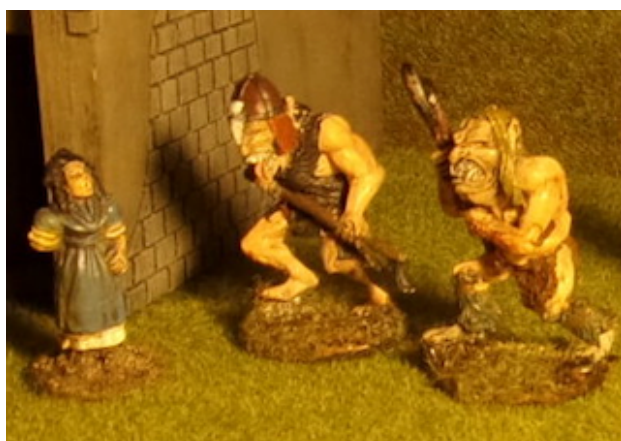


« Argad ! »

*Règle de jeu générique 2020
mise à jour septembre 2023
(plus récente version de la règle originale de 1996)*



*Un mélange de jeu de rôle
et de jeu de figurines...*

« **Argad !** » est un système d'escarmouche et d'aventures qui permet de mélanger le jeu de figurines miniatures avec le jeu de rôle.

Chaque figurine représente un personnage. Chaque joueur ou joueuse dispose d'une troupe ou d'un petit groupe de personnages ; un des personnages représente le joueur ou la joueuse.

Ce document générique présente les mécanismes du jeu affinés et développés depuis la première édition de 1996. Il est complété par des extensions plus détaillées pour divers contextes ou époques et par des fiches résumées pour jouer rapidement quand on a compris le principe. Toutes les versions et extensions de la règle de jeu sont compatibles et complémentaires.

Pas besoin de tout lire avant de commencer ! Placez des figurines et des obstacles sur une table et faites quelques déplacements simultanés, puis des tirs, et des combats, en consultant les fiches résumées pour comprendre facilement le système de base...

Avec un peu d'habitude et de temps de préparation, le jeu prend sa meilleure saveur si un organisateur ou une organisatrice prépare une histoire, un scénario, arbitre la partie et manie certains personnages. Comme dans les jeux de rôle on appelle cette personne **maître de jeu** (MJ).

Les passages écrits en bleu ou titrés en bleu sont des suggestions de règles optionnelles ou avancées, on peut les ignorer pour jouer plus simplement.

Beaucoup de pages de la règle de jeu aident à arbitrer des situations qui n'arrivent que rarement et ne sont utiles que de temps en temps. Il suffit de savoir les retrouver en cas de besoin.

*Une version très allégée, **Argad Lite** (deux pages) est aussi en ligne pour aborder la base du système.*

FIGURINES & SOCLES

La règle de jeu est surtout prévue pour des **figurines 28 mm** soclées individuellement sur des petits socles rigides. Elle peut fonctionner avec des figurines d'autres dimensions.

La forme des socles n'est pas imposée. Dimensions conseillées :

Personnage à pied : socle rond de 2 cm de diamètre ou socle carré de 2 cm x 2 cm.

On peut mélanger des figurines à socle rond et à socle carré si on en a des deux sortes.

Personnage à cheval, ou cheval ou mule de bât ou chameau : rectangle de 2,5 cm x 5 cm.

Âne ou petit mulet de bât : rectangle de 2 cm x 4 cm.

Adaptations possibles (si on le souhaite)

On peut donner des socles carrés aux soldats réguliers à pied (capables de manœuvrer en formation serrée) et des socles ronds aux autres piétons, pour les différencier.

On peut décider de socler les soldats réguliers du dix-huitième ou dix-neuvième siècle, entraînés à marcher au combat en ordre très serré, sur des socles rectangulaires un peu plus étroits (1,5 cm x 2 cm).

On peut préparer des petits plateaux de carton, plastique, ou métal rigide, où placer les personnages des unités formées pour les déplacer ensemble plus facilement.

On peut arrondir les angles des socles des montures des piétons montés, des chevaux dont les cavaliers n'ont pas d'avantage de charge, et des animaux de bât, pour les distinguer des chevaux de guerre entraînés à charger.

Des groupes de jeu peuvent préférer des socles plus larges (par exemple 2,5 cm de diamètre). Ça ne change pas le système de jeu mais l'impression générale est moins réaliste.

On peut utiliser les mêmes dimensions de socles pour des figurines un peu plus petites (1/72e ou 20 mm) ou les réduire un peu (par exemple : piétons 1,5 x 1,5 cm, montés 2 x 4 cm) sans changer les distances de mouvement et de tir ; ou, si on préfère, diviser ces distances par deux si on joue sur une très petite table.

PLUSIEURS NIVEAUX DANS LE MÊME JEU

La règle de jeu semble touffue car elle mentionne beaucoup de cas particuliers. Mais elle permet des mouvements et actions très rapides avec plusieurs niveaux de simulation :

– **Le système de base.** À chaque tour de jeu les joueurs et joueuses déplacent leurs personnages, peuvent les faire combattre si nécessaire... Les règles de mouvement, tir, et mêlée, sont simples et même simplistes. Avec un peu d'habitude les fiches résumées suffisent pour jouer. *Pages 7 à 31.*

Quand on a compris comment ça marche, on peut aborder d'autres aspects :

– **Le jeu de rôle.** Quelqu'un prépare un scénario et arbitre la partie. Comme dans les jeux de rôle, on appelle souvent cette personne le MJ ou la MJ (*maître de jeu*).

Dans un jeu de rôle on ne passe pas son temps à combattre ; on peut même chercher à éviter tout combat pendant la partie. Les personnages joueurs et joueuses peuvent parlementer, négocier, enquêter, se renseigner auprès de personnages maniés par le MJ, visiter ou explorer les villages et autres lieux de la table de jeu. On peut détailler davantage leurs caractéristiques et capacités, et celles de membres de leur suite ou escorte... *Pages 32 à 39.*

– **Les formations tactiques.** Le système est plus subtil qu'il en a l'air et permet, si on le souhaite, des possibilités tactiques plus détaillées selon les contextes. Des guerriers ou des soldats peuvent manœuvrer en unités serrées, des combattants du haut Moyen Âge savent se tenir en mur de boucliers, ceux de l'époque féodale former un mur de pavois, les soldats de Louis XIV ou de Napoléon sont plus efficaces s'ils tirent en salve au commandement d'un officier... *Pages 43-44.*

Un système générique, adaptable, modulable

Les principes du jeu sont les mêmes pour tous les contextes (historique, légendaire, fantasy, futuriste...) en adaptant les armes et les situations. Des tableaux qui complètent la règle, et des extensions et suppléments, sont téléchargeables gratuitement.

La règle est toujours en expansion, beaucoup de sujets ne sont pas encore traités. Les MJ sont libres de modifier des détails de la règle pour la faire correspondre à leur propre univers et de faire circuler leurs idées et suggestions personnelles.

Et ce n'est pas une règle de championnat, *Boudiou de Boudiou !*

L'intérêt du jeu n'est pas de passer des heures à inventer la troupe la plus efficace ou la plus meurtrière, ni de combattre des adversaires rencontrés au hasard, ni de prévoir à l'avance les effets mathématiques de chaque situation, ni (surtout pas) de faire des championnats.

La règle ne parle pas de **figurines** (sauf dans le titre en première page et pour préciser des détails techniques comme le soclage). On parle de **personnages**, on fait semblant de croire qu'ils sont vivants, ce ne sont pas des pions inanimés.

La règle du jeu sert à résoudre les situations mais n'est pas une fin en soi ; il n'y a pas de conditions de victoire, pas vraiment de gagnant·e ou de perdant·e parmi les joueurs et les joueuses, on imagine que ce sont les personnages qui cherchent à atteindre des objectifs, à remplir des missions, à se débrouiller pour survivre, et tout simplement à agir au mieux de leurs intérêts ou de leurs passions. Le vrai but des joueurs et des joueuses est de les regarder vivre ces aventures.

Pour les récents développements de la règle et pour des liens à des compte-rendus de parties avec de nombreuses photos, voir le site officiel <http://www.argad-bzh.fr/argad/>

Une rubrique du forum An Argader est dédiée à la règle de jeu <http://www.anargader.net>

Consulter aussi la page Facebook <https://www.facebook.com/anargader/>

DÉS, ACCESSOIRES, DÉCORS...

On utilise des **dés à 6 faces**, aussi appelés **D6**, donc **1D6** veut dire un dé à 6 faces, **2D6** veut dire deux dés à 6 faces. Certaines créatures fantastiques utilisent des dés différents (D4, D8, D10, D12...)

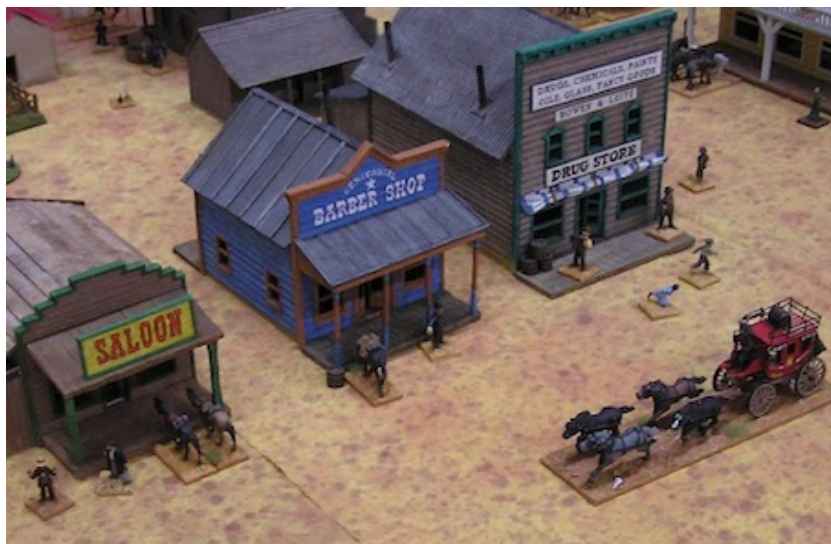
Le jeu n'est pas régi par le hasard. Les dés servent à résoudre les actions dont on ne peut pas prévoir le résultat à l'avance dans une situation réelle.

Il faut aussi des mètres rubans (ou réglettes graduées) pour mesurer les déplacements, les portées de tir...

Table de jeu et décor

En plus d'être jolis à regarder, les décors et éléments de terrain incitent à explorer les lieux, peuvent abriter divers habitants et cacher quelques mystères, masquent les déplacements, protègent des tirs.

Avec peu de figurines on peut jouer sur une petite surface, mais la rapidité et la fluidité de la règle font souvent préférer de très grandes tables pour donner de la place aux mouvements et aux manœuvres.



Ci-dessus : la table de jeu prend un aspect très différent selon ce qu'on y dispose, prairies ou désert, maisons ou forêt...

Décor et photo : Euthanasor.

...MAIS COMMENT ON JOUE !?

Pas besoin de lire toute la règle avant de jouer, il suffit de rassembler quelques figurines et de les classer selon l'entraînement au combat, l'armure s'il y en a, les armes : **pages 5 et 6**

Chaque figurine prend vie et devient un personnage. Un personnage représente chaque joueur ou joueuse ; les autres personnages maniés par la même personne sont sa petite troupe de compagnons ou de subordonnés (suivant le contexte).

À chaque tour de jeu les participant·es font, ensemble, trois phases l'une après l'autre :

1) D'abord, « on bouge ! » en même temps (si on veut)

Les mouvements, pages 9 à 15

2) Ensuite, « on tire ! » (si on veut, si on peut)

Le tir, pages 16 à 24

C'est simple : on lance un dé par tireur qui tire. La plupart des armes de tir touchent une cible à découvert en obtenant 5 ou 6 au dé à courte portée, ou 6 à moyenne portée, 7 (double 6) à longue portée.

3) Et ensuite, « on frappe ! » (si on veut, si on est au contact d'ennemis) **La mêlée, pages 25 à 31**

C'est simple : pour éliminer un adversaire il faut obtenir au dé un résultat plus grand que sa classe (et aussi que son armure s'il y en a). Si on obtient un résultat égal à la classe, l'adversaire doit reculer. Et bien sûr, certaines situations peuvent donner un avantage ou un désavantage (un bonus ou malus au dé).

Les distances de mouvement, portées et facteurs de tir, et facteurs tactiques de combat au corps à corps, sont indiqués sur les fiches résumées de chaque époque ou contexte. Dès qu'on a compris le système de base les tableaux suffisent pour jouer. On consulte le reste de la règle quand on a des questions précises ou si on rencontre une situation embrouillée.

On pourra préparer ensuite des parties plus élaborées en imaginant des scénarios détaillés ou complexes, chercher des idées d'aventures rôlistes... (suggestions à partir de la page 32).

CLASSE

La principale caractéristique de chaque personnage est sa **classe** qui représente son entraînement au combat et au maniement des armes, sa capacité à réagir dans des situations stressantes.

CLASSE 1 : personnage non-combattant.

CLASSE 2 : personnage sans entraînement, villageois ou villageoise peu préparé·e ou peu motivé·e, membre d'une milice sans habitude du combat, jeune recrue, soldat découragé...

CLASSE 3 : personnage qui manie assez correctement les armes de son époque, paysan libre du haut Moyen Âge souvent convoqué comme guerrier, combattant léger mais assez entraîné et motivé, soldat régulier de ligne ou de garnison...

CLASSE 4 : personnage bien entraîné et motivé, guerrier noble ou guerrière noble, bon guerrier autochtone, sergent féodal, aventurier ou aventurière habitué·e à l'action, soldat bien expérimenté...

CLASSE 5 : excellent (et rare) combattant ou combattante, chevalier ou homme d'armes très entraîné en armure complète, commando...

*Javelinier du haut Moyen Âge,
"classe 3, vêtue légère".*



VÊTURE ou ARMURE, ÉQUIPEMENT

Suivant le contexte, historique ou fantasy, des personnages peuvent porter des protections métalliques ou modernes et/ou être alourdis par le poids de leur équipement.

VÊTURE LÉGÈRE : les personnages qui ne portent pas (ou très peu) de protections métalliques, ni de gilet pare-balles etc. sont en **vêtue légère** (ou "légèrement vêtus").

ARMURE 4 : cotte de mailles ou cotte d'écailles, ou gambison renforcé, brigandine, cuirasse.

ARMURE 5 : protection de mailles couvrant vraiment tout le corps, ou armure complète d'homme d'armes médiéval ou fantasy.

En Moyen Âge et en medieval fantasy on admet souvent que beaucoup de personnages en armure 4 sont classe 4, et que les hommes d'armes en armure 5 sont classe 5, c'est logique et c'est plus simple.

On ne tient pas compte des boucliers individuels, on admet qu'ils font partie de l'armure ou entraînement (les grands boucliers permettant de former un "mur" et les pavois féodaux sont à part).

Des combattants d'époques tardives, même en uniforme assez léger, peuvent aussi être alourdis par le poids de leur **équipement** (cartouchière et giberne, sac à dos etc.) sans que cela les protège.

Les mêmes catégories d'armures sont adaptées en ultra-moderne ou en science-fiction. La lettre T indique une technologie avancée, adaptée aux projectiles modernes :

armure 4T : gilet pare-balles, plastron futuriste ou équivalent.

armure 5T : exosquelette, très solide protection futuriste sur tout le corps.

La **classe** et la **vêtue ou armure** sont les deux caractéristiques de base des personnages.

*D'autres caractéristiques ou capacités sont citées dans des règles optionnelles ou peuvent être utilisées si on le décide : la **santé**, le **moral**, la **perception**, la **agilité**, la **persuasion**... Si ce n'était pas précisé et si on en a besoin en cours de partie on peut admettre qu'elles sont égales à la classe.*

Des personnages peuvent aussi avoir une compétence professionnelle ou technique (canonnier, marin, médecin, mécanicien, mage, érudit, etc.) qui n'est pas forcément chiffrée.

ARMES

En principe on ne tient compte que des armes visibles sur chaque figurine.

Dans certains contextes on admet que des personnages ont au moins une arme courte (par exemple les combattants entraînés du Moyen Âge) ou un couteau même si ce n'est pas visible. Le scénario peut aussi prévoir des armes dissimulées (dague, derringier, pistolet moderne)...

Armes de trait, de jet, à feu, futuristes...

Les **armes de trait** ou de **jet**, et les **armes à feu**, servent à tirer. Aux époques antique et médiévale les armes de tir les plus courantes sont le javelot et l'arc. L'arbalète devient fréquente à l'époque féodale. Puis ces armes sont remplacées par l'arquebuse, le mousquet, le pistolet, puis le fusil, d'abord à âme lisse puis rayée... et bientôt la mitrailleuse et le fusil d'assaut, et bien plus tard les armes futuristes et fusils à rayons DLMQT (*de-la-mort-qui-tue...*)

Chaque arme apparaît dans sa « table de tir » historique, fantasy, ou sci-fi.

Les tables de tir prévoient une assez grande variété d'armes, on peut se limiter aux plus courantes.

Armes de mêlée

Les **armes de mêlée** sont les armes blanches dont on se sert pour frapper au contact en mêlée. Elles sont classées suivant leur longueur, les plus longues ont l'avantage de frapper en premier :

ARMES TRÈS COURTES : couteau ou dague, baïonnette tenue à la main, crosse de pistolet...

ARMES COURTES : épée, sabre, petite hache, javelot tenu en main, katana, masse d'armes (*pas de différence dans le jeu entre ces armes*) ou aussi outils courts, massue, crosse de fusil, tronçonneuse...

ARMES SEMI-LONGUES : hache à deux mains ou épée à deux mains, bardiche, nodachi, grand outil (*faux agricole, fourche*), grand bâton, outil à deux mains lourd, baïonnette au bout d'un fusil...

ARMES LONGUES : lance, vouge ou hallebarde, naginata, esparton, lance lourde de chevalerie...

Les **armes improvisées** sont les objets qui ne sont normalement pas faits pour ça, comme les outils, les crosses d'arme à feu, les gourdins ou bâtons...

Les très longues **piques** sont mentionnées dans certains suppléments.

La longueur apparente des armes miniatures peut varier selon les fabricants de figurines ; en cas de doute ce sont les catégories ci-dessus qui comptent dans le jeu.

MONTÉS & CAVALERIE, VÉHICULES, NAVIRES...

Les **cavaliers** ou **cavalières** sont les personnages qui savent se battre à cheval et montent des chevaux entraînés pour ça. Les gens qui ne savent pas bien se battre à cheval, ou dont le cheval n'est pas entraîné, ne sont pas des cavaliers mais des **piétons montés** (*ou infanterie montée*).

Les cavaliers sont montés, mais tous les montés ne sont pas des cavaliers. Plus de précisions page 41.

Les **véhicules** à traction animale suivent les mêmes règles de déplacement que les personnages à pied ou montés, avec davantage de restrictions s'ils quittent la route. Les véhicules rapides (à moteur) et les navires à voile ou à moteur ne peuvent pas changer de direction instantanément et peuvent avoir un système particulier avec prévision de mouvement un tour à l'avance.

La règle ne comprend pas de système de **combat naval** mais peut assez facilement être couplée avec une règle navale, dans ce cas on utilise les deux règles en même temps selon que les actions se déroulent sur terre ou sur mer. Les combats entre personnages à bord d'un bateau peuvent aussi se régler avec le même système qu'à terre, quelques suggestions sont proposées dans des extensions pour se déplacer à bord d'un navire, monter à l'abordage, etc.

Mesures et conventions

Les distances de mouvement et les portées de tir se mesurent à partir du bord du socle de la figurine dans la direction voulue, ou de son bord de socle au bord de socle d'un autre personnage du côté le plus proche.

« **2 pas** » veut dire la longueur du socle (= 2 cm ou 2,5 cm à pied, 5 cm monté).

La **portée de voix** est **20 cm** : les cris et ordres simples sont entendus et compris jusqu'à 20 cm de distance entre personnages. Les conversations détaillées ou privées doivent se faire avec les socles en contact (ou très proches, jusqu'à 2 cm). Les **musiciens** sont entendus jusqu'à **60 cm**. Les personnages ou groupes sont visibles jusqu'à 200 cm mais leurs bannières, drapeaux, uniformes, ne sont reconnaissables qu'à 120 cm (ces distances peuvent être changées par le scénario ou le MJ).

Le résultat du dé lancé pour un tir ou pour un combat est parfois modifié par des bonus (+1) ou malus (-1). On appelle **dé naturel** le résultat réel obtenu par le dé avant toute modification.

Un **7 naturel** est un double 6 naturel, un **8 naturel** est un triple 6 naturel (au dé à 6 faces) avant toute addition ou soustraction de bonus malus, voir la "règle des plusieurs 6" page suivante.

Isolé, couple, groupe, escouade, unité, troupe (définitions)

Les personnages peuvent être **isolés** ou en **groupe**, cela fait une différence dans certaines situations. Quel que soit l'époque ou le contexte, on admet que :

Isolé(s) & couple

Un piéton, ou deux piétons ensemble, sont **isolés** s'ils sont à au moins deux longueurs de socles (4 cm) d'autres personnages. Un monté, ou un monté accompagné d'un piéton, ou un animal de bât guidé par un seul muletier, est **isolé** à plus d'une longueur de son socle d'autres personnages.

Ces espacements ne sont pas impératifs au millimètre près, mais il faut pouvoir distinguer visuellement qui est isolé ou en couple, de qui est en groupe.

Deux piétons seuls ensemble sont donc "isolés". Par exemple, un arbalétrier médiéval avec son porteur de pavois, ou deux voltigeurs en binôme, ou un tireur au fusil-mitrailleur accompagné d'un seul chargeur, ou deux amoureux ou amoureuses qui s'enfuient, sont "isolé-es" si assez loin des autres personnages.

Groupe

Davantage de personnages ensemble forment un **groupe** : trois piétons ou davantage, ou deux montés ou davantage, ou un monté et deux piétons, sont un groupe.

Il est toujours permis d'envoyer un ou plusieurs personnages en avant, ou sur les côtés, pour reconnaître les environs ou pour toute autre mission. Mais une troupe, même de tireurs légers, ne peut pas se déployer en ordre dispersé sans avoir un entraînement militaire spécifique pour ça. Des personnages qui suivent à peu près un même chemin pour aller à peu près d'un même endroit à un autre sont en "groupe" car ils se rapprochent naturellement pour se rassurer ou pour bavarder, que leur joueur le veuille ou non.

Escouade, unité

Une **escouade** (qui peut aussi, selon le contexte, être appelée contubernium, decurie, lance, squad, etc.) est un petit nombre de combattants (souvent entre 6 et 12). L'escouade est la plus petite unité militaire et est normalement dirigée par un chef subalterne, gradé, sous-officier. Une **unité** (au sens militaire) est un certain nombre de combattants évoluant et agissant ensemble. La composition des escouades et des unités n'est pas imposée et peut être modifiée en cours de partie mais il est très conseillé de suivre le réalisme historique dans leur organisation.

Troupe

La **troupe** est l'ensemble des personnages de chaque joueur ou joueuse, même peu nombreux.

Que faire en un tour de jeu ?

À chaque tour de jeu chaque personnage peut faire une action : se déplacer, ou charger une arme, ou accomplir un travail quelconque, etc. Un même personnage ne peut pas faire plusieurs choses à la fois, ni des choses différentes en un seul tour de jeu.

Par exemple, si on est contacté par un ennemi alors qu'on était en train de recharger un mousquet ou de travailler, on n'a pas eu le temps de finir ce travail : il faudra recommencer.

Mais on peut se déplacer, et puis frapper l'adversaire avec qui on entre en contact. Et avec certaines armes on peut **tirer en se déplaçant** mais le tir est souvent moins précis.



On ne peut pas, à la fois, tirer et puis frapper dans un même tour de jeu (sauf avec certaines armes tardives) **ni frapper deux fois** (sauf capacité exceptionnelle ou héroïque).

Ci-contre : irréguliers ou brigands chinois des années 1920. Le chef est armé d'une grande épée "dadao" et d'un pistolet, les autres personnages ont chacun un fusil à verrou et (sans doute) une arme courte. Si l'ennemi arrive à leur contact ils devront choisir entre tirer (au dernier moment) ou frapper.

Il faut rester réaliste, par exemple, un personnage qui n'a pas les deux mains libres, qui se tient à une échelle ou s'accroche à quelque chose au moment du contact avec l'ennemi, peut frapper à l'épée ou tirer au pistolet mais pas utiliser une arme pour laquelle il a besoin des deux mains.

Les figurines peuvent être tournées dans n'importe quel sens (*sauf en ordre serré*) et les personnages peuvent voir tout autour d'eux. *On peut tourner vers l'arrière les tireurs qui mettent du temps à recharger leur arme pour se souvenir qu'ils sont en train de le faire pendant ce tour de jeu.*

LA RÈGLE DES PLUSIEURS 6 (6 naturels aux dés à 6 faces)

La « règle des plusieurs 6 » évite que des personnages soient invulnérables dans certaines situations. C'est un des rares cas où la règle propose de relancer un dé pour une seule action.

§ a) - Pour faire 7 (ou plus) avec un seul 6 : lors de tirs sur une même cible (*personnage isolé, couple ou groupe*) ou de frappes en mêlée, un **6 naturel** (*avant tout bonus-malus*) obtenu seul, qui ne suffit pas pour toucher, **peut être relancé** : un nouveau résultat 6 naturel devient alors un 7 naturel. Si 7 est encore insuffisant, on peut encore le relancer pour essayer d'avoir un nouveau 6 naturel, il devient alors 8, etc.

§ b) - Pour faire 7 (ou plus) avec plusieurs 6 : quand plusieurs personnes tirent en même temps sur une même cible (*personnage isolé, couple ou groupe*) ou frappent un même ennemi en mêlée, **deux dés qui font chacun 6 naturel comptent comme un 6 et un 7 naturels** ; trois dés qui obtiennent un 6 naturel comptent comme un 6, un 7, et un 8 ; etc. Si c'est insuffisant pour toucher, un seul dé peut être encore relancé pour chercher à nouveau un 6 comme dans le paragraphe ci-dessus, etc.

Les personnages de toutes classes qui sont en désordre peuvent relancer le 6 naturel d'un dé (§ a ci-dessus, en désordre c'est limité à un seul 6 par joueur ou joueuse) pour tenter de faire 7, et puis 8, et plus, mais ne peuvent pas l'obtenir avec plusieurs dés (donc ne bénéficient pas du § b ci-dessus). Ces personnages n'ont pas de bonus tactiques au dé au tir ni en mêlée (mais subissent les malus éventuels).

Règle sur le désordre (page 43) : les personnes peu entraînées et les simples combattant-es (classes 1, 2, 3) qui ne sont pas à portée de voix (20 cm) de chef ou gradé ou héros capable de les commander sont en désordre. Le désordre peut aussi être causé, pour toutes les sortes de personnages, par un test moral.

– Les créatures fantasy qui utilisent d'autres dés (D4, D8, D10, D12) suivent cette règle avec le maximum naturel de leur dé particulier. Par exemple, deux 4 naturels obtenus au D4 valent 4 et 5.

I) LES MOUVEMENTS « ON BOUGE ! »

Au début de chaque tour de jeu, on annonce à haute voix « **Mouvements !** » ou « **On bouge !** »

Il faut être **sûr** que tout le monde a bien entendu et est prêt, car une particularité de cette règle de jeu est que, comme dans la réalité, **tous les personnages se déplacent en même temps** (*on ne joue pas "chacun à son tour"*) et tout le monde peut tenir compte de ce que les autres vont faire.

Avant de déplacer les personnages, tout le monde annonce ses premières intentions. Par exemple « Je vais avancer ce groupe ici, et ceux-là restent là ; que font les tiens ? » Un autre répond : « Alors, si tu avances ici, j'avance aussi » ou bien « Si ton groupe fait ça, alors les miens ne bougent pas, et ceux-là se sauvent par là. » On peut aussitôt changer d'avis, décider de ne pas avancer ou de faire autre chose « Ah, tu fais ça ? mais alors moi, je fais plutôt ça » « Ah, OK. »

Les joueurs et joueuses se mettent d'accord (avant de bouger) **sur les mouvements de leurs personnages et les déplacent par accord mutuel**, c'est le système *simultané convivial*. Avec un peu d'habitude ça va très vite, on se met d'accord en quelques mots.

*C'est beaucoup plus rapide que "chacun à son tour" et c'est l'esprit du jeu de rôle, mais c'est inhabituel en jeu de figurines. Attention, les gens habitués à faire leurs mouvements avec d'autres règles de jeu peuvent être surpris. Il faut **bien insister** là-dessus : si des joueurs ou joueuses s'absentent au début des mouvements, ou déplacent des personnages sans écouter les réactions des autres, ou attendent que d'autres aient fini de bouger pour le faire, ça crée des problèmes et ça peut bloquer tout le jeu.*

Il ne faut pas attendre que les autres aient bougé pour dire ce qu'on va faire !

On n'est pas obligé de dire à ce moment si on pense tirer (*on peut laisser le doute jusqu'au tir*).

Comme tout le monde agit en même temps (et pas chacun-e à son tour) il ne faut pas trop s'éloigner de la table et le rythme du jeu est parfois très soutenu. On peut de temps en temps (après la fin d'un tour de jeu) faire une pause pour permettre à tout le monde de souffler un peu ou de bavarder.

Longueur des mouvements

Chaque joueur ou joueuse fait bouger autant de ses personnages qu'il ou elle veut. On n'est pas obligé de les faire avancer au maximum, ni tous ; on peut préférer les laisser immobiles.

Les piétons en bonne condition physique, en tenue légère et peu encombrés, peuvent se déplacer de 20 cm à chaque tour de jeu si le terrain est dégagé.

Pour mesurer les déplacements on utilise des mètres rubans (rubans à mesurer) de bricolage. On peut aussi fabriquer des réglettes en carton de la longueur voulue pour chaque sorte d'unité.

Les personnages peuvent se déplacer isolément, mais ceux qui vont à peu près dans la même direction en même temps se mettent spontanément en **groupe**.

Les déplacements des personnages plus lourdement équipés, ou montés, ou en véhicule, sont indiqués sur la table de mouvement de la fiche de leur contexte historique ou fantasy *s'il y en a une*.

Pivotement, déplacement d'un ou deux pas ou pas de côté

Les personnages peuvent **pivoter sur place** et/ou **se déplacer de deux pas** (une longueur de socle) dans toute direction sans pénalité : un personnage qui pivote et/ou bouge de **deux pas seulement** pendant le tour de jeu est considéré « immobile » si un point de règle le demande.

On admet que l'on a juste déplacé un pied après l'autre, ce n'est pas un vrai mouvement : par exemple, ça ne gêne pas pour tirer, ou ça n'empêche pas de recharger une arme.

*Même règle pour les unités en **ordre serré** (page 44) au commandement d'un gradé. L'inversion de rangs aussi leur est permise, pour un seul rang de l'unité à la fois, sans que ça empêche de tirer ou recharger.*

Mouvement maximum possible en terrain facile et dégagé

personnage légèrement vêtu , peu encombré et en bonne santé (homme ou femme en vêtements masculins ou unisexe, habitué-e aux exercices physiques)	20 cm
civil moins combatif ou peu agile, soldat avec équipement complet, combattant en cotte de maille ou cuirasse et/ou avec grand bouclier ou pavois médiéval femme en robe assez légère, prêtre ou moine ou mage en robe ou soutane, enfant	16 cm
promenade, chevalier en armure complète, dame en robe riche, pirate à jambe de bois, blessé (capable de marcher), pousseur de brouette, manifestation calme, procession...	12 cm
personne à déplacement difficile, marche très lente	8 cm
<i>personnage à cheval (voir la fiche du contexte historique ou fantasy pour les détails)</i>	<i>40 cm, 36 cm, 32 cm suivant le cas</i>



Voici un noble chef viking et son épouse, avec quelques guerriers et servantes.

Le chef et les deux guerriers, en cotte de mailles et/ou portant un grand bouclier, peuvent se déplacer de 16 cm.

Les personnages en robe féminine assez légère peuvent aussi se déplacer de 16 cm.

La règle de jeu ne fait pas de différence entre les capacités des hommes et des femmes, ce qui compte c'est l'entraînement au combat, l'aptitude aux exercices physiques, les vêtements et équipements, et aussi le contexte culturel quel que soit le sexe (davantage de précisions sur le genre en page 36).

Peinture B. R., photo E. A.

Quelques autres cas...

piéton qui porte un objet assez lourd et/ou encombrant (gros sac, petite caisse, tonnelet, fusil de rempart, fusil-mitrailleur, etc.)	mouvement normal réduit : - 4 cm
piéton qui porte un objet très lourd et/ou très encombrant (caisse assez lourde, autre personnage blessé ou captif, etc.)	mouvement normal réduit : - 8 cm
piéton qui se déplace accroupi , ou à quatre pattes, ou en rampant	2 cm plus un dé (quel que soit le terrain)
unité à pied en ordre serré (sauf exceptions)	en colonne par deux : 16 cm vers l'avant sauf colonne par deux : 12 cm vers l'avant 8 cm de côté ou à reculons

Un piéton qui ramasse, ou qui jette, un objet lourd ou encombrant pendant son mouvement, sans s'arrêter, ne perd pas plus de temps mais est autant ralenti que s'il le porte pendant tout le tour de jeu.

Terrain difficile, passage d'obstacle

Quand on se déplace en terrain difficile (broussailles, forêt, ruisseau...) ou quand on traverse une étendue de terrain difficile, ou si on franchit un obstacle linéaire pas trop haut (muret, barrière...) le mouvement est ralenti. On peut même, avec de la malchance, y rester bloqué un moment ! Mais on ne peut pas le prévoir précisément avant d'y arriver... (voir page suivante, et aussi page 14).

TERRAIN

La **table des terrains** (ci-dessous) mentionne des terrains difficiles ou très difficiles à franchir qu'on peut souvent rencontrer dans le jeu. En préparant une partie on peut choisir ceux qui sont utiles (selon les décors dont on dispose et le scénario envisagé) ou en inventer d'autres.

Quand un personnage à pied, ou un groupe à pied, marche en **terrain difficile** à tout moment de son déplacement, on lance **un dé**, qu'on appelle le **dé de lenteur** (ou dé de mouvement). Le mouvement possible du personnage ou du groupe pendant le tour de jeu est **diminué du résultat du dé** en centimètres.

En **terrain très difficile** le mouvement est réduit de moitié, puis diminué par le dé.

Si le dé fait 6 le piéton ou le groupe reste bloqué par le terrain pendant le reste du tour de jeu.

On ne peut donc pas prévoir à l'avance combien de temps on mettra à traverser ces terrains : on peut rencontrer des buissons ou des branches basses, se prendre les pieds dans les racines et les cailloux, avoir du mal à trouver un passage, s'arrêter pour observer les lieux ou pour admirer une belle orchidée...

TERRAINS (exemples de terrains souvent rencontrés)	à pied
broussailles, buissons, cultures hautes	terrain difficile à pied mouvement moins un dé
forêt assez dense (cas le plus fréquent)	terrain difficile à pied mouvement moins un dé
forêt très ouverte et dégagée, verger, plantation alignée	sans difficulté à pied mais mouvement interdit en ordre serré
talus de terre, fossé, pente un peu escarpée	terrain difficile à pied mouvement moins un dé
muret bas, clôture basse (jusqu'à hauteur des genoux ou de poitrine) ou ouverture de barrière d'enclos ou de porte non verrouillée	terrain difficile à pied mouvement moins un dé
eau peu profonde (gros ruisseau, gué, mer tout près de la plage)	terrain très difficile à pied demi-mouvement, moins un dé

Pendant la guerre de Cent Ans, ce groupe de piétons longe une colline broussailleuse.

En cotte de mailles et portant des pavails, ils peuvent avancer de 16 cm en terrain dégagé.

S'ils entrent dans les broussailles ils sont ralentis, on lance un dé, ils perdent (tous ensemble) autant de centimètres de mouvement que le résultat du dé ; si le dé fait 6 ils restent bloqués au bord des broussailles sans pouvoir y pénétrer.

(si le dé fait 6 à un tour suivant quand ils sont déjà dans les broussailles, ils restent coincés sur place).



Traversée de terrains difficiles

Si on **entre dans un terrain difficile** ou très difficile **pendant** le mouvement on jette aussi le dé, et s'il ralentit trop on reste bloqué au bord de ce terrain sans y entrer (on ne peut donc pas s'y protéger). Si on commence le tour de jeu avec **les pieds dans un terrain difficile** ou très difficile, même en lisière ou pour en sortir, on subit aussi le dé de lenteur de la même manière.

Si on traverse plusieurs terrains difficiles pendant le tour on ne lance le dé que pour le premier rencontré. *Si un autre terrain rencontré ensuite est plus difficile, son effet s'y ajoute quand on l'atteint.*

Les **routes** et **chemins** annulent les terrains difficiles et très difficiles (sauf les pentes escarpées).

Les personnages démontés qui **tiennent leur monture par la bride** avancent comme à **pied**.

Quand des personnages se déplacent **en groupe** ou unité de piétons dans le même terrain difficile ou très difficile, on lance une seule fois le dé pour tout leur groupe ou unité.

Il faut être d'accord sur les mouvements avant de lancer les dés de lenteur ; **on ne peut plus changer d'avis après**, et tout le monde (*amis comme adversaires*) doit tenter de faire au moins une partie du mouvement annoncé. Les personnages qui ont annoncé un mouvement ne sont plus « immobiles » même s'ils se trouvent bloqués par le terrain.

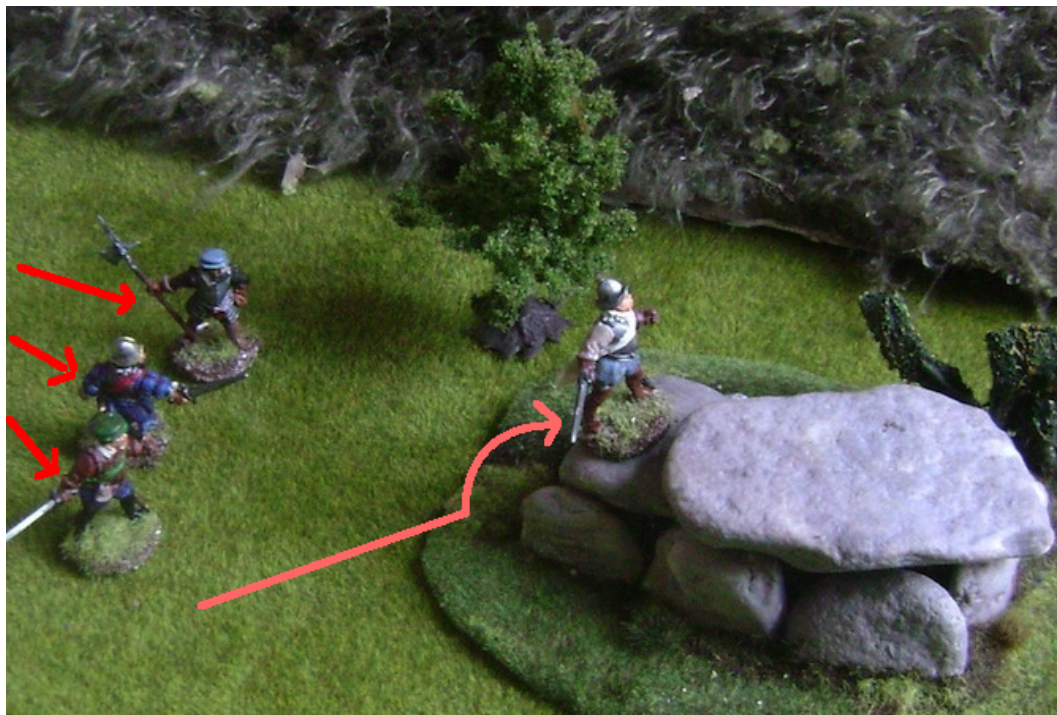
Il est interdit d'attendre le résultat de dés de mouvement (les siens, et ceux des amis et des adversaires) pour annoncer si on bouge ou pas, à cet endroit ou à un autre.

Des piétons très habitués au terrain (*guerriers autochtones...*) lancent deux dés et en ignorent un.

Les personnages **montés** lancent deux dés de lenteur au lieu d'un (*voir page 41*).

En Bretagne, pendant les guerres de Religion de la fin du seizième siècle, un officier du roi Henri IV décide de grimper sur un dolmen pour mieux se défendre contre trois poursuivants.

Il est en cuirasse (*mouvement normal : 16 cm*). Ce côté du dolmen est assez bas, c'est comme un mouvement en **terrain difficile**. On lance un dé. Le résultat du dé diminue le mouvement du personnage. Si le mouvement total est insuffisant pour lui permettre de placer une partie de son socle sur le dolmen, ou **si le dé fait 6**, le personnage s'arrête juste au pied de l'obstacle, là où il est arrivé, son mouvement est terminé (*il n'a pas le droit de changer d'avis pour aller ailleurs pendant ce tour de jeu*).



Par exemple, si le dé fait 4, il perd 4 cm. Ça ne s'applique que quand il arrive à l'obstacle, mais ça peut l'empêcher d'y monter.

S'il y parvient, on peut imaginer en racontant l'aventure qu'il se hisse à la force des bras, ou qu'il prend le temps de grimper, ou qu'il saute d'un seul coup et qu'il s'arrête en haut pour se rétablir... ça revient au même.

Mouvement en intérieur

L'intérieur d'une **maison** ou d'une **construction** est un **terrain difficile** pour les piétons (*à cause des meubles, objets, portes, etc. qui gênent un peu le passage même sans être figurés*) et est en principe interdit aux montés (*sauf les très grands halls ou hangars*).

Mais on admet que, dans une maison d'habitation ou construction pas trop grande, on peut en un tour de jeu se déplacer à volonté dans la pièce où on se trouve, et/ou franchir tout juste le seuil de la pièce voisine, sans calcul de distance ni jet de dé ...sauf si un opposant ou adversaire essaye d'aller plus vite pour venir au contact ou pour bloquer le passage.

Voir aussi le combat en intérieur, page 29.



Terrain	à pied
intérieur d'une construction	difficile (mouvement moins un dé) ou passage direct d'une pièce à la pièce voisine s'il n'y a pas d'opposition

Quelqu'un qui, au début d'un tour de jeu, se trouve derrière la porte d'entrée d'une maison ou construction, peut sortir et continuer son mouvement à l'extérieur en comptant le **passage de la porte** comme un **terrain difficile**. On peut aussi sortir ou entrer par une **fenêtre** (si elle est assez grande) mais c'est un obstacle **très difficile** à franchir.

En cas de combat, une porte ou fenêtre est un obstacle linéaire qui avantage le défenseur contre un assaillant qui veut passer de force ou le frapper à travers cet obstacle (+1 pour frapper, page 30).

Les **escaliers** très étroits ou raides (intérieurs ou extérieurs) sont un terrain difficile surtout quand on est pressé ou poursuivi ; mais si la situation n'est pas conflictuelle ou stressante, ni dangereuse (*ça glisse dehors quand il pleut...*) on admet que le déplacement y est facile. Les escaliers normaux sont un terrain facile (*sauf si on a trop bu !*)



Franchissement de mur ; échelade

Un muret à hauteur de la taille est terrain difficile (à pied) ; un mur de 1 m à 1,50 m de haut environ est très difficile (à pied).

Un personnage peut aider un autre (*"faire la courte échelle"*) à monter un mur de 2 m ou 3 m environ en un tour de jeu complet.

Une échelle est un objet lourd et encombrant, porté par un ou plusieurs personnages (suivant sa longueur). On la dresse contre un mur en un tour de jeu, après quoi on peut y monter. Un personnage, à la fois, peut monter une échelle pas trop haute (*jusqu'à quatre ou cinq mètres environ*) en un tour de jeu. Une échelle plus haute est montée en deux tours de jeu (*dans ce cas, un second personnage peut commencer à monter quand le premier arrive plus haut*). Il faut le même temps si on veut descendre.

Avec ou sans échelle, si un ennemi se place en haut d'un mur pour refuser le passage, l'assaillant qui monte a un malus en mêlée car venant de plus bas (-1 au dé en mêlée, voir page 30).

Piéton qui nage

Un bon nageur peut parcourir 2D6 cm, un médiocre 1D6 cm (*variante : 8 cm et 4 cm*).

Un nageur peut porter un couteau ou dague et/ou un fusil de chasse sous-marine moderne ou autre petit objet assez léger. Les armes à poudre noire mouillées deviennent inutilisables.

Barque ou chaloupe, canoë

Le mouvement sur l'eau (*rames ou petite voile*) est 10 cm par tour (*sauf règle plus précise*). On monte dans une chaloupe, ou on en débarque, en un tour de jeu entier.



Variante plus dynamique : on y monte comme en terrain très difficile au tour de jeu où on l'atteint (*pas de différence si elle était à sec ou le long d'un quai*). S'il reste assez de capacité de mouvement dans le même tour de jeu on saute dedans et le déplacement restant (*en cm*) est transmis à la barque qu'on pousse dans l'eau. Même procédure pour débarquer (comme en terrain très difficile aussi).

Sur une rivière, ou près de la côte, le scénario peut prévoir que le courant ou la marée modifie la vitesse de déplacement des barques et des nageurs (1D6 cm) et/ou les fait dériver de côté.

Règle optionnelle : Terrains dangereux, risque (noyade ou chute...)

Des terrains qui présentent un gros risque d'accident (*chute, noyade...*) sont notés Δ sur la table des terrains. Le **dé de lenteur** du personnage ou groupe a alors un **second effet**, plus dangereux :

- **Résultat du dé plus petit** que la classe : pas de problème, on continue à agir normalement.
- **Résultat du dé égal** à la classe d'un ou plusieurs personnages : un de ces personnages crie et jure à haute voix (pas du tout discret) et ne peut rien faire d'autre que son mouvement.
- **Résultat du dé plus grand** que la classe d'un ou plusieurs personnages : un personnage (au hasard) est en danger et se rattrape de justesse, ou surnage (*selon le terrain*) et reste là sans rien pouvoir faire. Au tour suivant il ou elle doit refaire le même test, si c'est à nouveau raté c'est une chute mortelle ou noyade, etc. selon le terrain (*ou une blessure si c'est un personnage à deux points de vie*). Pour ce deuxième test quelqu'un d'autre pourra tenter de l'aider, à son propre risque car si c'est raté ce sauveteur doit relancer un dé de risque pour lui-même ou elle-même.
- **6 naturel** : comme ci-dessus et on relance un dé qui peut affecter un second personnage, etc. (*et ce 6 naturel au dé de lenteur bloque tout le groupe selon la règle habituelle*).

Modificateurs du dé pour le danger : Cotte de mailles ou cuirasse (armure 4) : +1. Armure 5 : +2.

Piéton portant un objet lourd ou encombrant +1, un objet très lourd ou très encombrant +2.

Personnage qui connaît bien les lieux ou ce genre de terrain ; autochtone : -1.

Personnage en danger aidé : -1. Piéton monté : +1. Tomber dans un tas de foin : -1.

Les montés (deux dés) ont l'effet du plus petit dé en terrain difficile, du plus grand en terrain très difficile.

On préfère faire ce test sous l'**agilité** ou la **santé** des personnages si elles sont différentes de leur classe.

Pour une **chute** inévitable ou saut d'une forte hauteur (*deux étages ou échelle très haute*) on peut faire un seul test, aussitôt mortel si raté ; si le résultat est égal à la classe (*ou agilité ou santé*) d'une victime (si personne n'est tué) elle reste étalée par terre sans rien faire pendant le tour suivant.

Le symbole Δ^* indique qu'un terrain n'est dangereux que si on cherche à passer rapidement ; si on passe un tour de jeu entier à le franchir lentement il n'y a pas de danger.

Cette règle a des variantes plus ou moins meurtrières et peut être adaptée. Dans certains tableaux le symbole Δ est remplacé par **R** pour "risque" ou **H** pour "hasart" (hasard, risque en vieux français).

SITUATIONS À PROBLÈMES ...si la règle est mal comprise

Autres personnages soudainement ralentis

Si on décide de bouger à cause de mouvements annoncés pour d'autres personnages, et que ceux-ci sont soudain ralentis ou bloqués par un terrain difficile (leur jet de dé de lenteur) il faut quand même faire une partie du mouvement qu'on a soi-même annoncé. On ne redevient pas « immobile » en voyant que l'ennemi est retardé par le terrain ou que des amis n'ont pas avancé assez loin ! Le temps de s'en rendre compte, on a forcément un peu bougé. On peut revenir aussitôt sur ses pas jusqu'à l'endroit d'où on était parti, mais ça empêche de tirer immobile ou de recharger immobile ; ça peut aussi faire perdre la protection contre les tirs si l'endroit était abrité.

Maintenir ou régler la distance

On peut régler son mouvement sur celui d'un adversaire, en disant : « Je recule au fur et à mesure que tu avances (ou bien : "j'avance autant que tu recules... etc. etc.") car je veux rester juste à portée de tir (ou pas) ». Il faut bien sûr avoir assez de capacité de mouvement pour le faire.

S'il y a désaccord en boucle, c'est que les personnages hésitent

Cas très rare, des adversaires ne sont pas d'accord sur le mouvement simultané : « Si tu vas là, je fais ça. » « Ah, alors je ne vais pas là. » « Alors je ne fais pas ça ! » « ...Alors je vais là ! » etc.

Dans ce cas on suppose que les personnages se jaugent du regard et **ne font rien** pendant ce tour de jeu (...ne peuvent ni bouger, ni tirer, ni recharger leur arme...) et hésitent réellement autant que les joueurs et les joueuses ! ...qui vont donc devoir prendre une autre décision, par exemple essayer de passer ailleurs. Les joueurs et les joueuses qui ont l'habitude du système de jeu ne se laissent pas prendre longtemps par cette fausse sensation de blocage.

Oublié de la vie

Un personnage qu'on a oublié de déplacer s'est simplement arrêté pour pisser ...surtout si son déplacement remet en cause des décisions de mouvement ou de tir déjà effectuées par d'autres joueurs ! L'arbitrage peut être plus indulgent pour les personnages voyageant loin de l'action, et pour des PNJ.

CONTACT ENTRE ADVERSAIRES

Des ennemis qui se rencontrent et acceptent le contact (ou ne peuvent pas y échapper) doivent **s'arrêter dès que leurs socles se touchent**.

On les place socle contre socle (face à face, ou face contre côté) le plus naturellement possible, à l'endroit de leur rencontre. Si tout le monde était en mouvement, on tient compte de leur vitesse pour voir (à peu près) l'endroit de la rencontre.

À plusieurs, les personnages adverses sont mis face à face, si possible en lignes opposées.

Le mouvement est simultané, on ne peut donc 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 qui ne restent pas sans rien faire à regarder l'ennemi bouger tout près d'eux.

On fera tous ces combats plus tard dans le tour de jeu (pendant la phase de mêlée, page 25).

En principe, il est interdit de venir contacter un ennemi qu'on ne pouvait pas voir au début du tour de jeu ; même si on se doutait un peu de sa présence il faut s'arrêter quand on le voit.

...mais des personnages qui attendaient cachés en embuscade peuvent se démasquer et venir au contact, de préférence sur arbitrage du MJ ou avec une règle sur les attaques surprises.

2) LE TIR

« Y A-T-IL DES TIRS ? »

On vérifie bien que **tous les mouvements sont finis**, et on demande « **Y a-t-il des tirs ?** »

Chaque tireur ne peut tirer qu'**une fois** par tour de jeu (*sauf avec quelques armes modernes*). On ne peut pas **tirer et frapper** dans un même tour de jeu (*sauf exceptions pour certains contextes*). On ne peut pas tirer si on était au contact d'un ennemi au début du tour de jeu (*sauf au pistolet*).

On lance un dé par tireur qui tire. La plupart des armes éliminent un ennemi sur un résultat de **5 ou 6 à courte portée, 6 à moyenne portée, 7 à longue portée** (*un 7 s'obtient avec deux 6 naturels en même temps contre une même cible isolée ou groupe, ou en relançant un seul 6 naturel, voir page 8*).

Autant que possible, les dés demandant un même résultat sur une même cible sont jetés ensemble.

Pendant cette phase de tir on ne doit pas attendre de voir le résultat de certains tirs pour en décider d'autres (*les tireurs n'ont pas le temps de regarder*) on doit les annoncer en même temps.

Certaines armes ne peuvent tirer qu'immobile ; d'autres peuvent tirer ou être lancées en mouvement avec ou sans malus. Quelques armes (*arbalète, fusil à silex...*) sont longues à recharger, il faut rester un tour de jeu immobile, ou même deux tours (*mousquet*). Plusieurs sortes d'armes sont prévues dans les tableaux (*exemples ci-dessous*). On ne tient compte que de celles représentées sur les figurines qu'on utilise. La mention **.ext** signifie tir en extérieur seulement à cette portée.

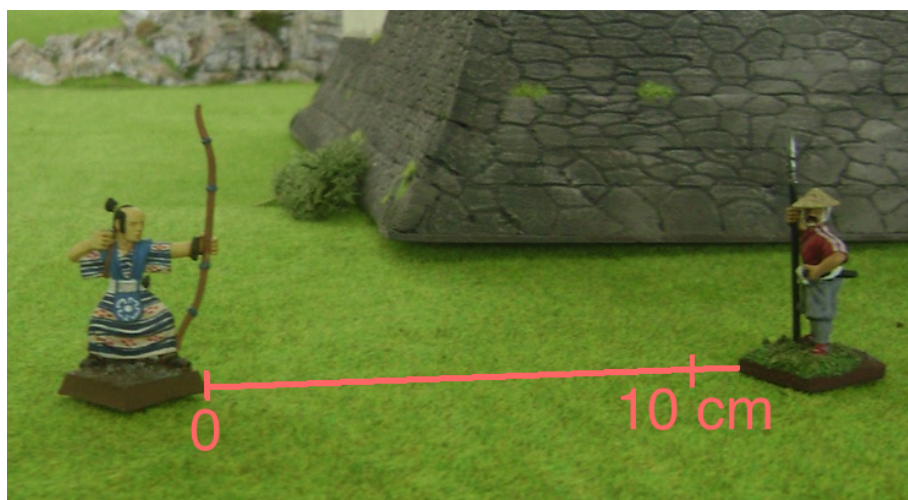
Quelques armes du Moyen Âge européen		jusqu'à 20 cm	20 - 40 cm	40 - 60 cm
arbalète de guerre à partir du XI^e siècle	tire à pied et immobile rechargée en un tour immobile	5 - 6	6	7
arc simple européen efficace (à pied) ou arc court composite (à pied ou monté)	immobile à pied (-1 en mouvement monté) -1 au résultat du dé contre les personnages en cotte de mailles ou équivalent "armure 4" -2 au résultat du dé contre les personnages en armure complète "armure 5"	5 - 6	6	7 ext.
arc long gallois ou anglais, XIV^e-XV^e siècles	tire à pied et immobile -1 au résultat du dé contre les personnages en armure complète "armure 5"	5 - 6	6	7 ext.

Arc japonais asymétrique yumi		jusqu'à 10 cm	10 - 20 cm	20 - 40 cm
arc japonais asymétrique yumi	tire à pied et immobile, mais les samouraïs montés peuvent tirer et sans malus mouvement -1 au résultat du dé contre les personnages en cuirasse ou armure complète "armure 4 ou 5"	5 - 6	6	7 ext.

Un **samouraï japonais** tire à l'arc contre un lancier **en tenue légère** à un peu plus de 10 cm.

La table de tir de l'**arc japonais** indique qu'il faut faire 6 au dé pour atteindre un adversaire non protégé à cette distance (entre 10 et 20 cm donc à moyenne portée).

On lance un dé, si le dé fait 6 le samouraï élimine le lancier. Si le lancier avait eu une **cuirasse** (malus -1 au dé) il aurait fallu faire 7 (un 6 et relancer un 6).



Armes à feu à silex <i>pirates, XVIII^e siècle, Napoléon...</i> <i>Ces armes à feu à canon lisse ont un malus -1 au résultat du dé à longue portée sur quelqu'un en cuirasse "armure 4" (il faut faire 8).</i>				
		jusqu'à 10 cm	10 - 20 cm	
pistolet (à silex)	peut tirer en mouvement avec -1 au dé, rechargé en un tour immobile	5 - 6	7 -1 si cuirasse	
		jusqu'à 20 cm	20 - 40 cm	40 - 60 cm
fusil (à silex)	tire à pied et immobile, rechargé en un tour immobile	5 - 6	6	7 -1 si cuirasse

Quand tirer ?

En principe les tirs sont annoncés et effectués **en phase de tir**, on admet qu'ils sont simultanés.
Ils surviennent en même temps : des ennemis qui se tirent dessus à ce moment peuvent se tuer l'un l'autre.

On a parfois besoin de tirer à d'autres moments : **avant les mouvements** (*avant que personne n'ait bougé*) ou **pendant les mouvements** (*et/ou à bout portant juste avant le contact en mêlée*). C'est permis si ça change quelque chose, par exemple tirer sur un ennemi qui s'éloigne ou qui va se cacher ou qui va bientôt être au contact du tireur ou de ses amis. *Voir pages 21-22.*

Sur qui tirer ?

Un tireur tire en priorité sur les ennemis **les plus proches** de lui, ou sur ceux **qui tirent sur lui** (*sauf si un chef capable de le commander à portée de voix lui ordonne de tirer sur une autre cible*).

Un tireur ne peut pas tirer sur des ennemis **au contact de ses amis** (ni donc sur une mêlée)
...sauf "à bout portant" sur l'ennemi qu'on va soi-même contacter en mêlée ; ou bien si le chef de troupe en personne ordonne de tirer dans le tas, mais dans ce cas on risque aussi de toucher ses amis.

Personnages peu habitués à tirer (et à se faire tirer dessus)

Les personnages peu ou pas du tout entraînés au combat (classe 1, classe 2) ne savent pas bien manier les armes à feu et (même ayant appris à recharger et à tirer) risquent de s'affoler dans une situation de combat. Ces personnes ont donc un **malus -1 au dé pour tirer**.

Un scénario peut quand même prévoir que, pour diverses raisons, certaines de ces personnes, hommes ou femmes, ont assez de pratique et de sang-froid pour tirer assez bien (sans ce malus).

Ligne de tir & ligne de vue

Un tireur peut tirer dans toute direction, sauf s'il y a un obstacle ou quelqu'un entre lui ou elle et sa cible : il faut pouvoir tracer une **ligne droite dégagée entre le socle du tireur et la cible**.

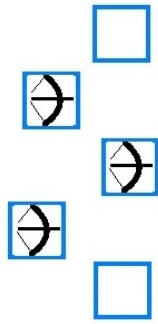
Les personnages inactifs peuvent rester immobiles et tête basse, ou accroupis, ou se déplacer très lentement à quatre pattes, en restant bien derrière un élément de terrain (*sans tirer, ni travailler, etc.*) on ne peut alors pas leur tirer dessus même si on aperçoit un petit peu leur figurine.

On ne tient donc pas forcément compte des lignes de vue apparentes entre figurines, qui ne représentent qu'un bref moment dans une situation réelle mouvante et dynamique.

Le tir vers une cible haute (*rempart, balcon, etc.*) par-dessus des amis placés plus près est possible, si ces amis sont à une distance de cette cible inférieure au double de sa hauteur et si on n'est pas soi-même à plus du triple *...on n'a jamais besoin de calculer ça, sauf en cas de gros désaccord. ;)*

Les éléments de terrain miniatures sont souvent plus bas que leurs vraies proportions : une forêt ou colline bloque la vue et les tirs. *La mention **ext.** sur les tables de tir indique qu'il faut être dehors.*

Tir du second rang d'un même groupe (sur deux lignes)



Un tireur placé au second rang d'un groupe doit avoir devant lui, au moment où il tire (en mouvement ou pas) un espace libre aussi large que son socle entre ses amis du premier rang (et/ou entre ses amis du premier rang et des obstacles) pour pouvoir tirer (*schéma à gauche*). Ça couvre autant de front qu'une ligne sur un seul rang, mais cela peut se produire quand, par exemple, un groupe se déplace rapidement.

Ceci ne concerne que les membres du même groupe. Des tireurs placés plus en arrière doivent avoir un espace vraiment dégagé devant eux pour tirer (sauf cas particuliers).

Un tireur peut aussi venir se serrer juste derrière un ami qui ne fait rien, pour tirer par-dessus son épaule (*sauf avec certaines armes*). L'ami placé devant peut s'être déplacé mais ne doit pas tirer, recharger, travailler, ni être au contact d'un ennemi.

On peut tirer avec une arme de poing très maniable (pistolet, revolver, pistolet à rayons, etc.) par-dessus l'épaule d'un ami qui est en train de tirer (ou de faire autre chose)

Les soldats réguliers formés en ordre serré peuvent tirer au fusil sur deux rangs.

Les projectiles **lancés à la main** (javelots, cailloux, etc.) peuvent être jetés depuis les rangs arrières d'un groupe par-dessus leurs premiers rangs (*et si ces premiers rangs sont engagés en mêlée on peut les lancer sur les rangs arrières du groupe ennemi, mais pas sur les rangs ennemis qui frappent*).

Tir contre un groupe



Quand on tire sur un groupe d'ennemis, **on ne peut pas viser précisément l'un d'entre eux** : on tire dans le tas (*à moins d'arriver au contact à bout portant*).

Ci-contre : ce groupe de généraux et d'officiers forme une seule cible, on ne décide pas précisément sur lequel on tire.

Peinture et photo : Jean-Jacques Nicomette.

Si ça touche on tire au sort lequel est tué ; si le sort désigne un personnage que son armure aurait préservé, le tir est perdu.

Si des membres d'un groupe sont protégés par le terrain, et d'autres non, les tirs touchent en priorité la partie du groupe la moins à l'abri (ou l'individu le moins à l'abri, s'il n'y en a qu'un) à moins que le tireur veuille vraiment tirer sur l'ensemble.

On ne peut pas tirer sur une mêlée où des amis sont au contact avec des ennemis, car cela forme un groupe confus et mouvant.

...sauf quelques exceptions, notamment si le chef de troupe en personne en donne l'ordre à ses tireurs à portée de voix, mais dans ce cas ils risquent aussi de toucher leurs amis (et/ou de nuire à leur moral).

Un personnage qui vient de tuer ou de faire reculer son adversaire en mêlée au tour précédent, ou qui a reculé (et n'est donc plus au contact d'un ennemi) n'est pas une cible séparée au début du tour de jeu s'il est encore près des autres combattants (assez proche pour former un groupe confus d'amis et d'ennemis).

Règle optionnelle : tir sur rangs arrières d'un groupe en mêlée (à courte portée seulement)

Il est interdit de tirer sur une mêlée, mais on peut tirer, **à courte portée seulement**, sur les **rangs arrière** d'un groupe ennemi dont les premiers rangs sont au contact d'amis, si ces rangs arrière ne sont pas eux-mêmes au contact d'amis et ne frappent pas non plus dans la mêlée par-dessus leurs copains. Il faut être assez près, à **courte portée de son arme** (*première colonne de sa table de tir*).

Protection du terrain

Les personnages à pied qui se montrent un peu derrière un obstacle (*muret bas, porte ou fenêtre, buissons, lisière de forêt, etc.*) sont en partie protégés : il y a -1 aux résultats dès quand on leur tire dessus.

Ci-contre : ces Écossais du dix-septième siècle, placés dans une étendue de broussailles, ne sont pas gênés pour tirer mais l'ennemi a -1 au dé pour leur tirer dessus.

Ces personnages peuvent même dire qu'ils restent couchés ou à quatre pattes sans rien faire (*ni tirer, ni recharger leur arme, pendant tout le tour de jeu*) dans ce cas on ne peut pas les prendre pour cible (*même si les joueurs aperçoivent encore un bout de leurs figurines*) sauf si des tireurs les dominent d'une grande hauteur (*colline, haut rempart*).



Ci-contre : soldats de l'époque napoléonienne derrière un haut mur de ferme. Pour tirer sur les assaillant qu'on aperçoit au loin ils se découvrent partiellement, ils ont alors une protection -1 contre les tirs adverses.

S'ils s'accroupissent pendant tout le tour de jeu ils sont entièrement protégés par le mur de pierre, dans ce cas on ne peut pas leur tirer dessus mais eux non plus ne peuvent pas tirer.

En principe on ne peut pas tirer avec des armes individuelles sur des personnages qui ne sont pas visibles pendant le tour de jeu (*sauf rares exceptions ou scénario*).

La règle de jeu propose des protections par type de couvert (*voir tableau page suivante*).

C'est aussi générique que possible pour rester simple et pratique. L'arbitre et/ou les joueurs et joueuses peuvent décider d'adapter tout cela aux terrains et décors disponibles.

Ci-contre : les clôtures légères de cet enclos du haut Moyen Âge, comme d'autres écrans peu épais, offrent une protection -1 contre les tirs des armes légères de cette époque ...mais pas davantage, même si on est entièrement caché derrière.

Elles ne protégeraient guère contre des armes à feu modernes.



Quand des tireurs opposés sont séparés par un obstacle sans qu'aucun ne soit au contact de cet obstacle, on suppose que la gêne est la même et le malus s'applique à tout le monde.

<i>Exemples ou suggestions</i> (tirs d'armes individuelles légères)	quelle protection contre le tir donne ce terrain à ceux qui sont dedans ?	les personnages qui sont dans ce terrain sont-ils visibles ou cachés ? (cachés on ne peut pas leur tirer dessus)
broussailles, buissons, cultures hautes	-1 au dé sur des piétons	cachés si accroupis pendant tout le tour de jeu (sauf de tireurs très en hauteur)
forêt assez dense (forêt générique fréquente si on n'a pas précisé sa nature)	-1 au dé pour tirer à travers moins de 10 cm d'épaisseur de forêt	cachés s'il y a plus de 10 cm d'épaisseur de forêt
forêt très ouverte et dégagée	-1 au dé sur piétons isolés ou habitués à la guérilla	cachés s'il y a plus de 20 cm d'épaisseur de forêt ouverte
forêt à sous-bois très dense, jungle épaisse	-1 au dé en lisière (interdit aux montés)	cachés s'il y a plus de 2 cm d'épaisseur de forêt très dense
marais, marécage (comme des broussailles avec de l'eau)	-1 au dé sur des piétons	cachés si accroupis pendant tout le tour de jeu
eau peu profonde (ruisseau, mer près de la plage)	aucune	visibles
eau profonde (personnage qui nage)	-1 au dé sur des nageurs	visibles (sauf très bon plongeurs)
arbre isolé, pilier, poteau	-1 seul à pied juste derrière	visibles
cadre de porte ou fenêtre	-1 au dé sur des piétons	visibles s'il se montrent pour tirer, cachés s'ils reculent (pour recharger, etc.)
meurtrière étroite dans une paroi très solide	-2 au dé sur des piétons	

Présentation des protections du terrain dans les fiches résumées (c'est pareil que ci-dessus)

tir contre piéton(s) partiellement protégés par le terrain : haie, talus, broussailles, fenêtre, porte entr'ouverte, construction, muret, palissade, rempart... ou tir dans une forêt (vers la lisière ou à travers si on est visible, sauf forêt ouverte)	- 1
ou tir contre piéton(s) apparaissant derrière une meurtrière étroite et solide de château ou autre fortification épaisse	- 2

Les malus « dûs au terrain » ne s'ajoutent pas entre eux. Le total des malus « dûs au terrain » et « dûs à la cible » (armure, furtivité...) est limité à -2 car une armure ne protège pas plus derrière une meurtrière.

Il y aura toujours des **cas particuliers**... On les arbitre le plus simplement possible, dans l'esprit du jeu.

Ci-contre : au Soudan à la fin du XIX^e siècle, ce soldat britannique s'est placé près de la fenêtre d'un bâtiment où sont retranchés des Mahdistes. On peut facilement se mettre d'accord :

Si le soldat et/ou un des Mahdistes à l'intérieur dit qu'il se penche par la fenêtre pour tirer, ils peuvent se tirer dessus sans malus (mais un personnage qui se penche ainsi dans un obstacle peut être frappé avec bonus en mêlée, page 30).

Si on veut se tirer dessus en restant un petit peu en recul (comme la photo le suggère) tout le monde bénéficie d'une protection -1 au dé (car tout le monde, de chaque côté, est en partie protégé par un bord de la fenêtre).

Si le soldat et ses ennemis restent collés au mur chacun de leur côté, ils ne peuvent pas se voir ni tirer.



Tir avant ou pendant les mouvements

Des règles avancées, un peu plus détaillées mais souvent bien utiles. Attention à bien séparer les actions ! Et la règle des plusieurs 6 (page 8) s'applique aux tirs à peu près simultanés, pas sur tout un tour de jeu.

Tir avant les mouvements

On peut faire des tirs avant les mouvements si ça change vraiment quelque chose (*par exemple si l'ennemi va s'éloigner*). Il vaut mieux le dire et le faire avant de commencer à décider les déplacements. Il est utile de demander « **Y a-t-il des tirs avant mouvement ?** » au tout début du tour de jeu, avant de commencer à bouger.

Ces tirs sont réglés aussitôt (on lance leurs dés et on enlève les pertes immédiatement). Les joueurs peuvent donc en tenir compte pour décider leurs mouvements qui vont commencer.

Attention à ne pas s'embrouiller : dans tous les cas, il faudra se rappeler jusqu'à la fin du tour de jeu que ces personnages ont tiré, pour ne pas être tenté de leur faire faire autre chose !

Les tireurs qui ont un malus pour tirer en mouvement doivent dire avant de tirer s'ils vont se déplacer ou pas (pour savoir s'ils tirent avec le malus ou pas). Si on lance les dés de leur tir avant de l'avoir dit, ils devront rester immobiles pendant le tour de jeu.

Une arme qui prend du temps à être rechargée (arbalète, mousquet, etc.) ne peut pas commencer à être rechargée pendant le tour où elle vient de tirer, elle ne pourra être rechargée qu'au tour suivant.

Une arme qui peut tirer une fois par tour de jeu (arc...) peut donc, en cas d'urgence, tirer deux fois presque coup sur coup (une fois en phase normale de tir, et une fois au début du tour suivant). Ça ne lui fait toujours que deux tirs au total en deux tours de jeu mais c'est parfois appréciable.

Tir pendant les mouvements

On peut tirer pendant les mouvements, si c'est nécessaire (par exemple en voyant passer un ennemi, ou avant un contact en mêlée) et si les armes les permettent. Il faut le dire pendant le mouvement, au moment où on le fait ...mais il est conseillé de ne jeter les dés de ces tirs qu'après que tous les mouvements soient finis (*pour éviter d'influencer les décisions des joueurs, car en réalité les personnages plongés dans l'action n'ont pas le temps de voir l'effet exact de ces tirs*).

Tir furtif, précipité

On n'a pas beaucoup de temps pour viser un ennemi qui était **complètement hors de vue**, qui apparaît brusquement, passe à portée de tir (*par exemple, traverse la rue en courant*) et **disparaît** plus loin en fin de mouvement. On tire avec précipitation, c'est une **cible furtive**, ce qui donne un malus -1 au dé de tir.

Même chose si un ennemi n'était pas visible, ou était au contact d'amis du tireur, et se déplace et se trouve au contact d'amis du tireurs à la fin des mouvements (*on ne peut donc plus lui tirer dessus*) ou va se cacher.

Un tireur qui apparaît brièvement pour tirer, tire en passant, et puis va se cacher un peu plus loin (*si son arme lui permet de tirer en mouvement*) est lui-même un **tireur furtif**.

Un tireur furtif a un malus -1 au dé de tir (*mais si son arme a déjà un malus pour tirer en mouvement ça ne s'ajoute pas, on admet que c'est le même malus*).

Un tireur furtif ne peut pas tirer sur une cible furtive (*sauf si les deux adversaires sont vraiment d'accord pour dire que leurs personnages prennent le temps d'être ...un peu moins furtifs*).

Se montrer partiellement derrière une protection, par exemple pour tirer, et baisser la tête aussitôt, n'est pas être furtif ! Ça donne l'avantage normal de la protection, c'est le cas habituel c'est tout.

Tir à bout portant, juste avant le contact

Un personnage (*immobile, ou en mouvement si son arme le permet*) qui va se trouver en contact avec un ennemi peut tirer juste avant ce contact, à bout portant, sur cet ennemi ou sur son groupe.

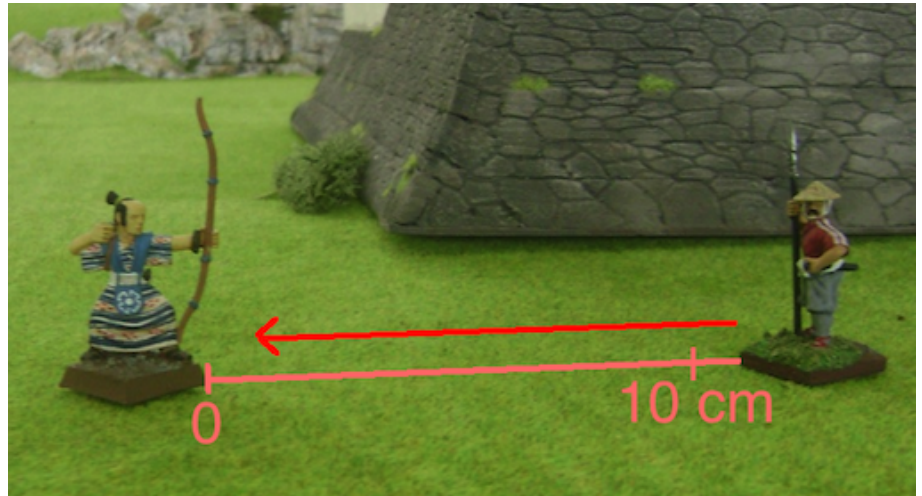
C'est comme le tir pendant les mouvements, avec quelques précisions en plus :

Reprenons l'exemple page 16 :

Au début du tour de jeu, le lancier léger dit qu'il va foncer vers le samouraï !

Celui-ci peut répondre qu'il s'en va (pas très honorable) ou qu'il attend immobile (il pourra tirer, ou combattre avec son katana).

Le samouraï annonce qu'il ne bouge pas. Si le lancier ne change pas d'avis et avance, le samouraï peut tirer pendant ce mouvement, avant le contact, à courte portée : il le tue sur 5 ou 6 au dé.



Si le samouraï tire il ne peut pas utiliser son katana : s'il rate son tir le lancier le frappera sans qu'il puisse riposter. Quel que soit son choix, voir la suite des événements page 26.

Chaque tireur peut tirer sur l'ennemi avec lequel il va se trouver en contact. *À plusieurs, surtout pour l'infanterie régulière, il est parfois plus pratique de lancer tous les dés du tir contre toute la première ligne du groupe adverse (et les survivants des assaillants peuvent remplacer leurs pertes).*

Un personnage qui tire sur un ennemi (ou sur un groupe ennemi) à bout portant, juste avant d'être **lui-même en contact avec cet ennemi**, ne subit pas de **malus de tir dû aux protections du terrain** (*il tire par-dessus ou à travers les protections du terrain*) et n'a souvent pas de **malus de tireur en mouvement** (*ça dépend de la maniabilité de l'arme*). *La protection du mur de boucliers, du pavois ou mur de pavois, des cuirasses ou armures etc. s'appliquent normalement.*

On fait ce tir **en phase de mêlée** pour ne pas s'embrouiller. Si on tue des ennemis qui arrivaient en groupe juste avant le contact, d'autres ennemis qui les suivaient pour attaquer peuvent marcher sur leurs corps et venir au contact à leur place (*ce n'est pas permis dans une unité immobile*).

Rappel : Quelqu'un qui tire ne peut pas frapper pendant le même tour de jeu, sauf exceptions.

POUR RÉSUMER... (la dernière ligne est le cas habituel)

En début du mouvement la cible n'était pas visible (ou était au contact de mes amis) ET en fin de mouvement elle n'est plus visible (ou elle entre en contact avec mes amis, mais pas avec moi ni mon propre groupe)	Tir furtif : malus -1 au dé (pendant les mouvements, puisqu'on ne peut tirer dessus ni en début ni en fin de mouvement)
La cible entre en contact avec mon propre groupe, ou avec moi-même, pendant les mouvements	Tir possible avant les mouvements, ou pendant les mouvements à bout portant avant le contact
Autres situations (cas le plus fréquent, normal dans la règle de base)	Tir en phase de tir (donc après les mouvements) ou bien tir possible avant ou pendant les mouvements si ça change vraiment quelque chose (par exemple si la cible s'éloigne ou va se trouver en mêlée)

Armes à projectiles multiple, tir à mitraille, armes automatiques

Un tir d'arme à projectiles multiples (*tromblon, pierrier ou canon chargé à mitraille, fusil à pompe...*) ou d'arme automatique en rafale (*mitrailleuse, fusils-mitrailleur, mitrailleuse*) peut toucher plusieurs adversaires à la fois (*dans un couple ou un groupe, pas plusieurs isolés éloignés les uns des autres*).

On jette **deux dés (2D6) rouges**, et aussi (*pour la plupart de ces armes*) **un ou plusieurs dés blancs** en même temps (*le nombre de dés blancs est indiqué sur le tableau de chaque arme*). Si au moins un **dé rouge** touche, il y a autant de victimes dans le groupe (ou couple) visé que de dés (rouges et blancs) qui touchent ; si aucun dé rouge ne touche, tout le tir est raté.

Ces dés rouges et blancs sont jetés tous en même temps, pour ne pas perdre de temps et voir aussitôt l'effet du tir (en même temps que les personnages eux-mêmes).

La "règle des plusieurs 6" (page 8) s'applique si besoin (comme s'il y avait plusieurs tireurs).

*Quand on tire sur un **groupe** (au moins trois piétons, ou au moins deux cavaliers) avec une de ces armes, on jette les dés puis **on ajoute +1 à un seul dé** (rouge ou blanc) permettant d'améliorer le résultat.*



*Ci-dessus, un **ribaudequin** du bas Moyen Âge à plusieurs petits canons, un **tromblon** du dix-huitième siècle pour aventures corsaires ou pirates, un **fusil à pompe** (trench gun) Winchester et un **fusil-mitrailleur** Browning (BAR) pour aventures années 1920.*

Leurs portées de tir et le nombre éventuel de dés blancs sont différents mais le système à deux dés rouges est le même. La probabilité de toucher est bien plus forte qu'un tir isolé, mais sans certitude quand même.

Pas besoin de gabarit ou de zone d'effet, la notion de groupe suffit.

Artillerie

Le tir de canon chargé à mitraille se fait comme pour les autres armes à projectiles multiples (voir l'encadré en haut de cette page) avec **2D6 rouges** et des **dés blancs** selon la puissance.

Le tir à boulet se fait avec **1D6 rouge** qui indique si le tir a touché ou pas, et des **dés blancs** selon la puissance. Si le dé rouge touche, tous les dés qui touchent causent des pertes.

Des variantes de règles pour l'artillerie plus moderne sont testées ou à l'étude.

Les dégâts sur les structures en dur (constructions à terre, ou navires) peuvent faire l'objet de dés de couleur différente, ou être résolus par le même tableau.



Artilleurs de la guerre de Trente Ans (Peinture É. M., photo B. R.)

Effet des tirs

Il n'y a pas de jets de sauvegarde dans la règle de jeu, c'est inclus dans le dé du tir.

Chaque tir réussi élimine la personne visée si elle était seule et isolée ; ou, si on tire sur un couple ou sur un groupe, un personnage au hasard (*on peut tirer au sort en les numérotant et en lançant un dé, ou toute autre méthode, au moins parmi les personnages les plus proches des tireurs*). Si ce personnage a une protection personnelle suffisante (armure, gilet pare-balles, exosquelette) le tir est perdu (*à moins qu'on puisse lui appliquer la "règle des plusieurs 6", voir page 8*).

Si certains personnages du groupe visé sont en partie protégés par le terrain alors que d'autres membres du même groupe ne le sont pas, on admet que ceux à découvert sont les premiers touchés. *À moins qu'un chef des tireurs à portée de voix leur ait ordonné de tirer sur tout ce monde ; dans ce cas ceux en partie protégés par le terrain peuvent échapper à la mort comme au § précédent.*

Les personnages touchés sont aussitôt retirés du jeu, on ne cherche pas à savoir s'ils sont morts ou blessés ou hors de combat.

...sauf s'il s'agit d'un personnage particulier qui a "deux points de vie" ou si on souhaite ramener le corps. Il est utile de prévoir quelques figurines représentant des morts et des blessés.

Autres précisions sur le tir...

Munitions, enrayement

On ne compte pas les munitions, on admet que les tireurs en ont une provision suffisante, sauf pour les projectiles lancés à la main (javelots, dards, francisque, etc.) dont le nombre est limité.

Des règles plus précises ou optionnelles pour certaines armes peuvent prévoir (de manière aléatoire) un épuisement des munitions ou un blocage de l'arme qui s'enraye.

Jet de pierres, cailloux, pavés

Le jet de cailloux ou de pavés, et les lâchers de pierres du haut d'une muraille, sont mentionnés dans des extensions de la règle pour certains contextes.

Duel

En principe la règle de jeu ne prévoit pas de jets d'initiative ou de rapidité, car tout est simultané. Mais quelques rares personnages peuvent avoir un avantage de rapidité ou d'agilité.

Cas optionnel : deux tireurs seuls face à face, par exemple pour un duel. Chacun peut lancer un dé d'une autre couleur **en même temps** que son dé de tir. Celui dont le résultat du dé de couleur est le plus élevé tire juste avant l'autre, et le tue donc avant qu'il tire si le résultat du dé de tir est suffisant. De très bons pistoliers, pistoleros, shérifs, gangsters ou agents secrets etc. peuvent avoir un bonus à ce dé de rapidité et/ou un bonus à leur dé de tir.

Tirs inutiles

Quand on tire de loin, et/ou sur des adversaires bien protégés, on peut avoir besoin d'obtenir un 8 ou un 9. C'est possible avec la « règle des plusieurs 6 » (*voir page 8*) mais c'est très difficile ou presque impossible avec un seul tireur ou très peu.

Il vaut mieux éviter de perdre du temps pour rien : la possibilité de toucher sur 8 ou plus est surtout prévue pour les tirs groupés. *C'est pourquoi (8) est écrit entre parenthèses sur les tables de tir.*

Ce n'est pas facile de tirer, ils bougent tout le temps !

Il faut imaginer que les mouvements sont fluides et dynamiques. La position exacte des figurines symbolise un très court moment dans l'action et ne devrait pas causer de pinailleries. Dans une vraie bagarre les combattants bougent et se mélangent, et à moins d'être tout près de leur cible les tireurs ne voient souvent qu'une masse confuse. C'est encore plus vrai dans les cas complexes.

3) LA MÊLÉE

« ...MÊLÉE ! »

La mêlée c'est le combat au contact, le corps-à-corps ! Au moment de la mêlée, les adversaires qui sont en contact les uns avec les autres (socle contre socle) peuvent se frapper.

Un personnage ne peut pas tirer et puis frapper pendant un même tour de jeu ; ni frapper plusieurs fois. Chaque personnage ne frappe qu'**une seule fois**, et contre un seul ennemi, à chaque tour de jeu (*c'est le principe général, il peut y avoir des exceptions pour certains contextes ou armes*).

En réalité les adversaires échangent peut-être plusieurs coups, ils font sans doute une suite rapide d'attaques et de parades, mais on ne s'occupe pas de ça, ce n'est pas une simulation d'escrime. On veut juste savoir le résultat du combat à la fin du tour de jeu.

Un personnage ne frappe qu'un seul ennemi, mais peut être frappé par plusieurs adversaires. Un personnage en contact avec plusieurs ennemis doit indiquer qui il frappe avant de lancer le dé.

On lance une seule fois le dé pour chaque personnage qui frappe, à chaque tour de jeu de combat en mêlée. *La méthode est la même quand les personnages viennent tout juste de se contacter ou quand ils sont restés en contact à se taper dessus depuis la fin du tour précédent.*

Les combats au contact sont simultanés. On les résout l'un après l'autre en commençant par ceux qu'on veut (*mais on suppose qu'ils se déroulent tous à peu près en même temps d'un bout à l'autre de la table et que leurs effets s'appliquent ensemble*). Quand des groupes ennemis s'affrontent on sépare tous leurs combats en petits duels à un contre un, ou à un contre plusieurs.

Pour mieux s'y retrouver

Lors du contact pour la mêlée on met les socles des adversaires bord à bord. Un contact par un angle ne compte pas (ou compte comme deuxième ligne). Les socles ronds sont placés comme s'ils étaient carrés, c'est mieux pour s'y retrouver ou s'il y a les deux. Pour être à plusieurs contre un il faut donc assez de place sur les côtés de l'adversaire (*ou des lances ou armes d'hast, voir page 28*).



Frappe « avant » l'adversaire

On résout chaque petit combat (*un contre un, ou plusieurs contre un*) en regardant d'abord la **longueur des armes**. Si elles sont de même longueur (*par exemple, si tout le monde a des armes courtes : épée, sabre, hachette, tronçonneuse...*) les adversaires se frappent en même temps. Sinon, le personnage avec l'**arme la plus longue** frappe avant l'autre (ou avant les autres en contact).

- D'abord, **tir à bout portant** (tir avant le contact - voir page 22 - et/ou tir au pistolet en mêlée).
- Puis frappe d'arme **longue** (*lance légère, lance de chevalerie, hallebarde, naginata...*)
- Puis arme **semi-longue** (*épée à deux mains, baïonnette sur fusil, grand outil à deux mains...*)
- Puis arme **courte** (*épée, sabre, hachette, katana, hache d'abordage, tronçonneuse...*)
- Pour finir, arme **très courte** (*couteau, dague*).
- Et en dernier, frappe **à mains nues** s'il y en a (*voir le malus page 27*).

La longueur apparente peut varier selon les marques de figurines, c'est la catégorie ci-dessus qui compte.

Une phase de mêlée résume en un jet de dés un échange de coups et parades. Même si une arme courte pourrait parfois donner le premier coup, la longueur donne un avantage pour le reste de l'échange. Faire lancer en premier le dé des armes les plus longues simule cet avantage sans ajouter d'autres facteurs.

Résultat de la mêlée

On lance **un dé** pour chaque personnage qui frappe en mêlée.

Un personnage en contact avec plusieurs ennemis doit dire sur qui il ou elle frappe avant de lancer le dé (*si on oublie de le dire on suppose que c'est instinctivement sur l'adversaire le plus fort*). Ses ennemis peuvent lancer leurs propres dés ensemble si leurs armes et bonus-malus sont analogues.

Les tirs à bout portant en mêlée sont résolus sur la table des tirs *sans avoir de protection du terrain*.

Pour toute frappe d'arme blanche, les **bonus - malus** des facteurs tactiques de mêlée, s'il y en a, modifient le résultat du dé, puis on compare ce total avec la **classe** de l'adversaire frappé :

On touche (tue) l'adversaire si le résultat ($\text{dé} \pm \text{bonus-malus}$) est **plus grand que sa classe**.

Si le résultat est égal à sa classe, il ou elle **recule** de deux pas (*la longueur de son socle*).

Si le résultat est **plus petit que sa classe**, c'est raté.

Un jet de dé naturel de 1 en mêlée est toujours raté même s'il y a des bonus en plus (la victime a toujours une chance : on imagine que l'ennemi a glissé, ou hésite, ou prend le temps de se moquer...)

Un double 6 naturel vaut 7 (un 6 naturel obtenu seul peut être relancé pour tenter de faire 7, puis 8).

Un triple 6 naturel (donc un 8 naturel) touche toujours en mêlée même s'il y a des malus.

Si le personnage porte une protection **plus grande que sa classe** ("armure 4", "armure 5") il faut que le résultat soit aussi **plus grand que cette armure**, sinon ce personnage recule.

Un personnage **tué, ou obligé de reculer**, par un adversaire qui l'a frappé avant, **n'a pas le temps de frapper personne**.

Un personnage qui tue son ennemi ne recule pas si cet ennemi lui inflige en même temps un résultat « recul », mais peut être tué ou mis en recul par **d'autres ennemis** au contact.

Un personnage qui doit reculer peut quand même être frappé par d'autres ennemis qui étaient aussi à son contact et se préparaient le faire (*par exemple, si on recule à cause d'un coup d'arme longue, ça n'empêche pas d'être frappé par les épées ou les couteaux de ceux qui voulaient le faire*).

Suite de l'exemple des pages 16 et 22 :

Un samouraï archer et un lancier ashigaru léger arrivent en contact pour se battre.

Si le samouraï n'a pas tiré à l'arc pendant le tour de jeu, il peut utiliser son katana. Mais la lance de l'ashigaru est plus longue que le katana : le lancier frappe en premier, son joueur ou sa joueuse lance un dé.

Le samouraï est "classe 5, vêtue légère". Si le dé du lancier fait autant que la classe du samouraï (donc 5) il l'oblige à reculer de la longueur de son socle et l'empêche donc de riposter. S'il fait plus que la classe du samouraï (donc 6) il le tue.

Si le samouraï doit reculer, le lancier peut choisir aussitôt d'avancer à la place où il était pour rester en contact avec lui, ou pas.

Si le samouraï n'a pas reculé et n'a pas été tué, il frappe avec son katana (s'il n'a pas tiré avec son arc pendant le même tour de jeu). Le joueur ou la joueuse lance un dé. Le lancier est "classe 3, vêtue légère" donc si le samouraï fait 3 il le fait reculer ; s'il fait plus que la classe du lancier, donc 4 ou 5 ou 6, il le tue.

Si aucun des deux ne tue ni ne fait reculer l'autre, ils seront encore en contact au début du tour suivant.



Règle optionnelle très conseillée...

Pour éviter que deux adversaires s'entretuent (ou reculent en même temps)

Si les deux adversaires obtiennent **en même temps**, en se frappant l'un l'autre avec des armes de même longueur, le résultat de « **tuer** » l'autre :

- C'est le personnage le mieux entraîné, de **plus forte classe** qui tue l'autre.
- Si de même classe, c'est la **plus forte armure** qui tue l'autre.
- Si même classe et même armure (ou de même classe et en vêtue légère sans aucune armure) c'est le **plus fort dé naturel** qui a été jeté pour ce combat qui l'emporte.
- Si c'est aussi égal, ce sont les **meilleurs bonus-malus** qui triomphent...

...Si rien de tout ça ne peut les départager... ces adversaires sont tous deux tués ! Même chose quand les deux obtiennent en même temps le résultat de **faire reculer** l'autre.

Cette règle n'est pas utilisée pour des frappes simultanées contre un même ennemi car il peut y avoir une perte de chaque côté (sauf cas d'un très rare escrimeur pouvant toucher deux fois contre deux ennemis).

Rappel : si on tue l'autre, on n'a pas besoin soi-même de reculer.

Frappe sans entraînement et/ou avec arme improvisée, ou à mains nues

Un personnage **classe 2**, donc sans habitude du combat (*civil, villageois ou villageoise, jeune recrue*) a un malus –1 pour frapper en mêlée (*sauf à son tout premier tour en mêlée si très motivé-e*).

Un personnage qui frappe avec une **arme improvisée** (*outil, bâton, gourdin, crosse d'arme à feu...*) a aussi un malus –1 car son arme est peu efficace.

La frappe **à mains nues** a un malus –1 au dé, l'adversaire touché tombe et reste KO pendant un tour de jeu. La frappe à mains nues n'est pas mortelle sauf sur triple 6 naturel (*même involontaire*).

Ces trois malus ne s'ajoutent pas les uns aux autres (*exemple : un villageois non entraîné au combat qui frappe à coups de fourche, ou à mains nues, a le malus –1 en tout*).

Les outils lourds maniés à deux mains (*grosse masse de forgeron, grande hache de bûcheron, tronçonneuse, etc.*) sont aussi des armes improvisées mais leur puissance annule ces malus.

De rares personnages très entraînés à se battre à mains nues, ou au bâton, etc. (*boxeur professionnel, adepte des arts martiaux...*) ne subissent pas le malus correspondant.

Grands costauds & très bons escrimeurs

Quelques très rares personnages peuvent avoir des capacités de combat particulières en mêlée, dans un esprit de jeu de rôle et si l'arbitre le prévoit (*voir les "compétences" page 37*).

Voici par exemples deux capacités différentes (qui ne sont pas compatibles pour une même personne).

- Un être humain **très costaud** (*mieux représenté par une figurine balaise au socle un peu plus large*) a +1 au dé pour taper avec ses armes préférées quand il est à pied (*cette force n'est pas un "facteur tactique" et compte même si la personne est en désordre*).



- Un **très bon et rapide escrimeur** peut frapper à l'arme courte deux fois dans le même tour de jeu, avec 2D6 (contre un seul ou deux adversaires, sans ajouter les dés) *ou bien* frapper en même temps que les armes semi-longues.

Ci-contre : pendant la Révolution française, un notable local tente de persuader un personnage en perruque poudrée de se rallier à la Convention. Mieux vaut pour lui être convaincant, car son interlocuteur (un peu caricatural ou semi-fantasy) est un grand costaud qui a un bonus +1 pour frapper à l'épée...

Second rang de lanciers à pied

Un personnage à pied muni d'une lance légère peut venir juste derrière un **piéton ami** (au contact du socle de cet ami) et frapper par-dessus l'épaule de cet ami sur un même ennemi (sauf si son ami au premier rang veut bénéficier du bonus d'une arme tenue à deux mains : arme à deux mains lourde, naginata...)

Ce personnage du second rang frappe normalement avec sa lance, comme s'il était lui-même au contact du même adversaire (et donc avant les armes moins longues). Cette règle s'applique aussi à d'autres armes d'hast si les combattants sont entraînés à cela.

Si on met au premier rang un personnage ami maladroit au combat (*classe 1 ou 2, qui frappe donc avec malus -1*) un meilleur soldat qui se tient derrière avec une lance ou autre arme d'hast est gêné et subit aussi le malus -1 de cet ami.



C peut frapper par-dessus l'épaule de *A* avec une lance, et *D* aussi car on considère que c'est un 2^e rang (comme *C*) qui frappe par-dessus l'épaule de *A* ou de *B*.

A et *B* frappent au contact.

L'adversaire va frapper *A* ou *B* mais peut ne pas en avoir le temps si son arme est plus courte (règle habituelle).



Ci-dessus : une bande de pillards anglo-saxons pousse des moines captifs devant eux.

Mais pour un combat entre plusieurs lignes on compte surtout la classe et armure de la première.

Ci-contre : une cheffe britto-romaine et un chef picte s'affrontent à l'épée. Deux guerriers qui les suivent pourraient se combattre l'un l'autre à côté, mais préfèrent rester derrière pour soutenir leur noble avec leur lance (arme longue). Ça arrive en bataille rangée médiévale et ça peut sembler complexe. Appliquons simplement la **règle de mêlée** en priorisant **ce qui arrive aux personnages face à face en première ligne** :

Les dés des lanciers sont lancés en premier, en même temps. Les deux nobles sont classe 4 et donc touchés sur 5 ou 6 au dé ou reculent sur 4 au dé. Si les deux résultats touchent, étant de même classe la meilleure armure l'emporte, la Britto-romaine a une cotte de mailles, le Pictes n'en a pas c'est lui qui est tué (pareil si deux résultats recul, seul le Pictes doit reculer). Si un ou une des deux est tué-e ou doit reculer le combat est fini pour ce tour de jeu ; sinon les deux nobles frappent maintenant, avec les mêmes effets.



Note : une règle optionnelle permettant de jeter ensemble les dés d'armes très diverses pour gagner du temps n'est plus mentionnée car elle obligeait à trop de réflexion et donnait des résultats différents de la normale.

Combat en intérieur

Rappel de la page 13 : L'intérieur d'une maison ou construction est terrain difficile pour les piétons, et interdit aux montés. On admet que les personnages peuvent, en un tour de jeu, se déplacer à volonté dans la pièce et/ou franchir tout juste le seuil de la pièce voisine, sans calculer précisément les distances (sauf si un adversaire tente d'aller plus vite pour les contacter ou bloquer leur passage).

Les armes longues (lance, hallebarde...) et semi-longues n'ont pas d'avantage de longueur ni de bonus de poids en intérieur (sauf grand bâtiment, préau, hangar) ni pour frapper à travers une porte ou une fenêtre (même de l'extérieur) elles frappent alors (des deux côtés) comme des armes courtes. On suppose que les personnages ne peuvent pas bien les manier ou dégainent leur arme courte.

Prendre un objet pour lancer ou frapper (suggestion optionnelle)

On admet que des objets solides d'assez petite taille (vase, bouteille, bilig, casserole, etc.) sont disséminés dans les maisons. Une personne sans opposant au contact peut saisir un objet pendant son mouvement. L'objet peut être lancé dans la pièce (aussi vite qu'un tir avant contact, une seule fois par personnage dans une même bagarre) ou taper au contact (comme une arme très courte). Dans les deux cas c'est résolu comme une frappe d'arme improvisée en mêlée (-1 au dé pour frapper, n'aggrave pas le malus classe 2) et non létale : si on réussit la victime est par terre pour tout le tour de jeu suivant sans pouvoir tirer ni frapper. Un résultat recul s'applique normalement.



Sauter sur la table (optionnel)

On peut facilement adapter les mécanismes de la règle à des situations improvisées, par exemple sauter sur une table (ou un bar, une scène haute...)

Si personne ne tente de s'y opposer, c'est un mouvement en terrain difficile. Pareil pour descendre.

S'il y a déjà de la bagarre ou un ennemi proche, c'est plus acrobatique. Pour sauter sur la table ou estrade (ou en redescendre) pendant le mouvement on peut faire un jet de dé d'agilité :

– **Résultat du dé plus petit que son agilité** : le personnage saute sur la table

pendant son mouvement, et pourra frapper en fin de tour si un adversaire se trouve au contact contre la table (ou sur la table aussi si elle est assez grande pour deux).

– **Résultat égal à son agilité** : le personnage ne parvient pas à sauter et doit s'arrêter contre la table, et ne peut pas tirer (sauf au pistolet) mais peut frapper si on le contacte (ou pour descendre : le personnage a hésité à sauter et est encore perché en haut, mêmes contraintes de tir et de combat).

– **Résultat plus grand que l'agilité** : le personnage rate sa tentative, reste bloqué contre la table et ne peut plus tirer ni frapper pendant le tour de jeu (ou pour descendre : descend mais reste bloqué en bas, etc.)

La classe tient lieu d'agilité si cette caractéristique du personnage n'est pas prévue séparément.

Attaquer quelqu'un qui se tient sur une table ou un comptoir (ou qui vient de réussir à y monter) est un combat normal, il faut tuer ou faire reculer cet ennemi pour prendre sa place après la mêlée ; tout attaquant debout au pied de la table a -1 au dé pour frapper l'ennemi qui est plus haut.

Un personnage juché sur la table, qui recule, descend aussitôt de la table (en sautant sur le sol) sauf si la table est vraiment assez grande pour combattre à deux. Si deux personnes qui se battent sur une table (ou autre structure instable) doivent reculer en même temps, tout se renverse et les deux passent le tour suivant à quatre pattes par terre sans pouvoir tirer ni frapper.

Différence de hauteur

Un personnage nettement **plus bas** que son adversaire, ou qui est en train de monter (*pente escarpée, escalier, talus, échelle, etc.*) frappe en mêlée l'adversaire plus haut avec **-1** au dé.

Quelqu'un qui a dû monter pour entrer en contact avec son adversaire subit ce désavantage tant qu'il n'a pas réussi à prendre place de plein pied au même niveau, même si les figurines semblent être posées à la même hauteur ou si l'assaillant se penche tout en haut d'un mur étroit. Et, comme tout le monde bouge en même temps, le défenseur peut se déplacer pour bloquer le passage si l'adversaire tente de contourner.

personnage qui frappe contre un ennemi plus haut que lui ou qui monte pour l'atteindre (<i>pente escarpée, talus, escalier, rempart, mur de propriété, etc.</i>)	- 1
---	-----

Ci-contre : un pirate est entré chez le gouverneur ! il monte l'escalier ! un seul défenseur pourra le frapper. N'écouter que son courage, le gouverneur, Monsieur de Toulvarère, se place en haut des marches pour lui bloquer le passage.

*On suppose qu'ils ont chacun une épée ou un sabre. Le pirate est "plus bas" que le gouverneur et frappe donc celui-ci avec un **malus -1** au dé.*

*Le gouverneur n'a pas de bonus au dé car le pirate n'a pas d'obstacle à franchir. S'il y avait un cadre de porte, une barrière, ou une trappe en haut de l'escalier, le gouverneur frapperait avec **+1** au dé l'ennemi qui veut traverser (voir ci-dessous).*

Si le pirate tue ou fait reculer le gouverneur, il peut prendre sa place sur le plancher de l'étage juste après la mêlée (et sera donc, au tour suivant, à la même hauteur que les autres personnages).



Peinture et photo : Maistre Pique

Combat à travers un obstacle

Deux ennemis qui sont chacun d'un côté d'un **obstacle linéaire** (*barrière, talus, muret, fenêtre, porte ouverte...*) se combattent seulement si l'un ou l'une annonce **essayer de frapper** à travers cet obstacle, ou veut traverser ou entrer ou sortir, ou se penche par-dessus l'obstacle pour tirer... et si l'autre **essaye de l'en empêcher** ou veut riposter.

Le défenseur, s'il est à pied, a **+1** au dé pour frapper son adversaire.

On admet qu'un **seul défenseur**, placé de manière à bloquer le passage, peut frapper au contact chaque attaquant qui cherche à traverser un obstacle (*et éventuellement aussi des personnages avec armes longues serrés tout contre, si ces défenseurs sont en extérieur, et pas pour entrer*).

Si un des combattants tue ou fait reculer son adversaire, il peut à volonté avancer à travers l'obstacle juste après la mêlée pour prendre sa place (*même sans avoir dit avant vouloir traverser*).

piéton contre un ennemi qui l'attaque à travers un obstacle linéaire	+ 1
---	-----

(*haie, talus, muret, mur, porte, fenêtre, balcon, trappe, rempart, etc.*)

Un personnage **qui monte** (*escalade, échelle...*) **pour traverser un obstacle** (*rempart, ou palissade, balcon avec rambarde, échelle vers une trappe au plafond, passage de porte en haut d'un escalier, etc.*) **cumule ces deux désavantages** : frappe avec **-1** au dé contre le défenseur en haut du bâtiment, le piéton défenseur frappe avec **+1** cet ennemi qui l'attaque à travers l'obstacle.

L'attaquant doit tuer ou faire reculer le défenseur pour pouvoir avancer à sa place et prendre pied sur le bâtiment ou l'étage. S'il y arrive, il sera à sa hauteur au tour suivant et ne sera plus gêné par l'obstacle. Dans ces situations, obtenir au moins le résultat "recul" est très utile.

Après la mêlée

Les résultats des combats s'appliquent aussitôt. Il n'y a pas de jet de sauvegarde. Les personnes « tuées » sont enlevées du jeu (*on ne veut pas savoir si elles sont mortes ou évanouies, sauf exceptions*).

Un personnage qui doit « **reculer** » recule de la longueur de son socle en s'éloignant de ses ennemis au contact. Si un ami placé derrière lui l'en empêche, il le pousse et le fait reculer aussi (*mais un piéton ne peut pas pousser un ami monté*). Un personnage qui doit reculer, et qui est bloqué par des ennemis qui l'entourent et/ou par un obstacle qui l'en empêche, est tué ou doit se rendre.

Optionnel : un piéton qui a un ou plusieurs autres piétons amis groupés en file juste derrière lui peut ignorer un résultat de « recul en mêlée » causé par un piéton ennemi devant lui : il ne recule que si le nombre de rangs de piétons ennemis groupés (en ordre serré ou lâche) qui le poussent est plus grand que le nombre de rangs de piétons amis (en ordre serré ou lâche) groupés derrière lui, sinon il reste à sa place.

Un personnage qui tue ou fait reculer un ennemi peut, à volonté, **avancer aussitôt** (*pas plus de deux pas*) pour prendre sa place. Avancer après ce recul permet de rester en contact ; prendre la place d'un ennemi tué ou en recul peut permettre de franchir une porte, une barrière défendue, etc.

On ne peut pas ramasser les armes des morts ou des blessés, ni reprendre leurs montures (*c'est beaucoup trop compliqué à gérer ...mais on peut faire de rares exceptions dans certaines situations*).

Quitter la mêlée : adversaires qui rompent le contact

Au début d'un nouveau tour de jeu, un ou plusieurs personnages en contact avec l'ennemi peuvent vouloir quitter le contact (*à moins d'être encerclé-es*) pour s'éloigner ou fuir. L'ennemi annonce poursuivre, ou pas. Le **mouvement** de chaque personnage ou groupe qui se sépare de l'ennemi (ou qui en est séparé, même si c'est l'autre qui décide de partir) est **réduit d'un dé de lenteur** (1D6 centimètres) à pied (*ou deux "dés de lenteur", 2D6 centimètres, si monté*).

Le personnage qui essaye de quitter un ennemi au contact **ne pourra pas frapper** pendant le tour de jeu (*mais peut encore tirer avec un pistolet ou revolver*) mais l'ennemi quitté n'en est pas empêché. *Tout cela ne concerne pas un simple repositionnement de lignes ou des petites inversions de place pour continuer le combat contre un même groupe adverse.*

Il y a une incertitude dans la fuite : si l'ennemi parvient à vous recontacter (par exemple si son dé de lenteur est plus faible que le vôtre, si vous êtes plus lent, ou si un autre vous rejoint) vous serez frappé-e sans pouvoir riposter !

Un piéton dont le dé fait 6, ou un monté dont les deux dés font 6, ne parvient pas à se

dégager (comme dans un terrain difficile) et reste sur place. Si celui ou celle qui voulait quitter la mêlée se trouve ainsi bloqué-e, il ou elle ne peut frapper personne pendant le tour de jeu (mais peut être frappé-e !)

Si la séparation traverse du terrain difficile ou très difficile on se contente des dés de lenteur jetés normalement pour ce terrain (pas besoin d'en jeter d'autres) en leur appliquant aussi les effets ci-dessus.

Rappel : on ne peut pas tirer si on était en contact avec un ennemi au début du tour, sauf au pistolet.



LA DIMENSION JEU DE RÔLE

La règle de jeu est surtout efficace pour mettre en scène et vivre des aventures dans un esprit rôliste. Pour cela il est souhaitable qu'un ou une participant·e agisse comme maître de jeu (MJ).

Maître de jeu (MJ)

Quelqu'un agit comme arbitre / organisateur ou organisatrice ; comme dans les jeux de rôle, on peut appeler cette personne le ou la MJ (*maître de jeu*).

Cela demande un peu de temps de préparation et d'organisation avant la partie, il faut aimer prévoir des scénarios plus ou moins détaillés, imaginer un contexte autour de l'aventure (village, habitants, événements, etc.) et arbitrer les situations sans parti-pris. Le rôle de MJ est contraignant mais n'empêche pas de s'amuser autant que les joueurs et joueuses et parfois davantage.

Rien n'empêche, pour plus de variété, de changer de MJ d'une partie à l'autre ou d'une campagne à l'autre parmi le groupe de joueurs et joueuses suivant les envies et les disponibilités.

Personnages joueurs (PJ)

Chaque joueur ou joueuse est représenté·e par un personnage (*donc une figurine*). Quelque temps avant la partie le MJ ou la MJ propose des rôles, et/ou écoute ce que les gens souhaitent jouer pour l'inclure si possible dans le scénario.

Troupe

Les personnages de chaque joueur ou joueuse constituent sa **troupe**. Ces personnages ont des raisons de vivre et d'agir ensemble : une famille ou tribu guerrière, un chevalier ou une noble dame avec ses gardes, une petite bande de brigands, un groupe de ninjas, un capitaine corsaire ou pirate avec quelques marins, une ou deux escouades de soldats, une équipe d'archéologues...

Il n'y a pas de minimum ni de maximum d'effectif, mais le jeu est intéressant et assez rapide avec des troupes d'une douzaine à une vingtaine de personnages. On peut en prendre plus mais les combats seront plus longs. On peut aussi se contenter de deux ou trois aventuriers ou aventurières partant en expédition, ou de quelques bandits qui préparent un coup...

Une troupe est commandée par un personnage de **chef ou cheffe de troupe**. Le personnage qui représente le joueur ou la joueuse peut être très bon au combat (classe 5) ou bien avoir d'autres talents, et peut avoir « deux points de vie » (*voir page suivante*). Le chef ou cheffe peut être aidé·e par un ou plusieurs **chefs subalternes**, décurions, petits nobles, sergents, etc. (*le titre de ces sous-chefs dépend du contexte historique*). On peut aussi avoir un **porte-emblème**, un **musicien**...

Pour résoudre facilement les situations de jeu il vaut mieux que les personnages dont les figurines se ressemblent aient les mêmes caractéristiques (*la même classe*). Les chefs subalternes, et des personnages secondaires faciles à reconnaître, peuvent être différents. On évite autant que possible qu'une troupe soit divisée entre des endroits éloignés car s'il faut agir partout à la fois le joueur ou la joueuse devra faire des aller-retours d'un bout de la table à l'autre, ça bloque le simultané et ça ralentit la partie (*il vaut mieux alors diviser cette troupe entre deux joueurs ou joueuses*).

Il est souhaitable que la composition des troupes soit décidée, ou supervisée, par l'arbitre pour éviter la surenchère et la course aux armements. Dans la réalité un chef ou officier n'a pas tous les combattants ni moyens souhaités, ça devrait être pareil dans le jeu. Si on veut recruter tel ou tel type de personnages ou se procurer du matériel, on l'indique à l'avance (par mail ou en MP de forum) au MJ qui décide (ou tire au sort) ce qu'on pourra trouver. L'embauche de nouvelles recrues compétentes et la recherche d'équipement peut être un aspect du jeu intéressant en préparant les parties sur table.

Personnages non joueurs (PNJ)

Les personnages non joueurs (PNJ) ou figurants sont les personnages qui ne sont pas maniés par un joueur ou une joueuse ; par exemple, les figurines placées dans le décor pour faire joli (villageois-es, etc.) Le MJ les gère et peut prévoir secrètement qu'ils ou elles connaissent des informations utiles ou pourront aider, ou combattre, si certaines conditions sont remplies.

Quand les personnages des joueurs ou joueuses les rencontrent, on peut parler avec eux, leur poser des questions (*quand les socles sont en contact ou très proches*). Une courte conversation se fait à la fin du tour de jeu ; pour une discussion plus longue on reste un tour entier. Comme dans un jeu de rôle, le MJ répond à la place des personnages non joueurs. Si leur attitude n'avait pas été prévue on jette un dé, par exemple un dé à smiley, pour la déterminer. *Suggestions d'interprétation :*



Le personnage est amical, ou hostile, effrayé, neutre, aventureux, complice...

Ci-contre : étals et boutiques de marchands dans un quartier commerçant d'une ville japonaise.

En plus d'un bel élément de décor, ce quartier peut aussi être un lieu d'enquête : des marchands connaissent des renseignements utiles, ou se plaignent de la pègre locale, et/ou sont eux-mêmes impliqués dans des trafics douteux...



Peinture des figurines et décors : Euthanasor

Résistance à une blessure (avoir "deux points de vie")



Normalement, un personnage touché par un tir ou par un coup en mêlée est aussitôt retiré du jeu, on ne cherche pas à savoir s'il est mort ou seulement hors de combat.

Ci-contre : morts (ou blessés ?) dans une rue d'une petite ville de l'Ouest américain.

Décor Euthanasor, photo C.Venant

On peut décider que des personnages, notamment celui de chaque joueur ou joueuse, peut supporter une blessure (on dit aussi "à deux points de vie") et à la première ne sera « que blessé ».

Il est utile de prévoir quelques figurines de blessés ou de victimes inconscientes, surtout pour le cas où ça arrive aux personnages principaux d'un scénario.

Règle optionnelle de localisation de blessure : On peut utiliser un **D12** de localisation montrant le corps humain, ou un **D12** numéroté :

1 tête : choqué, tombe sans agir ni bouger et peut être frappé avec +1 jusqu'à la fin du tour de jeu suivant.
2, 3, 4, 5, 6, 7 : tronc, bras, avant-bras : perte de force, frappe avec malus -1 et ne peut pas manier une arme à deux mains lourde. **8, 9, 10, 11, 12 bassin, jambe, cheville :** mouvement à pied réduit de 4 cm.

Une autre règle optionnelle permet de tenter de soigner le personnage pour le maintenir en vie et le faire revenir dans de prochaines aventures historiques, ou de le guérir par magie en fantasy (voir page 38).

Objectifs ou missions

Une aventure peut réserver de nombreuses surprises si le personnage de chaque joueur ou joueuse a des informations et objectifs secrets inconnus des autres. Pour accomplir ces objectifs il faut souvent éviter de courir trop tôt au combat, mais commencer par explorer les lieux, chercher des renseignements, essayer de comprendre ce que les autres sont en train de comploter. Le MJ peut écrire des objectifs sur des morceaux de papier et les distribuer secrètement.

Ça peut être un objet à trouver, une personne à rencontrer, une action sacrée à accomplir... Certaines actions peuvent rebondir sur d'autres quêtes en donnant accès à de nouvelles informations. Si personne ne sait vraiment ce que les autres cherchent à faire, il faudra discuter et négocier, parfois aussi se surveiller mutuellement !



Les participant·es ne doivent pas hésiter à prendre des initiatives si, en cours de partie, apparaissent des possibilités imprévues qui semblent convenir aux convictions ou aux intérêts de leur personnage.

Ci-contre : une jeune femme celte a décidé d'aller prier une statue ancienne près d'une source sacrée avec un druide et quelques autres personnes. Au second plan, un moine chrétien a pour mission de lutter contre les croyances païennes et hésite à s'opposer ouvertement à cette cérémonie...

Peinture des figurines : E. A.

Transports & convois

Des animaux de bât, charrettes, ou autres véhicules peuvent transporter du ravitaillement, des marchandises, des armes. Faire passer un convoi ou l'intercepter peut être une mission importante ou secondaire. Cela peut aussi représenter des échanges commerciaux d'une région à une autre... et ça risque d'attirer des brigands !



Peinture des figurines : E. A.



Entrée des troupes sur la table

La partie commence à l'arrivée des différentes troupes. Elles peuvent entrer par un même bord de la table, ou par des bords différents si elles sont ennemies ou si des personnages ignorent qui sont les autres protagonistes.

Des gens peuvent être déjà cachés dans un village ou une forêt, etc. s'il y a une raison ; ou entrer après un temps aléatoire.

Ci-contre : une troupe de chevaliers et de sergents montés entre dans une plaine par un étroit sentier, en descendant d'une colline qui occupe un bord de la table.

Brouiller les pistes

Les joueurs et joueuses debout autour de la table de jeu peuvent en apercevoir tous les recoins... y compris des endroits où leurs personnages ne devraient pas savoir ce qui se passe. On doit essayer, autant que possible, d'ignorer et d'oublier ce que les personnages ne voient pas ; on peut aussi utiliser des petites ruses pour faire durer le suspense :

Mouvements cachés faits par des joueurs et joueuses

Des troupes (ou unités) ne sont pas posées sur la table, chacune est remplacée par deux ou trois figurines d'animaux (*renard, chien errant, chevreuil, etc.*) Le joueur note secrètement, ou dit à l'arbitre, lequel des animaux représente la troupe, puis les fait avancer dans diverses directions à la vitesse de déplacement de la troupe. On remplacera les animaux par les combattants correspondants (ou par rien du tout s'ils étaient de simples leurres) quand les personnages adverses seront en situation de les voir. Des joueurs dont la troupe est déjà secrètement cachée quelque part sur la table peuvent eux aussi déplacer des leurres qui ne représentent rien.



Peinture des figurines : E. M.

Mouvements cachés faits par le MJ

L'arbitre peut déplacer des animaux pour ajouter de l'incertitude ou pour visualiser des déplacements secrets prévus dans le scénario.

...et peut aussi bouger directement des personnages d'un joueur ou d'une joueuse pendant un moment pour éviter qu'ils n'attirent trop l'attention des autres.

Ci-contre : un groupe de moines maniés par le MJ. Est-ce une sainte procession de religieux en voyage qu'il serait fâcheux d'importuner ? Ou bien, sont-ils des soldats déguisés qui font partie d'une troupe ? Le MJ les déplace pour donner le change, leur joueur ou joueuse fait semblant de faire autre chose à l'autre bout de la table en attendant le moment de sortir les armes de la charrette...

Négociations, fin de partie, vie après la partie

Dans cette règle de jeu les personnages de base meurent assez vite ! On peut s'entretuer jusqu'au dernier ou jusqu'à la dernière, mais ce n'est pas très réaliste. Quand on voit que les choses tournent mal il faut essayer de quitter la table ou tenter de négocier avec l'ennemi. Ça fera des choses à raconter plus tard, et ça donnera des idées pour de futurs scénarios qui pourront être une suite de cette aventure...

Ce n'est pas parce que la fin d'une partie approche qu'on peut faire n'importe quoi. Un personnage qui trahit tout le monde, ou qui commet ouvertement des actes répréhensibles, risque de subir plus tard la vengeance de ses amis ou la répression des autorités. Une victoire ou défaite à court terme est parfois moins importante que l'avenir des personnages et de leurs compagnons.

On imagine que les personnages, ou leurs proches qui pourront les remplacer, continuent à vivre après le jeu et participeront à de prochaines aventures ou escarmouches qui feront suite à la première. Le MJ ou la MJ peut indiquer, quelque temps après la partie, ce qui risque de se passer dans les semaines suivantes et lancer des pistes pour une nouvelle histoire. Les scénarios peuvent ainsi s'enchaîner pour former de véritables campagnes étalées dans le temps.



Théorie miniature du genre

La règle du jeu ne fait pas de différence entre les compétences et capacités physiques des hommes et des femmes. Avec le même entraînement sportif ou militaire, une aventurière ou un aventurier, une guerrière ou un guerrier, peuvent avoir les mêmes capacités d'action.

Les différences d'entraînement ou de comportement, s'il y en a, dépendent beaucoup du contexte historique et du scénario. Il y a des femmes guerrières dans les sociétés celtes et germaniques de l'Antiquité et du haut Moyen Âge, des *skjaldmær* parmi les Vikings. Ce n'est plus guère accepté à l'époque féodale et au bas Moyen Âge mais il arrive que des dames de noblesse, seules pour défendre leur domaine, revêtent une armure pour encourager leur troupe, et que des femmes du peuple vêtues d'une robe de tous les jours participent à la garde et à la défense de leur ville en étant pas ou peu entraînées.

Ci-contre : Jeanne de Flandre en armure pendant la guerre de Succession de Bretagne, alors que son époux est prisonnier. Sa cotte d'armes féminine a la forme d'une robe (du quinzième siècle comme l'illustration).

À la fin du seizième siècle, dans le contexte troublé des guerres de Religion, des femmes de noblesse participent activement à la diplomatie, quelques-unes prennent part aux combats. On trouve d'autres exemples de toutes classes sociales dans les siècles suivants, mais cela reste assez marginal jusqu'au début du vingtième siècle.

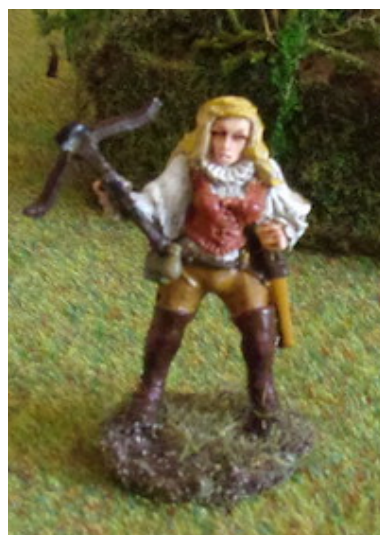
Ci-contre : une jeune femme en culottes masculines avec bottes de cheval et arbalète légère... pour les guerres de Religion ou la chasse au vampire ?

Dans beaucoup de contextes historiques le port de vêtements différents de ceux attribués au genre de la personne est mal vu ou interdit. Plutôt qu'une contrainte cela peut donner des idées dans le scénario.

Par exemple, un personnage peut porter d'autres vêtements pour dissimuler son identité, espionner, suivre l'armée, ou passer inaperçue. Mais il y a toujours un petit risque que d'autres personnes aient un doute...

Une femme peut arriver en ville vêtue d'une longue robe pour ne pas se faire remarquer, cachant en-dessous une tenue plus pratique. Au moment voulu elle jette la robe et saisit une arme (prévoir deux figurines ; ce changement prend un tour de jeu immobile sans rien faire d'autre).

Pour des scénarios diplomatiques on peut prévoir deux figurines pour quelques personnages, une en tenue de ville (pour rencontrer les notables locaux, aller au restaurant, etc.) et l'autre en tenue d'action ; pas pour cacher son identité mais par souci des convenances ou pour rassurer. Changer de vêtements prend un tour de jeu immobile sans rien faire d'autre s'il s'agit de vêtements légers, sinon c'est plus long.



Ci-dessus : deux aventurières des années 1920, d'abord en tenue de ville pour des discussions formelles (mouvement en robe 16 cm) puis en tenue de campagne dans le désert (mouvement 20 cm).

Compétences ou talents, capacités particulières

De rares compétences ou capacités, attribuées par le MJ, donnent davantage de personnalité à un personnage joueur ou joueuse ou à des membres de sa troupe, ou à des PNJ. Des personnes peuvent avoir une compétence particulière dès leur apparition dans le jeu ; l'arbitre peut aussi décider qu'un personnage lambda se découvre une compétence suite à une action d'éclat dans une partie.

Quelques exemples :

Bretteur / escrimeur ou **escrimeuse** : agile et très rapide au combat avec une arme courte (épée, rapière, sabre) ou très courte (couteau, dague). À chaque tour de mêlée il ou elle peut choisir :

- de frapper à l'épée en même temps que les armes semi-longues (*donc avant les simples épées des adversaires*) ou avec une dague ou couteau en même temps que les épées et armes courtes.

- **ou bien** de frapper deux fois en mêlée, en lançant deux dés (*contre un seul ou deux adversaires ; les deux dés ne s'ajoutent pas mais chaque dé bénéficie d'éventuels bonus-malus tactiques*).

À force de progression, de très rares personnages peuvent acquérir les deux avantages à la fois en mêlée.

Personnage très costaud : +1 au dé pour frapper en mêlée en étant à pied (page 27).

Tireur d'élite, sniper d'élite : peut choisir, à chaque tir, d'avoir un bonus +1 au dé de tir **ou bien** de viser un ennemi précis dans un groupe. Chaque joueur ou joueuse ne peut faire qu'un seul tir d'élite au maximum par tour de jeu.

Jet de dague ou couteau : capacité à lancer des dagues ou couteaux de jet. Il faut une raison précise pour cet entraînement (*larron agile, courtisane, artiste de foire ou de music-hall...*)

Combat à mains nues / arts martiaux : capacité de frapper à mains nues, ou au bâton, etc. sans malus (*suivant l'entraînement, boxe, karaté, kung fu, etc. et parfois de tuer à mains nues pour les maîtres*).

D'autres talents, compétences ou caractéristiques peuvent être proposés dans des règles optionnelles ou dans des fiches de personnage pour des actions autres que le tir ou le combat :

Agilité, acrobatie : sauter, grimper, franchir les obstacles. **Charisme, meneur d'hommes, persuasion** : convaincre les groupes ou les foules. **Charme** : charmer (de diverses manières selon le personnage). **Discrétion** : se cacher, se déplacer discrètement. **Éclaireur, pisteur** : se repérer, suivre une piste, choisir entre deux dés de lenteur. **Érudit** : connaissance de l'histoire, de traditions ou de mythes anciens à tentacules. **Langues** connues (on a parfois besoin d'interprètes). **Sagesse, religion, magie, science** : pouvoirs légèrement surnaturels (en historique ou histo-léendaire) et/ou connaissances scientifiques. **Santé** : on admet souvent que la santé d'un personnage égale sa classe mais ce n'est pas toujours le cas (*voir guérison des blessures, page suivante*). Etc.

On mentionne aussi des compétences techniques (canonnier, grenadier, marin, mécanicien, etc.) sans forcément les expliquer. Suivant les besoins du scénario on peut se contenter de dire qu'un personnage a telle compétence, ou détailler davantage avec une note de 1 à 5 (comme pour la classe ou l'armure).

Test de réussite sous la compétence (ou sous la classe)

Pour diverses actions (*sauf tirs et combat*) on peut faire un test sous la compétence concernée. Exemple, la perception : si une surprise est prévue (*indice à remarquer, comportement suspect d'un PNJ, etc.*) le MJ peut demander de lancer un dé sous la capacité de **perception** (*ou sous la classe si sa perception n'est pas indiquée*) du chef d'unité ou d'un éclaireur. Des personnages peuvent avoir une meilleure perception dans certains cas (*forestier ou éclaireur en forêt*) ou une plus mauvaise.

– Résultat du **dé plus petit que sa perception** : le personnage se rend compte de quelque chose.

– Résultat du **dé plus grand que sa perception** : rien vu du tout, il ou elle rêve sans regarder.

– Résultat du **dé égal à sa perception** : rien vu, mais referra le test au tour suivant.

*Un système alternatif est d'attribuer un **niveau de difficulté** à l'action et lancer un dé **au-dessus** de cette difficulté (exemple : on réussit une action simple avec 4 ou 5 ou 6 au dé, difficile sur 5 ou 6, très difficile sur 6, etc.) avec des bonus-malus ; des personnages très habiles peuvent avoir deux dés ou même trois.*

Soins *(guérison des blessures)*

Un personnage touché au tir ou en mêlée est peut-être seulement blessé, évanoui. Normalement on ne s'en soucie pas, on admet que cette personne est hors de combat, mais dans quelques cas (*PNJ important dont la survie ou le témoignage seront utiles, ou fidèle compagnon d'un PJ, etc.*) on peut la transporter ou tenter de la soigner. Au moment des soins on lance un dé à 6 faces :

- **Résultat plus petit que la santé** du personnage : encore vivant, et guérira.
- **Résultat égal à la santé** du personnage : guérira mais garde des séquelles (*à tirer au sort*).
- **Résultat plus grand que la santé** du personnage : mort ou morte ...sans avoir pu parler. :-(

La santé d'un personnage est souvent égale à sa classe. Si un soigneur ou médecin qualifié (herboriste, rebouteux, chamane, médecin, chirurgien, infirmier, etc.) est au contact du blessé, bonus +1 à la santé pour ce test. Si les conditions d'hébergement, d'hygiène et d'immobilité 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 et/ou tirées au sort (handicap, ou perte définitive d'un point de santé, etc.)

Un personnage à « deux points de vie » peut aussi se faire soigner après une seule blessure (même procédure). Si le résultat est **plus grand que sa santé** ça ne va pas mieux, on reste à un seul point de vie mais on pourra plus tard, dans un autre scénario, aller voir de meilleurs soigneurs.

Dans un contexte historique ou semi-léendaire la guérison ne survient pas avant la partie suivante ; en fantasy les soins sont un sort magique qui peut avoir un effet immédiat.

Moral

La règle de moral n'est pas impérative. Des systèmes détaillés (*avec moral dégressif par unité au fur et à mesure des pertes*) ont été proposés pour des batailles rangées, mais pour la plupart des aventures on se contente d'un test simpliste qui convient au rythme du jeu. Si une situation pousse des personnages à désobéir (peur, encerclement, demande de reddition, possibilité de pillage, désir de vengeance, etc.) ou si un joueur ou une joueuse hésite sur la conduite à tenir, on peut lancer un seul dé pour l'unité et/ou qui s'applique à tous les personnages de sa troupe à proximité :

- **Résultat du dé plus petit que leur moral** : les personnages continuent à obéir aux ordres reçus.
- **Résultat du dé plus grand que le moral** : raté, on se met en désordre (*voir page 43*) ; si on était déjà en désordre, on s'enfuit pendant tout le tour de jeu suivant ou on se rend s'ils n'y a pas le choix (ou on se met à piller s'il n'y a pas de danger, ou à foncer vers l'ennemi si le test était causé par un désir de vengeance, etc.) À la fin du tour de jeu suivant, un chef, gradé, ou héros (pas en désordre lui-même ou elle-même) à portée de voix pourra faire refaire un test, et ainsi de suite.
- **Résultat du dé égal au moral** : on continue à obéir si un chef ou autre personne capable de commander, à portée de voix, réussit le test (*donc de meilleur moral*) ; sinon raté comme ci-dessus.

Situations qui peuvent causer un test de fuite ou reddition (suivant arbitrage) :

Voir son chef de troupe tomber (sans savoir s'il est blessé ou mort) ou capturé ou en fuite. Voir sa bannière ou étendard pris par l'ennemi (pour prendre un emblème il faut tuer son porteur, avancer à pied pour prendre sa place, puis, au tour suivant, ne pas être soi-même tué ou forcé de reculer ; le personnage ramasse l'emblème et le tient à la fin de ce deuxième tour de jeu). Voir, en l'absence du chef de troupe, son propre chef de groupe ou d'unité tomber ou être capturé. Se faire tirer dessus par des amis, etc.

Le moral est égal à la classe (sauf exceptions ou événements) mais peut être modifié (optionnel) :

Musicien ami qui joue à moins de 60 cm : +1. Bannière d'unité avec l'unité : +1.

Son souverain ou grand général, prêtre influent, grand mage, héros, héroïne ami-e à portée de voix : +1.

Unité formée en ordre serré ou dans une protection construite en dur : +1.

Groupe ou unité déjà en désordre : -1. Musicien ennemi qui joue à moins de 60 cm : -1. Etc.

Le scénario, ou les événements précédents déjà survenus dans une campagne, peuvent aussi donner des raisons durables de baisse de moral (troupe affamée...) ou, au contraire, de motivation et de courage.

Prêtre ou prêtresse, mage, héros ou héroïne charismatique...

Quelques rares personnages (prêtre, mage, héros ou héroïne, etc.) peuvent inspirer les gens, les encourager (*par exemple, donner +1 au dé au premier tour de mêlée de la partie à leurs ami-es à portée de voix*) ou leur donner des ordres, selon leurs compétences, pour remplacer les chefs et les gradés.

« Un certain temps... »

Il arrive que des personnages veuillent effectuer une action ou un travail simple dont il est difficile de connaître d'avance la durée.

Exemples : enfoncer une petite porte ; bâtir une barricade pour bloquer un passage ; réparer un objet ; fouiller une pièce pour trouver des cachettes ; faire l'amour avec le neveu ou la nièce du gouverneur ; etc.

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

On annonce au début du tour de jeu qu'un ou plusieurs personnages se mettent au travail. Il ne faut rien faire d'autre en même temps, ni être contacté par l'ennemi. **À la fin du premier tour de jeu consacré à ce travail on lance un dé, si on fait 1 c'est réussi et terminé**, si on fait plus de 1 ça durera plus longtemps ...mais on ne sait toujours pas combien ! Après chaque tour de travail on relance le dé jusqu'à ce que le résultat soit inférieur ou égal au nombre de tours de travail :

- à la fin du 1^{er} tour de travail 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



On utilise aussi ce système pour décider quand des renforts peuvent arriver sur la table, ou pour savoir le temps que mettent des personnages à passer d'une table de jeu à une autre dans une même partie, etc.

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

Variantes optionnelles...

On peut décider que sur un 6 on ne réussit pas : la porte ne cède pas, on n'a rien trouvé (sans savoir s'il y avait vraiment quelque chose), la réparation semble impossible, on est fatigué, etc. On renonce, sauf si le personnage joueur (*ou un officier de rang assez important*) est présent et s'obstine à ordonner de continuer ; il faut alors recommencer depuis le début (*faire 1 au premier tour suivant, etc.*) Plusieurs échecs

peuvent survenir successivement, il peut arriver qu'une action apparemment simple ne soit jamais achevée.

Les **travaux difficiles** ou plus longs peuvent subir un malus (un tour de jeu de retard, le premier tour de travail ne compte pas) ou nécessiter « deux certains temps » avec deux dés (*par exemple, changer une roue de véhicule*). Les **personnages spécialisés** dans un travail ou munis d'outils adéquats (pionniers, sapeurs, mécanicien·nes, etc.) peuvent avoir un bonus (un tour de jeu d'avance, ou 1D3 au lieu de 1D6).

On peut distinguer des figurines de **personnages spécialisés** : outils à la main, socle couvert de terre fraîchement remuée ou de gravats, tenue de mécanicien·ne, etc.

Cette petite règle optionnelle a été publiée en 1998 dans le fanzine An Argader. L'expression "un certain temps" est devenue célèbre parmi les habitué-es pour évoquer une durée longue et imprévisible, comme le temps que mettront des extensions de la règle à être rédigées, ou le temps que va passer X ou Y à finir de peindre ses figurines !

ANNEXES, COMPLÉMENTS, autres suggestions & idées...

Variétés d'armures *optionnelles pour certains contextes*

On peut différencier certaines armures dans des contextes historiques précis. Ça ne fait pas de différence au tir (*sauf mention contraire sur la table de tir*) mais ça peut donner un petit avantage en mêlée (*car la meilleure armure est victorieuse en cas de touché réciproque ou de recul réciproque entre adversaires de même classe, voir page 27*).

Armure 3

Des gladiateurs romains, certains piétons japonais de l'époque Sengoku, ou des pillards post-apo, portent une protection métallique très partielle sur un ou deux membres (épaule, bras...) Cette protection se nomme **armure 3**.

*Gladiateurs romains
en armure 3.*

Peinture et photo : Matthieu.



Armure 4*, armure 5*

La demi-armure (ou l'armure de demi-lancier) seizième siècle et début dix-septième siècle peut être classée **armure 4*** ce qui indique qu'elle est un peu supérieure en mêlée à une armure 4.

La très lourde armure équestre de gendarme ou cuirassier lourd de la fin du quinzième au tout début du dix-septième siècle est nommée **armure 5*** pour être supérieure à une armure 5.

Armes modernes Pulp & première moitié du XX ^e siècle		jusqu'à 10 cm	10 - 20 cm	—
revolver, pistolet automatique	deux tirs par tour immobile ou un seul tir, avec malus -1, en mouvement	5 - 6	6	—
		jusqu'à 40 cm	40 - 80 cm	80 - 120 cm
fusil à verrou	un tir par tour immobile (tir parfois possible en mouv. avec restrictions)	5 - 6	6	7

Le fusil rayé à verrou muni d'une baïonnette peut tirer, et puis frapper, pendant le premier tour de mêlée.

Le système générique du jeu fonctionne aussi pour le contexte d'aventures Pulp et pour toute la première moitié du vingtième siècle, mais comme pour d'autres contextes historiques toutes les adaptations tactiques ne sont pas encore publiées.



Ci-contre : conflit entre des nations imaginaires en Europe centrale vers 1930, adaptation de la règle avec des figurines 20 mm ou 1/72^e.

Décor et photo : Ascestus, Sanders.

CAVALIERS & piétons montés

Bref résumé des règles sur la cavalerie (voir le supplément cavalerie et les suppléments par époque).

Les **cavaliers** et **cavalières** sont les personnages entraînés à se battre à cheval et dont les montures sont aussi entraînées pour ça. Ça leur donne des avantages et quelques inconvénients (et des bonus ou malus, pour eux ou leurs adversaires, selon les situations).

Les personnages qui ne savent pas bien se battre à cheval, ou dont le cheval n'est pas habitué au combat, sont des **piétons montés** (même sachant assez bien monter à cheval) et n'ont pas les avantages des cavaliers : ce sont d'abord des fantassins qui ont un moyen de déplacement rapide.

Il s'agit par exemple de peuples du haut Moyen Âge qui ne combattent normalement pas montés (Saxons, Vikings), de civils de toutes époques, et d'unités militaires d'infanterie montée (dragons)...

Mouvement

Les cavaliers légers, ou en haubert ou cuirasse, peuvent se déplacer 40 cm en terrain dégagé. Les piétons montés et certains cavaliers lourds font 36 cm, les chevaliers en armure 32 cm. La difficulté des terrains peut être différente pour les cavaliers, les piétons montés, et les gens à pied (par exemple, une forêt assez dense est un terrain très difficile pour tous montés). En terrain difficile les montés sont ralentis par **deux dés** (en centimètres), en terrain très difficile leur mouvement est divisé par deux et ralenti par deux dés cm.

Monter ou descendre de cheval prend un tour de jeu entier et immobile.

...surtout pour les unités constituées ; pour plus de fluidité dans l'action individuelle on préfère parfois dire : "monter ou descendre de cheval se fait comme un mouvement à pied en terrain très difficile".

Tir

Certaines armes ne sont pas utilisées de la même manière à pied ou à cheval, ou ne peuvent pas être tirées à cheval (voir les tables de tir par époque).

Mêlée

En terrain facile le cavalier est avantage contre un piéton (ou contre un piéton monté) et le frappe avec +1 au dé. De son côté un piéton (ou piéton monté) frappe le cavalier avec -1 au dé.

Un piéton qui frappe un monté (*sauf en cas de charge, voir plus bas*) avec une vouge, bardiche ou hallebarde a un bonus de +1 au dé (*qui annule son malus de piéton contre cavalier*).

Charge de cavalerie

Un **cavalier** entraîné qui arrive au contact de l'ennemi, en ligne droite en terrain dégagé, bénéficie d'un bonus de « **charge** » de +1 au dé (*qui peut s'ajouter à son bonus +1 de cavalier contre un piéton*).

Un soldat à pied qui attend **immobile** pour recevoir ce cavalier qui charge sur la pointe de sa lance, juzarme, bardiche, hallebarde, fusil avec baïonnette, etc. a lui aussi un bonus +1 au dé

(*qui annule son malus de piéton contre cavalier ; mais il ne suffit pas d'avoir une lance, il faut être soldat régulier, ou guerrier ou guerrière d'un peuple déjà habitué à combattre des cavaliers*).

D'autres précisions ont été suggérées pour éviter des situations ambiguës ou abusives (notamment lors des charges). Voir le supplément cavalerie <http://www.argad-bzh.fr/argad/pdfs/argad-fr-cavalerie.pdf>



Fantasy, steampunk, post-apo, science-fiction...

La règle de jeu a aussi une dimension fantastique depuis son origine (1996). On utilise maintenant des dés de différentes tailles (D4, D8, D10, D12...) pour certaines créatures non humaines suivant leur force ou adresse, et des descriptions de créatures fantasy sont proposées dans plusieurs suppléments.

Il n'y a pas de catalogue obligatoire car la règle du jeu n'est pas liée à un univers précis. Les groupes de joueurs et joueuses, et surtout les MJ, sont libres de s'adapter aux univers souhaités et de modifier ou d'inventer les caractéristiques des êtres fantastiques.

...Il est même conseillé aux MJ de ne pas dévoiler trop tôt les détails de leur univers et de leurs créatures, car les personnages ne devraient pas trop bien connaître à l'avance ce qu'ils peuvent rencontrer !



Ci-dessus : des goules menaçantes à l'entrée d'un temple égyptien en ruines....

Peinture et décor : Denez.

Combat de boxe, bagarre...

Pour davantage de variété et d'action en marge des événements principaux on peut organiser des événements sportifs, une course, un combat de boxe ...ou des bagarres d'auberge.



Ci-dessus : combat de boxe sur un ring improvisé près d'un village western. Plusieurs spectateurs ont misé de grosses sommes, mais craignent que le combat soit truqué ! Décor, peinture et photo : Euthanasor.

La frappe à mains nues est prévue dans les tables de combat. Un personnage qui tape à mains nues frappe après les armes blanches de toute longueur (donc après les couteaux ou dagues) et avec un malus -1 au dé. Si le coup réussit, l'adversaire est renversé au sol, KO ou immobilisé pendant un tour de jeu sans être blessé (mais est tué sur un triple 6 naturel).

Certains spécialistes des arts martiaux n'ont pas ce malus, et/ou frappent un peu plus vite, ou (pour de très rares maîtres orientaux) sont capables de tuer leur adversaire à mains nues...

Concours & chasse

Les tableaux et facteurs de tir sont prévus pour des situations de conflit, quand les gens sont stressés ou essayent de se protéger. Dans des conditions plus calmes ça peut être beaucoup plus précis :

Chasse : +1 au tir (*sauf les piétons montés, mais à la chasse ils tirent et frappent le gibier comme des cavaliers*).

Concours de tir sur cible fixe : +2 au tir *Ci-contre : tir au papegault.*

Par ailleurs, pour la même raison, les embuscades par surprise bénéficient d'un bonus +1 au tir (voir la règle sur la surprise).



Les groupes de guerriers et les unités militaires peuvent marcher au combat de diverses façons, cela permet davantage de possibilités tactiques et ça donne un meilleur aspect visuel.

Ordre lâche

Quand des gens sont groupés ensemble sans cohésion particulière, on dit qu'ils sont en **ordre lâche** (ou aussi... "en bordel"). C'est la disposition spontanée des personnages en groupe (ou si on joue sans tenir compte des formations). Par défaut, un groupe sans formation est en ordre lâche.

Les personnages en ordre lâche se tiennent assez près les uns des autres, ils peuvent être côte à côte mais sans être bien alignés. Les personnages qui travaillent ensemble sont aussi en ordre lâche, comme les artilleurs autour de leur pièce (*pour les artilleurs c'est un entraînement normal*).

Ordre serré

Les combattants entraînés à l'ordre serré savent, suivant les époques, former un **mur de boucliers** ou un mur de pavois, et/ou **frapper avec trois rangs de lances** et armes d'hast ou encore davantage de **piques**, ou plus tard, dans les siècles suivants, **tirer en salve** au commandement avec des armes à feu.

Former une unité en ordre serré prend un tour de jeu complet. Le principe est le même pour toute époque (*voir page suivante et les extensions et suppléments par époque*).

Ci-contre : soldats de Napoléon en ordre serré.

Peinture et photo : Jean-Jacques Nicomette.



L'ordre serré est aussi permis à la cavalerie lourde régulière de certaines époques.

Ordre dispersé

L'entraînement à l'ordre dispersé (*on dit aussi "en tirailleurs" ou "en fourrageurs"*) permet aux soldats de se déployer, même sans chef : les piétons à environ deux longueurs de socle les uns des autres (*environ 4 cm*), les cavaliers d'une longueur de socle (*environ 5 cm*). On peut être en ordre dispersé par deux piétons (*binômes de tirailleurs par exemple*). Les soldats en ordre dispersé sont considérés comme « isolés » (et donc **pas en groupe**) si un point de règle le demande.

Il faut un entraînement militaire régulier et poussé pour se déployer ainsi et surtout pour garder les distances. Ça n'existe pas dans tous les contextes historiques (même pour des troupes légères) et pas vraiment avant le milieu du dix-huitième siècle. Les personnages qui n'y sont pas spécialement entraînés se remettent spontanément en groupe, quoi que leur joueur ou joueuse en pense.

Désordre

Le désordre n'est pas une absence de formation, c'est une absence de commandement ou une hésitation. Les personnes peu entraînées et les simples combattant·es (classes 1, 2, 3) qui ne sont pas à portée de voix (20 cm) d'un chef ou gradé ou héros capable de les commander sont en désordre. Le désordre peut aussi arriver à quiconque après un test de moral (optionnel). Ça n'empêche pas de continuer à se battre, ni de rester en ordre serré ou dispersé si on y était déjà (*mais un groupe en ordre serré ne se déplace pas sans qu'un chef ou gradé à portée de voix ne l'ordonne*).

Les personnes en désordre perdent les bonus tactiques de tir et mêlée, mais continuent à subir les malus éventuels, et ne profitent que du premier paragraphe de la règle des plusieurs 6 (voir page 8).

La formation en ordre serré est utilisée à différentes époques. Un groupe de combattants qui y est habitué peut se former en ordre serré en un tour de jeu autour d'un chef immobile.

Une procédure est proposée ci-dessous pour mieux comprendre ce que font les personnages. L'important est qu'on doit se regrouper sur place en un tour de jeu, ça ne se fait pas sans s'arrêter.

Formation de l'ordre serré

L'ordre est donné par un chef ou gradé capable de commander les guerriers ou soldats concernés, **en désignant un personnage immobile** et bien repérable : lui-même, ou un autre chef ou gradé, ou un porte-bannière, porte-étendard, ou musicien. Les guerriers ou soldats qui entendent cet ordre (*éventuellement relayé par un musicien*) accourent et viennent se placer contre ce personnage qui doit rester **immobile sur place** sans rien faire pendant tout le tour de jeu.

La disposition exacte n'a pas d'importance, mais à la fin du tour de jeu les socles sont serrés sur une ou plusieurs lignes et les personnages tous à portée de voix (*20 cm maximum*) d'un chef ou gradé. Si un ennemi vient au contact d'un membre du groupe, ou si le chef ou un porte-bannière est tué par un tir, pendant ce tour de regroupement, toute la formation échoue.

Si tout se passe bien, **la formation prend effet au tout début du tour de jeu suivant** et peut alors se déplacer, ou tirer, être en mur de boucliers, etc. Les pertes au tir ne rompent pas l'ordre serré, les guerriers ou soldats resserrent les rangs tant qu'ils sont au moins trois ensemble. Des retardataires peuvent rejoindre à tout moment l'unité par l'arrière ou les côtés.

L'ordre serré peut être rompu à volonté sur ordre d'un chef pendant une phase de mouvement.



Mouvement en ordre serré

Il faut un chef ou gradé à portée de voix (*20 cm*) pour toute action en ordre serré. Les soldats d'**infanterie régulière** peuvent alors avancer de **16 cm** en colonne par deux, **12 cm** en colonne plus large ou en ligne(s), **8 cm** de côté ou à reculons.

Ils peuvent **pivoter sur place une seule fois par tour de jeu**, les classe 2 sans se déplacer, les classe 3 (et plus) pouvant faire mouvement **avant ou après** ; on peut aussi déplacer l'unité d'une seule dimension de socle, ou bien faire passer un seul rang juste devant ou derrière les autres ; le pivotement, le glissement de deux pas seulement, ou l'inversion de rangs, n'empêchent pas de tirer ou de recharger.

Des **guerriers moins disciplinés** (*Saxons tardifs, Carolingiens, Vikings...*) peuvent se mettre en ordre serré (*photo ci-dessus*) pour faire un mur de grands boucliers, mais pas manœuvrer ainsi.

Si ces guerriers tentent de marcher en ordre serré ils font un test sous la classe pour garder la formation.

On peut se former en ordre serré en **terrain difficile** ou en terrain assez dégagé parsemé d'obstacles (*verger, forêt très ouverte...*) et rester immobile, mais pas s'y déplacer (*l'ordre serré est aussitôt rompu*). L'ordre serré ne peut pas exister en **terrain très difficile**.

Tir et combat en ordre serré

Les règles précises de tir et de combat dépendent des armes et des tactiques de chaque époque.

Des lanciers en ordre serré peuvent frapper sur trois rangs. Une **arme à deux mains lourde** (*hache ou épée*) n'a pas d'avantage en mêlée (*ni de longueur, ni de bonus mêlée*) si le personnage qui la tient est en ordre serré (*on suppose qu'il frappe avec moins d'élan ou qu'il utilise son arme courte*).

Une ligne de moins de trois personnages n'est plus en ordre serré.

PARTIES MULTIJOUEURS OU GÉANTES

La rapidité du système permet de faire un très grand nombre de tours de jeu en quelques heures, ce qui se prête bien aux parties multijoueurs.

Des scénarios pour 5 ou 6 personnes sont assez faciles à organiser avec un travail de préparation. Une plus grosse organisation permet de jouer à une dizaine ou davantage.

Une grande partie peut se jouer sur une très longue table ou plusieurs. Des tables séparées permettent de mettre en scène des régions, vallées, îles, éloignées les unes des autres dans le scénario. On peut se déplacer d'une région à l'autre en mettant un « certain temps » aléatoire ; et quand des actions sont très éloignées le rythme des tours de jeu peut être séparé.



Ci-dessus : quand on a beaucoup de place et de décors on peut jouer en même temps sur plusieurs tables séparées ; les personnages voyagent plus ou moins librement d'une table à l'autre.

Décor : Jacques G., Denez, E. A.

Les possibilités d'interactions et de diplomatie sont innombrables. Des chefs locaux ou chefs de clan peuvent choisir de s'allier (ou pas), une toute petite clique d'aventuriers, aventurières, ou brigands, peut se faufiler entre les grosses troupes, un officier d'infanterie devra discuter avec le chef de la cavalerie et avec le chef des auxiliaires, un personnage peut être le supérieur de certains autres et leur transmettre ses ordres ...auxquels ils obéiront avec plus ou moins de bonne volonté selon leurs autres motivations et leurs propres intérêts...

Deux remarques :

– Au-delà de 6 ou 7 personnes le jeu ralentit quand tout le monde attend pour se parler secrètement ; il vaut mieux partager le travail entre deux MJ ou davantage (par exemple un MJ par grande région ou par table). Des MJ arrivent à gérer seul-es une douzaine de personnes à la fois mais c'est toujours risqué.

– Si des participant-es ne connaissent pas la règle il vaut mieux leur organiser une ou deux parties-tests un peu à l'avance pour voir si ça leur plaît. Même des wargamers chevronnés n'apprécient pas forcément les mouvements simultanés, l'aspect jeu de rôle, ou l'absence de planification précise. Un blocage (conscient ou non) d'une seule personne peut saboter toute la partie.

JOUER DANS LE MÊME CAMP (“contre” le Mf ou la Mf)

Les jeux de figurines opposent souvent deux camps adverses, mais le système Argad convient bien aussi pour faire jouer les joueurs ou joueuses dans le même camp ; l'arbitre manie alors les personnages ennemis et les rencontres comme dans un classique jeu de rôle sur table.

C'est plus facile à gérer qu'un affrontement bourrin, les gens n'ont pas l'impression de s'opposer directement, et ça crée aussi beaucoup de suspense si les missions et informations de chacun et de chacune sont secrètes, différentes, ou même un peu contradictoires.

Ça marche bien avec un, deux, ou trois joueurs ou joueuses ; il peut y en avoir plus mais l'arbitre ne pourra pas être partout à la fois si des combats éclatent au même moment à plusieurs endroits.

UNE RÈGLE DE JEU QUI ÉVOLUE ...et qu'on peut modifier

Les principes de la règle ont peu changé depuis la première édition (1996) mais beaucoup de points ont évolué, les contextes sont plus variés, des précisions sont ajoutées pour répondre aux questions posées, des règles optionnelles sont proposées (souvent prometteuses, parfois inutiles puis oubliées). Ça finit par faire beaucoup mais les cas particuliers ne sont pas fréquents. Comme avec n'importe quelle règle de jeu de rôle ou de wargame on n'a pas besoin de tout connaître, il suffit de savoir où chercher quand on a besoin de quelque chose.

Toutes les extensions sont compatibles, quel que soit l'univers ou l'époque. S'il y a des contradictions entre des points de règle, suivez la version récente ...ou qui vous convient le mieux.

Les MJ (et/ou les joueurs et joueuses si tout le monde est d'accord) sont libres de modifier et adapter la règle selon leurs besoins. Attention, de petites modifications au système de base peuvent créer des déséquilibres injouables, c'est déjà arrivé. Modifier les portées de tir change la perception des distances ; les facteurs tactiques de tir et de mêlée proposés dans les tableaux ont été établis et continuent d'être améliorés après de nombreux tâtonnements ; et des mécanismes qui fonctionnent bien avec d'autres règles de jeu peuvent bloquer le rythme simultané très rapide d'Argad. La créativité des MJ s'exerce plus facilement sur d'autres points comme les compétences de certains personnages, les mécanismes de réussite d'actions rôlistes, les événements aléatoires...

La rediffusion gratuite des fichiers PDF de la règle Argad est autorisée à des fins non commerciales. La modification des règles, et la diffusion gratuite de nouvelles suggestions, sont autorisées à des fins non commerciales et à condition de préciser qu'il s'agit de modifications non officielles de la règle Argad.

BUDGET (optionnel)

Pour qu'une partie soit équilibrée quand plusieurs factions sont opposées, on peut calculer le budget total de chaque joueur. Chaque figurine vaut un certain nombre de points. Ça évite de trop grandes différences entre les forces, mais ça ne donne pas une égalité absolue. Des armes ou entraînements de même valeur peuvent être plus ou moins efficaces suivant la situation, être différentes d'un peuple à l'autre ou d'une époque à l'autre. L'équilibre dépend aussi du scénario (*l'attaquant devrait être plus fort qu'un défenseur avantage par le terrain*). Des listes détaillées peuvent prévoir des coûts adaptés à chaque peuple.

Ce budget n'est pas un système monétaire. Si des scénarios permettent aux personnages d'acheter ou vendre des marchandises, armes, armures, etc. leur valeur n'a rien à voir et devrait être prévue autrement (deniers, sous, écus, francs, dollars, euro, bons galactiques ou autre monnaie historique ou fictive).

Les MJ préfèrent souvent composer les troupes selon le scénario et le contexte, sans égalité exacte et sans faire ces calculs, plutôt que laisser les joueurs et joueuses calculer à l'avance des troupes super-puissantes mais peu intéressantes ni réalistes. Mais le budget peut aussi alerter l'arbitre sur des disparités entre les forces en présence.

Coût de base

Un simple piéton (de classe 1 à 5) vaut **autant de points que sa classe**.

Exemple : un piéton classe 3 vaut 3 points (légèrement vêtu, avant de payer son équipement).

Un chef ou gradé, ou **un musicien**, vaut **le double** (à pied).

Un simple cavalier sur son cheval de guerre vaut **le double** de ce qu'il vaudrait à pied ; un cavalier officier, ou musicien, vaut le triple. Un cheval de bât ou de piéton monté vaut 2 points.

Exemple : un cavalier classe 4, sonneur de clairon, vaut trois fois sa classe = 12 pts (avec la trompette et le talent de musicien, et avec une épée ou sabre, mais avant de payer d'autres armes et armure).

Le coût de l'armure (s'il y en a), des armes, et de l'entraînement (s'il y en a), est ajouté ensuite. Ce coût est proposé dans les suppléments pour chaque époque (*quand il y en a*).

PHILOSOPHIES DE LA RÈGLE DE JEU

Pas d'univers de référence

Concevoir et faire évoluer une règle de jeu, et imaginer et créer un univers, sont deux choses différentes. Une règle de jeu n'a pas besoin d'être associée à un univers particulier. Aucun univers n'a besoin d'être lié à une règle de jeu ni à une seule gamme de figurine. Les MJ et les groupes de joueurs et de joueuses sont libres d'adapter la règle du jeu à l'univers qui leur convient, avec les figurines dont on dispose, et de tout modifier comme ils et elles le souhaitent.

Pas d'échelle de temps ni de distance

La règle ne donne pas d'échelle précise de temps ni de distance (contrairement à des systèmes prévus pour de grandes batailles où les portées de tir et les déplacements sont proportionnels à la largeur d'une cohorte ou d'un bataillon). On ne cherche pas un modèle mathématique de la valeur exacte du temps et des distances d'un point de vue extérieur à l'action, on imagine ce que les personnages eux-mêmes peuvent en ressentir sur le terrain.

Un vrai champ de bataille à l'échelle des figurines serait beaucoup plus grand qu'une table de jeu, les portées de tir sont donc très raccourcies. Les gens plongés dans l'action ne sentent pas le temps passer comme ceux qui ne font rien ou qui montent la garde. Les adversaires semblent très loin quand on est à l'autre bout de la table et hors de portée, mais quand on se rapproche l'action s'accélère brusquement.

Et s'il faut une explication pseudo-scientifique pour résumer cela... voici une phrase bien tordue (mais incontestable) inventée spécialement pour répondre à cette épineuse question :

« La réalité de référence étant historiquement, ou fantastiquement, absolue au plan objectif ainsi que subjectivement relative, l'espace-temps ludique et rôliste de la simulation ne peut être exactement proportionnel, ni même précisément quantifiable, de par sa relativité objective et surtout son absolue subjectivité. » ;-)

Un tour de jeu près de l'ennemi représente un très court moment. Comme tout le monde peut bouger à la fois, il faut bien séparer les actions sinon on ne s'y retrouve plus. Tout ce qu'on veut faire d'autre est reporté au tour suivant (ça revient à peu près au même qu'un seul tour de jeu divisé en plusieurs actions dans les règles de jeu où on peut faire plusieurs choses à la suite).

Un seul jet de dé(s) par action (autant que possible)

Les jets de dés sont indispensables pour résoudre les situations, c'est amusant de les regarder rouler, mais les personnages qui vivent et agissent sur la table de jeu ne voient pas les dés et ne savent pas qu'il y en a. Pour ne pas affaiblir l'immersion on évite les choix tactiques régis par des dés ou des cartes si ça ne correspond pas à ce que les personnages peuvent comprendre et décider.

Autant que possible on fait un seul jet de dé(s) par action, c'est plus réaliste et ça évite de perdre du temps. Il n'y a pas de jets d'initiative, ni de jets de sauvegarde pour savoir après coup si celui qui est touché est mort ou si youpi ça a rebondi (*quelques cas particuliers comme le tir sur un groupe, le duel au pistolet, les blessures de personnages importants etc. peuvent nécessiter un deuxième lancer de dé ou un autre dé simultané, ne pouvant pas faire autrement*). Quand des dés différents sont nécessaires (*armes à projectiles multiples, tirs d'artillerie*) on les lance en même temps.

« Une action ne devrait pas prendre plus de temps sur la table de jeu qu'elle n'en prend en réalité, et si elle le prend elle doit le remettre à sa place après usage. » ;-)

Le MJ ou la MJ a toujours raison (même contre la règle)

Le MJ ou la MJ a toujours raison et est libre d'interpréter et de modifier la règle du jeu comme il ou elle veut. On ne peut pas opposer la règle écrite aux décisions du MJ ou de la MJ.

SOMMAIRE

INTRODUCTION	2	LA MÊLÉE	25
Figurines & socles	2	Frappe “avant” l’adversaire	25
Plusieurs niveaux de jeu	3	Résultat de la mêlée	26
Dés, accessoires, décors	4	Pour ne pas s’entretuer	27
Mais comment on joue !?	4	Classe 2 et/ou arme improvisée	27
Classe	5	Costauds & bons escrimeurs	27
Vêtue, armure, équipement	5	Second rang avec arme longue	28
Armes	6	Prise d’otages	28
Montés, véhicules, navires	6	Combat en intérieur	29
Mesures et conventions	7	Différence de hauteur	30
Isolés, groupes, unités	7	Combat à travers un obstacle	30
Que faire en un tour de jeu ?	8	Après la mêlée	31
La règle des plusieurs 6	8	Quitter la mêlée	31
LES MOUVEMENTS	9	LA DIMENSION JEU DE RÔLE	32
Simultané, longueur, pivotement	9	Maître de jeu (MJ)	32
Quelques tableaux de mouvement	10	Personnages joueurs	32
Terrains difficiles	11-12	Troupe, groupe, unité	32
Mouvement en intérieur	13	Personnages non joueurs (PNJ)	33
Mur, échalade	13	Résistance aux blessures (PV)	33
Piéton qui nage ; chaloupe ou canoë	14	Objectifs ou missions	34
Terrains dangereux	14	Entrée sur la table	34
Situations à problèmes	15	Mouvements cachés	35
Arrivée au contact	15	Négociations, vie après la partie	35
LE TIR	16	Théorie argadienne du genre	36
Quand tirer, sur qui tirer	17	Compétences, tests de réussite	37
Mauvais tireurs, classe 2	17	Soins	38
Ligne de tir & ligne de vue	17	Moral	38
Tir du second rang	18	« Un certain temps... »	39
Tir sur un groupe	18	COMPLÉMENTS & SUGGESTIONS... 40	
Tir sur rangs arrières d’une mêlée	18	Armure 3, armure 4*, 5*	40
Protections du terrain	19-20	Armes modernes	40
Tir avant ou pendant le mouvement	21	Cavaliers et piétons montés	41
Tir à bout portant avant le contact	22	Bagarre ; concours, chasse	42
Projectiles multiples, mitraille	23	Formations, ordre serré	43-44
Artillerie	23	Multijoueurs. Jeu coopératif	45
Effet des tirs	24	Budget	46
Autres précisions sur le tir	24	Philosophie argadienne	47

Les titres et intertitres de ce document ont été réalisés avec la police de caractères IM FELL numérisée par Igino Marini sur des originaux du dix-septième siècle.
The Fell Types are digitally reproduced by Igino Marini
www.iginomarini.com

Peinture, décor et photos de la première page :
Denez, Euthanasor, Jean-Jacques Nicomette, P. M.

Merci aux peintres de figurines, réalisateurs de décors, photographes, dont des œuvres illustrent ce document, et à tous les joueurs et joueuses qui font progresser cette règle de jeu et qui ont bien raison de couiner quand des trucs ne fonctionnent pas bien.

© 1996-2020-2023, Patrice Méallier
et « Argad ! » Éditions

Embannadurioù

« **Argad !** »
Éditions