

Suggestion d'aide de jeu pour les « dés météo »

Le dé météo permet de décider au hasard les conditions météo qui règnent sur la table de jeu ; il peut être lancé en début de partie, et/ou au début de chaque tour de jeu. Chaque face du dé montre un symbole météo. Cependant, des changements de temps trop importants ou trop fréquents peuvent bouleverser le jeu, et certains résultats sont impossibles suivant la saison et l'endroit. Si on utilise ces dés, il faut donc prévoir avant la partie de quels résultats on tiendra compte ; les autres résultats peuvent être adaptés ou ignorés. On peut aussi introduire un tout petit peu de magie dans le jeu en admettant que certains personnages peuvent légèrement changer les probabilités. Voici quelques suggestions :



« Grand soleil » ; peut indiquer que la pluie cesse ou que la brume se dissipe. Sous un climat tropical, peut aussi indiquer un temps extrêmement chaud qui rend difficile les déplacements des troupes européennes.



« Soleil, nuage » ; on peut le traiter comme du beau temps, ou un temps « variable » à relancer ; ou comme un signe de « vent ». Peut aussi signifier que la pluie cesse ou que la brume se dissipe.



« Brume », ou « nuages bas ». La brume bloque la vision et cache les troupes placées derrière. En début de partie une brume matinale peut être placée sur les cours d'eau ; plus tard dans le jeu la brume peut apparaître sur les marais, ou des nuages bas passer au sommet des collines.



« Pluie ». Une forte pluie rend difficile le tir des arcs, arbalètes, armes à feu à poudre noire. Une pluie durable peut rendre le sol boueux.



« Orage », ou « tempête », « foudre ». Dans les climats très secs il peut s'agir d'une tempête de sable. La foudre peut perturber les actions magiques et le fonctionnement des appareils électriques modernes ou futuristes.



« Neige » ; dans les climats non propices à la neige, on peut le traiter comme de la « pluie » ou bien l'ignorer.

Pour éviter des changements de temps trop fréquents, on peut lancer deux dés météo à la fois ; chaque combinaison de dés n'a alors qu'une ou deux chances sur 36 de survenir. Vous pouvez indiquer les effets des dés sur le tableau vierge de la page suivante (à 36 cases) selon ce qui convient à votre scénario.

Exemples :

– double « grand soleil » :  +  probabilité : 1/36 chance (= 2,78 %)

– « grand soleil » + « soleil, nuage » :  +  ou l'inverse : 2/36 chances (= 5,56 %)

– double « soleil, nuage » :  +  encore 1/36 chance (= 2,78 %)

Si on décide que la brume se dissipe (ou que la pluie cesse) sur un double "grand soleil", la probabilité est de 2,78 % (1/36) à chaque tirage. Si on décide que la brume se dissipe sur un double "grand soleil" ou sur un "grand soleil" accompagné d'un "soleil, nuage", la probabilité totale est de 8,33 % (3/36 = 1/12) ; on peut encore l'augmenter un peu en admettant qu'elle cesse aussi sur un double "soleil, nuage" ce qui fait en tout 11,11 % (4/36 = 1/9).

Ces dés se trouvent dans le commerce, leur conception et leur vente sont sans rapport avec la règle « Argad ! »
Février 2012 <http://argad.forumculture.net> www.argad-bzh.fr/argad/

Tableau à remplir selon le scénario et les effets tactiques du temps

						
						
						
						
						
						
						

Suggestion d'aide de jeu pour « dés à smileys » ou à émoticons : réactions des PNJ

Pour les situations très simples, un seul dé peut suffire :

Résultat "amical" : amical envers le joueur, souhaite l'aider si possible.

"neutre" : indifférent envers le joueur.

"hostile" : agressif envers le joueur, souhaite lui compliquer les choses, risque de l'attaquer.

"effrayé" : timide, effrayé par la situation générale (et éventuellement par le joueur aussi).

"aventureux" : prêt à prendre des risques au combat.

"complice" : prêt à comploter, et éventuellement à accomplir des actes malhonnêtes ou interdits.

Lancer deux dés permet plus de finesse. Ce tableau est une suggestion que vous pouvez adapter. Un dé peut être déterminé par le scénario ou par la situation, le joueur n'a alors qu'un seul dé à lancer. L'organisateur du jeu peut garder un résultat secret ou avoir un autre tableau. Les bonus-malus au moral, si on les utilise, sont valables sur la longueur des lignes et colonnes et peuvent s'ajouter ou s'annuler.

	 <i>amical</i>	 <i>neutre</i>	 <i>hostile</i>	 <i>effrayé</i> <i>moral -1</i>	 <i>aventureux</i> <i>moral +1</i>	 <i>complice</i>
 <i>amical</i>	très amical envers le joueur, peut se joindre à sa troupe	plutôt amical envers le joueur	exige des preuves d'amitié ou de loyauté du joueur	plutôt amical mais craintif, refuse de prendre des risques	amical envers le joueur, et courageux pour l'aider	amical et complice, peut suggérer des ruses
 <i>neutre</i>	plutôt amical envers le joueur	complètement indifférent au joueur	plutôt hostile envers le joueur	assez effrayé, tente de rester caché ou à l'écart	peut combattre les ennemis du joueur s'il y a une raison	complice du joueur si ça lui rapporte
 <i>hostile</i>	exige des preuves d'amitié ou de loyauté du joueur	plutôt hostile envers le joueur	très hostile, attaque le joueur ou rejoint ses ennemis	hostile mais craintif, n'attaquerait le joueur qu'en force	exige des preuves de courage du joueur	visiblement peu fiable, peut aider le joueur puis le trahir
 <i>effrayé</i> <i>moral -1</i>	plutôt amical mais craintif, refuse de prendre des risques	assez effrayé, tente de rester caché ou à l'écart	hostile mais craintif, n'attaquerait le joueur qu'en force	très effrayé, prend la fuite et/ou se cache	prétentieux pour aider le joueur mais fuit en cas de danger	cherche des gains peu honnêtes mais a peur du danger
 <i>aventureux</i> <i>moral +1</i>	amical envers le joueur, et courageux pour l'aider	peut combattre les ennemis du joueur s'il y a une raison	exige des preuves de courage du joueur	prétentieux pour aider le joueur mais fuit en cas de danger	amical mais incontrôlable (attaque les ennemis aussitôt)	amical et complice même s'il y a de gros risques
 <i>complice</i>	amical et complice, peut suggérer des ruses	complice du joueur si ça lui rapporte	visiblement peu fiable, peut aider le joueur puis le trahir	cherche des gains peu honnêtes mais a peur du danger	amical et complice même s'il y a de gros risques	habitué des trafics malhonnêtes, correct si on le respecte

Ces dés se trouvent dans le commerce, leur conception et leur vente sont sans rapport avec la règle « Argad ! »

Tableau vierge à compléter selon vos scénarios

L'organisateur de la partie peut avoir une version plus détaillée, avec des mentions secrètes

						
						
						
						
						
						
						

Tableau vierge pour deux dés numérotés pour événements aléatoires

*(la colonne de gauche est colorée pour pouvoir différencier, si on le souhaite,
un dé de couleur et un dé noir et blanc)*

	6	5	4	3	2	1
6						
5						
4						
3						
2						
1						

Règle optionnelle : « un certain temps ».

« Un certain temps » est une petite règle optionnelle prévue à l'origine pour la règle « Argad ! » mais qui peut fonctionner avec la plupart des règles d'escarmouches de figurines.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Les personnages spécialisés dans le travail à effectuer ou munis d'outils adéquats (pionniers, sapeurs, mécaniciens, etc), peuvent avoir un bonus (-1 au dé).

Il peut être utile de distinguer les figurines de personnages spécialisés : outils à la main, socle couvert de terre fraîchement remuée ou de gravats, tenue de mécanicien, etc.

Cette petite règle optionnelle avait été publiée en 1998 dans le fanzine « An Argader ».