

## Règle de jeu d'aventures de figurines



Moyen Âge

« **Argad !** » est une règle de jeu d'aventures et d'escarmouches de figurines miniatures (de préférence 28 mm) dont l'esprit est très proche des jeux de rôle.

Le système de jeu est rapide pour permettre de nombreuses actions pendant la partie. Ce n'est pas une règle de compétition, c'est une règle d'aventures où les joueurs jouent le rôle de personnages qui évoluent sur une table parsemée d'obstacles (forêts, collines, village) accompagnés par de petites troupes. Le jeu prend sa meilleure saveur si un organisateur ou maître de jeu prépare une histoire et un scénario, si les joueurs évitent de perdre du temps inutilement, s'ils comprennent qu'ils sont là pour vivre des événements imprévus (pas pour calculer à l'avance tous les effets mathématiques de la règle) et que leurs personnages sont des êtres vivants (pas des pions !)

La règle du jeu s'adapte à de nombreux contextes historiques ou imaginaires. Voici la version consacrée au Moyen Âge, du cinquième au quinzième siècle environ (*quelques détails particuliers, ou très spécifiques du début ou de la fin de cette période, sont traités dans d'autres documents*).

*Les passages écrits ou titrés en bleu sont des suggestions optionnelles ou avancées pour un jeu plus détaillé ; on peut les ignorer pour jouer simplement. D'autres idées sont proposées sur le site internet.*

Pas besoin de tout comprendre avant de jouer : il suffit de placer des figurines et des obstacles sur la table et de commencer des déplacements, tirs, et combats, en consultant les [fiches résumées](#). Beaucoup de pages de la règle du jeu aident à arbitrer des situations qui n'arriveront que rarement à vos personnages, elles ne sont utiles que de temps en temps.

## Figurines & socles

La règle du jeu est surtout prévue pour des figurines de taille « 28 mm », collées individuellement sur des socles rigides.

Dimensions conseillées pour les socles :

- **personnage à pied** : rond de 2 cm de diamètre, ou carré de 2 cm x 2 cm
- **personnage à cheval, ou cheval de bât** : rectangle de 2,5 cm x 5 cm
- **âne, mulet** : rectangle de 2 cm x 4 cm.

*On peut mélanger des socles ronds et des socles carrés si on le souhaite : si on a des figurines soclées de plusieurs manières, ou si on veut donner des socles carrés aux soldats réguliers à pied (capables de manœuvrer en formation serrée) et des socles ronds aux autres piétons. On peut aussi donner aux piétons montés et aux animaux de bât des socles aux angles arrondis pour les distinguer des cavaliers entraînés.*

*Des groupes de joueurs peuvent préférer des socles et/ou des figurines d'autres dimensions (comme des socles de 25 mm de large). Si on joue avec des figurines un peu plus petites (1/72<sup>e</sup> ou "20 mm") on peut réduire la taille des socles (par exemple, 1,5 x 1,5 cm pour les piétons et 2 x 4 cm pour les cavaliers) sans changer les distances de mouvement et de tir.*



Chaque figurine représente un seul individu. Dans le jeu on préfère dire « les personnages » plutôt que « les figurines » car on imagine qu'ils sont vivants, ils ne sont pas de simples pions !

*Ci-contre : un noble chef viking et son épouse, accompagnés de guerriers et de servantes.*

*Peinture B. R., photo E. A.*

## Classe & armure des personnages

Un personnage a deux caractéristiques principales : sa « **classe** » (c'est-à-dire son entraînement, sa capacité de combat) et sa « **vêtture** » ou « **armure** » (les protections qu'il porte, s'il en a) :

- **classe 1** : personnage non-combattant.
- **classe 2** : villageois, paysan, femme motivée munie d'une arme, sans entraînement ; milicien ou franc-archer mal préparé ou peu combatif ; jeune page ; valet ou suivant de campement...
- **classe 3** : guerrier déjà exercé, combattant léger mais assez entraîné et motivé.
- **classe 4** : guerrier noble du haut Moyen Âge ; « sergent » féodal ; soldat expérimenté.
- **classe 5** : très bon combattant ; chevalier ou homme d'armes très entraîné et en armure complète.
- **vesture légère** : les personnages qui portent peu ou pas de protection métalliques, ou qui sont en simple tunique (ou à poil) sont en « vêtture légère » (ou, pour faire plus médiéval : en "vesture légère").
- **armure 4** : cotte de mailles (*haubergeon*), ou cotte d'écailles, ou gambison (*surcot très rembourré*) épais avec protections métalliques, ou brigandine du quinzième siècle.
- **armure 5** : mailles couvrant vraiment tout le corps, ou armure complète de chevalier ou d'« homme d'armes ».

*D'autres caractéristiques ou capacités sont parfois mentionnées dans des règles optionnelles, comme la santé, le moral, la perception, etc ; si elles ne sont pas précisées on admet qu'elles sont égales à la classe.*

*Ci-contre : une troupe de combattants au début de la guerre de Cent Ans.*

*Deux javeliniers légers (classe 3, vesture légère) marchent en tête, suivis de trois hommes d'armes à cheval (classe 5, armure 5).*

*Derrière eux viennent des piétons armés d'arcs longs ou de vouges ou guisarmes (armes à deux mains longues munies d'un fer tranchant) ; on aperçoit derrière ceux-ci quelques lanciers avec pavois. Si ces piétons portent une cotte de mailles, ou un gambison avec casque et camail, ils sont sans doute assez bien entraînés au combat (classe 4, armure 4).*



*Peinture E. A., photo M. B.*

La classe et l'armure d'un personnage sont, très souvent, égales (car un combattant en tenue légère n'est sans doute pas très entraîné ; et un soldat en cotte de mailles est sans doute classe 4) et cela simplifie le jeu. Il y a de rares exceptions historiques, par exemple les nobles pictes et irlandais du haut Moyen Âge chez qui la ferraille était rare (classe 4, vêtture légère) ou, au contraire, les francs-archers français du quinzième siècle (classe 2, armure 4). Un scénario peut aussi prévoir des cas particuliers.

Les chevaliers ou hommes d'armes sont classe 5 avec leur impressionnante armure, mais s'ils n'ont pas eu le temps de la mettre (s'ils sont réveillés en chemise par une attaque surprise...) ils sont seulement classe 4. On peut admettre qu'un seul personnage dans chaque troupe, celui qui représente le joueur lui-même, est un excellent combattant, toujours « classe 5 » quelle que soit sa tenue.

## Armes

Les **armes de trait** ou de **jet** servent à tirer ; les **armes de mêlée** frappent au contact.

Au début du Moyen Âge les **armes de jet et de trait** les plus courantes sont le **javelot** et l'**arc**. L'**arbalète** devient fréquente à l'époque féodale, concurrencée à la fin du Moyen Âge par le longbow (**arc long**) gallois ou anglais. D'autres armes sont prévues dans les « tables de tir » si vous souhaitez en tenir compte (*ce n'est pas indispensable*) : fronde, fustibale, etc.

Les **armes de mêlée** sont les armes blanches dont on se sert pour frapper au contact en mêlée. Elles sont classées suivant leur longueur, les plus longues frappent avant les autres :

- Arme très courte : **couteau** ou **dague** (*pas de différence dans le jeu*).
- Armes courtes : **épée** (*ou petite hache, masse, fléau d'armes... pas de différence*) ; **outil** court.
- Armes semi-longues : **hache à deux mains** ou **épée à deux mains** ("*armes à deux mains lourdes*") ; grand **outil** (*faux agricole, fourche*) ; **outil** à deux mains lourd (*masse de forgeron...*)
- Armes longues : **lance** légère ; **vouge** (*ou arme similaire, fauchard, grande guisarme, hallebarde*) ; **lance lourde** de chevalerie.

Les « armes improvisées » sont celles qui ne sont pas faites pour ça, comme les outils.

On ne tient compte que des **armes visibles** sur les figurines (*ou prévues dans un scénario*). Mais on admet que quasiment tout le monde (*sauf peut-être les moines*) a un couteau (*même si on ne le voit pas sur la figurine*) et que les combattants entraînés (*classe 3 et plus*) ont tous une arme courte.

On ne peut pas ramasser les armes des morts ou des blessés, ni reprendre les montures des cavaliers tués (*sauf si les joueurs décident de le permettre, mais c'est plus compliqué à gérer*).

## Cavaliers & piétons montés

Les « **cavaliers** » sont les personnages qui savent se battre à cheval et dont le cheval est entraîné pour la guerre. Les personnages qui montent un animal sans bien savoir se battre dessus, et/ou dont la monture n'est pas assez habituée au combat, sont des « **piétons montés** ». Les piétons montés ne peuvent pas tirer en mouvement, et ont un malus –1 pour tirer immobiles ; en mêlée ils n'ont ni les avantages d'un cavalier ni ceux d'un piéton (*par exemple, à la fin du Moyen Âge, les arbalétriers, archers, hobilars, et sergents montés, se déplacent à cheval mais descendent à pied pour combattre*).

*Le mot « monté » désigne à la fois les vrais cavaliers, et les piétons montés sur un cheval de trait, ou sur une mule, etc : les cavaliers sont « montés », mais tous les montés ne sont pas des « cavaliers ».*

## Boucliers & pavois



On ne tient pas compte des boucliers dans les combats individuels (*on admet qu'ils font partie de la classe ou armure du personnage*).

Cependant, les guerriers du haut Moyen Âge munis de grands boucliers peuvent former un « **mur de boucliers** » (*pages 17 et 30*).

À partir de l'époque féodale, certains combattants portent un long bouclier nommé « **pavois** » (*photo ci-contre*). Le pavois donne un malus –1 au dé de la plupart des armes de tir, mais ne sert à rien en combat au corps-à-corps. Les « pavesiers » (porteurs de pavois) peuvent former un « mur de pavois » qui les protège encore mieux (*pages 17 et 30*).

Les pavesiers sont souvent des lanciers. Les arbalétriers, eux aussi, peuvent porter un pavois sur leur dos et tourner le dos à l'ennemi pendant le tour de jeu où ils rechargent leur arme ; ou ils peuvent être accompagnés par des valets qui portent chacun un pavois.

## Il vous faudra aussi...

- Des **dés à 6 faces**.
- Des **mètres ruban** (*un par joueur si possible*) pour mesurer les distances de mouvement et de tir.
- Des **éléments de décor** à placer sur la table : le jeu n'est pas très intéressant sur une plaine vide. Les obstacles obligent les joueurs à manœuvrer, ralentissent les déplacements, peuvent empêcher de voir l'ennemi, donnent une protection contre les tirs ou désavantagent certains combattants.

On peut se contenter de zones de broussailles ou de forêts, de petites collines ou de bosquets ; mais les maisons d'un village peuvent aussi être des objectifs à prendre ou à explorer, contenir des vivres ou des richesses, héberger des combattants ennemis ou des personnages mystérieux...

*Des collines et des talus peuvent être réalisés en polystyrène, des arbres et des maisons peuvent être achetés dans le commerce ou bricolés soi-même. Les clôtures de ce village viking (photo ci-dessus) sont faites de bâtonnets et de ficelle de lin !*



*De nombreux forums et blogs internet donnent des idées et des conseils, voir par exemple : <http://argad.forumculture.net/f10-decors>*

## Composer une troupe

Les figurines de chaque joueur constituent sa petite armée, sa « **troupe** ». Ces personnages ont des raisons de vivre et d'agir ensemble : par exemple un **clan** de guerriers du haut Moyen Âge ; ou un **chevalier** avec ses suivants ; ou une compagnie d'arbalétriers levée par une ville importante ; ou les habitants d'un village munis d'armes improvisées ; ou une bande de brigands ; etc...

Il n'y a pas de minimum ni de maximum d'effectif, mais le jeu est intéressant et assez rapide avec des troupes d'une vingtaine de personnages chacune. On peut en prendre davantage mais les combats seront plus longs. On peut aussi se contenter de cinq ou six courageux aventuriers qui partent en expédition !

Une troupe est commandée par un personnage de **chef de troupe** ; s'il représente le joueur lui-même, c'est un très bon combattant (classe 5) qui peut avoir « deux points de vie » (*voir page suivante*). Le chef de troupe peut être aidé par un ou plusieurs **chefs subalternes**, plus petits nobles ou « **dizeniers** » (le titre exact de ces sous-chefs dépend bien sûr du contexte historique). On peut avoir aussi un **porte-emblème**, un **musicien**...

Pour résoudre facilement les combats pendant le jeu, il vaut mieux que les personnages dont les figurines se ressemblent aient les mêmes caractéristiques (*donc la même classe*). Les chefs subalternes, et des personnages secondaires faciles à reconnaître et qui ont un rôle particulier, peuvent être différents : par exemple, un herboriste, ou un moine, etc, ne sont pas indispensables mais ajoutent de la diversité à votre troupe.

*Pour que les forces soient à peu près égales, on peut utiliser un système de "budget" (pages 33-34).*

## Points de vie

Normalement, un personnage qui est touché par un tir ou par un coup en mêlée est retiré du jeu ; on dit qu'il est « tué » mais on ne cherche pas à savoir s'il est mort ou seulement hors de combat.

Pour donner plus d'intérêt aux rôles, le personnage qui représente chaque joueur peut avoir deux « points de vie » (deux "PV"). La première fois qu'il est touché, il en perd un et il n'est « que blessé ». Ce blessé ne peut pas se déplacer de plus de 12 cm (s'il est à pied), ne peut pas tirer ou frapper avec une arme qui nécessite ses deux mains, et il a un malus -1 au dé pour frapper en mêlée.

*Des règles optionnelles détaillent davantage les blessures, leurs effets, et la possibilité d'être soigné ou de soigner un personnage secondaire ou un PNJ hors de combat qui peut encore être utile.*

## Personnages non joueurs

Les « personnages non joueurs » (les "PNJ") sont ceux qui ne sont pas maniés par un joueur ; par exemple, ceux représentés par des figurines placées dans le décor pour faire joli (villageois, etc). L'organisateur de la partie les déplace lui-même ; il peut aussi prévoir secrètement que certains d'entre eux connaissent des informations utiles, ou qu'ils se mettront à combattre pour l'un ou l'autre camp si certaines conditions sont remplies... Quand les personnages maniés par les joueurs rencontrent ces PNJ, ils peuvent parler avec eux, leur poser des questions ; et, comme dans un jeu de rôle, l'organisateur de la partie répond lui-même à la place du PNJ.

*Ci-contre : un chevalier qui vient d'arriver dans un village cherche à se renseigner en posant des questions à un couple de marchands.*

*Ceux-ci semblent réticents à répondre... mais peut-être ont-ils peur d'être entendus par des passants hostiles ? il serait plus prudent de les emmener à l'écart, ou de mettre pied à terre pour entrer avec eux dans leur maison et pouvoir ainsi leur parler plus tranquillement ?*

*Peinture des figurines : E. A.*



## Scénario, objectifs ou missions

Le jeu est beaucoup plus intéressant si les joueurs ont des choix à faire (attaquer tout de suite, ou tenter de contourner l'adversaire ? rester groupé, ou se séparer ?) Les éléments de terrain (forêt, broussailles, bâtiments, etc) permettent de se protéger et d'attendre le meilleur moment pour agir.

Une aventure peut réserver de nombreuses surprises si chaque joueur a des informations et objectifs secrets, inconnus des autres ; pour accomplir ces objectifs il devra sans doute essayer d'éviter les combats par moments. On peut imaginer des buts précis, les écrire sur des morceaux de papier ou de carton, et en attribuer (ou en faire tirer au hasard) secrètement deux ou trois à chaque joueur.

*Exemples : un joueur défend un village, un autre veut le piller ; un joueur doit traverser la table avec un convoi, un autre veut s'en emparer, un troisième et un quatrième viennent d'autres directions pour aider l'un ou l'autre ; un joueur défend un village, un autre l'assiège, un troisième doit y amener un convoi de secours ; etc. On peut aussi imaginer des attaques surprises, des embuscades, etc. Et les joueurs ne doivent pas hésiter à prendre des initiatives si en cours de route ils découvrent des choses intéressantes pour leur personnage !*

## Entrée des troupes sur la table



Le jeu commence quand les troupes des différents joueurs arrivent !

Le plus souvent, on les fait entrer par un bord de la table (par des bords différents s'ils sont ennemis). Certains peuvent être déjà placés dans un village, ou dans une forêt, etc, s'ils ont une raison de s'y trouver.

*Ci-contre : une troupe de chevaliers et de sergents montés entre dans le jeu en descendant d'une colline qui occupe un bord de la table.*

*Des règles optionnelles permettent de faire des **mouvements cachés** au début de la partie pour empêcher les joueurs de savoir trop tôt ce que leurs personnages ne voient pas encore. Par*

*exemple, on peut déplacer des figurines d'animaux sauvages à la place des groupes de personnages ; seules certaines de ces figurines cachent des groupes, les autres sont réellement des animaux sans importance. Ces leurres sont remplacés par les groupes correspondants quand un ennemi peut les voir (et ensuite, si ce guetteur ennemi est loin de sa propre troupe ou de son village, il faut le temps qu'il coure donner l'alerte !)*

## Précisions et mesures

Les distances de mouvement, et les portées de tir, se mesurent à partir du bord du socle de la figurine dans la direction voulue, ou de bord de socle à bord de socle.

« **2 pas** » veut dire la longueur du socle de la figurine (= 2 cm pour un piéton, 5 cm pour un monté).

La « **portée de voix** » est **20 cm** : les cris et les ordres simples peuvent être entendus et compris jusqu'à 20 cm de distance entre les personnages. Les conversations plus détaillées ou privées doivent se faire avec les socles en contact. Les **musiciens** sont entendus jusqu'à **40 cm**. Les personnages et les groupes sont visibles jusqu'à 200 cm ; mais leurs bannières, oriflammes, pennons et autres armoiries ne sont reconnaissables que jusqu'à 120 cm.

Le résultat du dé lancé pour un tir ou pour un combat est parfois modifié par des bonus (+1) ou malus (-1). On appelle « **dé naturel** » le résultat obtenu par le dé avant toute modification. Un « **7 naturel** » est un double 6 naturel (*avant toute modification, bonus ou malus*). « **1d6** » veut dire « un dé à six faces », « **2d6** » signifie « deux dés à six faces ».

Trois piétons, ou deux cavaliers, ou un cavalier et deux piétons, **ou davantage de personnages** ensemble, sont un « **groupe** ». Un ou deux piétons à plus de deux longueurs de socles (4 cm) d'autres personnages, ou un cavalier à plus d'une longueur de socle (5 cm), sont « isolés ». Des personnages qui suivent à peu près un même chemin pour aller à peu près d'un même endroit à un autre sont en « groupe » car ils se resserrent pour bavarder, que leur joueur le veuille ou non.

La direction vers laquelle sont tournées les figurines n'a pas d'importance (les personnages sont capables de regarder ce qui se passe autour d'eux). *Mais on peut tourner vers l'arrière les arbalétriers qui rechargent, juste pour se souvenir qu'ils sont en train de faire ça pendant ce tour de jeu.*

Il n'y a pas d'échelle précise de temps ni de distance. Les dimensions, les vitesses de mouvement, et les portées de tir, ne sont pas proportionnelles à la réalité mais évoquent les impressions que ressentent les personnages plongés dans l'action. *Quand on est assez loin de l'ennemi, on est hors de portée et tout semble calme ; mais dès qu'on s'approche les choses semblent s'accélérer très vite...*

## Séquence de jeu

Les joueurs jouent en même temps (et pas "chacun à son tour").

À chaque tour de jeu, tous les joueurs font ensemble, d'abord, tous leurs **mouvements** ; puis ils lancent les dés de leurs **tirs** ; et puis ils lancent les dés des **combats au contact** en mêlée :

1) « **Phase de mouvement** » : chaque joueur déplace autant de ses personnages qu'il le désire.

2) « **Phase de tir** » : chaque joueur peut faire tirer ses tireurs.

3) « **Phase de mêlée** » : les adversaires en contact (dont les socles se touchent) se frappent.

*Des règles avancées donnent davantage de possibilités quand ça pète de partout : par exemple, on peut tirer pendant les mouvements quand ça change vraiment quelque chose ; ou tirer à bout portant en arrivant « au contact » de l'ennemi pour combattre en mêlée... (page 17).*

Les tableaux résumés de mouvement, tir, mêlée, sont disponibles gratuitement sur la page internet <http://www.argad-bzh.fr/argad/fr/ma.html> (ce document-ci n'en donne que quelques exemples)

Chaque personnage ne peut faire qu'**une action** par tour de jeu : se déplacer, ou bien recharger une arbalète, ou bien accomplir un travail quelconque. On ne peut pas faire plusieurs choses à la fois, ni faire des choses différentes en un seul tour de jeu. *Par exemple, si on est contacté par un ennemi alors qu'on est en train de recharger une arbalète, elle n'est pas rechargée car on n'a pas eu le temps de finir : il faudra tout recommencer. De même si on était en train d'accomplir un travail.*

**On peut** quand même **se déplacer et puis frapper** avec une arme de mêlée, sans pénalité. Et avec certaines armes de trait on peut se déplacer et tirer (ce qui peut causer un malus -1 au dé).

**On ne peut pas**, à la fois, **tirer et puis frapper** dans un même tour de jeu (*mais un personnage qui porte plusieurs armes pourra changer d'arme, sans aucun retard, au tour de jeu suivant*).

*Un tour de jeu près de l'ennemi représente un très court moment. Comme tout le monde peut bouger à la fois, il faut bien séparer les actions, sinon on ne s'y retrouve plus ; tout ce qu'on voudra faire d'autre est donc reporté au tour suivant (et cela revient à peu près au même que d'avoir un seul tour de jeu divisé en plusieurs actions, dans d'autres règles de jeu qui permettent de faire des choses très différentes à la suite).*

*Et il faut toujours rester réaliste : par exemple, un personnage qui n'a pas les deux mains libres, qui se tient à une échelle au moment du contact avec l'ennemi, peut frapper avec une épée ; mais il ne peut pas utiliser une arme pour laquelle il a besoin de ses deux mains !*

### La règle des plusieurs 6

La « règle des plusieurs 6 » évite que des personnages soient invulnérables :

– Si on obtient **un seul 6 naturel** lors d'un tir ou d'une frappe en mêlée sur une même cible (personnage isolé ou groupe), et que 6 ne suffit pas pour toucher, on peut relancer le dé : un nouveau résultat de 6 naturel devient alors un 7 naturel. Un 7 naturel, s'il est encore insuffisant, peut aussi être relancé pour essayer d'obtenir un nouveau 6 naturel qui vaudra alors 8, et ainsi de suite.

– Quand plusieurs personnages tirent en même temps sur une même cible, ou quand plusieurs personnages frappent un même ennemi en mêlée, **deux dés qui font chacun un 6 naturel comptent comme un 6 et un 7 naturels**. Trois dés qui obtiennent un 6 naturel comptent comme un 6, un 7, et un 8 ; etc. Si cela est encore insuffisant pour toucher, le dernier 7, ou bien le dernier 8, etc, peut être encore relancé comme dans le paragraphe ci-dessus, etc.

*Les personnages de simples combattants qui ne sont pas à portée de voix (pas plus de 20 cm) d'un chef ou autre personnage capable de les commander ne bénéficient pas de cette règle, ni d'aucun bonus au dé pour le tir et la mêlée mais ils subissent normalement les malus qui peuvent les pénaliser.*

# Mouvement

En « phase de mouvement » chaque joueur déplace autant de ses personnages qu'il le souhaite. Tous les mouvements se font en même temps. Les personnages peuvent se déplacer isolément, mais ceux qui vont à peu près dans la même direction se mettent spontanément en groupe. La « table de mouvement » indique la distance maximum qu'on peut parcourir :

MOUVEMENT <i>maximum possible</i>	vêtu légèrement	cotte de mailles (armure 4) et/ou grand bouclier ou pavois	armure (armure 5)
à pied	20 cm	16 cm	12 cm
cavalier (à cheval)	40 cm	40 cm	32 cm
piéton monté (à cheval)	36 cm	36 cm	32 cm

## Quelques cas particuliers...

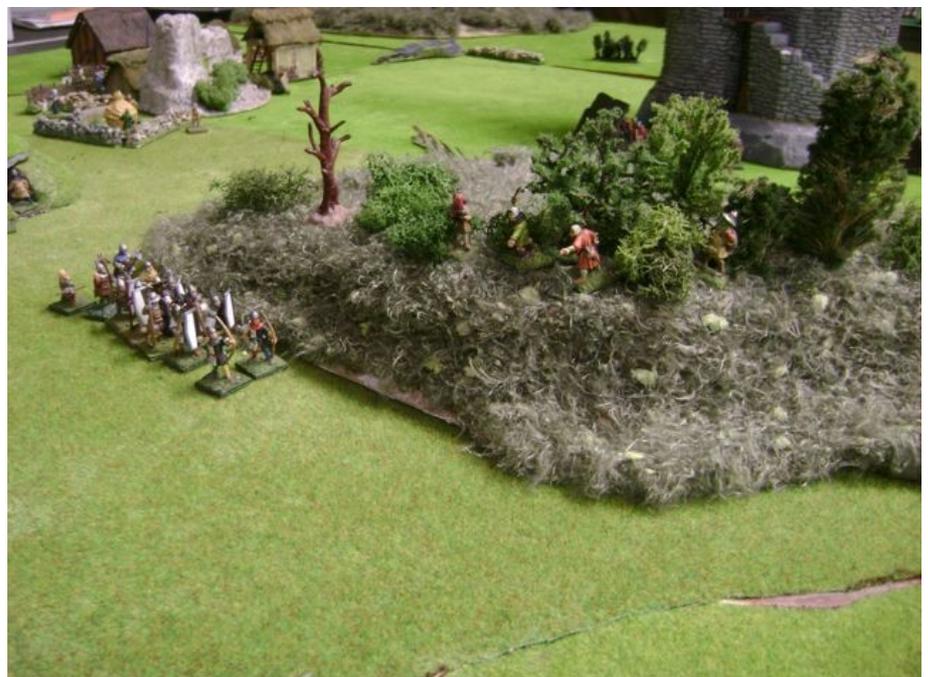
On rencontre souvent des **situations imprévues** dans nos aventures. Voici des suggestions qui peuvent être utiles (*pour éviter, par exemple, que le larron qui a volé le coffre s'enfuit trop vite*). **À pied :**

- Piéton avec **grand bouclier** ou **pavois** ; civil peu agile ; villageoise en robe légère ; enfant : 16 cm
- Riche dame ou damoiselle en lourde robe ; vieillard ; blessé ; pousseur de brouette : 12 cm
- Groupe à pied en **ordre serré**, mur de boucliers ou de pavois : 12 cm vers l'avant, 8 cm de côté ou à reculons
- Piéton qui porte un **objet lourd ou encombrant** (sac plein, petite caisse, tonnelet) : moins 4 cm
- Piéton qui porte un **objet très lourd ou très encombrant** (coffre, tonneau) : moins 8 cm
- Piéton qui se déplace accroupi, à quatre pattes, ou en rampant : 2 cm plus un dé
- Échalade : arrêt en bas de l'échelle, puis un tour de jeu pour monter, jusqu'à hauteur d'un 2<sup>e</sup> étage environ
- Piéton qui nage : bon nageur 8 cm / nageur médiocre 4 cm. *Un nageur ne peut porter qu'un couteau ou dague (et à cette époque beaucoup de gens ne savent pas nager)*. Barque ou chaloupe (à la rame, ou petite voile) : 10 cm par tour de jeu. Pour y embarquer il faut d'abord se placer à côté, puis passer le tour de jeu suivant à monter dedans, après quoi on peut commencer à naviguer. Après avoir touché la rive il faudra encore un tour de jeu pour descendre à terre juste à côté.

Un personnage peut **pivoter sur place**, et/ou **se déplacer de « deux pas »** (la longueur de son socle) dans toute direction, sans aucune pénalité : un personnage qui pivote et/ou se déplace de **deux pas seulement** pendant le tour de jeu est considéré comme « immobile » si un point de règle le demande (*on admet qu'il a juste déplacé un pied après l'autre, ce n'est pas un déplacement : par exemple, cela n'empêche pas de tirer avec une arbalète ni de la recharger*).

Un personnage **monté** peut **descendre de sa monture**, ou remonter dessus, en un tour de jeu entier ; il n'a pas le temps de bouger davantage, ni de tirer, ni de frapper, ni de rien faire d'autre (sauf de parler).

*Ci-contre : un groupe de piétons longe une colline broussailleuse. En cottes de mailles ils peuvent avancer de 16 cm en terrain dégagé (mais s'ils vont dans les broussailles ils seront ralentis, voir page 11).*



## Mouvements en simultané convivial

Au moment de déplacer leurs figurines, les joueurs annoncent ce qu'ils pensent faire : « Les miens ici vont là, ce groupe-ci va reculer ici, et ceux-là restent là ; que font les tiens ? » Chacun peut alors répondre : « Si les tiens font ça, alors en fait les miens ici ne bougeront pas, et ceux-là se sauvent vers là » ; « Ah ? mais alors, moi je fais plutôt ça ».

**Les joueurs se mettent d'accord sur ce que font leurs personnages et les déplacent par accord mutuel**, c'est le système « simultané convivial ». Avec un peu d'habitude c'est très rapide.

Les joueurs ne doivent pas attendre que leur adversaire ait bougé pour dire ce qu'ils vont faire.

On n'est pas obligé de dire, en phase mouvement, si on pense tirer (*on peut laisser le doute jusqu'à la phase de tir*).

## Contact

Des ennemis qui se rencontrent doivent **s'arrêter dès que leurs socles se touchent**.

Quand des personnages acceptent le contact (ou ne peuvent pas y échapper) on les place face à face, à l'endroit où ils peuvent se rencontrer. Quand des groupes ennemis s'affrontent, leurs personnages sont mis face à face, si possible en ligne ; le mouvement est simultané, on ne peut donc pas s'infiltrer entre des ennemis capables de réagir, ni les contourner (à moins d'être assez nombreux pour pouvoir les déborder sur les côtés).

*Les personnages représentés par les figurines ne sont pas de simples pions : ce sont des êtres intelligents, ils ne restent pas sans rien faire à regarder l'ennemi bouger tout près d'eux !*

## Rester à distance ?

Comme les personnages bougent en même temps, on peut régler son mouvement sur celui de l'adversaire, en disant par exemple : « Je recule au fur et à mesure que tu avances (*ou bien : "j'avance autant que tu recules..."*) car je veux rester juste hors de ta portée de tir ». Il faut bien sûr avoir assez de capacité de mouvement pour le faire ; *et si l'ennemi est brusquement ralenti par un terrain difficile, il faut quand même faire une partie du mouvement annoncé ; on ne devient pas soudain "immobile" en voyant que l'ennemi n'avance pas assez : on considère alors que les personnages ont bougé, même s'ils reviennent sur leurs pas ; cela les empêche, par exemple, de "tirer immobile"*.

## S'il y a un désaccord, c'est que les personnages hésitent

Il arrive (rarement) que des adversaires ne soient pas d'accord sur une action simultanée : « Si tu fais ça, je fais ça, mais si tu ne fais pas ça je ne fais pas ça » ; « et moi aussi... »

Dans ce cas, on choisit la solution la moins offensive : les personnages concernés **ne font rien** pendant ce tour de jeu (*ils ne peuvent ni bouger, ni tirer, ni recharger leur arme...*) parce qu'ils hésitent réellement autant que les joueurs ! L'un des joueurs devra donc vite se décider à prendre une autre décision s'il veut atteindre ses objectifs ; par exemple, en essayant de passer par un autre endroit.

*...car si aucun joueur ne voulait vraiment combattre, il n'y aurait pas eu de bataille du tout ce jour-là !*

## Terrain

La « **table des terrains** » de la page suivante donne des idées de terrains difficiles ou très difficiles à franchir, qu'on peut souvent rencontrer dans le jeu. L'organisateur de la partie, ou les joueurs (s'ils sont tous d'accord) peuvent choisir ceux qui leur sont utiles, ou en adapter d'autres selon les éléments de décor dont ils disposent. *Par exemple, un sentier au bord d'une falaise peut être un « terrain à risque » sans être un « terrain difficile », ou peut être aussi un terrain difficile si la pente est escarpée, etc. Il vaut mieux le décider avant la partie.*

## Terrains difficiles & très difficiles

Si des personnages se trouvent en **terrain difficile** à tout moment de leur mouvement, on lance **un dé pour un piéton ou un groupe de piétons**, ou bien **deux dés pour un ou plusieurs cavaliers ou montés** ; leur mouvement possible est diminué du résultat du dé (*ou des dés*) en centimètres.

On appelle ces dés les « **dés de lenteur** ».

*Exemple : des ribauds légèrement vêtus avancent normalement de 20 cm. Ils arrivent dans des broussailles. Si le dé de lenteur fait 5, leur groupe ne peut pas avancer de plus de (20 cm moins 5 cm) = 15 cm en tout.*

En **terrain très difficile** le mouvement est réduit de moitié, puis diminué par le dé (*ou les deux dés*).

Les dés de lenteur pénalisent aussi les personnages qui commencent le tour de jeu avec les pieds dans un terrain difficile ou très difficile, même en lisière. Ceux qui entrent dans un terrain difficile ou très difficile à la fin de leur mouvement jettent aussi le dé, et s'il les ralentit trop ils restent bloqués au bord de ce terrain sans y entrer (*et donc ne peuvent pas s'y protéger*). **Si on traverse plusieurs terrains** pendant le mouvement on ne tient compte que du premier rencontré, sauf si un autre terrain rencontré ensuite est plus difficile.

*Les routes et les chemins annulent les terrains difficiles et très difficiles (sauf les pentes escarpées).*

*Les personnages démontés qui marchent en tenant leur monture par la bride avancent comme à pied.*

TERRAINS (quelques suggestions...)	à pied	cavalier	piéton monté
<b>broussailles, buissons, cultures hautes</b>	<b>difficile</b> mouvement moins un dé	<b>difficile</b> mouvement moins deux dés	
<b>forêt</b>		<b>très difficile</b> ½ mov. moins deux dés	
<b>talus de terre, fossé</b> <i>(ou saut à cheval H* interdit en armure 5)</i> <b>pente escarpée</b>	<b>difficile</b> mouvement moins un dé	<b>difficile</b> mov. moins deux dés	<b>très difficile H*</b> ½ mov. moins deux dés
<b>pieux pointus</b> (face aux pointes)	<b>difficile</b> mouvement moins un dé	<b>très difficile H*</b> ½ mouvement moins deux dés	
<b>pieux pointus</b> (de derrière)	facile mais pas en ordre serré	<b>difficile</b> mouvement moins deux dés	
<b>muret bas, clôture basse</b> <i>(ou saut à cheval H* interdit en armure 5)</i>	<b>difficile</b> mouvement moins un dé	interdit	
<b>rocaille, cailloux, grève de galets</b>		<b>très difficile</b> ½ mouvement, moins deux dés	
<b>marais, marécage</b> (broussailles + eau)	<b>très difficile H</b> ½ mov. moins un dé	<b>très difficile H</b> ½ mouvement, moins deux dés	
<b>eau peu profonde</b> (gros ruisseau ; mer tout près de la plage...)	<b>très difficile</b> ½ mov. moins un dé	<b>difficile</b> mov. moins deux dés	<b>très difficile H</b> ½ mov. moins deux dés
<b>intérieur d'une construction</b>	<b>difficile</b> mouvement moins un dé, ou d'une pièce à l'autre	interdit <i>(sauf bâtiment très haut et large : porche, grande grange, etc : terrain très difficile)</i>	

*Exemple : un combattant en cottes de mailles (mouvement 16 cm) veut traverser une étendue de broussailles (terrain difficile), son mouvement est 16 cm moins un dé. Par exemple, si le dé fait 5, il ne peut avancer que de 16-5=11 cm.*

*Les terrains notés H et H\* sont « hasardeux » (voir page suivante).*

*On peut sauter à cheval (sauf en armure 5) les petits fossés, talus, clôtures basses, murets bas (pas les pentes ni les pieux). Le saut ne ralentit pas, mais on jette quand même 2d6. Pour sauter il faut parcourir en ligne droite au moins autant de cm que le résultat de ces dés avant l'obstacle ; et si au moins un des dés fait 6, le personnage ou les personnages qui ont tenté de sauter subissent un jet de hasart (page suivante).*

Les dés de lenteur donnent de l'incertitude aux mouvements en terrains difficiles, on ne peut pas prévoir à l'avance combien de temps on mettra pour traverser ces terrains (*les personnages sont gênés par des buissons ou des branches basses, se prennent les pieds dans des racines et cailloux, etc*).

Quand des personnages se déplacent en groupe (*à pied, ou montés*) dans le même terrain et la même direction dans le même tour de jeu, on lance une seule fois ce dé (*pour des personnages à pied*) ou ces deux dés (*pour des personnages montés*) pour tout leur groupe ou unité.

Il faut être d'accord sur les mouvements avant de lancer les « dés de lenteur » ; **on ne peut plus changer d'avis après**, chacun (*le joueur et ses adversaires*) doit tenter de faire le mouvement annoncé (*et les personnages qui ont annoncé un mouvement ne sont plus "immobiles"*). Il est interdit d'attendre de voir le résultat de dés de lenteur pour décider si on bouge ou pas, à cet endroit ou à un autre.

### Mouvement en intérieur

L'intérieur d'une construction est un « terrain difficile » pour les piétons (*à cause des meubles, portes, etc, qui gênent un peu le passage*). Les personnages peuvent, en un tour de jeu, se déplacer à volonté dans la pièce où ils se trouvent, et/ou franchir tout juste le seuil de la pièce voisine, sans obliger à calculer précisément les distances (*sauf si un adversaire tente d'aller plus vite qu'eux*). Un personnage qui, au début du tour de jeu, est derrière la porte d'entrée d'une maison, peut en sortir et faire tout son mouvement à l'extérieur en comptant le passage de la porte comme « terrain difficile ».

### Oublié de la vie

Un personnage qu'on a oublié de déplacer s'est simplement arrêté pour pisser (*sauf si c'est un PNJ*).

### Englué dans le terrain

Si le dé de lenteur d'un **piéton** (ou d'un groupe à pied) en **terrain difficile ou très difficile fait 6**, le personnage (ou tout le groupe) reste « englué » (collé, coincé, bloqué) à cet endroit jusqu'à la fin du tour de jeu (*il est coincé dans les ronces ou par les branches basses, ou il patauge dans la boue, etc*).

Si les deux dés de lenteur d'un personnage **monté** (ou d'un groupe monté) en **terrain difficile font tous les deux 6**, ou **si au moins un de ces dés en terrain très difficile fait 6**, le personnage monté (ou tout le groupe monté) reste englué jusqu'à la fin du tour de jeu.

### Terrains hasardeux

Les terrains notés **H** sur la table des terrains présentent un « hasart » (risque) d'accident (*chute, noyade...*) En cas de blocage par le terrain (règle ci-dessus) le personnage ou les personnages (*s'il s'agit d'un groupe*) sont non seulement englués, mais peuvent aussi se tuer ou être en danger de mort.

**Hasart** : Au début du tour suivant, on lance autant de dés que de personnages (si des personnages sont de classes différentes ou ont des armures ou caractéristiques différentes, lancer leurs dés séparément).

– Résultat du **dé plus petit** que leur classe : les personnages dont c'est le cas ne sont pas en danger.

– Résultat du **dé plus grand** que leur classe : mort (chute mortelle, noyade, etc, suivant le terrain).

– Résultat du **dé égal** à leur classe : en danger ! se rattrape de justesse, ou surnage (*selon le terrain*), reste coincé au tour suivant et devra refaire le même test ; un autre personnage pourra alors tenter de l'aider (à son propre risque). Sauf **si c'était un saut** : a refusé l'obstacle, pas de danger mais reste bloqué du même côté.

Modificateurs du dé : En armure 4 : +1. En armure 5 : +2. Piéton monté : +1. Tentative de saut : +1. Aider un personnage en danger : +1. Personnage qui habite à proximité (sur la table de jeu) -1. Personnage en danger aidé : -1...

*L'arbitre peut préférer faire ce test sous la **santé** ou sous l'**agilité** du personnage si elles sont différentes de sa classe.*

Les terrains notés **H\*** sont des obstacles linéaires « hasardeux » si on essaye de les traverser sans s'arrêter, ou si on les **saute à cheval** sans ralentir (on peut sauter les murets, clôtures basses, talus bas ; pas les pieux ni les pentes !) Le saut est interdit en armure 5. Si des personnages arrêtent volontairement leur mouvement en arrivant au contact de ces obstacles (*pour monter un talus au pas, ou traverser très lentement une ligne de pieux ou une barricade*) et mettent un tour de jeu entier à passer juste de l'autre côté (*sans aller plus loin à ce tour-là*) ils ne lancent pas de dés de lenteur (puisqu'ils s'arrêtent déjà) et n'ont donc pas de hasart d'accident.

*"Hasart" : orthographe de hasard (risque, danger) en vieux français.*

# Tir

Quand tous les mouvements sont finis, on annonce la « **phase de tir** ».

## Qui peut tirer ?

Tous les tireurs capables de tirer peuvent le faire, si leur joueur le souhaite.

Chaque tireur ne peut tirer qu'**une seule fois** par tour de jeu ; et s'il tire, **il ne peut pas frapper**.

Un tireur qui était **au contact d'un ennemi au début du tour de jeu ne peut pas tirer**.

Avec certaines armes il faut rester immobile pour tirer ; d'autres peuvent tirer en mouvement.

*Les **piétons montés** ont -1 au dé pour tirer immobiles montés (ce n'est possible qu'avec des javelots, arbalètes légères, et arcs sauf longbows) et ils ne peuvent pas tirer en mouvement montés.*

## Ligne de tir & ligne de vue

Un tireur peut tirer dans toute direction, sauf s'il y a un obstacle ou quelqu'un entre lui et sa cible : il faut pouvoir tracer une **ligne droite entre le socle du tireur et celui de la cible**.

Un second rang peut tirer par les intervalles d'un premier rang, ou par-dessus son épaule, avec certaines armes ; et les projectiles jetés à la main (*javelots*) peuvent être lancés par-dessus des amis (*voir pages suivantes*).

*Le tir par-dessus des amis contre des ennemis éloignés est possible à longue portée (page 18).*

Les ennemis inactifs peuvent rester baissés ou accroupis (*s'ils ne tirent pas, ne travaillent pas, etc ; mais ils peuvent se déplacer lentement, accroupis ou à quatre pattes*) pour se cacher derrière un élément de terrain, même si on voit le haut de leur figurine. Les éléments du terrain miniature sont souvent plus bas que leurs proportions réelles : une forêt, ou une colline, bloque la vue et les tirs.

## Sur qui tirer ?

Un tireur tire en priorité sur les ennemis **les plus proches** de lui, ou sur ceux **qui tirent sur lui** (*à moins qu'un chef capable de le commander, présent à portée de voix, ordonne de tirer sur une autre cible*).

Un tireur ne peut pas tirer sur des ennemis qui sont **au contact de ses amis** (*sauf s'il tire "à bout portant" au contact de sa cible au début de la mêlée ; ou bien si son chef de troupe en personne lui ordonne de tirer dans le tas, mais dans ce cas il risque aussi de toucher ses amis*).

Si plusieurs personnages sont **proches les uns des autres** (*s'ils forment un groupe ; ou si deux piétons sont ensemble*) **on ne peut pas viser spécialement l'un d'entre eux**, on les vise sans distinction (*sauf si on va se trouver "au contact" de l'un d'entre eux pour la mêlée, voir pages 19-20*).

Si certains membres d'un groupe sont protégés par le terrain, et d'autres non, on peut décider de viser surtout la partie du groupe la moins à l'abri (ou l'individu le moins à l'abri, s'il n'y en a qu'un).

## Quand tirer ?

En principe, on tire pendant la phase de tir. Tous les tirs de la phase de tir sont simultanés (*ils se font en même temps, donc des ennemis qui se tirent dessus à ce moment-là peuvent se tuer l'un l'autre*).

*Cependant, il est permis de tirer à d'autres moments, si c'est vraiment nécessaire :*

– On peut tirer **avant** ou **pendant le mouvement**, avant que l'ennemi ait bougé ou ait fini de bouger (*à ne faire que quand ça change vraiment quelque chose, car ça complique un peu ; voir pages 19-20*).

– On peut tirer **à bout portant** juste avant de se trouver au contact d'un ennemi en mêlée (*pages 19-20*).

## Jet de dé pour tirer : la table de tir

On lance **un dé par tireur** qui tire. *Quand plusieurs tireurs visent la même cible dans les mêmes conditions (portée, précision...) on peut lancer tous leurs dés à la fois, sinon il faut les séparer.*

Il faut désigner les cibles (personnage isolé, ou groupe) avant lancer les dés. *En principe, il est interdit d'attendre de voir si un tir touche sa cible pour décider sur qui les autres tireurs vont tirer.*

La « table de tir » indique le **résultat nécessaire** pour atteindre un ennemi, selon la distance. Les protections du terrain peuvent donner un malus au résultat du dé (*voir pages suivantes*).

C'est facile à retenir pour la plupart des armes : on touche un ennemi non protégé avec 5 ou 6 au dé à courte portée ; avec 6 à moyenne portée ; et avec 7 (*c'est-à-dire un double 6*) à longue portée :

### Table de tir des armes les plus fréquentes au Moyen Âge en Europe

		<i>malus contre une armure 4</i>	<i>malus contre une armure 5</i>	<b>0 - 20 cm</b>	<b>20 - 40 cm</b>	<b>40 - 60 cm</b>
<b>arbalète</b> ( <i>de guerre, à partir du XII<sup>e</sup> s.</i> )	tire à pied et immobile rechargée en un tour immobile	—	—	<b>5 - 6</b>	<b>6</b>	<b>7</b>
<b>arc</b> ( <i>court ou simple, sauf celui ci-dessous</i> )	à pied ou cavalier peut tirer en mouvement avec malus -1	-1	-2	<b>5 - 6</b>	<b>6</b>	<b>7 ext.</b>
<b>arc long</b> ( <i>gallois ou anglais, XIV<sup>e</sup>-XV<sup>e</sup> s.</i> )	tire à pied et immobile	—	-1	<b>5 - 6</b>	<b>6</b>	<b>7 ext.</b>
<b>fronde</b>	tire à pied et immobile n'est pas protégé par le terrain quand il tire	-1	-2	<b>5 - 6 ext.</b>	<b>6 ext.</b>	<b>7 ext.</b>

		<i>malus contre une armure 4</i>	<i>malus contre une armure 5</i>	<b>0 - 10 cm</b>	<b>10 - 20 cm</b>	<b>20 - 30 cm</b>
<b>arbalète légère</b> ( <i>ou ancienne ou de chasse</i> )	tire immobile à pied ; cavalier peut tirer en mouvement avec malus -1 rechargée en un tour immobile	—	-1	<b>5 - 6</b>	<b>6</b>	<b>7</b>
<b>fustibale</b> ( <i>fronde à manche</i> )	tire à pied et immobile <b>bonus +1 contre un groupe</b>	—	-1	<b>6 ext.</b>	<b>7 ext.</b>	<b>(8) ext.</b>
<b>javelot</b>	à pied ou cavalier en cloche ou non peut être lancé en mouvement sans malus	—	-1	<b>6 ext.</b>		—
	<i>cavalier en tir direct (pas en cloche) en mouvement en terrain facile</i>	—	-1	<b>5 - 6 ext.</b>	<b>6 ext.</b>	—
<b>jet de cailloux</b>	à pied <b>bonus +1 contre un groupe</b> peut être lancé en mouvement sans malus	-1	-2	<b>(8) ext.</b>		—

*"ext"* veut dire qu'à cette portée l'arme ne peut pas tirer par une fenêtre ou meurtrière, mais doit être utilisée en extérieur.

**(8)** veut dire qu'il est inutile de perdre du temps à tenter d'obtenir un 8 (un triple 6 naturel) si on a peu de tireurs ; en réalité, les tireurs n'essayeraient même pas.

La catégorie **"arc"** regroupe les **arcs simples** (y compris assez longs : saxons, vikings, etc) et les **arcs courts composites** d'origine orientale. L'**arc long** (longbow) gallois ou anglais des XIV<sup>e</sup>-XV<sup>e</sup> siècles est plus puissant mais est réservé aux tireurs de ces nations ; un longbow de la fin du Moyen Âge manié par des tireurs qui ne sont pas gallois ou anglais utilise le tableau des autres arcs mais doit être à pied et immobile pour tirer.

Le **javelot** est évitable plus facilement que d'autres projectiles, mais peut être lancé par des rangs arrière ; et un cavalier qui se déplace en terrain facile le lance efficacement en tir direct (voir page suivante).

## Javelot

Le javelot peut être utilisé de deux manières :

– Les piétons et cavaliers (*et les piétons montés immobiles, avec -1 au dé*) peuvent le lancer en mouvement ou non, directement ou par-dessus d'autres personnages. On peut le lancer par-dessus des amis, même s'ils sont en mêlée, et contre les rangs arrières d'un groupe ennemi (*mais pas sur ses premiers rangs qui combattent en mêlée au contact d'amis ou qui frappent des amis avec une arme longue*).

– Les **cavaliers en mouvement sur terrain facile** peuvent tirer directement (*pas par-dessus d'autres personnages*) à condition de faire face à leur cible à un moment de leur mouvement (*en cas de contestation : pendant 2d6 cm minimum, ou en cercle*). Le javelot est alors plus meurtrier à courte portée.

Les autres projectiles médiévaux ou antiques jetés à la main à faible distance par des piétons (*pilum, angon, francisque, masse de jet, cailloux...*) suivent la première règle.

### Tir du second rang



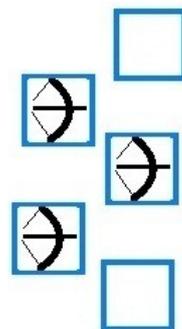
Un tireur placé au second rang doit avoir devant lui, au moment où il tire (en mouvement ou pas) un espace libre aussi large que son socle entre ses amis du premier rang (et/ou entre ses amis du premier rang et des obstacles) pour pouvoir tirer (*schéma à gauche*).



...cela ne prend donc pas moins de place qu'une ligne sur un seul rang, mais cela peut se produire quand, par exemple, un groupe se déplace rapidement.



*Toutefois, on peut tirer à l'arbalète ou à l'arc à travers un espace d'un demi-socle seulement, au commandement d'un chef à portée de voix qui ordonne le tir, à condition que les tireurs et leurs amis du premier rang restent tous immobiles pendant tout le tour de jeu (et pas à la fronde, fustibale, ou trait à poudre, qui sont alors dangereux pour le premier rang). Les personnages du premier rang peuvent tirer ou recharger eux aussi, mais ils doivent rester immobiles. Tout le groupe doit être en ordre lâche, ne pas être en désordre, et tous les tireurs d'une rangée doivent tirer ensemble au même moment (schéma à droite).*



Un tireur peut aussi venir se serrer juste derrière un ami qui ne fait rien pour tirer par-dessus son épaule (*sauf avec une fronde à main*). Cela se fait à volonté, sans besoin de chef ni de formation. L'ami placé devant peut s'être déplacé mais ne doit pas tirer ou recharger, ni travailler, ni être déjà au contact d'un ennemi.

*Photo ci-contre : deux archers longs et un tireur d'arme à poudre noire sont debout juste derrière des pavesiers et tirent par-dessus leur épaule : ils profitent ainsi de la protection des pavois contre les tirs adverses (ce n'est pas permis avec une fronde à main).*

Toutes ces précisions ont été ajoutées, petit à petit, à la règle pour répondre à des questions pratiques posées par des joueurs quand ces situations se produisent sur la table de jeu. Ça finit par faire beaucoup et ça peut sembler compliqué, mais certains cas ne sont pas forcément très fréquents. Et, comme avec n'importe quelle règle de JdR ou de wargame, on n'a pas besoin de tout connaître par cœur pour jouer : il suffit de savoir où chercher, quand c'est nécessaire.

## Protections contre le tir

Les personnages peuvent se placer derrière des obstacles ou dans des zones de végétation pour se protéger des tirs ennemis. Une protection qui cache en partie les personnages donne un malus aux dés des tirs adverses.

*Ci-contre : les tireurs ennemis ont -1 au dé pour tirer sur ces personnages qui se tiennent derrière la charrette ou le pavois.*

Un personnage qui est derrière un rempart ou un muret bas peut même être entièrement protégé si le joueur déclare qu'il se met à quatre pattes ! *Dans ce cas, on ne peut pas lui tirer dessus, mais lui non plus ne peut pas tirer.*



<i>Quelques exemples que vous pouvez rencontrer :</i> (rien de compliqué, c'est juste logique !)	quelle protection contre le tir donne ce terrain à ceux qui sont dedans ?	les personnages qui sont dans ce terrain sont-ils visibles ou sont-ils cachés ? (cachés on ne peut pas leur tirer dessus)
<b>broussailles, buissons, cultures hautes</b>	-1 au dé sur des piétons	ils sont cachés s'ils restent accroupis pendant tout le tour de jeu
<b>forêt</b>	-1 au dé pour tirer à travers moins de 10 cm d'épaisseur de forêt	ils sont cachés s'il y a plus de 10 cm d'épaisseur de forêt
<b>forêt avec sous-bois très dense et broussailleux</b>	-1 au dé en lisière (interdit aux montés)	ils sont cachés s'il y a plus de 2 cm d'épaisseur de forêt très épaisse
<b>marais, marécage</b> (c'est comme des broussailles avec de l'eau)	-1 au dé sur des piétons	ils sont cachés s'ils restent accroupis pendant tout le tour de jeu
<b>eau peu profonde</b> (ruisseau ; mer près de la plage)	aucune	ils sont visibles
<b>eau profonde</b> (personnage qui nage)	-1 au dé sur un nageur	ils sont visibles
<b>arbre isolé, pilier, très gros poteau</b>	-1 au dé sur un piéton	ils sont visibles
<b>montant de porte ou de fenêtre</b>	-1 au dé sur un piéton	visibles s'il se montrent pour tirer ; cachés s'ils se reculent (pour recharger, etc)
<b>meurtrière étroite dans paroi très solide</b>	-2 au dé sur un piéton	

**Présentation différente dans les fiches résumées (mais c'est exactement pareil) :**

« **Malus à cause du terrain ou du pavois** »

tir contre piéton(s) partiellement protégés par le <b>terrain</b> : haie, talus, broussailles, fenêtre, porte entr'ouverte, construction, muret, palissade, rempart... <b>ou</b> tir dans une <b>forêt (vers la lisière, ou à travers jusqu'à 10 cm d'épaisseur)</b>	- 1
<b>ou</b> tir contre piéton(s) apparaissant derrière une <b>meurtrière</b> étroite et solide de château ou autre fortification épaisse	- 2
<b>ou</b> tir contre un <b>pavois</b> / <b>ou</b> contre un « <b>mur de pavois</b> » (sauf tir de <b>trait à poudre</b> )	- 1 / - 2

Ces malus « à cause du terrain » ne s'ajoutent pas entre eux ; et le total des malus causés « par le terrain » et « par la cible » (*armure, furtivité*) est limité à -2, pour qu'une cible qu'on aperçoit ne soit pas invulnérable (*un pavois ou une armure ne protègent pas plus quand on est derrière une meurtrière*).

## Quelques exemples simples...

Ci-contre : ce groupe d'archers et de frondeurs harcèle les ennemis depuis une colline rocheuse. Les **archers** derrière ces gros rochers bénéficient eux-mêmes d'une protection (-1 aux dés des tirs adverses) mais pas les **frondeurs à main** dont l'arme oblige à se découvrir entièrement pour tirer.

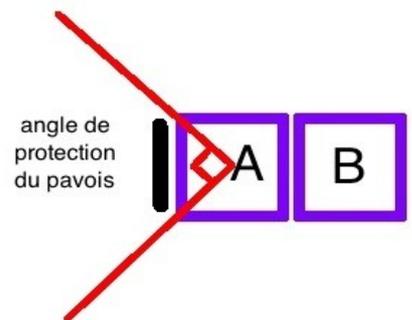
S'ils décident de cesser de tirer pour se cacher à quatre pattes derrière les rochers, leurs ennemis ne les voient plus (même si le haut de leurs figurines dépasse un peu !)



Ci-contre : les clôtures légères de cet enclos, comme d'autres écrans peu épais, offrent une protection -1 contre les tirs ennemis, mais ne protègent pas mieux si on s'accroupit derrière (alors qu'un petit muret de pierre peut cacher entièrement, et donc mettre à l'abri des tirs, un personnage serré juste derrière qui se met à quatre pattes sans rien faire).

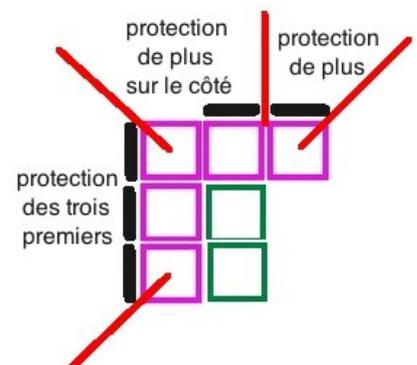
Schéma ci-contre : le pavais féodal donne une protection -1 contre les tirs jusqu'à 45° de chaque côté ...ce qui veut dire, tout simplement, contre les tireurs placés devant (le pavesier peut se tourner comme il veut). Si des tirs ennemis viennent de différents endroits (à plus de 90° les uns des autres) il n'a la protection -1 que dans une seule direction.

Si le pavesier **A** se contente de porter son pavais sans rien faire, un second personnage **B** peut se serrer derrière lui (car les pieds des vrais gens sont plus petits que les socles des figurines) et avoir la même protection.



Ci-contre et ci-dessous : le mur de boucliers donne -1 aux tirs et frappes ennemies ; le mur de pavais -2 aux seuls tirs. À trois personnages (minimum) la protection s'étend à 45° de chaque côté ; chaque personnage en plus ajoute 45° (mais pas vers l'arrière si le mur se déplace). Un placement en courbe ou en cercle ne change pas ce calcul.

Il faut se mettre en ordre serré pour former un mur (page 30).



## Effet du tir

Chaque tir réussi élimine un personnage dans le groupe visé (ou le personnage visé, s'il était seul et isolé).

Si on visait un groupe, des ennemis proches les uns des autres (*piétons à moins de deux socles = 4 cm les uns des autres, ou cavaliers à moins d'un socle = 5 cm*) on ne peut pas choisir ses victimes, il faut tirer au sort qui est touché (*on numérote les personnages et on lance un dé, ou toute autre méthode*).

Cependant, si certains personnages d'un groupe cible sont en partie protégés par le terrain alors que d'autres ne le sont pas, les tireurs peuvent décider que les personnages à découvert seront leurs premières victimes.

Si le sort désigne un personnage protégé par une armure ou un pavois que le tir ne peut pas traverser, ce tir est perdu (*à moins qu'on puisse lui appliquer la "règle des plusieurs 6", voir page 13*).

Les personnages touchés sont retirés du jeu, on ne cherche pas à savoir s'ils sont morts ou blessés (*sauf s'il s'agit d'un chef de troupe qui a "deux points de vie", ou d'un personnage important dont on souhaite récupérer le corps ; il est utile de prévoir quelques figurines qui représentent des morts et des blessés*).

*Ci-contre : le roi anglo-saxon Harold Godwinson frappé d'une flèche dans l'œil à la bataille d'Hastings en 1066 (Tapisserie de Bayeux).*



## Munitions, cadence de tir, rechargement

On ne compte pas les munitions (on admet que les tireurs en ont une provision suffisante) sauf pour les projectiles lancés à la main : un javelinier peut avoir au maximum trois javelots, ou deux javelots seulement s'il a aussi une lance. On ne peut pas ramasser ces projectiles à terre.

*Pour ne pas comptabiliser séparément le nombre de projectiles tirés par chaque javelinier, il est conseillé de les faire tirer ensemble, par groupe ou unité. La table de tir du javelot lancé à pied ne prévoit qu'une seule portée, pour favoriser une tactique de tir groupé et même avec les rangs arrière.*

La plupart des armes : **arc**, **fronde**, **javelot**, peuvent tirer **une fois à chaque tour**. Avec une **fronde** ou un **longbow** il faut rester immobile pour tirer ; les tireurs munis d'autres **arcs** moins puissants peuvent se déplacer et tirer avec un malus au dé.

Le **javelot** et tous les projectiles jetés à la main peuvent être lancés en mouvement sans pénalité. Une lance légère peut être lancée comme un javelot, après quoi elle est perdue.

L'**arbalète** doit rester immobile pour tirer, et est longue à recharger : un arbalétrier qui a tiré doit prendre le temps de recharger son arme, immobile, avant de tirer à nouveau ; il ne tire donc qu'une fois tous les deux tours de jeu, au maximum.

*Tout cela est facile à trouver pendant le jeu : c'est sur la table de tir, sur la fiche résumée !*

Une arbalète (de tout type), ou une arme à poudre noire médiévale, dont le porteur s'est trouvé **au contact d'un ennemi**, n'est plus chargée correctement et doit donc être rechargée.

### Tirs difficiles, tirs inutiles

Quand on tire de loin, ou sur des adversaires bien protégés, on peut avoir besoin d'obtenir un 7, ou même un 8 ou un 9. C'est possible avec la « règle des plusieurs 6 » (*voir page 9*) mais c'est très difficile ou presque impossible avec peu de tireurs. Il vaut mieux éviter de perdre du temps pour rien : la possibilité de toucher sur 8 ou plus est surtout prévue pour les tirs groupés sur une même cible.

## Cas particuliers au tir...

La règle de jeu permet aux personnages de courir partout à toute vitesse, alors ils se fourrent parfois dans des situations confuses... Voici des réponses à des questions souvent posées, un peu d'aide pour arbitrer des cas particuliers. Attention à bien séparer les actions. Et, en dernier ressort, « l'arbitre a toujours raison ! »

### Tir à tout moment du mouvement

Des tireurs peuvent décider de tirer à n'importe quel moment de la phase de mouvement, sans attendre la phase normale de tir, **si cela change vraiment quelque chose** ; par exemple, avant que l'ennemi s'éloigne, ou au moment où il passe. *Il faut bien détailler les actions car cela peut créer un peu de confusion.*

**Avant les mouvements** : si on veut faire des tirs avant les mouvements, il faut le dire avant que les joueurs commencent à bouger ! Ces tirs sont réglés aussitôt (on lance leurs dés, et on enlève les pertes, avant de bouger) et les joueurs peuvent donc en tenir compte pour décider leurs mouvements.

**Pendant les mouvements** : s'il y a des tirs pendant des mouvements (par exemple, un tir au passage d'un ennemi, ou un tir furtif) il faut le dire à ce moment mais il est conseillé de ne jeter les dés de ces tirs qu'après que tous les mouvements soient finis (*pour éviter d'influencer les autres décisions des joueurs, car les personnages n'ont pas le temps de voir l'effet exact de ces tirs*).

Attention, ce n'est pas parce qu'on tire avant la phase de tir qu'on gagne du temps pour faire autre chose :  
– les tireurs qui ont un malus pour tirer en mouvement, et qui veulent tirer avant la phase normale de tir, doivent dire s'ils vont se déplacer aussitôt ou pas (*pour savoir s'ils tirent avec le malus ou pas*) ; s'ils lancent les dés du tir avant de l'avoir dit, ils doivent rester immobiles pendant le tour.

– une arme longue à recharger (arbalète) ne peut pas commencer à être rechargée pendant le tour où elle vient de tirer, elle ne pourra être rechargée que pendant le tout suivant.

Un personnage qui a tué un adversaire à la fin du tour précédent n'est pas une cible séparée s'il est encore en groupe.

### Tir furtif, précipité

On n'a pas beaucoup de temps pour tirer sur un ennemi qui était **complètement hors de vue**, qui apparaît brusquement, passe à portée de tir (*par exemple, s'il traverse la rue en courant*) et **va se cacher** en fin de mouvement. Dans ce cas on tire avec précipitation, c'est un « **tir furtif** » sur une **cible furtive**.

Même chose si un ennemi qui n'était pas visible apparaît et puis se trouve, un moment après, au contact d'amis à la fin des mouvements (*puisque'on ne peut plus lui tirer dessus quand il est en mêlée*).

Un tireur qui apparaît brièvement pour tirer et puis qui va se cacher un peu plus loin (si son arme lui permet de tirer en mouvement) est lui-même un « **tireur furtif** ».

Le « tir furtif » a un malus –1 au dé (*mais si l'arme a déjà un malus pour tirer en mouvement ça ne s'ajoute pas, on admet que c'est le même malus*).

Un tireur furtif ne peut pas tirer sur une cible furtive (*sauf si les deux joueurs sont d'accord pour que leurs personnages prennent le temps d'être ...un peu moins furtifs*).

### Tir à bout portant, juste avant le contact

Des tireurs (*immobiles, ou en mouvement si leur arme le permet*) qui vont eux-mêmes se trouver en contact avec un ennemi peuvent tirer juste avant ce contact, « à bout portant » ou de très près, sur cet ennemi ou sur son groupe.

Chaque tireur peut tirer sur l'ennemi avec lequel il va lui-même se trouver en contact (*mais, à plusieurs, il est parfois plus pratique de lancer tous les dés du tir contre toute la première ligne du groupe*).

Un tireur qui tire sur un ennemi (*ou sur un groupe ennemi*) juste avant d'être **lui-même en contact avec cet ennemi n'a pas de « malus dû au terrain »** pour ce tir (*car il tire de tout près, par-dessus ou à travers les protections du terrain*). Les protections "mur de boucliers", pavois ou "mur de pavois", armure, s'appliquent normalement ; le malus "tir en mouvement" s'applique normalement aux armes de l'époque.

Il est conseillé de faire ces tirs en phase de mêlée, juste avant les frappes d'armes blanches (*voir page 20*).

Si on tue des ennemis qui arrivaient en groupe pour venir au contact, d'autres du même groupe qui arrivaient derrière eux peuvent marcher sur leurs corps :- ) et venir au contact à leur place, en tirant ou pour frapper (*ce n'est pas permis s'ils étaient immobiles*). Des cavaliers qui se retrouvent soudain ainsi au contact n'ont pas l'avantage de « charger » car ils sont gênés par la chute de leurs amis devant eux.

*Ne pas oublier qu'un tireur qui vient de tirer ne peut pas frapper pendant le même tour.*

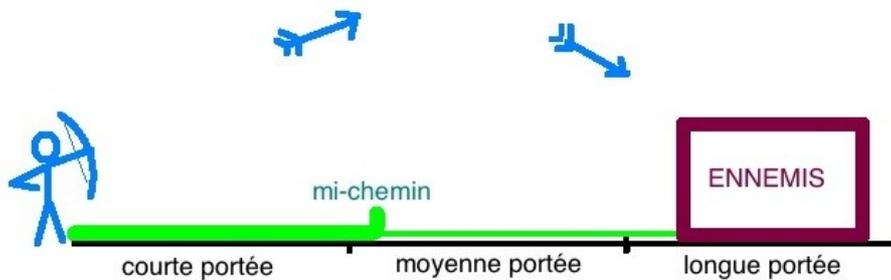
*Ne pas oublier que les javelots (et autres projectiles jetés à la main) peuvent être lancés, y compris depuis les rangs arrière d'un groupe, contre des ennemis qui vont arriver au contact.*

### Pour résumer les trois points précédents (la dernière ligne est le cas le plus habituel)

<p><b>En début du mouvement la cible n'était pas visible</b> (ou était au contact de mes amis)</p> <p><b>ET</b></p> <p><b>en fin de mouvement elle n'est plus visible</b> (ou elle entre en contact avec mes amis, mais pas avec moi ni mon groupe)</p>	<p><b>Tir furtif : malus -1 au dé</b> (pendant les mouvements, puisqu'on ne peut tirer dessus ni en début ni en fin de mouvement)</p>
<p><b>La cible entre en contact avec mon propre groupe ou avec moi-même pendant les mouvements</b></p>	<p><b>Tir possible avant ou pendant les mouvements, ou à bout portant avant le contact</b></p>
<p><b>Autres situations</b> (c'est le cas le plus fréquent, normal dans la règle)</p>	<p><b>Tir normal</b> (en phase de tir) <b>ou tir possible avant ou pendant les mouvements si ça change vraiment quelque chose</b> (par exemple si la cible s'éloigne ou entre en mêlée)</p>

### Tir "en cloche" à longue portée de piétons par-dessus des piétons amis

Des piétons armés d'arbalètes, arcs, frondes, ou fustibales, peuvent tirer par-dessus des piétons amis, mais seulement sur des ennemis en groupe (ou contre des unités ennemies en ordre dispersé), pas sur des personnages isolés ; et à condition d'être à longue portée ; d'en recevoir l'ordre d'un de leurs chefs à portée de voix pour guider leur tir ; que les plus éloignés des piétons amis ne soient pas plus près de l'unité ennemie visée que du tireur ; et que l'unité ennemie soit visible pendant le tour de jeu tout entier.



*Ci-contre : l'unité ou groupe ennemi doit être à longue portée de l'arme, et aucun ami ne doit être, dans la ligne de tir, plus près de l'ennemi visé que du tireur (pas au-delà de "mi-chemin").*

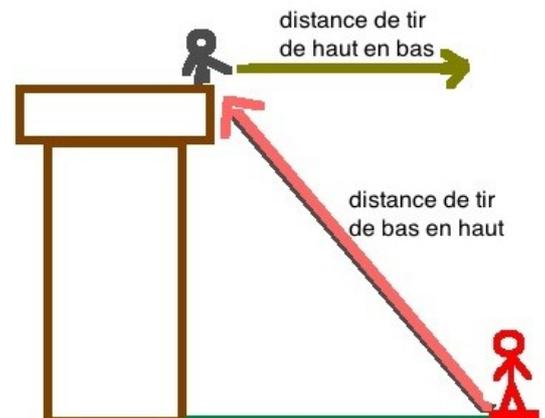
Le javelot (et tout projectile lancé à la main) n'est pas concerné par cette règle : il peut être jeté à volonté, à toute distance à sa portée, par-dessus des amis, et même par-dessus une mêlée sur des rangs arrière ennemis qui ne sont pas au contact d'amis (ni en train de frapper des amis avec des armes longues).

### Différence de hauteur

La portée de tir d'un tireur nettement plus haut que sa cible se mesure 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.

Le tir d'en haut n'annule pas la protection broussailles ; mais les protections linéaires basses (muret, rochers) ne protègent qu'une seule rangée de personnages debout ou cachés derrière.

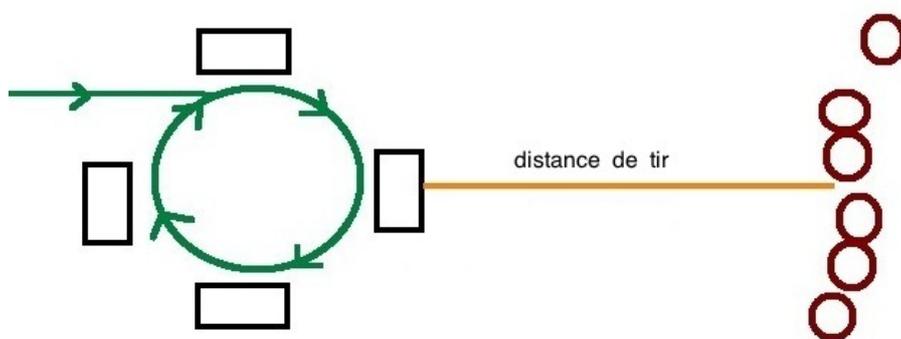
On peut tirer de haut en bas, ou de bas en haut, à toute portée, par-dessus des amis si la ligne de tir direct passe nettement au-dessus d'eux et s'ils ne sont pas plus près de la cible que du tireur (s'ils ne sont pas au-delà de "mi-chemin" comme schéma précédent).



## Tir sur des rangs arrières en mêlée (jusqu'à 20 cm seulement)

Il est interdit de tirer sur une mêlée, mais on peut admettre de tirer (*jusqu'à 20 cm seulement*) sur les **rangs arrière** d'un groupe ennemi dont les premiers rangs sont au contact d'amis, si ces rangs arrière ne sont pas eux-mêmes au contact d'amis et ne frappent pas dans la mêlée. Il faut être à **20 cm maximum** pour cela, car une mêlée est souvent confuse !

## Cercle cantabrique (caracole)



En terrain facile, un groupe de cavaliers rapides munis d'armes de trait ou de jet peut décrire un cercle devant leurs ennemis, et tirer quand ils passent au plus près.

On place leurs figurines en rond ou en ovale.

L'arc a un malus -1 pour tirer en mouvement ; le javelot n'a pas de malus mouvement. Les tireurs adverses ont -1 au dé pour tirer sur les cavaliers (*comme une cible furtive*).

## Tir sur un groupe

Des armes comme la fustibale (fronde à manche) ou le trait à poudre sont peu précises, mais sont quand même efficaces contre un groupe : elles ont un bonus +1 au dé quand elles tirent sur un groupe.

Quelques armes à projectiles multiples (comme le ribaudequin, qui tire avec plusieurs dés) ajoutent ce bonus +1 à un seul de leurs dés quand elles tirent contre un groupe (après avoir vu le résultat des dés).

*Il faut que les joueurs comprennent bien que leurs personnages qui sont ensemble se mettent instinctivement en groupe, qu'ils le veuillent ou non (sinon ils prétendent toujours être tous séparés !) à moins d'avoir un entraînement spécifique pour évoluer en "ordre dispersé".*

## Muage de flèches

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 visant une même cible peuvent être associés pour obtenir des 7 et davantage.

Chaque joueur ne peut donner cet ordre qu'une seule fois par 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 le pourront plus.

### C'est point facile de tirer, ils bougent tout le temps !

Les joueurs doivent imaginer que les situations sont fluides et dynamiques, et éviter de pinailler sur la position exacte où les figurines sont posées. Dans une vraie mêlée les combattants bougent très vite, et à moins d'être très près de leur cible les tireurs ne voient souvent qu'une masse confuse où amis et ennemis s'agitent et se mélangent. C'est encore plus vrai dans tous les cas particuliers et un peu complexes.

## Mêlée

La « mêlée » c'est le combat au contact, le corps-à-corps !

En phase de mêlée (à la fin de chaque tour de jeu) les ennemis en contact peuvent se frapper.  
...À moins d'avoir tiré : **un personnage ne peut pas tirer et puis frapper pendant le même tour de jeu.**

Un personnage ne peut frapper qu'**une seule fois**, et contre un seul ennemi, à chaque tour de jeu.

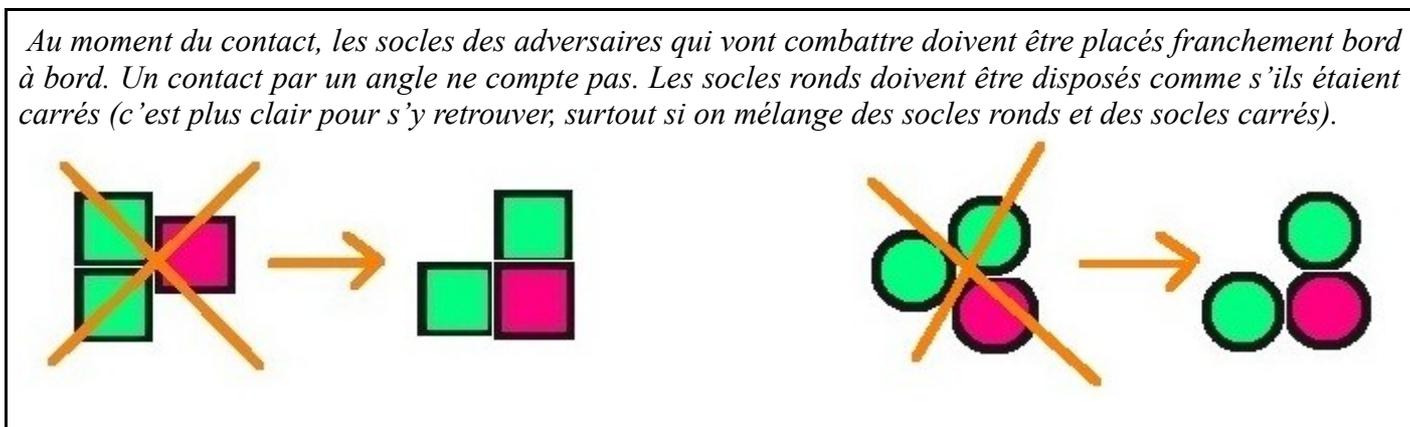
*Bien sûr, en réalité les adversaires échangent sans doute plusieurs coups, des attaques et des parades, etc, mais on ne perd pas de temps à s'occuper de tout ça (ce n'est pas un jeu de simulation d'escrime) on veut juste savoir le résultat de leur combat à la fin du tour de jeu.*

*Chaque personnage lance donc une seule fois le dé pour frapper (à chaque tour où il combat en mêlée).*

*La méthode reste la même, que les personnages viennent tout juste de se contacter ou qu'ils soient restés en contact depuis la fin du tour précédent.*

Un personnage ne frappe qu'un seul ennemi, mais peut être frappé par plusieurs adversaires. Un personnage en contact avec plusieurs ennemis doit indiquer lequel il frappe avant de lancer le dé.

*Au moment du contact, les socles des adversaires qui vont combattre doivent être placés franchement bord à bord. Un contact par un angle ne compte pas. Les socles ronds doivent être disposés comme s'ils étaient carrés (c'est plus clair pour s'y retrouver, surtout si on mélange des socles ronds et des socles carrés).*



## Frappe "avant" l'adversaire

Les combats au contact sont simultanés (*on suppose qu'ils se déroulent tous à peu près en même temps d'un bout à l'autre de la table*). On les résout l'un après l'autre, en commençant par ceux qu'on veut.

Quand des groupes ennemis s'affrontent, on sépare leurs combats en petits duels à un contre un (ou à un contre plusieurs).

Pour chaque petit combat de deux personnages l'un contre l'autre, ou d'un seul contre plusieurs, on regarde s'ils se frappent en même temps ou bien si l'un d'eux frappe en premier :

Les frappes se font dans l'ordre de **longueur des armes** :

– Les tirs « à bout portant », juste avant le contact, peuvent être résolus à ce moment. Un tireur à bout portant tire « avant » la frappe de ses adversaires munis d'armes blanches (page 19). Le résultat de ce tir suit la "table des tirs".

– Un combattant muni d'une arme **longue** (lance légère ou lourde ; ou vouge, fauchard, grande guisarme, hallebarde...) frappe « avant » ceux qui ont une arme semi-longue, courte, ou très courte.

– Un combattant avec une arme **semi-longue** (hache à deux mains, épée à deux mains ; ou grand outil à deux mains...) frappe « avant » ceux qui ont une arme courte ou très courte.

– Un combattant avec une arme **courte** (épée, hachette, fauchon, petit fléau d'armes...) frappe « avant » ceux qui ont une arme **très courte** (couteau, dague).

Si un personnage qui frappe **avant** son adversaire (*ou qui tire à bout portant avant que son adversaire frappe*) **le tue ou le fait reculer**, cet adversaire ne peut frapper personne.

## Cavalerie & chevalerie

Les **cavaliers** entraînés ont des avantages et quelques inconvénients (*qui donnent des bonus ou des malus au dé*) quand ils combattent des piétons.

**En terrain facile** un cavalier est très avantageé contre un piéton (*ou contre un piéton monté*), il le frappe avec +1 au dé ; et un piéton (*ou un piéton monté*) a -1 au dé pour frapper un cavalier.

Cependant, un piéton armé d'une **voûge** (*ou d'une arme qui y ressemble à partir du milieu du quatorzième siècle, ou plus tard une hallebarde*) a +1 pour frapper un cavalier (*ce qui annule son -1*).

<b>cavalier</b> contre <b>piéton</b> , ou contre piéton monté <i>(sauf en terrain difficile ou très difficile pour le cavalier)</i>	+ 1
<b>piéton</b> contre <b>cavalier</b> ( <i>sauf en terrain très difficile pour le cavalier</i> ) ; ou piéton monté contre cavalier	- 1
<b>piéton avec voûge</b> , ou guisarme, long maillotin, juzarme, hallebarde, contre un <b>monté</b> <i>(sauf contre un cavalier qui le charge directement, c'est déjà prévu dans la dernière ligne)</i>	+ 1

## Charge de cavalerie

Un cavalier peut « **charger** » en terrain facile, ce qui lui donne un bonus +1 (*qui peut s'ajouter à son bonus +1 de cavalier contre un piéton*).

Un **homme d'armes** qui charge avec une **lance lourde de chevalerie** (*aussi appelée "lance couchée"*) a un bonus supplémentaire +1 qui s'y ajoute aussi (*cela fait donc +3 s'il charge un piéton*).

<b>cavalier</b> qui " <b>charge</b> " contre tout ennemi <i>(impossible en terrain difficile ou très difficile ; et nécessite un selle à pommeau ou des étriers)</i>	+ 1
<b>cavalier</b> qui " <b>charge</b> " à la lance lourde couchée <i>(réservé aux hommes d'armes sur cheval de guerre)</i>	+ 1
<b>piéton immobile avec lance</b> ( <i>ou voûge, guisarme, goedendag, juzarme, etc</i> ) (y compris des 2e et 3e rangs si la règle lui permet de frapper) contre un <b>cavalier</b> qui le " <b>charge</b> " directement	+ 1

*Les cavaliers qui n'ont ni selle à pommeau, ni étriers (par exemple les Pictes et les Scots du haut Moyen Âge) ne peuvent pas "charger" (ils peuvent venir au contact de l'ennemi, mais sans bonus de charge).*

*La lance lourde ne peut frapper qu'en chargeant à cheval (donc en terrain facile). Un homme d'armes qui est en mêlée sans pouvoir l'utiliser doit la lâcher (et prendre son autre arme), il ne pourra pas la récupérer.*

*Une lance lourde peut être coupée par l'homme d'armes ou par un de ses suivants pour devenir une simple lance (utilisable à pied ou à cheval), cela prend un tour de jeu à un personnage.*

*Dans la seconde moitié du XV<sup>e</sup> siècle la lance lourde est aussi utilisée par des cavaliers classe 4, armure 4.*

Quand un cavalier charge, personne ne peut venir à son contact pendant le tour de jeu, sauf l'ennemi qu'il charge et d'autres cavalier qui chargent (*les autres persos n'ont pas le temps de réagir*).

Un cavalier qui charge ne peut être frappé que par des cavaliers qui chargent (*en plus du personnage qu'il charge, et des rangs arrières éventuels de ce personnage à pied avec des armes longues*).

Un personnage attaqué par un cavalier qui charge ne peut être lui-même attaqué que par d'autres cavaliers qui chargent.

## Distance de charge de cavalerie

Si un cavalier commence son mouvement d'attaque tout près de son ennemi, on jette deux dés : le cavalier doit parcourir, juste avant le contact, au moins 2d6 centimètres en ligne droite (autant de centimètres que le total de deux dés) pour que ce soit une « charge » (*cette vérification est rarement nécessaire, c'est juste pour éviter qu'on attaque de très près ou en zigzag en réclamant quand même les bonus de "charge"*).

## Résultat de la mêlée

Chaque personnage qui frappe en mêlée lance **un dé** (*en fait, c'est son joueur qui le lance !*)

...et on ajoute au résultat de ce dé les **bonus +1** ou **malus -1**, s'il y en a.

*Car certaines situations avantagent ou désavantagent des combattants : voir les facteurs de mêlée.*

On compare le résultat avec la **classe** de l'adversaire frappé :

**L'ennemi est « tué » si le résultat est plus grand que sa classe.**

**Si le résultat est égal à sa classe, il recule** de deux pas (*la longueur de son socle*).

**Si le résultat est plus petit que sa classe, on l'a raté.**

*Exemple : un ribaud classe 3 est tué si son adversaire obtient 4, 5 ou 6 ; il recule sur un résultat de 3.*

**Tout jet de dé naturel de 1 est une frappe ratée** (*même s'il y a des bonus*).

**Tout résultat de 7 naturel** (*double 6 naturel*) **en mêlée tue l'adversaire** (*même s'il y a des malus*).

Un personnage qui tue son ennemi ne recule pas si cet ennemi obtient un résultat « recul » contre lui. Mais **d'autres personnages** peuvent tuer ou faire reculer quelqu'un qui tue ou fait reculer son adversaire.

Un personnage qui recule en fin de mêlée peut quand même être frappé par d'autres ennemis qui étaient à son contact et qui se préparaient à le frapper (*par exemple, si on recule à cause d'un coup d'arme longue, ça n'empêche pas d'être frappé par les épées ou les couteaux de ceux qui allaient le faire*).

Si un personnage porte une cotte de mailles (*armure 4*) ou une armure (*armure 5*) **plus grande que sa classe**, il faut faire plus que sa cuirasse pour le tuer, sinon il recule.

*Exemple : un franc-archer français du XV<sup>e</sup> siècle porte une brigandine mais n'est guère motivé pour aller se battre : il est "classe 2, armure 4". Un adversaire qui le frappe doit faire 5 ou 6 pour le tuer ; s'il fait 2, 3, ou 4, le franc-archer recule, sa brigandine le sauve mais ne lui donne pas plus de courage pour tenir bon !*

### Règle optionnelle pour éviter que deux adversaires s'entretuent ou reculent tous les deux :

Si deux adversaires obtiennent en mêlée, en même temps (*avec des armes de même longueur, ou en tirant ensemble à bout portant*) le résultat de « tuer » **chacun l'autre** :

– C'est le meilleur combattant, **celui de plus forte classe**, qui tue l'autre.

– S'ils sont de même classe, c'est celui qui a la **plus forte armure** qui tue l'autre.

– S'ils sont de même classe et ont la même armure (ou s'ils sont de même classe et sont tous deux en vesture légère) c'est celui qui a jeté le **plus fort dé naturel** qui tue l'autre.



Et si rien de tout ça ne peut les départager, hé bien... ils sont tous les deux tués !

Même chose quand deux adversaires obtiennent en même temps le résultat de « faire reculer » l'autre

*(Rappel : si l'un des deux tue l'autre, il n'a pas besoin lui-même de reculer).*

*Ci-contre : le combat des Trente (représenté en armures de la seconde moitié du quinzième siècle), détail d'une miniature de la "Compilation des cronicques et ystoires des Bretons" de Pierre Le Baud (1480).*

## Cas particuliers en mêlée...

### Différence de hauteur

Dans une **pente** escarpée, ou dans un **escalier**, sur un **talus**, etc, un combattant nettement **plus bas** que son adversaire est désavantagé et le frappe en mêlée avec  $-1$  au dé.

*Un personnage qui a dû monter pour entrer en contact avec son adversaire est considéré "plus bas" tant qu'il n'a pas réussi à prendre place de plein pied au même niveau, même si sa figurine semble être à la même hauteur (et comme les personnages bougent en même temps, le défenseur placé plus haut peut se déplacer pour bloquer le passage de son adversaire qui tenterait de le contourner).*

personnage qui frappe contre un ennemi <b>plus haut</b> que lui (pente escarpée, talus, escalier, rempart, etc)	$- 1$
--	-------

### Combat à travers un obstacle

Deux ennemis qui sont chacun d'un côté d'un **obstacle linéaire** (*barrière, talus, muret, fenêtre, porte ouverte...*) peuvent se frapper seulement **si l'un d'eux annonce qu'il essaye de frapper l'autre** à travers cet obstacle (ou qu'il essaye de traverser l'obstacle pour arriver de l'autre côté) et si son ennemi dit qu'il essaye de tenir bon et de le combattre.

Le défenseur, s'il est à pied, a  $+1$  au dé pour frapper son adversaire.

On admet qu'**un seul défenseur**, placé juste de manière à bloquer le passage, peut frapper un attaquant qui cherche à traverser un obstacle.

*Si l'un des combattants parvient à tuer ou faire reculer son adversaire, il peut s'il le désire avancer juste après la mêlée et traverser l'obstacle pour prendre sa place (même s'il n'avait pas dit avant qu'il essaierait de traverser).*

piéton contre un ennemi <b>qui l'attaque à travers un obstacle linéaire</b> (haie, talus, muret, porte, fenêtre, balcon, trappe, rempart, etc)	$+ 1$
---	-------

Un personnage qui monte (*escalade, échelle...*) pour prendre pied sur un rempart (*ou palissade, balcon avec rambarde, échelle vers une trappe au plafond, passage de porte en haut d'un escalier, etc*) **cumule les deux désavantages** : – il **frappe avec  $-1$**  le défenseur en haut du bâtiment ;  
– le piéton défenseur **frappe avec  $+1$**  l'attaquant qui traverse cet obstacle.

L'attaquant doit tuer ou faire reculer le défenseur pour pouvoir avancer à sa place et prendre pied sur le bâtiment (s'il y arrive, il sera à la même hauteur au tour suivant et ne sera plus gêné par l'obstacle).

### Second rang de lanciers à pied

Un personnage à **pied** muni d'une **lance** (*lance légère*) peut se placer juste contre un **piéton ami** (*au contact du socle de cet ami*) et frapper par-dessus l'épaule de cet ami sur le même ennemi.

Il frappe normalement avec sa lance, comme s'il était lui-même au contact de cet adversaire.

*Et pour éviter la triche : si on met au premier rang un personnage qui n'est pas entraîné au combat (classe 1 ou 2), un meilleur soldat qui se cache derrière lui avec une lance est gêné, et frappe lui aussi avec malus classe 2. :-)*



*Les personnages A et B frappent au contact. Le personnage C peut frapper par-dessus l'épaule de A avec une lance. Le personnage D aussi, on considère qu'il est au 2<sup>e</sup> rang comme C et qu'il frappe par-dessus l'épaule de A ou B.*

## Frappe à plusieurs contre un

En principe, si plusieurs personnages en frappent un seul, on lance leurs dés séparément (car leurs armes peuvent être de longueur différente ou avoir des bonus-malus différents), et le personnage ennemi doit dire contre lequel de ses assaillants il frappe avant de jeter son propre dé...

*Quand les joueurs sont bien habitués au système de jeu, on peut aller plus vite d'un côté comme de l'autre :*

Si plusieurs personnages sont en contact avec **un seul même ennemi** pour le frapper, **on peut lancer leurs dés en même temps**, sans les distinguer :

– Si au moins l'un des assaillants manie une arme plus longue que les autres, tous ses amis frappent donc en même temps que lui (*on admet que cela perturbe assez l'adversaire pour que, dans la bousculade du combat, tous les assaillants de cet adversaire bénéficient du même avantage*).

– Si certains assaillants ont un bonus au dé (*quelle qu'en soit la raison, arme à deux mains lourde, hauteur, etc, une fois ajoutés tous leurs bonus-malus éventuels*) on admet que les meilleurs dés sont les leurs, et leur bonus s'y ajoute ; et que les plus mauvais dés sont ceux des assaillants ayant un malus.

*Exemple : deux Vikings attaquent un ennemi, l'un avec une lance (arme longue), l'autre avec une hache à deux mains lourde (arme semi-longue qui a +1 au dé). Le joueur viking lance les deux dés en même temps (comme s'ils avaient tous deux une arme longue) et il ajoute le bonus +1 de la hache au meilleur dé.*

De son côté, le personnage assailli choisit qui il frappe **après** avoir lancé son dé et vu le résultat.

*Exemple : un combattant médiéval combat à la fois un sergent en cotte de mailles (classe 4, armure 4) et deux villageois (classe 2, vesture légère). Si son dé fait 3, il tue un paysan. Si son dé fait 5, il peut choisir de plutôt tuer le sergent (on admet que dans la rapidité du combat il profite d'une occasion de l'atteindre).*

La règle sur la longueur des armes s'applique normalement (longueur de l'arme du personnage attaqué, longueur de l'arme la plus longue parmi celles de ses adversaires).

### Exemple des deux points de règle précédents :

*Ci-contre : détail de la pierre gravée d'Aberlemno (Écosse, huitième siècle) où des Pictes à pied combattent des cavaliers britto-romains.*

*Le premier Pictes, muni d'une épée, est sans doute un **noble classe 4** ; celui debout derrière lui, un **guerrier classe 3** armé d'une **lance** ; un autre Pictes au troisième rang semble armé d'une lance ou d'un javelot. Ils font face à un **cavalier adverse** qui brandit une **lance**.*



*En phase de mêlée, les lances (armes longues) frappent en même temps les unes que les autres. Le noble pictes peut frapper le même adversaire que son lancier, en même temps que lui : le joueur pictes lance donc deux dés (un pour son noble, un pour son lancier, sans les distinguer) pour frapper le cavalier ; le joueur britto-romain lance un dé pour son cavalier qui frappe le noble pictes du premier rang.*

*Le pictes du troisième rang, s'il est muni d'un javelot, peut le lancer par-dessus ses amis contre le cavalier juste avant le contact (s'il le tue, le cavalier n'aura pas le temps de frapper) ; mais si, au lieu d'un javelot, ce troisième pictes est armé d'une lance, il ne peut frapper depuis le troisième rang que si le groupe pictes était déjà formé en **ordre serré** avant le début du tour de jeu (pages 29-30-31).*

*Un piéton au **troisième rang avec lance**, ou au **deuxième ou troisième rang avec vouge** (ou hallebarde) peut frapper par-dessus ses amis des premiers rangs **seulement si** leur groupe ou unité était déjà en "**ordre serré**" avant le début du tour de jeu (page 31).*

## Après la mêlée

Les résultats de la mêlée s'appliquent juste après la phase de mêlée. Les personnages « tués » sont retirés du jeu (*on ne cherche pas à savoir s'ils sont morts ou seulement hors de combat, sauf exceptions*). Les cavaliers tués sont éliminés avec leur monture. On ne peut pas réutiliser les armes ni les montures des morts (*sauf si le scénario le prévoit, ou si les joueurs ont décidé de le permettre*).

Un personnage qui doit « **reculer** » recule de la longueur de son socle, en s'éloignant de ses ennemis au contact. Si un ami placé derrière lui l'en empêche, il le pousse et le fait reculer aussi (*mais un piéton ne peut pas pousser un ami monté*). Si un personnage doit reculer et est bloqué par des ennemis qui l'encerclent et/ou par un obstacle qui l'en empêche, il est tué ou il doit se rendre.

*Un piéton qui a un ou plusieurs autres piétons amis groupés en file juste derrière lui peut ignorer un résultat de « recul en mêlée » causé par un piéton ennemi devant lui : il ne recule que si le nombre de rangs de piétons ennemis groupés (en ordre serré ou lâche) qui le poussent est plus grand que le nombre de rangs de piétons amis (en ordre serré ou lâche) groupés derrière lui, sinon il reste à sa place.*

Un combattant qui vient de tuer ou de faire reculer un ennemi peut, s'il le désire, **avancer aussitôt de deux pas** (*la longueur de son socle*) pour prendre sa place.

Un cavalier qui « chargeait » et qui tue ou fait reculer son adversaire est obligé d'avancer ainsi.

*Règle encore peu vérifiée : il est proposé qu'un cavalier qui vient de charger, et qui n'a pas été tué ou n'a pas dû reculer à cause du résultat de la mêlée, fasse aussitôt un mouvement supplémentaire de 2d6 centimètres si l'espace est dégagé derrière son adversaire (on suppose, après coup, qu'un cavalier qui a subi un résultat "recul" avait, en fait, ralenti ou arrêté sa charge au moment du contact).*

## Quitter la mêlée : adversaires qui se séparent

Au début d'un nouveau tour de jeu, un personnage encore en contact avec un ou plusieurs ennemis peut quitter le contact et s'éloigner en phase de mouvement (*s'il n'est pas encerclé*) pour s'enfuir, ou pour aller attaquer quelqu'un d'autre, ou pour toute raison.

Un personnage qui quitte ainsi un ennemi au contact **ne pourra pas frapper ce même ennemi si celui-ci le rattrape** pendant le tour ; mais il peut aller en frapper un autre, ou bien en frapper un autre qui le rattrape. Il peut aussi inverser sa position avec un de ses amis qui arrive derrière lui.

Un personnage qui se sépare (ou qui est séparé) de l'ennemi avec lequel il était en contact au début du tour de jeu a son **mouvement réduit d'un « dé de lenteur »** (*1d6 centimètres, s'il est à pied*) **ou de deux « dés de lenteur »** (*2d6 centimètres, s'il est monté*) même si ce n'est pas lui qui a décidé de rompre le contact.

*Il y a donc une incertitude dans la poursuite : on peut quitter le contact pour s'enfuir à travers champs, mais si le même ennemi parvient à vous rattraper (si votre dé de lenteur est égal au sien ou plus élevé, et/ou si vous êtes plus lent) il peut vous rejoindre et vous frapper sans que vous puissiez riposter !*

*Si le dé d'un piéton, ou les deux dés d'un cavalier ou monté, font 6, il est "englué" (comme par un terrain, page 12) et reste sur place, cherchant à reprendre ses esprits. Si celui qui voulait quitter la mêlée est englué ainsi (ou est englué dans le terrain) il ne peut frapper personne au tour suivant (mais pourra être frappé !)*

*Si la séparation a lieu en terrain difficile ou très difficile, on se contente des dés de lenteur jetés normalement pour ce terrain (pas besoin d'en jeter d'autres) en leur appliquant en plus les effets ci-dessus.*



*Cadavres dépouillés après la bataille d'Hastings (Tapisserie de Bayeux).*

## Négociations & fin de partie

Dans cette règle de jeu, les personnages « meurent » vite. On peut s'entretuer jusqu'au dernier... mais ce n'est pas très réaliste. Quand un chef de troupe voit que les choses tournent mal, il peut essayer de quitter la table vivant, ou tenter de négocier avec ses ennemis pour s'en sortir sans trop de mal. Cela fera des choses à raconter après la bataille, et ça donnera des idées pour de futurs scénarios qui pourront être une suite de cette aventure !

*Ci-contre : la fin de partie est proche ; un joueur en difficulté voit que ses ennemis sont trop nombreux, alors, pour ne pas tout perdre, il tente d'évacuer des personnages importants en les faisant monter dans une barque sur une plage.*



## Combat singulier



Au lieu de faire s'entretuer tous leurs combattants (*dont ils pourront avoir besoin plus tard pour s'opposer à d'autres rivaux*) des chefs peuvent se mettre d'accord pour organiser un duel, entre eux-mêmes ou entre un ou plusieurs champions à choisir dans leur troupe. Cela rentrera dans leur légende...

Le duel suit les règles de combat normales. On peut se battre à pied ou à cheval, jusqu'à la première blessure ou à mort...

*Ci-contre : au cinquième siècle, après des affrontement meurtriers, un chef saxon et un chef britto-romain décident de se battre en duel sous le regard de leurs guerriers survivants (qui doivent être bien contents !)*

## Concours & chasse

Les tables de tir et de mêlée sont prévues pour des situations de combat. Dans des conditions totalement calmes et pacifiques, ça peut être moins meurtrier ou plus précis :

– **Combat courtois avec armes factices ; joute courtoise** : le vaincu est seulement renversé à terre.

– **Chasse** : +1 au tir (*sauf les piétons montés, mais à la chasse ils tirent et frappent le gibier comme des cavaliers*).

*Un jet de hasart pour chute ou saut à cheval n'est mortel que sur 6 naturel.*

– **Concours de tir** sur cible fixe : +2 au tir



*Ci-contre : tir d'archers (Luttrell Psalter, British Library).*

## Ordre serré

Pour former un « **mur de boucliers** » ou un « **mur de pavois** » et/ou frapper avec un **troisième rang de lanciers**, ou pour **frapper avec un 2<sup>e</sup> ou 3<sup>e</sup> rang de vougiers**, il faut que les combattants soient bien serrés. C'est très simple : il faut un **chef** pour donner l'ordre, et un personnage **immobile** (*un chef aussi – ça peut être le même – ou un porte-étendard*) sur lequel on vient s'aligner pendant un tour de jeu complet.

### Formation de l'ordre serré

Il ne suffit pas de se grouper au hasard, il faut que l'ordre soit donné par un chef (ou officier) capables de commander les combattants concernés. Ce chef ordonne de se former en ordre serré, en désignant un personnage immobile : lui-même, ou un porte-bannière ou porte-étendard. Les guerriers viennent se placer, socle contre socle, en une ou plusieurs lignes serrées au contact de ce personnage qui doit rester **immobile sur place** sans rien faire pendant tout le tour de jeu.

Les combattants qui, à la fin du tour de jeu, sont ainsi bien serrés et à portée de voix d'un chef (20 cm) font partie du groupe en ordre serré (s'ils y sont habitués). Un musicien peut relayer cet ordre jusqu'à 40 cm.

Si un ennemi vient au contact d'un membre du groupe, ou si le chef ou le porte-bannière sont tués par un tir, pendant ce tour de regroupement, toute la formation échoue.

Si tout se passe bien, la formation prend effet au tout début du tour de jeu suivant, et pourra alors se déplacer. Les pertes au tir ne rompent pas l'ordre serré (les soldats se contentent de serrer les rangs). Des retardataires peuvent rejoindre à tout moment le groupe formé, par les lignes arrières.

*Ci-contre : piétons armés de vouges, grandes guisarmes et longs maillo-tins, commandés par un écuyer en armure (leur "officier"). Au début du tour de jeu il leur ordonne de se former en ordre serré ; il reste immobile, les autres viennent se serrer autour de lui (il aurait pu leur ordonner de se former autour d'un porte-bannière, s'il en avait un).*

*La disposition exacte n'a pas d'importance, mais à la fin du tour de jeu les socles doivent être serrés en une ou plusieurs lignes (les personnages doivent tous être à portée de voix d'un chef, ou capables d'entendre un musicien qui reçoit ses ordres d'un chef).*



*Dès le début du tour de jeu suivant, ce groupe bénéficie de l'ordre serré.*

L'ordre serré pourra être rompu à volonté sur ordre d'un chef de l'unité pendant une phase de mouvement.

### Mouvement en ordre serré

Le mouvement en ordre serré est, en principe, limité à **12 cm**. Le mouvement sur le côté (*au-delà de 45° du front*) ou à reculons est possible mais limité à 8 cm. Il faut un chef à portée de voix pour donner l'ordre.

L'ordre serré ne peut pas se déplacer en **terrain difficile** (*s'il veut bouger de plus de deux pas en terrain difficile pendant un tour de jeu, il est aussitôt rompu*). Un groupe peut se former en ordre serré en terrain difficile et y rester immobile, sans se déplacer. L'ordre serré ne peut pas exister en **terrain très difficile**.

Un personnage qui frappe avec une **arme à deux mains lourde** (*hache à deux mains lourde, épée à deux mains*) n'est plus en ordre serré (ou alors il frappe avec moins d'élan, sans son bonus +1 d'arme lourde).

## Mur de boucliers



Le **mur de boucliers** est une célèbre formation de combat du haut Moyen Âge. Les guerriers en ordre serré se protègent mutuellement en joignant leurs boucliers. Il faut être au moins trois combattants munis de grands boucliers (*à deux ça ne compte pas ; les petits boucliers et les écus des chevaliers plus tardifs ne comptent pas non plus*).

Les **tirs** et **frappes** contre les guerriers en mur de boucliers ont **-1 au dé**. Cette protection peut aussi profiter à une seule rangée d'amis groupés juste derrière (*les amis placés plus loin sont protégés comme derrière n'importe quelle troupe*). Voir schéma page 17.

*Ci-dessus : Saxons du onzième siècle en mur de boucliers à la bataille d'Hastings (Tapisserie de Bayeux).*

## Mur de pavois

Le mur de pavois est pratiqué à l'ère féodale et au bas Moyen Âge : les pavesiers en ordre serré joignent leurs pavois pour former une large carapace (*voir schéma page 17*).

Les **tirs** contre un mur de pavois ont **-2 au dé** (*au lieu de -1 pour un pavois seul ; les armes à feu médiévales percent les pavois, voir leurs tables de tir*). Le pavois ne sert pas en mêlée.

Une seule rangée d'amis peut se grouper derrière un mur de pavesiers pour bénéficier de cette protection contre les tirs (*les amis placés plus loin sont protégés comme derrière n'importe quelle troupe*).

Il faut au moins trois pavesiers pour former et conserver un mur.



*Ci-dessus : trois pavesiers armés de lances forment le mur sur un pont.*



## Tir de deux rangs serrés

Le tir sur deux rangs est possible en **ordre serré**, mais cet entraînement est exceptionnel à cette époque.

*En principe, sans cet entraînement, il faut laisser un intervalle large d'un socle (ou, immobile, d'un demi-socle) entre les tireurs d'un premier rang pour que ceux d'un second rang puissent tirer entre eux.*

*Ci-contre : archers anglais du quinzième siècle. Les archers anglais et gallois de la guerre de Cent Ans sont l'une des rares troupes médiévales capables de tirer en ordre serré sur deux rangs. (figurines et photo : G. L.)*

## Rangs de lanciers ou vougiers

Les combattants européens munis de lances et exercés au combat (*classe 3 et plus*) sont capables de former un ordre serré pour frapper avec un troisième rang de lances par-dessus leurs amis des deux premiers rangs (*même les guerriers tribaux du haut Moyen Âge, qui n'aiment pourtant pas se déplacer ainsi*).

Des vougiers peuvent frapper sur deux ou trois rangs en ordre serré, mais sans doute pas avant la fin du XIV<sup>e</sup> siècle en Italie et en Allemagne, et pas avant la moitié du XV<sup>e</sup> siècle en France et en Grande-Bretagne (*car auparavant cette arme n'est pas bien maniée en groupe serré*).



*Ci-dessus : vougiers et juzarmiers bretons du milieu du quinzième siècle (reconstitution : Les Lances de Bretagne)*

Des combattants entraînés placés au premier rang peuvent manier une arme courte ou très courte sans gêner ceux qui sont derrière (mais ils ne peuvent pas utiliser efficacement une arme à deux mains lourde).

## Mur de boucliers ou de pavois hérissé de lances

Les combattants munis à la fois **d'une lance et d'un grand bouclier**, ou **d'une lance et d'un pavois**, peuvent présenter un mur de boucliers ou de pavois hérissé de deux ou trois rangées de lances en ordre serré (*mêmes règles que dans les paragraphes précédents*).

# Autres formations & désordre

## Ordre lâche

L'« **ordre lâche** » est la disposition spontanée des personnages en groupe (ou si on joue sans tenir compte des formations, ou par défaut). Un groupe sans formation précise, ou qui n'est pas spécialement entraîné à manœuvrer, ou qui est occupé à travailler, est spontanément en ordre lâche. Les figurines peuvent se toucher ou non, mais ne sont pas bien alignées.

## Ordre dispersé

La formation en ordre dispersé (*appelée plus tard : "en tirailleurs"*) est mentionnée ici pour mémoire, mais elle est très peu utilisée au Moyen Âge même par les tireurs légers qui, à cette époque, sont habitués à se déplacer rapidement mais pas à garder des distances. Les piétons sont séparés d'environ deux longueurs de socle les uns des autres (*environ 4 cm*), les cavaliers d'une longueur de socle (*environ 5 cm*).

## Désordre

Le désordre n'est ni une formation ni une absence de formation, c'est l'absence de commandement ou d'obéissance. Les simples combattants hors de portée de voix d'un chef sont « en désordre » mais ça ne les empêche pas de continuer à se battre comme ils peuvent, ni de rester en ordre serré s'il étaient déjà formés ainsi (*mais un groupe en ordre serré ne se déplace pas sans chef à portée de voix*). Le désordre peut aussi être causé par un test de réaction (règle optionnelle). Les combattants en désordre **perdent leurs bonus de tir et de mêlée** (*y compris la "règle des plusieurs 6"*) mais ils continuent à subir leurs malus éventuels.

# hasart

Quand on a besoin de décider comment les personnages réagissent à certaines situations, l'arbitre, ou les joueurs eux-mêmes, peuvent décider de faire un « jet sous la classe » ou jet de « hasart » (*en vieux français*).  
*Quelques suggestions et exemples, dans un esprit plus rôliste que mécanique (on peut en imaginer d'autres) :*

## Perception

Si le maître du jeu a prévu une surprise (indices, embuscade, comportement suspect d'un PNJ, etc) et pense qu'un personnage (un chef, ou un éclaireur) peut la déceler, il demande au joueur de lancer un dé sous la capacité de **perception** du personnage (ou sous sa classe) :

- Résultat du **dé plus petit que sa perception** : le personnage se rend compte de quelque chose.
- Résultat du **dé plus grand que sa perception** : il n'a rien vu du tout.
- Résultat du **dé égal à sa perception** : il n'a rien vu, mais il refera le test au tour suivant.

La perception est égale à la classe. L'arbitre ou le scénario peuvent prévoir que quelques personnages ont +1 en perception, dans certains cas (*par exemple, un forestier ou un chasseur en forêt, etc*).

## Moral

Si des personnages sont dans une situation qui peut les pousser à désobéir (peur, ou demande de reddition, possibilité de pillage, etc) ou si le joueur hésite sur la conduite à leur faire tenir, on peut faire un **test de moral**. On lance un seul dé pour toute l'unité et/ou pour tous les personnages amis à proximité :

- Résultat du **dé plus petit que leur moral** : les personnages dont c'est le cas continuent à obéir aux ordres.
- Résultat du **dé plus grand que leur moral** : ils se mettent en désordre, en ordre lâche ; s'ils étaient déjà en désordre, ils s'enfuient pendant tout le tour de jeu suivant (ou ils se rendent s'ils n'ont pas le choix) ; ou ils se mettent à piller s'il n'y a pas de danger, etc. À la fin du tour de jeu suivant, un de leurs chefs (pas en désordre lui-même) à portée de voix pourra leur faire refaire un test, et ainsi de suite.
- Résultat du **dé égal à leur moral** : ceux dont c'est le cas continuent à obéir si un de leurs chefs, à portée de voix et capable de les commander, a réussi (*donc de moral plus élevé*) ; sinon c'est raté comme ci-dessus.

Le personnage qui représente le chef de troupe (le joueur) réagit différemment : s'il rate ce test, il passe un tour de jeu à hésiter (lui-même en désordre dans sa tête) sans rien faire d'autre et sans donner d'ordres.

### **Situations qui peuvent causer un test de fuite ou reddition :**

*Voir son chef de troupe tomber (sans savoir s'il est blessé ou mort) ou capturé ou fuir. Voir sa bannière ou étendard pris par l'ennemi (pour prendre un emblème il faut tuer son porteur, avancer à pied pour prendre sa place, puis, au tour suivant, ne pas être soi-même tué ou forcé de reculer ; le personnage ramasse l'emblème et le tient à la fin de ce deuxième tour de jeu). Voir, en l'absence du chef de troupe, son propre chef de groupe tomber ou capturé. Etc...*

Le moral est égal à la classe, mais peut être modifié, par exemple :

*Musicien ami qui joue à moins de 40 cm : +1. Bannière d'unité : +1. Chef de troupe à portée de voix : +1. Groupe en ordre serré ou dans une protection construite en dur : +1...*

*Musicien ennemi qui joue à moins de 40 cm : -1. Groupe déjà en désordre : -1...*

*Le scénario, ou les événements d'une campagne, peuvent aussi donner des raisons durables de démoralisation (troupe affamée...) ou, au contraire, de motivation (désir de vengeance...)*

## Chute

En cas de chute d'une forte hauteur (*deux étages, ou échelle haute*) on peut tester si le personnage va continuer à agir normalement, en lançant un dé sous son **agilité** ou sa **santé** (ou sa classe).

*Tomber ou sauter d'une certaine hauteur prend un tour de jeu entier.*

- Résultat du **dé plus petit** : le personnage agit normalement au tour suivant.
- Résultat du **dé plus grand** : un membre brisé ou gravement foulé ; un personnage normal est éliminé (*sauf s'il est important et qu'on veut le porter*), un personnage à deux points de vie est blessé.
- Résultat du **dé égal** : il reste étendu par terre pendant un tour de jeu, sans pouvoir rien faire ni se défendre (*tout piéton qui vient le frapper au contact le tue, sauf si le dé lancé pour frapper fait 1 naturel*).

*Modificateurs possibles du dé : Armure 4 : +1. Armure 5 : +2. Buissons ou boue : -1. Tas de foin : -2...*

La santé d'un personnage est égale à sa classe, sauf s'il a gardé des séquelles d'anciennes blessures.

# Budget

Pour que la partie soit équilibrée, on peut calculer un « budget ». Chaque figurine vaut un certain nombre de points ; les joueurs peuvent avoir des troupes de 100 points chacun, ou de 200, 300 points, etc.

Cela évite des trop grosses différences entre les forces des joueurs, mais ça ne donne pas une égalité absolue : des armes ou des entraînements de même valeur peuvent être un peu plus efficaces que d'autres, ou être différentes d'un peuple à l'autre ; et cela dépend aussi de la situation et du scénario (*par exemple, un attaquant devrait être plus fort qu'un défenseur qui est avantagé par le terrain*). Des listes plus détaillées peuvent aussi prévoir des coûts adaptés à chaque peuple.

*Ce budget en points n'est pas un système monétaire. Si des scénarios permettent aux personnages d'acheter ou de vendre des marchandises, armes, armures, animaux, etc, leur valeur n'a rien à voir avec ça, elle devrait être prévue différemment (en deniers, sous, écus, ou toute monnaie historique ou fictive).*

## Coût de base

Un simple **piéton** (de classe 1 à 5) vaut autant de points que sa classe.

*Exemple : un piéton classe 3 vaut 3 points (légèrement vêtu, avant de payer son équipement).*

Un **chef**, ou **porte-enseigne**, ou **musicien**, vaut le double (à pied).

Un simple **cavalier** sur son cheval de guerre vaut le double de ce qu'il vaudrait à pied ; un cavalier officier, ou musicien, ou porte-enseigne, vaut le triple.

*Exemple : un cavalier classe 4, porte-bannière, vaut trois fois sa classe = 12 pts (avec la bannière, mais avant de payer ses armes et armure).*

Le coût de l'armure (s'il y en a), des armes, et de l'entraînement (s'il y en a), est ajouté ensuite :

## Armure

**Au très haut Moyen Âge et jusqu'au VII<sup>e</sup> siècle** environ, les protections métalliques sont rares et chères ; et dans certaines régions d'Europe elles restent chères beaucoup plus tard.

– « **armure 4** » (cotte de mailles, cuirasse d'écailles) : **2 pts**

*Exemple : un noble guerrier saxon du cinquième siècle, à pied, classe 4, armure 4, vaut 4+2 = 6 pts (avant de payer ses armes).*

**À partir des VIII<sup>e</sup>–IX<sup>e</sup> siècles environ** et aux périodes historiques suivantes (*féodalité, bas Moyen Âge*) elles sont beaucoup plus répandues dans la plupart des régions de l'ouest de l'Europe (*sauf en Irlande, Écosse...*).

– « **armure 4** » (cotte de mailles, haubergeon) : **1 pt**

– « **armure 5** » (mailles complète ou armure complète) : **2 pts**

*Exemple : un chevalier sur son destrier, classe 5, armure 5, vaut deux fois sa classe donc 10 points plus 2 points d'armure = 12 points (avant de payer ses armes). Un cavalier qui aurait été payé en budget comme piéton, et qui pendant la partie monte un cheval de classe inférieure (moins entraîné que lui), est considéré comme piéton monté.*

## Armes de jet ou de trait

– **arbalète ancienne, arbalète légère, arbalète de chasse** (classées ensemble dans le jeu) : **2 pts**

– **arbalète** de guerre médiévale : **4 pts**

– **grand arc simple** (sauf longbow), **arc court composite** (classés ensemble dans le jeu) : **4 pts**

– **arc long** ("longbow") : **6 pts**

– **fronde** : **2 pts**

– **fustibale** (fronde à manche) : **2 pts**

– trois **javelots** (ou deux seulement, si le personnage prend aussi une lance) : **un point**

*Les javelots ne coûtent pas cher en budget mais leur nombre est limité. Pour se souvenir du nombre de javelots déjà tirés, il est conseillé de grouper les javeliniers en unité(s) et de faire toujours tirer ensemble tous ceux d'une unité.*

## Armes de mêlée

- **épée à deux mains** ou **hache à deux mains** : **2 pts**
- **arme d'hast longue à deux mains** (*vouge, fauchard, maillotin, grande guisarme, hallebarde*) : **3 pts**
- **lance** (*lance légère, ou épieu*) : **2 pts**
- **lance lourde de chevalerie** (*lance couchée*) : **2 pts** pour chevalier en armure 5 (*sinon, 3 pts*)

Les **armes très courtes** (couteau ou dague) sont gratuites, on admet que quasiment tout le monde en a une.

Les **armes courtes** (*épée, petite hache de guerre, masse, etc*) sont **gratuites** pour les guerriers et soldats entraînés (classe 3 et plus) ou qui portent une armure 4 ou 5, et valent un point pour les autres personnages.

Les **outils courts** (*faucille, hachette de travail, serpette, etc*) et autres **armes courtes improvisées** (*bâton ferré, penn bazh, shillelagh*) sont gratuits pour les villageois et paysans ; les **outils semi-longs** (*fourche, faux, grand fléau à blé, etc*) coûtent  $\frac{1}{2}$  **point** ; les **outils à deux mains lourds, semi-longs** (*grande masse de forgeron, grande hache de bûcheron ou de charpentier*) coûtent **un point**.

## Boucliers et pavois

Un **grand bouclier** (nécessaire pour former le mur de boucliers), ou un **pavois** plus tardif, vaut **un point**.

*Ce coût inclut l'entraînement à l'ordre serré pour former le mur de boucliers ou de pavois.*

## Entraînement ; cavaliers sans selle ni étriers

Sauf précision contraire, pour cette époque l'entraînement à combattre en formation est compris dans le budget des grands boucliers, pavois, et armes utilisées. Les budget des cavaliers qui n'ont ni selle à pommeau ni étriers (*par exemple les Pictes et Scots du haut Moyen Âge*) et ne peuvent pas charger est réduit d'un point.

## Piétons montés & animaux de bât

Les **montés non cavaliers** valent leur coût de piéton, plus **deux points** pour leur cheval (*qui n'est pas entraîné à la guerre, et est donc payé comme un cheval non-combattant*). Un cheval non-combattant, un palefroi, un cheval de bât, ou une mule, coûte **deux points**. Un âne coûte **un point**.

# Définitions tactiques

**Chef** : Personnage capable d'en commander d'autres (*suivant le contexte historique on peut aussi l'appeler décurion, dizenier, officier ou sous-officier, gradé, etc*). La règle de jeu distingue le « chef de troupe » qui commande toute la troupe d'un joueur, et les chefs subalternes qui l'assistent et qui peuvent commander des parties de sa troupe. Leurs figurines doivent être faciles à reconnaître. Selon le contexte et le scénario, des chefs subalternes peuvent être subordonnés entre eux, et peuvent ou non échanger leurs places (*un capitaine noble peut commander des villageois, mais un chef de village n'a pas d'autorité sur des hommes d'armes*).

**Désordre** : Les personnages en désordre perdent leur bonus de tir et de mêlée (*page 31*).

**Formation** : Les combattants entraînés à le faire peuvent se mettre en ordre serré (*pages 29-30-31*).

**Groupe** : Personnes qui se trouvent ensemble, ou qui suivent à peu près un même chemin pour aller à peu près d'un même endroit à un autre. Au moins trois piétons, ou bien deux cavaliers, ou bien un cavalier et deux piétons, ou davantage de figurines, sont un « groupe ». *Seuls des personnages spécialement entraînés peuvent avancer en ordre dispersé sans se regrouper (c'est rare à cette époque) ; les autres personnages se mettent spontanément en « groupe » pour se rassurer ou pour bavarder, que leur joueur le veuille ou non.*

**Isolé** : Des piétons seuls ou à deux, distants de plus de deux longueurs de socle (4 cm) d'autres personnages, ou un cavalier distant de plus d'une longueur de socle (5 cm) d'autres personnages, sont « **isolés** ».

**Troupe** : L'ensemble des personnages de chaque joueur, sa toute petite armée, commandée par une figurine de **chef de la troupe** (qui peut représenter le joueur lui-même).

**Unité** ou **escouade** : Une troupe peut être divisée en plusieurs unités ou escouades, chacune dirigée par un ou plusieurs chefs subalternes. La composition des escouades n'est pas figée, on peut la modifier au cours de la partie, mais les chefs doivent avoir un statut social suffisant pour être obéis de leur escouade.

## Début de période, fin de période

Pour ne pas alourdir ce document, quelques armes spécifiques de la fin de l'Empire romain et du très haut Moyen Âge n'y sont pas mentionnées ; mais elles apparaissent dans les tableaux résumés de cette période. De même, des armes et types de combattants du quinzième siècle sont ou seront traités à part, ainsi que des armes peu fréquentes plus ou moins tardives.



## Des suggestions de règles optionnelles pour de nombreuses situations

Vous pouvez compléter la règle du jeu avec des règles optionnelles suivant vos besoins, ou la modifier pour des situations qui n'y sont pas prévues.

*Ci-contre : un ennemi perfide a placé une lourde charrette en travers du chemin pour bloquer le passage des convois ! Ces soldats pourraient sans doute la contourner, mais si on leur ordonne de la pousser de côté pour dégager la route, combien de temps cela leur prendra-t-il ?*

*Eh bien, sans doute... « un certain temps » ! Un point de règle est suggéré pour un travail comme celui-ci sur la page des « règles optionnelles » :*

<http://www.argad-bzh.fr/argad/fr/options.html>

## Une règle de jeu qui évolue...

Si les principes de base de la règle sont restés les mêmes depuis sa première édition en 1996, beaucoup de points ont évolué, les contextes traités sont plus variés ...et ce n'est pas fini ! De nombreuses règles optionnelles ont été proposées, souvent prometteuses, parfois inutiles ou compliquées. Ces évolutions peuvent dérouter des joueurs, mais la règle est une boîte à outils. Les mises à jour successives de la règle peuvent aussi créer des contradictions entre certains documents alors qu'en principe toutes les extensions sont compatibles, quel que soit l'univers ou l'époque. Si vous décelez des contradictions entre des points de règle ou des tableaux, donnez raison à la version la plus récente (ou à celle qui convient le mieux à votre groupe de joueurs !)

Les tableaux et listes d'armes qui complètent la règle sont en ligne ici :

<http://www.argad-bzh.fr/argad/fr/ma.html>

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

Voir aussi les pages Facebook <https://www.facebook.com/anargader/>

et Google+ <https://plus.google.com/108447249372689987557/>

Consultez régulièrement le site officiel de la règle : <http://www.argad-bzh.fr/argad/>

La diffusion gratuite des fichiers PDF de la règle « **Argad !** » est autorisée à des fins non commerciales uniquement. La modification des règles, et la diffusion gratuite de règles modifiées, sont autorisées à des fins non commerciales uniquement et à condition de préciser qu'il s'agit de modifications non officielles de la règle « **Argad !** ».

# Sommaire

<b>INTRODUCTION</b>	<b>2</b>	<b>Cas particuliers au tir :</b>	
Figurines et socles	2	Tir à tout moment du mouvement	19
<b>Classe et armure</b>	<b>3</b>	Tir furtif (précipité)	19
Armes	4	Tir à bout portant juste avant contact	19-20
Cavaliers et piétons montés	4	Tir en cloche à longue portée	20
Boucliers et pavois	4	Différence de hauteur	20
Il vous faudra aussi	5	Tir sur des rangs arrière en mêlée	21
Composer une troupe	5	Cercle catabrique (caracole)	21
Points de vie (PV)	6	Tir sur un groupe	21
Personnages non joueurs (PNJ)	6	Nuage de flèches	21
Scénarios, objectifs ou missions	6	<b>MÊLÉE</b>	<b>22</b>
Entrée des troupes sur la table	7	<b>Frappe « avant » l'adversaire</b>	<b>22</b>
<b>Précisions et mesures</b>	<b>7</b>	Cavalerie et chevalerie	23
<b>Séquence de jeu</b>	<b>8</b>	Charge de cavalerie	23
<b>Règle des plusieurs 6</b>	<b>8</b>	<b>Résultat de la mêlée</b>	<b>24</b>
<b>MOUVEMENT</b>	<b>9</b>	<b>Cas particuliers en mêlée :</b>	
<b>Table de mouvement</b>	<b>9</b>	Différence de hauteur	25
<b>Simultané convivial</b>	<b>10</b>	Combat à travers un obstacle	25
Terrains difficiles et très difficiles	11	Second rang de lanciers à pied	25
<b>Table des terrains</b>	<b>11</b>	Frappe à plusieurs contre un	26
Mouvement en intérieur	12	Après la mêlée	27
Personnage oublié	12	Quitter la mêlée	27
Englué (bloqué par le terrain)	12	Négociations et fin de partie	28
Terrains hasardeux (dangereux)	12	Combat singulier	28
<b>TIR</b>	<b>13</b>	Concours et chasse	28
Qui peut tirer ?	13	<b>ORDRE SERRÉ</b>	<b>29</b>
Ligne de tir et ligne de vue	13	Formation de l'ordre serré	29
Sur qui tirer ?	13	Mouvement en ordre serré	29
Quand tirer ?	13	Mur de boucliers	30
<b>Table de tir</b>	<b>14</b>	Mur de pavois	30
Javelot	15	Tir de deux rangs serrés	30
Tir du second rang	15	Rangs de lanciers ou vougiers	31
Protections contre le tir	16	Mur hérissé de lances	31
Quelques exemples	17	Autres formations et <b>désordre</b>	31
Effet du tir	18	<b>HASART</b>	<b>32</b>
Munitions, cadence, rechargement	18	<b>BUDGET</b>	<b>33-34</b>
		<b>DÉFINITIONS TACTIQUES</b>	<b>34</b>

Merci aux peintres de figurines, réalisateurs de décors, photographes, dont des œuvres illustrent ce document (Bruno, Ehouarn, Gwendal, Marianne, Nicolas...) et à tous les joueurs réguliers qui font progresser cette règle de jeu *et qui couinent quand elle ne fonctionne pas bien.*

© 2016, Patrice Méallier  
et « Argad ! » Éditions

Embannadurioù

« Argad ! »  
Éditions