

« Argad ! »

Règle de jeu de figurines toutes époques

« Règle de base »

Version : juin 2011

L'intitulé et la numérotation des chapitres reprennent autant que possible ceux de la première version de la règle de base parue en 1996.

Conseil aux débutants :

Comme pour toute règle de 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.

La règle continue toujours à évoluer.

Consultez régulièrement
le site officiel de la règle :

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

N'hésitez pas à faire connaître
votre avis et vos propositions
sur le forum « *An argader* » :

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

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 privées et non officielles de la règle « *Argad !* ».

© 1996, 2011 Patrice Méallier

Embannadurioù

« *Argad !* »

Éditions

I. INTRODUCTION

La règle « *Argad !* » propose un système de jeu simple, rapide, et convivial. Des règles optionnelles et des suppléments dédiés à chaque époque ou contexte permettent de jouer des simulations encore plus détaillées.

Le système de jeu est le même pour toutes les époques passées, présentes, imaginaires, et futures, même si les armes et équipements peuvent changer.

Les passages en noir sont la base de la règle. Basée sur des dés à six faces, elle est assez simpliste mais de nombreux facteurs peuvent enrichir les possibilités tactiques. La règle peut sembler longue à cause de ces nombreuses possibilités ; mais pendant une partie, seules quelques-unes de ces explications sont utiles.

Les passages en bleu expliquent des cas particuliers ou des possibilités supplémentaires. La règle prévoit beaucoup de cas particuliers, on peut les ignorer pour rester simple.

Les passages en rouge sont des suggestions récentes pour modifier et améliorer certains points.

Le jeu se joue à deux joueurs ou davantage.

Chaque figurine représente une personne.

Même dans les scénarios ou situations où les effectifs peuvent être plus nombreux, ce ratio 1:1 est conservé.

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 » 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 ou carrés, de dimensions suivantes :

Piétons : rond \varnothing 2 cm, ou carré de 2 x 2 cm

Piétons +H : rond \varnothing 2,5 cm, ou carré de 2,5 x 2,5 cm

Les personnages « +H » sont dotés d'une grande force.

Montés : rectangle 2,5 x 5 cm (angles arrondis ou non)

Ânes, poneys : 2 x 4 cm (angles arrondis ou non)

On peut jouer avec des figurines d'autres dimensions, par exemple au 1:72^e ; dans ce cas utiliser de préférence des socles de 1,5 x 1,5 cm pour les piétons et de 2 x 4 cm pour les montés.

III. CLASSE, ARMURE, MORAL, MONTURE

Suivant son entraînement au combat, chaque personnage fait partie d'une « classe » ; il peut aussi être protégé par son équipement, ce qu'on nomme sa « vêtue » ou son « armure ».

On admet qu'au Moyen Âge la classe est souvent égale à l'armure (mais il y a des exceptions) ; l'armure tend ensuite à disparaître, même si la cuirasse se porte encore au début du XX^e siècle.

La différence entre classe et armure permet de mieux traiter les contextes historiques. Au Moyen Âge, l'armure est très importante et les combattants les mieux équipés sont souvent les mieux préparés : on admet qu'un chevalier médiéval est classe 4 sans son armure 5, mais classe 5 quand il la porte. Aux époques récentes, par contre, tous les soldats ont un équipement à peu près identique alors que leur expérience et leur entraînement peuvent être 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 vêtue ou d'armure

- vêtue 1 : nu, quasiment rien, chemise légère, T-shirt
- vêtue 2 : tenue civile, ou pirate en chemise et baudrier
- vêtue/armure 3 : protections légères, simple gambison, casque éventuel, armure d'écorce, baudrier de cuir qui amortit les chocs ; et/ou bouclier
- armure 4 : cotte de mailles, brigandine, cuirasse de piquier ou de cuirassier
- armure 5 : mailles complètes ou armure complète

La nouvelle version de la règle tient compte des boucliers (voir chapitre XI). Les protections modernes et futuristes (gilet pare-balles, exosquelette, etc) sont traitées séparément car elles peuvent résister aux armes à feu modernes.

Moral

Des règles optionnelles tiennent compte du « **moral** » des personnages, c'est à dire de leur volonté de se battre. Sauf précision contraire, on admet souvent que le moral est égal à la classe.

Montures

Des personnages peuvent être « **montés** » sur un animal (cheval, chameau, bidet, mule, âne...). On nomme « cavaliers » ceux qui savent se battre à cheval et dont le cheval est entraîné à cela ; ceux qui se déplacent sur un animal sans bien savoir se battre dessus sont des « piétons montés » ou de l'« infanterie montée ».

Le mot « **monté** » désigne à la fois les piétons montés et les cavaliers (*les cavaliers sont des "montés", mais tous les montés ne sont pas des "cavaliers"*).

IV. ARMES

On ne tient compte que des armes bien visibles sur la figurine, 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
- 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 (sauf cas particuliers dans un scénario).

Les armes collectives et les pièces d'artillerie font l'objet de règles spéciales.

On nomme « artils » les pièces d'artillerie antiques et médiévales (balistes, catapultes, canons à poudre, etc).

V. LE JEU

Le but n'est pas vraiment de gagner, mais d'abord de s'amuser et de construire 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 une certaine incertitude aux actions des joueurs, mais le jeu n'est pas dominé par le hasard.

Le terme « **dé naturel** » veut dire le résultat obtenu sur le dé avant toute modification, bonus ou malus.

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

« **un dé cm** » signifie un nombre de centimètres égal au résultat d'un dé.

La « **portée de voix** » est de 20 cm.

Les phrases et les ordres très simples ("Ils sont là-haut !", "En joue, feu !", "En avant !", "Replions-nous !", etc) peuvent être entendus et compris jusqu'à 20 cm de distance. Pour donner des ordres, des renseignements plus détaillés, ou des messages écrits, il faut être au contact (les socles doivent se toucher).

Les **musiciens** sont entendus jusqu'à 40 cm.

Des piétons seuls ou à deux, et distants de plus de 4 cm d'autres personnages amis, sont « **isolés** » ; un « **groupe** » comprend au moins trois piétons, ou deux cavaliers, ou un cavalier et un piéton.

Des personnages qui suivent à peu près un même chemin pour aller à peu près d'un même endroit à un autre ne sont pas « isolés », ils se mettent spontanément en « groupe » (pour se rassurer ou pour bavarder) que leur joueur le veuille ou non.

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 maximale qu'il peut parcourir selon sa classe, son armure, le terrain où il se trouve, et son encombrement éventuel.

Il est préférable de déplacer les personnages groupe par groupe, en respectant l'organisation des unités.

Tous les mouvements sont **simultanés**. Au moment de déplacer leurs figurines, les joueurs annoncent ce qu'ils pensent faire : « *Les miens ici vont là, et ce groupe recule ici, et ceux-là restent là...* » etc.

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 donc d'accord sur ce que font leurs personnages et les déplacent par accord mutuel.

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.

Nous nommons cette méthode le « simultané convivial ».

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 personnage monté sur un animal ne peut avancer de « deux pas » que vers l'avant, et ne peut pivoter que s'il y a assez de place sur le côté pour faire tourner son socle.

Un personnage 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.

S'ils se sont tous les deux déplacés, il faut tenir compte de leurs vitesses pour savoir à quel endroit ils se rejoignent puisque les mouvements sont simultanés.

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

« **Dé(s) de lenteur** » et « **dé(s) de vitesse** »

Dans certaines situations, par exemple en terrain difficile, la règle demande un jet de « dé(s) de lenteur » : on lance un dé si le personnage ou le groupe concerné est à pied, deux dés s'il est monté. Le mouvement est diminué du résultat du dé (ou des dés) ; de plus, 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 et se met en désordre (*et dans certains cas il peut chuter, se noyer, etc, voir chapitre XIII*).

Dans d'autres situations la règle demande un jet de « dé(s) de vitesse ». Le principe est le même que ci-dessus (on lance un dé à pied, deux dés monté) mais le résultat du jet s'ajoute au mouvement ; et si le dé (ou au moins l'un des dés) fait **6** le mouvement se fait quand même mais cause le « désordre ».

Quand un groupe de piétons (ou un groupe de montés) qui se déplace ensemble doit effectuer un lancer de dé(s) de lenteur ou de dé(s) de vitesse, on lance une seule fois le dé (ou les deux dés) pour tout leur groupe.

Lorsque des ennemis qui arrivent en contact ont des armes de longueur différente, il peut être préférable de garder leurs socles éloignés d' $\frac{1}{2}$ cm. Cela permet de se souvenir que la longueur de leurs armes cause une priorité de frappe entre eux.

VII. PHASE DE TIR

Chaque joueur fait tirer, s'il le désire, ses personnages de tireurs. Les tirs sont simultanés (*sauf exceptions*). 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 ; d'autres ont un malus au dé si le tireur s'est déplacé durant le tour (*voir les tableaux*).

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

Un tireur 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 (*il peut y avoir des exceptions, voir plus bas*).

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 tirer que dans certains cas (*voir plus bas les règles de « tir avant le contact » et de « tir au contact »*).

Pour lancer un projectile à la main (*javelot, dague, couteau, tomahawk, shuriken, caillou, etc*) il faut être tourné en direction de sa cible (à 45° maximum) pendant au moins la moitié du tour de jeu.

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 (*s'il y a des pertes, il faut ensuite tirer au sort pour savoir qui a été touché*).

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.

Exception : le chef d'armée peut ordonner à ses soldats à portée de voix de tirer sur des ennemis moins menaçants ; ou sur une mêlée où des amis sont au contact d'ennemis (dans ce cas, ces amis aussi peuvent être tués par ce tir).

Effets des tirs

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

Si on tire sur un groupe, chaque tir mortel élimine un personnage au hasard parmi ceux du groupe visé.

CAS PARTICULIERS

(aucun des cas particuliers ci-après ne peut être effectué par des tireurs "en désordre")

Tir par-dessus

Certaines armes peuvent tirer par-dessus l'épaule d'un ami serrés devant eux ; et certaines armes peuvent tirer par-dessus une troupe amie ou un obstacle bas (voir les listes d'armes des suppléments par époque).

Tir « furtif »

On peut tirer en phase de tir sur une cible qui est soudain apparue, puis qui est partie hors de vue, pendant la phase de mouvement du même tour : c'est une « cible furtive », ce qui donne un malus -1 au dé. Que cette cible soit atteinte ou non, les autres mouvements n'en sont pas modifiés.

Tir en salve

Le troupes régulières en ordre serré, munies de mouquets, de fusils, ou de carabines, obéissant à un gradé, immobiles, et qui ne sont pas en terrain difficile, peuvent tirer « en salve ». Les effets des tirs en salve sont résolus juste avant les autres tirs.

Cela ne veut pas dire qu'ils sont plus rapides, mais leur donne un avantage face à des tireurs inorganisés.

Un tir en salve ne peut pas viser une cible furtive.

Tir du défenseur avant le contact : « le blanc de leurs yeux »

Des tireurs (quelles que soient leurs armes) qui n'ont pas tiré au tour précédent et qui restent immobiles pendant le tour de jeu peuvent tirer contre des ennemis qui viennent les contacter en phase de mouvement (*ils retiennent leur tir jusqu'à ce que l'ennemi soit tout près : "attendez de voir le blanc de leurs yeux !"*). Ce tir est résolu en **phase de tir** sur la colonne de plus courte portée du tableau de tir.

Les armes qui tirent normalement deux fois par tour ne peuvent tirer qu'une fois « avant contact » ; mais les armes tirant en rafale peuvent tirer une rafale normale.

Le tireur ne peut pas frapper en mêlée durant le même tour (*sauf avec certaines armes : fusil muni d'une baïonnette à douille*).

Un intérêt de cette règle est de dissuader les joueurs de trafiquer la vitesse de leur avancée en fonction exacte de la courte portée des tireurs ennemis.

Par ailleurs, certaines armes (*javelot, pilum, angon, pierres*) permettent aux rangs de derrière de tirer par-dessus leurs premières lignes vers des ennemis qui vont contacter celles-ci.

Les ennemis peuvent ainsi subir des pertes juste avant le contact, ou se voir privés de boucliers.

Tir de l'attaquant avant le contact

Avec certaines armes (*javelot, pilum, angon, pierres*), des tireurs placés derrière, ou dans les rangs arrières, de troupes attaquant peuvent tirer par-dessus leurs premières lignes vers des ennemis juste avant le contact. Ce tir est résolu en **phase de tir** sur la colonne de plus courte portée du tableau de tir (*avec le malus éventuel de tir par-dessus*) et n'empêche pas les premiers rangs de se battre normalement.

Les ennemis peuvent ainsi subir des pertes juste avant le contact, ou se voir privés de boucliers.

Le "tableau de tir" indique les armes concernées. Ce tir n'est pas permis avec d'autres armes ou dans d'autres situations.

Tir au contact

Les armes à feu individuelles qui ont la mention « C » sur le tableau de tir peuvent tirer sur un ennemi au contact du tireur. Ce tir est résolu en **phase de mêlée** sur la colonne de plus courte portée du tableau de tir ; on ne tient pas compte de « protections dues au terrain ». On admet que le tir au contact se fait avant la frappe de l'arme blanche la plus longue au contact du tireur.

Une arme qui tire au contact ne peut tirer qu'une seule fois dans le tour. Le tireur peut s'être déplacé et ne subit pas de malus pour cela, mais il ne peut pas frapper avec une arme blanche en même temps.

Le tir au contact reste possible si les adversaires sont de part et d'autre d'un obstacle (porte ouverte, fenêtre, etc) qu'aucun des deux ne cherche à traverser ; un ennemi muni d'une arme blanche peut alors tenter de frapper le tireur à travers l'obstacle.

Tir sur l'arrière d'une mêlée

Le tir contre une mêlée est interdit, mais on peut tirer sur les rangs arrières d'un groupe dont le premier rang combat au contact.

« Cercle cantabrique » ou « caracole »

Les cavaliers munis de javelot ou de pistolet peuvent tirer en passant rapidement devant leur cible s'il sont entraînés à faire cela. Le nombre de tirs possibles en un tour est celui qui est normal pour cette arme. Le tir est résolu comme un tir normal en mouvement, on admet qu'il se fait en phase de tir bien que le cavalier ait continué son mouvement ensuite. Il ne peut pas viser une cible furtive, sauf si le joueur adverse l'accepte.

VIII. PHASE DE MÊLÉE

Tout personnage au contact d'un ennemi peut frapper en phase de mêlée sauf s'il a tiré dans le même tour (*seules certaines armes comme le fusil muni d'une baïonnette à douille permettent à la fois de tirer puis, si on reste immobile, de frapper un ennemi qui arrive au contact*). 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, on y ajoute les bonus et malus éventuels, et on compare le résultat avec la classe et l'armure/vêtue de l'adversaire frappé.

On « tue » un ennemi en obtenant un résultat supérieur à la classe ET à l'armure/vêtue de celui-ci.

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.

Tout jet de dé naturel de 1 est une frappe ratée.

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

Cependant, 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, seul celui qui a la plus forte **classe** tue l'autre. S'ils sont de même classe, seul celui qui a tiré le plus fort **dé naturel** 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** 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).

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.

Longueur des armes

Les combats soient simultanés mais, **contre un ennemi sans bouclier**, 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).

De plus, certaines armes peuvent tirer au contact en mêlée (voir chapitre VII).

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.

Attaquer inconsidérément un adversaire qui « frappe avant » revient à se jeter sur une pointe de lance !

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

Hauteur ; défense d'obstacle

Un combattant plus bas que son adversaire est désavantagé et le frappe avec -1 au dé.

Deux 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. L'autre a alors +1 au dé pour le frapper.

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

Cavalerie

Un monté avec une arme courte (épée, etc) ou semi-longue ne peut frapper que sur sa gauche ou sur sa droite. Un monté avec une arme longue (lance, etc) peut frapper sur sa gauche, sa droite, ou devant lui. Un monté ne peut pas manier une arme très courte (couteau, dague, etc) ni être frappé en mêlée par une arme très courte.

Un piéton (ou un piéton monté) a -1 au dé pour frapper un cavalier.

Un piéton avec arme d'hast longue à deux mains (vouge, hallebarde) a +1 contre un monté (*ne s'ajoute pas au paragraphe ci-dessous*).

Un piéton immobile avec lance, vouge, hallebarde, baïonnette sur fusil, a +1 contre un cavalier qui le charge directement.

Un monté a -1 contre un piéton immobile avec lance, vouge, hallebarde, baïonnette sur fusil. Si plusieurs montés attaquent ce piéton ensemble, le malus -1 ne s'applique qu'à un seul d'entre eux : celui que le piéton décide de frapper.

Un cavalier a +1 pour frapper un piéton (ou un piéton monté), sauf en terrain difficile pour ce cavalier.

Un cavalier a +1 au dé pour charger tout ennemi (à condition d'avoir une selle à pommeaux ou militaire, ou des étriers). La charge est impossible en terrain difficile.

La charge avec lance lourde de chevalerie couchée sous le bras ajoute encore +1. On peut cumuler les bonus « cavalier contre piéton », « charge de cavalerie », et « lance couchée », soit un bonus total +3.

Autres modificateurs du dé en mêlée

D'autres bonus ou malus s'appliquent suivant les armes utilisées : voir les « facteurs tactiques de mêlée » dans les suppléments des divers contextes historiques.

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. Les cavaliers sont éliminés avec leur monture. Les personnages survivants ne peuvent pas réutiliser les armes ou montures des morts.

En fait, on ne cherche pas à savoir s'ils sont morts ou juste blessés et hors de combat.

Recul en mêlée

Un personnage qui doit reculer en mêlée glisse de deux pas en s'éloignant de ses ennemis au contact. S'il est bloqué par des ennemis qui l'encerclent de toute part et/ou par un obstacle qui l'empêchent de reculer, il est tué ou capturé.

Un personnage en « mur » de boucliers ou de pavois qui recule se trouve aussitôt en-dehors du mur. Si l'ennemi qui l'a poussé avance à son contact, le personnage qui a reculé ne peut pas reconstituer le mur pour le tour de jeu suivant.

Un personnage en groupe, ayant des amis derrière lui en ordre serré ou lâche, et qui subit un résultat « recul », peut éviter de reculer s'il y a autant ou plus de rangs d'amis juste derrière lui que de rangs ennemis (en ordre serré ou lâche) qui le poussent par-devant.

Un personnage forcé à reculer par un ennemi muni d'une arme plus courte que la sienne perd l'avantage de la longueur de son arme au tour suivant. Leurs

socles peuvent aussitôt être placés en contact, pour se souvenir au tour suivant que la frappe sera simultanée.

Cela ne modifie pas les priorités de frappe des autres personnages voisins (sur les côtés).

Des amis serrés derrière un personnage qui a subi un résultat « recul » au tour précédent ne peuvent pas frapper par-dessus son épaule. Le personnage et ses amis peuvent retrouver ensuite l'avantage de la longueur des armes, s'il ne recule pas à nouveau.

Cela s'applique même si le personnage n'a pas effectivement reculé à cause d'un autre point de règle lui permettant de rester sur place (rangs amis juste derrière lui, ou nain sur sol dur, etc).

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. RÈGLES DES PLUSIEURS 6

Quand un groupe tire sur une même cible ou frappe un même ennemi, deux dés qui obtiennent un 6 naturel comptent comme un 6 et un 7. Quatre 6 naturels valent donc deux 6 et deux 7 ; ces deux 7 sont alors équivalents à un 7 et un 8. Deux 8 valent un 8 et un 9, etc.

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, qui peut aussi être relancé pour tenter d'obtenir un nouveau 6 qui vaudra un 8, et ainsi de suite.

Les personnages en **désordre** ne bénéficient pas de ces « règles des plusieurs 6 » pour tirer ni frapper.

XI. BOUCLIER ET PAVOIS

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

Un bouclier donne une armure 3 aux personnages de vêture plus basse, quelle que soit sa taille et la situation.

Le « **pavois** » est grand mais moins maniable, il ne

modifie pas la vêtue/armure et ne protège que des tirs : malus -1. 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 ou un pavois ralentit le mouvement de 4 cm.

Les personnages isolés ou en « ordre dispersé » bénéficient d'une protection -1 au tir et en mêlée s'ils se protègent d'un bouclier. Ils peuvent se déplacer en même temps, mais ne rien faire d'autre. Ils ne peuvent pas tirer en même temps (*sauf piéton avec fronde à main, cavalier avec javelot*).

Les personnages qui n'ont pas une excellente raison d'être « isolés », ou qui ne sont pas entraînés à l'ordre dispersé, sont systématiquement en groupe quoi que le joueur en pense.

La protection -1 au tir ne compte pas si les tireurs adverses sont écartés de plus de 90° (un angle droit centré sur la cible), ou en cas d'embuscade (si la cible ne s'y attend pas). Un cavalier est protégé des tirs par son bouclier devant lui et sur son côté gauche : il perd cette protection si, à tout moment du tour de jeu, il montre son côté droit aux tireurs adverses.

En mêlée la protection -1 du bouclier ne compte que contre un seul adversaire à la fois. Un piéton peut se protéger d'un ennemi devant lui ou à sa gauche tout en frappant un autre adversaire devant lui ou à sa droite ; un cavalier ne peut se protéger que devant lui ou sur sa gauche, tout en frappant sur sa gauche, devant lui, ou sur sa droite.

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

« Mur » de boucliers ou de pavois ; tortue

Les guerriers de certains peuples, munis de grands boucliers seulement, étaient entraînés à former un « mur de boucliers » à pied en ordre serré ; soit provisoire et immobile (seulement au moment du contact), ou aussi en déplacement.

Les personnages en « mur » de boucliers ou de pavois bénéficient d'une protection -1 au tir et en mêlée, et protègent aussi des tirs un seul rang d'amis en ordre serré ou lâche juste derrière eux.

Dans quelques rares cas historiques il peut exister un « mur de boucliers » de cavalerie limité à certaines situations tactiques (cavalerie romaine du Bas-

Empire, "conroi" de chevaliers XIIe-XIIIe siècle, etc).

La tortue romaine donne une protection -2 contre les tirs. Dès qu'elle se trouve au contact d'ennemis, elle devient un simple mur.

Un mur de boucliers ou de pavois, ou une tortue, n'est effectif qu'après la fin du tour où il est formé.

Le déplacement en mur de boucliers, mur de pavois, ou tortue, est limité à 12 cm et n'est pas possible en terrain difficile. Le mur et la tortue ne peuvent pas exister en terrain très difficile. Le « désordre » annule bien sûr le mur et la tortue puisqu'il rompt l'ordre serré.

XII. BUDGET

Pour que les armées soient de force à peu près égales, on peut calculer le budget total de chacune. Chaque personnage coûte un nombre de points égal à sa classe (*si l'armure est différente de la classe, le coût est la moyenne des deux*), plus le prix de ses armes. Un cheval coûte le même prix que son cavalier à pied. Un chameau, mule montée, ou cheval d'infanterie montée, coûte un point de moins que le chamelier ou muletier à pied.

Exemples : un piéton classe 3 coûte 3 pts ; un piéton classe 2 avec armure 4 coûte 3 pts ; un cavalier classe 4 coûte 8 pts ; un chamelier classe 3 coûte 5 pts.

Un multiplicateur peut être appliqué au total des points d'une armée en cas de différence technologique (*guerres coloniales, etc*).

En pratique, on préfère souvent ignorer le budget et répartir les troupes sans calculer, l'important étant surtout que le scénario de la partie soit motivant.

XIII. TERRAIN

Le terrain est un élément important du réalisme et de la beauté du champ de bataille. La table de jeu figure une plaine sur laquelle on dispose des éléments de terrain, fabriqués en relief ou simples morceaux de papier coloré.

Le « tableau des terrains » indique les effets de chaque sorte de terrain, notamment 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 la mêlée (*certaines combattants sont désavantagés en 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 les montés, mais ils annulent les terrains difficiles et facilitent le passage des véhicules à roues (sauf par très mauvais temps).

Risque

Le « tableau des terrains » indique certains terrains comme « risqués ».

Chaque personnage qui fait un mouvement « risqué » lance un dé. Les personnages de classe 1, ceux d'armure 5, les montés non cavaliers, et les piétons d'armure 4, ajoutent +1 au dé ; les héros ont -1.

– **résultat 6** : bloqué ou enlisé : immobilisé pour ce tour, sans rien faire d'autre, et en désordre ; le personnage devra relancer le dé de risque en phase de mouvement du tour suivant, et si le résultat est encore 6 cela équivaut à 7 (*voir ci-dessous*).

– **résultat 7** : hors de combat (chute grave, noyade...)

Un personnage non immobilisé peut venir aider ou encourager un personnage qui craint de rester bloqué, ou qui l'est déjà, en venant à son contact sans rien faire d'autre durant le tour. Il lui donne alors -1 au jet de dé, mais a lui-même +1 pour son propre test (en plus de son propre modificateur éventuel).

XIV. UNITÉS, FORMATIONS ET COMMANDEMENT

Il est préférable (*mais pas obligatoire*) que les personnages d'un joueur soient regroupés en petites unités, et que chacune de ces petites unités comprenne au moins un « gradé » (officier ou sous-officier, noble, etc). Les groupes de personnages peuvent être serrés de différentes manières ; on peut décider, avant la partie, de tenir compte ou non de ces « formations », et aussi de la hiérarchie de commandement.

– **Jeu à action libre** : C'est le système le plus simple, celui de la première règle de base d'« Argad ! ». Les personnages évoluent seuls ou groupés, chaque joueur fait agir ses personnages comme il le souhaite. Certaines figurines peuvent

représenter des gradés mais sans effet sur le jeu. Dans ce cas, ce chapitre n'est pas indispensable mais aidera à mieux comprendre certaines situations et à placer les figurines de manière réaliste.

– **Jeu à hiérarchie libre** : C'est le système standard. Les personnages évoluent seuls ou groupés, mais les personnages isolés (hors de portée de voix d'un gradé) peuvent subir des pénalités ; chaque joueur fait agir ses gradés, et leurs subordonnés à portée de voix de ceux-ci, comme il le souhaite.

– **Jeu à hiérarchie stricte** : Les personnages évoluent seuls ou groupés, mais les personnages isolés hors de portée de voix d'un gradé peuvent subir des pénalités ; chaque joueur doit rédiger les ordres que son chef d'armée donne à ses gradés avant de faire agir ceux-ci et leurs subordonnés à portée de voix.

– LES FORMATIONS :

L'ordre lâche (OL)

La formation la plus naturelle, à pied ou monté, est l'« ordre lâche » : plus ou moins côte à côte et à peu près en ligne. Les personnages qui ne sont pas entraînés à autre chose sont en ordre lâche ou en désordre. Ceux qui travaillent, qui rechargent un engin d'artillerie, qui attendent qu'il se passe quelque chose, sont aussi en ordre lâche (*à moins d'être seuls et/ou en désordre*).

L'ordre lâche peut permettre de ne pas reculer en mêlée, si assez de rangs arrières soutiennent le premier rang.

Les personnages en ordre lâche restent assez bien groupés, leurs socles peuvent se toucher ou non mais ils ne sont pas bien alignés.

L'ordre serré (OS)

L'« ordre serré » nécessite un entraînement spécial pour rester coude à coude ou botte à botte, et au moins un gradé pour donner les ordres.

Les figurines sont placées socle contre socle en bloc compact et bien aligné : une colonne, ou bien une ligne. Pour une petite unité, une colonne a un à quatre hommes de large, une ligne un à trois d'épaisseur, suivant le nombre de soldats et l'époque.

Pour passer de ligne à colonne ou l'inverse, chaque personnage fait un quart de tour sur lui-même ; pour faire demi-tour en ligne ou en colonne, chaque personnage fait un demi-tour. Ces pivotements se font sans pénalité de mouvement.

Le déplacement maximum en ordre serré est de 16 cm à pied, 32 cm monté. Aucun personnage de la

formation ne peut aller plus vite, donc pour tourner ceux qui sont à l'extérieur du virage doivent être attendus par les autres.

On ne peut pas se déplacer en ordre serré en terrain difficile, mais on peut y être immobile. On ne peut pas être en ordre serré en terrain très difficile, même immobile.

L'ordre serré permet à certaines troupes de frapper, ou de tirer, sur plusieurs rangs, et parfois de ne pas reculer en mêlée (*voir les suppléments historiques*). Le « mur » de boucliers ou de pavois est un « ordre serré », de même que la « tortue » romaine. Un groupe qui n'est pas, ou qui n'est plus, en ordre serré, n'a donc pas les avantages du « mur » ou de la « tortue ».

L'ordre dispersé (OD)

L'« ordre dispersé » est pratiqué par des personnages entraînés à harceler l'ennemi comme « tirailleurs » ou « voltigeurs », ce sont donc presque toujours des tireurs à pied ou montés. Leurs socles sont placés à au moins 4 pas les uns des autres. Leur mouvement est normal.

Des personnages qui n'y sont pas entraînés ne peuvent pas évoluer dispersés sous prétexte, par exemple, d'éviter des tirs ; en effet, ils se resserrent involontairement pour se rassurer.

L'« ordre dispersé par deux » est possible pour certains couples de combattants (*exemples : un pavesier médiéval et un arbalétrier serré derrière lui ; un tireur d'arme à feu médiévale et son goujat ; un tireur de fusil-mitrailleur avec son servent*). Deux personnages marchant ensemble ne sont pas considérés comme un « groupe ».

Les personnages en ordre dispersé se resserrent d'eux-mêmes aussitôt en **ordre lâche** s'ils entrent en contact avec des ennemis qui ne sont pas en ordre dispersé ou isolés.

Le désordre

Le « désordre » est une situation où la troupe est provisoirement sans formation, désorganisée, et surtout où les chefs n'arrivent pas à se faire entendre. Les personnages en désordre restent assez groupés, leurs socles peuvent se toucher ou pas mais ils ne sont pas bien alignés.

Les personnages isolés, c'est-à-dire hors de portée de voix d'un gradé, sont en désordre. **Néanmoins, si leur joueur le souhaite, des personnages en toute formation qui se retrouvent sans gradé à portée de voix peuvent faire un test de cohésion après la fin du tour (sans bonus-malus) :**

– résultat du dé plus petit que leur classe : ils peuvent garder leur formation, sans se déplacer

– résultat du dé plus grand que leur classe : ils sont en désordre

– résultat du dé égal à leur classe : les personnages réagissent selon leur réflexe primaire (*les troupes régulières peuvent rester immobiles en formation ; les guerriers culturellement agressifs attaquent en désordre ; les milices et recrues (classe 2) s'enfuient en désordre ; etc*).

Les personnages en désordre n'ont aucun des bonus qu'ils pourraient normalement avoir au tir ni en mêlée (*par contre, ils ont les malus !*), ne bénéficient pas des « règles des plusieurs 6 », et ne peuvent pas effectuer les tirs des « cas particuliers » du chapitre VII.

Le désordre cesse automatiquement après la fin du tour de jeu si un gradé de rang et de statut social suffisants pour commander les personnages se trouve à portée de voix ; les personnages concernés se retrouvent alors en ordre lâche.

Cela signifie qu'ils écoutent à nouveau les ordres ; leur gradé pourra alors commander un changement de formation au début du tour suivant (voir plus bas).

Le fait qu'un groupe en ordre soit disloqué ne cause pas forcément le « désordre » (*contrairement à cette notion dans beaucoup de règles de wargame*).

Si, par exemple, des combattants en ordre serré doivent reculer en mêlée, ils ne sont plus en OS et se retrouvent en ordre lâche mais pas forcément en « désordre ».

Changement de formation

Les personnages en formation peuvent passer à une autre formation qu'ils connaissent si un de leurs gradés leur en donne l'ordre à haute voix. Ils changent alors de formation pendant la phase mouvement, sur place ou en se déplaçant normalement (*si le terrain le leur permet*). La nouvelle formation n'est effective qu'après la fin du tour de jeu. Il n'est pas possible de tirer, de recharger, de frapper, ni de faire quoi que ce soit pendant un tour de jeu où l'on change de formation.

Isolés, et changements de groupe

Le joueur a toute liberté pour faire évoluer des personnages isolément, les faire quitter ou rejoindre un groupe, changer de groupe, former un nouveau groupe. Il faut néanmoins rester logique et historique.

XV. PERSONNAGES EXCEPTIONNELS

On admet que tous les personnages possèdent une force physique à peu près équivalente, les différences étant symbolisées par leur classe. Mais on peut accepter des cas particuliers en fantastique, en « Pulp » (*aventures inspirées des films d'action et BD*), et en historique quand un combattant est décrit comme très costaud dans les anciens textes.

Personnages de force +H

Les personnages dotés d'une force très supérieure à la moyenne sont dénommés « +H ». On les reconnaît à leur socle plus grand (2,5 cm pour les socles de piéton).

Quand ils combattent à pied en mêlée, ils frappent avec +1 au dé et leurs ennemis ont -1 pour les frapper.

Pas d'avantage en mêlée montée : un +H cavalier combat comme un cavalier normal car un cheval est déjà plus fort qu'un homme ; un +H piéton monté est comme un monté normal car il manque de stabilité pour tirer parti de sa force.

Leur coût en budget est double d'un piéton identique de force normale ; comme cavalier ils coûtent donc, avec leur monture, le triple d'un piéton normal.

Les héros et la gloire

Les « héros » et les personnages très célèbres sont vraiment rares. Il ne doivent pas dominer le jeu mais y apporter une autre dimension ; leur nombre et leurs capacités doivent être très limités, selon le scénario.

La taille de leur socle à pied dépend de leur carrure apparente (2 cm ou 2,5 cm).

Un nouveau critère, la « gloire », est créé pour eux dans le jeu ; les héros les plus célèbres ont 6 en gloire. La gloire devient un critère de plus dans la résolution des combats, notamment en mêlée où on la prend en compte comme la classe et l'armure (seulement si elle est plus grande).

Ex : si Robin des Bois est classe 5, vêtue 3, gloire 6, il faut obtenir un résultat de 7 pour le tuer en mêlée ; ou bien un résultat de 3, 4, 5, ou 6, pour le persuader de bien vouloir accepter d'esquiver le coup en se reculant de deux pas.

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

Le paragraphe sur les « soins à un blessé » des règles optionnelles donne aux héros apparemment « tués » de grandes chances d'être sauvés.

XVI. « UN CERTAIN TEMPS... »

Il arrive que des personnages doivent effectuer une action ou un travail simple (*enfoncer une petite porte, bloquer un passage, réparer un objet simple, etc*) dont il est difficile de préciser d'avance la durée. On dit alors que cette action dure « un certain temps » (*en mémoire de Fernand Raynaud*).

À la fin du premier tour de jeu consacré à ce travail, le joueur lance un dé : s'il fait 1 l'action est réussie et est terminée, s'il fait plus elle durera plus longtemps mais on ne sait toujours pas combien.

Après chaque tour de travail on relance ainsi le dé, l'action n'est achevée que si le résultat est inférieur ou égal au nombre de tours de travail déjà effectués :

– à la fin du 1^{er} tour de jeu, l'action réussit sur un jet de dé de 1 ;

– à la fin du 2^{ème} tour, sur un dé de 1 ou 2 ;

– à la fin du 3^{ème} tour, sur un dé de 1, 2, ou 3 ; etc ;

– tout résultat de 6 naturel est un **échec total** qui oblige à tout recommencer depuis le début (*ce point peut être ignoré suivant le scénario*).

Les travaux plus difficiles ou plus longs peuvent nécessiter « deux certains temps » (*ou même plus*). On lance alors deux dés (par exemple, pour changer une roue) mais il n'y a échec total que sur un double 6 naturel.

Les personnages spécialisés dans le travail à effectuer ou munis d'outils adéquats (pionniers, sapeurs, mécaniciens, etc), ont -1 au dé.

Il peut être utile de distinguer les figurines de personnages spécialisés : outils à la main, socle couvert de terre fraîchement remuée ou de gravats, etc.

XVII. ADAPTATIONS NAVALES

Plusieurs règles navales sont assez facilement compatibles avec « Argad ! », citons par exemple « Per Mare Et Terras » et « De la Tortue à Trafalgar ».

Le rapport 1:1 (une figurine = une personne) est difficilement adaptable à la marine car les navires d'une certaine taille ont besoin d'équipages très importants. On peut donc admettre, dans le jeu, que les bateaux peuvent naviguer avec un équipage plus réduit qu'en réalité (1/5^e, voire 1/10^e) ; cela ne modifie pas le nombre de figurines même si elles débarquent à terre.

Il est préférable d'admettre que les tirs d'armes individuelles (mousquets, fusils...) sont impossibles entre la terre et un navire naviguant en mer, car l'étroitesse des tables de jeu oblige parfois à placer

un navire très près de la côte (mais cela ne modifie pas les portées des canons).

Si l'on désire faire évoluer des navires peu rapides sans étudier d'autres systèmes de règles, voici une manière approximative de convertir leur vitesse réelle (jusqu'à dix nœuds environ) pour les jouer avec « *Argad !* » :

Mouvement = vitesse en nœuds multiplié par 4 cm

Exemple : une petite canonnière coloniale de la fin du XIX^e siècle, capable de naviguer à une vitesse de six nœuds, peut se déplacer de $6 \times 4 \text{ cm} = 24 \text{ cm}$ par tour de jeu.

On peut éventuellement y ajouter (ou en soustraire) la vitesse du courant. Le courant est généralement moins fort près des berges d'une rivière qu'au milieu.

Les navires ne réagissent pas immédiatement aux ordres donnés, il est donc préférable de faire leurs mouvements en « simultané préparé ». Pour cela il faut confectionner des pions en carton, marqués « tout droit », « à tribord » (droite), « à babord » (gauche), « ralentir / stopper », etc.

Un pion est placé par le joueur concerné près de chaque navire, face cachée, juste avant le début du tour, puis dévoilé.

– pour les barques à rames, les petites embarcations à voile où le barreur peut agir facilement lui-même, et les navires à moteur, l'effet du pion est appliqué aussitôt, durant le tour.

– pour les navires à voiles où les ordres du capitaine doivent être relayés par l'équipage, l'effet du pion ne s'applique qu'au tour suivant ; pendant le tour qui commence, le navire obéit donc à l'ordre donné au début du tour précédent.

ANNEXE : PROTECTION BOUCLIER

Protection du bouclier ou du pavois à pied contre des tirs venant de plusieurs directions

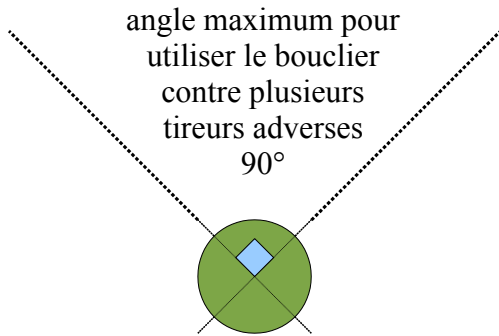


schéma n°1

Les piétons isolés ou en ordre dispersé, et les montés isolés ou en ordre dispersé, ne peuvent pas utiliser leur bouclier ou pavois pour se protéger à la fois de tireurs écartés de plus de 90° ; il faut qu'ils choisissent desquels ils se protègent.

Protection du bouclier monté

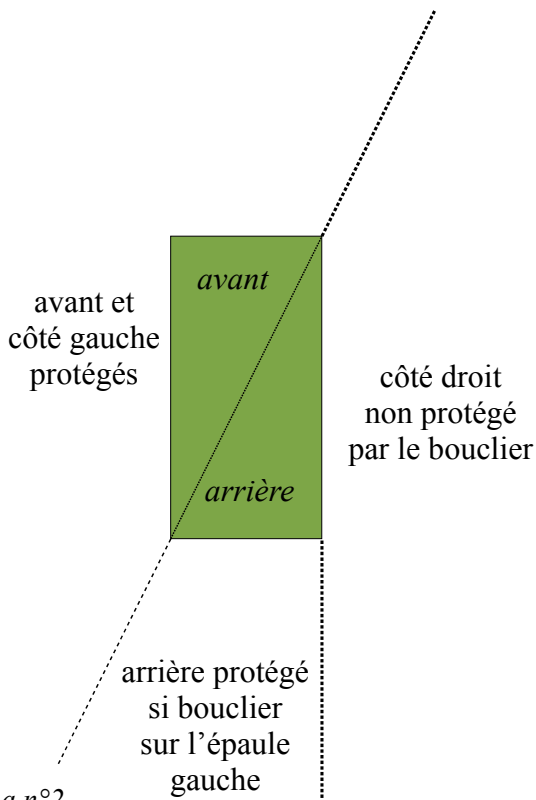


schéma n°2

Un monté isolé ou en ordre dispersé peut tenir son bouclier devant lui, ou sur son côté gauche, ce qui peut lui donner une protection contre des tirs venant d'une de ces directions. Certains cavaliers (pas tous) sont aussi habitués à le porter sur leur épaule gauche

pour protéger leur dos. Mais on ne peut pas se protéger à la fois de tirs provenant de plusieurs directions distantes de plus de 90°.

Protection du mur de boucliers ou de pavois, à pied, formé sur un seul rang

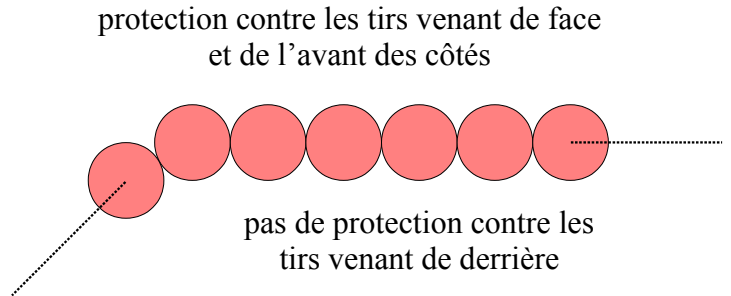


schéma n°3

Protection du mur de boucliers ou de pavois à pied, formé sur deux rangs

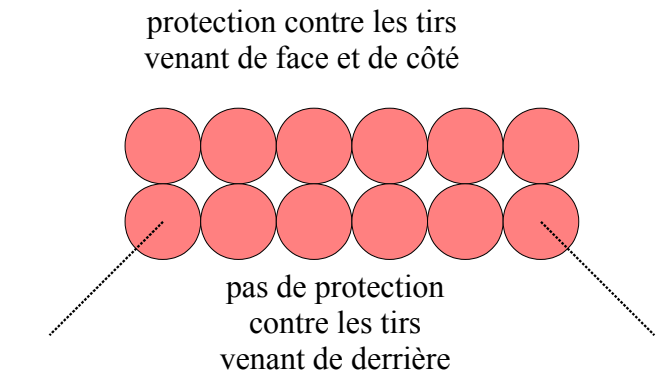


schéma n°4