



大
太
方

Tenkatōitsu

Sengoku Jidai



Livret de règles

Tenkatōitsu

Les batailles de l'Unification

Sengoku Jidai



Yamazaki
1582



Nagakute
1584



Sekigahara
1600



Conception :

François Vander Meulen

Développement :

Laurent Closier

Historique et langue japonaise :

Bertrand Dossmann

Graphismes cartes et pions :

François Vander Meulen

Traduction :

Jean-Michel Doan

Mise en page, Graphismes
de la boîte et additionnels :

Michaël Monfront

Pour toutes questions : fvm.tenkatoitsu@gmail.com

関ヶ原の戦い
長久手の戦い
山崎の戦い
戦国時代
天下統一

 Table des matières

1	Présentation	2
2	Le matériel	2
3	La séquence de jeu	3
4	Les unités & leur État	4
5	Les Clans & les Ordres	5
6	Mouvement & Empilement	5
7	Les phases obligatoires de la séquence d'Activation	7
8	La Phase de Clan	8
9	La séquence de commandement	9
10	Les plans de bataille	10
11	Le combat	12
12	Clan hors carte / Renforts	14
13	Fatigue	16
14	La nuit	16
15	L'assaut des Forteresses	16
16	Samourai (Règle optionnelle)	18
17	Fin de partie et victoire	19
18	La mise en place	19
19	Yamazaki 1582	19
20	Nagakute 1584	22
21	Sekigahara 1600	22

*Fleurs sauvages, herbes folles,
Que sont devenus les guerriers tombés*

Le système, en quelques mots.

Lors d'une partie de Tenkatoitsu, le tour de jeu se décompose en phases (certaines obligatoires, d'autres à l'appréciation des joueurs) [3.2.II] ayant lieu dans un ordre aléatoire. Les unités sont regroupées en Clans qui obéissent chacun à un Ordre (Il y a 4 ordres : Attaque, Défense, Regroupement et Déplacement). L'Ordre d'un Clan définit la ou les phase(s) pendant lesquelles ce Clan peut agir [7.2, 8.2.-5]. Il définit le type de mouvement que les unités du Clan peuvent effectuer [6.1]. Il modifie les modalités de combat [11.2, 11.5, 11.8, 11.12].

L'enchaînement des phases a lieu aléatoirement en fonction du tirage de Jetons placés dans un bol, le Bol. Par exemple, lorsque le Jeton 'marche' est tiré du Bol, les unités dont l'ordre est Déplacement et elles seules vont pouvoir être activées. Les paragraphes [7] et [8] de la règle définissent l'éligibilité des unités et les possibilités exactes des unités. De la même façon, les phases de combat [7.2.2] concernent les unités ayant un ordre d'Attaque ainsi que les mêlées formées, la phase de Ralliement [7.2.3] concerne les clans ayant ordre de se regrouper à l'arrière de façon à se rallier et la phase d'Initiative correspond à l'initiative prise par un subalterne pour rectifier de lui-même son ordre s'il est inappropriée (typiquement, un clan en ordre de marche chargé par l'ennemi aura la possibilité de se mettre en défense lors de cette phase). Toutes ces phases ont lieu à chaque tour indépendamment de la volonté des joueurs : ce sont les phases obligatoires.

En plus de ces phases, il y a les phases de clan qui au contraire des phases obligatoires n'ont lieu que si le joueur le décide en plaçant le Jeton du clan dans le Bol. Suivant la capacité du Général et les circonstances de la bataille, le joueur pourra en choisir plus ou moins à mettre dans le Bol. Lors d'une phase de Clan, le joueur a la possibilité de changer l'ordre de ce Clan, puis le Clan agit seul selon l'ordre qu'il a reçu.

Les points rouges signalent les modifications par rapport à la première impression.

2.1. Les pions : Le jeu fonctionne avec trois types de pions :

- les unités de combats, qui sont organisées en Clans [5.1].
- les marqueurs, servant à indiquer l'État des unités, l'Ordre des Clans ou à résoudre l'assaut des places fortes ;
- les jetons d'activation, qui rythment le tour de jeu. Il existe deux types de jetons d'activation : les jetons d'activation obligatoires, les jetons d'activation de Clan ;

Les joueurs devront prévoir un récipient opaque (bol) dans lequel ils placeront les jetons d'activation à piocher au hasard au cours de la partie.

2.2. La carte :

Elle représente le champ de bataille sur lequel est superposée une grille hexagonale.

Les côtés d'hexagone servent à la régulation des déplacements [6.2].

Pour calculer une distance entre deux hexagones, on prend en compte tous les côtés d'hexagone traversés.

2.3. Les aides de jeu (Honjin) :

Une aide de jeu est réservée pour chaque joueur afin qu'il assure la gestion de ses jetons d'activation. Elle contient la Table de Commandement qui est consultée au début de chaque tour de jeu. La case 'Réserve' permet de stocker les jetons d'activation disponibles pour le joueur. Les cases numérotées de 1 à 4 représentent l'échelle des Délais. Le reste du Honjin permet de noter les Ordres de chaque Clan.

Sur consentement mutuel des deux joueurs, chaque Honjin peut être gardé à l'abri du regard de l'adversaire afin de lui masquer les Ordres adoptés par ses Clans [5.2].

2.4. Les dés :

Les mécanismes du jeu sont régulés par l'utilisation d'un dé (d6) ou de deux dés (2d6) dont on fait la somme.

Pour les combats, deux paires de dés sont utilisées : une **rouge** et une **bleue**, respectivement représentées dans les règles et aide de jeu par   et  .



Exemple 2.3 : Honjin d'Akechi Mitsuhide à la bataille de Yamazaki.

Note 2.3 : L'échelle des Délais du Honjin sert à retarder l'activation des clans les plus éloignés du So-taisho (général en chef), pour simuler le temps de propagation des ordres sur le champ de bataille.

Note 2.4 : Le rouge correspond à la ligne sur la table de combat, le bleu à la colonne.

3 La séquence de jeu

3.1. Le jeu est décomposé en tours de durée variable.

Chaque tour est rythmé par le tirage aléatoire de jetons d'activation qui sont placés dans un bol au début du tour. Chaque jeton d'activation offre la possibilité à un ou plusieurs Clans d'agir en fonction de leur Ordre.

3.2. Un tour de jeu se décompose de la manière suivante :

I. Séquence de Commandement

- I.1. Phase de gestion des délais et des jetons d'activation de Clan restant dans le bol [9.1].
- I.2. Phase de détermination des Points de Commandement [9.2].
- I.3. Phase d'activation du Plan de bataille [10.2].
- I.4. Phase de sélection des jetons d'activation [9.3] et de préparation du Bol.

II. Séquence d'Activation

Cette séquence est composée de phases ayant lieu dans un ordre aléatoire. Certaines phases ont lieu à chaque séquence d'Activation - ce sont les phases obligatoires, notées [o]. Les 5 phases obligatoires sont :

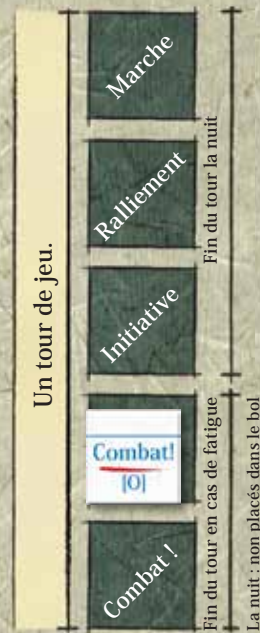
- [o] Phase de Marche,
- [o] Phases de Combat (il y en a deux par tour, vous êtes attaquant lors de l'une d'elles, défenseur lors de l'autre).
- [o] Phase de Ralliement,
- [o] Phase d'Initiative

A ces cinq phases obligatoires, s'ajoutent un nombre variable de phases de Clan. Une phase de Clan permet de modifier l'Ordre du Clan puis de le faire agir.

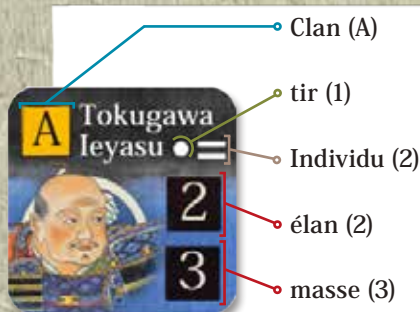
Chaque phase de la séquence d'activation est liée à un Jeton (Jeton de Marche, Jetons de Combat, Jeton d'Initiative, Jeton de Ralliement et Jetons de Clan) et est exécutée au moment où le Jeton est tiré du Bol. Une fois toutes les actions de la phase terminées, un nouveau Jeton est tiré du Bol, et une nouvelle phase commence.

Le plus souvent, la séquence d'Activation prend fin lorsque les cinq phases obligatoires ont eu lieu mais la nuit [14] et la fatigue [13] peuvent modifier cette condition de fin de tour.

S'il s'agit du dernier tour de jeu, la partie est finie et on détermine le vainqueur. Sinon, les deux joueurs entament un nouveau tour de jeu et une nouvelle Séquence de Commandement.



Note 3.2 : Le même symbole [o] se retrouve sur les jetons obligatoires.



Note 4.1 : Le score d'Individu représente la présence d'un bushō de grande qualité et la qualité d'un clan particulièrement lié à ce bushō.



Les points de Bundori représentent le butin arraché à l'ennemi lors du combat. Dans le contexte du jeu, ces points représentent essentiellement les têtes des bushō et des samourais de renom tués exposées après la bataille.

4.1. Les unités :

L'unité de combat (ou unité) est la structure de base de chaque armée. Elle est représentée par un pion et ne présente pas d'orientation particulière (vous pouvez orienter vos unités comme vous voulez). Sur chaque unité sont mentionnées les caractéristiques suivantes :

- **le Clan** : une lettre, une couleur et un nom permettant d'identifier le Clan [5.1] d'appartenance de l'unité. Un haut score dénote une unité riche en cavaliers / samourais aguerris.
- **l'Élan** : cette valeur définit la puissance de choc de l'unité, sa qualité offensive.
- **la Masse** : cette valeur définit le nombre de soldats au sein de l'unité. Ce score représente le gros des effectifs, des soldats (ashigarus) capables de suivre dans une offensive ou de défendre.
- **la Puissance de Tir** : cette valeur est représentée par le nombre de points placés en haut à droite du pion. Les points symbolisent l'effectif des tireurs (arquebuses et/ou arcs).
- **Individu** : cette valeur est représentée par le nombre de barres horizontales placées sous la valeur de Puissance de Tir.
- **Individu X** : cette croix correspond à un personnage important qui ne donne pas de bonus d'Individu, mais dont la perte rapporte des points de Bundori à l'adversaire [11.10].

Votre armée est dirigée par un général en chef (Sō-taishō) et contient parfois des généraux secondaires (Taishō). Les Taishō et le Sō-taishō sont illustrés par une silhouette.

4.2. Les Zones de Contrôle (ZdC) :

Chaque unité exerce une influence dans les 6 hexagones qui lui sont adjacents, à condition que ces hexagones soient accessibles à l'unité. Ces hexagones constituent la Zone de Contrôle (ZdC) de l'unité. Les ZdC ne sont pas annulées par la présence d'unités amies ou ennemies, ni affectées par la présence d'autres ZdC. Les ZdC ne passent pas à travers les bords d'hexagones infranchissables (en trait épais bleus).

Les unités dans une Forteresse [15] n'exerce pas de ZdC.

Une ZdC ennemie (ZdCE) affecte le déplacement de vos unités :

- Entrer dans une ZdCE n'est possible que par une charge [6.3] ou un déploiement (sous condition) [6.4] ou une poursuite [6.7].
- Le fait d'entrer dans une ZdCE met fin immédiatement au mouvement de l'unité.
- Une unité en ZdCE ne peut plus bouger, sauf
 - o si elle sort de toute ZdCE par une retraite [6.6],
 - o après un combat par un recul [11.7]
 - o par une avance après combat [11.12]
 - o ou lors du premier hexagone de poursuite [6.7].

4.3. Les États :

Une unité se trouve toujours dans l'un des 5 États suivants (par ordre décroissant de performance) : Intacte, Éprouvée, Désorganisée, Exténuée ou Éliminée (l'unité est retirée du jeu). Toutes les unités débutent la bataille Intacte. L'État d'une unité évolue au fur et à mesure des combats [11.7] et des ralliements [8.5]. A chaque État est associé un modificateur d'État qui correspond au nombre de Pas de Pertes (PP) subis [voir la table des États sur l'aide de jeu]. L'état d'une unité est représenté en ajoutant des marqueurs de pertes et/ou en retournant le pion d'unité.

Une unité Intacte qui subit 4 PP est Éliminée. Pour chaque PP subi, l'État de l'unité se dégrade d'un niveau suivant l'échelle ci-dessous :

Intacte → Éprouvée → Désorganisée → Exténuée → Éliminée

Pour chaque niveau de Ralliement gagné, l'État de l'unité va se renforcer d'un niveau suivant l'échelle ci-dessous :

Exténuée → Désorganisée → Éprouvée → Intacte



Exemple 4.3 : Une unité Éprouvée qui subit 2 Pas de Pertes se retrouve Exténuée.

Une unité Désorganisée qui gagne 2 niveaux de Ralliement redevient Intacte.

5.1. Clan :

Chaque Clan est identifié par une lettre, une couleur et un nom, et est constitué de une ou plusieurs unités avec le même identifiant.

5.2. Ordres :

L'activité d'un Clan est définie par un Ordre. Il existe 4 Ordres différents :

Attaque,

Défense,

Déplacement

Regroupement.

Note : Pour faciliter la compréhension et alléger le discours, on note dans ces règles, « ... en Attaque » (souligné) pour « ... dont le Clan a un Ordre d'Attaque ».

L'Ordre d'un Clan définit la ou les phase(s) pendant lesquelles ce Clan peut agir [7.2, 8]. Il définit le type de mouvement que les unités du Clan peuvent effectuer [6.1]. Il modifie les modalités de combat [11.2, 11.5, 11.8, 11.12].

Un Clan ne peut avoir qu'un Ordre à la fois.

L'Ordre initial de chaque Clan au début de la bataille est défini par le Plan de bataille choisi [10] ou par les règles d'installation du scénario.

5.3. Marqueur Ordre :

Placez sur l'une des unités de chacun de vos Clans un marqueur Ordre. En l'absence de marqueur, le Clan est en Défense. Les paragraphes [8] et [10] expliquent quand et comment placer ou changer ce marqueur.

Sur consentement mutuel des deux joueurs, les Ordres peuvent rester secrets. Placez alors sur votre Honjin les marqueurs Ordre dans les cases qui identifient vos Clans (une case vide correspondant à Défense).

Note 5.1 : Le Clan est un terme générique utilisé pour définir une partie de l'armée. Dans la majorité des cas, il s'agit effectivement d'un clan au sens historique, parfois il s'agit d'un groupe de petits clans, d'autres fois encore c'est un contingent détaché d'un gros clan.



Note 5.3 : En l'absence de marqueur, l'ordre du Clan est 'Défense'.

6.1. Il existe 4 types de mouvement correspondant aux 4 Ordres :

Le mouvement d'une unité en Attaque est une **charge**,

Le mouvement d'une unité en Défense est un **déploiement**,

Le mouvement d'une unité en Déplacement est une **marche**,

Le mouvement d'une unité en Regroupement est une **retraite**,

6.2. Généralités

La règle 6.2 regroupe les règles communes à ces 4 types de mouvement.

6.2.1. Déplacez vos unités une à une. Une unité se déplace d'hexagone en hexagone adjacent, en dépensant un ou plusieurs Points de Mouvement (PM). Le nombre de PM dont dispose une unité ne dépend que du type de mouvement utilisé par cette unité.

6.2.2. Chaque côté d'hexagone traversé est associé à un coût en PM (cf. la Table des Terrains). En aucun cas une unité ne peut dépenser plus de PM que ceux dont elle dispose. Tout PM non consommé est perdu dès qu'une autre unité est déplacée.

6.2.3. Toute unité qui est amenée à sortir de la carte est Éliminée.

6.2.4. Important : Toutes les unités d'un Clan doivent, dans la mesure du possible, former un seul groupe à la fin du mouvement des unités du Clan : c'est à dire occuper une suite d'hexagones contigus de n'importe quelle forme ou taille. La violation de cette règle n'est pas sanctionnée, mais lorsque vous effectuez un mouvement vous devez essayer d'éviter l'éparpillement (ou y remédier) en diminuant au maximum la distance séparant les unités d'un même Clan, tout en vous conformant aux Ordres. Cette règle ne limite pas l'avance après combat ni le recul suite à un combat. Pour les charges et les retraits voir 6.3 et 6.6.

6.3. Charge (mouvement des unités en Attaque)

Lorsqu'une unité en Attaque fait un mouvement, il s'agit d'une charge.

Si aucune unité ennemie ne se situe à 6 hexagones ou moins d'une unité du Clan, ce Clan doit changer immédiatement son Ordre en Regroupement. Vous pouvez ignorer les unités ennemies situées au-delà d'une « rivière » (côté d'hexagone représenté par ----), c'est-à-dire les unités se trouvant à plus de 6 hexagones si vous ne traversez aucun côté d'hexagone en

Table des terrains

Tous types de mouvement	
#	Coût en PM pour traverser le côté de l'hexagone
1	
2	
2	
2	
1	
Infranchissable	

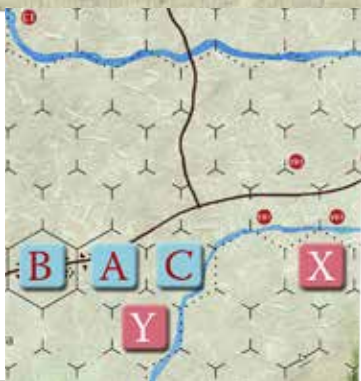


Exemple 6.3 : Le clan bleu est en Attaque et doit faire son mouvement de charge. Le joueur choisit librement l'unité de tête A, B ou C. S'il choisit l'unité A, il a le choix de la faire se rapprocher de X ou de Y car ces deux unités sont à 2 PM. S'il choisit B, c'est l'unité Y qui est la plus proche. La charge de B devra donc se diriger vers Y. Au contraire, en choisissant C, c'est l'unité X qui sera la cible.

Exemple 6.3 (suite 1) :

Le joueur a choisi l'unité A en unité de tête. Il choisit de cibler Y et vient au contact de cette unité. Ensuite, il déplace les unités B et C en faisant en sorte de terminer adjacent à une autre unité du Clan.

La figure ci contre montre un exemple de ce qu'il est possible de faire.



Exemple 6.3 (suite 2) :

Au contraire, le joueur a choisi l'unité C. Celle-ci vient au contact de X. A et B sont ensuite déplacées pour venir au contact d'une autre unité du Clan.

La figure ci contre montre un exemple de ce qu'il est possible de faire.



pour la rejoindre. Ce Clan réalise immédiatement la séquence de 8.5.

Sinon, les unités du clan se déplacent en suivant les règles ci-dessous :

6.3.1. Mouvement de l'unité de tête : Lorsqu'un Clan exécute une charge, vous devez choisir une unité de ce Clan parmi les unités qui ne sont pas en ZdCE (c'est l'unité de tête). Celle-ci doit se déplacer vers l'unité ennemie la plus proche en PM (en cas d'égalité, choisissez), jusqu'à terminer adjacente à celle-ci ou bien jusqu'à épuisement de ses PM. Les unités ennemies déjà situées dans la ZdC de vos unités peuvent être ignorées, mais l'unité de tête doit terminer adjacente à un ennemi si c'est possible.

6.3.2. Lorsque le Clan est composé de plusieurs unités, déplacez ensuite les autres unités qui ne sont pas en ZdCE (dans la limite de leurs PM, et dans l'ordre que vous voulez) de façon à terminer adjacentes à une unité du Clan qui a déjà effectué sa charge lors de cette activation, ou qui ne se déplace pas lors de cette activation. Si ce n'est pas possible déplacez l'unité en dépensant tous ses PM afin de minimiser la distance la séparant de l'unité de son Clan la plus proche ayant déjà effectuée sa charge lors de cette activation ou en ZdCE. Les unités en charge (autres que l'unité de tête) peuvent entrer en ZdCE mais ne sont pas obligées de le faire.

6.3.3. Capacité de Mouvement lors d'une charge : 3 PM.

6.4. Déploiement (mouvement des unités en Défense)

Lorsqu'une unité en Défense fait un mouvement, il s'agit d'un déploiement.

6.4.1. Lorsque vous effectuez un déploiement, vous pouvez déplacer vos unités en Défense qui ne sont pas en ZdCE d'un seul hexagone, mais :

- sans franchir un côté d'hexagone infranchissable,
- en respectant 6.2.4,
- et sans entrer dans une ZdCE, à moins que l'unité ennemie qui projette cette ZdCE soit elle-même dans la ZdC d'une autre de vos unités.

6.4.2. Capacité de Mouvement des unités en déploiement : 1 hexagone.

6.5. Marche (mouvement des unités en Déplacement)

Lorsqu'une unité en Déplacement fait un mouvement, il s'agit d'une marche.

6.5.1. Lorsque vous effectuez une marche, vous pouvez déplacer librement vos unités mais :

- sans sortir d'une ZdCE, sans entrer dans une ZdCE
- en respectant 6.2.4.

6.5.2. Lorsque des unités effectuent une marche à travers un côté d'hexagone traversé par une route ou un chemin, le coût en PM est de $\frac{1}{2}$ par route, de 1 par un chemin quelque soit le type de côté d'hexagone franchi (y-compris normalement infranchissable).

6.5.3. Capacité de Mouvement des unités lors d'une marche : 4 PM.

6.6. Retraite (mouvement des unités en Regroupement)

Lorsqu'une unité en Regroupement fait un mouvement, il s'agit d'une retraite. Seules les unités à moins de 4 hexagones de l'ennemi le plus proche peuvent faire ce type de mouvement ([7.2.3] et [8.5]).

6.6.1. Choisissez l'unité qui retraite en premier parmi celles qui peuvent effectuer un tel mouvement. Déplacez-la de façon à ce qu'elle termine à 4 hexagones de l'ennemi le plus proche. Vous pouvez vous approcher temporairement des unités adverses pour pouvoir faire ce mouvement, mais vous ne pouvez pas entrer dans une ZdCE. La retraite s'arrête dès que l'ennemi le plus proche est à 4 hexagones. En cas d'impossibilité, voir 6.6.3. Votre adversaire effectue une éventuelle poursuite [6.7].

6.6.2. Dans le cas d'un Clan composé de plusieurs unités, vous déplacez ensuite les autres unités dans l'ordre que vous voulez de façon à ce que chacune termine à 4 hexagones ou plus de l'ennemi le plus proche et au plus proche d'une autre unité du Clan ayant déjà effectuée sa retraite. Vous pouvez vous approcher temporairement des unités adverses pour pouvoir faire ce mouvement, mais vous ne pouvez pas entrer dans une ZdCE. En cas d'impossibilité, voir 6.6.3. Votre adversaire peut effectuer ses éventuelles poursuites suite à chaque mouvement de retraite [6.7].

6.6.3. Une retraite doit être aussi courte que possible et ne peut pas dépasser 8 hexagones. Les unités qui ne peuvent pas effectuer ce mouvement de façon à terminer à 4 hexagones ou plus de l'ennemi le plus proche (à cause des ZdCE, des autres unités, etc ...) doivent rester sur place.

Table 6.5.2 # Coût en PM pour traverser le côté de l'hexagone

Tous types de mouvement	Effet des chemins pour les marches uniquement	Effet des routes pour les marches uniquement
1	1	$\frac{1}{2}$
2	1	$\frac{1}{2}$
2	1	$\frac{1}{2}$
2	1	$\frac{1}{2}$
1	1	$\frac{1}{2}$
Infranchissable	1	$\frac{1}{2}$



Exemple 6.5.2 : L'unité A a un ordre de Déplacement. Elle fait une marche selon les flèches blanches en dépensant ses 4 PM car elle suit le chemin.

Alternativement, pour se déplacer selon la flèche rouge, l'unité A dépense aussi 4 PM : 2 PM pour les deux premiers hexagones par le chemin et 2 PM pour le dernier hexagone, en traversant un côté d'hexagone en trait plein.

6.7. Poursuite :

Après que votre adversaire a effectué un mouvement de retraite avec une unité qui était dans la ZdC d'une de vos unités en Attaque, vous devez la poursuivre. Déplacez une unité qui exerçait une ZdC sur l'unité qui retraite en suivant exactement le même chemin jusqu'à terminer en ZdCE. La poursuite s'arrête dès que votre unité entre en ZdCE, soit celle de l'unité en retraite, soit celle d'une autre unité de votre adversaire. Si plusieurs unités retraitent, alternez les retraites et les poursuites, une unité à la fois. La même unité peut poursuivre plusieurs unités successivement.

Vous pouvez tenter de ne pas poursuivre en faisant passer votre Clan en Défense. Effectuez un test de changement d'Ordre normalement (d'Attaque à Défense). En cas de réussite, il n'y a pas de poursuite (mais il y a avance après combat) et votre Clan passe en Défense immédiatement.

EXC : il n'y a pas de poursuite après une tactique de retraite Kōtai [10.4.3].

6.8. Empilement :

A tout moment dans la partie, il ne peut y avoir qu'une seule unité dans un hexagone (EXC : Assaut des Forteresses [15]). Il n'y a pas de limite quant au nombre de marqueurs présent dans un hexagone avec une unité.

7 Les phases obligatoires de la Séquence d'Activation

7.1. La séquence d'Activation

est cadencée par le tirage des Jetons placés dans le Bol. Un joueur (peu importe lequel) tire un Jeton du Bol, puis exécutez la phase correspondante. La séquence d'Activation prend fin lorsque les cinq phases obligatoires ont eu lieu mais la nuit [14] et la fatigue [13] peuvent modifier cette condition de fin.

7.2. Les 5 phases obligatoires :

Elles ont lieu à chaque séquence d'Activation (EXC : Fatigue [13] et Nuit [14]). Lorsque vous tirez un Jeton Obligatoire, placez le sur l'aide de jeu dans la case idoine et effectuez la phase correspondante en suivant la description suivante :

7.2.1. Phase de 'Marche'

Concerne : Toutes les unités en Déplacement.

Séquence :

- Chaque joueur jette un dé, le plus haut score désigne celui qui commence (relancer en cas d'égalité).
- Choisissez un de vos Clans éligibles et exécutez une marche [6.5], ou bien passez (un joueur qui passe renonce à activer tous les Clans n'ayant pas encore été activés pour cette phase)
- Votre adversaire fait la même chose, avec un de ses Clans éligibles
- Reprenez en **b.** jusqu'à ce que tous les Clans en Déplacement aient bougé ou bien que vous et votre adversaire ayez passé.

Aucun combat n'a lieu lors de cette phase.

7.2.2. Phases de 'Combat'

Il y a un jeton [ol]'Combat' pour chaque armée.

Concerne : Toutes les unités en ZdCE et les unités en Attaque. Seules les unités de l'armée désignée par le Jeton sont activées lors de cette phase.

Séquence :

- Toutes les unités en Attaque qui ne sont pas en ZdCE effectuent une charge [6.3].
- Puis, les unités qui sont en ZdCE doivent effectuer un combat [11.1].

7.2.3. Phase de 'Ralliement'

Concerne : Toutes les unités en Regroupement.

Séquence :

- Chaque joueur jette un dé, le plus haut score désigne celui qui commence (relancer en cas d'égalité).
- Choisissez un de vos Clans éligibles et effectuez un mouvement de retraite avec toutes les unités de ce Clan à moins de 4 hexagones de l'ennemi le plus proche [6.6] et un ralliement [8.5] avec les autres unités.



Exemple 6.6 : Les unités A, B et C font partie du même Clan en Regroupement. C ne peut pas être choisie comme première unité car elle ne peut pas effectuer de retraite. A est choisie, et effectue sa retraite en premier, en suivant par exemple les flèches rouges. La retraite s'arrête dès que tous les ennemis sont à 4 hexagones. Ensuite, B exécute sa retraite suivant les flèches jaunes. Notez que A et B se rapprochent temporairement de Z. C ne peut toujours pas retraire, cette unité reste donc en place.



Exemple 6.7 : Les unités A et B font partie du même Clan en Regroupement. X et Y sont en Attaque. A effectue sa retraite en premier, en suivant les flèches rouges. X fait une poursuite (flèche jaune) qui s'arrête dans la ZdCE de B. B ne peut plus faire de retraite, car elle est entourée de ZdCE.



Exemple 6.7 (alternatif) : B effectue sa retraite en premier, en suivant les flèches rouges. Y fait une poursuite (flèche jaune) qui s'arrête dans la ZdCE de A.



Exemple 6.7 (alternatif, suite) : A effectue maintenant sa retraite (flèches rouges). X fait une poursuite (flèche jaune). Le joueur Rose aurait pu faire sa poursuite avec Y s'il avait préféré.



Exemple 7.2.4 : Phase d'initiative. Pour l'exemple, on ne considère que l'armée bleue, composée des 4 Clans A, B, C et D. B et C sont tous les deux concernés par la phase d'initiative car ces Clans sont au contact de l'ennemi et en Déplacement ou en Regroupement.

Chaque joueur a jeté le dé : Bleu commence. Pour sa première activation lors de cette phase, Bleu a 3 choix :

- choisir A ou D pour tenter un changement d'Ordre. S'il ne fait pas ce choix, il renonce à activer A et D pour cette phase,
- ou choisir B ou C,
- ou passer. S'il fait ce choix, il renonce intégralement à cette phase.

Rose effectue ensuite sa première activation de façon similaire.

Lorsque la deuxième activation de Bleu arrive, il peut choisir d'activer B ou C (le clan sélectionné ne doit pas avoir été choisi lors de l'activation précédente) ou bien de passer.

Vous ne pouvez pas passer. Après chaque mouvement de retraite, votre adversaire effectue son éventuelle poursuite [6.7].

c. Refaites b. alternativement, jusqu'à ce que tous les Clans en Regroupement aient fait leur mouvement de retraite ou leur Ralliement et que toutes les poursuites aient été résolues.

Aucun combat n'a lieu lors de cette phase.

7.2.4. Phase d'Initiative'

Concerne : Tous les Clans en Déplacement et en Regroupement, et dont une unité est en ZdCE (ces Clans sont activés suivant la séquence ci-dessous) et, si les joueurs le souhaitent, un autre Clan de leur armée au choix (ce Clan est activé en premier dans la séquence ci-dessous). (**EXC :** La nuit [14], seuls les Clans en Déplacement et en Regroupement dont une unité est en ZdCE sont concernés). Aucun Clan ne peut agir plus d'une fois lors de cette phase.

Séquence :

- a. Chaque joueur jette un dé, le plus haut score désigne celui qui commence (relancer en cas d'égalité).
- b. Choisissez un Clan parmi ceux concernés, ou bien passez (un joueur qui passe renonce à effectuer son Initiative avec tous les Clans n'ayant pas encore été choisis lors de cette phase). Faites une tentative de changement d'Ordre avec ce Clan [8.1] :
 - Si vous obtenez un 1 naturel, votre Clan passe en Regroupement et exécute immédiatement un mouvement de retraite [6.6], déclenchant également une éventuelle poursuite de la part de votre adversaire [6.7].
 - Si vous réussissez le changement d'Ordre, mettez le marqueur Ordre à jour, et exécutez immédiatement l'activation de Clan [8], en sautant l'étape a. **Changement d'Ordre** et l'étape g.
 - Sinon, il ne se passe rien.
- c. Votre adversaire fait la même chose,
- d. Reprenez en b. jusqu'à ce que tous les Clans éligibles aient effectué leur Initiative ou bien que vous et votre adversaire ayez passé.

8

La Phase de Clan

Table de changement d'ordre [8.1]

Le changement réussit si : (1D + score d'individu d'une unité de clan est supérieur ou égal au chiffre indiqué dans la table).

Ordre actuel	Ordre souhaité			
	Attaque	Déplacement	Défense	Regroupement
Attaque	-	4	5	5
Déplacement	3 (4) ^a	-	4	3
Défense	3 (4) ^a	4	-	3
Regroupement	5 (6) ^a	4	4	-

^a lors d'un tour de nuit, utilisez la valeur entre parenthèses

Exemple 8.1 : Le clan A (une seule unité) est en attaque. Une des unités ennemies (B) est à plus de 6 hexagones. L'autre est à plus de 6 hexagones si on ne traverse pas de (rivière). Elle peut donc être ignorée.

Si le joueur choisit de l'ignorer, le Clan A passe en Regroupement automatiquement.

Si le joueur choisit de ne pas l'ignorer, le Clan A reste en Attaque et peut effectuer une tentative de changement d'ordre.



On exécute une phase de Clan lorsqu'un Jeton de Clan est pioché dans le Bol. Toutes les unités appartenant au Clan repéré par ce Jeton réalisent alors les actions définies par l'Ordre de leur Clan. C'est lors de cette phase que l'Ordre du Clan peut être changé.

Séquence :

a. **Changement d'Ordre :** Vous pouvez effectuer une tentative de changement d'Ordre [8.1].

étapes b. c. d. et e. dépendantes de l'Ordre du Clan [8.2-5],

OU l'étape f.

f. Réalisez la tactique que vous avez inscrite sur la fiche de bataille [10.4].

A l'issue de l'activation du Clan :

g. le jeton est placé dans la case 'Réserve' du Honjin du joueur.

8.1. Changement d'Ordre :

Lors de l'activation d'un Clan, vous pouvez en tout premier lieu tenter de changer l'Ordre de ce Clan. Pour cela, choisissez le changement que vous voulez opérer, puis lancez un dé et ajoutez éventuellement la valeur d'Individu la plus élevée parmi les unités du Clan. Si le résultat est supérieur ou égal à la valeur indiquée dans la Table des Changements des Ordres (au croisement de l'Ordre actuel et de l'Ordre souhaité), le changement a lieu et le marqueur Ordre est mis à jour. Les unités du Clan peuvent désormais agir en fonction des spécificités de ce nouvel Ordre. En cas d'échec, l'Ordre est inchangé.

8.2. Attaque.

Séquence :

b. Mouvement : le Clan effectue une charge [6.3].

c. Combat : Les unités du Clan doivent combattre les unités ennemies présentes dans leur ZdC.

8.3. Déplacement.

Séquence :

b. Mouvement : le Clan effectue une marche [6.5].

c. Combat : Les unités du Clan doivent combattre les unités ennemies présentes dans leur ZdC sauf si [11.2] s'applique.

8.4. Défense.

Séquence :

b. Mouvement : le Clan effectue un déploiement [6.4].

c. Combat : Les unités du Clan doivent combattre les unités ennemies présentes dans leur ZdC sauf si [11.2] s'applique.

8.5. Regroupement.

Séquence :

b. Ralliement : Vos unités en Regroupement situées à 4 hexagones ou plus de l'unité adverse la plus proche peuvent effectuer un test de ralliement.

Lancez un dé pour chaque unité, ajoutez la valeur d'Individu d'une unité du Clan (même si l'unité qui teste n'est pas l'unité qui possède la valeur d'Individu) et appliquez le résultat donné dans la Table de Ralliement. Une unité peut regagner un, deux ou trois niveaux d'État [4.3]. On met alors à jour l'unité et le marqueur si nécessaire.

Si le résultat du dé est égal à '1' (sans modificateur), l'unité effectue un mouvement de trois hexagones pour s'éloigner de l'ennemi le plus proche, sans entrer dans une ZdC. Si c'est impossible, l'unité reste en place.

c. Mouvement : les unités situées à moins de 4 hexagones doivent retraire [6.6].

d. Poursuite : Vos mouvements de retraite déclenchent éventuellement une poursuite [6.7] de la part de votre adversaire.

e. Combat : Les unités du Clan doivent combattre les unités ennemies présentes dans leur ZdC sauf si [11.2] s'applique.

8.6. Retard d'activation :

Un joueur peut décider de retarder l'activation d'un Clan ami désigné par un jeton d'activation de Clan qui vient d'être pioché, et de replacer ce jeton dans le bol. Il ne peut pas retarder deux activations de Clans amis à la suite.

9

La séquence de commandement

Ce paragraphe explique comment est constitué le Bol, et détaille les phases de la séquence de Commandement.

9.1. Mise à jour de l'échelle des Délais :

S'il reste des jetons de clan dans le bol (résidu du tour précédent), sortez-les et pour chacun d'entre eux, jetez un dé et consultez la table des messagers. (EXC : les jetons de Clan pour lesquels on a inscrit une tactique et des Clans hors carte, sont automatiquement placés sur la case '1' de l'échelle des Délais). Placez ensuite les jetons d'activation qui se trouvent dans la case '1' de l'échelle des Délais de votre Honjin dans le Bol. Déplacez enfin tous les autres jetons d'activation présents sur l'échelle des Délais d'une case vers la case d'indice inférieur.

9.2. Détermination des Points de Commandement :

La Table de Commandement de votre Sō-taishō est inscrite sur votre Honjin. Si le Sō-taishō n'a pas été tué et que son unité n'est pas éliminée, jetez un dé, et consultez cette table pour connaître le nombre de points de Commandement (PC) dont vous disposez pour ce tour. Si le Sō-taishō a été tué, ou son unité éliminée, vous ne disposez d'aucun PC. Le score obtenu

Table de ralliement [8.5]

1D + score d'individu d'une unité du même clan.	
Résultat	Effet
1 (sans modificateur)	Rien
2-4	Retraite
5	1 niveau rallié
6	2 niveaux ralliés
7 ou +	3 niveaux ralliés



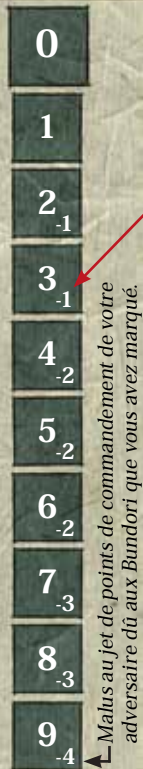
Exemple 8.6 : Le jeton de Clan G est tiré du Bol. Le joueur ne souhaite pas activer ce Clan pour l'instant. Il retarde donc l'activation en remplaçant le jeton dans le Bol. C'est ensuite le jeton Marche qui est tiré. C'est un jeton obligatoire [0]. Il ne peut être retardé. Les marches sont donc effectuées. Puis c'est à nouveau le jeton de Clan G qui est tiré du Bol. Le joueur ne souhaite toujours pas activer ce Clan : il le remplace dans le Bol. Le jeton de Clan C est maintenant tiré : le joueur ayant retardé le jeton précédent, pas question de retarder celui-ci. C doit être activé.

Table des messagers [9.1]

五

1. Le messager délivre l'ordre mais ne respecte pas l'étiquette. C'est une grave insulte : l'ordre est ignoré. Placer le marqueur dans la réserve.
2. Le messager délivre l'ordre mais le daimyō a une autre idée. Il renvoie le messager avec une contre proposition. L'ordre est ignoré. Placer le marqueur dans la réserve.
3. Le messager a été tué avant de délivrer les ordres. Placer le marqueur dans la réserve.
4. Le daimyō accuse réception des ordres mais a besoin de temps pour les mettre en place. Placer le marqueur dans la case 2 de l'échelle des délais.
5. Le messager s'est perdu, il tente de retrouver le clan destinataire dans le chaos de la bataille. Placer le marqueur dans la case 1 de l'échelle des délais.
6. Le messager doit faire un détour suite à un mouvement ennemi. Placer le marqueur dans la case 1 de l'échelle des délais.

Bundori



Exemple 9.2 : Si votre adversaire a marqué 3 bundori, vous subissez un malus de 1 à votre jet de Commandement.

Note 9.3 : Un Sō-taishō entièrement encerclé est donc restreint à l'utilisation de ses tactiques.

Exemple 10.2 : Activation du Plan de bataille.

Lors des tours précédents, le joueur a accumulé 8 PC pour activer son Plan. Il tente de l'activer. Il faut jeter 2d6 et obtenir 8 ou moins.

Le joueur obtient un 10. Le Plan n'est pas encore actif, et l'excès étant de 10-8=2, il ne reste que 8-2=6 PC accumulé pour son Plan.

Chōda [Long serpent]

Ordres initiaux : Au choix

	Tactiques	Clan	Tour
[10.4.1]	'Totsugeki' (Assaut)	B	1
	'Totsugeki' (Assaut)		
[10.4.3]	'Kōtai' (Retraite)		
	'Kōtai' (Retraite)		
[10.4.4]	'Kidō' (Manoeuvres combinées) (coûte 2 PC)	A B C J	3
[10.4.5]	'Ashibaya' (Mouvement rapide)	C K	2
	'Ashibaya' (Mouvement rapide)		

Exemple 10.3 : Sur cette fiche du plan de bataille Chōda, on voit que le joueur a activé une de ses deux tactiques Totsugeki au tour 1. C'est le Clan B qui en a bénéficié.

au dé est modifié comme suit :

-1 : si le Clan du Sō-taishō n'est pas en Défense ;

(-) : l'effet des Bundori remportés par votre adversaire (indiqué par la position de son marqueur sur l'échelle 'Bundori' ; cf. [11.10]).

Vous pouvez dépenser ces PC pour sélectionner des Jetons de Clan ou pour activer votre Plan [10.2].

9.3. Sélection des jetons d'activation :

Chaque PC vous permet de sélectionner un jeton de Clan de votre case 'Réserve'.

- Calculez la distance en PM entre l'unité du Clan concerné la plus proche du Sō-taishō et le Sō-taishō. Pour calculer cette distance, il est possible de passer par une ZdCE mais pas de traverser une unité ennemie. De plus, les côtés d'hexagone traversés par une route ou un chemin ne comptent que ½ PM. Si votre Sō-taishō est hors carte, les délais sont calculés à partir de son hexagone d'entrée [12].

- Si le Jeton choisi correspond à un Clan qui se trouve à 14 PM ou moins de votre Sō-taishō, placez le Jeton directement dans le Bol.

- Si cette distance est supérieure ou égale à 15 PM, le jeton d'activation de Clan est placé sur l'échelle des Délais dans la case correspondant à la partie entière du rapport du nombre de PM calculé divisé par 15.

Il n'y a pas de délai pour les Clans de votre case 'Réserve' tant qu'ils sont hors carte [12] (on place leur Jeton directement dans le Bol). De même lors de l'utilisation d'une tactique issue d'un Plan de bataille [10.3].

Pour le cas où le calcul de la distance passe par une Forteresse voir [15.3].

9.4. A la fin de la Séquence de Commandement,

les 5 jetons d'activation obligatoires [o] sont ajoutés dans le bol. (EXC : Nuit [14])

10 Les plans de bataille

10.1. Avant le début de la bataille,

choisissez secrètement le Plan de bataille suivant lequel va évoluer votre armée. Chaque Plan de bataille confère des tactiques [10.4] et des capacités spéciales indiquées sur les fiches de Plans de bataille. En outre le Plan de bataille précise les Ordres initiaux de vos Clans. Gardez secret votre Plan, jusqu'à ce que vous utilisiez une tactique ou une capacité spéciale. Les 10 Plans de bataille possibles sont décrits dans les fiches des Plans de Bataille.

10.2. Activation du Plan de bataille :

Dans certains scénarii, le Plan de bataille n'est pas activé au début de la partie. Pour que le Plan soit activé, il faut que le Sō-taishō dépense des Points de Commandement.

Durant la Séquence de Commandement, notez sur un papier libre le nombre de Points de Commandement (PC) dépensés pour tenter d'activer le Plan choisit. Ces PC ne sont plus disponibles pour activer des Clans ce tour-ci mais ils se cumulent d'un tour à l'autre.

Lors de la phase d'activation du Plan de bataille de la Séquence de Commandement, vous pouvez tenter d'activer votre Plan. Jetez 2d6. Si vous obtenez un résultat inférieur ou égal au nombre de PC accumulés jusqu'à là, le Plan est activé. Tous vos Clans dont aucune des unités ne se situent en ZdCE peuvent instantanément changer d'Ordre pour se conformer au Plan choisi (voir Ordre initial sur la fiche de Plan). Les capacités spéciales s'appliquent désormais, et vous obtenez les tactiques listées sur la fiche de Plan.

En cas d'échec, déduisez des PC accumulés la différence entre le résultat des 2d6 et le total des PC accumulés jusqu'alors (jusqu'à un minimum de 0 PC restant).

10.3. Attribution des tactiques :

Chaque Plan de bataille activé confère à une armée un nombre limité de tactiques pendant la partie, comme indiqué sur la fiche de Plan [10.4].

Pour utiliser une tactique, il faut le décider lors de la phase de sélection

des Jetons d'activation [9.3]. Procédez comme expliqué en 9.3 avec les modifications suivantes :

- Inscrivez d'abord sur la fiche du Plan de Bataille le Clan bénéficiant de la tactique choisie et le numéro du tour en cours (ce petit jeu d'écriture pour ne pas oublier, tenir les comptes et pour le cas où votre adversaire voudrait vérifier).
- Placez ensuite le Jeton de ce Clan dans le Bol, quelque soit la distance entre le Clan et le Sō-taishō (EXC : « Katta ! Katta ! » [10.4.2]).

10.4. Les tactiques :

10.4.1. 'Totsugeki' (Assaut)

- a. Le Clan qui utilise cette tactique passe immédiatement en Attaque puis
- b. **Mouvement** : Comme dans le cas d'une charge normale [6.3] mais la capacité de mouvement des unités est de 5 PM au lieu de 3 PM.
- c. **Combat** : Les unités du Clan doivent combattre les unités ennemies présentes dans leur ZdC. Les Assauts [11.5] bénéficient de   +2.

10.4.2. 'Katta! Katta!' (Attaque Impétueuse)

Cette tactique est en fait subie par le joueur qui se la voit attribuée par son adversaire. Si vous avez choisi le Plan de bataille « Hoshi » ou « Kuruma Gakari », donnez à votre adversaire le jeton Katta ! Katta ! au moment où votre Plan est révélé [10.1]. Votre adversaire (et lui seul) vous imposera le moment de la réalisation de cette tactique. Chaque fois que la tactique est réalisée, indiquez-le sur la fiche. S'il reste des tactiques Katta ! Katta ! disponibles sur votre Plan de Bataille, redonnez le jeton à votre adversaire. Votre adversaire ne peut pas utiliser plus d'un jeton Katta ! Katta ! par tour.

Lors de la préparation du Bol (I.4) [3.2] votre adversaire peut placer gratuitement (ie, sans coût en PC) dans le Bol le jeton Katta! Katta!. Lorsque ce jeton est pioché, votre adversaire choisit un de vos Clan qui passe immédiatement en Attaque. Puis, vous effectuez une phase de Clan avec le Clan désigné en sautant l'étape a. Changement d'ordre. [8.2].

Si le Jeton Katta! Katta! reste au fond du Bol en fin de tour, remettez-le dans le Bol au tour suivant.

10.4.3. 'Kōtai' (Retraite)

- a. Le Clan qui utilise cette tactique passe immédiatement en Regroupement puis
- b. **Ralliement** : Comme en 8.5 b.
- c. **Mouvement de retraite** : Comme en 8.5 c.
- d. Vos mouvements de retraite NE déclenchent PAS de poursuite de la part de votre adversaire lors d'une tactique 'Kōtai'.
- e. **Combat** : Il n'y a PAS de combat lors d'une tactique 'Kōtai'.

10.4.4. 'Kidō' (Manœuvres combinées)

Cette tactique permet d'activer jusqu'à quatre Clans simultanément (ces Clans peuvent avoir des ordres différents). Placez dans le bol le jeton d'un des Clans sélectionnés, et mettez les autres de côté (vous ne pouvez pas les utiliser tant que la tactique Kidō n'a pas été exécutée). Inscrivez les lettres des Clans concernés dans la fiche de Plan de Bataille.

Lors de la préparation du Bol, cette tactique coûte 2 PC (ou bien 1 PC si c'est tout ce dont vous disposez pour le tour).

Au moment de l'exécution de cette action, lancez un dé pour chaque Clan participant, auquel s'ajoute leur valeur d'Individu respective.

- Un Clan qui obtient un résultat égal à 1 (sans modificateur) passe immédiatement en Regroupement, et votre adversaire effectue un mouvement de retraite avec ce Clan. Puis l'activation de ce Clan prend fin.
- Un Clan qui obtient un résultat final égal à 2 n'est pas activé.
- Tous les Clans qui obtiennent un résultat supérieur ou égal à 3 sont activés ensemble :

- a. **Changement d'Ordre** : chaque Clan peut tenter de changer d'ordre (les ordres peuvent être différents).
- b. **Ralliement** : si certains Clans sont en Regroupement, ils effectuent leur Ralliement [8.5b].
- c. **Mouvement** : Chaque Clan effectue le mouvement correspondant à son Ordre (y compris les poursuites déclenchées par vos retraites).



Exemple 10.4.4 : Sur la fiche de plan de l'exemple 10.3 on peut voir que le joueur a utilisé sa seule tactique Kidō au tour 3. Il a jeté le dé pour activer A, B, C et J. Il a obtenu 4, 3, 2 et 5 : le clan C n'a pas agit et le joueur a activé A, B et J conjointement.



Exemple 11.1 : Phase de combat rose.

Les Clans X et Y sont en Attaque. Le joueur peut organiser ses attaques de différentes façons, mais les unités bleues A et B doivent être attaquées. Les possibilités sont :

Y1 et Y2 attaquent A, et X attaque B ;

Y1 et X attaquent A, et Y2 attaque B ;

Y1 attaque A, et Y2 et X attaquent B.



Exemple d'attaque non obligatoire [11.2] : Phase de combat rose.

L'unité X est en Défense. Étant séparée de tous ses ennemis par des côté d'hexagone notés «Attaque non obligatoire». Elle choisit de ne pas attaquer du tout. L'unité Y est en Attaque. Elle doit attaquer B et C en même temps.

Alternativement, l'unité X choisit d'attaquer B. L'unité Y n'a plus alors qu'à attaquer l'unité C.



Exemple d'attaque combinée [11.4] : Phase de combat bleu.

X rose est la cible des trois clans bleus A, B et C.

Bleu doit lancer un dé pour chaque clan : A obtient 5, B obtient 2 et C obtient 5. A et C ont obtenu le score le plus haut : ils attaquent. X rose doit affronter les deux A bleus et un C bleu. B bleu n'attaque pas mais donne un bonus de soutien.



Exemple de soutien [11.6.1] : Phase de Clan de A bleu.

Il attaque X rose. B bleu aurait donné un bonus de soutien à A bleu s'il n'y avait pas eu Y rose.

Vous pouvez choisir l'ordre dans lequel vous déplacez les unités de vos Clans.

d. Combat : Les unités des Clans actifs doivent combattre les unités ennemies présentes dans leur ZdC sauf si [11.2] s'applique. Ces unités peuvent attaquer ensemble sans tester pour l'attaque combinée [11.4].

10.4.5. 'Ashibaya' (Mouvement rapide)

Cette tactique permet d'activer jusqu'à deux Clans simultanément (ces Clans peuvent avoir des ordres différents). Placez dans le bol le jeton d'un des Clans sélectionnés, et mettez l'autre de côté (vous ne pouvez pas l'utiliser tant que la tactique Ashibaya n'a pas été exécutée). Inscrivez les lettres des deux Clans concernés dans la fiche de Plan de Bataille.

a. Les Clans qui utilisent cette tactique passe immédiatement en Déplacement puis

b. Mouvement : Les Clans effectuent une marche [6.5] mais avec 6 PM et non 4 PM.

c. Combat : Les unités des Clans doivent combattre les unités ennemies présentes dans leur ZdC sauf si [11.2] s'applique.

11

Le combat

11.1. Lorsque des unités doivent combattre, elles doivent engager le combat avec toutes les unités ennemies situées dans leur ZdC. Toutes les unités ennemies situées dans les ZdC des unités actives doivent être combattues au cours de cette activation.

11.2. Attaque non obligatoire :

Les unités actives des Clans qui ne sont pas en Attaque ne sont pas obligées d'attaquer les unités ennemies dans leur ZdC si au moins l'un des cas de figure suivants s'applique :

- l'unité ennemie est attaquée par ailleurs durant la même phase de combat ;
- l'unité ennemie est séparée de l'unité attaquante par un côté d'hexagone noté «Attaque non obligatoire» sur la table des terrains.

Les unités actives des Clans qui sont en Attaque sont toujours obligées d'attaquer. La règle 11.4 Attaque Combinée peut toutefois exclure des unités en Attaque du combat, mais c'est une exception qui ne peut être que la conséquence du jet de dé de 11.4.

11.3. Une unité active ne peut participer qu'à un seul combat.

De même, une unité ennemie ne peut être attaquée qu'une seule fois lors d'une Phase d'Activation. Dans certaines situations, il peut donc s'avérer obligatoire de combiner la force de plusieurs unités actives pour attaquer une même unité ennemie, ou de combiner la force de plusieurs unités ennemies attaquées par une seule unité active. Un même combat ne peut pas impliquer plusieurs unités actives et plusieurs unités ennemies en même temps.

11.4. Attaque combinée :

Si le joueur actif veut ou doit attaquer avec des unités de Clans différents, il doit lancer un dé pour chaque Clan. Seuls les Clans ayant obtenu le résultat le plus élevé pourront attaquer simultanément. Si un Clan obtient seul le résultat le plus élevé, ce Clan attaque seul. Les autres Clans ne pourront pas participer activement au combat ni à d'autres combats durant cette Phase d'Activation. Ils pourront néanmoins apporter un soutien [11.6.1].

11.5. On distingue 4 cas différents décrits ci-dessous par ordre de priorité décroissante :

- 1- une unité qui s'est déplacée pour venir au contact d'une unité ennemie, exécute un assaut (Shingeki).
- 2- une unité appartenant à un Clan en Attaque, qui est la cible d'un assaut exécute une Contre-Attaque (Hangeki) même si elle se trouve déjà adjacente à une autre unité ennemie,
- 3- une unité dont le Clan n'est pas en Attaque, et qui est la cible d'un assaut, reçoit en serrant les rangs (Yari Fusuma) même si elle se trouve déjà adjacente à une autre unité ennemie,
- 4- toutes les autres unités participent à une Mêlée (Ransen).

En fonction du cas qui s'applique à l'unité, ses caractéristiques impliquées

(Élan, Masse, Puissance de Tir) seront appliquées de manière différente pour la résolution du combat [11.6 et Table des types de combat].

11.6. Pour connaître l'issue d'un combat,

le joueur actif détermine une valeur de colonne (obtenue avec 2D6 bleus, et notée ) et une valeur de ligne (obtenue avec 2D6 rouges, et notée ) modifiées par les caractéristiques des unités participantes suivant la table des combats.

Enfin, il applique les modificateurs listés dans la table des modificateurs au combat.

La case à l'intersection de la  et de la  de la Table des Combats donne le résultat à appliquer aux unités ayant participé au combat [11.7].

11.6.1. Soutien : Un soutien est une unité amie qui exerce une ZdC sur l'une des unités attaquées et qui ne participe pas à un combat (on ne prend pas en compte les unités amies qui seraient elles-mêmes dans une ZdCE d'une autre unité).

11.6.2. Modificateurs dus au terrain. Ils sont donnés dans la table des effets du terrain sur le combat. Les modificateurs  -1 / +1 s'appliquent si au moins un côté d'hexagone est concerné et se cumulent dans la limite d'une fois chaque modificateur par unité attaquante. Les Tireurs installés [11.9] ne s'appliquent que si tous les côtés d'hexagone traversés par les attaquants sont notés 'Tireurs installés'.

11.7. Résultat du combat :

Le résultat d'un combat apparaît sous la forme 'aM^N' s'il s'applique aux unités en attaque, avec :

- La valeur 'M' correspondant au nombre de PP subis par une unité au choix de l'attaquant ;
- La valeur 'N' correspondant au nombre de PP subis par toutes les autres unités.

Le résultat d'un combat apparaît sous la forme 'dX^Y' s'il s'applique aux unités en défense, avec :

- La valeur 'X' correspond au nombre de PP subis par une unité au choix du défenseur ;
- La valeur 'Y' correspond au nombre de PP subis par toutes les autres unités.

Si la valeur 'M' ou 'X' est égale à 'E', l'unité est Éliminée. Si la valeur 'X' ou 'Y' contient un 'R', la ou les unités concernées en défense doivent reculer d'un hexagone sans entrer dans une ZdCE, sous peine de subir 1 PP en restant sur place.

Le résultat 'a1-d1' indique qu'une unité en attaque (au choix de l'attaquant) et une unité en défense (au choix du défenseur) subissent 1 PP.

11.8. Position défensive :

Des marqueurs 'Position défensive' sont offerts aux joueurs qui choisissent le Plan « Saku » ou « Gyorin » pour leur armée [10]. Ils doivent commencer la partie empilés avec une unité lors de la mise en place du scénario. Il ne peut y avoir qu'un seul marqueur 'Position défensive' par hexagone. Ce marqueur n'a pas d'orientation, ne peut pas être déplacé et il est définitivement retiré du jeu dès que l'unité qui lui est associée quitte son hexagone. Les unités d'un Clan en Défense associées à un marqueur 'Position défensive' bénéficient des avantages suivants lorsqu'elles sont attaquées :

- -1 sur la  [11.6] ;
- Tireurs Installés [11.9].

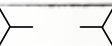
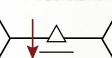
11.9. Tireurs installés :

Une unité appartenant à un Clan en Défense qui est empilée avec un marqueur 'Position défensive' ou qui n'est attaquée qu'au travers de côtés d'hexagone indiquant «Tireurs installés» bénéficie toujours de sa Puissance de Tir, même lors d'une Mêlée [11.5].

11.10. Perte d'un chef - Bundori :

Quand une unité avec une valeur d'Individu participe à un combat, il y a un risque pour que ce chef soit tué. Lorsque l'unité subit un résultat '2 PP', le chef est tué sur un jet de d6 égal à 1 ; lorsque l'unité est Éliminée, le chef est tué sur un jet de d6 inférieur ou égal à 4. Un chef tué est symbolisé par un marqueur 'Chef tué' sur l'unité d'origine dont la valeur d'Individu passe à zéro. La valeur d'Individu éliminée est comptabilisée sur l'échelle Bundori.

Effets du terrain sur les combats [11.6.2]

	Impossible
	Aucun effet
	Shingeki contre Yari Fusuma :  -1
	Shingeki contre Yari Fusuma :  -1 Tireurs installés / Attaque non obligatoire
	 -1 Tireurs installés
	 +1 Attaque non obligatoire
	 -1 Tireurs installés
	Attaque non obligatoire

Les modificateurs  -1 / +1 s'appliquent si au moins un côté d'hexagone est concerné et se cumulent dans la limite d'une fois chaque modificateur par unité attaquante.

Tireurs installés : s'appliquent si tous les côtés d'hexagone traversés par les attaquants sont notés 'Tireurs installés'



Exemple : Modificateurs dus au terrain [11.6.2]

Les unités A bleues attaquent l'unité X rose. Les deux côtés d'hexagones donnent un  -1, chaque unité attaquante subit donc le malus :  -2.

L'unité X rose attaque les deux unités A bleues. Les deux côtés d'hexagones donnent un  +1, mais ce bonus est limité à une fois par unité attaquante :  +1.

Exemples [11.7] :

1) Le résultat d'un combat impliquant 3 unités en attaque et une unité en défense est 'a2¹'. Une unité en attaque (au choix de l'attaquant) subit 2 PP et les 2 autres unités en attaque subissent 1 PP chacune.

2) Le résultat d'un combat impliquant une unité en attaque et 2 unités en défense est 'dE²'. Une unité en défense (au choix du défenseur) est Éliminée et l'autre unité en défense subit 2 PP. Supposons que le résultat du combat soit 'd1R^R'. Une unité en défense (au choix du défenseur) subit 1 PP et les deux unités en défense doivent reculer d'un hex. Si elles sont dos à une rivière (terrain infranchissable), elles ne peuvent pas reculer et restent donc sur place en subissant 1 PP.

Note 11.8 : Ces marqueurs simulent l'installation de troupes dans des positions défensives préparées, l'utilisation de palissades, etc.

Table de fuite de clan [11.11]

1D + 1 par unité du clan non exténuée + score d'individu d'une des unités du clan.	
Résultat	Effet
1-2	Fuite
3	Retraite / Seppuku
4	Retraite
5 ou +	Rien

11.11. Fuite d'un Clan :

Dès qu'une unité est Éliminée (avant l'avance après combat), il y a un risque pour que les autres unités du même Clan prennent la fuite. Le joueur concerné lance un d6, auquel il ajoute le score d'Individu d'une des unités du Clan et un (+1) par unité du Clan non Exténuée [4.3]. Le résultat est obtenu en consultant la Table de Fuite des Clans :

- Toutes les unités d'un Clan **en fuite** sont Éliminées (et donnent lieu à une éventuelle avance après combat).
- Sur un résultat '**Retraite**', toutes les unités du Clan exécutent une retraite [6.6], à l'issue de laquelle le Clan passe en Regroupement. L'adversaire effectue ses éventuelles poursuites [6.7].
- Un résultat '**Seppuku**' indique qu'une personnalité du clan s'est suicidée : le joueur place un marqueur 'Chef tué' sur l'une des unités du Clan ayant une valeur d'Individu et son adversaire met à jour le marqueur 'Bundori' sur son échelle. Dans le cas où aucune unité du Clan n'a (plus) de valeur d'Individu, un point de 'Bundori' est toutefois marqué normalement.

11.12. Avance après combat :

Lorsqu'une unité est Éliminée ou obligée de reculer, son adversaire

- doit avancer une unité à lui qui a combattu et qui est en Attaque sans tenir compte des ZdCE ni de la règle 6.2.4.
- peut avancer une unité à lui qui a combattu et qui est en Défense sans tenir compte des ZdCE ni de la règle 6.2.4.

Table des modificateurs au combat

 +	plus petit modificateur d'État du défenseur (de 0 à 3, voir table des états)
 -	plus grand modificateur d'État de l'attaquant (de 0 à 3, voir table des états)
 +2	si tous les défenseurs sont en <u>Déplacement</u> ou <u>Regroupement</u>
 -2	si au moins un attaquant est en <u>Déplacement</u> ou <u>Regroupement</u>
 +1	par soutien [11.6.1]
 +2	Totsugeki [10.4.1]
 ou 	au choix du joueur contrôlant l'individu, déclaré avant le jet des dés (attaquant en premier)
	+ la valeur d'Individu d'une unité active ;
	- la valeur d'Individu d'une unité ennemie

Types de combat de l'attaquant

[11.5 cas 1] Unité attaquante se déplaçant pour venir au contact	Shingeki Assaut	 + élan  + masse
[11.5 cas 4] Autre unité attaquante	Ransen Mêlée	 + élan + masse

Types de combat du défenseur

[11.5 cas 2] Unité en <u>Attaque</u> affrontant un attaquant se déplaçant	Hangeki Contre-attaque	 - élan  - masse
[11.5 cas 3] Unité non en <u>Attaque</u> affrontant un attaquant se déplaçant	Yari Fusuma Rang serré	 - tir  - élan - masse
[11.5 cas 4] Autre unité	Ransen Mêlée	 - tir (uniquement tireurs installés[11.9])  - élan - masse

12

Clan hors carte / Renforts

Entrée des unités hors carte : Dans certains scénarios, certaines unités ne sont pas encore sur carte au début de la partie. L'hexagone d'entrée est indiqué sur la carte par une flèche.

Tous les clans hors carte sont en Déplacement (même si c'est en contradiction avec le Plan de bataille).

La phase de 'Marche' ne permet pas aux unités d'entrer sur la carte, seules les phases de Clan le permettent.

Un Clan n'entre que si la totalité des unités de ce Clan entre effectivement, il est interdit de laisser une unité hors carte. Si toutes ne peuvent pas entrer, aucune n'entre.

Lorsqu'un jeton d'activation de Clan est tiré, les unités correspondantes peuvent entrer sur la carte et se déplacer selon les règles normales avec tous leurs PM (comme si elles étaient empilées en bord de carte). Si le jeton n'est pas joué (parce qu'il reste au fond du bol, parce que le joueur n'a pas pu ou voulu faire entrer le Clan en entier) il est placé sur la case 1 de l'échelle des délais lors de la phase de gestion des délais et des jetons d'activation restant dans le bol [9.1].

Les règles de scénarios donnent éventuellement des contraintes propres à chaque situation.

Exemples de calcul de modificateur au combat :

1) Le Clan B attaque l'unité F. Les unités étaient déjà au contact : attaquant et défenseur sont donc en Ransen (mêlée). Les modificateurs d'élan et de masse s'appliquent tous sur . Personne ne bénéficie de tireurs installés. Li Naomasa bénéficie d'un point d'individu : +1 ou +1. Ici, le joueur choisit +1.

L'attaque s'effectue donc à +1 +5 (= +3+5-3)

2) Le Clan B attaque l'unité F, le Clan F est en Attaque. Une unité B était déjà au contact (Ransen), mais l'autre effectue un Shingeki (Assaut). F étant en Attaque, l'unité effectue un Hangeki (contre-charge).

Les modificateurs sont donc :

L'unité B en Ransen : +0 +3

L'unité B en Shingeki : +3 (= +2+1 individu) +3

L'unité F en Hangeki : -1 -2

Au final : +2 +4

2bis) Le Clan B attaque l'unité F, le Clan F est en Défense. Une unité B était déjà au contact (Ransen), mais l'autre effectue un Shingeki (Assaut). F étant en Défense, l'unité effectue un Yari Fusuma (rang serré). F bénéficie cette fois-ci de son facteur de tir et l'unité B en shingeki subit un -1 à cause du terrain.

Les modificateurs sont donc :

L'unité B en Ransen : +0 +3

L'unité B en Shingeki : +2 +3

L'unité F en Yari Fusuma : -2 -3

Au final : +0 +3

3) Le Clan B attaque l'unité F, le Clan F est en Défense. Les unités étaient déjà au contact : attaquant et défenseur sont donc en Ransen (mêlée). Une des unités B attaque par un côté d'hexagone désavantageux mais pas l'autre : F ne peut donc pas prétendre au bonus de tireurs installés. F ne bénéficie donc pas de son facteur de tir.

Les modificateurs sont donc :

L'unité B avec l'individu attaquant à travers la pente : +0 (= -1 pente +1 individu) +5

L'autre unité B : +0 +3

L'unité F en Ransen : +0 -3

Au final : +0 +5

3bis) Cette fois-ci, c'est le Clan F qui est l'attaquant. Le Clan F est en Défense. Les unités étaient déjà au contact : attaquant et défenseur sont donc en Ransen (mêlée). F est séparée d'une des unités B par un côté d'hexagone noté «attaque non obligatoire». F a donc le choix : attaquer les deux unités, ou bien ignorer l'unité B avec individu.

Si F attaque les deux, les modificateurs sont :

Les unités B en Ransen : -1(individu) -8

L'unité F en Ransen : +1 (terrain) +3

Au final : -0 -5

Si F n'attaque que l'unité B0/3, les modificateurs sont :

L'unité B en Ransen : -0 -3

L'unité F en Ransen : +0 (terrain) +3

Au final : +0 +0

4) Le jeton de Clan F vient d'être pioché. Le Clan F est en Défense. Le Clan D n'est pas activé. Les unités étaient déjà au contact : attaquant et défenseur sont donc en Ransen (mêlée). F est séparée des unités B par des côtés d'hexagone notés «attaque non obligatoire». F a donc le choix : attaquer l'une, l'autre, les deux ou aucune unité B. F choisit d'attaquer l'unité B0/3 seulement.

Les modificateurs sont :

L'unité B en Ransen : -0 -3

L'unité F en Ransen : +2 (terrain et soutien de l'unité D) +3

Au final : +2 +0

13 Fatigue

S'il y a un 'F' dans la case correspondant au tour actuel sur le compte tour, la fatigue apparaît. Dès lors, la fin du tour a lieu lorsque les deux jetons obligatoires «Combat !» ont été piochés et activés.

14 La nuit

Lors des tours de nuit (ils sont indiqués sur le compte tour) les adaptations suivantes doivent être apportées aux règles normales :

- Lors de la préparation du Bol des tours de nuit [9.4], les jetons de Combat ne sont pas placés dans le Bol. Le tour de jeu se termine lorsque les trois autres marqueurs obligatoires ont été tirés et joués.
- Lorsque le jeton obligatoire 'marche' est tiré, les Clans en Déplacement dont au moins une unité n'est pas sur une route, un chemin, dans un camp, château ou village doivent réussir un test pour bénéficier de cette phase. Le joueur tire un dé (au moment où il souhaite déplacer un Clan) et ajoute la valeur d'individu la plus élevée du Clan. Si le résultat est un 4 ou plus ce Clan peut agir comme prévu [7.2.1]. Dans le cas contraire le Clan ne se déplace pas lors de cette phase. C'est ensuite au tour de l'adversaire d'activer un de ses Clans.
- Les jets d'activation du Plan de Bataille (10.2) subissent un modificateur de +2 aux dés.
- Les tests de changements d'ordre pour mettre un Clan en Attaque sont modifiés (voir la Table des Changements d'Ordre).
- Lors de la phase d'Initiative [7.2.4] seuls les Clans en Déplacement et en Regroupement dont une unité est en ZdcE sont concernés.

15 L'assaut des Forteresses

15.1. La résolution des assauts, sièges, sorties, etc.,

s'effectue sur une carte distincte de celle figurant la bataille. Cette aide de jeu représente la Forteresse : elle est découpée en Zones, reliées les unes aux autres par des lignes appelées Lignes d'Attaque. A l'endroit où une Ligne d'Attaque rejoint une Zone est noté un Score de Défense qui exprime la difficulté pour l'assaillant à conquérir cette Zone par cet axe. Lorsqu'un seul Score de Défense est mentionné sur le bord d'une Zone où convergent plusieurs Lignes d'Attaque, cela signifie qu'il est identique pour toutes ces Lignes d'Attaque. Dans le cas d'un combat à l'intérieur d'une Zone Périphérique, on considère que le Score de Défense est nul.

15.2. Les Zones :

Il existe deux sortes de Zones : les Points Clés (Zones carrées) et les Zones de Base (le centre de la Forteresse et les 3 Zones Périphériques). Chaque Zone Périphérique est identifiée par une lettre (a, b, c) indiquant l'hexagone de carte auquel elle est reliée. Initialement, la Zone de Base de l'assiégé est le centre de la Forteresse (carré jaune) et la Zone de Base de l'assaillant est une Zone Périphérique. La situation peut toutefois varier au cours du combat et l'assaillant ou l'assiégé peut avoir plusieurs Zones de Base.

15.3. La Forteresse :

Un hexagone (ou plusieurs hexagones formant un seul espace sur la carte) contenant une Forteresse répond à des règles spécifiques. Le coût pour entrer dans cette Forteresse est de 3 PM. Contrairement à [6.8], il n'y a pas de limite d'empilement dans une Forteresse qui peut contenir plusieurs unités des deux camps.

Pour calculer une distance (pour calculer les délais notamment [9.3]) en passant par la Forteresse, on compte 1 PM pour entrer et 1 PM pour sortir sans tenir compte du terrain. Si la Forteresse est occupée par une unité ennemie, on compte 1 PM pour entrer, mais il faut contourner la Forteresse si le destinataire n'est pas à l'intérieur.

Si une Forteresse est déjà occupée par une unité ennemie, toute nouvelle unité voulant y entrer doit appartenir à un Clan en Attaque s'il s'agit de l'assaillant, en Défense, Déplacement ou Regroupement s'il s'agit de l'assiégé. Les valeurs des unités qui pénètrent dans une Forteresse s'ajoutent aux valeurs de leur camp [15.4, 15.7]. Les Clans présents dans une Forteresse conservent leur Ordre au moment de leur arrivée. Les unités présentes dans une Forteresse n'exercent plus de Zdc [4.2] et ne peuvent la quitter que si leur Clan se retire du siège [15.8]. Les unités en dehors de la Forteresse n'exercent pas de Zdc dans la Forteresse.

15.4. Assaillant et assiégé :

L'assiégé est le joueur qui a pour Zone de Base le centre de la Forteresse. Les joueurs n'utilisent pas directement les unités présentes dans une Forteresse pour résoudre les combats dans cette Forteresse. Les unités des deux armées sont représentées de façon abstraite au travers de 3 valeurs et par l'utilisation de marqueurs de Présence sur l'aide de jeu de la Forteresse.

15.4.1. Valeur 'Effectifs'

Cette valeur est égale à la somme des caractéristiques d'Élan et de Masse des unités en Ordre ou Éprouvée [4.3] présentes dans la Forteresse. Chaque joueur place en conséquence son marqueur 'Effectifs' sur l'échelle associée.

Note 15.4.1 : cette valeur représente les forces des unités de combat qui sont présentes dans la Forteresse mais qui ne participent pas encore au combat. Cette valeur varie au fur et à mesure que le joueur engage ses troupes, perd des hommes et reçoit des renforts.

15.4.2. Valeur 'Hors de Combat'

Cette valeur est égale à la somme des caractéristiques d'Élan et de Masse des unités Désorganisées ou Exténuées [4.3] présentes dans la Forteresse. Chaque joueur place en conséquence son marqueur 'Hors de combat' sur l'échelle associée.

Note 15.4.2 : cette valeur représente les forces des unités de combat présentes dans la Forteresse qui sont éparpillées, éprouvées et désorganisées, et de ce fait indisponibles pour le combat. Cette valeur varie dans le temps du fait des ralliements et des combats.

15.4.3. Valeur 'Actions'

Cette valeur est calculée pour un joueur lorsque son jeton d'activation obligatoire 'Combat' [7.2.2] est pioché dans le bol. Elle est égale à la somme des caractéristiques de Puissance de Tir de toutes ses unités présentes dans la Forteresse, plus la valeur d'Individu d'une de ses unités (au choix du joueur) plus un (+1). Lors de l'activation de ce jeton obligatoire, le joueur peut effectuer des actions de siège [15.6.1] dans la limite de sa valeur 'Actions'.

Note 15.4.3 : cette valeur représente l'activité des forces et de leur général. Elle est fonction, notamment, du nombre de tireurs capables de couvrir les troupes d'assaut, de préparer un assaut ou de faire diversion.

15.4.4. Marqueurs de Présence

Il ne peut y avoir qu'un seul marqueur de Présence par Zone, à l'exception des Zones Périphériques qui peuvent accueillir un marqueur de Présence de chaque camp (ils sont alors considérés adjacents). Le placement sur l'aide de jeu de la Forteresse d'un marqueur de Présence diminue d'un point la valeur 'Effectifs' du joueur [15.4.1].

Note de conception : ces marqueurs représentent les effectifs engagés dans le combat et leur disposition dans la Forteresse.

15.5. Début du siège :

Pour attaquer une Forteresse occupée par un Clan ennemi, un Clan ami doit se trouver en Attaque et ses unités doivent entrer dans la Forteresse [15.3]. A ce moment-là, les Clans du joueur assiégés présents dans la Forteresse passent en Défense, puis on calcule les valeurs 'Effectifs' et 'Hors de Combat' des deux camps. L'assiégé peut ensuite placer des marqueurs de Présence (dans la limite de sa valeur 'Effectifs') dans sa Zone de Base et les Zones de son choix, à raison d'un marqueur par point d'Effectifs dépensé (son marqueur 'Effectifs' est déplacé en conséquence sur l'échelle associée). L'assaillant peut alors placer des marqueurs de Présence (dans la limite de sa valeur 'Effectifs') dans sa (ou ses) Zone(s) de Base (la (ou les) Zone(s) Périphériques dont l'indice correspond à celui de l'hexagone d'où arrivent ses unités) et, si cela est possible, dans toutes les Zones reliées à sa (ou ses) Zone(s) de Base par une suite ininterrompue de Zones libres de marqueur de Présence ennemi (son marqueur 'Effectifs' est déplacé en conséquence sur l'échelle associée).

15.6. Résolution du siège :

Les Clans participant au siège ne peuvent être activés que par les jetons d'activation obligatoire 'Combat' [7.2.2] et 'Ralliement' [7.2.3]. Les jetons de Clan des Clans participant au siège ne peuvent être utilisés que pour effectuer une tentative de changement d'ordre [8.1], c'est-à-dire pour se retirer du siège [15.8].

Si un Clan se trouve partiellement dans la Forteresse lorsque son Jeton de Clan est tiré, les unités en dehors de la forteresse agissent normalement suivant leur Ordre. Cependant, conformément à 6.2.4, ces unités doivent réduire la distance qui les sépare de celles dans la Forteresse. Lorsque de nouvelles unités entrent dans la Forteresse, ajustez les valeurs Effectifs et Hors de Combat pour refléter l'arrivée de ces nouvelles unités.

15.6.1. Jeton 'Combat'

Lorsqu'un jeton d'activation obligatoire 'Combat' est pioché, après avoir effectué ses éventuelles charges [15.6], le joueur concerné détermine sa valeur 'Actions' [15.4.3]. Puis, lors de l'étape **b** de la séquence de la phase de combat [7.2.2], il peut effectuer des actions de siège (détaillées ci-après) à raison d'un point 'Actions' pour chacune d'elle. Les points 'Actions' non utilisés sont perdus.

- **15.6.1a. Déplacer des troupes** : Le joueur peut placer, déplacer ou retirer des marqueurs de Présence des Zones reliées à sa (ou ses) Zone(s) de Base par une suite ininterrompue de Zones libres de marqueur de Présence ennemi (son marqueur 'Effectifs' est déplacé en conséquence).

- **15.6.1b. Rallier ses troupes** : Cette action permet au joueur de transférer un point de l'échelle 'Hors de combat' vers l'échelle 'Effectifs' (les marqueurs 'Hors de Combat' et 'Effectifs' sont déplacés en conséquence).

Les deux actions suivantes sont des actions de combat. « Mener un assaut » (**15.6.1c**) permet à l'attaquant de prendre la Zone attaquée et se résout par la comparaison d'un jet modifié de l'attaquant auquel est soustrait un jet de dé du défenseur. « Faire feu » (**15.6.1d**) par contre ne permet que de faire des pertes au défenseur, pas de prendre la Zone ciblée.

- **15.6.1c. Mener un assaut** : Le joueur choisit une Zone contenant un marqueur de Présence ennemi adjacente à au moins une Zone occupée par un marqueur de Présence ami (ou une Zone Périphérique qui contient un marqueur de Présence de chaque camp [15.4.4]). L'attaquant puis le

défenseur calculent leur modificateur comme il suit :

- L'attaquant ajoute

- le nombre de marqueur(s) de Présence ami(s) adjacent(s) à la Zone cible,

- +1 s'il dépense un point 'Actions' (une seule fois par assaut),

- +1 par point 'Effectifs' dépensé (le marqueur 'Effectifs' est déplacé en conséquence) dans la limite d'un point par marqueur de Présence ami adjacent à la Zone cible.

- L'attaquant annonce son modificateur puis le défenseur calcule le sien. Il ajoute

- le plus faible Score de Défense des Lignes d'Attaque utilisés par l'attaquant,

- +1 par point 'Effectifs' dépensé (le marqueur 'Effectifs' est déplacé en conséquence) dans la limite d'un point par marqueur de Présence de l'attaquant adjacent à la Zone cible.

Ensuite, les joueurs lancent simultanément chacun un d6 modifié par la valeur calculée précédemment. **Le score du défenseur est soustrait au score de l'attaquant.**

- **Si le résultat est strictement positif** : le marqueur de Présence du défenseur est retiré de la Zone et la valeur 'Hors de combat' du défenseur est augmentée de un (son marqueur 'Hors de Combat' est déplacé en conséquence). L'attaquant peut placer un marqueur de Présence dans la Zone conquise, soit en déplaçant un des marqueurs ayant participé à l'assaut, soit en réduisant sa valeur 'Effectifs' de un. (EXC : Cas du dernier marqueur de présence d'un joueur : celui-ci n'est pas retiré mais la valeur 'Effectifs' du joueur est diminuée de 2. Si elle était à zéro ou un, et seulement dans ce cas, le dernier marqueur de présence du joueur est retiré et la valeur 'Effectifs' mise à 0).

- **Si le résultat est égal à 0** : L'attaquant retire un point de son échelle 'Effectifs' ou un marqueur de Présence participant à l'assaut et, en contrepartie, ajoute un point sur son échelle 'Hors de combat'. Si l'attaquant possède toujours au moins un marqueur de Présence adjacent à la Zone attaquée, il peut choisir de dépenser un point 'Effectifs'. Dans ce cas, le résultat est considéré comme étant égal à 1 à moins que le défenseur ne dépense également un point 'Effectifs' en réponse, auquel cas le résultat nul est maintenu (les marqueurs 'Effectifs' sont déplacés en conséquence).

- **Si le résultat est -1 ou -2** : retirer un marqueur de Présence de l'attaquant participant à l'assaut ou un point sur l'échelle 'Effectifs' de l'attaquant (au choix de l'attaquant),

- **Si le résultat est -3 ou -4** : retirer deux marqueurs de Présence de l'attaquant et/ou points sur l'échelle 'Effectifs' de l'attaquant (au choix de l'attaquant),

etc ...

- **15.6.1d. Faire feu** : Le joueur choisit une Zone contenant un marqueur de Présence ennemi adjacente à au moins une Zone occupée par un marqueur de Présence ami (cf. [15.4.4]). L'attaquant lance un d6 auquel il ajoute le nombre de marqueur(s) de Présence ami(s) adjacent(s) à la Zone prise pour cible.

Si le résultat est supérieur ou égal à 4 plus (+) le Score de Défense le plus faible parmi les Lignes d'Attaque utilisées pour cette action, un marqueur de Présence du défenseur dans la Zone ciblée, ou dans une Zone reliée à la Zone ciblée (ou un point 'Effectif') est retiré du jeu et sa valeur 'Hors de combat' augmentée de un (+1) (les marqueurs 'Hors de Combat', et éventuellement 'Effectifs', sont déplacés en conséquence).

15.6.2. Jeton 'Ralliement'

Lorsque le jeton d'activation obligatoire 'Ralliement' est pioché, avant que les mouvements de retraite ne soient effectués, les joueurs lancent un d6 pour chaque point de troupes sur l'échelle 'Hors de Combat' de leur armée :

- Si le résultat est égal à 1 ou 2, ce point est éliminé (le marqueur 'Hors de Combat' est déplacé en conséquence) ;
- Si le résultat est égal à 3 ou 4, rien ne se produit ;
- Si le résultat est égal à 5 ou 6, ce point est transféré vers l'échelle 'Effectifs' (les marqueurs 'Hors de Combat' et 'Effectifs' sont déplacés en conséquence).

15.7. Renforts :

15.7.1. Entrée de renforts dans une Forteresse assiégée.

Un Clan peut entrer dans une Forteresse via la Zone Périphérique dont l'indice correspond à celui de l'hexagone d'où arrivent ses unités. Lorsqu'il y entre la somme des caractéristiques d'Élan et de Masse de ses unités vient s'ajouter à la valeur 'Effectifs' ou à la valeur 'Hors de Combat' de son armée, en fonction de l'État des unités [15.4]. A l'arrivée du Clan, le joueur le contrôlant peut placer un marqueur de Présence dans sa Zone Périphérique d'entrée et dans toutes les Zones reliées à cette Zone Périphérique par une suite ininterrompue de Zones libres de marqueur de Présence ennemi (le marqueur 'Effectifs' du joueur est déplacé en conséquence).

15.7.2. Restriction d'entrée pour le joueur assiégé.

Les Clans en Défense, Déplacement et Regroupement peuvent entrer dans la Forteresse.

Les unités en retraite [6.6] du joueur assiégé peuvent se réfugier dans la Forteresse si leur chemin de retraite les y conduit (la Forteresse compte pour un hexagone dans le mouvement de retraite).

15.7.3. Restriction d'entrée pour le joueur assiégeant.

Seuls les Clans en Attaque peuvent entrer dans la Forteresse.

Les unités en poursuite ne peuvent entrer dans la Forteresse. Elles s'arrêtent dans le dernier hexagone adjacent par lequel est passée l'unité en retraite.

15.8. Retrait du siège :

Pour pouvoir retirer un Clan du siège, il faut que le joueur le contrôlant dispose au moins d'un marqueur de Présence dans l'une des Zones Périphériques.

Quand un Clan se retire du siège, le joueur doit retirer de sa valeur 'Effectifs' le nombre correspondant de points 'Effectifs' des unités du Clan [15.4.1], et il doit retirer de sa valeur 'Hors de Combat' le nombre correspondant de points 'Hors de Combat' des unités du Clan [15.4.2].

Les unités du Clan ainsi récupérées sont placées sur la carte dans les hexagones reliés à la Zone Périphérique choisie pour le retrait et où leur mouvement prend fin (si le Clan contient plus d'unité que d'hexagone libre, les hexagones adjacents peuvent être utilisés).

Le joueur a la possibilité de retirer ses marqueurs de Présence de la carte à la place de diminuer sa valeur 'Effectifs'. Pour chaque marqueur de Présence retiré de la carte il peut éviter de diminuer sa valeur 'Effectifs' d'un point. Ceci ne peut se faire que si le marqueur de Présence est relié à la Zone Périphérique choisie pour le retrait par une suite ininterrompue de Zones libres de marqueur de Présence ennemi.

Il est interdit de retirer du siège une partie seulement des unités d'un Clan : le Clan doit être retiré intégralement (on ne tient pas compte des unités Éliminées).

Exemple 15.8 : Un Clan composé d'une unité Éprouvée (Élan : 1, Masse : 2) et d'une unité Exténuée (Élan : 2, Masse : 2) décide de se

retirer de la Forteresse. Il y a un marqueur de Présence dans la Zone Périphérique (b). Le joueur réduit donc sa valeur 'Effectifs' de 3 (pour l'unité Éprouvée) et sa valeur 'Hors de Combat' de 4 (pour l'unité Exténuée), puis place ses unités dans les deux hexagones reliés à la Zone Périphérique (b).

15.8.1. Restrictions pour le défenseur

Un Clan du défenseur doit passer en Attaque pour sortir du siège.

15.8.2. Restrictions pour l'assaillant

Un Clan de l'assaillant qui abandonne son ordre d'Attaque doit quitter le siège.

15.8.3. Cas où un seul joueur a des unités dans la Forteresse : Un Clan en Attaque doit sortir de la fortresse en suivant 6.3. Un Clan en Défense ou en Déplacement peut sortir. Un Clan en Regroupement peut ne pas effectuer sa retraite et rester dans la fortresse. Pour sortir, il suffit de payer le coût d'entrée dans l'hexagone adjacent.

15.9. Fin du siège :

Si un des deux camps n'a plus de marqueurs de Présence sur l'aide de jeu de la Forteresse et une valeur 'Effectifs' nulle, alors toutes les unités de ce camp encore présentes dans la Forteresse sont Éliminées.

Le vainqueur additionne sa valeur 'Effectifs', sa valeur 'Hors de Combat' et le nombre de ses marqueurs de Présence. Parmi les unités vainqueurs encore présentes dans la Forteresse, il choisit celles qu'il veut conserver de telle manière que la somme des caractéristiques d'Élan et de Masse de ces unités soit inférieure ou égale au total qu'il vient de calculer. Le reste des unités est Éliminé et comptabilisé au nombre des pertes. Ensuite, parmi les unités conservées, il doit en sélectionner un certain nombre de telle manière que la somme de leur caractéristique d'Élan et de Masse soit supérieure ou égale à sa valeur 'Hors de Combat' finale. Ces unités sont Désorganisées et les autres en Ordre. Enfin, la mort des Chefs [11.10] est déterminée normalement.

Tous les Clans présents dans l'hexagone de la Forteresse passent en Défense. Ils suivent désormais les règles normales d'activation.

16

Samourai (Règle optionnelle)

*Quand survient le malheur, le samourai doit toujours
se réjouir et saisir la chance qui lui est offerte
d'éprouver son énergie et son courage.*

Lorsque les flots montent, le bateau s'élève.

Hagakure.

16.1. Lorsque les flots montent : Lorsqu'une armée prend l'avantage, son opposant obtient la possibilité de faire intervenir un samourai héroïque. Dès qu'un marqueur de Points de Victoire atteint une case contenant le symbole « samourai », l'armée qui a le moins de points de victoire peut faire entrer en jeu l'un de ses marqueurs « Samourai » (s'il y en a de disponible), qui est immédiatement placé dans le bol des jetons d'activation.

16.2. Au moment où le pion Samourai est pioché, le joueur concerné peut le placer librement sur une de ses unités. Le Clan d'appartenance de cette unité peut alors :

- Soit tenter immédiatement de Rallier [8.5b] l'unité choisie (même si elle est dans une ZdCE, et même si le Clan ne se trouve pas en Regroupement),
- Soit passer automatiquement en Attaque et effectuer une activation de Clan normale [8.2].

Dans les deux cas, le score d'Individu du Samourai s'applique normalement.

16.3. L'unité sur laquelle est placé un marqueur Samouraï bénéficie de sa valeur d'Individu et fonctionne comme n'importe quelle unité ayant une valeur d'individu. S'il est placé sur une unité ayant déjà une valeur d'Individu, elles se cumulent mais sans dépasser une valeur de 2. Le marqueur Samouraï est retiré de la carte s'il est tué [11.10], si son unité d'accueil est Éliminée, ou si cette même unité conclut un tour de jeu hors ZdCE. Si un Samouraï est placé sur une unité ayant déjà une valeur d'Individu, il faut faire deux tests de perte des chef [11.10] le cas échéant : un pour le chef, et un pour le Samouraï.

16.4. Lorsque le pion samouraï est retiré de la carte, il redevient disponible pour une future utilisation. Sa perte compte pour les Bundori et les points de victoire.

16.5. Un marqueur samouraï qui n'a pas été pioché est placé sur l'échelle des délais dans la case 1 et sera replacé dans le Bol comme si c'était un jeton d'activation de Clan.

17 Fin de partie et victoire

*"Je n'ai jamais su ce que gagner voulait dire.
Je sais seulement qu'il faut s'efforcer
d'être à la hauteur de la situation"*

Uesugi Kenshin cité dans le Hagakure

17.1. Au cours du scénario, des Points de Victoire (PV) sont acquis par les deux joueurs et comptabilisés sur l'échelle idoine présente sur l'aide de jeu. Lorsqu'un joueur gagne des PV, il déplace son marqueur 'Points de Victoire' d'autant de cases vers son côté de l'échelle. Les 2 marqueurs sont initialement placés dans la case '0'.

Lorsque les points de Bundori comptent pour la victoire, ils ne sont ajoutés qu'en fin de partie.

Lorsque la victoire par mort subite est conditionnée par un chef tué, il s'agit bien de la mort du chef [11.10] et non simplement de l'élimination de l'unité.

Note 17.1 : Si un chef n'est pas tué et que son unité est éliminée, il ne pourra pas être tué lors de cette partie. Il a fuit, mais sa tête ne servira pas de trophée.

La fin de la partie et les conditions de victoire sont dépendantes des scénarii.

18 La mise en place

Les joueurs placent sur la carte leurs unités en suivant les instructions du scénario. Ils placent leurs marqueurs 'Points de Victoire' et 'Bundori' dans la case '0' sur les pistes correspondantes, et ils gardent à proximité des pistes concernées leurs marqueurs 'Effectifs' et 'Hors de Combat'. Les marqueurs de Présence sont gardés à proximité de la carte tactique de la forteresse si besoin.

Les joueurs prennent leur Honjin et placent leurs jetons de Clan dans la case 'Réserve'.

Puis, ils choisissent secrètement le Plan de bataille suivant lequel va évoluer leur armée et prennent une Fiche de plan de bataille correspondante.

Ensuite, les joueurs définissent l'Ordre initial de chaque Clan, en respectant les éventuelles contraintes liées à leur Plan de bataille s'il est activé au début de la partie, et placent les marqueurs 'Ordre' correspondant. Les Clans présents dans les Forteresses peuvent débiter la partie en Défense.

19.1. Échelle

Un hexagone représente environ 200 mètres. Un point (de masse, d'élan ou de tir) correspond environ à 70-120 soldats.

19.2. Commandement

19.2.1. Hashiba Hideyoshi

Hashiba Hideyoshi fut capable de déplacements d'une célérité hors du commun. Contrairement à la règle de détermination des points de commandement [9.2] Hashiba Hideyoshi (clan A) n'a pas de malus aux points de commandement s'il est en Défense ou en Déplacement.

19.2.2. Points de commandement

Voir les Honjins.

19.2.3. Le mont Tennō

Les hauteurs du mont Tennō furent très disputées car elles dominaient le champ de bataille. Il y a deux zones entourées de jaune sur les hauteurs. Pour contrôler une zone il faut :

- y avoir au moins une unité,
- et aucune unité ou ZdC ennemie.

Chaque zone contrôlée donne les bonus cumulatifs suivant :

- Lors de la phase de commandement, le joueur sélectionne un marqueur de clan (gratuit) et peut le placer directement dans le bol (sans délai, quelque soit la distance).
- Lors d'un test d'activation du Plan de Bataille [10.2], le joueur bénéficie d'un modificateur de -1 au résultat des dés.

19.3. Installation et règles spéciales - version courte

Ce scénario permet aux joueurs de déployer les clans comme ils le furent historiquement. Le jeu se réduit alors à la mêlée principale.

Le positionnement de départ est indiqué sur la carte. Les pastilles blanches indiquent le placement des unités de l'armée de Hashiba Hideyoshi. Les pastilles roses correspondent aux unités d'Akechi Mitsuhide.

Les Plans de bataille des deux camps sont activés au début de la partie.

Le jeu commence au tour 11.

19.4. Installation et règles spéciales - version longue

Dans ce scénario, le jeu démarre dans la nuit qui précède la bataille. Les joueurs vont donc pouvoir choisir un déploiement et engager la bataille à leur façon. Cette version longue commence au tour 1.

19.4.1. Placement des troupes d'Akechi Mitsuhide

Toutes les troupes d'Akechi Mitsuhide sont réparties dans la Forteresse et dans un ou deux camps. Choisissez librement un ou deux hexagones à 3 hexagones ou moins de la Forteresse. Ces hexagones et les 6 adjacents représentent les camps. Placez jusqu'à 7 unités (au choix) dans chaque camp (un pion par hexagone). Le reste est placé dans la Forteresse. Lors de ce placement, ne scindez pas les clans (toutes les unités d'un même clan doivent être dans le même camp ou dans la Forteresse).

Les jetons de Clan sont placés sur une unité de leur clan (et non dans la réserve). Les clans dont le jeton de Clan est sur la carte (c'est à dire pas dans la réserve) ne peuvent être activés en aucune façon.

Lors de la phase de sélection (I.4) de la Séquence de Commandement, après que le joueur d'Akechi Mitsuhide a dépensé des points de commandement pour sélectionner des jetons de Clan de la réserve,

il peut dépenser ses points de commandement restants pour déplacer des jetons de Clan depuis la carte vers sa réserve, à raison de 2 jetons de Clan pour chaque PC ainsi dépensé. A la fin du tour 5, tous les jetons d'activation encore sur la carte sont placés dans la réserve.

Tous les clans commencent le jeu en Déplacement.

19.4.2. Placement et entrée des troupes de Hashiba Hideyoshi

Initialement, tous les clans de Hashiba Hideyoshi sont hors carte et entrent à l'endroit indiqué par la flèche bleue à partir du tour 1, suivant la règle 12 et ces quelques restrictions :

Avant garde : Au tour 1, seul le clan E peut être sélectionné et son jeton d'activation est placé dans le bol par le joueur. L'identifiant de ce clan est dans un triangle et non dans un carré pour se souvenir de ce statut particulier.

Arrière garde : Les clans M et N ne peuvent être sélectionnés que lorsque tous les autres clans sont entrés sur la carte. Les identifiants de ces clans sont dans des cercles et non des carrés pour se souvenir de ce statut particulier.

19.4.3. Les plans de bataille

Aucun Plan de bataille n'est activé au début de la partie. La règle 10.2 s'applique alors avec les modifications suivantes :

- Lorsque Hashiba Hideyoshi effectue son test d'activation de Plan de Bataille, il ajoute 4 au résultat des dés. (Ce malus correspond à la mise en place d'un plan de bataille à la suite d'une longue marche forcée, sur un terrain à peine reconnu).
- Lorsque Akechi Mitsuhide effectue son test d'activation de Plan de Bataille, il ajoute 2 au résultat des dés.
- Si le jet est effectué de nuit, ajouter 2 aux dés.

19.4.4. La nuit

Les tours 1 à 5 constituent des tours de nuit. La règle 15 s'applique. De plus, tous les clans d'Akechi Mitsuhide activés, dont aucune unité n'est dans la Forteresse ou dans un camp, subissent un délai d'un point supérieur à l'équivalent diurne (tous leurs jetons d'activation subissent donc un délai de 1 au minimum).

19.4.5. Les Ninjas

Pendant la nuit qui précède la bataille, Hashiba Hideyoshi envoya des Ninjas pour perturber la quiétude nocturne de Mitsuhide. Ils mirent un grand désordre dans les camps ennemis et par là, retardèrent la mise en place des défenses de Mitsuhide.

Lors d'un unique tour de nuit, après que les deux joueurs aient déterminé leurs PC pour le tour, le joueur d'Hashiba Hideyoshi peut déclarer l'utilisation de ses ninjas. Il doit dépenser 2 PC pour cela et jette un dé. Les points de Commandement d'Akechi sont diminués de la valeur du dé. Si le dé dépasse le nombre de points de commandement d'Akechi, le surplus est soustrait aux éventuels points accumulés pour mettre en place un Plan de bataille.

19.4.6. La Forteresse et les camps

Les unités dans la Forteresse et les camps ne subissent pas le délai supplémentaire dû à la nuit [19.4.4].

Akechi Mitsuhide peut calculer les délais d'activation de ses clans soit à partir de son unité (comme en 9.3) soit à partir de la Forteresse tant qu'il la contrôle.

19.5. Victoire et fin du jeu

19.5.1. Mort subite : Si Mitsuhide est tué [11.10], Hashiba gagne. Si Hashiba est tué [11.10], Mitsuhide gagne.

19.5.2. Chaque camp obtient 1 point de victoire pour chaque point d'élan de l'adversaire éliminé plus 1 point de victoire pour chaque point de bundori [17.1].

Le tableau page suivante indique le résultat de la partie en fonction de l'écart en points de victoire et de la situation d'Akechi Mitsuhide et du Shōryūji-jō à la fin du tour 21.

19.6. Options et variantes

19.6.1. Hosokawa Tadaoki

Après avoir éliminé Oda Nobunaga à Honnoji, Akechi Mitsuhide comptait sur le soutien de Hosokawa Fujitaka. Mais ce puissant seigneur refusa de s'allier à Akechi, bien que son fils, Hosokawa Tadaoki, ait épousé la fille de Mitsuhide. Au contraire, Hosokawa devint un fidèle suivant d'Hideyoshi.

Cette option suppose que le clan Hosokawa rejoigne le camp d'Akechi. Fujitaka envoie son fils, Tadaoki soutenir Akechi Mitsuhide. Le clan N est ajouté aux forces d'Akechi. Dans le scénario 'version courte', il débute le jeu dans la forteresse. Dans le scénario 'version longue' le joueur le déploie comme il l'entend selon la règle 19.4.1.

Cette option rééquilibre la bataille.

19.6.2. Tsutsui Junkei

Tsutsui Junkei était un vassal d'Oda Nobunaga. Akechi Mitsuhide espérait le voir rejoindre son camp, après qu'il se soit débarrassé de Nobunaga. Mais le jour de la bataille de Yamazaki, Junkei ne sut prendre de décision... L'armée de Tsutsui resta immobile puis rallia le camp d'Hashiba Hideyoshi après que la victoire lui fut acquise. Ce soutien trop tardif lui valu la disgrâce.

Cette option permet de faire basculer sous certaines conditions Tsutsui dans le camp d'Akechi.

Dès qu'Akechi contrôle les deux sommets ou bien dès qu'il obtient (même un court instant) 4 points de victoire de plus qu'Hideyoshi, le clan Tsutsui (clan O) rejoint l'armée d'Akechi. Le joueur Akechi jette immédiatement un dé, le résultat indique combien de tours plus tard le clan O entre en jeu. À ce moment, le jeton du clan O est gratuitement placé dans le bol et Tsutsui entre par l'hexagone marqué d'une flèche suivant la règle 12. Si l'hexagone d'entrée est occupé par une unité quelconque ou une ZdCE, le joueur d'Akechi doit entrer à la place par n'importe quel hexagone de berge à l'est du point d'entrée.

19.6.3. Mimaki Kaneaki

Mimaki Kaneaki s'est battu avec une rare férocité lors de cette bataille. Jusqu'au bout. Il périt submergé par les hommes d'Hashiba. Avec cette option, le joueur d'Akechi peut garder Mimaki Kaneaki, même après l'élimination de son unité.

Si l'unité du clan J est éliminée mais que le chef n'est pas mort (d'après 11.10) alors le joueur d'Akechi dispose immédiatement d'un pion samourai (celui ayant une valeur d'Individu de 2, qui n'est utilisable que dans le cadre de cette règle) qu'il place et utilise selon 16.2.



Akechi Mitsuhide
明智光秀



Hashiba Hideyoshi
羽柴秀吉



Akechi gagne de 5 points ou plus,	Le Shōryūji-jō contrôlé par Akechi
Victoire totale d'Akechi Mitsuhide.	
La reconnaissance reçue de l'administration impériale et son succès à Yamazaki vont aider à rompre son isolement. La guerre continuera, c'est ce que Mitsuhide peut accomplir de mieux.	
Akechi gagne de 5 points ou plus,	Le Shōryūji-jō contrôlé par Hideyoshi
Victoire marginale d'Akechi Mitsuhide.	
Son armée quitte le terrain et évite la poursuite. Mais la campagne de 1582 n'est pas terminée. Akechi est sur la corde raide.	
Akechi gagne de 1 à 4 points.	
Victoire de justesse d'Akechi Mitsuhide.	
Akechi se réfugie dans un château (Shōryūji ou plus sûrement Yodo). S'en suit un siège, qui s'il s'éternise risque de rendre la partie difficile à Hideyoshi. En particulier, le clan Mori s'opposera à Hideyoshi. Même si Akechi Mitsuhide a peu de chance d'en sortir vivant, il remporte (de peu) cette journée en sabotant l'avenir de son rival.	
Hideyoshi mène de 0 à 5 points.	Akechi est dans le Shōryūji-jō
Égalité.	
L'armée de Mitsuhide qui n'est pas dans la forteresse s'enfuit. Lui, n'a plus qu'une solution : il se fait seppuku. Son aventure est terminée, mais il s'est vengé d'Oda et ses ennemis n'auront pas mis la main sur lui vivant.	
Hideyoshi mène de 0 à 5 points.	Akechi n'est pas dans le Shōryūji-jō
Victoire marginale de Hashiba Hideyoshi.	
Hashiba Hideyoshi remporte la victoire, l'armée de Mitsuhide est en fuite. Mitsuhide lui même cherche un refuge. Un daimyō osera peut être se mettre sur la route d'Hideyoshi mais rien n'est certain. Le destin d'Akechi est bien sombre.	
Hideyoshi gagne de 6 à 10 points.	Akechi est dans le Shōryūji-jō
Victoire marginale de Hashiba Hideyoshi.	
Hashiba Hideyoshi est le maître du champ de bataille. Son seul regret est de n'avoir pas mis la main sur Mitsuhide. Ce dernier se fait seppuku constatant qu'il n'était pas à la hauteur.	
Hideyoshi mène de 6 à 10	Akechi n'est pas dans le Shōryūji-jō
Victoire décisive de Hashiba Hideyoshi.	
Hashiba Hideyoshi est le maître du champ de bataille et sa belle victoire lui confère un ascendant moral certain sur ses contemporains. L'armée ennemie est totalement dispersée. Akechi Mitsuhide en fuite avec une maigre escorte est tué par des brigands. Son serviteur prétend avoir rapporté sa tête à Sakamoto, alors que d'autres l'exhibent en trophée. Mais peu importe désormais, Hashiba Hideyoshi est en route vers la capitale.	
Hideyoshi mène par 11 points et plus.	
Victoire totale de Hashiba Hideyoshi.	
Hashiba Hideyoshi écrase son adversaire. Au prestige militaire s'ajoute celui conféré par le châtiment terrible qu'il inflige au meurtrier d'Oda Nobunaga. Qui osera désormais se mettre sur la route d'Hashiba Hideyoshi ?	

20 Nagakute 1584

20.1. Échelle

Un hexagone représente environ 220 mètres. Un point (de masse, d'élan ou de tir) correspond environ à 70-120 soldats.

20.2. Commandement

Les points de commandement sont indiqués sur les Honjins. Les forces d'invasion du Mikawa envoyées par Hashiba Hideyoshi sont commandées par Ikeda Tsuneoki.

Tokugawa est le commandant en chef de son armée.

20.3. Installation

Le positionnement de départ des clans est indiqué sur la carte, par des lettres sur fond noir pour Tokugawa, et par des lettres sur fond bleu-vert pour Ikeda.

Certains clans de l'armée de Tokugawa sont initialement hors carte et entrent à partir du tour 3 par l'hexagone identifié par une flèche rouge (suivant la règle 12).

20.4. Attaque surprise

La force d'invasion commandée par Ikeda est totalement prise par surprise le matin du 18 mai.

En conséquence, le Plan de bataille de l'armée d'Ikeda n'est pas activé au début du scénario. Il peut être activé normalement en cours de partie suivant la règle 10.2.

Tous les clans de l'armée d'Ikeda commencent la partie en Regroupement.

L'armée de Tokugawa a déjà activé son Plan de bataille et adopte les ordres initiaux correspondants (EXC : le Clan J peut débiter en Défense).

20.5. Victoire et fin du jeu

20.5.1. Mort subite : Si Tokugawa est tué [11.10], Ikeda gagne automatiquement.

20.5.2. Chaque camp obtient 1 point de victoire pour chaque point d'élan de l'adversaire éliminé plus 1 point de victoire pour chaque point de bundori [17.1].

Le joueur qui occupe le château d'Iwasaki à la fin du jeu gagne 5 PV.

Le camp ayant le plus de point de victoire à la fin du tour 16 emporte la partie si la différence est d'au moins 2 points. Sinon, c'est un match nul.



Tokugawa Ieyasu

徳川 家康



Ikeda Tsuneoki

池田 恒興



21 Sekigahara 1600

L'armée de l'Est est composée des pions dont le recto est noir et ocre et dont les clans sont identifiés par des nombres. Cette armée est commandée par Tokugawa Ieyasu.

L'armée de l'Ouest est commandée par Ishida Mitsunari : les pions sont en bleu/gris et les clans identifiés par une lettre.

Les clans identifiés par une lettre font nominalement partie de l'armée de l'Ouest (voir Trahison 21.4).

21.1. Échelle

Un hexagone représente environ 250 mètres. Un point (de masse, d'élan ou de tir) correspond environ à 300 soldats.

21.2. Commandement

Les tables de points de commandement sont sur les Honjins.

En plus d'Ishida et de Tokugawa, Mōri peut générer des points de commandement et agir comme un second Sō-taishō dans l'armée d'Ishida (i.e., activer des clans avec ses PC en calculant les délais à partir de sa position). Le joueur d'Ishida ne jette le dé sur cette table que si Mōri s'est engagé à ses côtés (voir Trahison 21.4.1).

Le joueur de Tokugawa ne jette jamais le dé sur cette table, même en cas de trahison de Mōri.

Si Ishida est éliminé, c'est Ukita Hideie (clan E1) qui prend le commandement. Si celui-ci fait également parti des pertes, Ōtani Yoshitsugu (clan G) prend le commandement. Ces deux derniers commandants ne génèrent de points de commandement que lorsqu'ils remplacent Ishida. Ils obtiennent des points de commandement sur la même table qu'Ishida.

Les clans A1 et 18A ne sont pas sujet à la fuite de clan [10.11].

21.3. Installation

Le positionnement de départ des clans est indiqué sur la carte. Les nombres sur fond ocre indiquent le placement des unités de l'armée Tokugawa identifié par ce nombre. Les lettres sur fond bleu/gris correspondent aux clans d'Ishida Mitsunari.

Ishida s'installe en premier.

Les Plans de bataille des deux camps sont activés au début de la partie.

21.4. Trahison

Sekigahara est une bataille caractérisée par ses trahisons. Une part importante de l'armée d'Ishida a fait défection et s'est retournée contre lui.

Pour simuler ces trahisons potentielles, les joueurs utilisent une aide de jeu et un bol spécifique pour le tirage des jetons 'Loyauté' et 'Trahison' (le bol des Trahisons).

21.4.1. Les clans indécis

Certains clans de l'armée de l'Ouest sont dits « indécis » car leur engagement dans la bataille est incertain.

- Les clans I, J, K, L, M, O, P, Q et R : ces clans sont susceptibles de passer dans l'armée de Tokugawa. Les pions concernés existent en double aux couleurs des deux armées et les deux joueurs disposent de jetons d'activation pour ces clans.
- Les clans Shimazu-C et Mori-N n'existent pas aux couleurs de l'armée de Tokugawa mais peuvent faire défection et rester neutres. Seul le joueur de l'armée de l'Ouest dispose des jetons d'activation des clans C et N.

Tous ces clans indécis commencent la partie inactifs (ils n'agissent pas pendant les phases d'activation obligatoire). Ils ne peuvent agir qu'après « l'Engagement », une procédure qui détermine auprès de quel camp ils se rangent ou s'ils restent neutres [21.4.2]. Lorsqu'un clan choisit son camp, on remplace ses unités en conséquence si besoin. Une fois un clan engagé pour un camp, il n'en change plus pour le reste de la partie.

Si un Clan indécis est plus proche que tout Clan ennemi déclaré, le joueur peut charger vers le Clan indécis, ou bien l'ignorer et charger vers le Clan ennemi déclaré le plus proche.

En exception à 11.1, les unités des clans indécis peuvent être ignorées dans un combat à condition qu'au moins une unité ennemie déclarée d'un autre clan soit attaquée. Les unités des clans indécis procurent toutefois le bonus de soutien [11.6] en faveur d'Ishida. Les unités des clans indécis ne possèdent pas de ZdC (elles ne sont pas concernées par la pioche du jeton «Combat» d'Ishida) mais elles se défendent normalement. Si une unité d'un clan indécis est attaquée, cela provoque l'engagement immédiat du clan en la faveur d'Ishida avec toutes les conséquences que cela implique (voir l'aide de jeu des trahisons).

21.4.2. L'Engagement

Au début de la partie, les deux joueurs placent les jetons d'activation des clans indécis (à leurs couleurs) dans la case centrale des pistes d'influence de ces Clans sur l'aide de jeu. Les jetons de clans aux couleurs d'Ishida vont évoluer depuis la case centrale vers la case «Loyal !» de chaque piste et les jetons de clans aux couleurs de Tokugawa vont évoluer depuis la case centrale vers la case «Trahison !».

Dès qu'un jeton de clan atteint l'une des cases en bout de piste («Loyal !» ou «Trahison !»), ce clan s'engage aux côtés du joueur concerné pour le restant de la partie (il n'est plus indécis). Celui-ci peut placer immédiatement et gratuitement (sans coût en PC) ce jeton de clan dans le bol des activations (Exception : les clans C et N se comportent différemment ; voir l'aide de jeu. De plus, le clan R a une alternative [21.4.8]). Le jeton de clan aux couleurs de l'autre joueur, ainsi que les jetons d'influence de ce clan sont retirés du jeu. Si le clan reste loyal, le joueur Ishida choisit librement son ordre. En cas de trahison, le clan passe obligatoirement en Attaque.

Les jetons d'activation des clans indécis se déplacent sur leur piste d'influence en fonction des jetons d'influence tirés au hasard dans le bol des Trahisons au début de chaque tour.

21.4.3. Préparation du bol des Trahisons

Chaque joueur dispose d'un marqueur 'Diplomatie' à ses couleurs qui évolue sur la piste de Diplomatie. Cette piste est composée de trois lignes :

- Le marqueur 'Diplomatie' blanc est placé dans la case « Tour 1 » sur la première ligne, nommée 'Nombre de tirages de Jetons'.
- Le marqueur 'Diplomatie' d'Ishida est placé dans la case '2' sur la deuxième ligne, nommée 'Nombre de jetons Loyauté à placer dans le bol des Trahisons'.
- Le marqueur 'Diplomatie' de Tokugawa est placé dans la case '2' sur la troisième ligne, nommée 'Nombre de jetons Trahison à placer dans le bol des Trahisons'.

Au tout début de chaque tour (avant la Séquence de Commandement), les joueurs mettent à jour les marqueurs 'Diplomatie' en fonction du numéro du tour (marqueur Diplomatie blanc), de certains événements apparus le tour précédent et des promesses initiales de Tokugawa (Marqueurs Diplomatie des joueurs).

Evènements : Les joueurs font évoluer leur marqueur 'Diplomatie' sur leur piste respective suivant les événements listés dans cette table :

Promesses de Tokugawa : Avant le début de la bataille, le joueur Tokugawa note sur une feuille le nombre de promesses de rétribution en fiefs qu'il souhaite faire (de 0 à 3) afin de

Événement	Effet
Première unité d'Ishida éliminée	Déplacer le marqueur 'Diplomatie' de Tokugawa d'une case vers la droite.
Première unité de Tokugawa éliminée	Déplacer le marqueur 'Diplomatie' d'Ishida d'une case vers la droite.
Ishida mène par 4 points au moins.	Déplacer le marqueur 'Diplomatie' d'Ishida d'une case vers la droite (si cette condition n'est plus remplie, déplacer le marqueur 'Diplomatie' d'Ishida d'une case vers la gauche).
Tokugawa mène par 4 points au moins.	Déplacer le marqueur 'Diplomatie' de Tokugawa d'une case vers la droite (si cette condition n'est plus remplie, déplacer le marqueur 'Diplomatie' de Tokugawa d'une case vers la gauche).
La première fois qu'un clan d'Ishida passe en <u>Regroupement</u> .	Déplacer le marqueur 'Diplomatie' de Tokugawa d'une case vers la droite.
La première fois qu'un clan de Tokugawa passe en <u>Regroupement</u> .	Déplacer le marqueur 'Diplomatie' d'Ishida d'une case vers la droite.

forcer la main des chefs de clans indécis. Chacune de ses promesses lui permet d'incrémenter son marqueur 'Diplomatie' en contrepartie d'un gain (cumulatif) de points de victoire pour son adversaire suivant le tableau ci-dessous :

Jetons influence : Pour chaque clan indécis [21.4.1], le joueur Ishida possède un jeton influence 'Loyauté' à ses couleurs

Promesse	Effet sur la table de Diplomatie pour le joueur Tokugawa	Gain en PV pour le joueur Ishida en fin de partie
Aucune	Sans effet	0 PV
1ère promesse	Déplacer le marqueur 'Diplomatie' de Tokugawa d'une case vers la droite au début du tour 2	5 PV
2ème promesse	Déplacer le marqueur 'Diplomatie' de Tokugawa d'une case vers la droite au début du tour 3	10 PV
3ème promesse	Déplacer le marqueur 'Diplomatie' de Tokugawa d'une case vers la droite au début du tour 4	5 PV



Ishida Mitsunari
石田三成
大膳



Tokugawa Ieyasu
徳川家康
大膳

et le joueur Tokugawa un jeton influence 'Trahison' à ses couleurs (le jeton 'Trahison' du Clan C est de couleur blanche car il n'appartient à aucun camp). Après avoir mis à jour les marqueurs 'Diplomatie', les joueurs choisissent parmi leurs jetons influence le nombre indiqué par la case de leur marqueur Diplomatie. Tous les jetons influence sélectionnés sont placés dans le bol des Trahisons auxquels on ajoute le jeton 'Trahison' blanc du Clan C.

Une fois le bol des Trahisons rempli, l'un des joueurs pioche au hasard autant de jetons qu'indiqué par le marqueur 'Diplomatie' blanc.

21.4.4. Effets des jetons d'influence

- Un jeton 'Loyauté' entraîne le déplacement du jeton de Clan indiqué aux couleurs d'Ishida d'une case vers la case «Loyal !» sur la piste d'influence de ce Clan (au profit du joueur Ishida).
- Un jeton 'Trahison' entraîne le déplacement du jeton de Clan indiqué aux couleurs de Tokugawa d'une case vers la case «Trahison !» sur la piste d'influence de ce Clan (au profit du joueur Tokugawa).

Exemple : Au début du tour 4, l'un des joueurs pioche le jeton 'Loyauté-M' : le jeton de Clan M aux couleurs d'Ishida est déplacé d'une case vers la case «Loyal !».

À l'issue du tirage, le bol des Trahisons est vidé et les joueurs récupèrent leurs jetons.

21.4.5. Liens de féodalité et influences

Lorsqu'un clan s'engage, il se peut qu'il influence la décision d'autres clans. Les liens et les effets des liens sont indiqués sur l'aide de jeu.

21.4.6. Le coup de l'arquebuse

Le joueur Tokugawa peut, après la préparation du bol des Trahisons mais avant d'y piocher les jetons [21.4.3], déclarer qu'il tire sur le clan Kobayakawa-L alors que celui-ci est encore indécis. Le joueur Tokugawa pioche alors un jeton du bol des Trahisons. Si c'est un jeton 'Trahison' (quelconque), Kobayakawa-L trahit, sinon Kobayakawa-L s'engage loyalement. Dans les deux cas, on applique immédiatement toutes les conséquences de cet engagement [21.4.4] (voir l'aide de jeu des trahisons) et le jeton pioché est replacé dans le bol des Trahisons. La procédure 21.4.3 peut ensuite reprendre normalement.

21.4.7. Matsuno Shigemoto (L2)

Lorsque le clan L trahit, l'unité du clan L2 Matsuno Shigemoto refuse de trahir et est retirée du jeu (elle n'existe pas aux couleurs de Tokugawa). Elle ne compte pas comme perte. Si à ce moment, le camp Tokugawa mène en nombre de point de victoire (PV), Ishida place un samouraï dans le bol d'activation s'il en a un de disponible.

22.4.8. Clan Chōsokabe - R

Chōsokabe commence la partie hors carte. Il entre suivant la règle 13. Comme son clan fait parti des indécis, son entrée est conditionnée par son engagement.

Au moment de l'engagement de Chōsokabe, le joueur qui en prend le contrôle peut choisir de le redéployer ou de l'activer immédiatement.

Activation immédiate : Le jeton de clan est placé gratuitement dans le bol et le joueur choisit l'Ordre. Le clan R entre par l'entrée notée A.

Redéploiement : Le jeton de clan est placé gratuitement sur la case 2 de l'échelle des délais et le joueur choisit l'Ordre. Le clan R entre par l'entrée notée B.

21.5. Gros clans

Certains clans sont trop importants pour être représentés en 'clan' dans le jeu. Ils sont donc divisés en plusieurs 'clans' repérés par un exposant (par exemple, L1 et L2).

Ces clans comptent comme des clans séparés pour toutes les règles avec les exceptions suivantes :

Engagement : dans le Bol des trahisons, le même jeton Loyauté/Trahison est utilisé pour déterminer l'engagement de tous les clans portant la même lettre. De même, tous les jetons de Clan portant la même lettre et les mêmes couleurs (Ishida ou Tokugawa) se déplacent ensemble sur l'aide de jeu des trahisons.

Combat combiné : les unités portant la même lettre (pour Ishida) ou le même nombre (pour Tokugawa) peuvent attaquer ensemble sans les restrictions de la règle 11.4.

Fuite des clans : Si le clan L1 fuit, le clan L2 fuit en même temps. De même pour les Clans N2 et E2 vis-à-vis de N1 et E1 respectivement. Par contre si L2, N2 ou E2 fuit en premier, il n'y a pas de conséquence sur L1, N1 ou E1.

Lorsque le joueur Ishida dépense un point de commandement pour placer le jeton du clan A1 dans le bol [9.3], il peut gratuitement placer le jeton de clan A2 ou A3 dans le bol également.

21.6. L'impétuosité d'I Naomasa.

Si le premier jeton de Clan de Tokugawa à être tiré de la partie concerne un des Clans 1 à 8, lancer immédiatement un dé.

Sur un résultat de 4 à 6, placez ce jeton de clan sur la case 1 de l'échelle des délais et activez à la place le Clan 9 (Ii) et le Clan 10 (Matsudaira). Ces clans passent en Attaque, une unité du Clan 9 (au choix du joueur) est placée dans la ZdCE la plus proche (choix du joueur en cas d'égalité). Les autres unités des Clans 9 et 10 sont activées normalement. Mettez ensuite leur jeton de clan dans la réserve à l'issue de leur activation s'ils sont dans le bol des jetons d'activation (ils ne peuvent pas être activés à nouveau lors du tour 1).

21.7. Victoire et fin du jeu

21.7.1. Mort subite

Si Tokugawa est tué [11.10], Ishida gagne immédiatement.

Si toutes les unités des Clans A1, E1 et G sont éliminées, Tokugawa remporte la partie.

21.7.2. Points de victoire en cours de partie

Pendant la partie, chaque camp obtient 1 point de victoire pour chaque point d'élan de l'adversaire éliminé.

21.7.2.1. Hatamoto de Tokugawa : La première fois que les clans 18 (A, B et C) combattent (y compris par un soutien), Ishida gagne 1 PV (pour un total de 3 PV).

21.7.2.2. Matsudaira Tadayoshi - 10 : Tadayoshi est un des fils de Tokugawa Ieyasu. L'unité du Clan 10 possède une valeur d'individu de 1 uniquement pour ce qui concerne la règle de perte des chefs (11.10). Pour tout le reste (ex : modificateur au combat), l'unité ne possède pas de valeur d'Individu. Une petite croix est présente sur le pion pour souligner cette particularité.

21.7.2.3. La tête d'Otani Yoshitsugu - G : La tête de Yoshitsugu ne fut jamais retrouvée. Elle ne fit donc pas partie des trophées. Si Otani Yoshitsugu est tué, compter normalement le point de Bundori, mais le point de victoire associé uniquement sur un jet de dé complémentaire de 5 ou 6 à la fin de la partie [17.1].

21.7.3. Fin de partie et victoire

Si aucune victoire automatique n'a eu lieu [21.7.1], la partie prend fin à l'issue du tour 16. En plus des points gagnés en cours de partie [21.7.2], les joueurs gagnent des points

de victoire s'ils contrôlent les hexagones marqués par des étoiles à leur couleur. La quantité de points de victoire est indiquée dans l'étoile. Pour contrôler un hexagone, il faut y posséder une unité et qu'aucune unité ennemie n'y exerce de ZdC.

Chaque camp obtient 1 point de victoire pour chaque point de bundori [17.1].

Les joueurs ajoutent un point de victoire par unité qu'ils possèdent encore sur carte à la fin de la partie. Les Clans indécis comptent pour Ishida.

Lorsque tous ces éléments ont été comptabilisés :

- Si le camp en tête domine par moins de 5 points, c'est un match nul,
- Si Ishida a l'avantage d'au moins 5 points, il gagne la bataille et la partie,
- Si c'est Tokugawa qui a l'avantage d'au moins 5 points, Ishida peut alors réclamer les points de victoire en contrepartie des promesses faites par Tokugawa [21.4.2]. Si, grâce à ces points, le différentiel en faveur de Tokugawa devient inférieur ou égal à 0, la partie est un match nul, bien que la bataille ait été remportée par Tokugawa.

Cela revient à dire qu'Ishida ne peut gagner la partie sur l'achat des jetons «Diplomatie» mais Tokugawa peut être amené à concéder le nul s'il a trop promis.

 Yamazaki
1582 

 Nagakute
1584 

 Sekigahara
1600 

Tenkatoitsu

Les batailles de l'Unification

Sengoku Jidai

Crédits :

Conception :

François Vander Meulen

Pour toutes questions : fvm.tenkatoitsu@gmail.com

Développement :

Laurent Closier

Historique et langue japonaise :

Bertrand Dossmann

Graphismes cartes et pions :

François Vander Meulen

Mise en page, Graphismes
de la boîte et additionnels :

Michaël Monfront

Traduction :

Jean-Michel Doan

Tests, conseils, relectures et autres soutiens :

Franck Aguggiaro

Jean-Michel Doan

François-Xavier Euzet

Alberto Fugazza

Fujiwara Nobuhiko, Masako et Yasuhiko

Vincent Gérard

Michal Glowacki

Kobayashi Kazuko

Pierre Marzetti

Christophe Massaloux

Arnaud Moyon

Nakamura Tetsuya

Thomas Pavageau

Jean-Sébastien Philippe

Arnaud Pierre-Pierre

Edmont de Seroux

Laurent Schmitt

Christophe Tarquinio

Yoichi Saito

La communauté de Samourai Archives

(<http://forums.samurai-archives.com/index/>)

Le club du 13ème Stratège à Paris

Tenkatōitsu

Les batailles de l'Unification

Sengoku Jidai

関ヶ原の戦い
長久手の戦い
山崎の戦い
戦国時代
天下統一

*Fleurs sauvages, herbes folles,
Que sont devenus les guerriers tombés*