

MOUVEMENT	vêtu légèrement	en cotte de mailles (armure 4) et/ou en portant un grand bouclier	nombre de dés de lenteur	En terrain difficile le mouvement possible est diminué par un ou deux dés (nommés "dés de lenteur"), en centimètres. En terrain très difficile le mouvement est divisé par deux, et diminué par ces dés.
piéton	20 cm	16 cm	un dé	
cavalier	40 cm	40 cm	deux dés	
piéton monté à cheval	36 cm	36 cm	deux dés	

Mouvement en **mur de boucliers** et/ou en **rangs de lances** (si entraînés à cela) : 12 cm vers l'avant ; 8 cm de côté ou en arrière ; mouvement impossible en terrains difficiles.

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	difficile (moins un dé)	très difficile (1/2 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 (1/2 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 (1/2 mouvement, - un dé)	interdit		—	—

TIR		armure 4	0 - 20 cm	20 - 40 cm	40 - 60 cm
arc simple ou court	peut tirer en mouvement avec -1 au dé (piéton monté : tire immobile)	-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.

		armure 4	0 - 10 cm	10 - 20 cm	20 - 30 cm
fustibale (fronde à manche)	tire à pied, immobile / +1 contre un groupe	—	6 ext.	7 ext.	(8) ext.
javelot (et masse de jet)	peut tirer en mouvement à pied ou monté, sans malus	—	6 ext.		—
	cavalier avec javelot, en mouvement en terrain facile	—	5 - 6 ext.	6 ext.	—
jet de caillou	peut tirer en mouvement sans malus / +1 contre un groupe	-1	(8) ext.		—

Les piétons montés ne peuvent pas tirer en mouvement et ont -1 pour tirer immobiles.

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

En **MÊLÉE** l'arme la **plus longue** frappe avant celles de ses adversaires (par ordre de longueur).

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 obtiennent tous deux le résultat de tuer (ou faire reculer) l'autre, c'est celui qui a la **plus forte classe** qui tue l'autre (ou le fait reculer) ; s'ils sont de même classe, c'est celui qui a une **cotte de mailles** ("armure 4") ; s'ils en ont tous les deux, c'est celui qui a tiré le **plus fort dé naturel**.

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 (vers la lisière, ou à travers jusqu'à 10 cm d'épaisseur)	(sauf contre frondeur à main qui tire) - 1
<i>ou</i> tir contre piétons en « mur de boucliers »	
<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 , jet de caillou, contre un ennemi en cotte de mailles ou d'écaillés « armure 4 »	- 1
tir sur une cible « furtive » (= qui passe dans le champ de vision, cachée au début <i>et</i> à la fin du mouvement)	- 1

Malus à cause du tireur :

arc qui tire en mouvement <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 :

fustibale , ou jet de caillou, contre un groupe	(si le groupe n'est pas dans ou derrière une protection construite : <input type="text"/> <input type="text"/> muret, maison, abattis, redoute, fortification...)	+ 1
--------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----

FACTEURS TACTIQUES DE MÊLÉE

frappe contre un ennemi en mur de boucliers	- 1
hache à deux mains lourde maniée à deux mains à pied, ou outil lourd à deux mains	(sauf en intérieur ou en ordre serré) + 1
arme improvisée , outil utilisé comme arme, gourdin,	<i>et/ou</i> personnage de classe 2 - 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	(pente escarpée, talus, escalier, rempart, etc) - 1
cavalier contre piéton , ou contre piéton monté	(sauf en terrain difficile ou très difficile pour le cavalier) + 1
piéton contre cavalier (sauf en terrain très difficile pour le cavalier) ; ou piéton monté contre cavalier	- 1
cavalier qui "charge" contre tout ennemi	(la charge nécessite une selle à pommeaux ou des étriers, et ne se fait qu'en terrain facile) + 1
piéton immobile avec une lance contre un cavalier qui le "charge" directement	+ 1

Ces facteurs tactiques ont l'air nombreux... mais on n'en utilise pas beaucoup à chaque fois...

© 2015, Patrice Méallier et « Argad ! » Éditions

Embannadurioù
« **Argad !** »
Éditions