

MOUVEMENT	vêtu légèrement	en mailles "armure 4"	en armure "armure 5"	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	12 cm	un dé	
cavalier	40 cm	40 cm	32 cm	deux dés	
piéton monté à cheval	36 cm	36 cm	32 cm	deux dés	

Porteur de pavois : 16 cm. Ordre serré (mur de pavois et/ou rangs de lanciers) : 12 cm vers l'avant ; 8 cm de côté ou en arrière ; mouv. impossible en terrains difficiles.

TERRAINS	piéton	cavalier (sauf "armure 5")	cavalier armure 5 ou piéton monté	protection contre le tir	on ne peut pas leur tirer dessus si :
broussailles ; cultures hautes	difficile (-un dé)	difficile (-2 dés)		-1 sur des piétons	cachés (accroupis sans rien faire ou rampant)
forêt	difficile (-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 ; fossé	difficile (-un dé)	difficile (-2 dés)	très difficile (1/2 -2 dés) H*	-1 sur piétons se montrant derrière un talus	accroupis derrière un talus ou se déplaçant à quatre pattes derrière (mouvement accroupi 2 cm+un dé)
ligne de pieux (de face)	difficile (-un dé)	très difficile (1/2 mouvement -2 dés) H*		—	—

TIR		armure 4	armure 5	0 - 10 cm	10 - 20 cm	
javelot ou lance de jet	peut tirer en mouvement à pied ou monté, sans malus	—	-1	6 ext.		
	cavalier en mouvement en terrain facile	—	-1	5 - 6 ext.	6 ext.	

		armure 4	armure 5	0 - 20 cm	20 - 40 cm	40 - 60 cm
arbalète de guerre	tire à pied, immobile / rechargée un tour immobile	—	—	5 - 6	6	7
arc long (anglais ou gallois)	tire à pied, immobile	—	-1	5 - 6	6	7 ext.
autres arcs ; fronde à main	autre arc : un piéton jusqu'à 10 cm ou cavalier à toute portée peut tirer en mouvement avec -1. fronde : tire à pied et immobile	-1	-2	5 - 6 (fronde ext)	6 (fronde ext)	7 ext.

Un frondeur à main n'a pas de protection terrain ni pavois, fortification etc. pendant le tour de jeu où il tire. "ext." : extérieur, ne peut pas tirer d'une fenêtre ou meurtrière.

En **MÊLÉE** le personnage qui a l'arme la **plus longue** frappe avant son adversaire : **arme longue > semi-longue > courte > très courte > mains nues.**

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

Si l'adversaire a une "armure 4" ou "armure 5" **plus grande que sa classe**, il faut aussi avoir fait plus que sa cuirasse ou armure pour toucher, sinon il recule.

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

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

s'ils sont de même classe, c'est la plus forte armure ; s'ils ont la même armure, c'est le plus fort **dé naturel** lancé pour leur combat (avant de compter les bonus-malus).

## FACTEURS DE TIR

### Malus à cause du terrain ou pavois

*Les malus terrain, meurtrière, pavois ou mur de pavois, ne s'ajoutent pas entre eux*

tir contre piéton(s) en partie protégés par le <b>terrain</b> : haie, talus, broussailles, fenêtre, porte entr'ouverte, construction, muret, palissade, rempart... <b>ou</b> cible en <b>forêt</b> assez dense, en lisière (sauf montés) ou à travers <b>jusqu'à 10 cm d'épaisseur</b>	- 1
<i>ou</i> tir contre piéton(s) apparaissant derrière une <b>meurtrière</b> étroite et très solide de château ou autre fortification épaisse	- 2
<i>ou</i> tir contre un <b>pavois</b> (individuel portatif, protège son porteur et un autre personnage serré derrière)	- 1
<i>ou</i> tir contre <b>personnage en armure 4 ou 5, en mur de pavois ou serré juste derrière ami en mur de pavois sans rien faire d'autre</b>	- 2

### Malus à cause de la cible

*Le total des malus terrain, meurtrière, pavois / mur de pavois, armure, cible furtive, etc. ne peut pas être pire que -2*

<b>arc long</b> (longbow), <b>javelot</b> (ou <i>petit trait à poudre à longue portée</i> ) contre <b>armure 5</b> ; ou <b>autre arc, fronde</b> , contre <b>armure 4</b>	- 1
<b>arc</b> (sauf longbow médiéval gallois ou anglais), <b>fronde</b> , contre <b>armure 5</b>	- 2
<i>tir sur une cible « furtive » (= qui passe mais est cachée ou au contact d'autres amis en début de mouvement ET en fin de mouvement)</i>	- 1

### Malus à cause du tireur

*"et/ou" signifie que les deux malus ci-dessous ne s'ajoutent pas l'un à l'autre*

<b>tir en mouvement</b> (sauf les armes jetées à la main, javelot etc. ça ne concerne bien sûr pas les armes qui doivent tirer immobiles)	- 1
<i>et/ou</i> tireur « furtif » (= qui se montre un bref moment en tirant au passage) (ne s'ajoute pas au malus de tir en mouvement)	

## FACTEURS TACTIQUES DE MÊLÉE

<b>arme à deux mains lourde</b> (épée, hache, bardiche, goedendag) frappant à deux mains, à pied (sauf en intérieur ou ordre serré)	+ 1	outil lourd manié à deux mains : + 1 - 1 = 0
<b>arme improvisée</b> , outil, gourdin <b>et/ou personnage de classe 2</b>	- 1	
piéton contre un ennemi qui l'attaque <b>à travers un obstacle linéaire</b> (haie, talus, muret, porte, barrière de pieux, rempart, etc)	+ 1	
personnage qui frappe contre un ennemi <b>plus haut</b> que lui (pente escarpée, talus, escalier, rempart, etc)	- 1	
<b>cavalier</b> contre <b>piéton</b> , ou contre piéton monté (sauf en terrain difficile ou très difficile pour le cavalier)	+ 1	
<b>piéton</b> contre <b>cavalier</b> (sauf en terrain très difficile pour le cavalier) ; ou piéton monté contre cavalier	- 1	
<b>piéton avec vouge</b> (ou guisarme, long maillotin) contre tout <b>monté</b> (sauf un cavalier qui charge : voir dernière ligne)	+ 1	
<b>cavalier qui "charge"</b> contre tout ennemi (impossible en terrain difficile ou très difficile)	+ 1	
<b>+ cavalier qui "charge" à la lance lourde couchée</b> (réservé aux hommes d'armes montés sur destrier de guerre)	+ 1	
<b>piéton immobile avec lance</b> (ou la pointe de sa vouge, bardiche, goedendag, etc.) contre <b>cavalier qui le "charge" directement</b>	+ 1	

Embannadurioù

© 2020, Patrice Méallier et « Argad ! » Éditions

« **Argad !** »  
Éditions