

# Sengoku Jidai - Règles

## 1.0 - DESCRIPTION DU JEU

Ce jeu simule, à l'échelle grand-tactique, les guerres de la période connue sous le nom de *Sengoku Jidai* (« l'Époque des Provinces en Guerre »), qui ravagèrent le Japon de la fin du XVe siècle au début du XVIIe siècle.

La lutte pour le pouvoir oppose des clans rivaux, chacun dirigé par un *daimyo*, de puissants seigneurs de guerre en quête d'autorité temporelle et, en fin de compte, du titre de Shogun.

Chaque bataille a été choisie pour son importance historique ou son caractère particulier. Bien que certains engagements soient historiquement asymétriques, les conditions de victoire sont conçues pour garantir un affrontement équilibré entre les joueurs. La réussite repose sur une utilisation efficace des forces et des limites propres à chaque type de troupe, afin d'atteindre les objectifs définis dans le scénario.

Ces règles comportent des renvois aux Notes du Concepteur (NC) figurant en dernière page.

### 1.1 Glossaire

|                   |                                               |
|-------------------|-----------------------------------------------|
| <b>1D6 ou 2D6</b> | Lancer un ou deux dés à six faces             |
| <b>CC</b>         | Contre-Charge                                 |
| <b>Ch</b>         | Chugen (serviteurs de samouraï)               |
| <b>Da</b>         | Daimyo (Seigneur)                             |
| <b>TD</b>         | Tir Défensif                                  |
| <b>D1, D2</b>     | Désorganisation niveau 1, niveau 2            |
| <b>FT</b>         | Force de Tir                                  |
| <b>GH</b>         | Gardes à cheval Hatamoto (Kibamusha Hatamoto) |
| <b>Ki</b>         | Kibamusha (samouraï monté)                    |
| <b>AP</b>         | Attaquant Principal                           |
| <b>DP</b>         | Défenseur Principal                           |
| <b>LR</b>         | Ligne de Retraite                             |
| <b>LdV</b>        | Ligne de vue                                  |
| <b>AM</b>         | Allocation de Mouvement                       |
| <b>PM</b>         | Point de Mouvement                            |
| <b>FM</b>         | Force de Mêlée                                |
| <b>Oz</b>         | Ouzotsu (Canon)                               |
| <b>TQ</b>         | Test de Qualité                               |
| <b>NQ</b>         | Niveau de Qualité                             |
| <b>Sa</b>         | Samouraï à pied (démonté)                     |
| <b>GS</b>         | Garde à pied Hatamoto (Samurai Hatamoto)      |
| <b>PF</b>         | Point de Force                                |
| <b>Ta</b>         | Taisho (général)                              |
| <b>Te</b>         | Ashigaru teppo-gumi (arquebusiers)            |
| <b>Ya</b>         | Ashigaru yari-gumi (piquiers/lanciers)        |

|            |                                 |
|------------|---------------------------------|
| <b>GA</b>  | Gardes à pied Hatamoto Ashigaru |
| <b>Yu</b>  | Ashigaru yumi-gumi (archers)    |
| <b>ZdC</b> | Zone de Contrôle                |

## 1.2 Échelle du jeu

Une unité de combat représente environ 500 ashigaru ou samouraïs, 1 000 non-combattants, ou une pièce d'artillerie.

Une unité *Daimyo* ou *Taisho* représente un commandant, son état-major et sa garde personnelle.

Une zone de carte représente environ 400 mètres (centre à centre).

Un tour de jeu représente de 30 à 45 minutes, selon le scénario.

Le calendrier grégorien est utilisé comme référence standard plutôt que le calendrier lunaire japonais traditionnel.

## 1.3 Séquence de jeu

*Marqueur de tour (ici, le tour du joueur « rouge »)*

Chaque tour de jeu comprend trois phases : A, B et C, chacune divisée en plusieurs étapes. Une fois que tous les commandants de division et leurs unités ont vérifié leur statut de commandement, les joueurs alternent l'activation de leurs divisions, en commençant par le joueur qui a l'initiative.

Chaque division possède un emblème distinct (*Mon*) sur une bannière de la couleur de son clan. Le joueur dont la division est activée est appelé le joueur actif, l'autre joueur étant le joueur inactif. Activer signifie déplacer et faire combattre toutes les unités de cette division.

La phase d'activation (B) se termine lorsque les joueurs ont activé toutes leurs divisions, ou lorsque les deux joueurs déclinent ou échouent successivement une tentative d'activation.

Un tour de jeu se termine lorsque les trois phases ont été accomplies. Un joueur utilise les marqueurs bleus, l'autre les marqueurs rouges. Les marqueurs jaunes et orange sont utilisés par les deux joueurs.

### 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)

### 1.4 Pions et marqueurs

#### 1.4.1 Unités de combat

Les unités représentent les unités combattantes et les commandants ; les marqueurs indiquent des informations spécifiques nécessaires au jeu.

Une unité est caractérisée par plusieurs facteurs :

- Force de Mêlée — Mon (clan)
- Force de Tir — Couleur : division
- Type d'unité
- Allocation de Mouvement — Niveau de Qualité

#### Ashigaru et Chugen (NC n°2)

Teppo : Te (Arquebusiers) — Yari : Ya (NC n°1) (Piquiers/Lanciers) — Yumi : Yu (Archers) — Chugen : Ch (Serviteur)

#### Samouraïs et Hatamoto (Gardes)

Le samouraï combat à pied ou à cheval ; il est donc représenté par une unité d'infanterie samouraï (Sa/GS) et une unité de cavalerie samouraï (Ki/GH).

Samouraï : Sa — Samouraï Hatamoto : GS — Yari Hatamoto : GA

Kibamusha : Ki — Kibamusha Hatamoto : GH

#### Commandants et Artillerie

Le *Daimyo* et le *Taisho* sont considérés comme des unités combattantes (NC n°3) et subissent chaque perte de combat. Le recto de l'unité représente un *Daimyo/Taisho* identifié par un nom. Lorsqu'il est éliminé, il est remplacé par une unité *Taisho* générique (4.3).

*Daimyo* (assis) — *Taisho* (debout) — Ouzotsu : Oz (Canon)

#### 1.4.2 Niveau de Qualité (NQ)

Ce niveau correspond à la discipline, au niveau d'entraînement et au moral d'une unité. Le NQ est utilisé pour effectuer un Test de Qualité (TQ). Un TQ est réussi si le résultat d'un lancer de 1D6 est inférieur ou égal au NQ de l'unité.

Un TQ est utilisé pour :

- Changer la Posture d'une armée (3.3).
- Activer une division (4.2 et 6.0) si son *Taisho* est isolé.
- Déterminer si une unité est désorganisée à la fin d'un mouvement maximal (7.5).
- Déterminer si une unité est désorganisée après un combat (8.7).
- Réorganiser une unité dans le rayon de commandement (9.0).

Une unité devant effectuer un TQ peut utiliser le NQ de son *Daimyo* ou *Taisho* à la place du sien si les deux sont placés dans la même zone (NC n°4).

#### 1.4.3 Force de combat

La Force de Mêlée (FM) correspond au combat rapproché avec des armes blanches (sabre, *yari*, etc.).

La Force de Tir (FT) correspond au combat à distance avec une arme à feu ou un arc (*teppo*, *yumi*, etc.).

Chaque unité dispose d'une force de combat distincte pour la Mêlée et le Tir Défensif.

Il existe deux types de combat : la Mêlée et le Tir Défensif, chacun utilisant une table de combat distincte sur l'Aide de Jeu. Une unité avec une FT de 0 ne peut pas initier un combat de tir, et une unité avec une FM de 0 ne peut pas initier une mêlée.

Dans les deux cas, elle se défendrait normalement (NC n°5).

#### 1.4.4 Allocation de Mouvement (AM)

L'AM est le nombre maximal de points de mouvement (PM) disponibles pour qu'une unité se déplace de zone en zone, selon la difficulté du terrain.

Les unités samourai et *Hatamoto* dépensent 2 points de mouvement pour monter (Sa/GS → Ki/GH) ou démonter (GH/Ki → GS/Sa).

#### 1.4.5 Point de Force (PF)

La valeur de PF représente le nombre de combattants et est liée à l'empilement des unités dans certains types de terrain.

Chaque type de terrain (I, II ou III) possède une limite d'empilement spécifique.

- 2 PF : le recto de chaque unité ashigaru (Te, Ya, Yu), samourai (Sa, GS, Ki, GH), ou de serviteur (Ch).
- 1 PF : recto ou verso d'un *Daimyo* (Da)/*Taisho* (Ta), recto d'une unité de canon (Oz), et verso de toutes les autres unités de combat.

Lorsqu'une unité subit une perte, retournez-la sur sa face réduite. Si elle n'a qu'un seul PF, éliminez-la à la place.

Une unité réduite a des valeurs de FM et de FT inférieures à ses valeurs initiales (à quelques exceptions près). L'AM et le NQ ne sont pas affectés.

#### 1.4.6 Marqueurs

Ils sont introduits tout au long des règles, dans le paragraphe qui précise leur utilisation.

### 1.5 Scénarios

Chaque scénario précise quel camp possède l'initiative, le commandant de Posture de chaque armée, et la Ligne de Retraite.

Les pions de chaque camp ont une couleur de fond différente, et chaque division est identifiée par son commandant.

La mise en place des unités est indiquée par le numéro d'identification de la zone.

Le marqueur de tour est placé sur la première case de la piste de tour de jeu, située sur la carte.

#### Nord

*Il est indiqué par un point rouge accompagné d'idéogrammes japonais.*

#### Échelle de temps et suivi des pertes

*Le marqueur de tour est placé sur la première case de la piste de tour de jeu, située sur la carte (symbole de l'éventail).*

*La piste marquée de symboles en éventail sur la carte sert à la fois à suivre le tour de jeu et les pertes.*

## 2.0 DESCRIPTION DES ZONES

### 2.1 Zones de la carte

Le champ de bataille est divisé en zones afin de faciliter la mise en place et le mouvement des unités pour les deux joueurs.

Chaque zone est délimitée par un certain type de ligne de bordure, qui détermine les coûts de mouvement pour entrer dans la zone, et contient également un rectangle indiquant le type de zone (I, II ou III), lequel

détermine les coûts de mouvement, la ligne de vue (LdV) et les valeurs de défense du terrain (voir les Tables de Tir et de Mêlée), l'élévation du terrain (premier chiffre : de bas (0) à haut (3)) et les deux derniers chiffres qui constituent l'identifiant de la zone pour la mise en place.

- Type I : terrain dégagé (prairie, champ, parc, hameau)
- Type II : terrain accidenté (forêt, village, rizière, montagne, colline, marais)
- Type III : zone fortifiée (château)
- Type X : interdit au mouvement (grand fleuve, lac, mer)

## 2.2 Ligne de vue (LdV)

Une LdV est utilisée pour déterminer si un Tir Défensif est possible entre deux zones.

Étant donné que dans tous les scénarios les bordures sont jaunes, la LdV peut toujours être tracée entre deux zones adjacentes.

La LdV d'un canon qui tire à portée 2 est bloquée par les zones comportant un rectangle marron.

Il n'y a pas de notion de ligne droite à tracer entre l'unité tireuse et l'unité cible. Seules les caractéristiques des zones sont prises en compte.

Une LdV est utilisée pour déterminer si un tir est possible ou si une division peut être activée (règle optionnelle 6.0).

## 2.3 Empilement

Il existe un nombre maximal de PF que chaque type de zone peut accueillir :

- Type I : 7 PF
- Type II : 6 PF
- Type III : 5 PF

Un moyen mnémotechnique pour déterminer la limite d'empilement : le nombre maximal de PF additionné au chiffre romain de la zone est égal à 8.

Des unités appartenant à des clans alliés différents peuvent être placées dans la même zone et peuvent bénéficier des modificateurs de combat liés aux différentes combinaisons tactiques (voir 8.6 Modificateurs).

Des unités ennemies ne peuvent jamais être placées ou déplacées dans la même zone.

Autant de marqueurs que la situation de jeu l'exige peuvent être placés dans la même zone. Il n'est pas nécessaire de placer le même marqueur sur chaque unité d'une pile. Un marqueur placé au sommet d'une pile d'unités suffit pour toutes celles-ci si elles sont dans le même état.

Il n'est pas possible de remplacer une unité de 2 PF par deux unités de 1 PF, ni l'inverse.

## 3.0 - POSTURE DE CHAQUE ARMÉE

### 3.1 Marqueurs de posture

Il existe sept types de postures d'armée (voir la Table des Postures), allant de l'extrêmement agressive à l'extrêmement défensive, avec une posture flexible : AAA, AA, A, F, D, DD, DDD (NC n°6).

Chaque type de posture fournit un éventail de marqueurs qui modifient le combat (voir marqueurs tactiques 3.2). Le type de posture choisi s'applique à l'ensemble de l'armée (toutes les unités sous commandement) pour un tour.

La posture initiale de chaque armée est déterminée dans chaque scénario. Les joueurs peuvent suivre la posture historique ou choisir secrètement une autre posture avant le début de la partie, sans appliquer les règles de changement de posture (voir 3.3). Si cette option est choisie, l'initiative doit également être déterminée au premier tour de la partie (voir 5.0).

Un joueur peut conserver la posture historique de son armée tandis que l'autre joueur peut décider de changer la sienne.

Le marqueur de posture choisi est placé sous le *Daimyo* qui commande l'armée et reste secret tout au long du tour de jeu. Il n'est révélé qu'à la fin du tour. Les marqueurs utilisés et inutilisés sont révélés à l'adversaire et comptés à la fin du tour de jeu pour vérifier qu'ils correspondent à la posture utilisée.

En cas d'erreur, le joueur fautif est pénalisé au tour suivant : un marqueur tactique lui est retiré par son adversaire, par sélection aléatoire, à la fin de la séquence de sélection de Posture (3.0).

### Marqueurs de Posture

Extrêmement Agressive — Très Agressive — Agressive

Flexible (verso)

Défensive — Très Défensive — Extrêmement Défensive

### 3.2 Marqueurs tactiques de combat

Chaque type de Posture (3.1) possède sa propre combinaison de cinq marqueurs tactiques (voir la Table des Postures) qui peuvent être sélectionnés au cours d'un tour de jeu (ils ne peuvent pas être conservés d'un tour à l'autre).

Les marqueurs sont tirés aléatoirement parmi les cinq marqueurs correspondant à la Posture et placés face cachée dans la zone arrière de chaque camp.

Les marqueurs restants sont mis de côté pendant le tour. Le nombre de marqueurs à tirer aléatoirement par chaque joueur est égal au NQ du commandant de l'armée.

Ils sont dissimulés à la vue du joueur adverse jusqu'à leur utilisation comme modificateur de combat.

Même en l'absence de changement de posture, les marqueurs correspondant à la posture sont tirés à nouveau, aléatoirement, à chaque tour.

Les marqueurs ont les valeurs suivantes : +3, +2, +1, -1, -2, -3 ou -1/+1.

Ils servent de modificateurs de combat lors d'une Mêlée ou d'un Tir. Un seul marqueur tactique peut être utilisé par un joueur dans un combat donné. Les marqueurs inutilisés retournent dans la réserve de marqueurs disponibles à la fin de chaque tour.

Marqueurs tactiques d'attaque favorisant l'AP et procurant un bonus de +3, +2 ou +1.

Marqueurs tactiques de défense favorisant le DP et procurant une pénalité de -3, -2 ou -1.

Le marqueur tactique à double valeur favorise soit l'attaque, soit la défense : bonus de +1 pour l'attaque, ou de -1 pour la défense.

### 3.3 Changement de Posture d'une armée

Durant la Phase A, le Da/Ta commandant l'armée peut conserver la Posture précédente de son armée ou tenter de la changer (NC n°7). Pour que la nouvelle posture s'applique, le Da/Ta doit réussir un TQ. Un TQ est réussi si le résultat d'un lancer de D6 + modificateurs est inférieur ou égal au NQ de cette unité Da/Ta.

Un modificateur de changement de posture, lié à la posture précédente, peut s'appliquer au lancer de D6.

Ces modificateurs sont :

- +1 : lorsque l'unité Da/Ta se trouve dans au moins une ZcC ennemie (voir 7.2) ;
- +1 : lors d'un changement d'une posture agressive (AAA, AA, A) vers une posture défensive (DDD, DD, D), et vice-versa.

Si le changement de posture est réussi, ajustez la réserve de marqueurs tactiques disponibles (voir la Table des Postures).

## 4.0 COMMANDEMENT

### 4.1 Rayon de commandement

Le rayon de commandement d'un Da/Ta correspond à sa valeur de NQ.

Le rayon de commandement se compte en nombre de zones séparant le Da ou le Ta de la zone où se trouve le Ta ou l'unité concernée, sans compter la zone où se trouve le commandant Da/Ta.

Le rayon de commandement peut être tracé à travers n'importe quelle bordure ou zone, sauf à travers une bordure infranchissable (ligne épaisse continue) ou une zone occupée par une unité ennemie. Le rayon de commandement est modifié par :

- -1 : si la zone où se trouve le commandant Da/Ta est dans au moins une ZdC ennemie (voir 7.2), et
- -1 : si le commandant Da/Ta est D1 ou D2.

Ces pénalités sont cumulatives et ne s'appliquent pas aux unités de combat, uniquement aux commandants. Être dans plus d'une ZdC ennemie n'entraîne qu'une pénalité de -1.

Quelle que soit l'ampleur de la réduction du rayon de commandement, tous les Taisho situés dans une zone adjacente au Daimyo, ou les unités adjacentes à la zone du commandant Taisho, sont considérés sous commandement (le rayon de commandement est toujours d'au moins 1).

### 4.2 Chaîne de commandement et isolement

La chaîne de commandement va d'un commandant d'armée (Da/Ta) à un commandant de division Ta, puis aux unités de combat de la division.

Le *Daimyo* peut commander tous les *Taisho* de division ainsi que toutes les unités de l'armée (y compris celles d'autres divisions) se trouvant dans son rayon de commandement.

Un Ta commandant d'armée peut commander les unités de sa propre division ainsi que tous les Ta de division. Chaque Ta de division ne peut commander que ses propres unités (même *mon*).

Une division est une avant-garde, une arrière-garde, un corps principal, une aile droite ou gauche, une réserve ou une garnison commandée par un Da ou un Ta (NC n°9). Les unités appartenant à la même division partagent le même code couleur que leur Da/Ta.

Le statut de commandement de chaque Ta de division et de ses unités est vérifié pour chaque armée durant la Phase Administrative (vérification du statut de commandement des divisions et unités de chaque armée).

- Les commandants Da et Ta d'armée sont toujours sous commandement.
- Les Ta de division sont sous commandement s'ils se trouvent dans le rayon de commandement du *Daimyo* ou du commandant Ta d'armée.
- Les unités sont sous commandement si elles se trouvent dans le rayon de commandement de leur *Daimyo* ou de leur propre Ta de division.

*Remarque : les unités Yu sont toujours sous commandement et ne sont jamais isolées si la règle optionnelle est retenue.*

*Si un Ta et ses unités sont hors de leur rayon de commandement, ils sont « Isolés » et marqués d'un marqueur jaune « I ».*

Une division Ta portant un marqueur d'isolement doit réussir un TQ pour pouvoir activer sa division.

Les effets de l'isolement sur les unités sont les suivants :

- elles ne peuvent PAS attaquer ;
- elles peuvent se défendre ;
- elles peuvent utiliser le Tir Défensif ;
- elles n'ont pas de ZdC ;

- elles ne peuvent pas utiliser de marqueurs tactiques de combat ;
- elles ne peuvent pas être réorganisées (voir 9.0).

### 4.3 Retrait d'un daimyo ou d'un taisho

Si un Ta de division est éliminé, toutes les unités de sa division sont temporairement isolées si elles ne se trouvent pas dans le rayon de commandement du *Daimyo* : placez un marqueur Isolé sur chacune d'elles.

Si un Da ou un Ta d'armée est éliminé, tous les Ta de division sont isolés : placez un marqueur Isolé sur chaque Ta, et tous les marqueurs tactiques sont retirés. Ils pourront être tirés à nouveau lorsqu'un Ta de remplacement générique entrera en jeu.

Lorsqu'une unité Da/Ta nommée est éliminée pour la première fois, elle est remplacée par une unité Ta générique (le verso de l'unité Da/Ta). Cette unité de remplacement est placée sur la piste de tour, un certain nombre de tours après son élimination, déterminé par un lancer de 1D6 (NC n°10).

Il est possible qu'un commandant ne soit pas remplacé avant le dernier tour ; dans ce cas, les pions de sa division sont isolés, sauf s'ils se trouvent dans le rayon de commandement du *Daimyo* (4.2).

Lorsque le Ta de remplacement commandant l'armée arrive en jeu, la chaîne de commandement normale est rétablie.

*Exemple : un Ta nommé (recto) éliminé au tour 4, avec un lancer de D6 de 3, revient en jeu au tour 7 (verso de l'unité).*

Un Ta de remplacement entre sur le plateau de jeu pendant la phase d'Activation, en tant que renfort, et est placé dans une zone contenant une unité de sa division.

Lorsqu'un Ta générique est éliminé, il est retiré définitivement du jeu, et les pions constituant sa division sont isolés, sauf s'ils se trouvent dans le rayon de commandement du *Daimyo*.

## 5.0 DÉTERMINATION DE L'INITIATIVE

Chaque joueur détermine sa valeur d'initiative à chaque tour, sauf au premier tour, comme indiqué dans le scénario.

L'initiative historique du premier tour ne s'applique pas si un joueur tente de modifier la posture initiale de son armée (qu'il y réussisse ou non), et elle doit alors être déterminée comme suit :

*Valeur d'initiative = D6 + NQ (commandant d'armée) + modificateur d'initiative associé à la posture (choisie).*

Le joueur obtenant le résultat le plus élevé commence la phase d'activation.

Le NQ du commandant d'armée est pris en compte, qu'il soit déjà sur la carte ou qu'il arrive en renfort.

Un modificateur d'initiative est attribué à chaque posture selon sa valeur agressive, défensive ou flexible (NC n°11).

## 6.0 ACTIVATION

Chaque joueur reçoit, au début de chaque tour, un nombre de marqueurs d'activation égal au nombre de divisions qu'il a en jeu. Chaque division est représentée par un Da/Ta, même sans aucun autre pion d'unité.

Les marqueurs d'activation servent à indiquer les divisions activées des deux joueurs. Une fois que le Joueur A a utilisé un marqueur d'activation, c'est au Joueur B d'utiliser un marqueur d'activation.

Un joueur peut également défausser un marqueur d'activation au lieu de (tenter d') activer une division. L'autre joueur active alors une division, et les activations alternent jusqu'à la fin de la phase d'Activation.

La Phase d'Activation se termine lorsque les deux joueurs ont utilisé tous leurs marqueurs, ou lorsque les deux joueurs défaussent ou échouent à activer.

*Par exemple, si le Joueur A n'a plus de marqueurs d'activation alors que le Joueur B en a encore, le Joueur B peut utiliser tous ses marqueurs restants.*



Une division peut être activée (sans TQ) lorsque son *Taisho* se trouve dans le rayon de commandement de son *Daimyo* ou du commandant d'armée.

Chaque division peut être activée une fois par tour.

Si une division est activée, placez un marqueur d'activation à côté de son Da/Ta. Toutes les unités peuvent se déplacer, se défendre (y compris par TD) et, si elles ne sont pas isolées, attaquer, utiliser des marqueurs tactiques et participer à une combinaison tactique.

Chaque *Taisho* situé hors du rayon de commandement de son *Daimyo*/commandant d'armée doit réussir un TQ pour pouvoir activer sa division.

Il n'y a qu'une seule tentative d'activation par tour pour chaque division.

Après une tentative échouée ou la fin d'une activation, le marqueur d'activation est placé sur le Da/Ta. Leurs unités peuvent uniquement se défendre pour le reste du tour.

Un marqueur d'activation est retiré du jeu lorsque tous les pions de la même division sont éliminés, y compris le Da/Ta.

Le marqueur d'activation d'une division de renfort/cachée n'est utilisé que lorsque la division entre en jeu (selon les conditions précisées dans le scénario).

Tous les marqueurs d'activation placés sur des *Daimyo*/*Taisho* sont retirés durant la Phase de Réorganisation.

Si un joueur n'a plus de marqueurs d'activation alors que l'autre en a encore, ce second joueur peut les utiliser consécutivement sans alterner. La partie se termine lorsqu'il les a tous utilisés.

### Règle optionnelle

*Les trois règles suivantes peuvent être utilisées pour remplacer la règle de base (NC n°7). Notez que ces règles s'appliquent uniquement à l'activation d'une division, et non à la vérification du statut de commandement d'une unité. N'importe laquelle des trois règles est disponible pour le joueur lors de l'activation d'une division.*

- Par messenger (ex. cavalier) : le *Taisho* doit se trouver à une distance de 6 PM du commandant d'armée. Toutes les règles relatives aux coûts de mouvement s'appliquent, sauf qu'aucune unité n'est réellement déplacée : c'est purement virtuel.
- Par signal visuel (ex. drapeaux) : une ligne de vue dégagée doit exister entre la zone du commandant d'armée et celle du *Taisho*, dans un rayon d'au plus trois zones.
- Par signal sonore (ex. tambour / conque) : dans un rayon de deux zones (voir 4.2 pour le décompte). Ce rayon est réduit d'une zone si une unité Te/Oz (amie ou ennemie) se trouve dans une zone adjacente au commandant d'armée Da/Ta.

Si aucune de ces conditions n'est remplie, la division ne peut pas être activée.

## 7.0 MOUVEMENT

### 7.1 Points de mouvement

Lorsqu'une division est activée, les unités de cette division peuvent être déplacées une par une. Les points de mouvement (PM) sont dépensés pour déplacer une unité d'une zone à une autre, ou pour monter/démonter une unité samourai (7.3). Les PM sont dépensés en traversant un type de bordure et en entrant dans un type de zone.

La limite d'empilement peut être temporairement dépassée pendant le mouvement des unités, mais doit être respectée à la fin du mouvement des unités activées.

Une unité ne peut jamais entrer dans une zone contenant une unité ennemie.

Toute unité contrainte de quitter le plateau de jeu est considérée comme éliminée et comptée comme une perte.

Coût pour entrer dans une zone :

- Type I : 1 PM
- Type II : 2 PM
- Type III : 3 PM
- Type X : mouvement interdit

La traversée des bordures requiert des PM supplémentaires :

- Ligne pointillée : +0 PM
- Ligne simple continue : +1 PM
- Ligne double continue : +2 PM
- Ligne épaisse continue : infranchissable (mouvement interdit).

## 7.2 Zone de contrôle

Les unités (à l'exception d'un Da/Ta, d'un Ch et d'un Oz) qui ne sont pas D1 ou D2, et placées dans une zone de Type II ou III, exercent une ZdC sur toutes les zones adjacentes d'un type INFÉRIEUR (III supérieur à II, et II supérieur à I), si la bordure entre les zones n'est pas infranchissable (ligne épaisse continue).

Aucune ZdC n'est exercée sur les zones de même type (par ex., une zone de Type I n'exerce pas de ZdC sur une autre zone de Type I).

La pénalité de mouvement est de +1 PM pour entrer dans une ZdC, quel que soit le nombre de ZdC exercées. Il n'y a aucune pénalité pour sortir d'une ZdC, et une ZdC amie n'annule pas l'effet d'une ZdC ennemie.

## 7.3 Monter ou démonter

Les unités samouraï peuvent être montées (Ki/GH) ou démontées (Sa/GS) (NC n°2). Chaque unité samouraï possède un pion de cavalerie monté (Ki/GH) et un pion démonté (Sa/GS) dans le jeu, pour lesquels l'AM, la FM et la FT diffèrent.

L'état d'une unité — D1, D2, isolement, nombre de PF — est conservé lors du passage de monté à démonté ou vice-versa.

Seules les unités montées peuvent charger ou contre-charger.

Chaque unité ne peut (dé)monter qu'une seule fois par phase de mouvement, à tout moment, au coût de 2 PM. Le coût de monte est déduit de l'unité démontée ; le coût de démonte est déduit de l'unité montée.

Après un démontage ou un montage, l'unité ne peut plus être déplacée, même s'il reste des PM non dépensés. Le coût de 2 PM pour monter/démonter s'ajoute au coût de mouvement normal pour déterminer si le nombre de PM dépensés nécessite un TQ (voir 7.5).

*Château et murailles : lorsque des unités de cavalerie souhaitent entrer dans un château ennemi ou une zone fortifiée, ou les attaquer, elles doivent d'abord être remplacées par des unités démontées, en payant le coût de démonte. L'unité ne peut pas entrer dans la zone si elle ne dispose pas d'assez de PM pour ce démontage obligatoire.*

## 7.4 Renforts

Les renforts qui entrent en jeu sont automatiquement activés, et un marqueur d'activation est placé sur leur Da/Ta.

Les renforts entrent pendant la phase de mouvement. Chaque unité dépense des PM pour la zone dans laquelle elle entre.

Les unités qui entrent en tant que renforts sont considérées comme sous commandement le tour de leur arrivée et adoptent la posture de leur armée.

Les règles d'empilement doivent être respectées.

La zone d'entrée et le tour d'arrivée des renforts, ainsi que tout lancer de 1D6 nécessaire pour entrer, sont indiqués dans chaque scénario.

Une unité ne peut pas entrer sur le plateau de jeu si la zone d'entrée est entièrement occupée par des unités amies ou par une unité ennemie quelconque. Dans ce cas, la zone d'entrée de l'unité sur le plateau est déplacée vers la zone libre la plus proche.

Une unité peut entrer dans une ZdC adverse en dépensant +1 PM.

Toutes les unités de renfort n'ont pas à entrer sur le plateau par la même zone, sauf indication contraire du scénario.

Un Da/Ta éliminé est remplacé par un *Taisho* générique et revient en jeu en tant que renfort, sans dépenser de PM.

## 7.5 Désorganisation après mouvement

Il existe deux niveaux de désorganisation : D1 et D2.

Si une unité dépense la totalité de ses PM durant son mouvement, elle doit effectuer un TQ à la fin de son mouvement.

Si le TQ échoue, l'unité est désorganisée d'un niveau, et un marqueur D1 est placé sur elle. Si l'unité possède déjà un marqueur D1, elle devient D2. Si l'unité possède déjà un marqueur D2, elle reste à ce niveau.

Il n'est pas possible de perdre un PF après un mouvement.

## 8.0 COMBATS

### 8.1 Principes généraux

Le combat comprend la Mêlée et le Tir Défensif (TD) (NC n°12), tous deux obligatoires. Une Charge est une attaque de Mêlée obligatoire menée par une unité de cavalerie, qui débute par un marqueur de charge +1 placé après le mouvement (voir 8.5.2).

Une unité ne peut être l'origine que d'une seule attaque lorsqu'elle est activée. Elle peut toutefois être prise pour cible plusieurs fois et donc se défendre à plusieurs reprises, à la fois en Mêlée et en Tir Défensif.

Chaque mêlée doit être résolue séparément ; il n'est pas possible qu'une zone soit attaquée simultanément.

Le combat peut avoir lieu chaque fois qu'une division est activée et après que toutes les unités activées ont terminé leur mouvement : tous les TD sont d'abord résolus, puis toutes les attaques de Mêlée, charges et contre-charges.

Les unités activées peuvent attaquer en Mêlée ou charger, et les unités du joueur passif peuvent effectuer des TD et des contre-charges, mais uniquement contre les unités de la division activée.

Le joueur actif décide de l'ordre de ses attaques de Mêlée, tandis que le joueur passif décide de l'ordre de tous ses TD.

Chaque combat se résout entre deux zones adjacentes (exception : les canons à Sekigahara), en tenant compte du type de bordure et du type de zone qui avantage le défenseur (ou bloque la LdV pour le TD).

Chaque unité du joueur passif dont la FT de base est supérieure à 0 peut effectuer un TD contre n'importe quelle unité activée (choisie par le joueur actif) dans une zone adjacente.

Une seule unité par zone peut effectuer un Tir Défensif (TD) vers une zone adjacente donnée. Toutefois, si des unités activées occupent plusieurs zones adjacentes, d'autres unités de la même zone peuvent tirer, chacune visant une zone adjacente différente. Des unités situées dans plusieurs zones peuvent également tirer sur des unités activées dans une même zone adjacente.

Les règles ci-dessus s'appliquent également aux canons à Sekigahara, qui tirent sur des unités activées situées à deux zones de distance.

Une seule Mêlée/Charge avec une unité activée dont la FM est supérieure à 0 peut être exécutée depuis une zone, mais une zone peut être attaquée en Mêlée (Charges) depuis plusieurs zones adjacentes.

Une Mêlée n'est pas possible entre deux zones séparées par une ligne épaisse continue, mais le TD est autorisé.

Chaque combat se compose d'un seul round ; un second round est possible dans 3 situations (voir 8.5.1).

## 8.2 Désignation de l'Attaquant Principal et du Défenseur Principal

Chaque combat se déroule entre une unité de combat (y compris un Da ou un Ta), choisie comme Attaquant Principal (AP) par le joueur attaquant ou tirant en défense, et une unité de combat (y compris un Da ou un Ta), choisie comme Défenseur Principal (DP) par le joueur défenseur.

Placez les marqueurs A et D sur les unités respectives.

Pour le TD, le joueur actif choisit son DP uniquement parmi l'une de ses unités activées présentes dans la zone visée par le TD.

*Une unité Ki/GH ne peut pas être désignée comme AP ou DP lorsqu'elle attaque ou défend un château (Valeur de Défense III). Elle doit d'abord démonter et se convertir en Sa/GS pour être éligible à la désignation d'AP ou de DP.*

## 8.3 Résolution du combat

La Force de Mêlée (FM) des unités AP et DP engagées dans le combat est utilisée pour résoudre la Mêlée sur la Table de Mêlée.

La Force de Tir (FT) des unités AP et DP engagées dans le combat est utilisée pour résoudre le Tir Défensif sur la Table de Tir.

Chaque combat se déroule dans cet ordre :

13. Désignation de l'AP et du DP (voir 8.2) ;
14. Choix d'utiliser ou non un marqueur tactique disponible : l'AP d'abord, puis le DP, puis révélation des marqueurs ;
15. Vérification des modificateurs à appliquer à l'AP et au DP (voir l'Aide de Jeu des modificateurs de Mêlée et de Tir) ;
16. Calcul du différentiel de combat = Force de Mêlée ou de Tir (AP) - Force de Mêlée ou de Tir (DP) + modificateurs ;
17. Le joueur attaquant/tireur lance 2D6 et applique le résultat au différentiel de combat ;
18. Application des résultats de combat du lancer de dés sur la Table de Mêlée ou de Tir, uniquement aux unités AP ou DP engagées.

*À Sekigahara : les canons qui tirent à deux zones de distance ne subissent jamais de résultat de combat négatif, et la FT de l'unité DP est toujours de 0 (car elle ne peut pas riposter à distance 2).*

## 8.4 Tir Défensif (TD)

La portée de tir est d'une zone pour toutes les unités disposant d'une capacité de tir (Oz, Sa, Ya, Yu, Da, Ta, etc.), sauf règles spécifiques au scénario (NC n°13).

Un TD n'est pas possible lorsque la FT de l'unité de combat est de 0 (par ex. à Sekigahara).

Un TD est effectué par une unité de combat du joueur inactif contre une unité de combat de la division activée du joueur actif.

Si le joueur actif n'active aucune division, aucun TD du joueur inactif n'est possible pour cette phase.

Le TD est déclaré et résolu au début de la séquence de combat, dans l'ordre souhaité par le joueur inactif, une fois que tous les mouvements de contre-mouvement dans la division activée sont achevés.

Un pion du joueur actif peut subir plusieurs TD au cours d'une même phase.

Les conditions d'un TD sont les suivantes :

- Les unités de combat (tireur et cible) doivent se trouver dans deux zones adjacentes avec une LdV dégagée ;
- L'unité de combat du joueur inactif ne doit pas avoir déjà effectué de TD lors de cette phase ;
- Toutes les unités de combat d'une même zone peuvent effectuer un TD séparément. Toutefois, deux unités ne peuvent pas effectuer de TD vers la même zone.

Le joueur passif est l'attaquant et ne peut utiliser que des marqueurs tactiques « + » ; le joueur actif est le défenseur et ne peut utiliser que des marqueurs tactiques « – ».

## 8.5 Combat rapproché

### 8.5.1 Mêlée

La résolution de la Mêlée suit la procédure générale de résolution des combats et utilise la Table de Mêlée.

Le joueur actif a la possibilité d'entamer un second round de combat entre les deux mêmes zones lorsque :

- Le DP a été éliminé au combat, ou ;
- Une unité GS/GA/GH a participé à la Mêlée en tant qu'AP ou DP (NC n°14), ou ;
- Un Da/Ta ami est présent dans la zone attaquante ou attaquée (même s'il est lui-même l'AP ou le DP) (NC n°15).

Si le joueur actif décide d'un second round de combat, les deux joueurs peuvent à nouveau désigner leur AP et leur DP.

*Remarque : une unité de cavalerie ayant chargé ne peut jamais participer à un second round de combat.*

### 8.5.2 Charge

Seules les unités Ki/GH peuvent effectuer une charge. À la fin de la séquence de mouvement, le joueur actif peut placer un marqueur de charge +1 sur une unité de cavalerie pour une Mêlée obligatoire.

Une Charge peut être réalisée si les conditions suivantes sont remplies :

- La bordure séparant les zones ne doit pas être une ligne épaisse continue (infranchissable) ;
- La zone occupée par l'unité DP doit être un terrain dégagé (Type I) ;
- L'unité de cavalerie ne doit pas être D1 ou D2 avant la charge ;
- La zone attaquée ne doit pas se trouver à une altitude supérieure à celle de l'unité chargeante.

Si aucun TD n'est effectué, ou si le TD contre une unité chargeante n'a aucun effet sur elle, le marqueur de charge +1 est retourné sur sa face +2.

Si le TD contre l'unité DP activée entraîne un résultat D1, D2 ou PF1, le marqueur de charge +1 est retiré.

La charge demeure obligatoire et doit être exécutée. Un marqueur de charge +2 est retiré après la Mêlée.

### 8.5.3 Contre-charge

Une fois tous les TD résolus, chaque unité Ki/GH du joueur passif, n'étant pas D1 ou D2, peut exécuter UNE contre-charge contre une unité de cavalerie ennemie chargeante, dans une zone adjacente de terrain dégagé (Type I).

*Remarque : une unité de cavalerie chargeante peut être attaquée depuis plusieurs zones adjacentes.*

Pour effectuer une CC, chaque joueur lance 1D6 et y ajoute le NQ de l'unité chargeante et de l'unité de CC :

- Si le résultat de l'unité de CC est supérieur à celui de l'unité chargeante, le marqueur de charge est retiré.
- Si le résultat est égal, le marqueur de charge est retourné sur sa face +1 ;
- Si le résultat est inférieur, le marqueur de charge reste en place.

Quel que soit le résultat, la mêlée est obligatoire.

## 8.6 Modificateurs au lancer de dés de combat

Les modificateurs positifs avantagent l'attaquant (AP) ; les modificateurs négatifs avantagent le défenseur (DP).

### Modificateurs pour les attaques de Mêlée et/ou de Tir Défensif

- Type de zone : toujours à l'avantage du défenseur. I = 0 ; II = -2 pour le DP ; III = -3 pour le DP.
- Marqueur tactique : +1, +2 ou +3 pour l'AP, et -1, -2 ou -3 pour le DP. Le joueur actif choisit d'abord s'il dépense ou non un marqueur tactique, puis c'est le tour du joueur inactif. Si les deux joueurs choisissent un marqueur, les marqueurs choisis sont révélés simultanément.
- Tir Défensif : -1 si l'AP est D1 ; -2 si l'AP est D2.
- Serviteurs samouraï (Ch) : -1 à la FM et à la FT de chaque unité Ki/GH et Sa/GS si aucune unité Ch de la même division n'est présente dans la même zone ou une zone adjacente, pour chacune des unités Ki/GH ou Sa/GS engagées dans le combat.

### Modificateurs pour les attaques de Mêlée

- Combinaison tactique. Combinaison : unités Te + Ya + Yu (vous pouvez substituer au maximum une des unités précédentes par une Sa/GS) : -2 / +2.
- Combinaison : Ya + Yu, Te + Ya ou Te + Yu (vous pouvez substituer au maximum une des unités précédentes par une Sa/GS) : -1 / +1.
- Charge : +1/+2 : voir 8.5.2.
- Désorganisation : -1/+1 si AP/DP = D1 ; -2/+2 si AP/DP = D2.
- Daimyo (même s'il est D1/D2) dans la zone, du même clan que l'AP/DP (unité autre que le Da/Ta lui-même) : +2/-2.
- Taisho (même s'il est D1/D2) dans la zone, de la même division que l'AP/DP : +1/-1.
- Encerclement : +1. Encerclement : si toutes les zones adjacentes à la zone du DP (non situées derrière des bordures infranchissables) sont occupées par des unités ennemies ou leurs ZdC.
- Attaque supplémentaire : +1 pour toute attaque supplémentaire menée contre la même zone ennemie par la division activée.
- Élévation (voir 2.1) : +1 pour une attaque en descente ; -1 pour une attaque en montée.
- À travers une muraille à double ligne de bordure : -1.

## 8.7 Résultats de combat

1 ou 2 PF : perte d'un ou deux PF. Retournez l'unité si elle possède 2 PF et perd 1 PF, ou éliminez-la si elle n'a qu'1 PF. Éliminez l'unité si elle possède 2 PF ou 1 PF et perd 2 PF.

D1 : placez un marqueur D1. Si l'unité possède déjà un marqueur D1, elle devient D2. Si l'unité possède déjà un marqueur D2, elle perd 1 PF.

D2 : placez un marqueur D2. Si l'unité est déjà D1 ou D2, elle perd 1 PF. Si l'unité perd 1 PF en raison d'une désorganisation supplémentaire, le marqueur D1 ou D2 est retiré.

TQ : un test de qualité doit être effectué. Si le TQ réussit, rien ne se produit ; s'il échoue : D1 ; si déjà D1, alors : D2.

TQ+1 ou TQ-1 : un TQ doit être effectué avec un modificateur de +1 (bonus) ou -1 (pénalité) sur 1D6.

R : retraite d'une zone vers la zone dont le coût en PM est le plus faible en direction de la Ligne de Retraite (LR) du scénario.

Une retraite est interdite vers une zone où la limite d'empilement est déjà atteinte. Une unité qui se retire hors du plateau de jeu, ou qui ne peut pas se retirer, est éliminée.

*Cas particulier : un « R » dans une zone de Type III est remplacé par un TQ.*

(-) : aucun effet.

## 8.8 Avance après combat

Une zone laissée vacante après un combat (élimination ou retraite) peut être volontairement occupée par l'unité AP du joueur actif, si celle-ci n'est pas D1 ou D2.

## 8.9 Désorganisation (D)

Les unités subissent des modificateurs de -1 (D1) ou -2 (D2) en combat de Mêlée.

Les unités D n'ont pas de ZdC, ne peuvent pas charger, contre-charge, avancer après combat, ni participer à une Posture tactique.

Les unités D peuvent toutefois se déplacer, attaquer et recevoir des marqueurs tactiques de combat.

## 9.0 RÉORGANISATION

Le joueur ayant l'initiative commence la séquence de réorganisation de tous ses pions D1 et D2, puis c'est le tour de l'autre joueur.

L'unité à réorganiser doit se trouver dans le rayon de commandement de son Da/Ta, ou dans la même zone que celui-ci.

- Toute unité se trouvant dans la même zone que son propre *Taisho* ou *Daimyo* voit son marqueur D1 ou D2 retiré.
- Un niveau de désorganisation est retiré si l'unité se trouve dans une zone adjacente à son propre Ta ou Da.
- Les unités situées à plus d'une zone de leur Ta/Da, mais dans leur rayon de commandement, doivent effectuer un TQ (en utilisant le NQ de l'unité) avec un modificateur de +1 au lancer de dé si l'unité se trouve dans une ZdC ennemie : si le TQ réussit, un niveau de désorganisation est retiré. S'il échoue, il n'y a aucun effet.

Un Ta/Da portant un marqueur D peut être réorganisé s'il réussit un TQ, ce qui retire un marqueur D1 ou D2. Les unités isolées, situées hors du rayon de commandement de leur Da/Ta, ne peuvent pas être réorganisées.

## 9.1 Retrait des marqueurs d'activation

Tous les marqueurs d'activation sont retirés du Da/Ta et remis en jeu avec les marqueurs d'activation défaussés. Le nombre de marqueurs d'activation de chaque camp doit correspondre au nombre de divisions encore en jeu.

## 10.0 CONDITIONS DE VICTOIRE

Au dernier tour de la partie, chaque joueur compte ses Points de Victoire (PV). Le joueur ayant le plus de PV remporte la partie.

Les PV sont obtenus en atteignant les objectifs et en éliminant les unités de l'adversaire :

- Les PV pour l'occupation d'une zone sont précisés dans le scénario.
- Les PV pour l'élimination des unités ennemies sont :

| Unité éliminée            | Points de Victoire |
|---------------------------|--------------------|
| Daimyo                    | 10 PV              |
| Taisho                    | 5 PV               |
| Samouraï (Sa, Ki, GS, GH) | 2 PV               |
| Toutes les autres unités  | 1 PV               |

Chaque fois qu'un Point de Force est retiré d'un camp, ajustez le marqueur des unités et/ou des dizaines d'une case afin d'indiquer le nombre de PF retirés.

## 11.0 EXEMPLES

*Remarque préliminaire : les exemples présentés ci-dessous servent à illustrer les mécanismes du jeu et ne doivent pas être considérés comme une tactique optimale.*

Les exemples ci-dessous sont tirés du Volume 2 de la série (Sekigahara 1600), mais ils conviennent parfaitement pour expliquer les règles de ce Volume 3.

### 11.1 Mise en place

Ceci est la carte Ouest, car les numéros de zone portent le symbole « < » (moyen mnémotechnique : le signe pointe vers la gauche).

La limite d'empilement des zones 006<I, 109<II et 108<III est respectivement de 7 PF, 6 PF et 5 PF (moyen mnémotechnique : le nombre de PF additionné au chiffre romain de la zone doit être inférieur ou égal à 8).

Le nombre de PF pour chacune des zones est le suivant :

- 006<I : 5 PF (2 × 2 PF pour Sa et Ch, 1 × PF pour Ta) ;
- 109<II : 4 PF (1 × 2 PF pour Te, 2 × 1 PF pour Oz et GA réduit) ;
- 108<III : 3 PF (1 × 2 PF pour GA, 1 × 1 PF pour Da).

### 11.2 Détermination de la posture de chaque armée (§ 3.0) et zone de contrôle (§ 7.2)

Le joueur du clan Ishida conserve sa posture historique AA, qui est « très agressive », et tire aléatoirement trois marqueurs tactiques (correspondant au NQ de son commandant d'armée) parmi les cinq marqueurs tactiques associés à cette posture AA : un marqueur +2, trois marqueurs +1, et un marqueur +1/-1.

Il reçoit deux marqueurs +1 et un marqueur -1.

Le joueur du clan Tokugawa souhaite changer sa posture A, qui est « agressive », en une posture F, qui est « flexible ».

La zone 144<II, où se trouvent le Ki et le Sa ennemis, exerce une ZdC sur la zone 021<I, le facteur de défense de II étant strictement supérieur à celui de I.

Pour modifier sa posture, le Da doit réussir un TQ avec un modificateur de +1 lié à la ZdC. Le résultat du lancer de D6 est 4, qui devient 5 avec le modificateur, égalant le NQ de 5 de l'unité Tokugawa ; la posture peut donc être changée.

Le joueur prend les cinq marqueurs tactiques associés à cette posture, car son commandant d'armée possède un NQ de 5.

Il reçoit donc deux marqueurs +1, un marqueur +1/-1, et deux marqueurs -1.

### 11.3 Vérification du statut de commandement de chaque division (§ 4.0)

Le rayon de commandement du *daimyo* Ishida est de 3 (il ne se trouve pas dans une ZdC, car la zone 205<III possède un facteur de défense intrinsèque équivalent à celui de la zone 302<III où il est situé, et ne subit donc aucune pénalité).

Toutes les unités de sa division sont sous son commandement, car elles se trouvent dans le rayon de commandement de 3 zones, de même que le *taisho* Shimazu.

Le *taisho* Ukita, situé dans la zone 004<II, est isolé car il se trouve hors du rayon de commandement d'Ishida (à 4 zones de distance).

Pour être activé, le Ta Ukita devra réussir un TQ. Ses unités sont sous son commandement, car elles se trouvent dans son rayon de commandement.

### 11.4 Détermination de l'initiative (§ 5.0)



L'initiative doit être déterminée car le joueur du clan Tokugawa a réussi à modifier sa posture historique initiale, passant de A (Agressive) à F (Flexible).

La valeur d'initiative de Tokugawa est déterminée en lançant 1D6 + 5 (NQ de Tokugawa) + 0 (Flexible).

Le résultat du lancer de 1D6 est 4, ce qui donne une valeur d'initiative de 9.

La valeur d'initiative du clan Ishida est 1D6 + 3 (NQ d'Ishida) + 2 (Très agressive). Le résultat du lancer de 1D6 est 3, soit une valeur d'initiative de 8.

Le joueur du clan Tokugawa a l'initiative et peut activer l'une de ses divisions sous commandement en premier, ou une division hors du rayon de commandement mais pour laquelle le Ta réussit un TQ.

### 11.5 Phase d'activation alternée des divisions (§ 6.0)

Le joueur Ishida active la division Shimazu et place un marqueur d'activation sur le Ta Shimazu.

Les unités de cette division effectueront des mouvements et engageront le combat.

Une fois ces séquences achevées, ce sera au tour du clan Tokugawa d'activer une division.

Si le joueur souhaite activer la division Ukita, dont le *Taisho* possède un NQ de 5 et est isolé, un TQ doit réussir.

Quel que soit le résultat de ce TQ, un marqueur d'activation est utilisé en cas de réussite, ou défaussé en cas d'échec.

Le joueur du clan Tokugawa défausse un marqueur, et le joueur du clan Ishida fait de même immédiatement après.

La phase alternée d'activation des divisions est terminée.

### 11.6 Mouvements (§ 7.0)

L'unité Ch située en zone 145<II dépense 2 PM pour entrer en zone 144<II (2 PM pour la zone 144<II, sans coût supplémentaire pour la ligne pointillée), puis 2 PM pour entrer en zone 020<I (1 PM pour la zone 020<I + 1 PM pour traverser la ligne continue).

Elle a dépensé 4 PM et s'arrête. Il lui reste 1 PM, et aucun TQ n'est nécessaire.

*L'unité Ki en zone 144<II dépense 2 PM pour entrer en zone 020<I (1 PM pour la zone 020<I + 1 PM pour traverser la ligne continue. Remarque : il n'y a pas de ZdC, donc aucun coût supplémentaire).*

Elle dépense ensuite 2 PM pour entrer en zone 019<II (le coût de la zone II, sans coût pour la ligne pointillée).

Il lui reste 2 PM, ce qui est suffisant pour démonter au coût de 2 PM. Elle a dépensé un total de 6 PM, soit son potentiel de mouvement complet ; elle doit donc effectuer un TQ.

Le résultat du lancer de 1D6 est 4, et le TQ est réussi.

### 11.7 Tir Défensif du joueur inactif (§ 8.4)

Le joueur inactif est le clan Ishida.

Le joueur actif est le clan Tokugawa.

La division II est activée. L'unité Te située en zone 006<I peut effectuer un Tir Défensif (TD) contre une unité en zone 018<II, car la ligne de vue (LdV) est dégagée (ligne jaune) et la distance est d'une zone. Le joueur inactif désigne le Te comme Attaquant Principal (AP) et effectue un TD contre la zone 018<II.

Le joueur actif désigne son Sa comme Défenseur Principal (DP) ; les joueurs ne peuvent pas désigner un Ch comme AP ou DP lorsqu'un Sa est présent dans la même zone. Comme il s'agit d'un TD, seule la Force de Tir (FT) des unités est prise en compte (chiffres en rouge).

Aucun marqueur tactique n'est utilisé.

Le différentiel de combat est égal à : 5 (FT du Te) – 2 (FT du Sa) – 2 (force défensive de la zone), soit +1.

Le résultat du lancer de deux dés à six faces (2D6) est 7, pour un résultat final de 8. La Table de Tir indique (-) pour l'AP (aucun effet) et D1 pour le DP (1 niveau de désorganisation). Un marqueur D1 est placé sur le Sa.

### 11.8 Contre-charge du joueur inactif (§ 8.5.3)

Le joueur du clan Tokugawa peut déclarer une Charge avec le Ki de la division Konishi sur la zone 025<I, car la bordure séparant les zones est en pointillés, la LdV est dégagée (jaune), et la zone occupée par l'unité DP est de Type I. Le joueur du clan Ishida peut déclarer une Contre-Charge (CC) avec le Ki de la division Fukushima.

Lors de la séquence précédente, un TD a été effectué, dont le résultat n'a aucun effet sur le Ki de la division Konishi. Le marqueur Charge+1 devient Charge+2.

Chaque joueur lance 1D6 et y ajoute le NQ de son unité.

Le joueur actif Tokugawa lance un 3 sur 1D6, auquel il ajoute son NQ de 4, soit 7. Le joueur inactif Ishida fait de même et lance un 2, auquel il ajoute son NQ de 4, soit 6.

Le résultat de l'unité contre-chargeante est inférieur ; le marqueur Charge+2 est donc conservé, une mêlée s'ensuivra.

### 11.9 Mêlée du joueur actif (§ 8.5.1)

Le joueur passif est le clan Ishida.

Le joueur actif est le clan Tokugawa.

1er round : la phase d'activation de la division Nobukado se poursuit avec la résolution de la mêlée.

Le joueur actif désigne l'unité Ki comme AP, et le joueur inactif désigne un Ya comme DP, car sa force de mêlée est supérieure à celle de l'unité Te pour ce type de combat.

Le joueur actif choisit d'abord s'il dépense ou non un marqueur tactique ; sa formation d'armée est Flexible (F) et il dispose de cinq modificateurs tactiques disponibles, liés au NQ de son Daimyo. Il prend le marqueur +1 sans révéler sa valeur à son adversaire. Puis vient le tour du joueur inactif, dont la posture est Très agressive (AA) ; il dispose de 3 marqueurs tactiques disponibles et décide d'utiliser un marqueur -1.

Le différentiel de combat est de 0, obtenu comme suit :

- 7 (FM du Sa de la division Ii)
- - 5 (FM du Sa de la division Konishi, de 6 réduit de -1 car aucun Ch n'est présent ou adjacent)
- +1 (marqueur tactique de l'AP)
- -1 (marqueur tactique du DP)
- +1 (présence d'un taisho dans la zone de l'AP)
- -1 (l'AP est D1)
- -2 (combinaison tactique Te + Ya + Sa dans la zone du DP)

Le résultat du lancer de deux dés à six faces (2D6) est 7. La Table de Mêlée indique TQ+1 pour l'AP (il doit effectuer un TQ avec un modificateur de +1 au lancer de dé) et R+TQ pour le DP (il doit effectuer un TQ et se retirer d'une zone).

Le DP effectue son TQ : le lancer de 1D6 donne un 5, supérieur au NQ de 4 du Sa ; il est D1 et peut se retirer d'une zone vers sa ligne de retraite, qui correspond au bord ouest de la carte, car la limite d'empilement n'est pas atteinte.

L'AP effectue un TQ avec un modificateur de +1 : le lancer de D6 est de 4 + 1, soit 5, supérieur au NQ de 4 du Sa ; il est donc désorganisé d'un niveau. Étant déjà D1, l'unité devient D2.

La présence du *taisho* Ii permet d'effectuer une mêlée supplémentaire sur une autre unité DP, mais le joueur actif décline cette option ; fin de la mêlée.

### 11.10 Réorganisation des divisions de chaque armée (§ 9.0)

Le joueur Ii, qui avait l'initiative ce tour de jeu, commence la récupération de ses unités désorganisées.

Le Sa D2, situé dans la même zone que son Taisho, récupère automatiquement.

Le second joueur effectue également ses réorganisations : l'unité Ya D1, située dans la zone du Daimyo, récupère automatiquement.

L'unité Sa D1 en zone 124<II se trouve dans le rayon de commandement de l'unité Konishi, qui possède un NQ de 5 ; un TQ doit être effectué.

Le lancer de 1D6 donne 4 ; l'unité Sa reste D1.

## 12. KAWANAKAJIMA – 17-18 octobre 1561

### 12.1 Règles spéciales

#### 12.1.1 Scénarios 1 et 2

Brouillard : un brouillard est présent le jour de la bataille et ne se dissipe pas avant environ 7h30-8h00.

Tir : le tir de projectiles par les archers (Yumi – Yu) et les arquebusiers (Teppo – Te) n'est autorisé qu'à partir du Tour 4.

Charge : le bonus de charge (+1/+2) pour les samouraïs montés (Ki) n'est autorisé qu'à partir du Tour 4.

#### 12.1.2 Scénario 1 uniquement

Kuruma gakari (formation de la roue tournante) : une tactique permettant à la cavalerie d'engager des vagues d'attaque successives afin de maintenir la pression et l'esprit combatif des troupes.

Réorganisation : pour chaque pion Ki du clan Uesugi uniquement, un niveau de désorganisation est automatiquement retiré, sans effectuer de test et sans qu'il soit nécessaire de se trouver dans la même zone ou une zone adjacente à son Ta ou Da.

### 12.2 Kawanakajima : la bataille légendaire

**Contexte** : les 17 et 18 octobre 1561, la quatrième bataille de Kawanakajima opposa les armées de Takeda Shingen et d'Uesugi Kenshin sur la plaine de Hachimanbara, sur les rives de la rivière Chikuma. Après plusieurs jours d'observation et de manœuvres, Kenshin traversa la rivière de nuit au gué d'Amenomiya et lança une attaque surprise à l'aube contre le dispositif de Shingen, qui avait permis à une partie de ses forces de contourner l'ennemi via le mont Saijō.

Le combat qui suivit fut extrêmement violent, confus et fragmenté, marqué par des charges répétées, des combats rapprochés et l'échec partiel des plans initiaux des deux camps.

Si la tradition a longtemps présenté l'affrontement comme un duel décisif et héroïque, l'analyse moderne — notamment celle de Julien Peltier (voir carte et légende) — souligne qu'il s'agissait surtout d'une bataille d'usure sans vainqueur clair, dans laquelle les lourdes pertes, l'épuisement logistique et l'incapacité à exploiter le terrain empêchèrent toute décision stratégique.

Les deux armées finirent par se retirer, chacune revendiquant symboliquement l'honneur de la victoire, mais sans changement durable dans l'équilibre des forces de la région.

#### Conditions du scénario

Pour 2 joueurs.

Début : Tour 1 (6h00) – Fin : Tour 10 (12h00)

Nombre de tours : 12.

Initiative (premier joueur) : armée d'Uesugi Kenshin.

#### Conditions de victoire :

Élimination des unités et des Daimyo/Taisho : voir Règle 10.0.

Pour chaque camp : 5 PV par gué occupé au dernier tour, lors de la vérification de la victoire. Le gué de Hirose (zone 0..>II) et le gué d'Amenomiya (zone 0..<II) doivent être occupés par au moins un pion du camp revendiquant les PV.

Clan Takeda : pour chaque pion présent sur la rive gauche de la rivière Chikuma (au nord de la rivière) : 1 PV.

Clan Uesugi : pour chaque pion présent sur la rive droite de la rivière Chikuma (au sud de la rivière) : 3 PV.

## ARMÉE TAKEDA

**Daimyo** : Takeda Shingen

**Posture** : Kakuyoku ; Très Agressive (AA)

Les marqueurs tactiques associés à cette posture sont tirés pour l'armée à chaque tour (voir Règle 3) :

- 1 marqueur (+2)
- 3 marqueurs (+1)
- 1 marqueur (+1/-1)

Ils peuvent être remplacés en adoptant une nouvelle posture (voir Règle 3).

**Marqueurs d'activation** : 3

**Ligne de retraite** : bord sud de la carte.

**Déploiement** : Zone / emplacement sur la carte ; le symbole « < » indique une zone située dans la partie occidentale de la carte (moyen mnémotechnique : vers la gauche), et le symbole « > » indique une zone située dans la partie orientale de la carte (moyen mnémotechnique : vers la droite).

## Zones occidentales

| Zone     | Clan / Pions (division IS = isolée)                |
|----------|----------------------------------------------------|
| 202 < II | Kosaka / Ta (Kosaka « Danjo » Masanobu) IS, 2 × Ki |
| 107 < II | Kosaka / 3 × Ki                                    |
| 053 < I  | Takeda / 1 × Ya, 1 × Yu                            |

## Zones orientales

| Zone      | Clan / Pions (division IS = isolée)                    |
|-----------|--------------------------------------------------------|
| 063 > II  | Kosaka / 1 × Ch, 2 × Ya                                |
| 066 > I   | Kosaka / 1 × Ch, 2 × Ya                                |
| 067 > I   | Kosaka / 3 × Ch                                        |
| 058 > III | Kosaka / 1 × Ya                                        |
| 059 > III | Kosaka / 1 × Ch, 1 × Sa                                |
| 035 > I   | Takeda / Da (Takeda Shingen), 1 × GA                   |
| 034 > I   | Takeda / Ta (Takeda Nobushige), 1 × Ki, 1 × Ch, 1 × Ya |
| 032 > I   | Takeda / 1 × Ya, 1 × Yu                                |
| 037 > I   | Takeda / 1 × Ya, 1 × Yu                                |
| 025 > I   | Takeda / 1 × Te, 1 × Ya                                |
| 040 > I   | Takeda / 1 × Ch, 1 × Ki                                |
| 028 > I   | Takeda / 2 × Ya                                        |
| 027 > I   | Takeda / 1 × Ya, 1 × Yu                                |

| Zone    | Clan / Pions (division IS = isolée) |
|---------|-------------------------------------|
| 041 > I | Takeda / 1 × Ya, 1 × Yu             |
| 036 > I | Takeda / 1 × Te, 1 × Ya             |
| 042 > I | Takeda / 1 × Ya, 1 × Yu             |
| 038 > I | Takeda / 2 × Ya                     |
| 029 > I | Takeda / 1 × Ch, 1 × Ki             |
| 033 > I | Takeda / 1 × Ch, 1 × Ki, 1 × Ya     |

## ARMÉE UESUGI

**Daimyo** : Uesugi Kenshin

**Posture** : Extrêmement Agressive (AAA)

Les marqueurs tactiques associés à cette posture sont tirés pour l'armée à chaque tour (voir Règle 3) :

- 1 marqueur (+3)
- 1 marqueur (+2)
- 3 marqueurs (+1)

Ils peuvent être remplacés en adoptant une nouvelle posture (voir Règle 3).

**Marqueurs d'activation** : 4

**Ligne de retraite** : bord nord de la carte.

**Déploiement** : Zone / emplacement sur la carte ; le symbole « < » indique une zone située dans la partie orientale de la carte, et le symbole « > » indique une zone située dans la partie occidentale de la carte.

## Zones orientales

| Zone      | Clan / Pions (division IS = isolée)             |
|-----------|-------------------------------------------------|
| 007 > III | Uesugi / 1 × Ya                                 |
| 010 > III | Uesugi / 1 × Ya                                 |
| 023 > I   | Kakizaki / Ta (Kakizaki Kageie), 1 × Ch, 1 × Ki |
| 018 > I   | Kakizaki / 1 × Ch, 1 × Ki                       |

## Zones occidentales (suite Uesugi)

| Zone      | Clan / Pions (division IS = isolée)               |
|-----------|---------------------------------------------------|
| 039 < I   | Takemata / Ta (Takemata Hiotsuna), 1 × Ch, 2 × Ki |
| 038 < I   | Takemata / 2 × Ch, 1 × Ki                         |
| 032 < I   | Uesugi / Da (Uesugi Kenshin), 1 × GA              |
| 031 < I   | Uesugi / 2 × Ya, 1 × Yu                           |
| 037 < I   | Uesugi / 2 × Ya, 1 × Yu                           |
| 036 < I   | Uesugi / 2 × Ya, 1 × Yu                           |
| 041 < I   | Uesugi / 2 × Ya, 1 × Yu                           |
| 045 < I   | Uesugi / 1 × Ya, 1 × Yu                           |
| 029 < I   | Uesugi / 1 × Ya, 1 × Yu                           |
| 020 < III | Uesugi / 1 × Ya                                   |

| Zone     | Clan / Pions (division IS = isolée)       |
|----------|-------------------------------------------|
| 048 < I  | Amakasu / Ta (Amakatsu Kagemochi), 1 × Ch |
| 056 < II | Amakasu / 1 × Ch, 1 × Sa, 1 × Yu          |
| 055 < II | Amakasu / 1 × Te                          |
| 043 < I  | Kakizaki / 1 × Ch, 1 × Ki                 |

## 12.3 Repenser Kawanakajima : une bataille probable

### Hypothèses

Les révisions récentes des récits de bataille se sont concentrées sur la suppression des embellissements ultérieurs de l'époque d'Edo, et sur la tentative de reconstituer les événements à partir de sources plus contemporaines et de données archéologiques. Concernant la quatrième bataille de Kawanakajima, trois problèmes majeurs se posent :

- Le combat singulier entre Uesugi Kenshin et Takeda Shingen.
- L'utilisation par les Uesugi de la formation dite de la « roue tournante » (Kuruma gakari).
- Le « plan du pic-vert » de Yamamoto Kansuke, employé par les Takeda.

### Le combat singulier

Selon moi, peu de gens accordent réellement crédit à ce combat. C'est une belle histoire, qui a inspiré une statue impressionnante. Il aurait été imprudent pour Kenshin de lancer personnellement une attaque directe contre le honjin de Shingen, et plus imprudent encore pour Shingen de ne pas quitter les lieux en voyant Kenshin se frayer un chemin à travers les quelques centaines d'hommes qui les séparaient.

### Les postures

L'armée Uesugi est censée avoir utilisé la formation Kuruma gakari (« roue tournante ») contre la posture « aile de la grue » des Takeda. La première aurait consisté en des unités se déplaçant selon un schéma circulaire, attaquant puis se retirant pour se regrouper, usant progressivement l'ennemi. Plusieurs objections se présentent.

Premièrement, alors que « l'aile de la grue » dérive d'une formation militaire chinoise classique destinée à amincir sa propre ligne afin d'envelopper l'ennemi, la « roue tournante » semble être une invention de l'époque d'Edo. Il est extrêmement douteux qu'une armée de l'époque Sengoku ait pu être contrôlée à un tel degré que des unités puissent manœuvrer de manière à recycler continuellement la ligne de front, comme l'implique le Kuruma gakari.

De plus, dans la situation de Kawanakajima, les Uesugi disposaient d'une supériorité numérique locale, mais savaient qu'une seconde force Takeda approchait. Choisir une formation conçue pour user lentement l'ennemi semble donc discutable. Comme on le verra plus loin, la bataille s'est probablement déroulée d'une manière qui rendait de toute façon impossible toute formation structurée.

### Le « plan du pic-vert »

Le cadre de la bataille repose sur les manœuvres des deux armées immédiatement avant leur déploiement sur la plaine. L'armée Uesugi aurait traversé la plaine de Kawanakajima vers le sud et pris position au sud de la rivière Chikuma, sur la crête du mont Saijō. Shingen aurait alors marché vers Kawanakajima depuis le sud et pris position au nord-ouest des Uesugi, à Chausuyama. Il se serait ensuite déplacé vers l'est à travers la plaine pour s'établir à Kaizu, à l'est des Uesugi.

À ce moment, le stratège des Takeda, Yamamoto Kansuke, aurait conçu un plan pour vaincre les Uesugi : les Takeda envoyaient environ 8 000 hommes gravir la montagne de nuit pour lancer une attaque surprise à l'aube, tandis que les 12 000 hommes restants descendraient secrètement dans la plaine pour intercepter les Uesugi en fuite le jour suivant. Cependant, Uesugi Kenshin aurait anticipé les intentions des Takeda et serait lui aussi descendu secrètement de la montagne vers la plaine. À l'aube, dans un épais brouillard,

Takeda Shingen aurait été stupéfait de trouver l'armée Uesugi devant lui, et une bataille sanglante s'ensuivit.

Ce récit pose cependant de nombreux problèmes. Pourquoi Shingen aurait-il quitté Chausuyama, où il occupait une position idéale pour intercepter les ravitaillements des Uesugi et forcer une bataille ou contraindre à un retrait ? Plus problématique encore : comment imaginer des milliers d'hommes gravissant et descendant des montagnes en pleine nuit ? Le chemin de Kaizu au mont Saijō est étroit et dangereux. Envoyer 8 000 hommes sur un tel chemin en une seule nuit sans attirer l'attention est hautement improbable. Comme l'a noté un historien local, au moment où la tête de la colonne atteindrait le sommet, l'arrière serait encore à Kaizu.

Et même s'ils avaient réussi à gravir la montagne, comment auraient-ils pu contraindre une armée Uesugi de 13 000 hommes à se retirer ? Le plan avait peu de chances de succès et comportait un risque de désastre à chaque étape. Du côté Uesugi, faire descendre secrètement 13 000 hommes de la montagne dans l'obscurité (en enveloppant soi-disant les sabots des chevaux de tissu pour étouffer le bruit) est presque tout aussi improbable. De plus, la bataille aurait alors été menée par des troupes privées de sommeil.

### Une interprétation alternative

En 2003, l'historien Miike Yoshimasa a proposé une interprétation alternative de la bataille. Plutôt que l'alignement traditionnel est-ouest du champ de bataille, il place l'engagement selon un axe nord-est/sud-ouest, le long d'une ligne de trois forts : Ōboriyakata, Hiroda et Yokota (sous réserve que la transcription soit correcte). Je ne connais que les grandes lignes de son argumentation, mais elle semble s'appuyer sur des découvertes archéologiques et sur les travaux d'historiens locaux de la région de Kawanakajima.

Selon Miike, les Uesugi ne se seraient jamais approchés du mont Saijō. Il les voit quitter leur position de Zenkō-ji, avancer vers le sud, et, sous couvert du brouillard, s'emparer par surprise des trois forts mentionnés ci-dessus, les envahissant et tuant Takeda Nobushige au passage. La force principale Takeda, stationnée au château de Kaizu et dans d'autres forts au sud-est, se serait alors précipitée pour secourir les positions avancées, et une bataille sanglante s'ensuivit.

Certains échos du récit ultérieur peuvent être retrouvés ici : l'avancée surprise de Kenshin dans le brouillard (plutôt que de nuit), la destruction de la position de Nobushige rappelant l'épisode où Kenshin serait entré dans le camp de Shingen, et l'arrivée des renforts Takeda empêchant la défaite.

Selon Miike, la bataille fut largement accidentelle et échappa au contrôle tant de Shingen que de Kenshin. Il considère le contrôle de la plaine de Kawanakajima comme ayant été crucial en raison de l'importance des voies navigables pour le commerce (les rivières étant largement utilisées pour le transport des marchandises), mais il considère également que les deux adversaires étaient réticents à risquer une bataille, en particulier lorsque les forces en présence étaient équilibrées. Cela explique les nombreuses impasses et manœuvres dans la région au cours des années précédentes. En effet, la campagne des Uesugi dans le Kantō l'année suivante fut négativement affectée par les pertes subies à Kawanakajima. Le brouillard a probablement contribué au niveau élevé des pertes, chaque partie de l'armée menant en réalité sa propre bataille.

Gareth Beamish

*Extrait du blog TENKA FUBU – Sengoku Jidai wargames in the age of Nobunaga*  
(<https://tenkafubu608971038.wordpress.com/>)

Il est désormais utile d'examiner les positions de l'armée Takeda. Dans la logique tactique de l'époque Sengoku, le positionnement du corps principal des forces dépend principalement de trois principes constants de la guerre japonaise de l'époque :

- Le contrôle des voies d'approche ;
- L'utilisation du terrain comme obstacle ;
- La protection du centre de commandement et des réserves.

La configuration du champ de bataille est la suivante :

- Un château proche (Kaizu) servant de base logistique et de refuge ;

- Une rivière avec un gué (Hirose), point de passage obligatoire ;
- Rive gauche : plaine dégagée (Hachimanbara), axe probable de l'avancée ennemie ;
- Rive droite : terrain sécurisé par des montagnes boisées, plus défensif et offrant un couvert.

### Position la plus probable du corps principal

Le corps principal de l'armée serait très probablement établi sur la rive droite, en position défensive proche du gué mais en retrait vers le château.

### Raisons tactiques (conformes à la pratique Sengoku)

#### 1. Laisser l'obstacle jouer en sa faveur.

La rivière forme une barrière naturelle. En restant sur la rive droite :

- L'ennemi doit traverser le gué sous pression ;
- Il est vulnérable durant la traversée (désorganisation, formation rompue).

Les chroniques de l'époque Sengoku montrent fréquemment des attaques à ce moment critique.

#### 2. Défense en profondeur

Le déploiement probable :

- Éléments avancés/tirailleurs près du gué (arquebusiers et archers ashigaru) ;
- Ligne principale en retrait sur la rive droite ;
- Réserves plus en arrière, près du château.

Cela permet :

- De contenir une tentative de traversée ;
- Puis de lancer une contre-attaque une fois l'ennemi engagé.

#### 3. Protection de l'état-major

Dans la pratique Sengoku :

- Le *honjin* (quartier général du *daimyo*) et les bannières principales sont placés sur un terrain sûr, souvent légèrement surélevé, avec le château ou une ligne de retraite sécurisée à l'arrière.
- La rive droite protégée correspond exactement à cette logique.

#### 4. Éviter de disperser les forces sur la rive exposée

Placer le corps principal sur la rive gauche (plaine dégagée) serait risqué :

- Terrain favorable à l'ennemi,
- Risque d'être contourné,
- Perte de l'avantage offert par la rivière.

### Déploiement le plus plausible

Rive gauche (plaine) : éclaireurs, cavalerie légère, éventuellement des écrans retardateurs.

Gué : positions de tir, obstacles, pieux, arquebusiers.

Rive droite :

- Ligne d'infanterie principale (gros des forces) ;
- *Honjin* et réserves ;
- Arrière soutenu par le château.

### Conclusion

Le corps principal des forces se trouverait très probablement sur la rive droite, en position défensive en retrait du gué, près du château, prêt à frapper l'ennemi durant la traversée ou à lancer une contre-attaque.



**Conditions du scénario (pour 2 joueurs)**

Début : Tour 1 (06h00) - Fin : Tour 12 (12h00)

Nombre de tours : 12.

Initiative (premier joueur) : armée d'Uesugi Kenshin.

**Conditions de victoire**

Élimination des unités et des Daimyo/Taisho : voir Règle 10.0.

Pour chaque camp : 5 PV par gué occupé au dernier tour, lors de la vérification de la victoire. Le gué de Hirose (zone 0..>II) et le gué d'Amenomiya (zone 0..<II) doivent être occupés par au moins un pion du camp revendiquant les PV.

Clan Takeda : pour chaque pion présent sur la rive gauche de la rivière Chikumagawa (au nord de la rivière) : 1 PV.

Clan Uesugi : pour chaque pion présent sur la rive droite de la rivière Chikumagawa (au sud de la rivière) : 3 PV.

**ARMÉE TAKEDA**

**Daimyo** : Takeda Shingen

**Posture** : Koyaku ; Défensive (D)

Les marqueurs tactiques associés à cette posture sont tirés pour l'armée à chaque tour (voir Règle 3) :

- 1 marqueur (+1)
- 1 marqueur (+1/-1)
- 3 marqueurs (-1)

Ils peuvent être remplacés en adoptant une nouvelle posture (voir Règle 3).

**Marqueurs d'activation — Armée Takeda : 3**

**Ligne de retraite** : bord sud et/ou ouest de la carte.

**Déploiement** : Zone / emplacement sur la carte : le symbole « < » indique une zone située dans la partie occidentale de la carte (moyen mnémotechnique : vers la gauche), et le symbole « > » indique une zone située dans la partie orientale de la carte (moyen mnémotechnique : vers la droite).

**Zones occidentales**

| Zone      | Clan / Pions (division IS = isolée)         |
|-----------|---------------------------------------------|
| 020 < III | Takeda Nobushige / 1 × Ya (IS)              |
| 062 < II  | Takeda Nobushige / 1 × Ch (IS), 1 × Sa (IS) |
| 202 < II  | Kosaka / 1 × Ch, 1 × Sa, 1 × Ya             |

**Zones orientales**

| Zone      | Clan / Pions (division IS = isolée)            |
|-----------|------------------------------------------------|
| 007 > III | Takeda / Ta (Takeda Nobushige), 1 × Sa, 1 × Ch |
| 010 > III | Takeda Nobushige / 1 × Ya                      |
| 101 > II  | Takeda Nobushige / 1 × Ya, 1 × Yu              |
| 051 > II  | Takeda Nobushige / 1 × Te, 1 × Ya, 1 × Yu      |
| 070 > I   | Takeda Nobushige / 3 × Ya                      |
| 074 > I   | Takeda Nobushige / 2 × Ya, 1 × Yu              |

| Zone      | Clan / Pions (division IS = isolée)                             |
|-----------|-----------------------------------------------------------------|
| 075 > I   | Takeda Nobushige / 2 × Ya, 1 × Yu                               |
| 068 > I   | Takeda Nobushige / 1 × Ch, 1 × Sa, 1 × Ya                       |
| 069 > I   | Takeda Nobushige / 1 × Ch, 1 × Sa, 1 × Yu                       |
| 073 > I   | Takeda Nobushige / 2 × Ya, 1 × Yu                               |
| 059 > III | Takeda / Da (Takeda Shingen), 1 × GA, Takeda Nobushige / 1 × Te |
| 058 > III | Kosaka / Ta (Kosaka « Danjo » Masanobu), 1 × Ch, 1 × Sa         |
| 064 > I   | Kosaka / 1 × Ch, 1 × Sa                                         |
| 065 > I   | Kosaka / 1 × Ch, 1 × Sa, 1 × Ya                                 |
| 067 > I   | Kosaka / 1 × Ch, 1 × Sa, 1 × Ya                                 |
| 072 > I   | Kosaka / 1 × Ch, 1 × Sa, 1 × Ya                                 |

## ARMÉE UESUGI

**Daimyo** : Uesugi Kenshin

**Posture** : Hoshin ; Extrêmement Agressive (AAA)

Les marqueurs tactiques associés à cette posture sont tirés pour l'armée à chaque tour (voir Règle 3) :

- 1 marqueur (+3)
- 1 marqueur (+2)
- 3 marqueurs (+1)

Ils peuvent être remplacés en adoptant une nouvelle posture (voir Règle 3).

**Marqueurs d'activation — Armée Uesugi** : 4

**Ligne de retraite** : bords nord et est de la carte.

**Déploiement** : Zone / emplacement sur la carte : le symbole « < » indique une zone située dans la partie orientale de la carte, et le symbole « > » indique une zone située dans la partie occidentale de la carte.

## Zones orientales

| Zone    | Clan / Pions (division IS = isolée) |
|---------|-------------------------------------|
| 001 > I | Uesugi / 2 × Ya, 1 × Yu             |
| 002 > I | Uesugi / 2 × Ya                     |

## Zones occidentales

| Zone    | Clan / Pions (division IS = isolée)                  |
|---------|------------------------------------------------------|
| 022 < I | Takemata / Ta (Takemata Hirotuna), 3 × Ki            |
| 012 < I | Takemata / 3 × Ch                                    |
| 023 < I | Kakizaki / Ta (Kakizaki Kageie), 3 × Ki              |
| 013 < I | Kakizaki / 3 × Ch                                    |
| 024 < I | Amakasu / Ta (Amakatsu Kagemochi), 1 × Ch, 1 × Ki    |
| 014 < I | Amakasu / 1 × Te, 1 × Ya, 1 × Yu                     |
| 007 < I | Uesugi / Da (Uesugi Kenshin), 1 × Ya, 1 × GA, 1 × Yu |
| 006 < I | Uesugi / 1 × Ya, 2 × Yu                              |

| Zone    | Clan / Pions (division IS = isolée) |
|---------|-------------------------------------|
| 011 < I | Uesugi / 3 × Ya                     |
| 008 < I | Uesugi / 2 × Ya, 1 × Yu             |
| 015 < I | Uesugi / 2 × Ya, 1 × Yu             |

## BIBLIOGRAPHIE

**Johannsen K.** — *Champs de Bataille.*

*Le Japon des samouraïs. Conflits & stratégie* n°36 (2010)

**Peltier J., Wayne Farris W., Tréguier E.** — *Guerres & Histoire.*

*Les samouraïs : Légende et réalité d'une caste guerrière.* Sciences & Vie n°19 (2014)

**Turnbull S.** — Osprey Publishing

Samurai Armies 1550-1615. (1979 - Men-at-arms)

Samurai 1550-1600. (1994 - Warrior)

Kawanakajima 1553-64: Samurai power struggle. (2003 - Campaigns)

Ashigaru 1467-1649. (2001 - Warrior)

War in Japan 1467-1615 (2002 - Essential Histories)

Japanese Warrior Monks AD 949-1603. (2003 - Warrior)

Samurai Commanders (1) : 940-1576 - (2005 - Elite)

Samurai Commanders (2) : 1577-1638 (2005 - Elite)

Samurai Armies 1467-1649 (2008 - Battle Orders)

Hatamoto (2010 - Elite)

Toyotomi Hideyoshi. (2010 - Leadership. Strategy. Conflict)

Samurai versus Ashigaru (2019 Combat)

Weapons of the samurai (2021 - Weapon)

**Turnbull S.** — *Arms and Armour Press.*

Battles of the Samurai. (1987)

**Thomas D. Conlan** — Amber/Metro Books

*Samouraï : techniques de bataille et armement du XIIe au XIXe s.*

## CRÉDITS

**Concepteur** : Philippe HARDY

**Testeurs** : Fabien Fauviau, Mauro Faina, Françesc Sistach, Simone Decarli, Fulvio Pegolo, Christophe Royer, Philippe Barabaroux

**Illustrations** : Sébastien BRUNEL (cartes), Giuseppe RAVA (couverture), Pascal DA SILVA (pions - mise en page)

**Conseil historique et iconographique** : Julien PELTIER, Bertrand DOSSMANN

**Contact** : [contact@serioushistoricalgames.com](mailto:contact@serioushistoricalgames.com)

*Merci de formuler vos questions de règles de manière à ce que je puisse répondre par Oui ou par Non.*

## Notes du Concepteur (NC)

1. Selon la longueur de la lance et son usage, un yari peut être qualifié soit de lance, soit de pique (longueur variant entre 3,4 et 4 mètres). Les yari du clan Oda sont équipés des piques les plus longues (6,4 mètres).
  2. Le samouraï est un combattant polyvalent, qu'il soit monté ou à pied. Il adapte son arme — sabre, lance courte ou longue, arquebuse, arc, etc. — selon la situation tactique ou son adversaire. Il a besoin d'assistants qui restent à proximité pour lui fournir l'arme appropriée ou remplacer celles qui sont brisées.
  3. Un Daimyo ou un Taisho est toujours accompagné d'une garde personnelle (Hatamoto) dévouée corps et âme à sa protection.
  4. L'influence morale de la proximité d'un chef avec ses troupes est un facteur majeur de leur motivation.
  5. Une valeur de zéro ne signifie pas que le combattant ne peut pas combattre avec cette arme, mais qu'elle n'est pas son arme principale, ou qu'elle n'est présente qu'en petit nombre au sein de l'unité. Les combattants de cette époque étaient extrêmement polyvalents, le samouraï étant l'incarnation même du guerrier qui adapte son équipement et son style de combat aux circonstances.
  6. Les postures adoptées par les armées de cette époque — copiées de modèles chinois et adaptées aux armes japonaises — étaient nombreuses et portaient des noms évocateurs (aile de la grue, demi-lune, oiseau volant, trou de serrure...). Elles peuvent être classées de la plus défensive à la plus offensive :
    - Extrêmement défensive (Hoen / Engetsu)
    - Très défensive (Saku)
    - Défensive (Koyaku / Choda)
    - Flexible (Ganko / Nanasonae)
    - Agressive (Gyorin)
    - Très agressive (Kakuyoku)
    - Extrêmement agressive (Hoshi)
- Pour les besoins du jeu, le terme « Agressive » a été préféré à « Offensive », afin que la lettre A évoque clairement l'Attaque, par opposition à la lettre D utilisée pour la Défense.
7. Il existe de nombreux moyens visuels et sonores de communiquer les changements d'ordres : messagers, drapeaux, roulements de tambour et trompes en conque. Cependant, dans le feu de la bataille, les transmissions peuvent être perturbées et ne pas permettre une exécution immédiate ou complète.
  8. Une tactique couramment employée consiste à détacher des archers (Yumi) pour harceler l'ennemi à la manière de tireurs.
  9. Une division de combat regroupe souvent des hommes d'une même région, ou des combattants utilisant les mêmes types d'armes.
  10. Il s'agit de clans familiaux s'affrontant entre eux ; en cas d'incapacité totale ou temporaire à commander, un Daimyo ou un Taisho est remplacé par un membre de sa famille, généralement selon l'ordre d'ancienneté.
  11. Les formations très agressives impliquent un engagement rapide et immédiat de l'armée qui les adopte ; une telle armée prend nécessairement l'initiative.
  12. L'arquebuse portugaise arriva au Japon en 1543 ; bien que le tir en salve ait été utilisé par le clan Oda, l'arme à feu n'est employée ici que dans un rôle défensif.
  13. La portée d'une arquebuse ou d'un arc est d'environ 200 mètres, un peu plus pour un canon (utilisé en tir direct), mais leur efficacité réelle se situe entre 50 et 100 mètres.
  14. Les Hatamoto sont des gardes loyaux et des guerriers aguerris qui tirent fierté de combattre jusqu'à la mort pour leur maître.
  15. Le Daimyo et le Taisho sont la quintessence du samouraï et du Bushido ; ils montrent l'exemple en combattant avec fureur.