

« Argad ! »

DU MILIEU DU XVI^{ÈME} SIÈCLE AU MILIEU DU XVII^{ÈME} SIÈCLE

fiche résumée, janvier 2021

MOUVEMENT	vêtue légère	lourd ou encombré	cavalier armure trois-quarts	cavalier armure complète	nombre de « dés de lenteur »	En terrain difficile le mouvement possible est diminué par le résultat d'un ou deux dés (les "dés de lenteur") en centimètres. En terrain très difficile le mouvement est divisé par deux, puis diminué par ce(s) dé(s). Si le dé de lenteur (à pied) fait 6, ou si les dés de lenteur (montés) font deux 6 en terrain difficile ou au moins un 6 en terrain très difficile : bloqué pendant tout le tour de jeu.
piéton	20 cm	en cuirasse, et/ou portant un mousquet : 16 cm	(démonté) 16 cm	12 cm	un dé	
cavalier	40 cm	en cuirasse : 40 cm	36 cm	32 cm	deux dés	
piéton monté, dragon	36 cm	36 cm	—	—	deux dés	
personnage monté sur cheval de ferme ou de poste : 32 cm			—	—	deux dés	

Soldats à pied en ordre serré : colonne par deux 16 cm, plus large ou ligne 12 cm, de côté ou à reculons 8 cm (voir les règles plus précises pour les pivotements et manœuvres).

TERRAIN	piéton	cavalier ou piéton monté	protection contre tir	cachés (et on ne peut pas leur tirer dessus)
broussailles, cultures hautes	difficile (-un dé)	difficile (-2 dés)	-1 sur des piétons	si accroupis immobiles et plus de 2 cm de forêt
forêt assez dense	difficile (-un dé)	très difficile (1/2 mouvement -2 dés)	-1 si moins de 10 cm	si plus de 10 cm d'épaisseur de forêt

TIR		0 - 10 cm	10 - 20 cm	20 - 40 cm	rechargé en
pistolet	peut tirer en mouvement, malus -1 sauf contact à pied	5 - 6 -1 sur armure 5	7 -1 sur armure 4, 5	—	un tour immobile
arquebuse, pétrinal, caliver	peut tirer en mouvement si monté, ou à pied à courte portée, avec malus -1 (tire immobile au-delà)	5 - 6	6 -1 sur armure 5	7 -1 sur armure 4, 5	un tour immobile

mousquet à fourquine	tire à pied, immobile +1 à un seul dé lors de tir(s) à volonté sur un groupe (sauf salve) tir en salve au commandement en ordre serré sur un groupe	0 - 20 cm	20 - 40 cm	40 - 60 cm	rechargé en 2 tours immobile
		6	7	(8) -1 sur armure 4, 5	
		5 - 6	6	7 -1 sur armure 4, 5	

Recharger pistolet ou arquebuse prend un tour de jeu : on ne tire que tous les deux tours. Recharger mousquet ou carabine prend deux tours (on ne tire que tous les trois tours).

On ne peut pas tirer (sauf au pistolet) si on était au contact d'un ennemi au début du tour de jeu. Un mousquet a été au contact de l'ennemi ne peut plus tirer pendant la journée.

Le pistolet n'a pas de malus mouvement pour tirer au contact à pied. L'arquebuse ne peut pas tirer en mouvement à pied, sauf à courte portée avec malus -1.

Les piétons montés ne peuvent pas tirer en mouvement (sauf arrivant au contact, avec -1, si l'arme le permet) et ont un malus -1 pour tirer immobiles montés (si l'arme le permet).

Les montés ou cavaliers qui vont être chargés par de la cavalerie pendant le tour de jeu ne sont pas considérés "immobiles" (même s'ils restent sur place).

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

La pique frappe avant toutes les autres armes blanches, mais si on n'est pas formé en ordre serré il faut la lâcher pour prendre son épée après le premier tour de mêlée.

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 cuirasse ou armure plus grande que sa classe, il faut aussi avoir obtenu plus que sa cuirasse ou armure pour le toucher, sinon il recule seulement.

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 faire reculer) l'autre, 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 ; s'ils ont la même armure, c'est celui qui a tiré le plus fort dé naturel (avant de compter les bonus-malus).

FACTEURS TACTIQUES DE TIR

Malus à cause du terrain

Les malus dûs au terrain ne s'ajoutent pas entre eux

tir contre piéton(s) visibles à couvert : haie, talus, broussailles, fenêtre, porte entr'ouverte, construction, rempart... ou contre un nageur dans l'eau, ou à travers moins de 10 cm de forêt (sauf montés en lisière)	- 1
ou tir contre piéton apparaissant à peine derrière une meurtrière étroite et solide	- 2

Malus à cause de la cible

Le total des malus « dûs au terrain » et « dûs à la cible » ne peut pas être pire que -2

tir à certaines portées d'arme à feu (<i>voir les tables de tir</i>) contre ennemi en cuirasse ou armure	- 1
tir sur cible " furtive " (<i>qu'on voit passer, mais qui est cachée ou au contact d'amis du tireur en début ET en fin de mouvement</i>)	- 1

Malus à cause du tireur

Les malus d'une même case (avec mention ou, et/ou) ne s'ajoutent pas entre eux

piéton ou cavalier tirant en mouvement au pistolet (<i>ce malus ne s'applique pas au contact ou en tirant juste avant le contact</i>) ou cavalier tirant en mouvement à l'arquebuse (<i>ou pétrinal, caliver</i>) ou piéton tirant en mouvement à l'arquebuse (<i>jusqu'à 10 cm maximum</i>) <i>et/ou tireur "furtif" (qui apparaît un moment à découvert, tire en passant, et disparaît un peu plus loin)</i>	- 1
piéton monté tirant monté, immobile (<i>et ne sait pas tirer en mouvement, de toutes manières</i>) <i>et/ou tireur de classe 1 ou 2 avec arme à feu</i>	- 1

FACTEURS TACTIQUES DE MÊLEE

arme improvisée , outil, outil agricole, gourdin, crosse d'arme à feu <i>et/ou</i> personnage classe 2	- 1	<i>outil lourd manié à deux mains : - 1 + 1 = 0</i>
arme à deux mains lourde (épée, hache, bardiche) maniée à deux mains à pied (<i>sauf en intérieur ou en ordre serré</i>)	+ 1	
piéton contre un ennemi qui l'attaque à travers un obstacle linéaire (<i>haie, talus, muret, porte, barrière de pieux, rempart, etc.</i>)	+ 1	
frappe contre un ennemi placé plus haut que soi (<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	
piéton avec hallebarde contre tout monté (<i>sauf cavalier qui charge, voir plus bas</i>)	+ 1	
cavalier qui "charge" contre tout ennemi (<i>un cavalier ne peut pas charger en terrains difficiles</i>)	+ 1	
+ homme d'armes, demi-lance ou cuirassier qui "charge" avec une lance lourde couchée	+ 1 supplémentaire	
soldat à pied immobile avec lance, pique, esparton, hallebarde, bardiche , contre un cavalier qui le "charge" directement	+ 1	

La pique frappe avant les autres armes blanches, mais un piquier qui n'est pas dans une unité en ordre serré doit la lâcher après le premier tour de mêlée.

© 2021, Patrice Méallier et « Argad ! » Éditions

Embannadurioù

« **Argad !** »
Éditions