

Kawanakajima 1561



掠如火不動如山

Sengoku Jidai

Que sont devenus les guerriers tombés



Sengoku Jidai

Que sont devenus les guerriers tombés

Les armées sont décomposées en clans eux-même constitués d'une ou plusieurs unité(s).
Chaque unité est identifiée par une lettre sur fond coloré et caractérisé par 4 facteurs :

| | | | |
|-----------|---|---|-----------------------|
| Clan..... |  |  |Puissance de tir |
| | | |Individu |
| | | |Elan |
| | | |Masse |

L'unité peut être dans 5 états : **En ordre**, **Éprouvée**, **Désorganisée**, **Exténuée** et **Éliminée**.

| | | | | |
|---|---|---|--|---|
|  |  |  |  | Les états "éprouvée" et "exténuée" sont indiqués par la présence d'un marqueur sur l'unité. |
|---|---|---|--|---|

Les clans peuvent être dans 4 postures différentes : **Attaque**, **Défense** (sans marqueur), **Déplacement** et **Regroupement**.
En fonction de sa posture le clan peut (ou doit) agir à des moments précis du tour de jeu.



Marqueur compte tour

Une partie de Sengoku Jidai se décompose en tours rythmés par le tirage aléatoire de jetons d'activation qui sont placés dans un bol par les deux joueurs lors de la phase des commandants.

Il existe 3 types de jetons d'activation : jetons de clan, jetons spécifiques et jetons obligatoires.



Jeton de clan :

Permet l'activation du clan identifié par sa lettre. C'est le tirage de ce jeton qui permet de modifier la posture du clan.



Jeton spécifique :

Donne au joueur des possibilités spéciales en fonction d'un plan de bataille qu'il a choisi en secret avant la partie.

Jetons obligatoires : ils sont toujours placés dans le bol en début de tour. Ils assurent la continuité de l'action en fonction des postures.



Jeton de marche :

Permet à tous les clans en posture de déplacement de bouger.



Jetons de combat :

Force les troupes en posture d'attaque à charger l'ennemi et oblige le combat des unités déjà engagées.
La couleur du jeton désigne l'attaquant pour ce segment.



Jeton de ralliement :

Les clans en posture de regroupement doivent s'éloigner de l'ennemi ou peuvent tenter de se rallier (améliorer leur état) s'ils sont déjà à l'abri.



Jeton d'initiative de clan :

Donne des possibilités de réactions (mineures) aux clans en difficultés.

Autres Marqueurs



Marqueur de samouraï



Marqueur de position défensive



Marqueur d'Individu tué



Marqueur de points de Bundori



Marqueur de présence



Marqueur de score 'hors de combat'

Sengoku Jidai volume 1

Kawanakajima 1561

Fleurs sauvages, herbes folles,

Que sont devenus

Les guerriers tombés



| Sommaire | |
|--|-----------|
| 1 - Présentation | 2 |
| 2 - Le matériel | 2 |
| 3 - La mise en place | 2 |
| 4 - La séquence de jeu | 2 |
| 5 - Les unités et leur État | 3 |
| 6 - Les clans et leur posture | 3 |
| 7 - Les armées et leur Plan de bataille | 4 |
| 8 - Le commandement | 5 |
| 9 - L'activation des Clans | 5 |
| 10 - Le mouvement | 6 |
| 11 - Le combat | 7 |
| 12 - Le ralliement | 8 |
| 13 - L'assaut des places fortes | 8 |
| 14 - Règle optionnelle | 11 |
| 15 - Fin de partie et victoire | 11 |
| 16 - Règles spécifiques à Kawanakajima 1561 | 11 |
| 17 - Scénario historique | 11 |
| 18 - Scénario hypothétique | 12 |
| 19 - Notes Historiques | 12 |
| 20 - Notes d'intentions | 15 |



Un jeu de François Vander Meulen.

Graphismes de Guillaume et François Vander Meulen.

Réalisé avec le concours d'Angel Ballesteros, Christophe Gentil-Perret, Laurent Guenette,

Lionel Liron, Gaël Marchand, Jean-François Morel et Laurent Schmitt.

Remerciements tous particuliers à Laurent Closier pour son travail sur les règles.



©2009 Hexasim



1 - Présentation

Ce jeu simule la 4^{ème} bataille de Kawanakajima. Il est le premier opus de la série Sengoku Jidai qui retrace les combats dans le Japon du XVI^{ème} siècle et XVII^{ème} siècle. Chaque joueur, placé à la tête d'une armée, doit choisir un plan de bataille et essayer de le mettre en œuvre. Le contrôle limité que le général a sur ses troupes est retranscrit de façon abstraite dans les mécanismes du jeu.

2 - Le matériel

2.1. Les pions : Le jeu utilise trois types de pions :

- les marqueurs, servant à indiquer l'État des unités, la Posture des Clans ou à résoudre l'assaut des places fortes ;
- les jetons d'activation, qui rythment le tour de jeu. Il existe 3 types de jetons d'activation : les jetons d'activation obligatoires, les jetons d'activation de Clan et les jetons d'activation spécifiques ;
- les unités de combats, qui sont la structure de base des Clans de chaque armée.

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 pour réguler les déplacements. Les côtés d'hexagones invisibles correspondent à un terrain infranchissable. Les hexagones partiels (berges) sont accessibles. La carte comprend également un décompte des tours de jeu, un décompte des jetons d'activation obligatoires, une échelle de points de victoire et une échelle 'Bundori'. En cas de terrains multiples dans un même hexagone, les règles suivantes s'appliquent :

- pour le mouvement, le terrain coûtant le plus de Points de Mouvement est retenu ;
- pour le combat, le défenseur choisit le terrain qu'il juge le plus favorable.

Au fil de la série, l'échelle pourra varier légèrement. Elle sera précisée pour chaque scénario. Pour calculer une distance entre deux hexagones, on prend en compte l'hexagone d'arrivée mais pas celui de départ.

2.3. Les aides de jeu : Une aide de jeu, le Honjin (en japonais, le quartier général sur le champ de bataille), 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 Postures 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 Postures adoptées par ses Clans [6.2].

Une fiche recto-verso présente les tableaux nécessaires au jeu.

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.

3 - La mise en place

Les joueurs placent sur la carte leurs unités en suivant les instructions du scénario. Ils placent le marqueur 'Points de Victoire' face à la valeur '0' sur la piste des Points de Victoire, et ils gardent

à proximité des pistes concernées leurs marqueurs 'Bundori', 'Effectifs' et 'Hors de Combat'. Les marqueurs de Présence sont gardés à proximité de la carte tactique de la forteresse.

Puis, ils choisissent secrètement le Plan de bataille suivant lequel va évoluer leur armée. Si le Plan est activé au début de la bataille (cf. instructions du scénario), le joueur indique sur la Fiche du plan de bataille la liste des activations spécifiques qu'il pourra assigner à ses jetons d'activation spécifiques. Enfin, il place ses jetons dans la case 'Réserve' de son Honjin.

Ensuite, les joueurs définissent la Posture initiale de chaque Clan, en respectant les éventuelles contraintes liées à leur Plan de bataille, et placent les marqueurs de Posture [6.2] correspondants sur leurs unités (ou sur le Honjin).

Enfin, les joueurs placent leurs jetons d'activation de Clan dans la case 'Réserve' de leur Honjin.

4 - La séquence de jeu

4.1. Le jeu est décomposé en un certain nombre de tours de durée variable. Chaque tour est rythmé par le tirage aléatoire de jetons d'activation qui sont placés dans un bol par les deux joueurs au début du tour. Chaque jeton d'activation offre la possibilité à un ou plusieurs Clans d'agir en fonction de la Posture adoptée.

4.2. Un tour de jeu se décompose de la manière suivante et chaque étape doit être exécutée dans l'ordre indiqué :

Phase de Commandement

1. Mise à jour de l'échelle des Délais [8.1].
2. Détermination des Points de Commandement [8.2].
3. Tentative d'activation du Plan de bataille [7.2].
4. Sélection des jetons d'activation [8.3].

Phase d'Activation

1. L'un des joueurs pioche un jeton d'activation dans le bol.
2. Les joueurs exécutent les actions associées à ce jeton d'activation en fonction de sa nature (jeton de Clan, obligatoire ou spécifique) [9.1].
3. Si les 5 jetons d'activation obligatoires n'ont pas encore été piochés, les joueurs entament une nouvelle Phase d'Activation.

Fin de Tour

(Le tour de jeu prend fin quand les 5 jetons d'activation obligatoires ont été activés. Voir également les instructions de chaque scénario.)

1. Les jetons d'activation de Clan restant dans le bol sont placés dans la case 'Réserve' sur le Honjin des joueurs. Les jetons d'activation spécifiques restant dans le bol sont placés dans la case '1' de l'échelle des Délais sur le Honjin des joueurs.

2. 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 Phase de Commandement.

.....
Lorsque vous ne réussissez par aucun moyen à discerner les intentions de vos ennemis, faites semblant de passer fortement à l'assaut et ainsi vous pourrez voir ce qu'ils veulent faire. Il faut faire bouger l'ombre.
.....

.....
Traité des cinq roues.
.....



5 - Les unités et leur État

5.1. Les unités : L'unité de combat (ou unité) est la structure de base de chaque Clan. Elle est représentée par un pion (dont la silhouette n'a pas d'autre but que de l'illustrer) et ne présente pas d'orientation particulière (les joueurs sont libres de les orienter de la façon qui leur sied). Sur chaque unité sont mentionnées les caractéristiques suivantes (voir également 2^e de couverture) :

| | | | |
|-----------|---|---|-----------------------|
| Clan..... |  |  |Puissance de tir |
| | | |Individu |
| | | |Elan |
| | | |Masse |

- le **Clan** : une lettre, une couleur et un nom permettent d'identifier le Clan d'appartenance de l'unité ;
- l'**Élan** : cette valeur définit la puissance de choc de l'unité ;
- la **Masse** : cette valeur est liée au nombre de soldats au sein de l'unité ;
- la **Puissance de Tir** : cette valeur est représentée par le nombre de points (•) placés en haut à droite du pion ;
- **Individu** : cette valeur est représentée par le nombre de barres horizontales placées sous la valeur de Puissance de Tir. Elle symbolise des personnalités remarquables du clan.

Chaque joueur possède un général en chef (pour cette bataille, Takeda Shingen et Uesugi Kenshin), dont le pion se distingue par un bandeau d'une couleur légèrement différente des autres pions de leur armée et son appartenance au Clan 'A'.

5.2. 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 [Exception : Une unité avec une valeur de Puissance de Tir exerce une ZdC même au-delà d'un côté d'hexagone infranchissable]. 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.

Seules les unités dont le Clan est en Posture d'Attaque ou (dans certains cas) de Défense peuvent entrer dans une ZdC Ennemie (ZdCE) et à condition de dépenser 2 Points de Mouvement supplémentaires en plus du coût du terrain pour entrer dans l'hexagone. Le fait d'entrer dans une ZdCE met fin immédiatement au mouvement de l'unité.

Une unité ne peut pas quitter une ZdCE lors de son mouvement, excepté dans le cadre d'un mouvement de retraite [9.3.1]. Elle peut le faire suite à une avance après combat [11.13].

5.3. Les États : Une unité se trouve toujours dans l'un des 5 États suivants (par ordre décroissant de performance) : en Ordre, Éprouvée, Désorganisée, Exténuée ou Éliminée (l'unité est retirée du jeu). Sauf indication contraire dans les instructions du scénario, toutes les unités débutent la bataille en Ordre. L'État d'une unité va évoluer au fur et à mesure des combats [11.7] et des ralliements [12.1] qu'elle va effectuer. 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].

Une unité en Ordre doit subir 4 PP pour être Éliminée. Pour chaque PP subit, l'État de l'unité va se dégrader d'un niveau suivant l'échelle ci-dessous :

en Ordre → Éprouvée → Désorganisée → Exténuée → Éliminée

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

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 → en Ordre

Exemple : Une unité Désorganisée qui gagne 2 niveaux de Ralliement revient en Ordre.

6 - Les clans et leur posture

6.1. L'armée de chaque joueur est organisée en différents Clans, chacun identifié par une lettre, une couleur et un nom. Il est constitué de une ou plusieurs unités avec le même identifiant. L'activité d'un Clan est définie par sa Posture. Un Clan ne peut avoir qu'une Posture à la fois. La Posture initiale des Clans au début de la bataille est définie par le Plan de bataille choisi par l'armée.

Note de jeu : 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 d'un groupe de petits clans, d'autres fois encore, c'est un contingent détaché d'un gros clan.

6.2. Les joueurs placent sur l'une des unités de chacun de leurs Clans un marqueur de Posture. En l'absence de marqueur, le Clan adopte une Posture de Défense. Chaque Posture s'accompagne d'obligations ou de restrictions applicables à toutes les unités du Clan.

Sur consentement mutuel des deux joueurs, la Posture de chaque Clan peut rester secrète. Les joueurs placent alors sur leur Honjin un marqueur de Posture dans chaque case de Clan. Une case vide correspond à une Posture de Défense.

6.3. Important : Toutes les unités d'un Clan doivent, dans la mesure du possible, être adjacentes. La violation de cette règle n'est pas sanctionnée, mais lorsque le Clan est activé, le joueur concerné DOIT essayer de remédier à cet éparpillement, tout en se conformant aux instructions données par sa Posture.

..... Dans la bataille, si le combat piétine, on ne fait que
..... perdre des hommes. En ce cas abandonnez vite
..... l'idée première : il est important d'enlever la victoire
..... selon un moyen inattendu de vos adversaires.
.....

..... *Traité des cinq roues.*

6.4. Changement de Posture : Lors de l'activation d'un Clan, le joueur peut en tout premier lieu tenter de changer sa Posture. Pour cela, il lance un dé auquel il ajoute éventuellement la valeur d'Individu d'une unité du Clan. Si le résultat est supérieur ou égal à la valeur indiquée dans la Table des Changements de Posture (au croisement de la Posture actuelle et de la Posture souhaitée), le changement de Posture a lieu et le marqueur de Posture est mis à jour. Les unités du Clan peuvent désormais agir en fonction des spécificités de la nouvelle Posture. En cas d'échec, la Posture du Clan reste inchangée.

6.5. Les Postures : Les 4 Postures possibles sont décrites ci-dessous.



Posture : Attaque

Capacité de Mouvement des unités : 5 PM (Points de Mouvement).

Description : Les unités du Clan doivent se diriger vers l'unité ennemie la plus proche. Lorsque le Clan est composé de plusieurs unités, le joueur actif choisit l'unité qui se déplace en premier. Celle-ci doit alors se diriger vers l'unité ennemie la plus proche en terme de Points de Mouvement (le joueur actif choisit en cas d'égalité) en dépensant tous ses PM. Les unités ennemies situées dans la ZdC d'une unité amie peuvent être ignorées. Les autres unités du Clan doivent ensuite se déplacer de façon à être adjacentes à la première unité. Si cela n'est pas possible, elles doivent dépenser tous leurs PM afin de minimiser la distance les séparant. Les unités du Clan doivent combattre les unités ennemies présentes dans leur ZdC.

Au début de l'activation du Clan, si aucune unité ennemie ne se situe dans un rayon de 6 hexagones d'une unité du Clan, celui-ci adopte automatiquement une Posture de Regroupement et en applique immédiatement les effets. Les unités ennemies situées de l'autre côté d'une rivière, même guéable, peuvent être ignorées si le joueur actif souhaite effectuer ce changement de Posture.



Posture : Déplacement

Capacité de Mouvement des unités : 4 PM.

Description : Les unités du Clan peuvent se déplacer librement mais ne peuvent pas entrer dans une ZdCE. Les unités du Clan doivent combattre les unités ennemies présentes dans leur ZdC sauf si [11.2] s'applique.



Posture : Défense

Capacité de Mouvement des unités : 3 PM.

Description : Les unités du Clan peuvent se déplacer librement mais ne peuvent pas entrer dans une ZdCE sauf si l'unité ennemie se situe déjà dans une ZdC d'une unité amie. Les unités du Clan doivent combattre les unités ennemies présentes dans leur ZdC sauf si [11.2] s'applique.



Posture : Regroupement

Capacité de Mouvement des unités : 0 PM.

Description : Les unités du Clan peuvent tenter un Ralliement [12.1] si elles ne se situent pas dans une ZdCE. Les unités du Clan doivent combattre les unités ennemies présentes dans leur ZdC sauf si [11.2] s'applique.

.....
Un samouraï qui se préoccupe à l'avance des situations possibles et de toutes les solutions est sage. Un samouraï imprévoyant laisse, au contraire, la pénible impression de patauger dans un imbroglio désordonné.
.....

.....
Sa réussite n'est que le fruit d'une chance anormale.
.....

.....
Hagakure
.....

7 - Les armées et leur Plan de bataille

7.1. Avant le début de la partie, chaque joueur choisit secrètement le Plan de bataille suivant lequel va évoluer son armée. Chaque Plan de bataille confère des capacités spéciales, permet des activations spécifiques à travers l'utilisation de jetons d'activation spécifiques et impose plus ou moins la Posture initiale des Clans de l'armée. Le choix du Plan de bataille reste secret tant que le joueur n'a pas utilisé l'une des capacités spéciales ou l'un des jetons d'activation spécifiques procurés par ce Plan.

7.2. Activation du Plan de bataille : Dans certains scénarii de Sengoku Jidai, le Plan adopté par une armée n'est pas activé au début de la bataille. Pour que le Plan soit activé, il faut que le général en chef dépense des Points de Commandement.

Durant la Phase de Commandement, le joueur concerné note sur un papier libre le nombre de Points de Commandement (PC) qu'il souhaite dépenser pour tenter d'activer son Plan de bataille. Ces PC ne sont plus disponibles pour activer des Clans ce tour-ci, mais ils se cumulent d'un tour à l'autre.

Le joueur peut ensuite tenter d'activer son Plan. Il lance 2d6 et s'il obtient un résultat inférieur ou égal au nombre de PC accumulés jusque-là, le Plan est activé. Tous les Clans dont les unités ne se situent pas en ZdCE peuvent instantanément changer de Posture pour se conformer au Plan choisi, et toutes les capacités spéciales ainsi que les jetons d'activation spécifiques entrent alors en jeu (ils sont placés dans la case 'Réserve' sur le Honjin du joueur).

En cas d'échec, le joueur déduit des PC accumulés la différence entre le résultat des 2d6 et le total des PC accumulés. Le joueur ne pourra pas faire de nouvelle tentative d'activation de son Plan avant la prochaine Phase de Commandement.

Exemple : Le joueur de l'armée de Shingen a accumulé 7 Points de Commandement lors des 2 derniers tours pour tenter d'activer sa Formation. Il lance 2d6 et obtient un résultat de 10. Son Plan n'est donc pas activé et il ne lui reste plus que 4 PC (7 - (10 - 7)) pour sa prochaine tentative.

7.3. Les Plans de bataille : Les 7 Plans de bataille possibles sont décrits ci-dessous.

Nom : Ganko [Oiseaux en vol]

Description : Formation flexible qui permet de s'adapter à la situation.

Posture initiale : Au choix.

Activations spécifiques : 1× 'Attaque' ; 3× 'Retraite'.

Capacités spéciales : Bonus de +1 au dé sur la table des Points de Commandement.

Nom : Kuruma Gakari [Vents tourbillonnants]

Description : Consiste à attaquer l'ennemi par vagues successives.

Posture initiale : Au choix.

Activations spécifiques : 6× 'Attaque' ; 6× 'Retraite' ; 1× 'Attaque impétueuse' (donné à l'adversaire lorsque le premier jeton d'activation spécifique 'Retraite' est tiré du bol).

Capacités spéciales : Aucune.

Nom : Gyorin [Ecaille]

Description : Consiste à retrancher une partie de l'armée, tandis que l'autre charge sur un point du dispositif adverse.

Posture initiale : Au choix.

Activations spécifiques : 4× 'Attaque' ; 3× 'Retraite'.

Capacités spéciales : Lors de la mise en place du scénario, le joueur jette un dé sur la Table des Points de Commandement et obtient un nombre de marqueurs 'Position défensive' [11.8] égal aux PC obtenus.

Nom : Koyaku [Joug]

Description : Défense élastique pour absorber l'élan d'une attaque impétueuse.

Posture initiale : Défense ou Mouvement.

Activations spécifiques : 6× 'Retraite'.

Capacités spéciales : Bonus de +1 au dé sur la Table de Ralliement et si le résultat du dé (avant modification) est égal à 6, alors le Clan peut immédiatement se mettre en Posture de Défense.

En combat, les résultats 'd2' sont traités après un jet de d6 selon la table suivante :

| dé | 1 | 2-3 | 4-6 |
|-----------------------------|-----------------|------------------|-----------------|
| d2 ¹ devient ... | dE ² | d1R ^R | dR ^R |

Nom : Kokuyoku [Ailes de grues].

Description : Déploiement pour tenter l'enveloppement de l'ennemi.

Posture initiale : Au choix.

Activations spécifiques : 4× 'Attaque' ; 4× 'Retraite' ; 4× 'Manœuvres combinées'.

Capacités spéciales : Aucune.

Nom : Saku [Serrure]

Description : Défense sur place.

Posture initiale : Défense.

Activations spécifiques : 3 × 'Retraite'.

Capacités spéciales : Lors de la mise en place du scénario, le joueur jette un dé sur la Table des Points de Commandement et obtient un nombre de marqueurs 'Position défensive' [11.8] égal aux PC obtenus.

En combat, les résultats 'dR^R' sont traités après un jet de d6 selon la table suivante :

| dé | 1 | 2 | 3-4 | 5-6 |
|-----------------------------|-----------------|------------------|-----------------|-----|
| dR ^R devient ... | d2 ¹ | d1R ^R | d1 ¹ | - |

Nom : Hoshi [Pointe de flèche]

Description : Charge impétueuse et massive.

Posture initiale : Attaque ou Regroupement.

Activations spécifiques : 8 × 'Attaque' ; 1 × 'Retraite' ; 3 × 'Attaque impétueuse' (ces derniers sont donnés à l'adversaire au moment du premier combat initié par le joueur).

Capacités spéciales : Bonus de +2 au dé sur la Table de Changement de Posture pour passer en Posture d'Attaque.

Malus de -1 au dé sur la Table de Changement de Posture pour quitter la Posture d'Attaque.

**8 - Le commandement**

8.1. Mise à jour de l'échelle des Délais : Au début de la Phase de Commandement, les joueurs placent dans un bol opaque tous les jetons d'activation qui se trouvent dans la case '1' de l'échelle des Délais sur leur Honjin. Puis, ils déplacent tous les autres jetons d'activation présents sur l'échelle des Délais d'une case vers la droite (indice inférieur).

8.2. Détermination des Points de Commandement : Chaque joueur dispose sur son Honjin d'une Table de Commandement qui lui permet de déterminer le nombre de Points de Commandement (PC) que son général en chef va pouvoir utiliser durant le tour. Chaque joueur lance un dé et applique les modificateurs suivants :

-1 : si le clan du général en chef (Clan 'A') n'est pas en Posture de Défense ;

(-) : la somme des valeurs d'Individu perdues (indiqué par la position du marqueur sur l'échelle 'Bundori' ; cf. [11.11]).

En consultant sa Table de Commandement, chaque joueur obtient alors le nombre de PC qu'il va pouvoir utiliser pour sélectionner des jetons d'activation, ou éventuellement tenter d'activer son Plan [7.2].

8.3. Sélection des jetons d'activation : Chaque PC permet à un joueur de sélectionner un jeton d'activation dans la case 'Réserve' de son Honjin. S'il choisit un jeton d'activation de Clan, celui-ci est placé directement dans le bol si la distance séparant le général en chef et l'unité du Clan choisi la plus proche est inférieure ou égale à 9 PM. Si cette distance est supérieure ou égale à 10 PM, le jeton d'activation de Clan est placé sur l'échelle des Délais dans la case correspondant au chiffre des dizaines du nombre de PM calculé.

Exemple : Le joueur du camp Takeda choisit d'activer un Clan qui se situe à 17 PM de son général en chef. Le jeton d'activation de Clan est alors placé dans la case '1' de l'échelle des Délais. Il sera placé dans le bol des jetons d'activation seulement au tour suivant [8.1].

S'il choisit un jeton d'activation spécifique, celui-ci est placé

directement dans le bol et le joueur doit indiquer sur sa fiche de Plan de Bataille :

- le numéro du jeton d'activation ;
- l'activation spécifique attribuée à ce jeton [9.5] ;
- le ou les Clans concernés par cette activation spécifique.

8.4. A la fin de la Phase de Commandement, tous les jetons d'activation obligatoires sont ajoutés dans le bol.

.....
Si votre adversaire imagine la montagne, appliquez la technique de la mer, et si votre adversaire pense à la mer, vous appliquez la technique de la montagne, c'est là la voie de la tactique. Il faut passer de la montagne à la mer : il est mauvais de répéter les mêmes choses au cours d'un même combat.
.....

.....
Traité des cinq roues.
.....

9 - L'activation des Clans

9.1. L'activation des Clans des deux armées se fait au travers des jetons d'activation que les joueurs vont piocher successivement lors de la Phase d'Activation [4.2]. Ils sont de 3 types : les jetons d'activation obligatoires, les jetons d'activation de Clan et les jetons d'activation spécifiques. Les restrictions imposées par la Posture des Clans s'appliquent quelque soit le type de jeton d'activation activé.

9.2. Retard d'activation : Un joueur peut décider de retarder l'activation d'un Clan désigné par un jeton d'activation de Clan ou un jeton d'activation spécifique qui vient d'être pioché, et de replacer ce jeton dans le bol. Il ne peut pas refuser deux jetons à la suite.

Note de jeu : Les jetons d'activation obligatoires ne peuvent pas être refusés/retardés.

9.3. Jetons d'activation obligatoires : Ils sont au nombre de 5 (1 × 'Ralliement', 1 × 'Marche', 2 × 'Combat', 1 × 'Initiative de Clan') et sont remis en jeu à chaque tour, indépendamment de la volonté des joueurs [8.4]. Ils correspondent à des actions qui ont lieu systématiquement mais dans un ordre non maîtrisé. Une fois activés, ils sont placés dans une case réservée sur la carte afin de savoir si le tour prend fin [4.2]. Leurs effets sont décrits ci-dessous :

9.3.1. Jeton 'Ralliement'

• **Mouvement de retraite :** Les unités des Clans en Posture de Regroupement des deux armées se situant à moins de 4 hexagones d'une unité ennemie doivent effectuer un mouvement de retraite. Ces unités doivent retraiter de façon à se trouver à 4 hexagones de l'ennemi le plus proche sans entrer dans une ZdCE. Dans le cas d'un Clan composé de plusieurs unités, le joueur concerné choisit l'unité qui retraite en premier. Les autres unités doivent ensuite se déplacer de façon à s'approcher (jusqu'à être adjacentes si possible) de la première unité sans terminer à moins de 4 hexagones des unités ennemies. Si cela n'est pas possible, elles restent sur place. Le choix de la première unité peut donc être critique. Les Clans des deux armées retraitent simultanément. Ainsi, si des Clans ennemis en Posture de Regroupement se trouvent à 3 hexagones, les unités des deux Clans doivent retraiter.

Poursuite : Une unité ennemie d'un Clan en Posture d'Attaque doit poursuivre une unité amie qui retraite si cette dernière était dans la ZdC de l'unité ennemie au début de sa retraite. L'unité ennemie suit le même chemin que l'unité en retraite et s'arrête dès qu'elle entre dans une ZdC d'une unité amie. Si l'unité amie se situait dans plusieurs ZdCE au début de sa retraite, une seule unité ennemie (au choix du joueur concerné) peut et doit entamer la poursuite.

• Les unités des Clans en Posture de Regroupement des deux armées qui ne sont pas obligées de retraiter et qui ne se situent pas en ZdCE peuvent tenter un Ralliement [12.1].

9.3.2. Jeton 'Marche'

Les unités des Clans en Posture de Déplacement des deux armées peuvent se déplacer (4 PM). Aucun combat n'a lieu lors de cette activation. Les joueurs activent leurs Clans alternativement, en commençant par celui qui a obtenu le plus haut score sur un dé (relancer en cas d'égalité).

9.3.3. Jeton 'Combat'

Il y a un jeton 'Combat' pour chaque armée. Les unités des Clans en Posture d'Attaque de l'armée spécifiée par le jeton doivent avancer d'un hexagone vers l'unité ennemie la plus proche. Les unités ennemies déjà situées dans une ZdC d'une unité amie peuvent être ignorées. Puis, toutes les unités de l'armée spécifiée par le jeton, quelle que soit la Posture de leur Clan, sont activées pour combattre [11.1].

9.3.4. Jeton 'Initiative de Clan'

- Les Clans en Posture de Déplacement ou de Regroupement des deux armées dont au moins une unité se situe en ZdCE peuvent tenter de changer de Posture pour adopter une Posture de Défense [6.4]. Si le résultat du jet de d6 (sans modificateur) est égal à 1, le Clan concerné exécute immédiatement un mouvement de retraite [9.3.1] et adopte (ou conserve) la Posture de Regroupement.

- Les unités des Clans en Posture de Défense des deux armées peuvent se déplacer d'un hexagone uniquement pour se regrouper conformément à [6.3]. De ce fait, ce mouvement n'est autorisé que pour une unité qui n'est pas adjacente à une autre unité du même Clan et il doit permettre de réduire la distance les séparant. Ce déplacement est soumis à un test réussi de changement de Posture factice [6.4] pour chaque Clan, d'une Posture de Défense vers une Posture de Déplacement. En effet, la Posture du Clan ne change pas en cas de réussite, elle autorise juste le déplacement d'un hexagone des unités du Clan.

9.4. Jetons d'activation de Clan : Un jeton d'activation de Clan se caractérise par une couleur et une lettre. Lorsqu'il est pioché, ce jeton permet d'activer toutes les unités appartenant à l'armée repérée par cette couleur et au Clan identifiée par cette lettre. Lors d'une activation de Clan, le joueur concerné effectue les actions suivantes dans l'ordre indiqué :

- Phase de changement de Posture : le joueur peut tenter de changer la Posture du Clan [6.4].
- Phase de Mouvement : Les unités du Clan peuvent se déplacer [10.1].
- Phase de Combat : Les unités du Clan peuvent ou doivent engager le combat [11.1].
- Phase de Ralliement : Les unités du Clan peuvent tenter un Ralliement [12.1].

Toutes ces actions sont soumises aux contraintes dictées par la Posture du Clan. A l'issue de l'activation du Clan, le jeton est placé dans la case 'Réserve' du Honjin du joueur.

9.5. Jetons d'activation spécifiques : Chaque joueur dispose de 4 jetons d'activation spécifiques numérotés '1' à '4'. Les effets des activations spécifiques attribuées à ces jetons sont décrits plus loin [9.5.2 à 9.5.5]. Un jeton d'activation spécifique qui n'a pas été pioché durant la Phase d'Activation [4.2] est placé dans la case '1' de l'échelle des Délais sur le Honjin du joueur et l'activation spécifique qui lui a été attribuée ne peut pas être modifiée.

9.5.1. Attribution des activations spécifiques

Chaque Plan de bataille [7.3] confère à une armée un certain nombre d'activations spécifiques que le joueur doit noter sur la fiche prévue à cet effet (cf. p16) et qu'il pourra sélectionner au cours de la bataille. Lorsqu'un joueur décide de mettre dans le bol un jeton d'activation spécifique, il lui attribue l'une des activations spécifiques encore à sa disposition [8.3]. Une fois activé, un jeton d'activation spécifique redevient vierge et il peut se voir attribuer une nouvelle activation spécifique lors d'un prochain tour, si le joueur n'a pas épuisé tout son quota d'activations spécifiques.

Exemple : Le joueur du camp Takeda choisit le Plan de bataille "Ganko" pour son armée et celle-ci est active dès le début de la bataille. Il dispose alors de quatre activations spécifiques (1× 'Attaque' et 3× 'Retraite') qu'il pourra attribuer à ces jetons d'activation spécifiques. Noter que chacun d'entre eux ne sera utilisé qu'une seule fois dans la partie, étant donné qu'ils sont au nombre de quatre (c'est-à-dire autant que d'activations spécifiques allouées au joueur).

9.5.2. Activation spécifique 'Attaque'

Le Clan qui bénéficie de cette activation spécifique adopte immédiatement une Posture d'Attaque. Les unités de ce Clan disposent d'une Capacité de Mouvement de 6 PM (au lieu de 5) pour cette activation et bénéficient au combat d'un modificateur de +2 pour la détermination de la colonne dans le cas d'une Charge [11.5].

9.5.3. Activation spécifique 'Attaque impétueuse'

- Cette activation spécifique particulière est reçue par un joueur A ayant activé son armée selon le Plan de bataille « Hoshi » ou « Kuruma Gakari », mais elle est mise à disposition de son adversaire B au moment indiqué dans la description de ces Plans [7.3]. En effet, c'est le joueur adverse B (et lui seul) qui va ajouter cette activation spécifique à celles qu'il a reçu pour son propre Plan. Il pourra alors l'attribuer à un de ses jetons d'activation spécifique comme si elle était sienne.

- Lors de la Phase de Commandement, le joueur B peut placer gratuitement (ie, sans coût en PC) dans le bol tout jeton d'activation spécifique qui s'est vu attribué l'activation spécifique 'Attaque impétueuse'. Lorsqu'un tel jeton sera pioché, le joueur B choisira un Clan du joueur A qui prendra immédiatement la Posture d'Attaque. Puis, le joueur A activera normalement ce Clan [9.4].

9.5.4. Activation spécifique 'Retraite'

Le Clan qui bénéficie de cette activation spécifique adopte immédiatement une Posture de Regroupement et ses unités effectuent un mouvement de retraite [9.3.1].

9.5.5. Activation spécifique 'Manœuvres combinées'

Cette activation spécifique permet d'activer jusqu'à quatre Clans simultanément. Au moment de l'exécution de cette activation, le joueur lance un dé pour chaque Clan participant, auquel il ajoute leur valeur d'Individu respective.

- Tous les Clans qui obtiennent un résultat supérieur ou égal à 3 sont activés ensemble comme s'ils ne formaient qu'un seul Clan.
- Un Clan qui obtient un résultat égal à 1 (sans modificateur) adopte immédiatement une Posture de Regroupement, et le joueur adverse peut déplacer les unités de ce Clan d'au plus 4 hexagones (tout en se conformant à [6.3]), mais sans entrer dans une ZdCE.



10 - Le mouvement

10.1. Lors de l'activation d'un Clan, les unités membres du Clan peuvent se déplacer individuellement dans la limite de leur Capacité de Mouvement (CM), qui est définie par la Posture adoptée par le Clan. La liberté de mouvement des unités peut également être conditionnée par cette Posture.

10.2. Une unité se déplace d'un hexagone en hexagone adjacent, en dépensant pour chaque hexagone parcouru un nombre de Points de Mouvement (PM) égal au coût du terrain dans l'hexagone (cf. la Table des Terrains). Certains terrains sont localisés sur les côtés d'hexagones (tels que gué et ruisseau), augmentant d'autant le coût pour entrer dans l'hexagone adjacent. En aucun cas une unité ne peut dépenser plus de PM que sa CM lui autorise. Tout PM non consommé est perdu.

11.8. Position défensive : Des marqueurs 'Position défensive' sont offerts aux joueurs qui choisissent le Plan "Saku" ou "Gyorin" pour leur armée [7.3]. Ils doivent commencer la partie empilés avec une unité lors de la mise en place du scénario [3]. Il ne peut y avoir qu'un seul marqueur 'Position défensive' par hexagone. Ce marqueur 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 Posture de Défense associées à un marqueur 'Position défensive' bénéficient des avantages suivants lorsqu'elles sont attaquées :

- valeur d'Élan des unités attaquantes limitée à 1 (voir aussi [11.10]) ;
- -1 sur la COL [11.6] ;
- Tireurs Installés [11.9].

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

11.9. Tireurs installés : Une unité appartenant à un Clan en Posture de Défense, empilée avec un marqueur 'Position défensive' ou profitant du modificateur de terrain associé à un gué, bénéficie toujours de sa Puissance de Tir même lors d'une Mêlée [11.5].

11.10. Terrain difficile : Lorsqu'une unité active effectue une Charge [11.5] contre une unité ennemie située dans un hexagone de terrain difficile (cf. Table des Terrains), elle ne peut utiliser qu'un seul point d'Élan. Le reste éventuel est ajouté à sa valeur de Masse pour la résolution du combat.

Exemple : Une unité de Takeda (Élan : 2, Masse : 2) Charge une unité de Uesugi située dans un hexagone boisé. Pour la détermination de la LIG et de la COL, on considère que l'unité de Takeda a une valeur d'Élan de 1 et une valeur de Masse de 3.

.....
Selon les circonstances, un samouraï peut vaincre
ou perdre. Mais éviter le déshonneur est un fait
distinct de la victoire ou de la défaite.
.....

.....
Pour éviter le déshonneur, peut-être faudra-t-il mourir.
.....

.....
Hagakure
.....

11.11. 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 (on place alors un marqueur 'Chef tué' sur l'unité). Lorsque l'unité est Éliminée, le chef est tué sur un jet de d6 inférieur ou égal à 4. Chaque point d'Individu éliminé est comptabilisé sur l'échelle 'Bundori' située sur la carte.



11.12. Fuite d'un Clan : Lorsqu'une unité est Éliminée, 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 sur carte non Exténuée [5.3]. Le résultat est obtenu en consultant la Table de Fuite des Clans :

- Toutes les unités d'un Clan en fuite sont Éliminées.
- Sur un résultat 'Retraite', toutes les unités du Clan exécutent un mouvement de retraite [9.3.1], à l'issue duquel le Clan adopte une Posture de Regroupement.
- 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 met à jour le marqueur 'Bundori' sur son échelle. Dans le cas où aucune unité du Clan n'a de valeur d'Individu, un point de 'Bundori' est marqué mais sans autre effet.

.....
Lorsque vous êtes proche de votre adversaire
et que votre résistance mutuelle est très forte,
que vous ne trouvez pas de tactique efficace,
enchevêtrez-vous avec votre adversaire
au point que l'on ne puisse vous distinguer les uns des autres,
puis saisissez l'occasion avantageuse pour enlever la victoire.
.....

.....
Traité des cinq roues.
.....

11.13. Avance après combat : Lorsqu'une unité est Éliminée ou obligée de reculer, son adversaire peut ou doit avancer dans l'hexagone libéré, selon sa Posture. Une unité appartenant à un Clan en Posture d'Attaque doit toujours avancer après combat. Une unité appartenant à un Clan en Posture de Défense peut choisir d'avancer ou non. Les unités appartenant à un Clan en Posture de Regroupement ou de Déplacement ne peuvent pas avancer après combat. Les ZdCE n'interdisent pas l'avance après combat.



.....
En toute chose, il y a effondrement. Si
vous perdez du temps à souffler pendant
cet effondrement alors vos adversaires
auront le temps de se restaurer.
.....

.....
Si votre coup n'est pas décisif, le duel sera tiède.
.....

.....
Traité des cinq roues.
.....

12 - Le ralliement

12.1. Seules les unités des Clans en Posture de Regroupement qui n'ont pas effectué de mouvement de retraite et qui ne se situent pas dans une ZdCE peuvent tenter un Ralliement. Pour chaque unité, le joueur lance un dé auquel il ajoute la valeur d'Individu d'une unité du Clan puis il consulte la Table de Ralliement. Une unité peut regagner un, deux ou trois niveaux d'État [5.3]. On met alors à jour l'unité et le marqueur si nécessaire.

12.2. Si le résultat du dé est égal à '1' (sans modificateur), toutes les unités du Clan retraitent immédiatement [9.3.1].

.....
Il faut déraciner la volonté combattive de votre adversaire.
Cherchez à détruire toute trace d'esprit combatif chez lui,
soit par le sabre, soit par le corps, soit par l'esprit.
.....

.....
Traité des cinq roues.
.....



13 - L'assaut des places fortes

Note : les règles d'assaut des places fortes ne sont pas utilisées dans le scénario historique, seulement dans le scénario hypothétique. Elles peuvent donc être ignorées lors d'une première lecture.

13.1. La résolution des assauts, sièges, sorties, etc., s'effectue sur une carte distincte de celle figurant la bataille. Cette carte représente la place forte : 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.

13.2. 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 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.

13.3. La place forte (Fort Kaizu) : L'hexagone figurant le fort Kaizu répond à des règles spécifiques. Le coût pour entrer dans cet hexagone est de 3 PM. Contrairement à [10.3], il n'y a pas de limite d'empilement pour cet hexagone qui peut contenir plusieurs unités des deux camps. Si cet hexagone est déjà occupé par une unité ennemie, toute nouvelle unité voulant y entrer doit appartenir à un Clan en posture d'Attaque. Les unités présentes dans cet hexagone n'exercent plus de ZdC [5.2] et ne peuvent le quitter que si leur Clan se retire du siège [13.8] en abandonnant la Posture d'Attaque.

13.4. Assaillant et assiégé : Les joueurs n'utilisent pas directement les unités présentes dans l'hexagone du fort Kaizu pour résoudre les combats sur la carte de la place forte. Les unités des deux armées sont représentées de façon abstraite au travers de 3 valeurs et par l'utilisation de marqueurs de Présence.

13.4.1. Valeur 'Effectifs'

Cette valeur est égale à la somme des caractéristiques d'Élan et de Masse des unités en Ordre ou Éprouvée [5.3]. Chaque joueur place en conséquence son marqueur 'Effectifs' sur l'échelle associée.

Note de conception : cette valeur représente les forces des unités de combat qui sont présentes sur l'hexagone de place forte 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.

13.4.2. Valeur 'Hors de Combat'

Cette valeur est égale à la somme des caractéristiques d'Élan et de Masse des unités Désorganisées ou Exténuées [5.3] participant au combat. Chaque joueur place en conséquence son marqueur 'Hors de combat' sur l'échelle associée.

Note de conception : cette valeur représente les forces des unités présentes sur l'hexagone de place forte 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.

13.4.3. Valeur 'Actions'

Cette valeur est calculée pour un joueur lorsque son jeton d'activation obligatoire 'Combat' [9.3.3] est pioché dans le bol. Elle est égale à la somme des caractéristiques de Puissance de Tir de toutes ses unités présentes sur l'hexagone de place forte, 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 [13.6.1] dans la limite de sa valeur 'Actions'.

Note de conception : 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.

13.4.4. 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 la carte de place forte d'un marqueur de Présence diminue d'un point la valeur 'Effectifs' du joueur [13.4.1].

Note de conception : ces marqueurs représentent les effectifs engagés dans le combat et leur disposition sur la carte de la place forte.

13.5. Début du siège : Pour attaquer une place forte occupée par un Clan ennemi, un Clan ami doit se trouver en Posture d'Attaque et ses unités doivent entrer dans l'hexagone de la place forte [13.3]. A ce moment-là, 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 Zone de Base (la Zone Périphérique 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 Zone 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).

13.6. Résolution du siège : Les Clans participant au siège ne peuvent être activés que par les jetons d'activation obligatoire 'Combat' [9.3.3] et 'Ralliement' [9.3.1]. Les jetons d'activation de Clan des Clans participant au siège ne peuvent être utilisés que pour effectuer une tentative de changement de Posture [6.4], c'est-à-dire pour se retirer du siège [13.8].

13.6.1. Jeton 'Combat'

Lorsqu'un jeton d'activation obligatoire 'Combat' est pioché, le joueur concerné détermine sa valeur 'Actions' [13.4.3]. Puis, 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.

- **Déplacer des troupes :** Le joueur peut placer des marqueurs de Présence dans 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).

- **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 (cf. [13.4.4]). Les joueurs lancent simultanément chacun un d6 modifié comme il suit :

- L'attaquant ajoute le nombre de marqueur(s) de Présence ami(s) adjacent(s) à la Zone cible, sa valeur de Sacrifice et son éventuel Avantage (cf. ci-dessous). Le défenseur, de son côté, ajoute le plus faible Score de Défense des Lignes d'Attaque utilisé par l'attaquant et sa valeur de Sacrifice.

- Si l'attaquant obtient un résultat strictement supérieur au défenseur : 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.

Exception : le dernier marqueur de Présence d'un joueur ne peut être retiré que si sa valeur 'Effectifs' est nulle.

- Si le défenseur obtient un résultat strictement supérieur à l'attaquant : un marqueur de Présence de l'attaquant participant à l'assaut ou un point sur l'échelle 'Effectifs' de l'attaquant (au choix du joueur) est retiré par tranche de 2 points d'écart entre les résultats des joueurs.

- En cas d'égalité : 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 Sacrifier un point 'Effectifs'. Dans ce cas, l'assaut est considéré comme réussi à moins que le défenseur ne Sacrifie également un point 'Effectifs', auquel cas le résultat d'égalité est maintenu (les marqueurs 'Effectifs' sont déplacés en conséquence).

Sacrifice : lors d'un assaut, les joueurs ont la possibilité de Sacrifier des points 'Effectifs' pour avoir un modificateur au d6, ou bien pour éviter de perdre une position. Les joueurs annoncent la valeur de leur Sacrifice (qui ne peut pas excéder le nombre de marqueurs de Présence de l'attaquant participant à cet assaut) et réduisent d'autant leur valeur 'Effectifs' (les marqueurs 'Effectifs' sont déplacés en conséquence). Une fois les dés lancés, les joueurs ne peuvent plus annoncer de nouveaux Sacrifices pour ce combat.

Exemple : le joueur A annonce qu'il sacrifie un point d'effectif, après cette annonce, le joueur B décide d'en sacrifier un également. Le joueur A peut alors décider d'en sacrifier un autre, puis s'il le fait B a la même possibilité, etc jusqu'à ce que les joueurs ne souhaitent plus enchérir ou bien que le maximum de Sacrifice autorisé ait été atteint par les deux joueurs.

Avantage : avant la résolution de l'assaut, l'attaquant peut déclarer un Avantage. En dépensant un point 'Actions', il bénéficie d'un modificateur de +1 à son d6. Un seul Avantage peut être déclaré par assaut.

- **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. [13.4.4]). 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 (ou un point 'Effectif') du défenseur 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).

- **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).

13.6.2. Jeton 'Ralliement'

Lorsque le jeton d'activation obligatoire 'Ralliement' est pioché, 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).

13.7. Renforts : Si un Clan en Posture d'Attaque entre dans l'hexagone de place forte, 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 [13.4]. A l'arrivée du Clan, le joueur le contrôlant peut placer des marqueurs de Présence dans sa Zone Périphérique d'entrée et, si cela est possible, 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).

Il est interdit d'envoyer une partie seulement des unités d'un Clan pour renforcer les troupes participant au siège : le Clan doit être engagé intégralement (on ne tient pas compte des unités Éliminées).

13.8. 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. A cette condition, quand un Clan abandonne la Posture d'Attaque, le joueur doit retirer de sa valeur 'Effectifs' le nombre correspondant de points 'Effectifs' des unités du Clan [13.4.1], et il doit retirer de sa valeur 'Hors de Combat' le nombre correspondant de points 'Hors de Combat' des unités du Clan [13.4.2]. 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.

Exemple : Un Clan de Takeda composé d'une unité Éprouvée (Élan : 1, Masse : 2) et d'une unité Exténuée (Élan : 2, Masse : 2) décide de se retirer du siège du Fort Kaizu. Il y a un marqueur de Présence Takeda dans la Zone Périphérique (b). Le joueur Takeda 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).

Le joueur retirant un de ses Clans du siège a la possibilité d'enlever un de ses marqueurs de Présence au lieu de retirer un point de sa valeur 'Effectifs'. 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.

Exemple (suite) : Le joueur Takeda doit réduire sa valeur 'Effectifs' de 3. En fonction de la configuration du siège, il a peut-être la possibilité de retirer de la carte un, deux ou trois marqueurs de Présence, et ainsi de se prémunir d'une trop forte baisse de sa valeur 'Effectifs'.

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).

13.9. Fin du siège : Si un des deux camps n'a plus de marqueurs de Présence sur la carte de place forte et une valeur 'Effectifs' nulle, alors toutes les unités de ce camp ayant participées au siège (et donc présentes dans l'hexagone de la place forte) sont Éliminées.

Le vainqueur additionne sa valeur 'Effectifs', sa valeur 'Hors de Combat' et le nombre de ses marqueurs de Présence. Parmi les unités ayant participé à l'assaut (et donc présentes dans l'hexagone de la place forte), 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 [1 1 1] est déterminée normalement.

Exemple : Le joueur Uesugi vient de prendre le contrôle du Fort Kaizu. Sa valeur 'Effectifs' est de 8, sa valeur 'Hors de Combat' est de 5 et il dispose de 7 marqueurs de Présence. Sur ce total de 20 points, il choisit de conserver 5 unités totalisant 19 points d'Élan et de Masse cumulés, dont une avec une valeur d'Élan de 2 et une valeur de Masse de 3 (total de 5 points) est Désorganisée (les quatre autres sont en Ordre).

A leur prochaine activation, les Clans présents dans l'hexagone de place forte pourront se déplacer en suivant les règles normales.

.....
 Quand survient le malheur, le samouraï 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.

.....
Hagarure



14 - Règle optionnelle

14.1. Lorsque les flots montent : Lorsqu'une armée prend l'avantage, son opposant obtient la possibilité de faire intervenir un samouraï héroïque. Dès que le marqueur des Points de Victoire franchit de manière croissante (uniquement) sur l'échelle des Points de Victoire une ligne 'Samouraï', l'armée associée à la couleur de cette ligne fait entrer en jeu son marqueur Samouraï (s'il n'est pas déjà en jeu), qui est immédiatement placé dans le bol des jetons d'activation.

14.2. Au moment où le pion Samouraï 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 [12.1] l'unité choisie (même si elle est dans une ZdCE, et même si le Clan ne se trouve pas en Posture de Regroupement),
- Soit passer automatiquement en Posture d'Attaque et effectuer une activation de Clan normale [9.4].

14.3. Le marqueur Samouraï possède une valeur d'Individu et fonctionne comme un Chef normal. Il est retiré de la carte dans 3 cas : s'il est tué [11.11], si son unité d'accueil est Éliminée, ou si cette même unité conclut un tour de jeu hors ZdCE.

15 - 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
"

15.1. Au cours du scénario, des Points de Victoire (PV) sont acquis par les deux joueurs et comptabilisés sur l'échelle idoïne présente sur la carte. Lorsqu'un joueur gagne des PV, il déplace le marqueur 'Points de Victoire' d'autant de cases vers son côté de l'échelle. Ainsi, si les deux camps obtiennent autant de PV l'un que l'autre, le marqueur indique 0.

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



16 - Règles spécifiques à Kawanakajima 1561

16.1. Echelle

Un hexagone représente 200 mètres environ. Un point de Masse ou d'Élan correspond à environ 100 soldats.

16.2. Le Mont Saijo

Dans les deux scénarii, ce mont boisé est occupé par des troupes qui doivent rejoindre la plaine pour affronter leur adversaire. Le mont Saijo est un secteur hors carte, lié à plusieurs Points d'Entrée matérialisés sur la carte par des zones contenant une lettre et un numéro de tour d'apparition (A2, B1, C2, D3). Le joueur qui contrôle la colline en début de partie doit écrire sur une feuille de papier libre les Points d'Entrée de chacun de ses Clans. Ceux-ci sont alors placés sur leur Point d'Entrée au début de la Phase de Commandement de leur tour d'apparition. Les règles normales de mouvement s'appliquent alors, chaque Point d'Entrée étant adjacent à plusieurs hexagones sur la carte. Les Clans placés sur les Points d'Entrée sont en Posture de Déplacement.

16.3. Délai d'activation pour les Points d'Entrée

L'activation des Clans sous le commandement de Kosaka Masanobu (dans le scénario historique) et de Uesugi Kenshin (dans le scénario hypothétique) suit une règle spéciale. Pour déterminer la place du jeton d'activation de Clan sur l'échelle des Délais [8.3], on calcule le nombre d'hexagones séparant le général (Kosaka Masanobu dans le scénario historique et Uesugi Kenshin dans le scénario hypothétique) du Point d'Entrée le plus proche. Si le Clan arrive par un autre Point d'Entrée que le Point d'Entrée le plus proche, cette distance est accrue de 10 hexagones par Point d'Entrée supplémentaire.

Exemple : Dans le scénario historique, le Clan N de l'armée de Takeda arrive au tour 2 par le Point d'Entrée 'A'. Kosaka Masanobu se situe à 6 hexagones du Point d'Entrée le plus proche 'C'. S'il est choisi par le joueur Takeda, le jeton d'activation de Clan associé au Clan N devra être placé dans la case '2' (6 + 10 + 10 = 26 hexagones) de l'échelle des Délais et, par conséquent, ne sera présent dans le bol des jetons d'activation qu'au tour 4.

16.4. Kenshin - Shingen

Si Takeda Shingen est tué, Uesugi Kenshin remporte une victoire automatique.

Si Uesugi Kenshin est tué, Takeda Shingen remporte une victoire automatique.

Les Clans 'A' des deux armées ne sont pas sujet à la fuite de Clan [11.12]. Si la Table de Fuite indique 'Fuite', le résultat est converti en 'Retraite/Seppuku'. Kenshin ou Shingen ne se font Seppuku que si le joueur le souhaite (il perd la partie mais évite le déshonneur).

16.5. Fatigue

A partir du tour 8, la fatigue se faisant sentir, la fin de tour a lieu lorsque les deux jetons d'activation obligatoires 'Combat' ont été piochés et activés.

.....
 Devenez vos adversaires : dans la bataille on a tendance à
 penser que les ennemis sont forts, et on devient trop prudent.
"

.....
Traité des cinq roues.
"



17 - Scénario historique

17.1. Installation

Le placement initial des unités des Clans des deux armées est indiqué sur la carte par une lettre de couleur précisant l'armée et le Clan. Uesugi Kenshin peut choisir le Plan de bataille de son armée [7.1] qui est activée dès le début de la bataille. L'armée de Takeda Shingen (y compris le contingent de Kosaka Masanobu ; cf. ci-après) ne bénéficie d'aucun Plan.

Note historique : Uesugi Kenshin a adopté le Plan de bataille 'Kuruma Gakari'. Shingen avait placé son armée en 'Kokuyoku', mais la tournure imprévue que prirent les événements ne lui permit pas de profiter de son Plan de bataille.

Tous les Clans de Takeda Shingen présents sur la carte au début de la bataille (Clans A à L) sont en Posture de Défense [6.5]. Les Clans appartenant au contingent de Kosaka Masanobu (Clans M à T) entrent en jeu suivant les règles relatives au Mont Saijo [16.2] et peuvent être activés avec les Points de Commandement reçus par Kosaka Masanobu [17.2].

Lors du premier tour, les unités de Uesugi Kenshin bénéficient d'un modificateur de +2 sur la COL quand elles attaquent des unités des Clans A à L de Takeda Shingen.

Note historique : L'armée de Takeda Shingen fût attaquée par surprise dans la plaine.

17.2. Points de Commandement

La Table de Commandement située sur le Honjin du joueur Takeda [8.2] possède plusieurs colonnes en fonction du tour de jeu en cours et du fractionnement de l'armée de Takeda Shingen. Les Clans sous le commandement direct de Takeda Shingen (Clans A à L) ne peuvent être activés qu'avec les PC reçus par Takeda Shingen. Les Clans sous le commandement de Kosaka Masanobu (Clans M à T) peuvent aussi bien être activés avec les PC reçus par Kosaka Masanobu que par ceux de Takeda Shingen. Lorsque les PC de Kosaka Masanobu sont utilisés, les distances et les délais sont calculés par rapport à Kosaka Masanobu et non par rapport à Takeda Shingen. Le joueur Takeda détermine les PC reçus par chacun des deux Chefs en jetant un dé pour chaque Chef. Le modificateur dû aux points de 'Bundori' s'applique normalement aux deux jets.

17.3. Renforts de Uesugi Kenshin

Lorsqu'au moins 3 unités de l'armée de Uesugi Kenshin ont été Éliminées ou mises en fuite, le joueur concerné peut faire entrer en jeu son Clan N de manière normale [8.3], en le plaçant dans la case '3' de l'échelle des Délais. Le symbole de Clan de Uesugi présent sur la carte indique l'hexagone d'entrée du Clan N qui rejoint la bataille en Posture de Déplacement.

Note de jeu : Le joueur de l'armée de Uesugi Kenshin rappelle les troupes qu'il a assignées à la défense du train.

17.4. Ei ! Ei ! – O ! O !

Lors du premier tour, le premier jeton d'activation joué doit être un jeton d'activation de Clan de l'armée Uesugi. Les jetons piochés avant ce premier jeton d'activation Uesugi n'ont aucun effet, sauf en ce qui concerne la détermination de la fin de tour. Ils ne sont pas replacés dans le bol.

17.5. Victoire

La partie se termine à la fin du 10^{ème} tour, sauf si une victoire immédiate est obtenue. Chaque camp obtient 1 Point de Victoire pour chaque point d'Élan et d'Individu adverse qu'il élimine au combat. Si l'écart entre les deux joueurs est inférieur ou égal à 4, la partie se termine sur un match nul. Sinon, le camp avec le plus haut score remporte la partie.

Note de Jeu : Le but des belligérants est assez simple : détruire la capacité militaire de l'adversaire. Historiquement, les pertes furent assez équilibrées et très importantes. Uesugi Kenshin fut obligé de se retirer, mais la guerre entre les deux clans continua.

17.6. Variantes & Options

17.6.1 Yamamoto Kansuke : Une seule fois dans la partie, le joueur Takeda peut utiliser Kansuke en annonçant "Yamamoto Kansuke" quand un jeton d'activation de Clan ou un jeton d'activation spécifique est pioché dans le bol. Celui-ci n'est pas joué mais placé dans la case '1' de l'échelle des Délais du joueur concerné. Cela coûte 2 PV au joueur Takeda.

17.6.2 Un plan de bataille pour Takeda Shingen : Avant le début de la partie, le joueur Takeda peut choisir pour son armée un Plan de bataille qu'il devra activer selon [7.2]. Toutefois, à l'installation, tous les Clans sous le commandement direct de Takeda Shingen (Clans A-L) seront en Posture de Défense et aucun marqueur 'Position défensive' [11.8] ne pourra être reçu.

17.6.3 Déploiement alternatif pour Uesugi Kenshin : Le joueur Uesugi peut choisir un de ses Clans, excepté le Clan N, pour le déployer avec son Clan M. Ce Clan doit être placé à l'ouest de la rivière avec au moins une unité adjacente au Clan M.

18 – Scénario hypothétique

18.1. Installation

Le Clan 'M' de l'armée de Takeda Shingen est placé dans l'hexagone de la forteresse de Kaizu, en Posture de Défense. Les autres Clans de l'armée de Takeda sont placés à la discrétion du joueur de façon à former une colonne de chaque côté de la ligne rouge dans le coin ouest de la carte. Les unités en surplus entrent par les 3 hexagones de bord de carte délimités par les hexagones marqués du symbole des Takeda lorsque le jeton d'activation obligatoire 'Marche' est pioché. Tous les Clans de l'armée de Takeda (sauf le Clan 'M') commencent la partie en Posture de Déplacement.

Les Clans de l'armée de Uesugi Kenshin entrent en jeu selon [16.2].

18.2. Plans de bataille – Points de Commandement

Avant le début de la partie, les deux joueurs choisissent le Plan de bataille de leur armée qu'ils devront activer selon [7.2]. Uesugi Kenshin peut accumuler des PC pour l'activation de sa Formation même si son unité se situe hors carte. Takeda Shingen ne peut accumuler de PC pour l'activation de sa Formation que si au moins une unité ennemie est sur un hexagone de la carte (c'est-à-dire qu'elle n'est plus sur un point d'Entrée). Le contingent de Kosaka Masanobu est entièrement intégré dans l'armée de Takeda Shingen et il ne reçoit pas de PC.

18.3. Victoire

La partie se termine à la fin du 12^{ème} tour, sauf si une victoire immédiate est obtenue. Chaque camp obtient 1 PV pour chaque point d'Élan et d'Individu adverse qu'il élimine au combat. Uesugi Kenshin obtient 8 PV s'il prend la forteresse de Kaizu. Si Takeda reprend cette forteresse, les 8 PV sont perdus par Kenshin. Si l'écart entre les deux joueurs est inférieur ou égal à 4, la partie s'achève sur un match nul. Sinon, le camp avec le plus haut score remporte la partie.



19 – Notes Historiques

Les troubles qui agitèrent le Japon pendant 150 ans aux XV^e et XVI^e siècles sont en grande partie liés à la maladresse du Shogun Ashikaga Yoshimasa (1435 - 1490). En effet, celui-ci, ne parvenant à obtenir de descendant, nomma dans un premier temps son frère pour lui succéder. Mais il eut finalement un fils, et, sous la pression de sa femme, désigna ce dernier comme successeur légitime.

Or, à cette époque, deux factions, rivales politiques, s'affrontaient sans cesse : les Yamana et les Hosokawa. Elles soutinrent donc logiquement chacune un successeur et s'engagèrent dans une guerre pour imposer leur candidat. Parce que Yoshimasa s'en désintéressa complètement, cette guerre dura dix ans et provoqua la ruine de Kyoto, la capitale. Bien pire, sa fin officielle fut, en fait, le début d'une ère de luttes continues entre les seigneurs du Japon : l'ère Sengoku ou Sengoku Jidai.

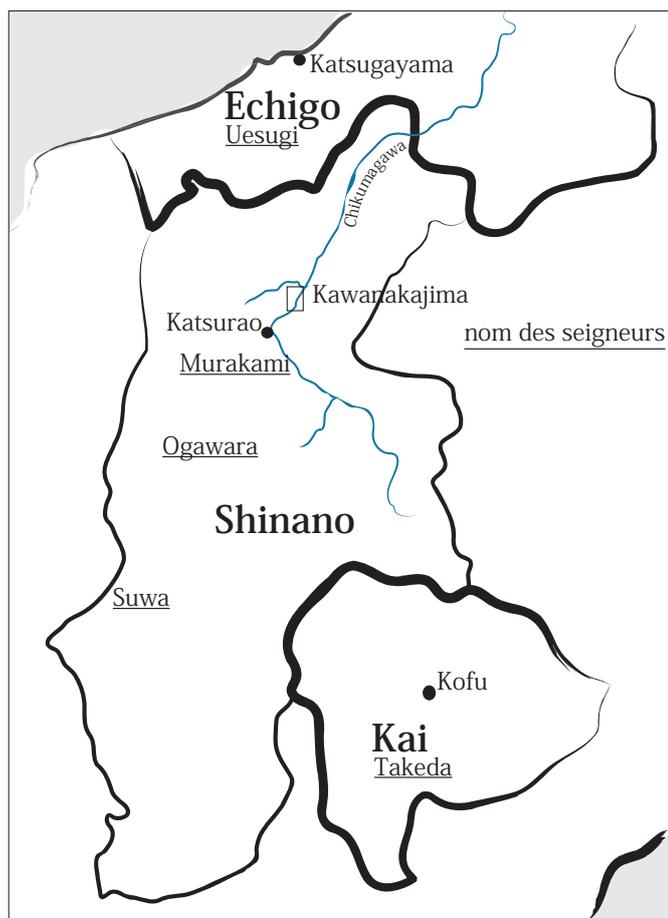
Ce fut une époque de morcellement : les seigneurs des provinces (*Daimyos* en japonais) se lancèrent dans une lutte sans merci pour agrandir leurs territoires et affermir leur pouvoir ; le malheur et le chaos s'abattirent alors sur le Japon qui vit naître et s'épanouir des mouvements de révoltes sociales trouvant leur paroxysme dans des sectes religieuses aussi puissantes que belliqueuses. Mais, ces affrontements apportèrent aussi leur lot de trahisons et de complots engendrant l'effondrement de la société traditionnelle japonaise, organisée notamment sur l'allégeance aux grandes familles ; et de leur côté, les petits seigneurs (*Kokujins* en japonais) s'alliaient au gré des circonstances, rendant la position des Daimyos fragile.

Mais, du chaos et des destructions émergèrent trois figures

singulières, les trois unificateurs historiques de la péninsule nippone : Oda Nobunaga, Toyotomi Hideyoshi, et Tokugawa Ieyasu. Ce dernier parvient même à mettre un terme à l'époque Sengoku et isola le Japon de l'extérieur pendant deux siècles et demi.

Le Shinano

Jusqu'au début des années 1550, la province de Shinano séparait les territoires des familles Uesugi et Takeda. Au contraire du Kai de Takeda, elle n'était pas régie par un seul clan. Elle était morcelée en plusieurs petits territoires âprement défendus par des familles de samuraïs (comme les Murakami par exemple).



Le père de Takeda Shingen, Nobutora, pour consolider ses frontières, avait déjà pénétré militairement dans le Shinano en 1536. Shingen le fit à nouveau en 1542 montrant sa puissance aux familles du sud Shinano.

Durant les années qui suivirent, Shingen lança d'autres campagnes, portant ses efforts toujours plus au nord du Shinano. Mais en 1548, à la bataille d'Uedahara, l'armée des Takeda fut mise en échec par Murakami Yoshikyo. Il semble que les forces de ce dernier aient utilisé des armes à feu venues de Chine qui mirent en échec la cavalerie des Takeda. Ces armes à feu étaient vraisemblablement

rudimentaires, les ordres de Murakami étaient de tirer, puis de jeter l'arme et de poursuivre le combat à l'épée.

L'avancée de Takeda était stoppée, mais son influence dans le sud du Shinano n'avait pas diminué pour autant.

En 1550, Takeda Shingen engagea à nouveau le combat contre le centre du Shinano de Murakami. Il se lança cette fois-ci dans le siège de la forteresse de Toishi, point clé sur la route de la capitale de Murakami, Katsurao. Cependant, en dépit de combats violents et répétés, la forteresse résista ; Murakami profita même de la retraite de l'armée de Takeda pour en attaquer par surprise l'arrière garde ... et mettre en péril la puissance des Takeda.

Cependant, ces deux échecs face à Murakami n'entamèrent en rien la résolution de Takeda Shingen à aller vers le nord. En 1551, la forteresse de Toishi fut prise ouvrant la voie vers Katsurao qui tomba l'année suivante. Murakami fut contraint de fuir vers le nord où il trouva refuge auprès de Uesugi Kenshin. Le Shinano était maintenant sous domination des Takeda du sud jusqu'à la plaine de Kawanakajima, si proche de la province d'Uesugi, Echigo.

Kawanakajima

Kawanakajima est une grande plaine, parcourue par la rivière Chikumagawa et bordée par des montagnes. Pour arriver jusque là, les Takeda devaient parcourir des défilés montagneux gardés par des places fortes clefs de toute conquête. De la même façon, de Kawanakajima à la capitale de Uesugi, Katsugayama, les différentes routes traversaient des passages étroits à travers les montagnes.

La guerre pour le Shinano passa alors à une autre phase : elle n'était plus l'écrasement plus ou moins rapide des petits seigneurs de guerre du Shinano par Takeda, elle devenait l'opposition entre deux clans, entre deux chefs de guerre très habiles et déterminés à ne pas perdre le moindre pouce de terrain.

Immédiatement après la chute de Katsurao, Uesugi Kenshin forma une armée pour anéantir les velléités de Takeda à s'approcher plus de l'Echigo. Traversant la plaine de Kawanakajima, il rencontra l'armée des Takeda à Hachiman (au sud de la plaine), sur la Chikumagawa. L'escarmouche semble avoir été à l'avantage de Kenshin. Quoi qu'il en soit, Takeda continua son retour vers ses bases, et Murakami le poursuivit tant qu'il put, reprenant au passage une de ses forteresses : Shioda. L'hiver mit un terme à cette campagne.

En 1553, Takeda revint à la charge. Non pas pour s'approcher de l'Echigo en traversant Kawanakajima, mais pour mettre un terme à la résistance de Murakami. Son avance fut fulgurante, Murakami dû fuir à nouveau. Toutes ses places fortes tombèrent aux mains de son ennemi et de son armée qui s'adonna au pillage.

Certainement en train de poursuivre Murakami Yoshikyo en fuite vers le nord, Takeda rencontra Uesugi Kenshin en octobre 1553 à Fuse. Ce fut la première bataille de Kawanakajima. Elle tourna à l'avantage de Kenshin, qui poursuivit la retraite de Takeda vers le sud, parvenant même à le battre une troisième fois consécutive, au passage de la Chikumagawa à Hachiman. L'avance d'Uesugi dans le sud du Shinano fut toutefois limitée car Shingen lança quelques raids sanglants qui le ralentirent. Une fois de plus, l'hiver intervint, imposant l'arrêt de la campagne ; Uesugi Kenshin avait toutefois installé des défenses profondément dans le Shinano : il pouvait désormais attendre en toute quiétude Takeda.

Mais, Takeda Shingen revint de façon inattendue en 1555. Au nord de Kawanakajima, un temple bouddhiste important, Zenkoji, était dirigé par un partisan de Shingen. Ce grand prêtre permit aux Takeda d'avoir une position au nord de Kawanakajima : le château d'Asahiyama, que Shingen fit défendre en envoyant quelques milliers d'hommes. Parmi ceux-ci sont mentionnés des arquebusiers utilisés pour la première fois dans les affrontements entre Shingen et Kenshin. Ceux-ci furent en réalité très efficaces, repoussant Kenshin et transformant ce que l'on appelle maintenant la seconde bataille de Kawanakajima en une suite de manœuvres et d'escarmouches au cours desquelles aucun des protagonistes ne prit l'avantage, ni même n'osa s'engager vraiment. La bataille

ne trouva donc pas de conclusion puisque chacun des deux belligérants vit son armée se débâter, car largement composée de fermiers (samourais et ashigarus).

L'affrontement repris pendant l'hiver 1557. Takeda envoya à nouveau son armée dans le Shinano profitant des grandes quantités de neige qui bloquaient Uesugi Kenshin dans l'Échigo. Baba Nobuharu, son général, encercla et prit Katsurayama, la forteresse que Uesugi avait construite pour surveiller le temple Zenkoji. La légende raconte que cette forteresse était alimentée en eau par une source hors ses murs. Pour que le manque d'eau ne se remarque pas, les assiégés versèrent de grandes quantités de riz pour faire croire à des réserves abondantes. Mais un traître aurait éventé le procédé. Baba Nobuharu occupa la source puis fit donner l'assaut, les assiégés n'ayant plus beaucoup d'espoir. Le siège se termina dans un bain de sang effroyable, même pour les standards de l'époque.

Cette fois, Takeda donna l'ordre de progresser plus au nord. Il avait décidé de menacer les routes de l'Échigo. Au printemps, il prit donc la forteresse de Nagahama qui appartenait au clan Shimazu. Une fois encore les réfugiés affluaient dans l'Échigo. La réaction de Kenshin ne se fit pas attendre. Il nous reste une partie de sa correspondance relatant sa réaction à l'approche de Takeda : "Mon armée s'opposera à lui, et moi, Kagetora [le prénom de Kenshin avant qu'il ne s'appelle Kenshin], me met sur le pied de guerre à l'instant. En dépit des tempêtes de neige, et de toutes autres difficultés, nous nous préparons à la guerre, de jour comme de nuit. Je suis déterminé. C'est le moment d'accomplir une tâche honorable."

L'armée de Uesugi partit donc sans délai, avec pour but de défaire durablement l'armée de Takeda. Pendant ce temps, l'avant garde de cette dernière n'avait pas cessé de progresser vers le nord, attaquant un poste frontière de l'Échigo. Uesugi resta au nord de Kawanakajima, espérant attirer Takeda loin de ses bases. Mais celui-ci, prudemment, ne s'avança pas. Uesugi tenta alors de provoquer son adversaire en lançant des raids meurtriers dans les territoires de Takeda. Mais, ce dernier ne réagit toujours pas. En apparence seulement. En réalité, il avait envoyé un détachement sous les ordres de Yamagata Masakage qui progressa dans une autre vallée, plus à l'ouest. Lorsque Kenshin apprit que Takeda avait attaqué et prit un autre poste frontière de l'Échigo dans son dos, il dut admettre qu'il ne pouvait que se retirer du Shinano.

En réponse à ce mouvement de retraite, Takeda Shingen lança ses samourais montés. Ce fut la troisième bataille de Kawanakajima. En réalité, juste un combat entre l'avant garde des Takeda et les troupes de l'arrière-garde de Uesugi.

Kenshin avait cherché un affrontement décisif, mais rien de tel n'eut lieu. Takeda avait progressé lors de cette campagne portant son influence sur les bords de l'Échigo. Le combat entre les deux Daimyos continua quatre ans plus tard, en 1561.

Cette année-là, Uesugi Kenshin devint le *Kanrei du Kanto*. Il en profita pour faire une démonstration de force contre un autre clan ennemi (Hojo) en attaquant l'une de ses forteresses. Évidemment, Takeda Shingen ne resta pas indifférent à ce conflit et prit le parti des Hojos : il lança une attaque sur les frontières de l'Échigo. Uesugi réunit alors une armée importante pour s'opposer à cette nouvelle menace des Takeda. Il décida cette fois de pénétrer le premier dans l'arène : il traversa donc la plaine de Kawanakajima et installa un campement sur le mont Saijo qui domine la plaine menaçant ainsi ostensiblement le nouveau château de Takeda : Kaizu. Takeda fut prévenu du comportement particulièrement agressif de son adversaire de toujours par l'intermédiaire de tours à signaux de feu.

Takeda Shingen mobilisa immédiatement son armée et marcha aussi rapidement que possible vers la plaine de Kawanakajima. Il ne rejoignit pas tout de suite Kaizu, mais resta sur la rive ouest de la Chikumagawa, sur les hauteurs observant Uesugi Kenshin. A nouveau, les deux armées se faisaient face, équilibrées, souhaitant l'affrontement, mais conscientes qu'il faudrait prendre l'avantage

avant d'engager la bataille ou risquer de tout perdre.

Cinq jours après être arrivé à Kawanakajima, Takeda décida de rejoindre la forteresse de Kaizu. Son armée défila donc à travers la plaine de Kawanakajima, traversa la Chikumagawa par le gué d'Hirobe et renforça la garnison, sous les yeux de Kenshin. Ce mouvement coupait l'armée de Uesugi de ses bases, et les généraux proche de Kenshin lui conseillèrent de profiter de ce mouvement pour attaquer. Mais Kenshin refusa et consacra la journée à la poésie. (*Et si Kenshin avait attaqué ce jour là ? Le scénario hypothétique explore cette possibilité*).

Yamamoto Kansuke était un des meilleurs généraux de Takeda Shingen. Il imagina le plan 'Pic Vert'. Une force irait attaquer par surprise le camp de Kenshin au petit matin. La panique que cela créerait provoquerait la retraite de l'armée de Uesugi vers l'Échigo. Alors, le reste des forces de Takeda, posté sur son chemin, fondrait sur l'armée en pleine retraite. Tel le pic vert qui frappe le tronc avec son bec, pour faire sortir les vers et les chenilles des trous du bois afin de les manger. Takeda accepta ce plan.

Dans la nuit du 18 octobre 1561, Kosaka Masanobu partit avec 12000 hommes vers le mont Saijo en silence. Shingen avec les 8000 autres hommes (Kaizu fut presque complètement abandonné) se posta sur la route de retraite présumée. Mais la légende veut que Uesugi Kenshin ait remarqué que les feux de camps brillèrent plus qu'à l'accoutumé ce soir-là, et qu'il en déduisit que l'attaque était imminente. Plus sûrement, des espions le renseignèrent sur les mouvements des Takeda.

Uesugi Kenshin mit également son armée en route cette nuit-là. Lui aussi en silence. Il dévala du Saijosan, passa la Chikumagawa par un gué peut être inconnu de Takeda, et progressa à travers la plaine de Kawanakajima. Il fit garder le gué par Amakasu et 1000 hommes. La matinée fut très brumeuse sur la plaine, ce qui permit à l'armée de Kenshin de n'apparaître qu'au dernier moment, exactement en face des 8000 hommes de Shingen.

Kosaka Masanobu arriva dans le camp de Kenshin en haut du Saijosan et le découvrit désert. Pendant ce temps, le combat commençait dans la plaine. Le général volant de Takeda (comme était surnommé Kosaka Masanobu) fit alors dévaler la pente à ses hommes en direction du gué gardé, engagea et dispersa les soldats d'Amakasu, traversa la Chikumagawa et se dirigea sur les arrières d'Uesugi pour le prendre en tenaille.

De son côté, Takeda Shingen dut soutenir les charges successives de samourais de l'Échigo, alors que son armée n'était peut être même pas encore déployée. Kakizaki Kageie mena la première charge, contre le contingent de Takeda Nobushige, frère de Shingen qui fut tué très tôt dans l'affrontement. Le plan de Uesugi consistait en une succession de charges et de retraites, les clans se relayant pour maintenir une pression forte sur l'ennemi : les vents tourbillonnants (Kuruma Gakari). Le choc passé, Kakizaki se retira donc et un autre clan passa à l'attaque. De son côté, Takemata Hirotsuna faisait face à Naito Masatoyo et à l'oncle de Takeda Shingen, Morozumi Masakiyo. Takemata fut à son tour relevé alors que Shingen tentait tant bien que mal de conserver la cohésion de sa ligne.

L'élan de ces premières vagues fit chanceler le dispositif des Takeda, à tel point que Uesugi Kenshin et quelques autres (dont Nakajo Fujisuke) pénétrèrent dans le *Honjin* de Takeda, et l'attaquèrent alors qu'il était assis sur son tabouret de commandement. Shingen n'eut pas même le temps de dégainer et il dut parer avec son éventail de guerre. Rapidement les assaillants durent rebrousser chemin, Shingen s'en sortit avec une simple blessure. S'il n'est pas absolument certain que Kenshin en personne était l'assaillant, l'iconographie montre souvent le duel entre les deux Daimyos.

Peu après, Yamamoto Kansuke constatant le désastre dans lequel son plan avait placé son maître, quitta le Honjin des Takeda, prit une lance et entama une charge effrénée et exemplaire. Blessé à plus de 80 reprises (!), il finit par se retirer pour faire seppuku.

Quelques temps plus tard, Morozumi Masakiyo tombait lui aussi sous les coups des Uesugi. Mais malgré cette hécatombe, les

lignes de Takeda tenaient ferme, Anayama Nobukimi et d'autres samourais lancèrent même une contre-attaque qui mit Shibata Harunaga en déroute.

Bientôt cependant, les forces de Kosaka Masanobu attaquèrent sur la droite de Uesugi. Leur arrivée, fit complètement balancer l'avantage du côté des Takeda. Les hommes de Uesugi, fatigués par le combat, devaient maintenant faire face à un ennemi supérieur en nombre.

Takeda Shingen reprit l'initiative, le plan de Yamamoto Kansuke avait finalement réussi. Dans les combats, les hommes de Takeda parvinrent même à récupérer les têtes de Nobushige et de Morozumi Masakiyo. Les hommes d'Echigo n'importeraient pas ces trophées de la famille de Shingen.

Uesugi Kenshin dut quitter le terrain mais l'armée de Takeda épuisée laissa son adversaire partir sans pouvoir le poursuivre. Takeda fit une cérémonie où les sources disponibles parlent de plus de 3000 têtes montrées en trophée ; en tout cas, les pertes furent très lourdes pour les deux camps.

Après cette bataille, les deux camps réclamèrent la victoire, l'histoire retient toutefois plutôt Takeda comme vainqueur. Mais de peu. Cette bataille présente des singularités qui font que la situation aurait pu tourner très différemment. Comment Uesugi Kenshin a-t-il connu avec autant de précision le plan des Takeda ? Comment les Takeda purent-ils se lancer dans ce combat sans s'assurer que Uesugi était toujours sur le Saijosan ? Pourquoi Kenshin ne fit-il pas garder plus le gué qui permit à Masanobu d'aider son *Daimyo* ?

La quatrième bataille de Kawanakajima coûta la vie à un grand nombre d'hommes d'Echigo, de Kai et du Shinano, mais elle ne fut pas la bataille décisive que les seigneurs Uesugi et Takeda attendaient. Trois ans plus tard, en 1564, une cinquième bataille de Kawanakajima eut lieu.

Takeda attaqua à nouveau un poste frontière entre l'Echigo et le Shinano, puis, de cette position, lança des raids dans le territoire de son ennemi. Uesugi Kenshin se porta à sa rencontre. Il offrit une prière montrant Shingen comme irrespectueux de la religion, et faisant de Kenshin le champion des traditions et de la paix. Malgré ce folklore, les deux armées se firent face pendant quelques jours dans la plaine de Kawanakajima mais Kenshin repartit sans qu'une bataille n'ait vraiment eu lieu.

Kawanakajima demeura la limite des territoires de Takeda et de Uesugi. Néanmoins, la guerre entre les seigneurs japonais venait de changer de nature : Oda Nobunaga avait fait entrer le Japon dans une ère nouvelle et était parvenu à prendre Kyoto, la capitale, imposant un Shogun acquis à sa cause ...

Takeda Harunobu Shingen, le Tigre de Kai (1521-1573)

Le premier fait d'arme de Takeda Harunobu fut la prise de la forteresse Umi no Kuchi. Son père attaqua cette forteresse mais fut repoussé après une journée de combat. Au petit jour suivant, son fils dirigea une nouvelle attaque et s'en empara. Takeda Harunobu avait alors 15 ans. Cette histoire montre l'image de ce Daimyo comme l'archétype du général excellent de l'époque Sengoku, dépassant ses pairs.

Mais son père ne l'aimait pas, préférant son frère, qu'il désigna pour sa succession. Toutefois, Harunobu déposa son père en 1541 et devint vite le seigneur incontesté de Kai en protégeant sa province contre les seigneurs du Shinano, province voisine, qui tentèrent de profiter du coup d'état et de la confusion pour faire main basse sur les possessions des Takeda. Pour cette raison, Harunobu fut loyalement et dévotement servi tout au long de sa vie.

Takeda Harunobu prit le nom bouddhiste de Shingen. Il fut un bon administrateur de sa province, fin politicien, bon tacticien, un personnage flamboyant, impitoyable, déterminé, montrant une force d'âme remarquable. Il dirigeait sa province d'un palais peu fortifié (malgré l'usage et l'époque) pour montrer sa confiance en son armée.

Ses faits d'armes principaux furent la quatrième bataille de

Kawanakajima et celle de Mikata Ga Hara (1571), qui rendirent la cavalerie de Kai particulièrement célèbre.

Shingen fut tué par balle alors qu'il assiégeait la forteresse de Noda. Sa mort fut gardée secrète aussi longtemps que possible grâce à des sosies (*kagemusha*) mais le successeur de Shingen, Katsuyori, battu par Oda Nobunaga à Nagashino (1575), ne parvint pas à préserver la force et le prestige du clan Takeda.

Uesugi Kenshin, le Dragon d'Echigo (1530-1578)

Son nom était, en fait, Nagao Kagetora. Il débuta sa carrière militaire vers 15 ans, en charge d'une forteresse qu'il défendit avec éclat et succès. A l'âge de 19 ans, il succéda à son père et devint seigneur de Kasugayama, vassal de la famille des Uesugi. Mais, le clan Uesugi était en déclin et ne parvenait plus à faire face à l'ennemi de toujours : la famille Hojo. Le Daimyo Uesugi Norimasa fut donc obligé de se tourner vers ses vassaux pour le défendre et en particulier vers le brillant Kagetora. Celui-ci, lorsque son seigneur s'agenouilla devant lui, imposa ses conditions : prendre le nom de Uesugi, être l'héritier du clan Uesugi, être nommé délégué du Shogun pour toute la région. Toutes furent acceptées. C'est donc sous le nom de Uesugi Kagetora, qu'il put se distinguer par ses actions militaires.

En 1552, il prit le nom de Kenshin, et dû combattre les Hojo et les Takeda en même temps. Si sa longue lutte contre les Takeda fut toujours indécise, les Hojo furent matés et une alliance fut imposée en 1564. Uesugi Kenshin fut un des rares seigneurs à infliger une défaite à Oda Nobunaga en le faisant tomber dans un piège (1577). La mort de Kenshin, en 1578, fut certainement naturelle, même si la légende propose une autre histoire : un ninja assassin envoyé par Nobunaga se serait caché sous les toilettes et aurait blessé mortellement Kenshin par dessous.

Bibliographie

Le Japon : dictionnaire et civilisation, de Louis Frédéric, Robert Laffont,
Samourais de Misuo Kure, Éditions Philippe Picquier,
War in Japan, 1467-1615, de Stephen Turnbull, Osprey Publishing
Kawanakajima 1553-64, de Stephen Turnbull, Osprey Publishing
Samurai Warfare, de Stephen Turnbull, Sterling Publishing,
Le Sabre des Takeda, de Yasushi Inoue, Éditions Philippe Picquier,
Hagakure : le livre sacré des samourais, de Jocho Yamamoto, Guy Trédaniel éditeur
Traité des Cinq Roues, de Miyamoto Musashi, Albin Michel.

Filmographie

Heaven and Earth de Haruki Kadokawa : la bataille de Kawanakajima,
Kagemusha d'Akira Kurosawa : la succession à Takeda Shingen et la fin du clan Takeda.

20 - Notes d'intentions

Mon envie était d'élaborer une série de jeux simples, rapides, jouables avec un minimum de matériel (1 carte, quelques pions et marqueurs) sur les batailles du Japon féodal. Je souhaitais un jeu d'ambiance, plaçant le joueur à la tête d'une armée de samourais et d'ashigarus, et lui demandant d'effectuer les choix stratégiques et tactiques qui permettront à son armée de remporter la victoire.

Les premiers choix de conception furent donc de ne pas différencier l'infanterie, de la cavalerie, des arquebusiers, car toutes ces armes agissaient de façon très coordonnées à petite échelle. Cela relevait plus de la responsabilité des officiers subalternes que du général en chef. Par contre, les armées japonaises féodales gardaient le découpage en clans au caractère individuel souvent très marqué parfois incapables de se coordonner. En terme de jeu, cela se prête très bien à une activation fractionnée de l'armée et le chaos qui régnait sur les champs de bataille se retrouve bien, je crois, dans l'ordre aléatoire de la séquence.

Je souhaitais ensuite que le joueur ait à choisir au préalable ce qu'il voulait faire de ses clans. Cela a donné le système des 'postures' qui limite la liberté d'action du joueur en fonction de ses choix antérieurs. Il permet également de simuler simplement (et sans que ce soit trop abstrait) l'action du général en chef. Il doit 'envoyer des ordres' (c'est à dire dépenser des points de commandement en terme de jeu) à ses clans pour qu'ils agissent. Cet 'envoi' correspondait effectivement à une intense activité de messagers parcourant le champ de bataille pour maintenir la liaison entre le général dans son Honjin et ses chefs de guerres. Mais les communications passaient également beaucoup par les sémaphores, et les signaux sonores donnant les codes pour agir. C'est de cette observation que sont nés les jetons spécifiques, permettant une meilleure efficacité des manœuvres, annulant les délais... De la vient également le 'plan de bataille' correspondant aux formations de combat de l'époque. A proprement parler, ces plans de bataille devraient modifier l'installation des forces. Mais une telle règle aurait été difficilement généralisable et de peu d'intérêt dans une bataille telle que Kawanakajima.

Les jetons de clans et les jetons spécifiques simulant l'intervention du général en chef sur la bataille, il fallait également assurer la continuité de l'action pour les troupes. Cela s'est traduit par les jetons obligatoires, qui permettent aux clans de poursuivre les objectifs qui leur sont assignés, sans plus d'intervention du général.

Cette architecture étant créée, je voulais un système de résolution unique pour des combats qui pouvaient prendre plusieurs formes : charge frontale, réception avec les lances, tirs défensifs, encerclement, et ce, toujours sans associer les unités avec une arme (cavalerie, infanterie...) C'est ainsi que la dissymétrie de la table actuelle est apparue. Selon la nature du combat, selon les points forts d'une unité, le résultat se trouve plutôt dans la partie

droite (élan fort) ou basse (masse forte). Les résultats varient donc de façon continue. L'élan donne un avantage léger sur la masse, l'associant le plus souvent à un recul de l'adversaire, ainsi qu'à des résultats plus tranchés. De son côté, la masse permet des résultats plus de l'ordre de l'usure avec des pertes plus partagées.

Que le jeu soit centré sur le général en chef devait aussi influencer les combats : sauf cas particulier, les joueurs ne peuvent pas compter sur la supériorité d'une unité pour en battre une autre. Pour gagner les corps à corps, il faut que les joueurs parviennent à se placer en position dominante : soit par le surnombre, soit par une heureuse combinaison des postures et du terrain, soit par la surprise (sur des clans dont les postures sont défavorables au combat) etc. A défaut, les résultats du combat risquent d'échapper au contrôle du général en chef... En terme de jeu, ils sont très aléatoires.

Tous les autres mécanismes de jeu devaient ensuite être très simples (pas d'empilement, ni d'orientation) et refléter les particularités de l'époque (manque de coordination, fuite des clans, samourais).

Dans les batailles de l'époque Sengoku, intervient souvent une forteresse, à prendre, à défendre, ou à sauver (dans Kawanakajima, c'est seulement à travers un scénario hypothétique). Il y avait donc besoin d'ajouter une règle permettant les assauts des fortifications. L'ensemble des règles concernant cet aspect du combat est plutôt abstrait par volonté de simplification, mais je trouve intéressant d'avoir la possibilité de suivre la progression des assaillants au sein du dédale de forteresses et portes fortifiées qui constituent les châteaux japonais.

L'ensemble donne, je pense, un aperçu des batailles de cette époque, et constitue un jeu dynamique. J'espère que vous vous amuserez, autant que moi, avec Sengoku Jidai.



Les joueurs sont invités à photocopier et découper les fiches ci-dessous

Plans de bataille et jetons spécifiques

| Plan de bataille : | | | | | jetons 'Attaque' | | | | 'Attaque impétueuse' | | | |
|--------------------|---|---|---|---|-------------------|---|---|---|-----------------------|----|----|----|
| | | | | | jetons 'Retraite' | | | | 'Manœuvres combinées' | | | |
| Tour | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
| Spec. 1 | | | | | | | | | | | | |
| Spec. 2 | | | | | | | | | | | | |
| Spec. 3 | | | | | | | | | | | | |
| Spec. 4 | | | | | | | | | | | | |

| Plan de bataille : | | | | | jetons 'Attaque' | | | | 'Attaque impétueuse' | | | |
|--------------------|---|---|---|---|-------------------|---|---|---|-----------------------|----|----|----|
| | | | | | jetons 'Retraite' | | | | 'Manœuvres combinées' | | | |
| Tour | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
| Spec. 1 | | | | | | | | | | | | |
| Spec. 2 | | | | | | | | | | | | |
| Spec. 3 | | | | | | | | | | | | |
| Spec. 4 | | | | | | | | | | | | |

Exemples

I Le jeton B Uesugi est tiré : Kakizaki (B) est activé. Comme le clan est en 'Attaque', il doit se déplacer vers l'ennemi le plus proche. Le joueur choisit d'effectuer les mouvements indiqués par les flèches noires. Une unité de Takeda (D) est donc attaquée. Kakizaki s'est déplacé, il s'agit donc d'une charge. Takeda est en défense, il ne contre charge donc pas. Le modificateur de colonne est donc : +2 +1 (élan des attaquants) +1 (Individu - le joueur aurait pu choisir d'appliquer ce +1 sur la ligne-) = +4.

Le modificateur de ligne est : +2 +2 (masse des attaquants) -1 -3 (élan et masse du défenseur) = 0.
Les dés sont jetés (COL/LIG) : 4/9 pour un résultat de 8/9 : d1¹. Le défenseur subit 1PP, il est maintenant Eprouvé.

II Le jeton de combat de Takeda est tiré. Takeda n'a pas de clan en 'Attaque'. Il n'y a donc pas de déplacement. Par contre, il doit combattre (en tant qu'attaquant) les unités ennemies présentes dans ses ZdC. C'est à dire que l'unité de Takeda éprouvée doit maintenant attaquer les deux unités de Kakizaki. Il n'y a pas eu de mouvement, il s'agit donc une mêlée. Les modificateurs sont maintenant les suivants : COL -1 (attaquant éprouvé) -1 (Individu en défense - le joueur aurait pu choisir d'appliquer ce -1 sur la ligne-) = -2

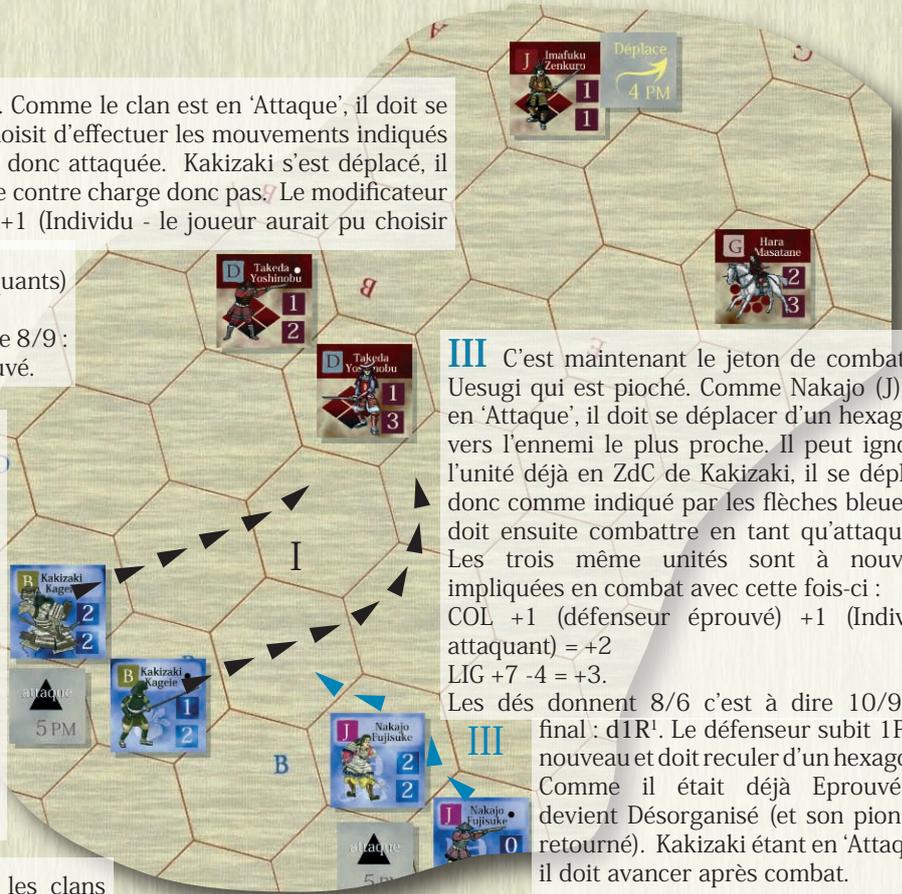
LIG +4 (élan et masse de l'attaquant) -7 (élan et masse du défenseur) = -3.
Les dés donnent 8/9 soit 6/6. Rien ne se produit.

V Le jeton de marche est ensuite tiré. Tous les clans (des deux camps) en posture de 'Déplacement' peuvent se déplacer de 4 PM, mais pas entrer en ZdCE. Ici, seul Imafuku (J) se trouve dans ce cas. Comme ce n'est pas une activation de clan, il ne peut pas changer de posture. Il choisit donc de se déplacer comme indiqué par la flèche verte.

IV Le jeton G de Takeda est tiré : Hara est activé. Il est en 'Défense', il ne peut donc pas entrer dans une ZdCE qui n'est pas déjà en ZdC amie. Il tente donc de passer en posture d'attaque. Dans la table de changement de posture, il est indiqué qu'il faut obtenir un 3 ou plus. Le joueur jette un dé et obtient un 5. Il passe donc en 'Attaque'. Il doit maintenant attaquer l'ennemi le plus proche. Il choisit de se déplacer comme indiqué par la flèche rouge. La phase de combat consiste donc en un combat entre Hara et une unité de Kakizaki. Il y a eu déplacement, c'est donc une charge. Comme Kakizaki est en posture d'attaque, il contre charge. Les modificateurs sont donc : COL +2 (élan attaquant) -1 (élan du défenseur) = +1
LIG +3 (masse de l'attaquant) - 2 (masse du défenseur) = +1.
Les dés indiquent 6/6. Soit 7/7 après modificateur : a1-d1. Attaquant et défenseur subissent 1PP et sont donc Eprovés.

VI C'est ensuite le jeton J de Uesugi (Nakajo) qui est tiré. Nakajo est en 'Attaque'. Il doit donc se déplacer vers l'ennemi le plus proche. C'est le joueur qui décide quel pion se déplace en premier. Les autres suivent. Il y a donc plusieurs choix qui permettent à Nakajo d'engager soit Takeda, soit Hara et Imafuku. Il choisit de profiter de l'état de Hara et de la posture désavantageuse au combat de Imafuku et se déplace donc comme indiqué par les flèches violettes. La phase de combat qui suit consiste donc en deux charges : une unité de Nakajo (0-2) contre Imafuku et une unité de Nakajo (2-2) contre Hara (qui contre charge). Les modificateurs du premier combat sont :

COL +2 (défenseur en posture désavantageuse)
LIG +2 (masse de l'attaquant) - 2 (élan et masse du défenseur) = 0.
Les dés modifiés donnent 10/7 : dR^R. Imafuku est bousculé et doit reculer d'un hexagone. Nakajo doit avancer dans l'hexagone libéré.
Pour le deuxième combat :
COL +2 (élan de l'attaquant) -2 (élan du défenseur) +1 (soutien de l'unité de Kakizaki) +1 (défenseur éprouvé) = +2
LIG +2 (masse de l'attaquant) -3 (masse du défenseur) = -1. Les dés modifiés donnent 12/8 : d2¹. Hara subit 2PP (comme il était déjà Eprouvé, il devient Exténué).



La situation est désormais la suivante :

VII Le jeton d'initiative des clans sort ensuite du bol. Il permet aux chefs de clan de modifier leur posture sans ordre de leur supérieur dans certaines circonstances. Ici, Imafuku est en posture désavantageuse pour le combat ('déplacement') et dans la ZdC d'un ennemi. Il a donc le droit de tenter un changement de posture pour se mettre en défense. Il tire un 4 et la table indique une réussite. Imafuku est maintenant prêt pour le combat.

VIII C'est justement le marqueur J de Takeda (Imafuku) qui sort ensuite! Il est engagé face à Nakajo, le segment d'activation se résume donc à la phase de combat (Imafuku jouant le rôle d'attaquant). Les modificateurs sont (pas de mouvement donc il s'agit d'une mêlée) :

COL 0

LIG +2 (élan et masse de l'attaquant) -2 (élan et masse de l'attaquant) = 0.

Les dés donnent 10/6 : rien.

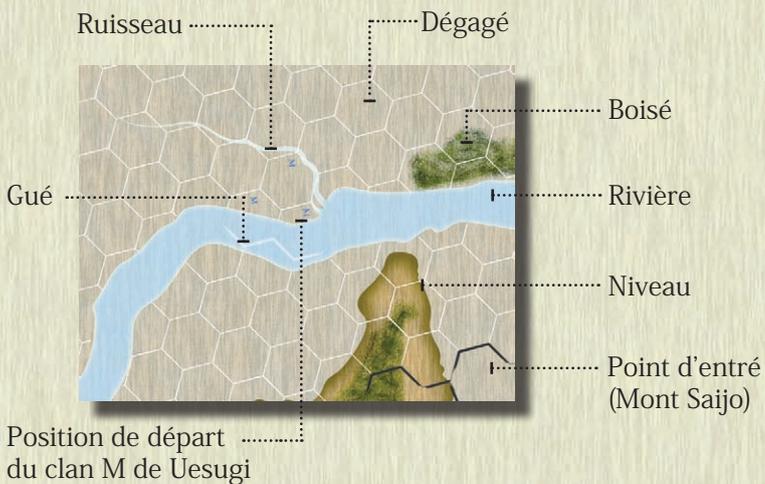


Table des terrains

| Terrain | Coût (PM) |
|---------------------|-----------|
| Dégagé | 1 |
| Boisé | 2 |
| Monter un niveau | +1 |
| Descendre un niveau | - |
| Gué / Ruisseau | +1 |
| Rivière | Interdit |
| Kaizu | 3 |
| Position défensive | 2 |
| ZdCE | +2 |

