

« Argad ! »

Fin de l'Empire romain & très haut Moyen Âge (IV^e - VII^e siècles)

fiche résumée, octobre 2021

MOUVEMENT	vêtu légèrement	en cotte de mailles (armure 4) et/ou portant un grand bouclier	nombre de dés de lenteur	En terrain difficile le mouvement possible est diminué par un ou deux dés ("dés de lenteur") en centimètres. En terrain très difficile le mouvement est divisé par deux et diminué par ces dés. Si le dé (à pied) fait 6 ou si les dés (montés) font deux 6 en terrain difficile ou au moins un 6 en terrain très difficile : bloqué tout le tour de jeu.
piéton	20 cm	16 cm	un dé	
cavalier	40 cm	40 cm	deux dés	
piéton monté	36 cm	36 cm	deux dés	

Ordre serré : mur de boucliers et/ou rangées de lances (si entraînés à marcher ainsi) 12 cm vers l'avant ; 8 cm de côté ou en arrière ; mouvement impossible en terrain difficile.

TERRAINS fréquents	piéton	cavalier	piéton monté	protection contre tir	on ne peut pas leur tirer dessus si :
broussailles ; cultures hautes	difficile (moins un dé)	difficile (moins 2 dés)		-1 sur des piétons	cachés (accroupis immobiles sans rien faire)
forêt dense	difficile (moins un dé)	très difficile (½ mouvement, -2 dés)		-1 jusqu'à 10 cm / à + de 10 cm (d'épaisseur de forêt)	
pente escarpée ; talus simple	difficile (moins un dé)	difficile (-2 dés)	très difficile (½ mouvement, -2 dés) R*	-1 sur piétons se montrant derrière un talus	accroupis derrière un talus, ou bien se déplaçant à 4 pattes derrière (mvt=2 cm+un dé)
pente très escarpée	très difficile (½ mouvement, - un dé)	interdit		—	—

TIR		armure 4	0 - 10 cm	10 - 20 cm	20 - 30 cm
javelot et masse de jet	peut tirer en mouvement à pied ou monté, sans malus	—	6 ext.	—	—
	cavalier en mouvement en terrain facile	—	5 - 6 ext.	6 ext.	—
arbalète ancienne	peut tirer en mouvement à pied ou montée avec malus -1 (pas de malus mouv. si arrivant au contact à pied) rechargée en un tour immobile	—	5 - 6	6	7
arc peu puissant	tire à pied / peut tirer en mouvement avec malus -1	-1	5 - 6	6	(20-40 cm) 7 ext.
dard plombé	tire à pied / peut tirer en mouvement sans malus / +1 contre un groupe	-1	7 ext.		(8) ext.
fustibale (fronde à manche)	tire à pied, immobile / +1 contre un groupe	—	6 ext.	7 ext.	(8) ext.
angon, francisque, pilum, spiculum	tire à pied / peut tirer en mouvement sans malus pas de malus au tir contre un mur de bouclier juste avant le contact	—	6 ext.	—	—
jet de caillou	lancé à pied, en mouvement sans malus / +1 contre un groupe	-1	(8) (7 si très habitué à cela) ext.		—

		armure 4	0 - 20 cm	20 - 40 cm	40 - 60 cm
arc	peut tirer en mouvement avec -1 (cavalier à toute portée, piéton à 0-10 cm max.)	-1	5 - 6	6	7 ext.
fronde à main	tire à pied, immobile, sans pouvoir être protégé par le terrain	-1	5 - 6 ext.	6 ext.	7 ext.

Un frondeur à main n'a pas de protection terrain ou mur de boucliers pendant le tour de jeu où il tire.

« ext. » : extérieur, ne peut pas tirer d'une fenêtre ou meurtrière.

FACTEURS DE TIR

Malus à cause du terrain ou du mur de boucliers

Les malus terrain, mur de boucliers, meurtrière, ne s'ajoutent pas entre eux

tir contre piéton(s) se montrant à couvert : haie, talus, muret, broussailles, construction, porte entr'ouverte, fenêtre... <i>ou</i> tir dans une forêt assez dense : cible protégée en lisière (sauf montés) ou à travers jusqu'à 10 cm d'épaisseur en tout	- 1 <i>(sauf contre frondeur à main qui tire)</i>
<i>ou</i> tir contre piétons en « mur de boucliers » <i>(sauf tir de piéton avec pilum, angon, spiculum, francisque, juste avant le contact)</i>	
<i>ou</i> tir contre piéton(s) apparaissant derrière une meurtrière épaisse et très solide de fortification	- 2

Malus à cause de l'armure ou d'une cible furtive

Le total des malus terrain, mur de boucliers, meurtrière, armure, cible furtive, ne peut pas être pire que -2

tir d' arc, fronde à main, dard , jet de caillou, contre un ennemi en cotte de mailles ou d'écailles « armure 4 »	- 1
tir sur une cible « furtive » (= qui passe dans le champ de vision, mais est cachée ou au contact d'amis en début ET fin du mouvement)	- 1

Malus dûs au tireur

Les piétons montés ne peuvent pas tirer en mouvement, et ont un malus -1 pour tirer immobiles montés

arc qui tire en mouvement (si autorisé) arbalète ancienne qui tire en mouvement (sauf si arrivant au contact à pied) <i>et/ou</i> tireur « furtif » (= qui se montre un bref moment en tirant au passage) quelle que soit son arme (-1 en tout pour un archer furtif)	- 1
--	-----

Bonus contre un groupe avec certaines armes peu précises :

dard plombé, fustibale , jet de caillou, contre un groupe <i>(sauf protégé par une construction, mur, maison, abattis, fortification...)</i>	+ 1
---	-----

FACTEURS TACTIQUES DE MÊLÉE

frappe contre un ennemi en mur de boucliers	- 1
arme improvisée , outil, gourdin, <i>et/ou</i> personnage de classe 2 <i>(s'annule si outil lourd outil manié à deux mains en extérieur)</i>	- 1
piéton contre un ennemi qui l'attaque à travers un obstacle linéaire (haie, talus, muret, porte, barrière de pieux, rempart, etc)	+ 1
personnage qui frappe contre un ennemi plus haut que lui <i>(pente escarpée, talus, escalier, rempart, etc)</i>	- 1
cavalier contre piéton , ou contre piéton monté <i>(sauf en terrain difficile ou très difficile pour le cavalier)</i>	+ 1
piéton contre cavalier <i>(sauf en terrain très difficile pour le cavalier)</i> ; ou piéton monté contre cavalier	- 1
cavalier qui "charge" contre tout ennemi <i>(il faut une selle à pommeaux ou étriers ; et être en ligne droite en terrain facile)</i>	+ 1
piéton immobile avec lance <i>ou avec rhomphaia</i> contre un cavalier qui le "charge" directement	+ 1

En **MÊLÉE** le personnage dont l'arme est **plus longue** frappe avant ses adversaires : lance > arme semi-longue > arme courte > arme très courte > mains nues.

Résultat **plus grand que la classe** de l'adversaire : le touche (tue). Résultat **égal à sa classe** : le fait reculer. Résultat **plus petit que sa classe** : raté.

Si l'armure de l'ennemi (cotte de mailles = "armure 4") est plus grande que sa classe, il faut aussi avoir fait plus que son armure pour le tuer, sinon il recule.

Dé naturel = 1 : toujours raté (même avec des bonus suffisants). **7 naturel** (double 6 naturel) en mêlée : touché (même s'il y a des malus).

Si deux adversaires ont tous deux le résultat de tuer (ou faire reculer) l'autre, la plus forte classe tue l'autre (ou le fait reculer) ;

s'ils sont de même classe, c'est la meilleure armure (cotte de mailles) ; s'ils ont la même armure, c'est celui qui a tiré le plus fort dé naturel.

© 2021, Patrice Méallier et
Argad Éditions

Embannaduriou

« **Argad !** »
Éditions