

MOUVEMENT possible	en vêtue légère	soldat lourdement équipé	nombre de dés de lenteur	En terrain difficile le mouvement possible est diminué par le résultat d'un ou deux dés (qu'on appelle les "dés de lenteur"), en centimètres. En terrain très difficile le mouvement est divisé par deux, puis diminué par les dés de lenteur.
piéton	20 cm	16 cm	un dé	
cavalier	40 cm	40 cm	deux dés	
piéton monté à cheval	36 cm	36 cm	deux dés	

Ramper au sol : 2 cm + un dé

Natation : bon nageur 8 cm, nageur médiocre 4 cm. Barque ou chaloupe (à la rame) 10 cm.

TERRAINS les plus fréquents	piéton	cavalier	piéton monté	protection contre tir	on ne peut pas leur tirer dessus si :
broussailles, cultures hautes	difficile	difficile	difficile	-1 sur des piétons	si couchés ou rampent (à + de 2 cm)
forêt	difficile	très difficile	très difficile	-1 si moins de 10 cm	si + de 10 cm d'épaisseur de forêt
pente escarpée	difficile	difficile	très difficile	—	—
terrain dégagé	facile	facile	facile	-1 sur piétons couchés immobiles	—

TIR	tire en mouvement ?	cadence de tir	0 - 10 cm	10 - 20 cm	20 - 30 cm	
revolver ; pistolet automat.	oui ; malus -1	deux tirs / tour	5 - 6	6	7	

Le pistolet, ou le revolver, ne peut tirer qu'une seule fois s'il est (ou a été, ou va être) au contact d'un ennemi à tout moment du même tour de jeu.

	tire en mouvement ?	cadence de tir	0 - 30 cm	30 - 60 cm	60 - 90 cm	
mousqueton	oui (*) ; malus -1	un tir par tour	5 - 6	6	7	

	tire en mouvement ?	cadence de tir	0 - 40 cm	40 - 80 cm	80 - 120 cm	
fusil (à verrou), à pied	oui (*) ; malus -1	un tir par tour	5 - 6	6	7	

(\*) Le tir en mouvement avec une arme d'épaule est possible, mais doit rester limité (suggestion : "action spéciale", un seul personnage par joueur par tour de jeu).

Pour le "tir à bout portant" (au contact en mêlée) il n'y a pas de malus terrain, et pas de malus mouvement au revolver ou pistolet, ni à pied avec une arme d'épaule.

En MÊLÉE les armes les plus longues frappent avant les autres (par ordre de longueur).

Résultat **plus grand que la classe** de l'adversaire : le tue.      Résultat **égal à sa classe** : le fait reculer.      Résultat **plus petit que sa classe** : raté.

**Dé naturel = 1** : toujours raté (même avec des bonus suffisants).      « **7 naturel** » (double 6 naturel) en mêlée : touché (même s'il y a des malus).

Si deux adversaires obtiennent tous deux le résultat de tuer (ou de faire reculer) l'autre, c'est celui de plus forte classe qui tue l'autre (ou le fait reculer) ; s'ils sont de même classe, c'est celui qui a tiré le plus fort dé naturel.

## FACTEURS TACTIQUES DE TIR

*Malus dûs au 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 tir à travers <b>moins de 10 cm de forêt</b>	- 1
ou tir contre piéton(s) apparaissant à peine derrière une <b>meurtrière</b> très étroite et très solide de fortification.	- 2
ou tir contre une « cible furtive » (= cible qui est cachée à la fin de son mouvement)	- 1
tir contre un piéton couché et immobile (règle optionnelle)	- 1

*Malus dûs au tireur :*

<b>tir en mouvement</b> (sauf pistolet ou revolver au contact à pied ou monté ; sauf aussi armes d'épaule au contact à pied) et/ou tireur « furtif » (= qui ne se montre qu'un bref moment pour tirer)	- 1
tireur de <b>classe 1 ou 2</b>	- 1

*Bonus pour un **tir visé** (règle optionnelle) ("action spéciale"), armes d'épaule seulement :*

(un seul) tireur qui vise, prêt à tirer dès le tour précédent, sans être lui-même pris pour cible ni menacé par un contact	+ 1 (un seul tireur par joueur par tour)
--	--

*Bonus contre un **groupe** (règle optionnelle) :*

tir contre un groupe (si le groupe n'est pas dans une protection construite : muret, maison, abattis, redoute, fortification...)	+ 1 à un seul dé contre ce groupe
--	-----------------------------------

## FACTEURS TACTIQUES DE MÊLÉE

<b>arme improvisée</b> , outil, gourdin, crosse d'arme à feu	et/ou personnage <b>classe 2</b> avec toute arme blanche	- 1
<i>outil à deux mains lourd, manié à deux mains à pied</i>	(sauf en intérieur ou en ordre serré)	+1, donc annule le malus ci-dessus
piéton contre tout ennemi qui cherche à <b>traverser un obstacle</b>	(haie, talus, muret, porte, barricade, rempart, etc)	+ 1
frappe contre un ennemi qui se trouve <b>plus haut</b> que soi	(pente escarpée, talus, escalier, rempart, etc)	- 1
<b>cavalier</b> contre <b>piéton</b> , ou contre piéton monté	(sauf en terrain difficile ou très difficile pour le cavalier)	+ 1
<b>piéton</b> contre <b>cavalier</b> (sauf en terrain très difficile pour le cavalier) ; ou piéton monté contre cavalier		- 1
<b>cavalier</b> qui "charge" contre tout ennemi	(un cavalier ne peut pas charger en terrains difficiles)	+ 1

*Seuls les bonus-malus surlignés en orange clair sont assez souvent utiles dans le jeu.*

© 2014, Patrice Méallier et « Argad ! » Éditions

## *Notes de conception (quelques éclaircissements pour ceux qui aiment comprendre les détails proposés dans la règle de jeu...)*

### **Compatibilité**

Ces tableaux et règles sont compatibles avec ceux des autres époques : les armes de différentes époques peuvent être utilisées dans une même partie (leurs caractéristiques sont bien sûr très simplifiées et unifiées). *On admet que les armes modernes (à percussion et/ou rayées) tirent « avant » les armes anciennes.*

### **Portées de tir**

Les portées de tir sont très raccourcies par rapport à l'échelle des figurines (*car à l'échelle 1/56<sup>e</sup>, une portée de tir de 400 mètres couvrirait plus de 7 mètres sur la table de jeu*). Les distances lointaines sont donc hors de portée dans le jeu, ce qui donne une impression de profondeur : le bout de la table paraît très loin, mais les choses s'accroissent quand on approche de l'ennemi (*les joueurs peuvent, s'ils préfèrent, décider de modifier les tableaux pour allonger les portées de tir, mais cela réduira beaucoup les possibilités de manœuvre et d'aventure car une table de jeu est beaucoup plus petite qu'un vrai champ de bataille*).

### **Précision des tir**

La précision des tirs proposée dans les tableaux est assez faible. En réalité, dans de bonnes conditions, une arme rayée peut atteindre à chaque coup une cible à courte portée ; mais en pratique toutes sortes de facteurs interviennent, qu'il serait trop compliqué de prendre en compte (*mouvements de la cible, stress et fatigue du tireur, tireur lui-même pris pour cible, etc*). De plus, il n'y a pas de jet de sauvegarde comme dans d'autres règles, donc touché c'est tué.

*Des règles optionnelles ("tir visé", "tir contre un groupe"...)* peuvent ajouter des bonus. *On peut aussi prévoir un personnage avec une capacité de « tireur d'élite » (coût budget doublé, un par joueur au maximum ; s'il vise depuis le tour précédent il a un "bonus +1 de tireur d'élite" qui s'ajoute au "bonus +1 tir visé", et il peut choisir sa cible dans un groupe).*

### **Tir en mouvement**

Les armes d'épaule militaires à verrou (fusil, mousqueton...) peuvent être rechargées et tirer en mouvement ; mais si on l'autorise sans restriction dans la règle, on verra des lignes d'assaut tirer continuellement en avançant (*puisque'il est trop compliqué de compter les munitions et les chargeurs*) ce qui ne serait pas réaliste et ralentirait le jeu par des tirs incessants et peu efficaces. C'est pourquoi il est suggéré de ne l'accepter que comme une « action spéciale » (*possible mais pas souvent utilisée en réalité, voir ci-dessous*).

### **« Actions spéciales » (suggestion de règle optionnelle)**

Chaque joueur peut faire, à chaque tour de jeu, une seule « action spéciale » (s'il le souhaite) :

- un seul personnage tire en mouvement avec une arme d'épaule (*avec le malus de mouvement : -1*)
- un seul personnage fait un « tir visé » : *un tireur, immobile et prêt à tirer au tour précédent, qui a attendu sans tirer, encore immobile à ce tour-ci, et qui n'est pas pris pour cible (ou membre d'un groupe pris pour cible) ni à portée de mouvement d'un contact ennemi, a +1 à son tir.*
- un seul personnage lance une grenade
- un seul personnage, ou une seule unité (commandée par au moins un gradé) qui était cachée depuis le début de la partie, peut faire une action surprise : apparaître et faire un mouvement, ou bien apparaître et tirer ; cette action est faite à la fin du tour de jeu (donc sans que l'ennemi puisse réagir simultanément dans le même tour)
- etc... *La limitation à une seule « action spéciale » par joueur et par tour de jeu permet de réaliser de telles actions sans déséquilibrer le jeu, et donne une dimension cinéma à l'aventure en attirant l'attention sur un événement précis de temps en temps.*