

Rappelons que le système Argad de base est hyper-simpliste et qu'on peut ignorer ce dont on n'a pas besoin ou qui semble compliqué dans la règle habituelle, et simplifier ce qu'on veut.

### Exemple médiéval ou antique :

Donnez une poignée de guerriers et/ou de guerrières à pied, avec épée ou lance ou arc, à chaque joueur ou joueuse, oubliez les autres armes. Déroulement du tour de jeu : on bouge (si on veut) simultanément, puis on tire (si on veut et si on peut), puis on frappe (si on est au contact de l'ennemi).

### Table de tir habituelle :

5-6 pour toucher à 0-20 cm, 6 pour toucher à 20-40 cm, oubliez la portée 40-60 cm, les archers peuvent tirer une fois par tour de jeu, -1 au dé si le tireur se déplace, -1 si la cible est un peu protégée par le terrain, -1 si la cible a une cotte de mailles, on permet à ces archers à pied de tirer en mouvement (contrairement à la règle générique actuelle), un archer qui était en contact avec un ennemi au début du tour de jeu ne peut pas tirer, un archer qui tire ne peut pas taper dans le même tour de jeu.

### Table de mêlée habituelle :

l'adversaire est touché·e si le résultat du dé est plus grand que sa classe et aussi que son armure, ou recule (de la longueur de son socle) si le résultat du dé est égal à sa classe (ou plus grand que sa classe mais pas que son armure), c'est raté si le résultat du dé est plus petit que sa classe.

*Précisions : c'est des D6 (ce qui veut dire, des dés à six faces), combattant de base = "classe 3", combattant d'élite = "classe 4", un personnage qui représente un joueur ou joueuse est "classe 5" et survit à sa première blessure, les autres personnages sont éliminés dès que touchés, cotte de mailles = "armure 4".*

Les mouvements sont simultanés. Le mouvement normal à pied est 20 cm en tenue légère, 16 cm en cotte de mailles... mais pour des parties simplistes sur une petite table on peut dire 10 cm pour tout le monde.

Ignorez le reste... ce ne sera plus très jeu de rôle, ni très tactique, mais ça marche aussi. Rajoutez d'autres ingrédients plus tard si vous voulez. Et l'organisateur ou organisatrice de la partie a toujours raison, quoi que dise la règle du jeu (et ça c'est bien précisé dans la règle).

### Exemple pirate :

Pareil avec des pirates vers 1700 (et/ou des soldats de la même époque). Comme ci-dessus, mais les armes sont des pistolets et des fusils à silex, et si quelqu'un a une cuirasse c'est pareil que la cotte de mailles.

**Table de tir du fusil :** 5-6 pour toucher à 0-20 cm, 6 pour toucher à 20-40 cm, oubliez la portée 40-60 cm, le fusil doit être immobile pour tirer, et il faut un tour de jeu immobile pour le recharger,

**table de tir du pistolet :** 5-6 pour toucher à 0-10 cm, oubliez la portée 10-20 cm, le pistolet peut tirer en se déplaçant (avec -1 au dé) et il faut aussi un tour de jeu immobile pour le recharger,

si on tire au fusil ou au pistolet on ne peut pas taper dans le même tour de jeu ; si on était en contact avec un ennemi au début du tour de jeu on ne peut pas tirer au fusil mais on peut tirer au pistolet.

Pour la règle plus détaillée, c'est ici : <http://www.argad-bzh.fr/argad/>

Et pour en discuter, c'est là : <http://www.anargader.net/c2-regles-argad>