

Règle de jeu d'aventures de figurines



Version de base, toutes époques

« Le but du jeu n'est pas forcément de gagner ;
c'est surtout de passer un bon moment
en créant ensemble une aventure. »

Voici la règle « **Argad !** » dans sa version de base. Le principe du jeu est le même pour toutes les époques (passées, présentes, imaginaires, et futures).

Quelques règles optionnelles souvent utilisées sont écrites en bleu. Des documents plus détaillés sur diverses époques sont disponibles sur le site internet <http://www.argad-bzh.fr/argad/>

Le jeu se joue à deux joueurs ou davantage. S'il y a assez de participants, l'un d'eux peut agir comme organisateur/arbitre et prévoir un scénario et des surprises.

Conseil aux débutants : il n'y a pas besoin de connaître toute la règle avant de jouer ! Il suffit de placer des figurines et obstacles sur une table, et jouer de petites parties : faire des déplacements, puis les tirs, les combats... le jeu devient alors facile à comprendre. Les fiches résumées recto-verso suffisent pour jouer, la règle n'est là que pour répondre aux questions.

La règle est surtout prévue pour des **figurines** « 28 mm », soclées individuellement sur des socles rigides. On peut utiliser des socles ronds (par exemple des rondelles métalliques) ou carrés (en carton) pour les piétons, et des rectangles de carton pour les cavaliers. Dimensions conseillées :

- piétons : ronds de 2 cm de diamètre, ou carrés de 2 cm x 2 cm
- cavaliers, chevaliers : rectangles de 2,5 cm x 5 cm, angles arrondis ou non

On peut préférer jouer avec des figurines d'autres dimensions (plus grandes ou plus petites).

Le **terrain** (le décor) donne du réalisme et de la beauté à la table de jeu. On peut se contenter de zones de « broussailles » et de « forêt ». Les éléments de terrain peuvent être fabriqués en relief, on trouve facilement des conseils sur des blogs et des forums internet. On peut aussi découper leurs contours dans de la feutrine ou du papier (*forêts en vert, collines marron, etc*).

Un terrain peut être « difficile » ou « très difficile » à traverser ; les obstacles peuvent empêcher de voir l'ennemi, donnent une protection contre les tirs, ou désavantagent certains combattants.

La « **classe** » d'un personnage, c'est son entraînement au combat :

- **classe 5** : très bon combattant, chevalier médiéval, commando
- **classe 4** : guerrier vétéran, soldat médiéval bien entraîné, troupe d'élite
- **classe 3** : soldat déjà exercé, combattant léger mais entraîné
- **classe 2** : villageois ou paysan sans entraînement, milice mal entraînée, jeunes recrues
- **classe 1** : personne non-combattante, animal inoffensif.

Ci-contre : groupe de combattants du début de la guerre de Cent Ans.

Deux javeliniers légers (classe 3) marchent en tête, suivis de trois hommes d'armes à cheval (classe 5, armure 5).

Derrière eux viennent des piétons lourds (classe 4, armure 4) armés d'arcs longs et de vouges ou guisarmes.

(peinture E. A., photo M. B.)



Pour certaines époques, on indique aussi l'« **armure** » des personnages :

- **armure 5** : chevalier en armure complète, ou cotte de mailles complète sur tout le corps
- **armure 4** : haubergeon, cotte de mailles, bonnes protections assez lourdes.

Pour simplifier, on admet souvent que la classe et l'armure d'un personnage sont égales.

On ne tient compte que des armes bien visibles sur la figurine. Les **armes de jet** (ou "armes de trait"), et les **armes à feu** aux époques récentes, servent à tirer sur l'ennemi.

Les **armes de mêlée** frappent quand les figurines ennemies sont au contact ; elles sont classées suivant leur longueur :

- *armes très courtes* : couteau, dague, baïonnette tenue à la main (*pas de différence dans le jeu*)
- *armes courtes* : épée, ou petite hache, masse (*pas de différence dans le jeu*)
- *armes semi-longues* : épée à deux mains ou hache à deux mains, juzarme, faux agricole, masse de forgeron, baïonnette au bout d'un fusil, etc
- *armes longues* : lance, vouge ou guisarme, hallebarde...

On ne tient pas compte des boucliers, on admet qu'ils font partie de la classe ou armure de la figurine ; *mais les suppléments consacrés au Moyen Âge tiennent compte des pavois*. On ne peut pas ramasser les armes des morts ou des blessés, ni reprendre les montures des cavaliers tués.

Les figurines de chaque joueur constituent sa petite armée, sa « **troupe** » commandée par une figurine qui représente le chef de la troupe. Une troupe peut aussi avoir un ou plusieurs musiciens et porte-bannières.

Les personnages d'une troupe ont des raisons de vivre et d'agir ensemble : par exemple, un chef de tribu avec ses guerriers barbares ; un noble avec ses vassaux ; une petite garnison de soldats ; une bande d'aventuriers qui partent en expédition...

Des personnages qui se trouvent ensemble, ou qui suivent à peu près un même chemin pour aller à peu près d'un même endroit à un autre, forment un « groupe ». *Au moins trois piétons, ou bien deux cavaliers, ou bien un cavalier et deux piétons, ou davantage de figurines, sont un « groupe »*. Des piétons seuls ou à deux, et distants de plus de 4 cm d'autres personnages amis, sont « isolés » ou « dispersés ».

Les joueurs jouent en même temps (*et pas "chacun à son tour"*). À chaque tour de jeu, ils font ensemble :

1) Les mouvements : chaque joueur déplace autant de ses personnages qu'il le désire.

2) Les tirs : chacun peut faire tirer ses tireurs.

3) Les combats de mêlée : les combattants ennemis en contact (dont les socles se touchent) se frappent.

On utilise des **dés à 6 faces**. « **Dé naturel** » veut dire le 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 20 cm : les cris et ordres très simples peuvent être entendus et compris jusqu'à 20 cm de distance entre les personnages. **Les musiciens sont entendus jusqu'à 40 cm.**

Des tableaux résumés de mouvement, tir, et mêlée, pour différentes époques, sont disponibles gratuitement sur le site internet (*ce document-ci n'en donne que quelques exemples, il serait trop long de tout regrouper ensemble ici*). <http://www.argad-bzh.fr/argad/>

LES MOUVEMENTS

En « phase de mouvement », chaque joueur déplace autant de ses personnages qu'il le souhaite. Tous les mouvements se font en même temps. Le « tableau de mouvement » indique la distance maximum qu'un personnage peut parcourir selon sa classe et son armure. Exemples :

MOUVEMENT <i>maximum possible</i>	vêtu légèrement	cotte de mailles ou équipement	en armure ("armure 5")
piéton	20 cm	16 cm	12 cm
cavalier	40 cm	40 cm	32 cm

La version de la règle consacrée au contexte colonial fin XIX^e siècle, en cours de test, propose des distances un peu différentes (multiples de 5) : guerriers 20 cm, soldat équipé 15 cm, chamelier 30 cm, cavalier 40 cm.

Mouvements : le système « simultané convivial »

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 ».

Un personnage peut **pivoter** sur place, et/ou se déplacer de « **deux pas** » (la largeur de son socle) dans toute direction, sans pénalité : un personnage qui pivote et/ou se déplace de **deux pas seulement** est considéré comme « immobile » si un point de règle le demande (*on admet qu'il a juste déplacé un pied après l'autre, ce n'est pas un vrai déplacement : par exemple, cela n'empêche pas un tireur de continuer à viser*).

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

Les joueurs ne doivent pas attendre que leur adversaire ait bougé pour dire ce qu'ils vont faire. On n'est pas obligé de dire, en phase mouvement, si on pense tirer (on peut laisser le doute jusqu'à la phase de tir).

Quand des personnages acceptent le contact, les joueurs les placent face à face, à l'endroit où ils peuvent se rencontrer. Quand des groupes ennemis s'affrontent, leurs personnages sont mis face à face, si possible en ligne ; le mouvement est simultané donc on ne peut pas s'infiltrer entre des ennemis capables de réagir, ni les contourner (à moins d'être assez nombreux pour pouvoir les déborder sur les côtés).

Les personnages représentés par les figurines ne sont pas de simples pions : ce sont des êtres intelligents, ils ne restent pas à regarder l'ennemi bouger sans rien faire.

Il arrive (très rarement) que des adversaires ne soient pas d'accord sur une action simultanée : « *Si tu fais ça, je fais ça, mais si tu ne fais pas ça je ne fais pas ça* » ; « *et moi aussi...* » Dans ce cas, on choisit la solution la moins offensive : les personnages concernés **ne font rien** pendant ce tour de jeu (ils ne peuvent ni bouger, ni tirer...) comme s'ils hésitaient réellement autant que les joueurs ! L'un des joueurs va donc vite se décider à prendre une autre décision s'il veut les faire agir (*si aucun joueur ne voulait attaquer, il n'y aurait pas eu de bataille du tout*).

Un cavalier (ou un chevalier) 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 de jeu.

Un piéton qui porte un **objet lourd** ou assez encombrant (*exemples : mousquet à fourquine ; fusil-mitrailleur...*) a son mouvement normal diminué de 4 cm. Un piéton qui porte un **objet très lourd** ou très encombrant (*exemple : coffre au trésor...*) a son mouvement normal diminué de 8 cm.

Les mouvements en terrains difficiles

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 ou montés à cheval ; le mouvement possible est diminué du résultat du dé (ou des dés). On appelle ces dés les « dés de lenteur ».

Exemple : si le "dé de lenteur" fait 5, des piétons en cotte de maille, qui avancent normalement de 16 cm en terrain dégagé, ne peuvent avancer de plus de 11 cm (16 cm moins 5 = 11 cm). On ne sait donc pas à l'avance combien de temps ils mettront à traverser ce "terrain difficile".

En **terrain très difficile** le mouvement est réduit de moitié et diminué par un dé (ou deux dés).

On ne tient compte que du terrain le plus difficile rencontré pendant le mouvement. Cela concerne aussi les 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 ceux qui y entrent à la fin de leur mouvement. Les routes et chemins annulent les terrains difficiles (*sauf les pentes*).

TERRAINS <i>les plus fréquents</i>	piéton	cavalier <i>(sauf chevalier)</i>	chevalier à cheval en armure 5
broussailles, buissons, ou cultures hautes	difficile mouvement moins un dé	difficile mouvement moins deux dés	difficile mouvement moins deux dés
forêt	difficile mouvement moins un dé	très difficile ½ mouvement moins deux dés	très difficile ½ mouvement moins deux dés
pente escarpée	difficile mouvement moins un dé	difficile mouvement moins deux dés	très difficile ½ mouvement moins deux dés

Quand des personnages se déplacent en groupe (à pied, ou bien 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 ou unité.

Il faut être d'accord sur les mouvements avant de lancer les « dés de lenteur » ; après les avoir jetés, on ne peut plus changer d'avis et chacun doit essayer de faire le mouvement qu'il avait annoncé. *Il est interdit d'attendre le résultat des dés de lenteur pour décider si on bouge ou pas.*

LES TIRS

Chaque joueur fait tirer, s'il le désire, ses personnages de tireurs. Chaque tireur peut tirer un seul projectile (*sauf revolvers, pistolets modernes, et armes à tirs multiples*). Les tirs sont simultanés.

Un tireur 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 son socle et celui de la cible sans traverser un obstacle. *Des règles optionnelles permettent de tirer en étant juste derrière un piéton ami.*

Les éléments de terrain miniature sont souvent beaucoup plus bas que leurs proportions réelles ; on admet qu'une forêt, ou une colline, bloque la vue et les tirs même si on aperçoit le haut des figurines ennemies de l'autre côté (et les ennemis immobiles et inactifs peuvent baisser la tête).

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** (à 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, ou qui font partie d'un groupe engagé en mêlée contre des amis.

On lance un dé par projectile. Le « tableau de tir » indique le résultat nécessaire pour atteindre un ennemi selon la distance. Les protections (armure, terrain, pavois) peuvent donner un malus au résultat du dé.

C'est facile à retenir : pour la plupart des armes, à courte portée sur une cible non protégée il suffit d'obtenir 5 ou 6 au dé ; ou 6 à moyenne portée, et 7 (ou double 6) à longue portée. Exemples :

<i>Exemple de tableau de tir</i>		0 - 20 cm	20 - 40 cm	40 - 60 cm
arbalète médiévale	tire à pied et immobile -1 sur ennemi en « armure 5 » rechargée en un tour immobile	5 - 6	6	7
arc long gallois ou anglais des XIV^e et XV^e siècles	tire à pied et immobile -1 sur ennemi en « armure 5 » peut tirer une fois par tour	5 - 6	6 ext.	7 ext.

La plupart des armes de l'époque ne peuvent tirer que si le tireur reste immobile ; quelques armes comme le javelot, ou l'arc de cavalier, peuvent tirer en mouvement. *La mention "ext" veut dire qu'à cette portée l'arme ne peut pas tirer par une fenêtre ou meurtrière, mais doit être utilisée en extérieur.*

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", voir page 10*).

Protections contre le tir



Bien sûr, les personnages peuvent se placer derrière des obstacles pour se protéger des tirs ennemis. Des protections qui cachent en partie le personnage donnent un malus aux dés des tirs adverses.

Photo ci-contre : les personnages placés derrière la charrette ou un pavois ont une protection "malus -1 contre les tirs", c'est-à-dire qu'on enlève 1 au résultat de chaque dé lancé pour leur tirer dessus avant de consulter le tableau.

Un personnage derrière un rempart ou un muret bas peut même être entièrement protégé, si le joueur déclare qu'il se met à quatre pattes ! Dans ce cas, on ne peut pas lui tirer dessus, mais lui non plus ne peut pas tirer ni rien faire d'autre.

Munitions, rechargement, cadence de tir

On ne compte pas les munitions (on admet que les tireurs en ont une provision suffisante) *sauf pour les projectiles lancés à la main : un javelinier peut avoir au maximum trois javelots, ou deux javelots seulement s'il a aussi une lance.*

La plupart des armes : l'arc, la fronde, le javelot, ou le fusil de la fin du XIX^e - début du XX^e siècle, etc, peuvent tirer **une fois à chaque tour**. Mais il faut un tour de jeu immobile pour recharger certaines armes, comme l'arbalète, l'arquebuse, ou le fusil du XVIII^e siècle, qui ne peuvent donc pas tirer plus d'une fois tous les deux tours. Et il faut rester immobile pendant deux tours de jeu pour recharger un mousquet à mèche (qui ne tire donc pas plus d'une fois en trois tours).

Ci-contre : soldats des compagnies de la Marine de Louis XIV dans une plantation coloniale.

Pour tirer avec le grand fusil à silex de cette époque, le soldat doit rester immobile pendant tout le tour de jeu.

Après avoir tiré, il lui faut encore un tour de jeu immobile pour recharger, donc il ne peut pas tirer plus d'une fois tous les deux tours.

(peinture : Euthanasor)



Armes qui tirent des projectiles multiples ou en rafale

Certaines armes tirent plusieurs projectiles à la fois (ribaudequin médiéval, tromblon de pirate, etc) ou tirent en rafales (mitraillettes, mitrailleuses, etc). Quand une telle arme tire, on jette plusieurs dés à la fois. Deux de ces dés sont **rouges**, pour savoir si le tir a touché ou pas : si au moins un des **dés rouges** réussit, on tient compte de tous les dés et le tir fait autant de victimes que de dés (rouges et blancs) qui ont réussi ; si **aucun dé rouge** ne touche, tout le tir a raté.

Exemple d'arme à tir multiple :		0 - 10 cm	10 - 20 cm	20 - 30 cm
tromblon	-1 sur armure 4 deux dés rouges et deux dés blancs rechargé en un tour immobile	5 - 6	6	—

Cette arme peut donc faire plusieurs victimes à la fois si elle atteint sa cible. On peut bien sûr remplacer les dés rouges ou les dés blancs par des dés d'autres couleurs, si on n'en a pas.

Tir avant le contact

Règle optionnelle : on admet qu'un tireur qui est prêt à tirer peut attendre d'être tout près de son ennemi, pour lui tirer dessus au moment favorable, à bout portant juste au moment où ils arrivent en contact.

Condition pour la plupart des armes : le tireur devait déjà être prêt à tirer (et son arme être déjà chargée) au moment des tirs du tour précédent mais n'avoir pas tiré ; ni été au contact d'un ennemi au début du tour de jeu. Et s'il tire, il ne peut pas frapper en mêlée pendant le même tour de jeu, il faut choisir.

Cette règle, comme d'autres règles optionnelles, est mieux détaillée dans les suppléments par époque.

LA MÊLÉE

On appelle « mêlée » le combat au contact, au corps-à-corps. Tout personnage au contact d'un ennemi peut le frapper au moment de la mêlée, à moins d'avoir tiré pendant le même tour : **un personnage ne peut pas tirer et puis frapper** dans le même tour de jeu.

Un personnage ne peut frapper qu'**une seule fois**, un seul ennemi, à chaque tour de jeu, mais peut être frappé par plusieurs adversaires. Un personnage en contact avec plusieurs ennemis doit indiquer lequel il frappe avant que les dés soient lancés.

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.

Résultat de la mêlée

On jette un dé pour chaque frappe ; dans certains cas, on ajoute au résultat du dé des **bonus +1 et malus -1** éventuels (qui peuvent se cumuler ou s'annuler). *Ces bonus-malus, ou « facteurs tactiques », sont indiqués sur le « tableau de mêlée ».*

Puis on compare le résultat avec la classe 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 sa classe, on l'a raté.

Exemple : un ennemi 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 s'il y a des bonus). On admet aussi que **tout résultat de 7 naturel** (donc un double 6 naturel) **tue l'adversaire** (même s'il y a des 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 : un personnage qui a une armure plus grande que sa classe n'est tué que si le résultat obtenu par son ennemi est plus grand que son armure ; si le résultat est égal à son armure ou à sa classe (ou entre les deux), il recule.

Règle optionnelle pour éviter que des adversaires se tuent ou se fassent reculer l'un l'autre en même temps :

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

– c'est le meilleur combattant, donc celui qui a la plus forte classe, qui tue l'autre ;

– s'ils sont de même classe et qu'au moins l'un des deux porte une cotte de mailles ou une armure, c'est celui qui a la plus forte armure (armure 4, ou armure 5) qui tue l'autre ;

– s'ils sont de mêmes classe et armure, c'est celui qui avait jeté 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.

Si rien ne peut les départager, hé bien... ils sont tous les deux tués (ou ils doivent tous les deux reculer).

Cavaliers ; chevaliers ; chameliers

Les **cavaliers**, et les chameliers, ont des avantages et inconvénients qui donnent des bonus ou malus au dé. Et un cavalier entraîné peut « **charger** », à condition d'être en terrain facile. Les **hommes d'armes** en armure complète (comme les chevaliers) suivent les mêmes règles que les autres cavaliers, et peuvent manier la « lance lourde » de chevalerie (aussi appelée "lance couchée").

cavalier ou chamelier contre piéton <i>(sauf en terrain difficile ou très difficile pour le cavalier ou chamelier)</i>	+ 1
piéton contre cavalier ou cham. <i>(sauf en terrain très difficile pour le cav. ou cham.)</i>	- 1
piéton avec vouge, hallebarde, etc. contre tout monté <i>(sauf contre un cavalier qui le charge : voir dernière ligne)</i>	+ 1
cavalier qui "charge" contre tout ennemi <i>(impossible en terrain difficile ou très difficile)</i>	+ 1
chevalier qui "charge" à la lance lourde	+ 1
piéton immobile avec lance contre un cavalier qui le "charge" directement	+ 1

Charger un piéton à la lance couchée donne donc de gros bonus : +1 cavalier contre piéton, +1 charge de cavalerie, et +1 charge avec lance lourde, cela fait en tout +3 ; mais la lance lourde ne peut pas être maniée sans charger, et il faut donc être en terrain dégagé.

Si un cavalier commence son mouvement trop près de son ennemi, la « charge » ne compte pas. On jette deux dés ; le cavalier doit parcourir, juste avant le contact, au moins autant de centimètres en ligne droite que le total des deux dés pour que la « charge » compte (cette vérification est rarement nécessaire, c'est juste pour éviter qu'un combat commencé de trop près ait le bonus de "charge").

« Piétons montés » : des combattants se déplacent à cheval ou à chameau mais ne savent pas se battre ainsi, leurs montures n'y sont pas entraînées non plus : ils n'ont pas les avantages des vrais cavaliers ou chameliers.

Différence de hauteur ; combat à travers un obstacle

Dans une **pente** escarpée (ou un escalier, un talus, etc), un combattant **plus bas** que son adversaire est désavantagé et le frappe en mêlée avec -1 au dé.

Deux 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 ; s'il est à pied, ce défenseur a +1 au dé pour frapper cet attaquant.

personnage qui frappe contre un ennemi plus haut que lui <i>(pente escarpée, talus, escalier, rempart, etc)</i>	- 1
piéton contre tout ennemi qui cherche à traverser un obstacle <i>(haie, talus, muret, porte, barrière de pieux, rempart, etc)</i>	+ 1

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 (s'il est à pied) 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.

Après la mêlée

Les résultats de la mêlée s'appliquent juste après la phase de mêlée. Reculer ou avancer en fin de mêlée n'empêche pas d'être frappé par tous les ennemis capables de le faire durant la 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. On ne peut pas réutiliser les armes ou montures des morts.

Un personnage qui doit « reculer » recule de la longueur de son socle, 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 (*mais un piéton ne peut pas pousser un ami monté*). 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.

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.

Un personnage qui était encore en contact avec un ou plusieurs ennemis au début d'un nouveau tour de jeu peut quitter le contact et s'éloigner en phase de mouvement (s'il n'est pas encerclé), pour s'enfuir, ou pour aller attaquer quelqu'un d'autre, ou pour toute raison. Un personnage qui quitte ainsi un ennemi au contact ne pourra pas frapper ce même ennemi si celui-ci le rattrape pendant le tour. *Option : des personnages au contact qui se séparent (en terrain facile) font un jet de « dés de lenteur ».*

LA « RÈGLE DES PLUSIEURS 6 »

La « règle des plusieurs 6 » évite que des personnages soient invulnérables :

- Si 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. Un 7, s'il est insuffisant pour toucher, peut aussi être relancé pour tenter d'obtenir un nouveau 6 qui vaudra un 8, et ainsi de suite.
- Quand plusieurs personnages tirent en même temps sur une même cible, **deux dés qui font chacun un 6 naturel comptent comme un 6 et un 7** ; même chose quand plusieurs personnages frappent un même ennemi en mêlée. Trois dés qui obtiennent un 6 naturel comptent comme un 6, un 7, et un 8 ; etc. Si cela est encore insuffisant pour toucher, le dernier 7, ou bien le dernier 8, etc, peut être relancé comme dans le paragraphe précédent.

Le salut dans la fuite... ;-)

« *Argad !* » est une règle de jeu assez rapide, les personnages « meurent » vite. On peut s'entretuer jusqu'au dernier ...mais c'est peu réaliste.

Quand un chef de troupe voit que les choses tournent mal, il devrait essayer de s'enfuir pour quitter la table vivant ; ou tenter de négocier avec ses ennemis pour s'en sortir sans trop de mal.

Cela fera des choses à raconter après la bataille, et ça peut donner d'autres idées pour les prochaines parties, qui pourront être la suite de cette histoire !

L'ordre serré : mur de boucliers, rangs de lances, tir en deux lignes...

Une règle optionnelle permet aux soldats entraînés de se former en « ordre serré » ; ce qui, suivant l'époque concernée, leur permet de se protéger collectivement avec leurs boucliers (tortue romaine, "mur de boucliers" du haut Moyen Âge...), de frapper avec deux ou trois rangs d'armes longues pointues (lances, vouges, hallebardes...), ou de tirer avec deux lignes de fusiliers à la fois (*voir les règles précises de l'époque choisie*).

Le budget

Pour que les forces de chaque joueurs soient à peu près égales en force même avec des soldats très différents, on peut calculer un « budget ». Chaque figurine vaut un certain nombre de points ; on peut faire des batailles à 100 points chacun, ou à 200, 300 points, etc.

Un simple piéton vaut autant de points que sa classe. Un cavalier vaut le double de ce qu'il vaudrait à pied. Le coût des armes est ajouté ensuite (voir les règles détaillées ou alternatives proposées pour l'époque choisie).

Ce système est purement indicatif et ne donne pas une égalité absolue, il sert surtout à éviter une course aux armements !



Des suggestions de règles optionnelles pour de nombreuses situations

Vous pouvez compléter la « règle de base » avec des règles optionnelles suivant vos besoins, ou la modifier pour des situations qui n'y sont pas prévues.

Ci-contre : un ennemi perfide a placé une lourde charrette en travers du chemin pour bloquer le passage des convois ! Ces soldats pourraient sans doute la contourner, mais si on leur ordonne de la pousser de côté pour dégager la route, combien de temps cela leur prendra-t-il ?

Eh bien, sans doute... « un certain temps » ! Un point de règle est suggéré pour un travail comme celui-ci, voir la page des « règles optionnelles » du site internet :

<http://www.argad-bzh.fr/argad/fr/options.html>

Des règles plus détaillées, tableaux, et listes d'armes, concernant diverses périodes sont en ligne sur le site officiel de la règle : <http://www.argad-bzh.fr/argad/>

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/>

Contact et questions: argad@orange.fr

La diffusion gratuite des fichiers PDF de la règle « *Argad !* » est autorisée à des fins non commerciales uniquement. La règle de jeu peut être utilisée pour des démonstrations publiques en mentionnant son nom et sa gratuité. La modification des règles, la rédaction de règles optionnelles ou alternatives, la diffusion gratuite de règles modifiées ou alternatives, sont autorisées à des fins non commerciales uniquement et en précisant qu'il s'agit de modifications de la règle « *Argad !* ».

Photos de la première page : cavaliers britonniques « arthuriens » du Ve siècle ; défense d'un pont au début de la guerre de Cent Ans (XIVe siècle) ; escouade de corsaires au début du XVIIIe siècle ; escarmouche au Soudan à la fin du XIXe siècle (peinture des figurines : E. A., B. R.)