

Version française



1 - Errata

1.1. Les pions :

Il manque le point d'individu sur la face désorganisée de l'unité (1-3) du clan L (Murakami) de l'armée de Uesugi Kenshin ainsi que sur celle de l'unité (2-3) du clan I (Atobe) de l'armée de Takeda Shingen.

1.2. La carte :

Il y a deux emplacements sur la carte pour placer le clan C de Takeda. C'est une erreur : le clan C n'est constitué que d'une unité. Le joueur Takeda peut choisir un des deux hexagones comme emplacement de départ.

1.3. Les règles :

- [11.6] COL +2 si **toutes** les unités ennemies sont en posture de déplacement ou de regroupement. COL -2 si **au moins une unité amie** est en posture de déplacement ou de regroupement.
- [17.4] Le premier jeton doit être un jeton d'activation de clan **ou un jeton d'activation spécifique** de Uesugi Kenshin.

2 - Clarifications

- [9.3.1] **Poursuite** : La règle de poursuite s'applique à tous les mouvements de retraite, quel que soit le jeton d'activation en cours.
- [9.5.5] **Manoeuvres combinées** : Les clans peuvent être dans des postures différentes. Chaque clan peut tenter un changement de posture (faire 1 jet pour chaque tentative). Les unités peuvent attaquer ensembles sans tester pour l'attaque combinée.
- [11.1] Les unités activées doivent attaquer les unités présentes **dans leur ZdC au moment ou le jeton est tiré**.
- [11.5] Dans le cas suivant : deux unités attaquent, dont une seule s'est déplacée, le combat est il considéré comme une charge ?

L'unité qui se déplace est considérée comme en charge : son Elan modifie la COL. L'autre unité n'est pas en charge : son Elan modifie la LIG. Si le défenseur est en posture défense il bénéficie de ses points de tir pour recevoir la charge normalement.

- [11.9] Les gués et les ruisseaux se comportent exactement de la même façon dans Kawanakajima.
- [11.12] **Fuite de clan**. Le test a lieu dès que l'unité est éliminée, avant de passer à un autre combat.
- [17.3] **renfort de Uesugi Kenshin** : On doit payer un PC, [8.3] s'applique normalement. Si le jeton reste dans la réserve, il retourne à la réserve et tout est à refaire (un PC pour le mettre en case 3 de l'échelle des délais).
- [17.6.1] Exemple : Un jeton spécifique 'attaque!' de Uesugi Kenshin est tiré. Le joueur Takeda annonce 'Yamamoto Kansuke' et ce jeton n'est pas joué mais placé sur l'échelle des délais dans la case 1. Cela coute 2 PV à Takeda.

