

MOUVEMENT possible	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 (les "dés de lenteur"), en centimètres. En <b>terrain très difficile</b> le mouvement est divisé par deux, et diminué par ces dés.
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 les plus fréquents	mouvement : piéton	cavalier (sauf "armure 5")	cavalier armure 5 ou piéton monté	protection contre 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 (½ 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 (½ -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 (½ mouvement -2 dés) H*		—	—

TIR		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	autres arcs : -1 si tire en mouvement ; fronde : tire immobile	-1	-2	5 - 6 (fronde ext)	6 (fronde ext)	7 ext.

L'arc long doit tirer à pied et immobile ; les autres arcs ont un malus -1 pour tirer en mouvement.    "ext." : extérieur, ne peut pas tirer d'une fenêtre ou meurtrière.  
Un frondeur doit être à pied et immobile pour tirer, et n'est pas protégé par le terrain ni par pavois, pavesier, écran de siège, ni fortification, pendant le tour de jeu où il tire.

		armure 4	armure 5	0 - 10 cm	10 - 20 cm	20 - 30 cm
javelot ou lance de jet	peut tirer en mouvement à pied ou monté, sans malus	—	-1	6 ext.		—
	cavalier en mouvement en tir direct en terrain facile	—	-1	5 - 6 ext.	6 ext.	—
petit trait à poudre	+1 avec goujat ou bien contre un groupe rechargé immobile en 2 tours seul, en 1 tour avec goujat	—	-1 à longue portée	6	7	(8) - malus sur armure 5 ou pavois

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 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 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 **la plus forte armure** (armure 4, ou 5) ; si leur armure est aussi égale, c'est celui qui a tiré le plus fort **dé naturel**.

## FACTEURS DE TIR

**Malus à cause du terrain :** *(les malus terrain, meurtrière, pavois ou mur de pavois, ne s'ajoutent pas entre eux)*

tir contre piéton(s) partiellement protégés par le <b>terrain</b> : haie, talus, broussailles, fenêtre, porte entr'ouverte, construction, muret, palissade, rempart... <b>ou</b> tir dans une <b>forêt (vers la lisière, ou à travers jusqu'à 10 cm d'épaisseur)</b>	- 1
<b>ou</b> tir contre piéton(s) apparaissant derrière une <b>meurtrière</b> étroite et très solide de château ou autre fortification épaisse	- 2
<b>ou</b> tir contre un <b>pavois</b> / <b>ou</b> contre un « mur de pavois » <i>(sauf tir de trait à poudre à courte ou moyenne portée)</i>	- 1 / - 2

**Malus à cause de la cible :** *(le total des malus terrain, meurtrière, pavois / mur de pavois, armure, cible furtive, ne peut pas être pire que -2)*

<b>arc long</b> (longbow), <b>javelot</b> , <i>(ou petit trait à poudre à longue portée)</i> , contre <b>armure 5</b> ; <b>ou</b> <b>autre arc, fronde</b> , contre <b>armure 4</b>	- 1
<b>arc</b> <i>(sauf longbow gallois ou anglais)</i> , <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 :**

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

**Trait à poudre portable, sans adjoint qui aide le tireur à bouler le feu, tirant contre un groupe :**

<b>trait à poudre sans goujat tirant contre un groupe</b> <i>(si le groupe n'est pas dans une protection construite : muret, maison, abattis, redoute, fortification...)</i>	+ 1
--	-----

## FACTEURS TACTIQUES DE MÊLÉE

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

Embannadurioù

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

© 2016, Patrice Méallier et « Argad ! » Éditions

« Argad ! »  
Éditions