

« **Argad !** »**La règle ARGAD Lite** (*Argad très allégée*)

Le système Argad est très simpliste (on peut ignorer ce dont on n'a pas besoin ou qui semble compliqué dans la règle générique et simplifier ce qu'on veut). Voici le mécanisme de base sur lequel toute la règle s'est construite. Pour plus de précisions de détail, se reporter à la règle générique. On utilise des dés à 6 faces.

Antiquité et Moyen Âge

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 (*les petites haches ou masses d'armes sont traitées comme des épées*). Placez-les à quelque distance, avec des éléments de terrain au milieu.

On va supposer que les personnages qui ont seulement une épée savent bien se battre (*combattants d'élite = "classe 4"*) et que les lanciers et archers sont correctement entraînés ("*classe 3*"). Les personnages qui portent une cotte de maille ou une cuirasse sont "*classe 4, armure 4*".

Chaque personnage **touché au tir ou en mêlée est éliminé**. Chaque joueur ou joueuse peut être représenté·e par un personnage qui est "*classe 5*" et survit à sa première blessure (mais pas à la deuxième).

Déroulement de chaque tour de jeu : **on bouge** (si on veut) simultanément, tout le monde en même temps par accord mutuel, puis **on tire** (si on veut et si on peut), puis **on frappe** (si on est au contact de l'ennemi).

Mouvement : les mouvements sont simultanés. Le mouvement normal à pied est 20 cm en tenue légère, 16 cm en cotte de mailles ou cuirasse (*si on préfère, pour des parties simplistes sur une petite table on peut dire 10 cm pour tout le monde*). Les personnages qui se trouvent en terrain difficile (buissons, forêt, talus...) lancent un dé qui leur fait perdre 1 à 5 centimètres de leur mouvement ou les bloque sur un 6 pour ce tour.

Tir : Table de tir des arcs moyens	jusqu'à 20 cm	de 20 à 40 cm	<i>on peut ignorer la longue portée (40-60 cm) en version Lite</i>
les archers peuvent tirer une fois par tour de jeu avec malus -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 ou cuirasse	touche sur 5 ou 6 au dé	touche sur 6 au dé	

On permet à ces archers à pied de tirer en mouvement (contrairement à la règle générique plus complète).

Un archer qui était encore en contact avec un ennemi au début du tour de jeu ne peut pas tirer.

Un archer qui tire ne pourra pas taper dans le même tour de jeu (si un ennemi arrive il faut choisir).

Combat au corps à corps (mêlée) : chaque personnage peut frapper une fois par tour de jeu contre un seul ennemi au contact (mais peut être frappé par plusieurs). Chaque lancier frappe avant ses ennemis à l'épée. On suppose que les archers aussi ont une épée, mais ne peuvent pas frapper s'ils ont tiré dans le même tour de jeu. On jette un dé pour chaque frappe.

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). Reculer n'empêche pas d'être frappé·e aussi par d'autres ennemis qui étaient en contact.

C'est **raté** si le résultat du dé est **plus petit** que sa classe.

Si deux adversaires obtiennent en même temps le résultat de tuer l'autre (ou le même résultat de faire reculer l'autre) c'est la meilleure classe qui gagne ; si de même classe, c'est la meilleure armure ; si même classe et armure, le meilleur dé.

Il n'y a pas de jets de sauvegarde au tir ni en mêlée : ça touche ou pas, on le sait tout de suite.

On peut ajouter d'autres ingrédients de la règle générique plus tard, petit à petit. Par exemple, augmenter les compétences de quelques rares personnages : un très bon archer avec bonus +1 au dé de tir ; un guerrier ou une guerrière costaud, ou maniant une épée à deux mains, avec bonus +1 pour taper...

Le mouvement simultané intrigue parfois au début. On imagine que les personnages s'observent et agissent en fonction des autres, on se met d'accord pour bouger. Voir pages 9 et 15 de la règle générique.

On peut modifier la règle de jeu selon les besoins. Et l'organisateur ou organisatrice de la partie a toujours raison, quoi que dise la règle du jeu (et c'est bien précisé dans la règle). .../...

.../...

Pirates et corsaires

Donnez une poignée de pirates ou corsaires ou marins à pied avec des **sabres** (ou armes équivalentes comme une hachette) et quelques-uns avec pistolet ou fusil à chaque joueur ou joueuse, oubliez les autres armes. Placez ces personnages à quelque distance, avec des éléments de terrain au milieu.

On décide que quelques personnages d'allure guerrière savent bien se battre au sabre (combattants d'élite = "classe 4") et que les autres sont correctement entraînés ("classe 3").

Les personnages **touchés au tir ou en mêlée sont retirés du jeu**. Chaque joueur ou joueuse peut être représenté·e par un personnage qui est "classe 5" et survit à sa première blessure (mais pas à la deuxième).

Déroulement de chaque tour de jeu : **on bouge** (si on veut) simultanément, tout le monde en même temps par accord mutuel, puis **on tire** (si on veut et si on peut), puis **on frappe** (si on est au contact de l'ennemi).

Mouvement : les mouvements sont simultanés. Le mouvement normal à pied est 20 cm en tenue légère (mais si on préfère, pour des parties simplistes sur une petite table on peut dire 10 cm pour tout le monde). Les personnages qui se trouvent en terrain difficile (buissons, forêt, talus...) lancent un dé qui leur fait perdre 1 à 5 centimètres de leur mouvement ou les bloque sur un 6 pour ce tour de jeu.

Tir : Tables de tir d'armes à feu à silex		jusqu'à 10 cm	<i>on peut ignorer la longue portée du pistolet en version Lite</i>	<i>on peut ignorer la longue portée (40-60 cm) du fusil en version Lite</i>
pistolet	malus-1 au dé si le tireur se déplace, -1 si cible un peu protégée par le terrain, rechargé en un tour de jeu immobile	touche sur 5 - 6 au dé		
		jusqu'à 20 cm	de 20 à 40 cm	
fusil	doit rester immobile pour tirer, -1 si cible un peu protégée par le terrain, rechargé en un tour de jeu immobile	touche sur 5 - 6 au dé	touche sur 6 au dé	

Si on était en contact avec un ennemi au début du tour de jeu (ou si on l'est encore) on peut tirer au pistolet mais pas au fusil.

Si on tire au pistolet ou au fusil on ne peut pas frapper dans le même tour de jeu.

Combat au corps à corps (mêlée) : chaque personnage peut frapper une fois par tour de jeu un seul ennemi au contact (mais peut être frappé par plusieurs). On jette un dé pour chaque frappe.

L'adversaire est **touché·e** si le résultat du dé est **plus grand que sa classe**, ou **recule** de la longueur de son socle si le résultat du dé est **égal à sa classe**, c'est **raté** si le résultat du dé est **plus petit** que sa classe.

Si deux adversaires obtiennent en même temps le résultat de tuer l'autre (ou le même résultat de faire reculer l'autre) c'est la meilleure classe qui gagne ; si de même classe, c'est le meilleur dé.

Il n'y a pas de jets de sauvegarde au tir ni en mêlée : ça touche ou pas, on le sait tout de suite.

On peut ajouter d'autres ingrédients, comme des compétences pour quelques rares personnages :

- un très bon tireur ou une très bonne tireuse qui a bonus +1 au dé de tir avec son pistolet ou son fusil,
- un très bon escrimeur ou une très bonne escrimeuse qui frappe très vite, deux fois (avec deux dés, contre deux adversaires à la fois, ou contre un seul adversaire mais sans ajouter les dés).

Le mouvement simultané pose parfois question au début. On imagine que les personnages s'observent et agissent en fonction des autres, on se met d'accord pour bouger. Voir pages 9 et 15 de la règle générique.

On peut modifier la règle de jeu selon les besoins. Et l'organisateur ou organisatrice de la partie a toujours raison, quoi que dise la règle du jeu (et c'est bien précisé dans la règle).

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>

Embannadurioù

« **Argad !** »

Éditions