

« Argad ! »

Règle de jeu de figurines

Règle de base

Version : mai 2012

L'évolution de la règle « *Argad !* » depuis 1996, surtout en 2010-2011 avec l'ouverture à d'autres époques historiques que le Moyen Âge, avait créé un système de jeu parfois trop détaillé. La nouvelle « règle de base » de 2012, proche du système très simple de 1996, est limitée aux aspects fondamentaux du jeu. Les versions plus détaillées se répartissent progressivement en règles « optionnelles / avancées ».

L'intitulé et la numérotation des chapitres reprennent autant que possible ceux de la règle de 1996.

Les tableaux qui complètent les règles du jeu sont à télécharger sur le site officiel.

Conseil aux débutants :

Comme pour tout jeu de stratégie, il ne faut pas chercher à tout comprendre à la première lecture ; il vaut mieux disposer quelques figurines et des obstacles sur une table pour jouer de petites parties phase après phase, les mécanismes du jeu deviennent alors faciles à comprendre.

Conditions d'utilisation :

La diffusion gratuite des fichiers PDF de la règle « *Argad !* » est autorisée à des fins non commerciales uniquement.

La règle de jeu peut être utilisée aussi bien pour des parties privées que pour des démonstrations publiques gratuites, à condition de mentionner son nom et sa gratuité.

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

N'hésitez pas à faire connaître votre avis et vos propositions et à montrer des photos de vos réalisations et de vos batailles sur le forum « *An Argader* » :

<http://argad.forumculture.net/>

Consultez régulièrement le site officiel de la règle :

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

Contact et questions: argad@orange.fr

I. INTRODUCTION

La règle de base « *Argad !* » propose un système de jeu simple, rapide, et convivial. Des règles avancées, des règles optionnelles, et des suppléments, permettent de jouer des simulations plus détaillées dans différents contextes historiques ou imaginaires. Le système de jeu est le même pour toutes les époques passées, présentes, imaginaires, et futures, même si les armes et équipements peuvent changer.

Le jeu se joue à deux joueurs ou davantage, sans idée de compétition.

Il est souhaitable que les personnages de chaque joueur aient des raisons logiques de vivre et agir ensemble : par exemple une tribu de guerriers, ou un village avec sa garnison, ou un noble avec ses vassaux et leurs suivants, ou une section de soldats, etc. On peut les diviser en différentes unités ou escouades cohérentes, et désigner la figurine qui représente le chef de toute cette petite armée. Chaque joueur peut être représenté par une figurine (le chef de l'armée, ou un autre personnage) pour encourager l'aspect rôliste.

II. FIGURINES ET SOCLES

La règle est surtout conçue pour les figurines dites « 28 mm » ou « 25 mm ».

Les figurines doivent être soclées individuellement sur des socles rigides. On peut utiliser des socles ronds (par exemple des rondelles métalliques) ou carrés (en carton). Dimensions conseillées :

- piétons : rond de 2 cm de diamètre, ou carré de 2 cm x 2 cm
- rares personnages très costauds (à pied) : rond de 2,5 cm de diamètre, ou carré de 2,5 cm x 2,5 cm
- cavaliers : rectangle de 2,5 cm x 5 cm (angles arrondis ou non)
- ânes, mulets : rectangle de 2 cm x 4 cm (angles arrondis ou non).

On peut jouer avec des figurines d'autres dimensions ; par exemple à l'échelle 1:72^e (dite aussi "20 mm") pour laquelle on peut préférer des socles de 1,5 cm de large pour les piétons et de 2 x 4 cm pour les cavaliers.

III. CLASSE, VÊTURE/ARMURE

Suivant son entraînement au combat, chaque personnage fait partie d'une « classe » ; et il est plus ou moins protégé par son équipement, ce qu'on nomme sa « vêtture » ou son « armure ».

Au Moyen Âge les combattants les mieux équipés sont souvent les mieux entraînés (mais il y a des exceptions) ; l'armure tend ensuite à disparaître, et aux époques plus modernes les soldats peuvent avoir un même équipement même si leur expérience et leur entraînement sont très différents.

Classes de personnages

- classe 1 : personne non combattante, animal inoffensif
- classe 2 : villageois ou paysan sans entraînement, guerrier novice, milice, recrue, levée sans expérience
- classe 3 : guerrier assez entraîné, troupe régulière de ligne, auxiliaire entraîné
- classe 4 : guerrier bien expérimenté, troupe régulière d'élite
- classe 5 : très bon combattant, commando

Qualités de vêtture ou d'armure

- vêtture 1 : nu, quasiment rien, chemise légère, T-shirt
- vêtture 2 : large tunique de laine épaisse, tenue civile légère, simple chemise et baudrier
- vêtture 3 : protections légères, armure d'écorce, manteau épais et baudrier de cuir qui amortit les chocs, uniforme de combat avec brelages
- armure 3 (surtout du XII^e au XIV^e siècle) : gambison rembourré de tissu épais et avec un casque
- armure 4 : cotte de mailles, brigandine, cuirasse de piquier ou de cuirassier
- armure 5 : mailles complètes ou armure complète

IV. ARMES

On ne tient compte que des armes bien visibles sur la figurine (et/ou prévues dans le scénario).

On distingue les armes de jet ou à feu (pour tirer), et les armes de mêlée (pour frapper au contact). Certaines armes ajoutent un bonus au résultat du dé ; d'autres, suivant leur longueur, permettent de frapper avant l'adversaire. Voici quelques exemples d'armes de mêlée :

- *armes très courtes* : couteau, dague, crosse de pistolet
- *armes courtes* : épée, petite hache, masse
- *armes semi-longues* : épée à deux mains, hache à deux mains, faux agricole, baïonnette sur fusil
- *armes longues* : lance, vouge, hallebarde.

On ne peut pas ramasser les armes des morts ou des blessés.

Avant de jouer il faut donc connaître la **classe**, la **vêtue** ou **armure**, et les **armes** de chaque figurine. Pour la **vêtue/armure** et les **armes**, il suffit de bien regarder la figurine. Pour la **classe**, c'est ce qui est le plus logique selon le contexte historique et l'apparence du personnage ; les suppléments par époque peuvent vous aider.

Pour des parties d'**initiation**, on peut décider d'ignorer l'un de ces éléments : en médiéval, ignorer la classe et admettre qu'elle est égale à l'armure visible ; aux époques plus récentes, ignorer la vêtue/armure et ne tenir compte que de la classe. Le jeu sera un peu moins fluide, car les personnages devront moins souvent reculer en mêlée.

V. LE JEU

Le but n'est pas vraiment de gagner, mais d'abord de s'amuser et de créer ensemble une aventure.

Les joueurs jouent en même temps, pas « chacun à son tour ». À chaque tour de jeu, ils font ensemble :

- 1) la « **phase de mouvement** » (*voir chapitre VI*)
- 2) la « **phase de tir** » (*voir chapitre VII*)
- 3) la « **phase de mêlée** » (*voir chapitre VIII*)

En phase de mouvement, chaque joueur déplace autant de ses personnages qu'il le désire.

En phase de tir, chacun peut faire tirer ses soldats capables de le faire.

En phase de mêlée, les combattants ennemis en contact (dont les socles se sont touchés) se frappent.

On utilise des **dés à 6 faces**. Les dés donnent de l'incertitude aux actions des joueurs, mais le jeu n'est pas dominé par le hasard.

Le terme « **dé naturel** » désigne un résultat obtenu sur le dé avant toute modification, bonus ou malus. Un « 7 naturel » est un double 6 naturel (donc avant toute modification, bonus ou malus).

« **2 pas** » signifie la largeur du socle de la figurine.

La « **portée de voix** » est de 20 cm : les phrases et les ordres très simples peuvent être entendus et compris jusqu'à 20 cm de distance entre les personnages. Pour se donner des informations ou ordre plus détaillés, ils doivent rester en contact pendant un tour de jeu entier.

Le scénario

Pour comprendre rapidement les règles il suffit de mettre deux petits groupes ennemis face à face, à une cinquantaine de centimètres l'un de l'autre, et les faire s'affronter. Mais ceci n'a pas beaucoup d'intérêt tactique et on s'en lassera vite ; le jeu est beaucoup plus intéressant si les joueurs ont des choix à faire (faut-il attaquer tout de suite, ou tenter de contourner l'adversaire ? vaut-il mieux rester groupés ou se séparer ? etc). Des éléments de terrain (forêt, broussailles, bâtiments, etc) permettent aux personnages de se protéger et d'attendre le meilleur moment pour agir.

Un scénario imaginé avant la partie, avec des objectifs pour chaque joueur, permet donc des parties plus passionnantes. *Exemples : un joueur défend un petit village, un autre veut le piller ; un joueur doit faire traverser toute la table à un convoi (ou à une princesse), un autre veut s'en emparer, un troisième et un quatrième peuvent venir d'autres directions pour aider l'un ou l'autre ; un joueur défend un village, un autre*

joueur l'assiège, un troisième doit y faire entrer un convoi de secours ; etc. On peut y ajouter l'attaque surprise, ou l'embuscade. Pour une attaque surprise, placer les défenseurs au hasard sur la table, occupés à des tâches normales ; ils ne pourront bouger que quand l'un d'eux aura vu les ennemis et mis au moins un tour de plus à donner l'alerte. Pour une embuscade, noter secrètement l'endroit où les assaillants sont cachés, et faire déplacer le convoi attendu, tour après tour, jusqu'à ce que le joueur assaillant décide de faire apparaître sa troupe ou jusqu'à ce que des personnages envoyés en reconnaissance passent sur la cachette des embusqués et la découvrent.

VI. PHASE DE MOUVEMENT

Chaque joueur déplace autant de ses personnages qu'il le souhaite. Chaque personnage peut aller plus ou moins vite : le « tableau de mouvement » indique la distance maximum qu'il peut parcourir selon sa classe, son armure, le terrain où il se trouve, et son encombrement éventuel.

Tous les mouvements se font en même temps. Au moment de déplacer leurs figurines, les joueurs annoncent ce qu'ils pensent faire : « *Les miens ici vont là, ce groupe reculerait 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, 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 ».

Dans les rares cas où les adversaires ne peuvent pas se mettre d'accord : « *Si tu fais ça, je fais ça, mais si tu ne fais pas ça je ne fais pas ça* » ; « *et moi aussi...* », on choisit la solution la moins offensive : les personnages concernés ne font rien. L'un des joueurs finira bien par se décider (si aucun ne voulait attaquer, il n'y aurait pas eu de bataille du tout !). Il faut être d'accord sur les mouvements avant de lancer des « dés de lenteur ou de vitesse », on ne peut plus changer d'avis ensuite.

Un personnage à pied peut **pivoter** sur place, et/ou se déplacer de « **deux pas** » (*la largeur de son socle*) dans toute direction, sans pénalité : un piéton qui pivote et/ou qui se déplace de deux pas seulement est considéré comme « immobile » si un point de règle le demande.

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

Un personnage cavalier peut descendre de sa monture, ou remonter dessus, en un tour de jeu entier ; il ne peut pas tirer, frapper, ni rien faire d'autre durant ce tour.

« Dé(s) de lenteur »

Dans certaines situations, notamment en terrain difficile (*voir chapitre XIII*), la règle demande un jet de « dé(s) de lenteur » : on lance un dé si le personnage ou le groupe est à pied, deux dés s'il est monté. Le mouvement est diminué du résultat du dé (ou des dés). Et si le dé (ou au moins l'un des deux dés) fait **6**, le personnage ou le groupe est bloqué : il n'avance pas à ce tour.

Quand des personnages se déplacent en groupe, ou quand des isolés se déplacent de la même manière (à pied, ou à cheval) dans le même terrain et la même direction dans le même tour de jeu, on lance une seule fois le dé (ou les deux dés) de lenteur pour tout leur groupe.

Et « chacun à son tour » ?

Notre règle de jeu propose de déplacer les figurines, puis de tirer, « tous en même temps ». Mais certains joueurs préfèrent jouer l'un après l'autre, « chacun à son tour ». Si, en préparant la partie, les joueurs ont décidé qu'on va jouer certaines phases de jeu « chacun à son tour », on admet que :

– les personnages dont c'est le tour de bouger ne peuvent pas passer à moins de 2 cm d'un personnage ennemi ; si on vient à moins de 2 cm d'un ennemi, il faut se mettre contre lui et s'arrêter.

– les personnages dont ce n'est pas le tour de bouger peuvent quand même pivoter sur place, et se déplacer de deux pas (2 cm) au maximum, pour réagir à l'approche des ennemis qui viennent tout près d'eux.

Ceci pour éviter qu'on puisse tourner autour d'un ennemi, ou passer juste entre deux ennemis qui seraient obligés d'attendre immobiles : à moins d'être très agile et rapide ce ne serait pas réaliste.

Mais le système « chacun à son tour » n'est pas dans l'esprit d'« *Argad !* » et crée des contradictions.

Mouvement en intérieur

À l'intérieur d'une maison, on admet que pendant leur mouvement les personnages à pied peuvent se déplacer à volonté dans une pièce, 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 ou de s'opposer à leur passage). Même chose pour se déplacer à bord d'un navire. Toutefois, un personnage qui se trouve déjà juste derrière la porte d'entrée d'une maison peut sortir et faire tout son mouvement à l'extérieur, en comptant le passage de la porte comme « terrain difficile ».

VII. PHASE DE TIR

Chaque joueur fait tirer, s'il le désire, ses personnages de tireurs. Les tirs sont simultanés. Le « tableau de tir » indique le résultat à obtenir au dé pour atteindre un ennemi.

Certaines armes ne peuvent tirer que si le tireur reste immobile.

On ne compte pas les munitions, sauf pour les projectiles lancés à la main (*javelots, etc*).

Un tireur immobile peut tirer dans toute direction à moins d'avoir quelque chose ou quelqu'un entre lui et sa cible : il faut pouvoir tracer une ligne droite entre le socle du tireur et celui de sa cible sans traverser un obstacle (*mais dans les règles avancées certaines armes peuvent tirer par-dessus des amis*).

Un tireur qui était au contact d'un ennemi au début du tour de jeu ne peut pas tirer. Un tireur qui entre en contact avec un ennemi, ou qui est contacté par un ennemi, pendant la phase de mouvement, ne peut pas tirer (*sauf quelques exceptions : voir règles optionnelles et avancées*).

Quand plusieurs personnages sont proches les uns des autres (moins de 4 pas de distance) on ne peut pas viser l'un d'entre eux, on vise tout le groupe.

Un tireur tire en priorité sur des ennemis risquant de le rejoindre ou tirant sur lui. On ne peut pas tirer sur des ennemis qui sont au contact d'amis.

Effets des tirs

On lance un dé par projectile tiré. Le tableau de tir indique le résultat nécessaire pour « tuer » un ennemi selon la distance. L'armure, le terrain, les boucliers, etc, peuvent donner un malus ou bonus au résultat du dé.

Si on tire sur un groupe, chaque tir mortel élimine un personnage au hasard parmi ceux du groupe visé (*mais si le hasard désigne un personnage trop protégé pour être atteint, le tir a raté, à moins qu'on puisse appliquer la "règle des plusieurs 6" du chapitre X*).

Tir en mouvement

Certaines armes peuvent être tirées en mouvement (avec ou sans un malus au dé). Pour cela il faut en principe être tourné en direction de la cible (à 45° maximum) pendant au moins la moitié du tour de jeu (quelques armes permettent un angle de tir plus grand, surtout à cheval). En règles avancées, si des personnages munis d'une telle arme ont besoin de se déplacer après leur tir on peut annoncer qu'ils tirent au début de leur mouvement ou pendant leur mouvement ; leurs tirs sont quand même résolus en phase de tir.



Exemple ci-contre : à la fin du XVII^e siècle ou au tout début du XVIII^e, des cavaliers traversent au grand galop une ville des Caraïbes en tirant « en mouvement » des coups de pistolet sur les passants.

Le pistolet peut tirer en mouvement, mais avec un malus -1 au résultat du dé ce qui le rend peu efficace ; cette précision est indiquée sur le « tableau de tir » consacré à cette époque.

Quand le système « simultané convivial » est bien compris par les joueurs, la fluidité de la règle permet de jouer beaucoup de petites actions comme celle-ci avec rapidité durant la partie. (décors : B. R.)

« Tir au contact en mêlée »

Certaines armes, notamment le javalot à cheval ou le pistolet (*voir les suppléments*), peuvent tirer au contact d'un ennemi en mêlée si elles n'ont pas tiré pendant la phase de tir. Ce tir n'est pas effectué pendant la phase de tir mais ensuite, pendant la phase de mêlée, juste « avant » toutes les frappes d'armes blanches. Le tir au contact en mêlée n'est pas pénalisé par les protections dues au terrain ni par le mouvement du tireur.

VIII. PHASE DE MÊLÉE

Tout personnage au contact d'un ennemi peut le frapper en phase de mêlée, à moins d'avoir tiré pendant le même tour ; un personnage ne peut pas à la fois tirer et frapper dans le même tour de jeu.

On ne peut frapper qu'une seule fois, et un seul ennemi, à chaque tour de jeu, mais on peut être frappé par plusieurs adversaires. Un personnage en contact avec plusieurs ennemis doit indiquer lequel il frappe.

On jette un dé pour chaque frappe, et on ajoute au résultat du dé les bonus +1 et malus -1 éventuels (qui peuvent se cumuler ou s'annuler). Ces bonus-malus sont indiqués sur le tableau de mêlée. Puis on compare le résultat avec la classe et l'armure/vêtue de l'adversaire frappé :

On « tue » un ennemi en obtenant un résultat plus grand que sa classe ET que son armure/vêtue.

Si le résultat est plus petit que la classe ET que l'armure/vêtue de l'adversaire, on l'a raté.

Dans les autres cas, il doit reculer de deux pas.

Exemple : un franc-archer médiéval en cotte de mailles, classe 2, armure 4, est tué sur un résultat de 5 ou 6 ; il recule sur un résultat de 2, 3, ou 4.

Tout jet de dé naturel de 1 est une frappe ratée. On admet aussi que **tout résultat de 7 naturel** (donc un double 6 naturel) tue l'adversaire, même avec de lourds malus.

Un personnage qui tue son ennemi ignore un résultat de « recul » obtenu par cet ennemi contre lui. Mais **d'autres personnages** qui frappent l'un de ces duellistes peuvent, eux, le tuer ou le faire reculer même s'il tue ou fait reculer son ennemi.

Cas particulier : deux adversaires ne peuvent guère se tuer ni se faire reculer l'un l'autre :

Si deux adversaires obtiennent en même temps le résultat de « tuer » l'autre :

– c'est celui qui a la plus forte **classe** qui tue l'autre ;

– s'ils sont de même classe et qu'au moins l'un des deux porte une armure 3, 4, ou 5, c'est celui de plus forte **armure** qui tue l'autre (on ne tient pas compte ici des vêtements 1, 2, 3) ;

– s'ils sont de mêmes classe et armure, c'est celui qui a tiré le plus fort **dé naturel** qui tue l'autre.

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

Il n'y a que si deux adversaires de même **classe** et **armure** obtiennent en même temps le résultat de « tuer » (ou de faire reculer) l'autre en ayant fait le même résultat au **dé naturel** qu'ils sont tous les deux tués (ou doivent tous les deux reculer).

Pour les **parties rapides d'initiation** il peut être plus rapide de dire qu'en mêlée on peut s'entretuer, ou se faire reculer, réciproquement (*en ignorant donc les 10 lignes ci-dessus*) ; on peut aussi ne tenir compte que du dé naturel, ce qui est plus rapide et intuitif. Mais ces simplifications affaibliront les combattants entraînés ou en armure.

Longueur des armes

Les combats sont simultanés mais la longueur des armes fait une différence : une arme longue frappe « avant » une arme semi-longue, courte, ou très courte ; une arme semi-longue frappe « avant » une arme courte ou très courte ; une arme courte frappe « avant » une arme très courte. Un personnage tué ou mis en recul par un ennemi qui frappe avant lui n'a pas le temps de frapper (il ne lance même pas le dé). *Attaquer inconsidérément un ennemi qui « frappe avant » revient à se jeter sur soi-même sur la pointe de son arme !*

Un piéton muni d'un bouclier peut ignorer la longueur d'arme d'un seul de ses adversaires.

Être mis en recul par un ennemi qui « frappe avant » n'empêche pas d'être frappé par d'autres ennemis, mais on ne peut pas riposter.

Hauteur ; défense d'obstacle

Un combattant plus bas que son adversaire, tous deux à pied, est désavantagé et le frappe en mêlée avec -1 au dé (*ce malus ne pénalise pas les tirs au contact*).

Deux piétons ennemis de part et d'autre d'un obstacle linéaire (*barrière, talus, muret, fenêtre, porte ouverte...*) ne peuvent se frapper que si l'un d'eux dit qu'il essaye de traverser l'obstacle. Pour pouvoir passer, cet attaquant doit tuer ou faire reculer le défenseur qui est derrière l'obstacle ; ce défenseur a +1 au dé pour frapper cet attaquant, mais s'il le frappe il ne peut utiliser son bouclier pour se protéger en même temps.

Un personnage qui monte (escalade, échelle...) pour prendre pied sur un rempart (ou palissade, balcon avec rambarde, échelle vers une trappe au plafond, etc), cumule ces deux désavantages : il frappe avec -1 le défenseur en haut du bâtiment, qui le frappe lui-même avec +1 puisque l'attaquant passe l'obstacle du rempart, créneau, rambarde du balcon, ou ouverture étroite. L'attaquant doit tuer ou faire reculer le défenseur pour avancer à sa place et prendre pied sur le bâtiment. On admet qu'un seul défenseur, placé en haut et juste devant, peut frapper un attaquant qui n'a pas encore pris pied.

IX. APRÈS LA MÊLEE

Les résultats de la phase de mêlée s'appliquent simultanément à la fin de cette phase.

Reculer ou avancer en fin de mêlée n'empêche pas d'être frappé par tous les ennemis capables de le faire durant la phase de mêlée.

Les personnages tués sont retirés du jeu (on ne cherche pas à savoir s'ils sont morts, ou juste blessés et hors de combat). Les cavaliers sont éliminés avec leur monture. Les personnages survivants ne peuvent pas réutiliser les armes ou montures des morts (*sauf cas particuliers prévus dans le scénario avant la partie*).

Recul en mêlée

Un personnage qui doit « reculer » s'éloigne de deux pas en s'éloignant de ses ennemis au contact. Si un ami placé juste derrière lui l'en empêche, il le pousse et le fait reculer aussi. S'il est bloqué par des ennemis qui l'encerclent de toute part et/ou par un obstacle qui l'empêche de reculer, il est tué ou capturé.

Avance en mêlée

Un combattant qui vient de tuer ou de faire reculer un ennemi peut s'il le désire avancer aussitôt de deux pas pour prendre sa place. Dans cette situation, un cavalier qui « chargeait » est obligé d'avancer.

Quitter la mêlée

Un personnage encore en contact avec l'ennemi au début du nouveau tour de jeu peut quitter le contact et s'éloigner en phase de mouvement, mais il ne pourra pas frapper le même ennemi si celui-ci le rattrape pendant le tour.

X. RÈGLE DES PLUSIEURS 6

La « règle des plusieurs 6 » permet d'atteindre des ennemis qui seraient autrement invulnérables avec les dés à six faces :

– Si l'on obtient un seul 6 naturel lors d'un tir ou d'une frappe en mêlée sur une seule cible, ce 6 peut être relancé : un nouveau résultat de 6 naturel devient alors un 7. Un 7, s'il est insuffisant pour toucher, peut aussi être relancé pour tenter d'obtenir un nouveau 6 qui vaudra un 8, et ainsi de suite.

– Quand plusieurs personnages tirent en même temps sur une même cible, deux dés qui obtiennent un 6 naturel comptent comme un 6 et un 7 ; même chose quand plusieurs personnages frappent un même ennemi. 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 relancé comme dans le paragraphe précédent.

Pour les **parties rapides d'initiation avec de jeunes joueurs**, il peut être pratique (sauf contre un "héros") d'ignorer la « règle des plusieurs 6 » et d'admettre qu'en mêlée tout 6 naturel est un résultat « tué » (en sachant quand même que cela ne pourra pas fonctionner avec les aspects plus détaillés de la règle).

XI. BOUCLIERS ET PAVOIS

Par « **bouclier** » on désigne un bouclier fait pour la guerre, qui peut être petit, moyen, ou grand.

Un bouclier (ou un écu de chevalier) moyen ou grand donne une protection -1 contre les tirs et en mêlée. Un petit bouclier (la minuscule rondache du XV^e siècle) ne donne cette protection qu'en mêlée.

Un piéton muni d'un bouclier ou d'un écu peut ignorer en mêlée la longueur d'arme d'un seul de ses adversaires, qui doit être celui dont il se protège avec son bouclier ou son écu.

Le « **pavois** » est grand mais peu maniable, il ne protège que des tirs (malus -1 au dé). Un arbalétrier ou un travailleur qui porte un pavois sur son dos bénéficie seul de cette protection quand il tourne le dos à l'ennemi. Un « **pavesier** » (= porteur de pavois) qui ne fait rien d'autre que tenir son pavois (en mouvement ou non) protège aussi un seul ami serré derrière lui.

Porter un grand bouclier, un grand écu, ou un pavois, limite le mouvement à pied à 16 cm.



Ci-contre : des combattants du XIV^e siècle munis de lances légères et de pavois s'avancent en ordre lâche vers le champ de bataille, suivis de quelques arbalétriers. Les pavesiers (porteurs de pavois) ont une protection -1 contre les tirs ; pour en profiter aussi, chaque personnage sans pavois devrait bien se serrer derrière l'un d'eux.

Si on utilise la règle avancée sur l'« ordre serré » (voir l'encadré en page suivante), une formation serrée permet aux lanciers du second rang de frapper par-dessus l'épaule du premier rang, et un « mur de pavois » donne une meilleure protection contre les tirs (-1 pour pavois et -1 pour mur = -2) et aussi une petite protection au premier choc en mêlée (-1).

(figurines et photo : E. A.)

XII. (...)

XIII. TERRAIN

Le terrain placé sur la table de jeu est un élément important du réalisme et de la beauté du champ de bataille. Les éléments de terrain peuvent être fabriqués en relief, ou être simplement découpés dans du papier de couleur (par exemple : forêts en vert, collines en brun, etc).

Le « **tableau des terrains** » indique les effets du terrain sur le mouvement (*certaines zones sont "difficiles" ou "très difficiles" à traverser*), la vue (*les obstacles peuvent empêcher de voir l'ennemi, ou donner une protection contre les tirs*), et en mêlée (*certaines combattants sont désavantagés sur un terrain difficile pour eux*).

Si un personnage se trouve une ou plusieurs fois en **terrain difficile** à n'importe quel moment de son déplacement, son mouvement maximal est diminué par un jet de « dé(s) de lenteur ».

Si un personnage se trouve une ou plusieurs fois en **terrain très difficile** pendant son déplacement, son mouvement maximal est divisé par deux puis diminué par un jet de « dé(s) de lenteur ».

Ces ralentissements s'appliquent aussi aux personnages qui commencent le tour de jeu avec les pieds dans un terrain difficile ou très difficile, même en lisière et même s'ils en sortent aussitôt ; et à ceux qui y pénètrent à la fin de leur mouvement.

Les routes et les chemins ne rendent pas le déplacement plus rapide pour les piétons ni pour les montés, mais ils annulent les terrains difficiles.

XIV. UNITÉS ET FORMATIONS

Il est préférable (mais pas obligatoire en règle de base) que les personnages d'un joueur soient regroupés en petites unités, groupes ou escouades commandés par des « gradés » (nobles, officiers, sous-officiers, etc).

La règle de base ne tient pas compte des formations, mais on peut la compléter avec la règle ci-dessous :

Cette **règle avancée** sur la formation en **ordre serré** donne plus d'intérêt tactique au jeu :

Des personnages à pied peuvent se mettre en « ordre serré » s'ils ont tous été entraînés à le faire (*à vérifier selon leur contexte historique*). Après le tour de jeu où il s'est rassemblé, le groupe doit rester immobile pendant un tour de jeu entier, ses figurines serrées socle contre socle en une ou plusieurs lignes ou files, pour être considéré au tour suivant en « ordre serré » ce qui donne certains avantages :

– **Lances, vouges, hallebardes, sur plusieurs rangs** : un personnage placé au second rang muni d'une lance, vouge, ou hallebarde, peut frapper par-dessus son ami du premier rang comme avec une arme semi-longue s'ils sont tous deux en ordre serré ; un personnage du troisième rang avec l'une de ces armes peut frapper comme avec une arme courte par-dessus les deux amis devant lui s'ils sont tous trois en ordre serré.

– « **Mur** » de **grands boucliers ou de pavois**, « **tortue** » : un groupe en ordre serré muni de grands boucliers, de grands écus de chevalier (XI^e-XII^e siècles), ou de pavois, et entraîné à cela, peut à tout moment annoncer qu'il forme un « mur » ou « tortue » (*y compris au moment où il se forme en ordre serré*). Les personnages resserrent leurs boucliers ou pavois pour former une large carapace qui les protège mutuellement ; cela leur donne dès le début du tour de jeu suivant une protection –1 supplémentaire contre les tirs, et –1 supplémentaire aussi en mêlée au premier tour de mêlée contre tous les adversaires.

Le mur de grands boucliers (ou la tortue) permet donc une protection totale de –2 (car il y a –1 pour le bouclier et –1 pour le mur) au tir et au premier tour de mêlée. Le mur de pavois permet lui aussi d'avoir –2 contre les tirs, mais –1 seulement au premier tour de mêlée car le pavois n'est pas maniable en mêlée.

Une rangée d'amis peut se serrer derrière un mur de grands boucliers ou de pavois pour bénéficier de la même protection contre les tirs, même s'ils ne sont pas entraînés à cela.

Le mur ou la tortue se défait à la fin du premier tour de mêlée (même si le groupe reste en ordre serré). Le mur ou tortue peut être reformé quand aucun ennemi n'est plus au contact, mais ne donne de protection qu'à partir du tour qui suit sa formation.

On peut être entraîné à former un mur hérissé de lances frappant sur plusieurs rangs. Des tireurs peuvent aussi être entraînés à se placer au deuxième rang pour tirer par-dessus le premier rang en mur si ce premier rang reste immobile sans bouger ni combattre.

– **Plusieurs rangs de tireurs** : à partir de la fin du XVII^e siècle, les soldats réguliers entraînés à cela peuvent tirer au mousquet sans fourquine, ou au fusil, en deux rangs serrés, le second rang tirant par-dessus l'épaule du premier.

Ci-contre : les archers anglais de la guerre de Cent Ans sont l'une des rares troupes capables de tirer à l'arc sur deux rangs à la fois en ordre serré ; cet entraînement ne concerne normalement que des troupes régulières bien plus tardives munies d'armes à feu. (figurines et photo : Gw. L.)

– **D'autres avantages**, comme pouvoir ignorer le recul en mêlée si l'on a autant ou plus de rangs amis derrière soi que de rangs ennemis devant soi, sont exposés dans les règles avancées ou dans les suppléments par époque.

Attention aux **ruptures d'ordre serré**, au **mouvement** et **terrain** ! En terrain facile, le mouvement d'un groupe en ordre serré est réduit à 16 cm, le mouvement d'un groupe en mur de boucliers ou de pavois (ou en tortue) est réduit à 12 cm. On peut être en ordre serré en « terrain difficile » si on reste immobile, on ne peut pas s'y déplacer en ordre serré. On ne peut pas être en ordre serré en « terrain très difficile ». Par ailleurs, divers peuples antiques et médiévaux savaient former le mur de boucliers immobile mais ne savaient pas marcher en ordre serré et rompaient donc leur mur pour se déplacer, même en terrain facile.



XV. PERSONNAGES TRÈS FORTS ; GLOIRE ; HÉROS...

Personnages costauds (en abrégé : +H)

On admet dans le jeu que les personnages d'une même « classe » ont à peu près tous la même force physique. Mais on peut parfois rencontrer un « gros costaud » !

Les figurines des rares personnages un peu plus forts que la plupart des gens peuvent être fixées sur un socle de 2,5 cm. Leur mouvement à pied est limité à 16 cm. Leur carrure leur donne une protection -1 contre les tirs (sauf armes de jet lourdes, projectiles lourds, et armes à feu). Quand ils combattent à pied en mêlée, quelle que soit leur classe ils frappent avec +1 au dé et leurs ennemis ont -1 pour les frapper. Ils n'ont pas d'avantages pour combattre à cheval.

« Gloire »

En plus de la « classe » et de la « vêtture/armure », un autre critère, la « gloire », permet de distinguer des personnages rares et célèbres. Les plus connus ont 6 en gloire.

Le tir de n'importe quelle arme contre un personnage de gloire 6 subit un malus de -1.

En mêlée, la gloire est prise en compte comme la classe et l'armure (seulement si elle est plus grande).

Exemple : si Robin des Bois est classe 5, vêtture 3, gloire 6, il faut obtenir un résultat de 7 pour le blesser ou le tuer en mêlée ; ou bien un résultat de 3, 4, 5, ou 6, pour qu'il accepte de reculer.

Un personnage qui est « gloire 6 » a « deux points de vie », c'est-à-dire que la première fois qu'il subit un tir ou un coup qui le tuerait, il n'est « que blessé ». Un tel personnage blessé a sa vitesse de mouvement à pied divisée par deux.

Héros

Parmi les personnages de gloire 6, les « héros » légendaires sont vraiment rares, leur présence est exceptionnelle. La taille de leur socle à pied dépend de leur carrure apparente (2 cm ou 2,5 cm). Il peuvent avoir certains avantages, suivant leur réputation :

– Un **tireur d'élite** (Robin des Bois) qui tire avec son arme habituelle a +1 au dé au tir, et il peut viser un personnage précis dans un groupe.

– Un **très grand guerrier** (Konar le Barbant) ou un **très grand escrimeur** (d'Artagnan) qui manie son arme habituelle frappe avec deux dés. Il peut choisir de frapper deux ennemis avec un dé contre chacun, ou bien un seul ennemi en ajoutant les deux dés. Si en plus il est de carrure +H (Konar le Barbant), le bonus +1 s'ajoute à un seul des deux dés.

– Un héros connu pour sa **grande rapidité** a deux dés de vitesse à pied (au lieu d'un seul).

Un héros blessé perd tous ses avantages de héros, et sa vitesse de mouvement à pied est divisée par deux.

Vous pouvez compléter toute cette « règle de base » avec des règles avancées et des règles optionnelles suivant vos besoins, ou la modifier pour couvrir des situations qui n'y sont pas prévues.



Ci-contre : une charrette a été placée par l'ennemi en travers du chemin ! Ces soldats pourraient la contourner, mais s'ils décident de la pousser sur le côté pour dégager le passage, combien de temps cela leur prendra-t-il ? Eh bien, sans doute... « un certain temps » ! Un point de règle est même suggéré pour cela, voir la page des « règles optionnelles » du site internet. (figurines et photo : E. A.)