

# « Argad ! »

## Fin de l'Empire romain & très haut Moyen Âge (IV<sup>e</sup> - VII<sup>e</sup> siècles)

fiche résumée, avril 2024

MOUVEMENT	vêtu légèrement	en cotte de mailles (armure 4) et/ou portant un grand bouclier	nombre de dés de lenteur	En <b>terrain difficile</b> le mouvement possible est diminué par un ou deux dés ("dés de lenteur") en centimètres. En <b>terrain très difficile</b> 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 ou piéton monté	protection contre tir	on ne peut pas leur tirer dessus si :
broussailles, cultures hautes	<b>difficile</b> (mouvement moins 1D6 cm)	<b>difficile</b> (moins 2D6 cm)	-1 sur des piétons	cachés (accroupis immobiles sans rien faire)
forêt assez dense		<b>très difficile</b> (½ mouvement, -2D6 cm)	-1 si moins de 10 cm	si + de 10 cm d'épaisseur de forêt

TIR		armure 4	0 - 10 cm	10 - 20 cm	20 - 30 cm
<b>javelot</b> (nombre limité) ou <b>masse de jet</b>	peut tirer en mouvement à pied ou monté, sans malus mouvement	—	6 ext.		—
	<b>cavalier</b> en mouvement en terrain facile	—	5 - 6 ext.	6 ext.	—
<b>arbalète ancienne</b>	peut tirer en mouvement à pied ou montée avec malus -1 (pas de malus mouv. en arrivant au contact à pied) rechargée en un tour immobile	—	5 - 6	6	7
<b>dard plomb</b> (nombre limité)	tire à pied / peut tirer en mouvement sans malus <b>+1 contre un groupe</b>	-1	6 ext.	7 ext.	(8) ext.
<b>angon, francisque, pilum, spiculum</b> (un par personne)	tire à pied / peut tirer en mouvement sans malus pas de malus au tir contre un <b>mur de bouclier</b>	—	6 ext.	—	—
<b>jet de caillou</b>	lancé à pied, en mouvement sans malus <b>+1 contre un groupe</b>	-1	(8) (7 si très habitué à cela) ext.		—

		armure 4	0 - 10 cm	10 - 20 cm	20 - 40 cm
<b>arc</b> de faible puissance	tire à pied ou monté / peut tirer en mouvement avec malus -1	-1	5 - 6	6	7 ext.
<b>fronde</b> à main	tire à pied, immobile, sans se protéger du terrain ou mur de boucliers	-1	5 - 6 ext.	6 ext.	7 ext. (*)
<b>fustibale</b> (fronde à manche **)	tire à pied, immobile <b>+1 contre un groupe</b>	—	6 ext.	7 ext.	(8) ext.

		armure 4	0 - 20 cm	20 - 40 cm	40 - 60 cm
<b>arc</b> puissant	peut tirer en mouvement avec -1 (cavalier à toute portée, piéton 0-10 cm max.)	-1	5 - 6 (***)	6	7 ext.

(\*) De rares peuples de **frondeurs** à main très entraînés atteignent 60 cm. (\*\*\*) Des **peuples des steppes** tirent à l'arc monté en mouvement sans malus, la courte portée est 10 cm.

(\*\*) La **fustibale** peut aussi lancer des projectiles lourds ou incendiaires jusqu'à 20 cm, un tour immobile pour préparer. **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 <b>couvert</b> : haie, talus, muret, broussailles, construction, porte entr'ouverte, fenêtre... <i>ou</i> tir dans une <b>forêt</b> assez dense : cible protégée en lisière (sauf montés) ou à travers <b>jusqu'à 10 cm d'épaisseur</b> en tout	- 1 <i>(sauf contre frondeur à main qui tire)</i>
<i>ou</i> tir contre piétons en <b>mur de boucliers</b> <i>(sauf tir de piéton avec pilum, angon, spiculum, francisque, lourd projectile de fustibale)</i>	
<i>ou</i> tir contre piéton(s) apparaissant derrière une <b>meurtrière</b> épaisse et très solide de fortification	- 2

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

tir d' <b>arc</b> , <b>fronde à main</b> , <b>dard</b> , jet de caillou, contre un ennemi en cotte de mailles ou d'écailles " <b>armure 4</b> "	- 1
tir sur une <b>cible "furtive"</b> (= qui passe dans le champ de vision, mais est cachée ou au contact d'amis en début <b>ET</b> 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*

<b>arc qui tire en mouvement</b> <i>(si autorisé)</i> <b>arbalète ancienne qui tire en mouvement</b> <i>(sauf si arrivant au contact à pied)</i> <i>et/ou tireur "furtif"</i> (= visible un bref moment tirant au passage) <i>(ne s'ajoute pas au malus de tir en mouvement)</i>	- 1
---	-----

**Bonus contre un groupe avec certaines armes peu précises**

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

**FACTEURS TACTIQUES DE MÊLÉE**

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

*Si l'armure de l'adversaire (cotte de mailles = "armure 4") est plus grande que sa classe, il faut aussi avoir fait plus que cette armure pour toucher, sinon recul.*

**Dé naturel = 1** : toujours raté (même avec des bonus). **Double 6 naturel = 7** **8 naturel** (triple 6 naturel) en mêlée : touché (même avec des malus).

*Si deux adversaires, à un contre un, ont en même temps le résultat de tuer (ou faire reculer) l'autre, la plus forte classe tue (ou fait reculer) l'autre ;*

*si même classe, la meilleure armure ; si même classe et armure, le plus fort dé naturel lancé pour ce combat ; si égal aussi, le plus fort total bonus-malus.*

Embannadurioù

« Argad ! »

Éditions