

Tables d'archerie

Voici les tables de tir et points de règles des diverses sortes d'arcs et d'arbalètes, regroupés pour une meilleure vision d'ensemble. Toutes sont présentées à peu près de la même manière :

[nom de l'arme]	armure 4	armure 5	[courte portée]	[moyenne portée]	[longue portée]
L'arme est-elle utilisée à pied et monté, ou seulement à pied ? Faut-il rester immobile un tour de jeu pour tirer ? Ou bien, si on peut tirer en mouvement, a-t-on un malus au dé ? Combien de temps faut-il pour recharger l'arme ?	Malus au dé contre une cotte de mailles ou une cuirasse	Malus au dé contre une armure complète	Résultat à obtenir pour toucher à courte portée	Résultat à obtenir pour toucher à moyenne portée	Résultat à obtenir pour toucher à longue portée

Les arcs peuvent tirer une fois par tour de jeu, les arbalètes doivent être rechargées. On lance **1D6** (un dé à 6 faces) par tireur qui tire. Les **malus causés par des protections** armure ou terrain ou par le mouvement du tireur, etc. sont rappelés sur les fiches résumées de chaque époque. Un **double 6 naturel** (avant tout bonus-malus) vaut un 6 et un 7. Un 6 naturel obtenu seul peut être relancé, un nouveau 6 vaut 7. Un triple 6 naturel vaut 6, 7, 8, etc. La mention **.ext** dans les tables de tir signifie qu'à cette portée on ne peut pas tirer d'une fenêtre ou d'une meurtrière, il faut être en extérieur.

Arbalètes

Arbalète ancienne, arbalète légère, arbalète de chasse à pied ou monté

Une arbalète de faible portée existe à la fin de l'Empire Romain et reste longtemps en usage chez les Pictes. Cette arme réapparaît en Europe au milieu du dixième siècle. Des arbalètes de chasse légères sont aussi utilisées pendant tout le Moyen Âge et jusqu'à la fin du seizième siècle. Ces arbalètes anciennes et légères sont assimilées dans le même tableau (ci-dessous). Elles peuvent être maniées à pied ou monté, avec -1 au dé si on tire en mouvement (sauf arrivant au contact à pied). Il faut rester immobile pendant un tour de jeu pour recharger, l'arbalète ne peut donc tirer qu'une seule fois en deux tours de jeu.

Arbalète ancienne, légère, de chasse	armure 4	armure 5	0 - 10 cm	10 - 20 cm	20 - 30 cm
tire à pied ou monté -1 pour tirer en mouvement (ce malus ne s'applique pas si on tire juste en arrivant au contact à pied) rechargée en un tour immobile	—	-1	5 - 6	6	7

Arbalète féodale ou médiévale à pied, immobile

Une arbalète puissante, capable de percer les protections métalliques des chevaliers, se développe depuis le douzième siècle jusqu'au début du seizième siècle. Elle n'est utilisée qu'à pied, mais certains arbalétriers peuvent se déplacer montés. Il faut être immobile pendant le tour de jeu pour tirer et aussi rester un tour de jeu immobile pour recharger, on tire donc au maximum une seule fois en deux tours de jeu.

Arbalète féodale ou médiévale	armure 4	armure 5	0 - 20 cm	20 - 40 cm	40 - 60 cm
tire immobile à pied rechargée en un tour immobile	—	—	5 - 6	6	7

On peut tourner le personnage vers l'arrière pendant le tour de jeu où l'arbalétrier recharge, pour s'en souvenir.

Arcs

Arc antique de faible portée, arc court simple, arc autochtone à pied ou monté

Des arcs anciens comme l'**arc gaulois** ou **picte**, des **arcs traditionnels autochtones** d'Afrique ou d'Amérique (de diverses tailles) et les **arcs courts simples** du haut Moyen Âge ont une assez faible portée. Ils sont efficaces contre des adversaires peu protégés ou pour la chasse, en tirant de près. Ces arcs peuvent être maniés à pied ou montés, avec -1 au dé si on se déplace pendant le même tour de jeu.

Arc ancien Arc court simple Arc autochtone	armure 4	armure 5	0 - 10 cm	10 - 20 cm	20 - 40 cm
tire à pied ou monté -1 pour tirer en mouvement	-1	-2	5 - 6	6	7 ext.

Arc court composite à pied ou monté. Grand arc simple à pied

Les **arcs courts composites** originaires des steppes et répandus en Europe avant la fin de l'Antiquité, et les plus **grands arcs simples** utilisés dès le haut Moyen Âge (vikings par exemple) ont une meilleure portée. Le grand arc tire à pied et immobile. L'arc court composite tire immobile à pied mais peut tirer monté, avec -1 au dé s'il se déplace monté. Ces deux sortes d'arc utilisent le même tableau (ci-dessous).

Règle optionnelle : on admet que ces deux sortes d'arc peuvent tirer en mouvement à pied sur une cible très proche, à une très courte portée de 10 cm maximum, avec malus -1 au dé. Ce malus s'applique même en venant au contact.

Arc court composite Grand arc	armure 4	armure 5	0 - 20 cm	20 - 40 cm	40 - 60 cm
tirent immobiles à pied <i>tir permis en mouvement à pied sur une cible très proche (à 10 cm max.) -1 au dé</i> l'arc court composite tire à pied ou monté avec -1 en mouvement monté	-1	-2	5 - 6	6	7 ext.

Arc long (longbow) gallois ou anglais XIV^e - XV^e siècles à pied, immobile

L'**arc long gallois ou anglais** de la guerre de Cent Ans a davantage de pénétration contre les armures (qui se renforcent à cette époque). Il est utilisé immobile à pied (des archers peuvent se déplacer montés s'ils ont des chevaux, mais doivent descendre pour tirer). Cette table ne concerne que les archers gallois et anglais depuis le début du quatorzième siècle jusqu'au tout début du seizième siècle. Les archers d'autres nations, et les Gallois et Anglais d'autres périodes, sont moins bien entraînés et utilisent le tableau du grand arc simple, même avec des longbows (*et sans l'option de tirer de près en mouvement à pied*).

Longbow gallois ou anglais, XIV ^e - XV ^e siècles	armure 4	armure 5	0 - 20 cm	20 - 40 cm	40 - 60 cm
tire immobile à pied	—	-1	5 - 6	6	7 ext.

Arc japonais (yumi) époque Sengoku

L'arc japonais de l'époque Sengoku est peu puissant mais précis. La table de tir lui donne une portée plus limitée que celle de l'arc européen ou de l'arc composite mongol, ce qui encourage les actions individuelles près de l'ennemi. Grâce à leur entraînement spécifique les samouraïs peuvent tirer à cheval, même en mouvement monté et sans malus pour cela (*voir l'extension Sengoku pour d'autres détails*).

Yumi japonais époque Sengoku	armure 4	armure 5	0 - 10 cm	10 - 20 cm	20 - 40 cm
tire immobile à pied <i>les samouraïs peuvent tirer montés, sans malus mouvement</i>	-1	<i>Sengoku -1 autre -2</i>	5 - 6	6	7 ext.

L'armure complète Sengoku est plus légère que l'armure européenne. Si on mélange les contextes, le yumi Sengoku a un malus -2 contre les armures 5 plus lourdes (ō-yoroi période précédente, ou européenne, ou médiévale-fantasy).

Précisions & suggestions

Voici quelques précisions utiles. Pour mieux détailler toutes les possibilités du système de jeu il faut aussi se reporter aux pages 16 à 24, concernant le tir, de la règle générique Argad de 2020-23.

Les protections du terrain contre le tir sont normalement assez visibles.

Ci-contre, le tireur qui est juste derrière le muret a une protection : malus -1 au dé du tir de l'archer adverse (et il peut être entièrement protégé s'il se met à quatre pattes sans rien faire). Son ennemi à découvert n'a pas de protection.

Ci-dessous à gauche, les deux adversaires ne sont pas au contact du muret et ont tous les deux le malus -1 (*de plus loin, à longue portée de l'arme, une règle optionnelle admet de tirer en cloche, sans malus pour cet obstacle sur un groupe*).



Ci-dessous à droite, aucun d'eux n'est protégé.



Rappel : quiconque a été au contact d'un ennemi au début du tour de jeu ne peut pas tirer avec ces armes.

Divers points de règle aident, si on le souhaite, à simuler des situations inhabituelles ou à créer davantage d'intérêt rôliste ou tactique :

Tireurs classe 2

Les tireurs classe 2 ont toujours un malus -1 au dé pour tirer (à moins d'avoir de très bonnes raisons, dans le scénario, d'être des bons tireurs **et aussi** de ne pas craindre le stress de la bataille).

Piétons montés

Les piétons montés (peu habitués à combattre à cheval, ou sur des montures peu sûres) ont malus -1 au dé pour tirer immobile montés (si leur arme peut tirer monté) et ne peuvent pas tirer en mouvement montés.

Partie de chasse

+1 au tir à la chasse (sauf les piétons montés mais à la chasse ils tirent comme des cavaliers).

Concours de tir

Un concours de tir, lors d'une fête ou d'un entraînement, permet de mesurer ses capacités, ou de discuter diplomatie, en attendant la suite des événements. Tous les personnages ont bonus +2 pour tirer sur une cible fixe lors d'un concours amical et pacifique (et le tir d'élite peut s'y ajouter).

Tir d'élite

Quelques personnages historiques ou imaginaires ont la capacité de "tireur d'élite" avec leur arme préférée, comme Robin des Bois au grand arc ou Guillaume Tell à l'arbalète médiévale. Chaque joueur ou joueuse ne peut faire qu'un **seul tir d'élite par tour de jeu**. Pour chaque tir d'élite on a le choix entre choisir sa cible individuelle dans un groupe, **ou bien** avoir un bonus +1 pour ce tir (pas les deux à la fois).

Tir par surprise, embuscade

Un adversaire surpris par l'apparition soudaine de tireurs qui étaient cachés n'a pas le temps de réagir. Le tir par surprise a bonus +1 au dé et l'ennemi ne peut pas riposter pendant le même tour de jeu. Ce bonus peut s'ajouter à celui d'un tir d'élite. *Un test de perception peut être fait avant la surprise.*

Nuage de flèches (arcs)

Une fois par journée, des **archers immobiles** peuvent tirer en masse très rapidement, sur ordre du **chef de troupe** en personne (à portée de voix ou par signal, musique, bannière agitée) contre des **ennemis visibles pendant tout le tour de jeu** ; si ces ennemis ne sont pas en **groupe** mais sont en ordre dispersé ou isolés il y a malus -1. Ces archers tirent deux flèches coup sur coup sans bien viser, il n'y a pas de courte portée (de près on touche comme à moyenne portée). Les 6 naturels des deux tirs sur une même cible peuvent être associés pour faire 7 et davantage. Chaque joueur ou joueuse ne peut donner cet ordre qu'**une fois par jour** ; si des archers ne peuvent pas le faire en même temps que les autres ils ne pourront plus.

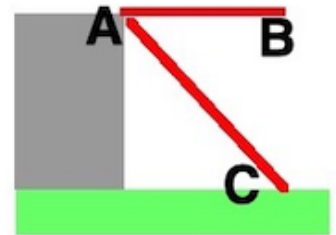
Peuples des steppes

Les cavaliers des steppes (Parthes, Huns, Mongols) avec arc court composite peuvent tirer en mouvement monté, sans malus mouvement mais leur courte portée est alors plus limitée : 0-10 / 10-40 / 40-60 cm.

Différence de hauteur

La hauteur peut donner un avantage : la portée d'un tireur nettement plus haut que sa cible peut se mesurer jusqu'à la verticale de sa cible, celle d'un tireur nettement plus bas que sa cible est la distance réelle jusqu'à la cible.

Schéma ci-contre : pour un échange de projectiles entre A et C, la portée du tir de A est AB, la portée du tir de C est CA. Attention quand même à l'échelle des éléments de terrain, les vraies collines ne sont pas plus basses que des maisons même si sur la table de jeu elles sont souvent représentées petites.



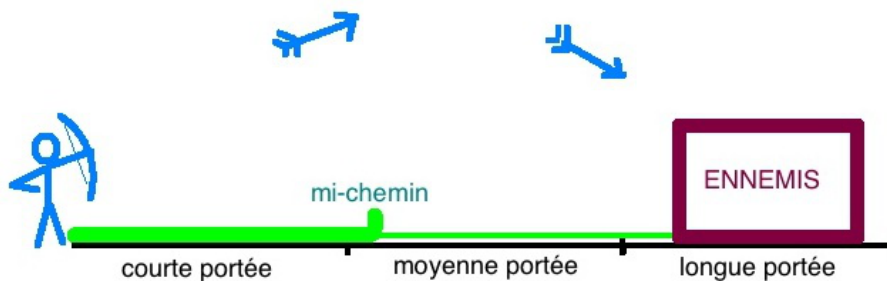
Tirer de vraiment plus haut (angle C de plus de 45° environ) annule la protection des broussailles et obstacles linéaires bas (muret, rochers). Entre 45° et 30° environ les obstacles bas ne protègent qu'une seule rangée de personnages debout ou cachés derrière. Ceci peut être adapté selon le terrain miniature.

Tir "en cloche" à longue portée par-dessus des piétons amis (ou par-dessus obstacle bas)

Des **archers** ou **arbalétriers** (ou frondeurs) peuvent tirer, à **longue portée seulement, par-dessus des piétons amis** (ou obstacles bas) à **condition d'en recevoir l'ordre d'un chef à portée de voix pour guider leur tir** ; que les plus éloignés des piétons amis (ou des obstacles bas) ne soient pas **plus près de l'unité ennemie visée que du tireur** ; et que la cible soit **visible pendant le tour de jeu tout entier**. Si la

cible n'est pas un groupe mais est isolé ou en ordre dispersé il y a un malus -1.

Ci-contre : l'unité ou groupe ennemi doit être à longue portée de l'arme et aucun ami ni obstacle bas ne doit être, dans la ligne de tir, plus près de l'ennemi visé que du tireur (pas au-delà de "mi-chemin").



Tir contre une mêlée

La règle interdit en principe de tirer sur une mêlée. Ça peut quand même être fait sur l'ordre direct du chef de troupe en personne... mais, dans la bousculade, si le tir réussit la victime peut aussi bien être un ami qu'un ennemi, **on tire la victime au sort** (comme pour tout tir normal contre un groupe).

Un tireur d'élite peut décider de choisir sa cible individuelle dans une mêlée, dans ce cas un résultat de **double 1 naturel** (au premier jet, ou relancé) touche un de ses amis les moins éloignés dans cette mêlée.

Dans les deux cas, un groupe touché par des tirs amis devrait faire un test moral.

Tir contre des montés près de piétons

Jusqu'à 10 cm maximum, même en mêlée, on peut viser des montés mêlés à des piétons (et si ces montés sont plusieurs proches les uns des autres ils forment un groupe cible). Un 6 naturel peut compter pour obtenir plus en mêlée contre le même adversaire, mais un **double 1 naturel** (au premier jet, ou relancé) touche un piéton ami du tireur s'il y en a dans cette mêlée (et peut imposer un test moral au groupe).



Archerie fantastique

Les humanoïdes fantastiques ont souvent une technologie et des armes égales à celles des humains de leur voisinage (sauf autres raisons dans le contexte ou le scénario). Les armes médiévales-fantasy suivent les tables de tirs des armes humaines, parfois avec un dé différent (D4 ou D8).

Quelques particularités évidentes ou reconnues

Les créatures un peu plus faibles que les humains : **Gobelins**, **Halflings**, **petits Hommes-Rats**, etc. utilisent l'arc de faible portée et l'arbalète ancienne. Les **Halflings** tirent très bien, au **D8**.

Les **Nains** sont de force comparable aux humains et peuvent manier l'arbalète médiévale, mais ne peuvent tirer qu'avec des arcs courts (simples ou composites) pas le longbow.

Les **Orcques** tirent mal, au **D4** (sauf les projectiles jetés à la main, au **D6**). Ceux et celles de force égale aux humains (force =H) ne peuvent pas manier le longbow, mais peuvent tirer montés sur des loups ou des sangliers. Les **Gros-Orcques** (force +H) peuvent manier le longbow, immobiles à pied.

Les **Hommes-Lézards** et autres amphibiens qui vivent dans des repaires humides ou sablonneux ne peuvent réaliser et conserver que des arcs de faible portée ou des arbalètes légères.

Les humanoïdes de très grande taille : **Ogres**, **Trolls**, **Géants**, etc. utilisent peu ou pas du tout les armes de trait (il peut y avoir des exceptions individuelles).

La règle interdit de viser un individu dans un groupe, mais **jusqu'à 10 cm maximum**, même en mêlée, les petits humanoïdes (Gobelins, Halflings, etc. et aussi les Nains) peuvent viser des ennemis de taille humaine ou plus grands debout parmi d'autres petites créatures ; et les humanoïdes de taille humaine ou +H peuvent viser les monstres ou humanoïdes ++H ou plus grands mêlés à des gens de taille humaine. Si ces ennemis sont proches les uns des autres ils sont un seul groupe cible. Un maximum naturel du dé peut compter pour obtenir plus en mêlée contre le même adversaire, mais un **double 1 naturel** touche un des petits amis du tireur qui les entourent s'il y en a dans la même mêlée.

L'arbalète légère, pratique et maniable, est utile pour la chasse aux **Vampires** à toute époque.

Les **Elfes** tirent au **D8** : Elfes des Bois avec la table de tir de l'arc faible, Hauts Elfes comme l'arc simple, Elfes Sombres avec arbalète à main ou arbalète légère ou arbalète elfique (*arquebow*). Les **Demi-Elfes** tirent au **D6**, souvent avec la même arme que leur parent elfique et ne peuvent pas manier le grand arc (*longbow*).

Armure 6, armure 7, armure 8...

De grands humanoïdes ou animaux fantastiques ont une épaisseur de cuir et graisse qui (ajoutée ou pas à des protections métalliques) équivaut à une **armure 6**, ou à une **armure 7**, une **armure 8**...

Une **armure 6** ajoute un malus -1 contre tous les tirs à celui déjà prévu sur la table de tir contre une armure 5 ; l'**armure 7** ajoute encore un malus -1, l'**armure 8** encore un, etc. Si ce total dépasse -2 les protections terrain ou mur de boucliers ne comptent plus. *L'équivalent armure 6 peut aussi être obtenu par le statut de grand Héros ou de grande Héroïne, ou par une magie ou sainteté très exceptionnelle de 6 également...*

Arbalète à main

La technologie médiévale n'a pas d'arbalète à main efficace, c'est réservé aux **Elfes Sombres** (au D8) et aux demi-Elfes Sombres (au D6) en fantasy (*ou à partir du seizième siècle, très rare et coûteuse, en historique*). La portée utile est faible. Silencieuse, maniable d'une seule main, elle peut tirer en mouvement avec malus -1 (sans ce malus en venant au contact à pied). Immobile un tour de jeu pour recharger.

Arbalète à main	malus armure 4	malus armure 5	malus armure 6	malus armure 7	(courte portée) 0 - 10 cm	(longue portée) 10 - 20 cm
tire à pied ou monté -1 pour tir en mouvement (ne s'applique pas en arrivant au contact à pied) rechargée en un tour immobile	-1	-2	-3	-4	5 - 6 ou plus	7 ou plus

La règle Argad n'impose aucun univers fantasy particulier; toutes les suggestions sont facultatives.
Les adaptations fantastiques proposées dans cette page ont vu une évolution récente.

Embannadurioù

« Argad ! »

Éditions