

## Tables d'archerie

Les tables de tir et les points de règles des diverses sortes d'arcs et d'arbalètes sont dispersés parmi plusieurs documents ; les voici regroupés pour une meilleure vision d'ensemble. Toutes les tables de tir sont présentées à peu près de la même manière :

[nom de l'arme]	armure 4	armure 5	[courte portée]	[moyenne portée]	[longue portée]
L'arme est-elle utilisée à pied et monté, ou seulement à pied ? Faut-il rester immobile un tour de jeu pour tirer ? Ou bien, si on peut tirer en mouvement, a-t-on un malus au dé ? Combien de temps faut-il pour recharger l'arme ?	Malus au dé contre une cotte de mailles ou une cuirasse	Malus au dé contre une armure complète	Résultat à obtenir pour toucher à courte portée	Résultat à obtenir pour toucher à moyenne portée	Résultat à obtenir pour toucher à longue portée

Les arcs peuvent tirer une fois par tour de jeu, les arbalètes doivent être rechargées. On lance **1D6** (un dé à 6 faces) par tireur qui tire. Les **malus causés par des protections armure ou terrain, ou par le mouvement du tireur, etc.** sont rappelés au verso des fiches résumées de chaque époque. Un **double 6 naturel** (avant tout bonus-malus) vaut un 6 et un 7. La mention **.ext** dans les tables de tir signifie qu'à cette portée on ne peut pas tirer d'une fenêtre ou d'une meurtrière, il faut être en extérieur.

## Arbalètes

### Arbalète ancienne, arbalète légère, arbalète de chasse à pied ou monté

Une arbalète de faible portée existe à la fin de l'Empire Romain et reste longtemps en usage chez les Pictes. Cette arme réapparaît en Europe au milieu du dixième siècle. Des arbalètes de chasse légères sont aussi utilisées pendant tout le Moyen Âge et jusqu'à la fin du seizième siècle. Toutes ces arbalètes anciennes et légères sont assimilées dans le même tableau (ci-dessous). Elles peuvent être maniées à pied ou monté, avec -1 au dé si on tire en mouvement (sauf arrivant au contact à pied). Il faut rester immobile pendant un tour de jeu pour recharger, l'arbalète ne peut donc tirer qu'une seule fois en deux tours de jeu.

Arbalète ancienne, légère, de chasse	armure 4	armure 5	0 - 10 cm	10 - 20 cm	20 - 30 cm
tire à pied ou monté -1 pour tirer en mouvement (ce malus ne s'applique pas si on tire juste en arrivant au contact à pied) rechargée en un tour immobile	—	-1	5 - 6	6	7

### Arbalète féodale ou médiévale à pied, immobile

Une arbalète puissante, capable de percer les protections métalliques des chevaliers, se développe depuis le douzième siècle jusqu'au début du seizième siècle. Elle n'est utilisée qu'à pied, mais certains arbalétriers peuvent se déplacer montés. Il faut être immobile pendant le tour de jeu pour tirer et aussi rester un tour de jeu immobile pour recharger, on tire donc au maximum une seule fois en deux tours de jeu.

Arbalète féodale ou médiévale	armure 4	armure 5	0 - 20 cm	20 - 40 cm	40 - 60 cm
tire immobile à pied rechargée en un tour immobile	—	—	5 - 6	6	7

On peut tourner le personnage vers l'arrière pendant le tour de jeu où l'arbalétrier recharge, pour s'en souvenir.

# Arcs

## Arc antique de faible portée, arc court simple, arc autochtone à pied ou monté

Des arcs anciens comme l'**arc gaulois** ou **picte**, des **arcs traditionnels autochtones** d'Afrique ou d'Amérique (de diverses tailles), et les **arcs courts simples** du haut Moyen Âge, ont une assez faible portée. Ils sont efficaces contre des adversaires peu protégés ou pour la chasse, en tirant de près. Ces arcs peuvent être maniés à pied ou montés, avec -1 au dé si on se déplace pendant le même tour de jeu.

Arc ancien Arc court simple Arc autochtone	<i>armure 4</i>	<i>armure 5</i>	0 - 10 cm	10 - 20 cm	20 - 40 cm
tire à pied ou monté <i>-1 pour tirer en mouvement</i>	-1	-2	<b>5 - 6</b>	<b>6</b>	<b>7 ext.</b>

## Arc court composite à pied ou monté. Grand arc simple à pied

Les **arcs courts composites** originaires des steppes et répandus en Europe avant la fin de l'Antiquité, et les plus **grands arcs simples** utilisés dès le haut Moyen Âge (vikings par exemple) ont une meilleure portée. Le grand arc tire à pied et immobile. L'arc court composite tire immobile à pied mais peut tirer monté, avec -1 au dé s'il se déplace monté. Ces deux sortes d'arc utilisent le même tableau (ci-dessous).

*Règle optionnelle : on admet que ces deux sortes d'arc peuvent tirer en mouvement à pied sur une cible très proche, à une très courte portée de 10 cm maximum, avec malus -1 au dé. Ce malus s'applique même en venant au contact.*

Arc court composite Grand arc	<i>armure 4</i>	<i>armure 5</i>	0 - 20 cm	20 - 40 cm	40 - 60 cm
tirent immobiles à pied <i>tir permis en mouvement à pied sur une cible très proche (à 10 cm max.) -1 au dé</i> l'arc court composite tire à pied ou monté avec -1 en mouvement monté	-1	-2	<b>5 - 6</b>	<b>6</b>	<b>7 ext.</b>

## Arc long (longbow) gallois ou anglais XIV<sup>e</sup> - XV<sup>e</sup> siècles à pied, immobile

L'**arc long gallois ou anglais** de la guerre de Cent Ans a davantage de pénétration contre les armures (qui se renforcent à cette époque). Il est utilisé immobile à pied (des archers peuvent se déplacer montés s'ils ont des chevaux, mais doivent descendre pour tirer). Cette table ne concerne que les archers gallois et anglais depuis le début du quatorzième siècle jusqu'au tout début du seizième siècle. Les archers d'autres nations, et les Gallois et Anglais d'autres périodes, sont moins bien entraînés et utilisent le tableau du grand arc simple, même avec des longbows.

Longbow gallois ou anglais, XIV <sup>e</sup> - XV <sup>e</sup> siècles	<i>armure 4</i>	<i>armure 5</i>	0 - 20 cm	20 - 40 cm	40 - 60 cm
tire immobile à pied	—	-1	<b>5 - 6</b>	<b>6</b>	<b>7 ext.</b>

## Arc japonais (yumi) époque Sengoku

L'arc japonais de l'époque Sengoku est peu puissant mais précis. La table de tir lui donne une portée plus limitée que celle de l'arc européen ou de l'arc composite mongol, ce qui encourage les actions individuelles près de l'ennemi. Grâce à leur entraînement spécifique les samouraïs peuvent tirer à cheval, même en mouvement monté et sans malus pour cela (*voir l'extension Sengoku pour d'autres détails*).

Yumi japonais époque Sengoku	<i>armure 4</i>	<i>armure 5</i>	0 - 10 cm	10 - 20 cm	20 - 40 cm
tire immobile à pied <i>les samouraïs peuvent tirer montés, sans malus mouvement</i>	-1	<i>Sengoku -1</i> <i>autre -2</i>	<b>5 - 6</b>	<b>6</b>	<b>7 ext.</b>

*L'armure complète Sengoku est plus légère que l'armure européenne. Si on mélange les contextes, le yumi Sengoku a un malus -2 contre les armures 5 plus lourdes (ō-yoroi période précédente, ou européenne, ou médiévale-fantasy).*

## Autres suggestions

Rappels de plusieurs petits points de règle qui aident, si on le souhaite, à simuler des situations inhabituelles ou à donner davantage d'intérêt rôliste ou tactique :

### Tireurs classe 2

Les tireurs classe 2 ont toujours un malus  $-1$  au dé pour tirer (à moins d'avoir de bonnes raisons, dans le scénario, d'être des bons tireurs **et aussi** de ne pas craindre le stress de la bataille).

### Piétons montés

Les piétons montés ont un malus  $-1$  au dé pour tirer immobile montés (si leur arme peut tirer monté) et ne peuvent pas tirer en mouvement montés.

### Partie de chasse

$+1$  au tir à la chasse (sauf les piétons montés mais à la chasse ils tirent comme des cavaliers).

### Concours de tir

Un concours de tir, lors d'une fête ou d'un entraînement, permet de mesurer ses capacités, de discuter diplomatie, ou simplement d'attendre la suite des événements. Tous les personnages ont un bonus  $+2$  pour tirer sur une cible fixe lors d'un concours amical et pacifique (et le tir d'élite peut s'y ajouter).

### Tir d'élite

Quelques personnages ont la capacité de « tireur d'élite » avec leur arme préférée, comme Robin des Bois au grand arc, ou Guillaume Tell à l'arbalète médiévale. Pour chaque tir d'élite on a le choix entre choisir sa cible individuelle dans un groupe, *ou bien* avoir un bonus  $+1$  pour ce tir (pas les deux à la fois). Chaque joueur ou joueuse ne peut faire qu'un seul tir d'élite par tour de jeu.

### Tir par surprise

Un adversaire surpris par l'apparition soudaine de tireurs n'a pas le temps de se protéger. Le tir par surprise a un bonus  $+1$  au dé et l'ennemi n'a pas le temps de riposter pendant le même tour de jeu. Ce bonus peut s'ajouter à celui d'un tir d'élite. Un test de perception peut être fait avant la surprise.

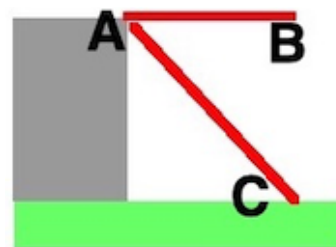
### Nuage de flèches (arcs)

Une seule fois dans la partie, un joueur peut ordonner à ses **archers à pied** de tirer en masse et très rapidement. Tous ses archers à pied qui en reçoivent l'ordre de leur **chef de troupe** en personne (*à portée de voix, ou par signal : musique, bannière agitée...*) peuvent tirer deux flèches coup sur coup, mais seulement contre des **ennemis en groupe** (ou contre des unités en ordre dispersé) **visibles pendant tout le tour de jeu**, pas contre des personnages isolés. Les 6 naturels de ces deux tirs sur une même cible peuvent être associés pour obtenir des 7 et davantage. Chaque joueur ou joueuse ne peut donner cet ordre qu'une fois dans la partie : si quelques-uns de ses archers n'ont pas pu le faire en même temps que leurs collègues, tant pis pour eux ils ne pourront plus.

### Différence de hauteur

La hauteur peut donner un avantage : la portée d'un tireur nettement plus haut que sa cible peut se mesurer jusqu'à la verticale de sa cible, celle d'un tireur nettement plus bas que sa cible est la distance réelle jusqu'à la cible.

*Schéma ci-contre : pour un échange de projectiles entre A et C, la portée du tir de A est AB, la portée du tir de C est CA. Attention quand même à l'échelle des éléments de terrain, les vraies collines ne sont pas plus basses que des maisons même si sur la table de jeu elles sont souvent représentées petites.*



Tirer de vraiment plus haut (angle C de plus de  $45^\circ$  environ) annule la protection des broussailles et obstacles linéaires bas (muret, rochers). Entre  $45^\circ$  et  $30^\circ$  environ les obstacles bas ne protègent qu'une seule rangée de personnages debout ou cachés derrière. *Ceci peut être adapté selon le terrain miniature.*

### Tir contre des montés proches de piétons

La règle interdit de choisir une cible individuelle quand on tire sur un groupe, mais il est permis **jusqu'à 10 cm maximum**, même en mêlée, de viser des montés mêlés à des piétons (et si ces montés sont plusieurs proches les uns des autres ils forment leur propre groupe cible). Chaque résultat de **double 1 naturel** (différents, ou relancé) touche un piéton ami du tireur s'il y en a dans la même mêlée.

# Archerie fantastique

Les humanoïdes fantastiques ont souvent une technologie et des armes égales à celles des humains de leur voisinage (sauf autres raisons dans le contexte ou le scénario). Les armes médiévales-fantasy suivent les tables de tirs des armes humaines, sauf pour les êtres féériques comme les Elfes.

## Quelques particularités évidentes ou reconnues

Les créatures un peu plus faibles et plus petites que les humains : **Gobelins, Halflings, petits Hommes-Rats**, etc. ne peuvent utiliser que des arcs courts (simples, ou composites) et pas le grand arc ni le longbow, et ne peuvent pas manier l'arbalète médiévale.

Les **Nains** sont de force comparable aux humains et peuvent manier l'arbalète médiévale, mais ne peuvent eux aussi manier que des arcs courts (simples ou composites).

Les **Orcques** tirent très mal, au D4 (sauf pour les projectiles jetés à la main) mais peuvent tirer montés sur des loups ou des sangliers. Ceux et celles de force égale aux humains ne peuvent pas manier le longbow. Les **Gros Orcques** (force +H) peuvent manier le longbow immobiles à pied ; et aussi montés et en mouvement monté mais avec les malus mouvement et armure de la table arc composite / grand arc simple.

Les **Hommes-Lézards** et autres amphibiens qui vivent dans des repaires humides ou sablonneux ne peuvent réaliser et conserver que des arcs simples de faible portée ou des arbalètes légères.

Les humanoïdes de très grande taille : **Ogres, Trolls, Géants**, etc. utilisent peu ou pas du tout les armes de trait (il peut y avoir des exceptions individuelles).

La règle interdit de viser un individu dans un groupe, mais **jusqu'à 10 cm maximum**, même en mêlée, les petits humanoïdes (Gobelins, Halflings, etc.) peuvent viser des ennemis de taille humaine ou plus grands debout parmi d'autres petites créatures ; et les humanoïdes de taille humaine ou +H peuvent viser les monstres ou humanoïdes ++H ou plus grands mêlés à des gens de taille humaine. Si ces ennemis sont plusieurs proches les uns des autres ils forment leur propre groupe cible. Chaque résultat de **1 naturel** touche de plus petits amis du tireur qui les entourent s'il y en a tout proches dans la même mêlée.

L'arbalète légère, pratique et maniable, est utile pour la chasse aux **Vampires** à toute époque.

## Armure 6 & armure 7

Certaines créatures fantastiques, surtout les plus grandes, ont une épaisseur de cuir ou de graisse qui (ajoutée ou pas à des protections métalliques) équivaut à une **armure 6** ou à une **armure 7**.

L'armure 6 donne un malus -1 de plus contre tous les tirs, qui s'ajoute à celui prévu contre une armure 5 mais sans pouvoir dépasser -2 en tout. L'armure 7 ne donne pas plus mais si la protection armure 5 est déjà -2, le total est -3. Un équivalent armure 6 peut aussi être obtenu par le statut de grand Héros ou de grande Héroïne ou par une magie ou sainteté exceptionnelle de 6 également.

## Arbalète à main *fantasy ou moderne, à pied ou monté*

La technologie médiévale ne peut pas réaliser une petite arbalète à main efficace : cette arme est réservée aux Elfes Sombres et demi-Elfes Sombres en fantasy, et à la période moderne (à partir de la fin du vingtième siècle) pour les humains. Silencieuse, maniable d'une seule main, elle peut tirer en mouvement mais avec -1 au dé (sauf arrivant au contact à pied). Il faut rester immobile un tour de jeu pour la recharger.

<b>Arbalète à main</b>	<i>armure 4</i>	<i>armure 5</i>	<i>(courte portée)</i> <b>0 - 10 cm</b>	<i>(longue portée)</i> <b>10 - 20 cm</b>
tire à pied ou monté -1 pour tirer en mouvement (ne s'applique pas si on tire en arrivant au contact à pied) rechargée en un tour immobile	<b>-1</b>	<b>-2</b>	<b>5 - 6</b>	<b>7</b>

La règle Argad n'impose aucun univers fantasy particulier, toutes ces suggestions sont facultatives.

Les tables de tir historiques des deux premières pages sont rodées depuis longtemps dans la règle ; les adaptations fantastiques proposées dans cette page dépendront encore du nouveau système Argad fantasy.

Embannadurioù

« Argad ! »

Éditions