

AIDE DE JEU

TABLEAU DES EFFETS DE TERRAIN

Situation nécessitant la dépense de PM	Coût de mouvement (7.0)	Empilement (2.3) Nombre de PF + type de zone ≤ 8	Combat (8.0)
Type I – terrain dégagé	1 PM	7 PF autorisés	autorisé
Type II – terrain difficile	2 PM	6 PF autorisés	autorisé
Type III – zone fortifiée	3 PM	5 PF autorisés	autorisé
Type X – zone interdite	Non autorisé	Non autorisé	Non autorisé
Zone de Contrôle (7.2)	+1 PM	Aucun effet	autorisé
Montage Sa & GS ou démontage Ki & GH (7.3)	+2 PM	Aucun effet	Aucun effet
Bordure pointillée	0 PM	Aucun effet	autorisé
Bordure simple	+1 PM	Aucun effet	autorisé
Bordure double	+2 PM	Aucun effet	autorisé
Bordure épaisse jaune	Non autorisé	Aucun effet	Tir défensif autorisé mêlée interdite
Bordure épaisse marron	Non autorisé	Aucun effet	Non autorisé

TABLE DES POSTURES

Posture	Marqueurs tactiques disponibles à tirer (3.2)				
Extrêmement Défensive DDD	-1	-1	-1	-2	-3
Très Défensive DD	+/-1	-1	-1	-1	-2
Défensive D	+1	+/-1	-1	-1	-1
Flexible F	+1	+1	+/-1	-1	-1
Agressive A	+1	+1	+1	+/-1	-1
Très Agressive AA	+2	+1	+1	+1	+/-1
Extrêmement Agressive AAA	+3	+2	+1	+1	+1

CHANGEMENT DE POSTURE (§ 3.3)

Pour changer de formation : 1D6 + modificateurs, résultat inférieur ou égal au NQ du commandant d'armée.

Modificateurs (tous cumulatifs) :

- +1 : lorsque le commandant d'armée se trouve dans une Zdc ennemie (voir 7.2).
- +1 : chaque fois que le changement tenté se fait d'une posture agressive (quel que soit le niveau) vers une posture défensive (quel que soit le niveau), et vice-versa.

SÉQUENCE DE JEU (1.3)

A - Phase administrative

1. Les deux joueurs choisissent la Posture de leur armée (3.0)
2. Les deux joueurs vérifient le statut de commandement des divisions et unités de chaque armée (4.2)
3. Les deux joueurs lancent le dé pour déterminer qui a l'initiative (5.0)
4. Les joueurs vérifient l'arrivée des renforts (7.4)

B - Phase d'activation

5. Le joueur actif active une division ou l'entrée de renforts (6.0)
6. Le joueur actif déplace ses unités activées et place des marqueurs de charge sur les unités de cavalerie (7.0 / 8.5.2)
7. Le joueur inactif exécute tout ou partie de son Tir Défensif contre les unités activées (8.0 et 8.4)
8. Le joueur actif exécute tout ou partie des combats avec une unité activée (AP) par zone (8.0)
 - a. Le joueur actif exécute une Mêlée (une charge) (8.5.1 et 8.5.2)
 - b. Le joueur inactif exécute une contre-charge si elle est autorisée (8.5.3)
 - c. Les pertes sont enregistrées (Sekigahara)

C - Phase de réorganisation

9. Réorganisation des unités D1/D2 de chaque armée (9.0)
10. Retrait des marqueurs tactiques, d'activation et de posture
11. Avance du marqueur de tour d'une case
12. Détermination de la victoire (au dernier tour uniquement) (10.0)

TABLE DE DÉTERMINATION DE L'INITIATIVE (§ 5.0)

Posture	Modificateur au lancer de dé (MLD) correspondant
Extrêmement Défensive DDD	-3
Très Défensive DD	-2
Défensive D	-1
Flexible	+0
Agressive A	+1
Très Agressive AA	+2
Extrêmement Agressive AAA	+3

La valeur d'initiative est obtenue par $1D6 + NQ$ du chef d'armée + MLD correspondant à la posture actuelle de l'armée.

TABLE DE TEST DE QUALITÉ

Condition
Le TQ est réussi si un lancer de 1D6 est inférieur ou égal au NQ de l'unité.
Pour changer de formation (3.3)
Un TQ doit être effectué à la fin du mouvement d'une unité si elle a dépensé tous ses PM (7.5)
Après un combat (8.7)

© Serious Historical Games 2026

TABLE DE TIR

2D6	AP	DP
≤ 2	D1	(-)
3	TQ+1	TQ-1
4	TQ	TQ-1
5	TQ	TQ
6	TQ-1	TQ
7	(-)	TQ
8	(-)	D1
9	(-)	D1

2D6	AP	DP
10	(-)	D2
11	(-)	D2
≥ 12	(-)	1

TABLE DE MÊLÉE

2D6	AP	DP
≤ 2	2	(-)
3	1	TQ-1
4	1	TQ
5	D2	TQ
6	D1	TQ
7	TQ+1	R+TQ
8	TQ	D1
9	TQ	D2
10	TQ-1	1
11	TQ-1	1
≥ 12	(-)	2

Résultats

Résultat	Effet
(-)	Aucun effet
#PF	Nombre de PF perdus
D1	Désorganisé d'1 niveau
D2	Désorganisé de 2 niveaux. Si l'unité est déjà D2, elle perd 1 PF
TQ	Test de Qualité
TQ+/-1	Test de Qualité avec un modificateur de + ou – 1 au lancer de dé
R	Retraite d'une zone. Si le Défenseur Principal est dans une zone de Type III (château ou fortification), ce résultat est remplacé par un TQ

Modificateurs de combat de Tir (§ 8.6)

Facteur	Modificateur
Force défensive intrinsèque de la zone	III : -3 II : -2 I : 0
Désorganisation	D1 : -1 (AP) D2 : -2 (AP)
Marqueurs tactiques (§ 3.2)	Agressif : +1, +2 ou +3 Défensif : -1, -2 ou -3

Différentiel de combat

Différentiel de combat = Force de Mêlée ou de Tir (AP) – Force de Mêlée ou de Tir (DP) + modificateur(s)

Tous les modificateurs positifs sont à l'avantage de l'Attaquant Principal.

Tous les modificateurs négatifs sont à l'avantage du Défenseur Principal.

Modificateurs de combat de Mêlée (§ 8.6)

Facteur	Modificateur
Force défensive intrinsèque de la zone	III : -3 II : -2 I : 0
Désorganisation	D1 : -1 (AP) / +1 (DP) D2 : -2 (AP) / +2 (DP)
Charge	+1 / +2
Aucun serviteur (Ch) dans la même zone ou une zone adjacente à Sa, Ki, GS, GH	-1 appliqué à la FM ou à la FT
Marqueurs tactiques	Agressif : +1, +2, +3 Défensif : -1, -2, -3
Combinaisons tactiques (attaque/défense) : Combinaison Te+Ya+Yu (1) Combinaison Te+Ya, Te+Yu, ou Ya+Yu	+2/-2 +1/-1
Attaque en descente Attaque en montée	+1 -1
Encerclement	+1
Attaque supplémentaire	+1
Un Daimyo est présent dans la même zone	AP : +2 DP : -2
Un Taisho est présent dans la même zone	AP : +1 DP : -1
À travers une muraille à double ligne de bordure	-1

(1) Une unité Sa/GS peut être substituée à une unité Te, Ya ou Yu si une unité Ch se trouve dans la même zone ou une zone adjacente.

EFFETS DE LA DÉSORGANISATION ET DE L'ISOLEMENT

Effet sur	D1/D2	Isolé
Mêlée	D1 : -1 (AP) / +1 (DP) D2 : -2 (AP) / +2 (DP)	Attaque : interdite Défense : autorisée
Charge	Non autorisée	Non autorisée
Tir	D1 : -1 (AP) D2 : -2 (AP)	Autorisé
Mouvement	Autorisé	Autorisé
Zones de Contrôle	aucune ZdC	aucune ZdC
Combinaisons tactiques	Non autorisées	Non autorisées
Avance après combat	Non autorisée	Non autorisée
Formation de combat	Autorisée	Non applicable
Réorganisation	Autorisée (2)	Non autorisée

(2) Modificateur de +1 au D6 si l'unité se trouve en Zone de Contrôle.

RAYON DE COMMANDEMENT (§ 4.1)

Situation normale	Rayon réduit d'une zone lorsque (3) :	Ne peut pas traverser :
Le rayon de commandement est égal au NQ du chef.	Le chef se trouve dans la ZdC d'une ou plusieurs unités ennemies.	Une zone de Type X

Situation normale	Rayon réduit d'une zone lorsque (3) :	Ne peut pas traverser :
	Si le chef est D1 ou D2	Une bordure infranchissable (ligne épaisse jaune ou marron)

(3) Ces pénalités sont cumulatives.

GLOSSAIRE

1D6	Lancer un dé à six faces
2D6	Lancer deux dés à six faces
CC	Contre-Charge
Ch	Chugen (serviteurs de samouraï)
Da	Daimyo (seigneur)
TD	Tir Défensif
D1	Désorganisation niveau 1
D2	Désorganisation niveau 2
FT	Force de Tir
GH	Kibamusha Hatamoto (gardes montés)
Ki	Kibamusha (samouraï monté)
AP	Attaquant Principal
DP	Défenseur Principal
LR	Ligne de Retraite
LdV	Ligne de Vue
AM	Allocation de Mouvement
PM	Point de Mouvement
FM	Force de Mêlée
Oz	Ouzotsu (Canon)
TQ	Test de Qualité
NQ	Niveau de Qualité
Sa	Samouraï à pied (démonté)
GS	Samouraï à pied Hatamoto
PF	Point de Force
Ta	Taisho (général)
Te	Teppo-gumi (arquebusiers)
Ya	Yari-gumi (piquiers/lanciers)
GA	Yari-Hatamoto (gardes à pied)
Yu	Yumi-gumi (archers)
ZdC	Zone de Contrôle