

## ARGARD !

Version post-apocalyptique / futuriste / survivor

### LES PERSONNAGES

La **classe** d'un personnage reflète ses capacités offensives et défensives au combat. En général on admet que le personnage principal d'un joueur débute en classe 4, mais il peut évoluer lors d'une partie ou d'une campagne.

Un joueur ne peut posséder qu'un seul personnage principal lors de sa première partie.

- Classe 1 : non combattant, animal inoffensif...
- Classe 2 : habitant des terres dévastées, jeune recrue d'une faction, animal défensif...
- Classe 3 : combattant, soldat d'une faction, animal d'attaque...
- Classe 4 : combattant confirmé, gradé d'une faction...
- Classe 5 : très bon combattant, haut gradé d'une faction...
- Classe 6 : combattant équipé d'une armure assistée, chef d'une faction...

Un personnage coûte un nombre de points égal à sa classe dans le **budget d'une troupe**.

*Ex : Le général des miliciens est un chef de faction, il est de classe 6. Il coûte donc 6 points dans le **budget**, sans compter le coût de ses armes et équipements !*

Le **personnage principal** d'un joueur coûte un nombre de points égal au **double** de sa classe dans le budget d'une troupe, il acquiert aussi un **second point de vie**.

*Ex : Le général des miliciens est un chef de faction, il est de classe 6. Si le général est le personnage principal du joueur, il coûte donc 12 points dans le **budget**, sans compter le coût de ses armes et équipements !*

### LES ARMES A DISTANCE

On ne tient compte que des armes bien visibles sur la figurine. Les **armes à distance** servent à tirer sur l'ennemi.

Les tableaux ci-dessous indiquent le nombre de munitions que les armes peuvent tirer par tour (**cadence**), la capacité maximale des **chargeurs**, et les scores à effectuer durant les jetés de dés selon les différentes **distances**. Tout comme pour les personnages, les armes à distance comptent dans le **budget** lors de la création d'une troupe.

Certaines armes possèdent un bonus de **+1 aux scores des dés blancs** contre un type d'ennemis.

Arme à feu	Cadence	Chargeur	0-20 cm	0-40 cm	40-60 cm	Budget
De poing	2 dés blancs	12	5-6	6	7	3
Fusil	2 dés blancs	20	5-6	5-6	6	6
Mitraillette	4 dés blancs	50	5-6	6	7	9

*Les cartouches normales sont très courantes.*

Laser	Cadence	Chargeur	0-20 cm	0-40 cm	40-60 cm	Budget
De poing	3 dés blancs	30	5-6	6	7	8
Fusil	3 dés blancs	30	5-6	5-6	6	10

*+ 1 pour les armes lasers contre les armures assistées et les robots. Lors d'une partie, les cellules à fusion récupérables sont rares : 1 cellule à fusion pour 10 cartouches normales.*

Plasma	Cadence	Chargeur	0-20 cm	0-40 cm	40-60 cm	Budget
De poing	2 dés blancs	30	5-6	7	-	5

Fusil	2 dés blancs	30	5-6	6	7	6
-------	--------------	----	-----	---	---	---

+ 1 pour les armes à plasma contre les robots et les synthétiques. Lors d'une partie, les cartouches au plasma récupérables sont peu communes : 3 cartouches à plasma pour 10 cartouches normales.

<b>Radiation</b>	<b>Cadence</b>	<b>Chargeur</b>	<b>0-20 cm</b>	<b>0-40 cm</b>	<b>40-60 cm</b>	<b>Budget</b>
De poing	2 dés blancs	8	4-6	-	-	10

+ 1 pour les armes à radiations contre les humains et les mutants. Lors d'une partie, les cartouches gamma récupérables sont extrêmement rares : 0 cartouches gamma pour 10 cartouches normales.

## LES TIRS

Chaque joueur fait tirer, s'il le désire, ses personnages tireurs. Chaque tireur peut tirer un ou plusieurs projectiles selon son arme. Les tirs sont simultanés.

Un tireur peut tirer dans toutes les directions à moins d'avoir quelque chose ou quelqu'un entre lui et sa cible : il faut pouvoir tracer une ligne droite entre son socle et celui de sa cible sans traverser un obstacle.

Les armes ont des cadences de tir différentes, chaque cadence est indiquée dans les caractéristiques d'une arme par un nombre de **dés blancs**. Une arme qui a un dé blanc en cadence de tir peut tirer une munition par tour, alors qu'une arme qui possède trois dés blancs en cadence de tir peut tirer trois munitions durant un même tour et sur une même cible. Un personnage qui désire préserver ses munitions peut choisir un nombre de dés blancs inférieur à la cadence de tir de son arme.

Pour savoir si le tir touche, on lance deux **dés rouges** en même temps que les dés blancs, si au moins un des dés rouges réussit : le tir touche autant de fois la victime que le nombre de dés blancs qui ont réussi. Si aucun dé rouge ne touche, le tir a raté. De plus, si les deux dés rouges réussissent, le joueur peut transformer un dé blanc raté en une réussite.

Lors d'un **tir en mouvement**, le déplacement du personnage est divisé par deux, de plus il utilise qu'un seul dé rouge pour toucher.

Lors d'un **tir au corps à corps**, seules les armes de poing peuvent être utilisées, de plus le personnage ne peut utiliser qu'un dé rouge et un dé blanc, quelque soit la cadence de tir de son arme. Le personnage ne se réfère plus aux scores de distance pour réussir son tir, mais à la classe de son ennemi comme avec une arme de mêlée.

Pour chaque dé blanc utilisé par un personnage durant la partie, on enlève 1 au nombre de ses **munitions**, quelque soit le résultat du dé. Certaines munitions sont récupérables durant la partie : lors de fouilles, sur les cadavres des ennemis ou auprès de marchands.

**Recharger une arme**, c'est-à-dire de remplacer le chargeur, prend un tour complet sans possibilité de mouvement.

## LES ARMES DE MÊLÉE

On ne tient compte que des armes bien visibles sur la figurine. **Les armes de mêlée** frappent quand les figurines sont au contact, c'est-à-dire socle contre socle.

Il existe deux types d'armes de mêlée, les **armes normales** et les **armes énergétiques**.

Les armes normales suivent les règles « d'Argad ! Les règles de base ».

Les armes énergétiques suivent les mêmes règles, mais elles possèdent un bonus de **+1 aux scores des dés**, contre tous les types d'ennemis. De plus, les armes énergétiques utilisent des cartouches à plasma (chargeur 10), comme les armes à distance. Lorsqu'une arme énergétique ne possède plus de munitions, elle est considérée comme une arme normale.

Les armes normales :

- *armes très courtes* : couteau, hachette, marteau, clé à molette... 0 point dans le Budget.
- *armes courtes* : épée, hache de bûcheron, masse de forgeron ... 1 point dans le Budget.
- *armes semi-longues* : épée et hache à deux mains, faux agricole ... 2 points dans le Budget.
- *armes longues* : Pic, fourche ... 3 points dans le Budget.

<b>Armes</b>	<b>Bonus</b>	<b>Chargeur</b>	<b>Budget</b>
Arme énergétique	+ 1	10	Budget d'arme normal + 3

*En général, les armes énergétiques sont de tailles courtes ou semi-longues.*

## **LA MÊLEE**

Les règles de la mêlée sont identiques à celles d'« Argad ! Les règles de base », mise à part le point suivant :

**Si le résultat d'une frappe est égal à la classe de l'adversaire, ce dernier tombe au sol et ne recule pas de deux pas.**

Dans ce cas les personnages bénéficient d'un bonus de +1 lors de leurs prochaines attaques de mêlée contre cette adversaire au sol.

## **LE BUDGET**

Pour que les forces de chaque joueurs soient à peu près égales en puissance avec des personnages différents, on calcul un « Budget ». Une troupe qui effectue sa première mission débute généralement avec un budget de 100 points.

Les points non utilisés représentent l'argent que possède la troupe durant la partie.

Lors d'une **campagne**, l'argent gagné durant une partie peut être utilisé pour améliorer sa troupe entre deux missions : nouveaux personnages, nouveaux équipements...

## **POUR LA PARTIE : Un lopin de terre !**

- Un personnage principal ou non d'une troupe ne peut pas dépasser la classe 4.
- Une troupe est limitée à 12 personnages maximum lors de sa création.
- Le Budget d'une troupe est de 100 points.
- Seules les armes à feu et les armes de corps à corps normales sont autorisées (pour les joueurs :p).
- Les grenades, les mines ou les explosifs coûte 3 points par unité.
- Les véhicules ne sont pas interdits, mais ils doivent être rares. Une troupe ne peut en avoir qu'un seul et il coutera des points, ceux-ci seront déductibles du budget de la troupe. (*Me contacter pour discuter des véhicules.*)