

# « Argad ! »

## DU MILIEU DU XVI<sup>ÈME</sup> SIÈCLE AU MILIEU DU XVII<sup>ÈME</sup> SIÈCLE

fiche résumée, mise à jour mars 2024

MOUVEMENT	vêtue légère	lourd ou encombré : cuirasse et/ou mousquet	demi-armure 4* (demi-lancier)	armure 5 (armure complète)	« dés de lenteur »	En <b>terrain difficile</b> le mouvement possible est diminué par le résultat d'un ou deux dés (les "dés de lenteur") en centimètres. En <b>terrain très difficile</b> le mouvement est divisé par deux, puis diminué par ce(s) dé(s). Si le dé de lenteur (à pied) fait 6, ou si les dés de lenteur (montés) font deux 6 en terrain difficile ou au moins un 6 en terrain très difficile : bloqué pendant tout le tour de jeu.
piéton	20 cm	16 cm	(démonté) 16 cm	(démonté) 12 cm	-1D6 cm	
cavalier	40 cm	(cuirasse) 40 cm	36 cm	32 cm	-2D6 cm	
piéton monté, dragon	36 cm	36 cm	—	—	-2D6 cm	
personnage monté sur cheval de ferme ou de poste : 32 cm					-2D6 cm	

Soldats à pied en **ordre serré** : colonne par deux 16 cm, plus large ou ligne 12 cm, de côté ou à reculons 8 cm (les pivotements et manœuvres dépendent de la classe, voir la règle générique).

TERRAIN	piéton	cavalier ou piéton monté	protection contre tir	cachés (et on ne peut pas leur tirer dessus)
broussailles, cultures hautes	<b>difficile</b> (-1D6 cm)	<b>difficile</b> (-2 D6 cm)	-1 sur des piétons	si accroupis immobiles et plus de 2 cm de forêt
forêt assez dense	<b>difficile</b> (-1D6 cm)	<b>très difficile</b> (1/2 mouvement -2D6 cm)	-1 si moins de 10 cm	si plus de 10 cm d'épaisseur de forêt

TIR		rechargé en	0 - 10 cm	10 - 20 cm	20 - 40 cm
pistolet	pas de malus armure pour tir au contact à pied ou monté, malus -1 pour tir en mouvement sauf au contact à pied	un tour immobile	5 - 6 -1 sur armure 5 sauf au contact	7 -1 sur armure 4, 5	—
arquebuse ou pétrinal, caliver	peut tirer en mouvement monté avec malus -1, ou en mouv. à pied à courte portée seulement avec malus -1	un tour immobile	5 - 6	6 -1 sur armure 5	7 -1 sur armure 4, 5

mousquet à fourquine	tire à pied, immobile +1 à un seul dé lors de tir(s) à volonté sur un groupe (sauf salve)	rechargé en	0 - 20 cm	20 - 40 cm	40 - 60 cm
		2 tours immobile	6	7	(8) -1 sur armure 4, 5
			5 - 6	6	7 -1 sur armure 4, 5

Recharger **pistolet** ou **arquebuse** prend un tour de jeu : on ne tire que tous les deux tours. Recharger un **mousquet** prend deux tours (on ne tire que tous les trois tours).  
On ne peut pas tirer (sauf au pistolet) si on était au contact d'un ennemi au début du tour de jeu. Un mousquet qui a été au contact de l'ennemi ne peut plus tirer pendant la journée.  
Le **pistolet** n'a pas de malus mouvement ni armure pour tirer au contact à pied. L'**arquebuse** ne peut pas tirer en mouvement à pied, sauf à courte portée avec malus -1.  
Les piétons montés ne peuvent pas tirer en mouvement (sauf en arrivant au contact, si l'arme le permet) et ont malus -1 pour tirer immobiles montés (si l'arme le permet).  
Les montés ou cavaliers qui vont être contactés par l'ennemi pendant le tour de jeu ne sont pas considérés "immobiles" pour tirer (même en restant sur place) mais en mouvement.

**MÊLÉE** : le personnage qui a l'arme la **plus longue** frappe avant son adversaire : **pique** > **arme longue** > **semi-longue** > **courte** > **très courte** > **mains nues**.  
Résultat (1D6+bonus-malus) **plus grand que la classe** de l'adversaire : tue. Résultat **égal à sa classe** : fait reculer. Résultat **plus petit que sa classe** : raté.  
Si l'adversaire a une **cuirasse ou armure plus grande que sa classe**, il faut aussi avoir obtenu plus que sa cuirasse ou armure pour toucher, sinon recul seulement.  
**Dé naturel = 1** : toujours raté (même avec bonus). **Double 6 naturel = 7** (sauf troupes en désordre). **Triple 6 naturel** en mêlée touche toujours (même avec malus).  
Si deux adversaires ont ensemble le résultat de tuer (ou faire reculer) l'autre, **la plus forte classe tue** (ou fait reculer) l'autre ; si de même classe, c'est **la plus forte armure** ; si mêmes classe et armure, **le plus fort dé naturel** (avant de compter les bonus-malus) ; si tout cela est égal, **les meilleurs bonus-malus**.

## FACTEURS TACTIQUES DE TIR

### Malus à cause du terrain

*Les malus dûs au terrain ne s'ajoutent pas entre eux*

tir contre piéton(s) visibles à <b>couvert</b> : haie, talus, broussailles, fenêtre, porte entr'ouverte, construction, rempart... ou contre un nageur dans l'eau, ou à travers <b>moins de 10 cm de forêt</b> (sauf montés en lisière)	- 1
ou tir contre piéton apparaissant à peine derrière une <b>meurtrière</b> étroite et solide	- 2

### Malus à cause de la cible

*Le total des malus « dûs au terrain » et « dûs à la cible » ne peut pas être pire que -2*

tir à certaines portées d'arme à feu ( <i>voir tables de tir</i> ) contre ennemi en <b>cuirasse</b> ou <b>armure</b> (armure 4, 4*, ou 5)	- 1
tir sur <b>cible "furtive"</b> ( <i>qu'on voit passer, mais qui est cachée ou au contact d'amis du tireur en début ET en fin de mouvement</i> )	- 1

### Malus à cause du tireur

*Les malus d'une même case (avec mention ou, et/ou) ne s'ajoutent pas entre eux*

<b>piéton ou cavalier tirant en mouvement au pistolet</b> ( <i>ce malus ne s'applique pas au contact à pied ou juste avant contact à pied</i> ) <b>ou cavalier tirant en mouvement à l'arquebuse</b> ( <i>ou pétrinal, caliver</i> ) <b>ou piéton tirant en mouvement à l'arquebuse</b> ( <i>possible à courte portée seulement, 10 cm maximum</i> ) <i>et/ou tireur "furtif" (qui apparaît un moment à découvert, tire en passant, et disparaît un peu plus loin)</i>	- 1
<b>piéton monté tirant monté, immobile</b> ( <i>ne sait pas tirer en mouvement monté, de toutes manières</i> ) <i>et/ou tireur classe 1 ou 2 avec arme à feu</i>	- 1

## FACTEURS TACTIQUES DE MÊLEE

<b>arme improvisée</b> , outil, outil agricole, gourdin, crosse d'arme à feu	<i>et/ou</i> personnage <b>classe 2</b>	- 1	outil lourd manié à deux mains : - 1 + 1 = 0
<b>arme à deux mains lourde</b> (épée, hache, bardiche) maniée à deux mains à pied	( <i>sauf en intérieur ou en ordre serré</i> )	+ 1	
piéton contre un ennemi qui l'attaque à <b>travers un obstacle linéaire</b> ( <i>haie, talus, muret, porte, barrière de pieux, rempart, etc.</i> )		+ 1	
frappe contre un ennemi placé <b>plus haut</b> que soi	( <i>pente escarpée, talus, escalier, rempart, etc.</i> )	- 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 hallebarde</b> contre tout <b>monté</b> ( <i>sauf contre cavalier qui charge, voir dernière ligne</i> )		+ 1	
<b>cavalier qui "charge"</b> contre tout ennemi	( <i>la cavalerie ne peut pas charger en terrains difficiles</i> )	+ 1	
+ homme d'armes, demi-lance ou cuirassier qui "charge" avec une <b>lance lourde couchée</b>		+ 1 supplémentaire	
<b>soldat à pied immobile</b> avec lance, <b>pique, esparton, hallebarde, bardiche</b> , contre un <b>cavalier</b> qui le "charge" directement		+ 1	

La **pique** frappe avant les autres armes blanches, mais si on n'est pas formé en **ordre serré** il faut combattre à l'épée (arme courte) après le premier tour de mêlée.