

TABLEAUX - version allégée « Mégaventure 2012 »

Ceci est une **version encore allégée** des tableaux de la règle « Argad ! » pour faciliter le jeu à la Mégaventure 2012. Tout ce qui ne concerne pas directement le contexte du jeu a été retiré pour faciliter la lecture, ainsi que diverses suggestions qui ne seront pas utilisées ; la liste d'armes est réduite au minimum, on ne tient pas compte des boucliers ni des cuirasses (très rares dans ce contexte), et le fusil ne peut pas tirer en mouvement.

TABLEAU DE MOUVEMENT

	classe 1	autres classes	nombre de dés de lenteur (terrains difficiles)
piéton	<i>voir les cas particuliers</i>	20 cm	un
cavalier	—	40 cm	deux
piéton monté (= non entraîné pour combattre à cheval)	36 cm	36 cm	<i>deux</i>
monté sur une mule	28 cm	28 cm	<i>deux</i>
monté sur un âne	12 cm	12 cm	<i>un</i>

Quelques cas particuliers

(à pied) : marche lente, promenade tranquille ; vieillard	8 cm
(à pied) : patrouille ; marche sans hâte ; marin à jambe de bois ; chaise à porteurs ; dame en robe riche ; pousseur de brouette	12 cm
(à pied) : enfant ; adulte non-combattant ; troupe en ordre serré	16 cm
ramper par terre, ou se déplacer accroupi	2 cm + un dé
port d'objet assez encombrant à pied (<i>exemple : tonnelet de poudre ; etc</i>)	– 4 cm
port d'objet lourd ou très encombrant à pied (<i>exemple : coffre au trésor</i>) ; transport d'une personne à pied ou en croupe	– 8 cm
nageur (...à condition qu'il sache nager !)	<i>nageur médiocre :</i> 4 cm <i>bon nageur :</i> 8 cm
barque, embarcation légère (à la rame ou godille)	10 cm

Pour nager, les justaucorps, baudriers, cartouchières, etc, doivent avoir été jetés, et on ne peut pas porter d'objet encombrant ni aucune arme sauf couteau, dague, pistolet (mais un pistolet à poudre noire devient inutilisable).

Animaux de bât (chargés et non montés, ou montés par un passager qui ne les guide pas) : mule, mulet : 28 cm ; âne : 16 cm ; bœuf : 8 cm.

TABLEAU DES TERRAINS

(suggestions pouvant être adaptées suivant les décors dont on dispose ; d'autres combinaisons de terrain peuvent être imaginées)

	<i>piéton</i>	<i>cavalier</i>	<i>piéton monté, muletier, ânier</i>	<i>protection contre le tir</i>	<i>cachés (et ne peuvent être pris pour cible)</i>
broussailles, cultures très hautes	difficile	difficile	difficile	-1 sur piétons	piétons immobiles si plus de 2 pas
forêt (assez ouverte)	difficile	très difficile	très difficile	-1 si moins de 10 cm	oui si plus de 10 cm
forêt dense, jungle dense <i>(= forêt + broussailles),</i>	très difficile	très difficile	très difficile	-1 en lisière ou si moins de 2 pas, -2 si plus de 2 pas mais moins de 10 cm	oui si plus de 10 cm, et piétons immobiles si plus de 2 pas ou en lisière
marais, marécage <i>(= broussailles + pré humide, étang)</i>	très difficile	très difficile	très difficile	-1 sur les piétons	piétons immobiles si plus de 2 pas
ruisseau, gué, boue, pré très humide, mer tout près de la plage	très difficile	difficile	très difficile	non	non
rochers côtiers dans les vagues	très difficile	interdit	interdit	-1 derrière rochers	non (sauf si immobile derrière gros rocs)
étang, gros ruisseau	très difficile <i>(ou à la nage)</i>	très difficile	très difficile	-1 sur nageurs	non
rivière, lac, mer	interdit <i>(ou à la nage)</i>	interdit	interdit	-1 sur nageurs	non
sable sec	difficile	difficile	difficile	non	non
talus simple, muret bas	difficile	difficile	interdit	-1 sur piétons debout	piétons accroupis
construction, habitation	spécial <i>(lire plus bas)</i>	interdit <i>(sauf exceptions)</i>	interdit <i>(sauf exceptions)</i>	<i>(suivant la situation)</i>	oui vu de l'extérieur

Dans les deux colonnes de droite, la protection dépend de l'épaisseur de forêt ou de broussailles (plus ou moins de 2 pas, ou plus ou moins de 10 cm) entre le tireur ou observateur et le personnage, pas de la distance qui les sépare.

Une route ou **un pont** permet de traverser les terrains difficiles, très difficiles, ou interdits, sans en être gêné, mais seuls les véhicules y vont plus vite que dans les champs dégagés. Les routes ne réduisent pas les pentes, et la boue peut rendre impraticable les routes de l'époque.

Les cavaliers et autres montés qui descendent de leur monture et tiennent celle-ci par la bride passent dans la colonne de gauche « piétons », de même que les animaux de bât menés par un piéton. La protection contre le tir « **-1 sur les piétons** », et le fait qu'un piéton puisse être « **caché** », bénéficient aussi aux personnages démontés qui tiennent un animal par une bride ou licol, et aux animaux non montés.

Dans une **construction**, un personnage peut se déplacer à volonté à l'intérieur d'une pièce, et/ou tout juste passer la porte d'une pièce voisine (si personne ne lui bloque le chemin ou n'essaye d'aller plus vite) ou sortir par la fenêtre. Même chose pour se déplacer à bord d'un navire. Toutefois, un personnage déjà placé juste derrière la porte d'entrée d'une maison peut sortir et faire tout son mouvement à l'extérieur, en comptant le passage de la porte comme « terrain difficile ».

Pentes : on peut ignorer les pentes douces, compter les pentes escarpées comme un terrain difficile et les pentes très escarpées comme un terrain très difficile.

Rappel de la règle de base

Jets de « dé(s) de lenteur » : le personnage ou le groupe lance un ou deux dés, dont le résultat est ajouté ou enlevé à leur mouvement (les piétons en lancent un, les cavaliers en lancent deux). Cela empêche de prévoir exactement l'effet des mouvements en terrain difficile ou très difficile.

En « **terrain difficile** » le mouvement est donc diminué par un (ou deux) « dé(s) de lenteur » ; si le dé de lenteur fait 6 (ou si les deux dés de lenteur font tous les deux 6), le perso ou le groupe est bloqué pour tout le tour. En « **terrain très difficile** » le mouvement est réduit de moitié et encore diminué par un (ou deux) « dé(s) de lenteur » ; si le dé de lenteur fait 6 (ou si au moins un des deux dés de lenteur fait 6), le perso ou le groupe est bloqué pour tout le tour.

TABLEAUX DE TIR

Le résultat indiqué dans chaque case est celui à obtenir au dé (après y avoir ajouté ou enlevé les bonus-malus éventuels) pour éliminer un adversaire.

On admet que le tir est impossible si le tableau et les malus demandent un résultat de 8, ou davantage, au tir pour toucher la cible.

Armes à feu d'épaule		0 - 20 cm	20 - 40 cm	(40 - 60 cm)	tirs / tours
fusil (à âme lisse) à silex	<ul style="list-style-type: none"> - à pied seulement - doit être immobile pour tirer 	5, 6	6	(7)	1 tir en deux tours (rechargé en un tour immobile)
mousqueton de cavalerie (fusil court à silex, à âme lisse, réservé aux cavaliers)	<ul style="list-style-type: none"> - à pied ou monté - doit être immobile pour tirer à pied - peut tirer, avec malus -1, en mouvement monté - peut tirer au contact à pied 	5, 6	6	—	1 tir en deux tours (rechargé en un tour immobile)

Arme à feu de faible portée		0 - 10 cm	(10 - 20 cm)		tirs / tours
pistolet à silex	– à pied ou monté – peut tirer en mouvement avec malus –1 – peut tirer au contact	5, 6	(7)	—	1 tir en deux tours (rechargé en un tour immobile)

Armes autochtones		0 - 10 cm	10 - 20 cm	(20 - 30 cm)	tirs / tours
arc simple	– doit être immobile pour tirer à pied – peut tirer, avec malus –1, en mouvement monté	5, 6	6	(7) (besoin d'espace) (tir en cloche)	1 tir par tour
sagaie, javelot	– peut tirer en mouvement sans malus – peut tirer au contact monté	5, 6 (besoin d'espace)	6 (besoin d'espace) (tir en cloche)	—	1 tir par tour (nombre limité)
jet de tomahawk	– peut tirer en mouvement sans malus	5, 6 (besoin d'espace)	(7) (besoin d'espace)	—	1 tir par tour (nombre limité)
sarbacane	– ne doit pas bouger pour tirer	5, 6	—	—	2 tirs par tour

Le « **tir au contact** » en mêlée est possible avec le pistolet à pied ou monté, le mousqueton à pied, la sagaie (javelot) montée ; pour cela on ne tient pas compte des malus de mouvement ni des protections dues au terrain ; utiliser la colonne de la plus courte portée.

« **besoin d'espace** » signifie que l'arme ne peut pas tirer ou être lancée par une ouverture étroite (fenêtre, meurtrière).

« **tir en cloche** » signifie que l'arme peut tirer ou être lancée par-dessus un groupe d'amis ou une construction basse. Pour cela le tireur ne doit pas être sous un toit bas ou autre obstacle, et au moins un chef à portée de voix doit voir la cible pour donner les ordres de tir.

Il faut avoir les **deux mains libres** pour tirer (et recharger) un mousquet ou mousqueton. Le pistolet est tiré d'une seule main, mais rechargé à deux mains. Un personnage manchot (exemple : marin avec crochet au poignet) met un tour de plus à recharger une arme à feu.

FACTEURS TACTIQUES DE TIR

Les « facteurs tactiques » sont les bonus-malus qu'on ajoute ou enlève au résultat du dé dans certaines situations.

On regarde d'abord s'il y a des malus « dûs au terrain » et/ou des malus « dûs à la cible ».

Les malus « dûs au terrain » ne s'ajoutent pas entre eux. Les autres malus s'ajoutent sans limite.

Malus dûs au terrain :

tir contre piéton(s) apparaissant derrière un couvert : <i>haie, talus, muret, broussailles, construction, rempart...</i>	- 1
tir à travers moins de 10 cm de forêt ouverte, ou sur une lisière de jungle ou de forêt dense <i>(voir le tableau des terrains)</i>	- 1
tir à travers moins de 10 cm de forêt dense <i>(voir le tableau des terrains)</i>	- 2
tir contre piéton(s) apparaissant derrière une meurtrière très étroite et très solide de fortification	- 2

Rien n'oblige les personnages placés **derrière un muret ou autre protection** à lever la tête ; si leur joueur ne veut pas qu'ils se montrent debout (par exemple pour tirer ou pour recharger), il peut dire qu'ils restent courbés, accroupis, ou allongés, même si le haut de la figurine dépasse ; mais dans cette position ils ne peuvent pas tirer, ni recharger un fusil d'infanterie.

Malus dûs à la cible :

tir contre une « cible furtive » <i>(une cible est "furtive" si elle n'est plus visible à la fin de la phase de mouvement)</i>	- 1
---	-----

Malus dûs au tireur :

tir en mouvement , ou en demi-mouvement, avec une arme qui le permet avec malus <i>(si mention "tir en mouvement avec malus -1" ou "tir en demi-mouvement avec malus -1 sur le tableau de tir)</i>	- 1
tireur de classe 1 ou 2 avec arme à feu	- 1
tireur embarqué sur une embarcation ou un navire (sauf à l'ancre dans un mouillage abrité)	- 1

Certains personnage de classe 1 ou 2 peuvent être entraînés au tir pour une raison quelconque (chasseurs, etc) sans savoir se battre autrement, dans ce cas ils n'ont pas le malus au tir indiqué dans le tableau à cause de leur classe.

Les tireurs **embarqués sur un navire** ont -1 au tir en raison du mouvement des vagues, mais sont eux-mêmes considérés comme « immobiles » (notamment pour recharger) s'ils ne se déplacent pas sur leur bateau. Le malus ne s'applique pas si leur cible est sur le même bateau.

FACTEURS TACTIQUES DE MÊLÉE

Tous les bonus et malus de mêlée s'ajoutent les uns aux autres, sauf précision contraire.

armes :

arme lourde maniée à deux mains à pied <i>(sauf en intérieur ou en ordre serré)</i>	+ 1
arme improvisée , outil, gourdin, crosse d'arme à feu, "épée de soldat", crochet de poignet	- 1

passage d'obstacle, hauteur :

piéton contre tout ennemi qui cherche à traverser un obstacle <i>(haie, talus, muret, porte, barrière de pieux, rempart, etc)</i>	+ 1
piéton qui frappe contre un piéton ennemi plus haut que lui <i>(pente escarpée, talus, escalier, rempart, etc)</i>	- 1

cavalerie :

piéton , ou piéton monté, contre cavalier	- 1
piéton avec hallebarde contre tout monté <i>qui ne le "charge" pas directement</i>	+ 1
piéton immobile avec lance, hallebarde, baïonnette sur fusil, contre cavalier qui le "charge" directement	+ 1
cavalier contre piéton, ou contre piéton monté <i>(sauf en terrain difficile ou très difficile pour le cavalier)</i>	+ 1
tout monté contre un piéton immobile qui veut le frapper avec lance, hallebarde, baïonnette emmanchée, sagaie	- 1
cavalier qui "charge" contre tout ennemi <i>(pour charger il faut une selle à pommeau et/ou des étriers ; la charge est impossible en terrain difficile)</i>	+ 1

personnages peu entraînés ; non-combattants :

personnage de classe 2 <i>(quelle que soit son arme : ne s'ajoute pas au malus d'arme improvisée)</i>	- 1
personnage de classe 1 <i>(en plus d'autres malus dus à son arme)</i>	- 1

Un personnage de **classe 2** est peu habitué au combat, il a donc un malus -1 quelle que soit son arme (y compris une arme improvisée) ou à mains nues ; mais ce malus ne s'ajoute pas à celui des armes improvisées ou du combat à mains nues.

Un personnage de **classe 1**, donc encore plus maladroit, a un malus -1 qui s'ajoute à ses autres malus (par exemple, s'il veut se battre avec un outil, son malus est -1-1= -2).

BREFS RAPPELS DE LA RÈGLE ALLÉGÉE pour la mêlée :

Priorité des frappes en phase de mêlée

- le pistolet (à pied ou monté), et le mousqueton (à pied), peuvent « tirer au contact en mêlée » donc juste avant la frappe des armes de mêlée
- les armes longues : *lance, hallebarde, sagaie, etc*, frappent avant les armes semi-longues, courtes, et très courtes
- les armes semi-longues : *hache à deux mains, baïonnette sur mousquet ou fusil, crosse de mousquet ou de fusil, fourche ou faux agricole, etc*, frappent avant les armes courtes et très courtes
- les armes courtes : *épée, rapière, sabre, hache, tomahawk, outil à manche court, crosse de mousqueton, etc*, frappent avant les armes très courtes
- les armes très courtes : *couteau, dague, crosse de pistolet*, frappent après toutes les autres
- une règle optionnelle permet la bagarre à mains nues (non mortelle) ; les mains nues frappent après toutes les armes.

Résolution du combat

dé naturel = 1 : toujours raté (même s'il y a des bonus suffisants en plus)

dé (modifié par les bonus-malus) **plus petit que la classe** : raté

dé (modifié par les bonus-malus) **égal à la classe** : fait reculer son adversaire

dé (modifié par les bonus-malus) **plus grand que la classe** : tue son adversaire (retiré du jeu)

on admet qu'un « 7 naturel » (c'est-à-dire un double 6 naturel) en mêlée est toujours touché

Si deux adversaires obtiennent en même temps le résultat de « tuer » l'autre, c'est celui qui a la plus forte **classe** qui tue l'autre ; s'ils sont de même classe, c'est celui qui a jeté le plus fort **dé naturel** qui tue l'autre. Même chose quand deux adversaires obtiennent en même temps le résultat de faire reculer l'autre.

N'hésitez pas à faire connaître vos propositions et vos questions, et à montrer vos photos, sur le forum « *An Argader* » : <http://argad.forumculture.net/>

Des mises à jour de la règle sont effectuées sur le site officiel : <http://www.argad-bzh.fr/argad/>

Contact et questions directes : argad@orange.fr