

*Argad ! [ANO]*, mise au point par Luc Philippe et Bruno Riouat, est une variante alternative de la règle de jeu « *Argad !* » (les initiales ANO veulent dire "alternative non officielle").

Principales différences avec la règle d'origine : les armées sont obligatoirement divisées en unités, et surtout le système « simultané convivial » est remplacé par une activation par cartes à jouer, ce qui donne un jeu plus tactique et moins rôliste.

Au-delà de ces différences, *Argad ! [ANO]* utilise les mêmes tableaux et les mêmes facteurs de tir et de combat, ce qui permet de tester deux règles de jeu en étant habitué à une seule !

## *Argad ! [ANO]*

### **Armées et unités**

Chaque joueur dirige une petite armée de figurines. Pour que les forces des différents joueurs soient à peu près égales, on utilise le système de points de budget optionnel de la règle « *Argad !* »

Chaque armée est divisée en unités. Une unité doit être formée d'au moins 3 figurines. Il peut y avoir des types de combattants différents dans une même unité, si cela suit un exemple historique ; mais on ne mélange pas cavaliers et fantassins dans la même unité (sauf modèle historique).

Il sera possible de fusionner, et dans certains cas de scinder, des unités au cours de la partie.

### **Cartes et pioche**

On utilise un jeu de cartes traditionnel. Chaque joueur choisit une couleur (cœur, carreau, pique, trèfle), et reçoit autant de cartes de cette couleur qu'il a d'unités au début de la bataille (mais les cartes ne sont pas liées à des unités précises).

On mélange toutes les cartes des joueurs pour constituer la pioche ; on y ajoute aussi une carte Joker qui permettra d'activer une capacité spéciale. *Les autres cartes du jeu de cartes ne seront pas utilisées.*

Chaque fois qu'une unité sera éliminée ou quittera le champ de bataille, il faudra retirer une carte du joueur concerné ; de même si deux unités fusionnent. Si une unité est divisée en deux, il faudra ajouter une carte.

### **Activation des unités**

Au début de chaque tour, on mélange la pioche ; puis on tire les cartes une par une. La carte retournée indique quel camp est activé. Le joueur concerné peut alors jouer une de ses unités, celle qu'il veut. Quand la pioche est vide, le tour de jeu est terminé.

**Il est possible d'activer plusieurs fois la même unité**, ce qui signifie que certaines unités ne seront pas activées dans le tour.

*Exemple : un joueur possède 5 unités (donc 5 cartes), il décide de faire bouger trois fois la même unité dans le tour (3 cartes), il ne lui restera donc plus que 2 cartes pour activer 2 de ses 4 unités restantes.*

Dans la règle « *Argad !* » classique, les mouvements, tirs, rechargement, d'armes, etc, se font en **tours de jeu**. On les traduit ici en **activations**, mais les limitations restent les mêmes.

*Exemple : si une unité est munie d'armes de tir qui, dans la règle classique, doivent "tirer immobile", cette unité ne peut pas tirer et bouger pendant la même activation : elle doit être activée deux fois si elle veut bouger et puis tirer, ou tirer et puis bouger. De même pour une unité qui doit rester immobile pour recharger.*

Dans la règle classique, les tireurs ne peuvent tirer, ou bien combattre, qu'une seule fois par tour. Cependant, suivant la période jouée, il est possible que certains tireurs ou armes puissent tirer deux fois ou plus ; dans ce cas, ces tirs peuvent être effectués pendant un même tour (mais en plusieurs activations).

*Exemple : une figurine a un pistolet à deux coups, ou deux pistolets à un coup. Si son unité est activée trois fois, cette figurine peut faire un déplacement et deux tirs (dans n'importe quel ordre), ou deux déplacements et un seul tir, ou trois déplacements.*

**Lors de l'activation d'une unité, ses actions sont immédiatement réalisées** (*il n'y a donc pas de phase de tir ni de phase de mêlée distinctes comme dans la règle classique*). Quand une unité activée tire, les effets de son tir sont résolus immédiatement.

**Quand une unité activée vient contacter une unité adverse**, le combat au corps-à-corps se fait aussitôt, les deux unités se frappent (*en suivant la règle normale de priorité des frappes selon la longueur des armes*).

**Si une nouvelle unité ennemie vient contacter une unité qui a déjà combattu** pendant le tour, elle la frappe en premier ; l'autre peut riposter, mais frappe ensuite, quelle que soit la longueur des armes.

**Une unité déjà au contact en mêlée** (*ayant déjà combattu pendant le tour de jeu, ou encore en contact depuis un tour de jeu précédent*) peut être activée pour frapper à nouveau (*dans ce cas, cette unité et ses adversaires se frappent encore en tenant compte de la longueur des armes*).

Il est donc possible qu'une unité combatte plusieurs fois en mêlée dans le même tour, ou se fasse tirer dessus plusieurs fois.

## **Rechargement des armes**

Le temps de rechargement des armes n'est pas compté en « tours de jeu » comme dans la règle classique, mais en activations : par exemple, une unité qui dans la règle classique met un tour à recharger ses armes (*arbalètes par exemple*) doit utiliser une activation pour recharger. Une unité peut recharger dans le tour où elle a tiré, et/ou faire plusieurs activations pour recharger dans le même tour de jeu des armes très longues à recharger (*mousquets...*)

**Attention** : *une unité doit être activée pour recharger ses armes, elle ne le fait pas automatiquement !*

## **Carte Joker**

La carte Joker permet d'obtenir un avantage pour une unité pour le tour de jeu en cours. Lorsque cette carte est tirée, le joueur immédiatement activé par la carte suivante bénéficie de cet avantage. Si la carte Joker est la dernière carte à être tirée du paquet, c'est le premier joueur activé au tour suivant qui en bénéficie.

Le joueur concerné choisit alors l'un des avantages suivant pour une de ses unités :

- Retirer un point d'usure.
- Faire une marche forcée (un dé centimètres en plus de son mouvement normal).
- Bénéficier d'un dé d'attaque en plus (tir ou corps-à-corps).
- Faire une activation supplémentaire.
- Pousser un cri de guerre, qui oblige toutes les unités adverses à portée de mouvement de cette unité à faire un jet de moral.
- Si un médecin ou soigneur est présent dans une unité, possibilité de soigner (et donc de récupérer une figurine perdue) dans cette unité.
- Mise en réserve d'une unité. Celle-ci peut alors agir en même temps qu'une unité adverse à tout moment du tour, soit par un tir, soit par un mouvement y compris pour venir attaquer au contact.

## **Points d'usure (ou de fatigue)**

On représente la fatigue, la désorganisation due au combat, et la chute progressive du moral d'une unité, par des « points d'usure » qui peuvent être représentés par un dé ou des marqueurs posés derrière l'unité.

### **Ces points d'usure sont attribués de deux manières**

- Pour chaque test de moral raté
- Automatiquement dans tous les cas suivants :
  - Pour chaque activation de l'unité après sa première activation.
  - Quand l'unité est engagée en corps à corps (à la fin du corps-à-corps).
  - Si l'unité voit le général d'armée tué ou capturé.
  - Si l'unité perd sa bannière (ou l'une de ses bannières).

### **Et on peut les enlever de deux manières**

- Au début de chaque tour de jeu, toutes les unités hors de portée de mouvement d'un adversaire peuvent se retirer un point d'usure.

– Les unités peuvent également s'enlever des points d'usure en se réorganisant. Il s'agit d'une activation. Pour cela l'unité doit être hors de portée de mouvement d'un adversaire lors de son activation, et ne doit pas avoir déjà été activée pendant le tour de jeu. Elle peut alors diminuer de moitié ses points d'usure (arrondis à l'inférieur) et ne peut rien faire d'autre pendant le tour de jeu. Chaque figurine peut cependant bouger d'un quart de son mouvement pour réorganiser l'unité ou changer de formation (*par exemple se remettre en rang, former un mur de boucliers...*) mais sans se rapprocher de l'ennemi.

### **Test de moral**

Dans certaines conditions, une unité doit tester son moral. En cas d'échec, elle reçoit un point d'usure. Pour effectuer un test de moral on lance un dé. Si le résultat est inférieur ou égal à la classe de la figurine qui commande le groupe, le test est réussi.

Un résultat de 6 au dé est toujours un échec ; un résultat de 1 est toujours une réussite.

#### **Situations qui entraînent un test de moral**

- Unité d'infanterie attaquée par des cavaliers.
- Perte de plus de 25% des figurines de l'unité en un seul combat (*tir ou corps-à-corps*)
- Unité attaquée par un adversaire très supérieur en nombre (au moins le double).
- Unité ayant perdu un corps-à-corps.
- Unité attaquée de côté ou dans le dos (c'est-à-dire déjà engagée en mêlée, et attaquée sur un autre côté).
- Unité attaquée par des combattants de classe supérieure.
- Unité subissant plusieurs attaques (tir ou corps-à-corps) dans le même tour.
- Unité subissant un tir d'une machine de guerre.

Une unité démoralisée ne fait plus de jet de moral, et ne reçoit plus de points d'usure.

Les effets ne sont pas cumulatifs : par exemple, une unité de piétons, attaquée par des cavaliers de classe supérieure et deux fois plus nombreux, ne fait qu'un seul jet de moral, pas trois.

...mais lorsque plusieurs facteurs démoralisant sont présents, le jet de dé a un malus –1 (*non cumulatif*).

Rappel : un 1 naturel est toujours une réussite au jet de moral, et un 6 naturel est toujours un échec, quels que soient les bonus et les malus.

### **Conséquences des points d'usure**

Pour chaque point d'usure, une des figurines de l'unité ne peut plus ni tirer ni combattre. Il est conseillé de placer ces figurines fatiguées derrière l'unité, pour qu'en cas de combat en mêlée on voie facilement qui peut combattre.

*Exemple : Une unité de 12 guerriers amérindiens a reçu 5 marqueurs d'usure. Elle peut engager les tuniques rouges qui lui font face, mais seulement 7 guerriers seront engagés. Les autres suivent l'unité, mais ils sont placés à l'arrière (ils peuvent être contactés et frappés par l'ennemi, mais pas se défendre).*

Une unité qui a autant (ou plus) de points d'usure que de figurines est « fatiguée » ; une unité qui a deux fois plus de points d'usure que de figurines est « démoralisée » (*voir plus bas*).

#### **Unité « fatiguée »**

Quand une unité a autant (ou davantage) de points d'usure qu'il lui reste de figurines, elle devient « fatiguée » et ne peut plus bouger ni tirer tant qu'elle ne s'est pas reposée.

Elle ne peut plus tirer, ni combattre en mêlée. Elle ne peut être activée que pour s'éloigner de l'ennemi et se diriger vers son bord de table, de toute sa capacité de mouvement, ce qui lui inflige un nouveau marqueur d'usure.

#### **Unité « démoralisée »**

Quand le total de ses points d'usure est égal au double de figurines qui lui restent, une unité est « démoralisée ». Tous ses marqueurs d'usure sont alors retirés, et l'unité déroute : elle fait un mouvement complet de fuite vers son bord de table.

Une unité démoralisée ne peut plus combattre ou tirer. Elle fuit vers son bord de table de la totalité de son mouvement tant qu'elle n'est pas ralliée, et cela au moins une fois par tour. Ce mouvement de déroute est fait automatiquement à la fin du tour (sans avoir besoin d'activation). Un adversaire qui attaque une unité démoralisée bénéficie d'un +1 supplémentaire au dé, au tir comme en combat.

### **Ralliement d'une unité démoralisée**

Pour rallier une unité démoralisée, il faut l'activer, et réussir un test de moral avec un malus -1 au jet de dé. Le test est réussi si le résultat est inférieur ou égal à la classe des meilleurs guerriers de l'unité.

En cas de réussite, l'unité est ralliée. En cas d'échec, l'unité continue son mouvement de déroute. On ne peut pas rallier une unité pendant le tour où elle a dérouté. Pour tenter de se rallier, l'unité doit être hors de portée de mouvement d'un adversaire.

Une fois ralliée, l'unité devient « fatiguée » et se retrouve donc avec un nombre de point d'usure égal au nombre de figurines qui lui restent.

### **Général**

Le général est souvent de même classe que l'élite de son armée (donc, habituellement, classe 4 ou 5).

Il a « 2 points de vie », ce qui veut dire qu'il faut le toucher deux fois pour le tuer.

Il apporte un bonus +1 aux jets de moral de l'unité qu'il accompagne.

Le général peut être avec une unité, ou préférer être isolé. Il peut changer d'unité (en respectant la logique historique).

Si le général se déplace avec une unité, il n'a pas besoin d'une activation particulière. S'il se déplace isolément, il doit être activé avec une carte (mais cela ne donne pas droit à une carte de plus).

### **Bannière ; musicien**

La présence d'une **bannière** dans une unité donne un bonus +1 aux jets de moral. La présence d'un **musicien** dans une unité annule le malus -1 au jet de moral lors des jets de ralliement. La présence de plusieurs musiciens ou bannières dans l'unité n'apporte pas de bonus supplémentaire.

Lorsqu'une bannière est éliminée, toute figurine de son camp peut la ramasser à condition d'être en contact socle à socle et de ne pas être en combat.

*Coût en budget d'un porte-bannière (bannière comprise) ou d'un musicien (instrument de musique compris) : le double d'une figurine de piéton équivalent s'il est à pied, le triple s'il est cavalier.*

### **Composition de l'armée**

La composition des armées pourra être précisée par des listes détaillées. Par défaut, il vaut mieux éviter de dépasser les maximums suivants :

- Combattants de classe 4 ou 5 : maximum 20 % (= une figurine sur cinq)
- Cavaliers : maximum 33 % (= une figurine sur trois)  
*(les piétons montés, l'infanterie montés, ou les dragons, ne sont pas comptés comme "cavaliers").*
- Tireurs : maximum 25 % (= une figurine sur quatre)  
*(les javelots et autres projectiles lancés à la main ne sont pas comptés dans le nombre maximum de tireurs)  
(la limitation du nombre de tireurs ne s'applique plus après la fin du Moyen Âge).*