

RAN 乱

LA GUERRE DES SAMOURAIS LORS DU SENGOKU JIDAI

Japon - 16^{ème} – 17^{ème} Siècle

Un jeu de RICHARD BERG / MARK HERMAN

LIVRET DE REGLES

Table des Matières

1 Introduction.....	2	6.6 Formations.....	16
2 Matériel et terminologie.....	2	6.7 Empilement.....	16
2.1 Les cartes.....	2	7 Orientation et Zones de Contrôle.....	16
2.2 Les pièces du jeu.....	3	7.1 Orientation.....	16
2.3 Matrices, tables et dé.....	4	7.2 Zones de Contrôle (ZOC).....	17
2.4 Terminologie.....	4	7.3 Engagé.....	17
2.5 Echelle du jeu.....	5	8 Tirs.....	18
2.6 Durée de la partie.....	5	8.1 Unités de Tir à distance.....	18
2.7 Emploi du Japonais.....	5	8.2 Procédure du Tir.....	18
2.8 Des questions ?.....	6	8.3 Tactique de Harassement et de Dispersion.....	19
3 Séquence de jeu.....	6	8.4 Tir de Réaction.....	19
4 Bushos.....	7	8.5 Résolution du Tir.....	20
4.1 Pions de Busho.....	7	8.6 Attaque induite par les armes à feu.....	20
4.2 Clans et Contingents.....	7	9 Combat de Choc.....	20
4.3 Capacités des Bushos.....	7	9.1 Pré-requis pour le Choc.....	20
4.4 So-Taïsho.....	8	9.2 Procédure du Choc.....	20
4.5 Honjin.....	8	9.3 Norikuzushi (charge de cavalerie).....	23
4.6 Mouvement des Bushos.....	8	10 Combat individuel.....	23
4.7 Bushos et unités ennemies.....	9	10.1 Combat entre Bushos.....	23
5 Activation et Ordres.....	9	10.2 Samourais.....	24
5.1 Initiative.....	9	10.3 'Syukyu o Agero' : la règle du Bundori.....	25
5.2 Activation des Contingents.....	9	10.4 Hara-kiri.....	25
5.3 Les Ordres.....	10	10.5 Remplacement des Bushos tués.....	26
5.4 Momentum.....	11	11 Effets du Combat.....	26
5.5 Continuité.....	11	11.1 Tables de Combat.....	26
5.6 L'option de Court-Circuit.....	12	11.2 Cohésion.....	26
5.7 Coordination.....	13	11.3 Désorganisation.....	26
6 Mouvement.....	13	11.4 Retraites obligatoires.....	27
6.1 Potentiel de Mouvement.....	13	11.5 Avance Après Combat.....	27
6.2 Mouvement et terrain.....	14	11.6 Déroute.....	27
6.3 Restrictions de mouvement.....	14	11.7 Retrait, Regroupement et Ralliement.....	27
6.4 Retrait.....	14	11.8 Fuite de Contingent.....	28
6.5 Attaque de Samourai : le code du Banzai.....	15	12 Victoire.....	28

1.0 INTRODUCTION

RAN est le douzième volume de la série "Great Battles of History" et le second jeu consacré aux batailles de Samouraïs (le premier étant *SAMURAI* - Vol.V - de GMT). *RAN* couvre plusieurs batailles moins connues de la période "Sengoku Jidai", l'Age des Etats en Guerre (plus ou moins), lors duquel de puissants *Daimyos* (seigneurs féodaux japonais) lutèrent pour conserver et étendre leur puissance tout en visant le statut de Shogun, la puissance derrière le trône de l'Empereur.

RAN simule la forme toute particulière de la guerre développée par les Samouraïs japonais, où des batailles formelles se déroulaient sur fond de courage, de bravoure et de dévotion individuels... la plupart furent remarquables, une partie plutôt téméraire, mais toutes très homériques. Bien que les victoires politique et tactique étaient des points essentiels, collectionner la tête tranchée des Samouraïs ennemis arrivait rapidement en second dans les priorités. En terme de tactique, c'était, tout comme en Europe, l'aube de la Guerre Moderne, avec l'introduction de la poudre (arquebuses) par les Portugais. Même avec l'effet notable de la mousqueterie, les batailles japonaises consistaient essentiellement en un affrontement tournoyant et non linéaire.

RAN, titre que choisit le fameux réalisateur de films japonais Kurosawa pour sa version Samouraï de *King Lear*, signifie en gros "Chaos".

1.1 Quelques notes d'introduction pour les joueurs :

Pour ceux qui n'ont jamais joué à une simulation historique : Votre principal problème étant que la pratique du wargame possède son propre langage, n'hésitez donc pas à vous plonger dans les règles pour voir ce que ces termes mystérieux signifient, surtout parce que nous employons un bon paquet de mots japonais (le chapitre Terminologie est très pratique dans ce cas). Nous vous suggérons donc de mettre en place l'une des batailles — Nunobeyama et Suriagehara sont de bonnes batailles d'introduction — puis d'aller dans le chapitre de règles appelé Séquence de Jeu (3.0), et de commencer à faire ce que cette séquence vous indique, en vous référant aux règles quand vous ne savez pas ce qu'il faut faire ensuite. Après 20 à 30 minutes, vous serez au point.

Pour ceux qui n'ont jamais joué à ce système : Même si vous êtes assez familier avec les jeux de simulation, nous vous suggérons d'installer une bataille et de jouer un Tour ou deux avant d'entamer une vraie partie. Cela révélera les tactiques de base possibles, la manière dont les différents types d'arme peuvent être utilisés au mieux, et la manière dont il faut s'y prendre pour (essayer de) s'en protéger. La chose à se rappeler est que plus vous en saurez sur vos unités et la manière dont elles agissent / interagissent, plus vous serez un bon Busho.

Pour ceux qui ont déjà joué au système GBoH : *RAN* est un peu moins complexe que ses prédécesseurs, mais il contient un grand nombre de "nouvelles" règles (relatives à d'autres jeux GBOH autres que *SAMURAI*). Bien que le plus gros des changements concerne le système de commandement, à cause de la nature particulière des combats de l'ère Sengoku, une bonne partie du système est assez différente de ses camarades de GBoH. Parce que nous n'avons pas précisé quelles règles sont "différentes", etc. nous vous suggérons d'aborder ce jeu d'un "œil neuf".

Pour ceux qui ont déjà joué à *SAMURAI* : Il y a plusieurs changements dans le système/mécanisme de *RAN* par rapport à son prédécesseur, *SAMURAI*. Tous ces changements sont indiqués par le signe ►. Pratiquement toutes ces modifications résultent d'un facteur essentiel : toute conception de jeu est un processus continu, qui ne se termine jamais. Aucune n'est jamais réellement achevée; toute peut continuellement bénéficier d'une nouvelle approche, de nouvelles connaissances, etc. Le problème est qu'arrivé à un certain point, vous devez vous arrêter pour la publier. Ces changements résultent de plus de 15 années (depuis la conception de *SAMURAI*) de nouvelles recherches (concernant surtout la manière dont ces armées opéraient et combattaient), de nouvelles idées conceptuelles (tirées des nombreux jeux sortis après), d'un désir constant de rendre les jeux plus jouables, plus accessibles, et du simple fait que rien n'est jamais écrit dans la pierre. Enfin, nous nous efforçons de vous proposer le meilleur jeu utilisant le fruit de nos idées et de notre expérience. C'est pourquoi les choses changent. A vous de choisir si cela doit ou non s'appliquer rétroactivement à *SAMURAI*. Nous pensons que cela est possible sans que l'équilibre en soit bouleversé... le problème est que les pions sont légèrement différents.

2.0 MATERIEL ET TERMINOLOGIE

Chaque boîte de *RAN* contient :

- Deux cartes 22" x 33", imprimées recto-verso, utilisées pour les sept batailles
- Cinq planches de pions 9/16" (1.140 pions)
- Un Livret de Règles
- Un Livret de Scénarios
- 5 feuilles de tables
- 2 feuilles d'Enregistrement pour *RAN*
- 1 dé à dix faces
- Des sachets en plastique pour ranger les pions

2.1 LES CARTES

Chaque bataille possède sa propre carte. Une grille d'hexagones couvre chaque carte pour réguler les mouvements et les combats, et l'effet des différents types de terrain est décrit dans les règles et les tableaux.

2.2 LES PIECES DU JEU

Il y a quatre types de pièces, ou pions : Les unités de combat, représentant les différents types de troupes; les So-Taïshos et les Bushos, qui sont les généraux qui commandent les troupes; les Samouraïs, servant aux combats individuels; et les marqueurs utilisés pour indiquer certains types d'information nécessaires au jeu.

► **2.21** Il y a huit types d'unités de combat :

Kibamusha [KB], ou cavalerie de Samouraïs. La "garde personnelle" du So-Taïsho, l'Hatamoto, est identifiée dans les règles par les lettres KBH. Elle est traitée comme un KB. Les KB-B sont des cavaleries armées d'arcs. Elles apparaissent essentiellement dans les premières batailles.

L'Infanterie de Samouraïs [SI], est de l'infanterie lourde, bien mieux protégée et entraînée que les Ashigarus. Les infanteries de Samouraïs armées d'arcs sont des [SI-B]; les autres sont toutes armées de piques/épées.

Ashigaru [AS] : infanterie armée de piques non composée de Samouraïs, moins protégée et plus légèrement armée. Les [AS-T] sont des Ashigarus avec des armes à feu (mousquets), désignés par la lettre "T" à cause du mot japonais, "Teppo", qui désignait ce genre de tireurs. Les [AS-B] sont des Ashigarus armés d'arcs.

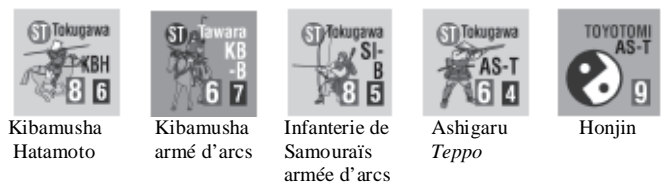
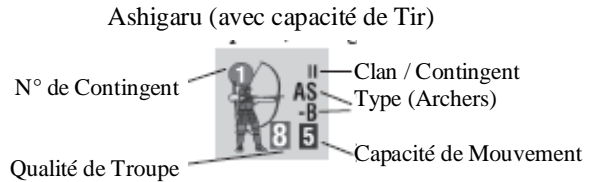
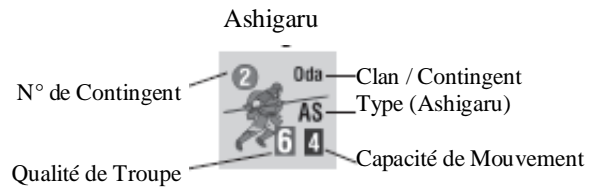
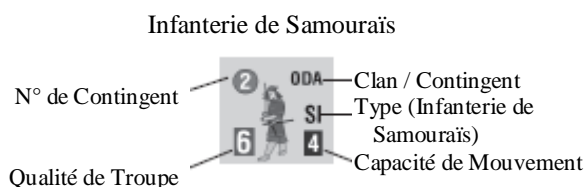
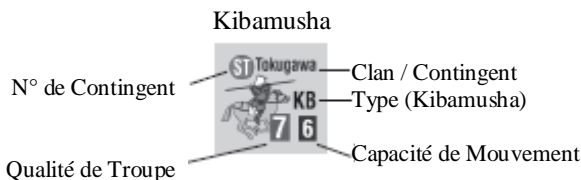
Honjin : le QG sur le champ de bataille, comprenant les gardes du corps [AS-T] du So-Taïsho, ou du commandant en chef. Chaque Honjin affiche le Mon (emblème) du Clan.

Le Type sert à déterminer le résultat et l'efficacité au combat par rapport aux autres types. Chaque unité de combat possède des chiffres indiquant sa Qualité de Troupe (TQ), et son Potentiel de Mouvement.

► **NOTE** : la Taille n'est plus utilisée.

Tout aussi importants sont le nom du Clan/Contingent et le numéro de Contingent de l'unité, qui indiquent quel Busho peut la commander.

Exemples d'unités de combat



Quand une unité est retournée, cela signifie qu'elle a été Désorganisée. Notez que les unités AS-T et -B ne possèdent pas de côté Désorganisé. Leur verso sert à indiquer que l'unité a effectué un Tir Ordonné ce tour-ci et qu'elle ne peut effectuer que des Tirs de Réaction.

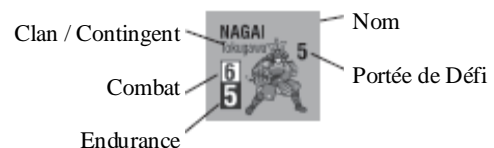
2.22 Les pions de Samouraï représentent des soldats individuels qui sont utilisés pour lancer un Défi et engager d'autres Samouraïs et des Bushos ennemis en combat singulier avec pour objectif unique de les tuer et de leur couper la tête, un haut fait d'arme sur le champ de bataille. Les Samouraïs ne mènent PAS de troupes.

Les Samouraïs ont les caractéristiques suivantes :

- La Portée, utilisée pour lancer des Défis
- Le Combat, utilisé pour la comparaison et la résolution du combat
- L'Endurance, indiquant le nombre de blessures qu'ils peuvent encaisser

Les Samouraïs ont une Capacité de Mouvement de 10. Celle-ci n'est pas imprimée sur le pion.

Exemple de Samouraï



NOTE DE CONCEPTION ET HISTORIQUE : Les Samouraïs dans le jeu sont des figures historiques de

l'époque, dont les caractéristiques sont fonction de leurs exploits (dont certains défient même le plus crédule des lecteurs). Cependant, environ la moitié d'entre eux ne sont pas spécifiquement historiques à une bataille donnée [cf. 10.2].

2.23 Les Bushos sont les généraux qui soit sont à la tête de leur Clan, soit ont reçu la confiance de leur So-Taïsho et commandent des Contingents de soldats. Il y a deux niveaux de Bushos :

- **Busho** : Commandant de Contingent, menant un groupe de soldats
- **So-Taïsho** : Commandant en chef de toute l'armée, portant le nom du Clan principal à qui les Bushos des autres clans sont alliés.

Les Bushos et So-Taïshos ont diverses caractéristiques [4.1].

Exemple de pion de So-Taïsho

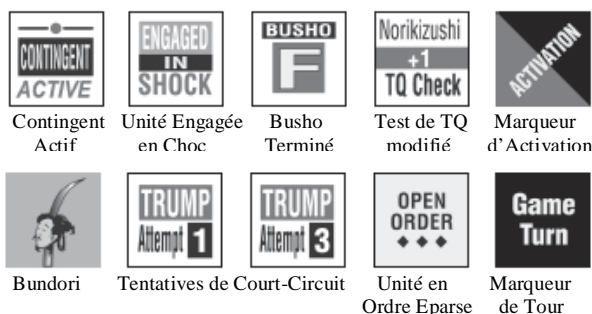


Exemple de pion de Busho



2.24 Toutes les unités de combat et les Bushos ont un code couleur correspondant au Clan de leur So-Taïsho. Ils sont également identifiés par un numéro ou par 'ST' (pour le So-Taïsho), tout cela pour faciliter la détermination de l'appartenance de chacun à n'importe quel moment.

Exemples de marqueurs d'information



2.25 Des marqueurs d'information sont utilisés pour garder trace de certaines fonctions du jeu. Ce sont :

- Nombres de Hits
- Shock — Must Check TQ / Shock — No Check

- Bundori (têtes coupées)
- Contingent Actif / Contingent Inactif
- Engagé
- Déshonneur [Lost Face]
- Norikuzushi
- Ordre Epars
- Busho Terminé
- Busho Blessé
- Marqueurs de Court-Circuit
- Marqueurs d'Activation

2.3 MATRICES, TABLES ET DE

L'utilisation de chaque matrice et table est expliquée dans les règles. Nous avons fourni des aides de jeu contenant les matrices et les tables afin de faciliter et d'accélérer les besoins de référence.

Le jeu utilise un dé à dix faces. Le '0' est un zéro (pas un dix); il est donc inférieur à un.

2.4 TERMINOLOGIE

La connaissance des termes suivants sera utile.

Actif/Inactif : Terme de jeu servant à indiquer le statut d'un Contingent en termes de capacité à bouger, à combattre, etc.

Busho : Général. Les Bushos étaient des Samouraïs d'élite qui commandaient des Clans et des armées. Chaque Busho a un numéro de Clan permettant l'identification de ses troupes. Les So-Taïshos sont considérés comme des Bushos quand ils commandent les soldats de leur Contingent

Clan : Toutes les unités d'une même armée commandées par un So-Taïsho issu du Clan. Le Clan était habituellement constitué de soldats issus d'un ensemble de clans historiques (appelé ici Contingent), combattant tous pour le Clan (général).

Cohésion : Capacité d'une unité à maintenir une formation de combat organisée. Certains résultats entraînent pour une unité le fait de perdre sa Cohésion et de devenir Désorganisée.

Contingent : Formation individuelle menée par un Busho qui combat pour le Clan général. Ainsi, les troupes de Baba Nobufusa forment un Contingent combattant pour le Clan Tokugawa.

Continuité : Mécanisme par lequel un joueur, par le biais de son So-Taïsho, conserve l'Initiative, en menant des opérations avec un nouveau Contingent / Busho (actif).

DR = Acronyme pour Jet de Dé [Die Roll]

DRM : Acronyme pour Modificateur au Jet de Dé [Die Roll Modifier] — chiffre ajouté ou soustrait au jet de dé

Terminé : Un Busho dont le Contingent a reçu un Ordre ce Tour-ci est alors "Terminé", et (normalement) ne peut plus être à nouveau activé. Un Busho peut être Terminé pour d'autres raisons, comme une tentative de Court-Circuit échouée, s'il est touché, etc.

IC: Acronyme pour Combat Individuel [Individual Combat]

Initiative : Le joueur qui a l'Initiative est celui qui peut donner des Ordres, activer des Clans, etc. L'Initiative est déterminée par le So-Taïsho.

MA : Acronyme pour le Potentiel de Mouvement [Movement Allowance] de base d'une unité. Cela représente également la manœuvrabilité d'une unité par rapport aux autres unités du jeu.

Momentum : Mécanisme par lequel un Busho peut accomplir plus d'une Phase d'Ordres dans un même Tour. Le Momentum est déterminé en se basant sur le facteur de Momentum du Busho.

MP: Acronyme pour Points de Mouvement [Movement Points]

Ordre : Moyen par lequel un Busho permet à ses unités de bouger, combattre, etc.

Phase d'Ordres : Période dans un Tour pendant laquelle un Busho donne des Ordres aux unités de son Clan pour bouger et combattre. Les unités autorisées à bouger / combattre pendant cette phase sont quelques fois appelées Unités "en Phase".

Combat de Choc : Corps à corps, combat de mêlée.

So-Taïsho (ST) : Le So-Taïsho est le commandant en chef de l'armée.

TQ : Acronyme pour l'important facteur de Qualité de Troupe [Troop Quality]. La TQ sert à déterminer comment une unité résiste aux rigueurs de la bataille.

Court-Circuit : Mécanisme par lequel un So-Taïsho ami peut interrompre la Phase d'Ordres d'un Busho ennemi et transférer cette phase à l'un de ses propres Bushos.

Type : Description générale et catégorielle d'une unité, servant généralement à déterminer son efficacité au combat et ce qu'il en résulte.

Zone de Contrôle (ZOC) : Hexagones (situés en général directement devant l'unité) dans lesquels une unité exerce, par sa présence, suffisamment d'influence pour inhiber toute liberté de mouvement.

La connaissance des types d'unités de combat / termes suivants est utile pour jouer, surtout parce que nous utilisons presque toujours les termes japonais tout au long des règles.

Ashigaru [AS] : Soldats à pied, pratiquement tous armés de piques. La plupart des Ashigarus comprenaient des Samouraïs de basse classe, mais la plupart étaient des paysans du Daimyo qui, quand les armées n'étaient ni maintenues ni professionnelles, travaillaient dans les champs et les demeures de leur So-Taïsho. La pique qu'ils utilisaient mesurait habituellement deux à trois mètres de long, de style Yari, bien que celle qui avait une lame courbe, la *Naginata*, était également utilisée. Certains Ashigarus utilisaient la *Nagae*, une pique de cinq ou six mètres de long. Les piques des Ashigarus existaient en une variété de lames pointues ou tranchantes, mais elles avaient toutes le même but. Certains Ashigarus étaient des archers (Yumi, AS-B), et d'autres étaient des mousquetaires (Teppo, AS-T).

Kibamusha [KB]: Cavalerie, que nous pourrions qualifier de lourde, armée de lances. Elle portait les fameuses armures élaborées et, à cette époque, utilisait une pique ferrée au lieu du vieux *Naginata* à lame courbe, comme arme principale. Chaque *Kiba* était accompagné de trois ou quatre *Ashigaru* et était donc une mini-force combinée. Un tel déploiement réduisait sévèrement leur capacité de mouvement et leur portée de charge. Certains étaient armés d'arcs (KB-B).

Infanterie de Samouraïs (SI) : Version japonaise de l'infanterie lourde. Elle portait des armures un peu moins élaborées que le Kibamusha, mais était principalement armée d'un katana. Certaines étaient armées d'arcs (SI-B).

2.5 ECHELLE DU JEU

Chaque unité de combat équivalait environ au même nombre d'hommes que les autres unités similaires dans une même bataille, mais ce nombre varie d'une bataille à l'autre (et est en général précisé dans les scénarios). Chaque hexagone représente approximativement 100 yards d'un bord à l'autre. Chaque Tour de Jeu représente environ 20 minutes de temps réel.

2.6 DUREE DE LA PARTIE

Une bataille est jouée jusqu'à ce qu'un camp soit mis en Déroute. Ceci peut se produire à n'importe quel moment entre deux heures et une demi-journée de temps réel. En termes de jeu, un Tour de Jeu pleinement joué avec beaucoup de décisions d'activation, de mouvements et de résolutions de combat, prend environ une heure.

2.7 EMPLOI DU JAPONAIS

La plupart des unités militaires et des termes génériques seront utilisés sous une forme francisée du terme japonais, dont la majeure partie est décrite dans le chapitre Terminologie. Considérez cela comme un choix personnel.

Un mot à propos des noms japonais : La plupart des sources placent le nom de famille/clan en premier, suivi ensuite du nom de naissance. Ainsi, pour Oda Nobunaga : le clan du So-Taïsho est Oda, son nom de naissance est Nobunaga. C'est comme si les concepteurs du jeu s'appelaient Herman Mark et Berg Richard. Ou bien encore "Vous, Hé !".

2.8 DES QUESTIONS ?

Envoyez une enveloppe timbrée à votre adresse à :
GMT Games
ATTN : RAN Q's
PO Box 1308
Hanford CA 93232
www.GMTgames.com

Vous pouvez également nous joindre sur www.Consimworld.com dans les diverses rubriques de jeu.

3.0 SEQUENCE DE JEU

En général, lors de chaque Tour d'un joueur, ce dernier fera donner des ordres à chacun de ses Contingents Actifs – dont l'activation est généralement déterminée par le So-Taïsho du Clan - par l'intermédiaire de leur Busho, ce qui permettra à leurs unités de bouger et de mener des combats. Une fois que tous les Bushos éligibles pour donner des ordres et mener des actions sont Terminés, chaque armée / joueur vérifie si son armée déroute, après quoi le Tour de Jeu en cours est terminé.

► La séquence de jeu

A. Phase de Détermination de l'Initiative

Les joueurs jettent chacun les dés pour déterminer qui commence le Tour en ayant l'Initiative, en se basant sur le facteur d'Initiative de leur So-Taïsho [5.1]

B. Phase d'Activation :

1. Le joueur qui n'a pas acquis l'Initiative active ses Contingents Inactifs comme décrit en 5.21 [1]
2. Le joueur qui a l'Initiative active ses Contingents Inactifs comme décrit en 5.21 [1]

C. Phase d'Ordres

Le joueur qui a l'Initiative peut maintenant, soit donner des ordres à un Contingent Actif (que ce soit par 5.21 [1] ou par [2]), auquel cas il peut procéder aux étapes C/1 et C/2, ou bien C/3, soit passer à la Phase D (Défi de Samouraï), sautant ainsi la Phase C. S'il choisit C, il peut alors utiliser les unités du Contingent désigné pour :

1. **Segment de Mouvement et de Tir :** Les unités de ce Contingent peuvent entreprendre un Mouvement et/ou un Tir. Ceci inclus l'arrivée de renforts disponibles. Les unités adverses capables d'effectuer un Tir de Réaction (8.4) peuvent le faire pendant ce segment.

2. **Segment de Combat de Choc :** Une fois que les unités d'un Contingent ont fini de bouger et/ou de tirer, les unités éligibles [9.2] engagent un Combat de Choc; cf. 9.2.

3. Ralliement d'unités en Déroute.

Si le Busho n'a effectué aucune des étapes 1 ou 2, il peut faire ceci; cf. 11.73.

D. Phase de Défi des Samouraïs

[Uniquement si le joueur a choisi cela et a sauté "C"]. Cf. 10.24.

NOTE DE JEU : Les Phases 'C' et "D" sont mutuellement exclusives. Vous ne pouvez effectuer que l'une OU l'autre.

E. Phase de Momentum

Le joueur dont le Busho a été activé lors de la Phase d'Ordres immédiatement précédente peut tenter un jet de dé de Momentum pour octroyer à ce Busho une autre Phase d'Ordres (C) ou une Phase de Samouraï (D), en se basant sur le facteur de Momentum du Busho. Sinon, passez à F.

F. Phase de Continuité

Le joueur, en se basant sur le facteur d'Initiative de son So-Taïsho, vérifie s'il conserve l'Initiative [5.1]

- Si c'est le cas, il donne des ordres à un Busho Actif et non Terminé, et revient à "C" ou à "D"
- Si ce n'est pas le cas, l'Initiative de ce So-Taïsho passe à son adversaire qui sélectionne alors un Busho Actif afin qu'il procède à l'étape "C ou D". Quand les deux So-Taïshos passent consécutivement, ou quand tous les Bushos sont Terminés, passez à G.

G. Phase de Réorganisation

(effectuée simultanément par les deux joueurs)

1. Retirez les marqueurs "Busho Finished"
2. Remplacez les Bushos éliminés
3. Retournez les unités qui ont effectué un Tir Ordonné

H. Phase de Fuite de Contingent

Cf. 11.8.

I. Phase de Détermination du Vainqueur

Chaque joueur totalise ses Points de Déroute (12.0) pour voir si son armée fuit le champ de bataille... entraînant ainsi la victoire de son adversaire.

A la conclusion de la Phase "I", le Tour de Jeu en cours est terminé et un autre Tour commence.

NOTE DE JEU : Les joueurs vétérans de SAMURAI noteront que la séquence de jeu de RAN, bien que conservant le principe général de son prédécesseur, diffère sur de nombreux points.

4.0 BUSHOS

Les unités de combat ne peuvent ni bouger ni tirer sans en avoir reçu l'ordre de la part d'un Busho (exception : cf. 6.45). Les unités de combat qui ont reçu un ordre lors d'une phase, ou qui se trouvent à portée de ce même Busho, peuvent mener un Combat de Choc.

Chaque pion de Busho a deux faces, le verso servant à son remplaçant s'il est tué. Un Busho qui a fini de donner des ordres (ou qui a raté une tentative de Momentum) reçoit un marqueur Busho Terminé [Busho Finished]. Les So-Taïshos, bien qu'ils aient d'autres tâches de commandement plus générales, sont également traités comme des Bushos vis-à-vis de leur Contingent spécifique.

4.1 PIONS DE BUSHO



4.11 Chaque Busho, autre que le So-Taïsho, possède les caractéristiques suivantes :

Momentum : Illustre sa capacité générale à contrôler ses forces et à prendre rapidement des décisions. Le Momentum sert à déterminer :

- La portée en hexagones à laquelle les membres de son Contingent peuvent recevoir des ordres. Ainsi, un Busho avec un Momentum de '4' possède une Portée de Commandement de 4 hexagones (4.32)
- Les chances que ce Busho a de pouvoir bénéficier d'un Momentum (5.4)
- Si un Busho se fera Seppuku après avoir ordonné une Retraite Active (6.44)

Facteurs de Combat Individuel [IC] : Les Bushos (et les Samouraïs) possèdent deux facteurs d'IC : le Combat et l'Endurance. Ceux-ci sont utilisés afin de déterminer une réussite en Combat Individuel. Cf. 10.1

Identification de Clan/Contingent : Contingent d'un Busho ou Clan du So-Taïsho d'un Busho, plus un numéro d'identification qui indique quelles troupes sont les siennes.

Capacité de Mouvement : Nombre de Points de Mouvement qu'un Busho peut dépenser lors d'une Phase d'Ordres. Le MA, qui est de 9 pour tous les Bushos, n'est pas imprimé sur leur pion. Consultez cependant 4.62.

NOTE DE CONCEPTION : Le facteur de Charisme a été supprimé. L'Initiative ne concerne que le So-Taïsho. La Portée de Commandement d'un Busho et sa capacité à effectuer un Momentum sont basées sur le nouveau facteur de Momentum.

4.12 Un So-Taïsho possède les facteurs suivants :

Initiative : Pour le So-Taïsho, elle sert de 4 manières différentes :



- La portée en hexagones à laquelle les Bushos de son Clan doivent se trouver pour être activés, si le So-Taïsho ne se trouve pas dans son Honjin
- Pour déterminer quel joueur a l'Initiative au début du Tour de Jeu
- Pour déterminer si son Clan peut Continuer, permettant ainsi à un autre Busho de donner des ordres (cf. 5.5).
- Pour obtenir un Momentum (comme s'il était un Busho) pour son Contingent personnel, comme en 5.4

Activation de Contingent : Nombre situé à droite de l'Initiative sur le pion du So-Taïsho désignant le nombre de Clans Inactifs qu'il peut activer (5.2) lors d'un même Tour de Jeu.

Court-Circuit : Nombre de tentatives de Court-Circuit (5.6) qu'un So-Taïsho peut effectuer durant un même Tour de Jeu.

Facteurs de Combat Individuel [IC] : Identiques aux Bushos.

4.2 CLANS ET CONTINGENTS

Les armées japonaises de l'époque étaient habituellement menées par le Daimyo d'un puissant clan. Ces armées n'étaient pas des groupes homogènes, mais plutôt des conglomérats de divers contingents, souvent issus d'autres clans, commandés par un Samouraï de confiance.

NOTE HISTORIQUE : Ainsi, l'organisation reposait moins sur les armes — comme en Occident — que sur l'allégeance. Chaque contingent ressemblait à une armée indépendante.

En termes de jeu, cela signifie que chaque joueur possède une armée menée par un So-Taïsho — comme Tokugawa Iyayasu — composée de divers Contingents.

4.3 CAPACITES DES BUSHOS

Quand son Contingent est Actif, un Busho peut donner des ordres à ses unités s'il est désigné pour cela par son So-Taïsho. Sa capacité à acquérir un Momentum (5.4) — pour "continuer à jouer" — dépend de son propre facteur de Momentum.

4.31 Un Busho peut donner des ordres aux unités de son Clan Actif quand le joueur qui a l'Initiative décide que ce Clan accomplira une Phase d'Ordres (cf. 5.2.). La capacité à donner des ordres n'est pas conditionnée par le fait que le Busho soit à Portée de Commandement de son So-Taïsho... si le So-Taïsho demeure dans son Honjin. Si le So-Taïsho ne s'y trouve pas, le Busho doit se situer dans la Portée de Commandement du So-Taïsho, déterminée par le facteur d'Initiative de celui-ci, afin de pouvoir donner des ordres. Cette portée est tracée depuis le So-Taïsho jusqu'au Busho, dans / à travers tout hexagone où le So-Taïsho peut entrer. Comptez l'hexagone du Busho, mais pas celui du So-Taïsho. Le chemin ne peut pas être tracé par des hexagones occupés par l'ennemi, ou par des hexagones situés en ZOC ennemie, sauf si ces derniers sont occupés par des unités amies.

4.32 Les ordres peuvent être donnés à toute / toutes les unités du Contingent de ce Busho, quel que soit leur type et leur localisation. Cependant, les unités qui ne sont pas dans la Portée de Commandement de leur Busho, déterminée par son facteur de Momentum selon 4.11, sont limitées dans ce qu'elles peuvent faire (cf. 5.3). Cette portée est tracée depuis le Busho jusqu'à l'unité de combat, dans / à travers tout hexagone où peut entrer un Busho. Comptez l'hexagone de l'unité, mais pas celui du Busho. Le chemin ne peut pas être tracé par des hexagones occupés par l'ennemi, ou par des hexagones situés en ZOC ennemie, sauf si ces derniers sont occupés par des unités amies. Les Portées de Commandement sont calculées au moment où l'ordre est donné.

4.33 Une unité adjacente à une unité de combat du même Contingent se trouvant à portée, ou à une unité considérée comme étant à portée par cette règle spécifique, est considérée A Portée.

NOTE DE JEU : La règle "d'adjacence" permet à un Busho d'étendre sa portée. Le Busho d'un des quelques très grands Contingents aura besoin de cela pour maintenir ses hommes Commandés.

4.34 Un Busho peut bouger pendant sa Phase d'Ordres, mais seulement après avoir donné des ordres à ses unités. Il peut bouger aussi loin qu'il le désire à concurrence de son Potentiel de Mouvement, ou il peut ne pas bouger du tout. Consultez également 4.6 pour les règles de mouvement des Bushos, et 4.42.

4.35 Un Busho qui commence la Phase dans une Zone de Contrôle ennemie voit sa Portée de Commandement divisée par deux, arrondie à l'entier supérieur.

4.36 Un Busho qui est "Terminé" (5.22) ne peut pas donner d'ordres. Néanmoins il peut bouger, mais seulement s'il en reçoit l'ordre par son So-Taïsho (cf. 4.42)

4.37 Un Busho ne peut commander que les unités de combat de son Contingent.

4.4 SO-TAÏSHO

Le leader qui commande l'armée entière — par exemple Tokugawa Ieyasu à Nagakute — est un So-Taïsho.

NOTE DE JEU : Il n'y a aucun Taïsho présent dans les batailles de RAN.

4.41 Un So-Taïsho fonctionne comme tout autre Busho quand il donne des ordres à son Contingent personnel. De plus, un So-Taïsho :

- sert à déterminer le nombre de Contingents sous son commandement pouvant être activés pendant un même Tour de Jeu (facteur d'Activation de Contingents). Ceci n'inclut pas les Contingents activés par des actions ennemies
- sert à tenter une Continuité; cf. 5.5
- sert à Court-Circuiter; cf. 5.6
- peut servir à bouger ses Bushos; cf. 4.42

4.42 Un So-Taïsho peut, quand c'est sa Phase d'Ordres, donner un ordre de Mouvement de Bushos au lieu de donner des ordres à son Contingent. Un ordre de Mouvement de Bushos permet à tous ses Bushos subordonnés de bouger à plein Potentiel de Mouvement. Cependant, un ordre de Mouvement de Bushos ne peut être donné que si le So-Taïsho se trouve dans son Honjin (4.5).

4.5 HONJIN

NOTE HISTORIQUE : Le Honjin était le QG du So-Taïsho... consistant généralement en un espace ouvert délimité par des Jinnakus, de grandes feuilles blanches décorées avec le Mon (emblème) du Clan du So-Taïsho, et entouré par les gardes du corps du So-Taïsho.

4.51 Au début de chaque bataille, chaque So-Taïsho commence à jouer dans son Honjin, sauf si le contraire est spécifié dans les instructions du scénario. Tant qu'il demeure dans son Honjin, il peut activer des Contingents, tenter des Courts-Circuits, etc., sans égard pour une quelconque Portée de Commandement. Une fois qu'il quitte le Honjin,

- Il ne peut activer que les Contingents des Bushos qui se trouvent dans sa Portée de Commandement (désignée par le facteur d'Initiative du So-Taïsho)
- Il ne peut plus donner d'ordre de Mouvement de Bushos (4.42) en dehors de son Honjin
- Quand il tente un Court-Circuit (5.6) en dehors de son Honjin, son facteur d'Initiative est réduit de moitié, arrondi à l'entier supérieur.

4.52 Le Honjin n'a aucun effet sur un So-Taïsho donnant des ordres, comme un Busho, à son propre Contingent. La Portée de Commandement du So-Taïsho sert à cela.

4.53 Les Honjins ne bougent jamais; ils possèdent un Potentiel de Mouvement de '0'. Ils ne sont entourés que d'hexagones Frontaux, mais aucune unité de combat ne peut s'empiler avec un Honjin.

4.54 Chaque Honjin possède des gardes du corps intrinsèques : une "unité" d'Ashigarus armée de mousquets (AS-T).

- Un AS-T de Honjin ne peut effectuer que des Tirs de Réaction
- Un AS-T de Honjin ne peut que se défendre contre le Choc; il n'attaque jamais
- Un Honjin possédant une ZOC tout autour de lui (cf. 7.21), aucune unité ne peut obtenir une Supériorité de Position contre un Honjin.

4.55 Si un Honjin est obligé de retraiter ou de dérouter, il est, à la place, éliminé.

NOTE DE JEU : Parce que rester dans son Honjin maximise les capacités du So-Taïsho, ses troupes personnelles (généralement le plus grand Contingent de la bataille) servent plus de réserve qu'à autre chose.

4.6 MOUVEMENT DES BUSHOS

4.61 Un Busho peut bouger selon les conditions suivantes :

1. Un Busho bouge après avoir donné ses ordres à ses troupes.

2. Un Busho peut (aussi) bouger quand il reçoit un ordre de Mouvement de Bushos (BMO) de la part de son So-Taïsho... même s'il se trouve en ZOC ennemie. Cf. 4.42.

4.62 Un Busho possède généralement un MA de '9'. Cependant,

- Un Busho blessé a un MA de '6'
- Un Busho qui commence son mouvement dans une ZOC ennemies a un MA de '4'; '3' s'il est blessé.

4.63 Un Busho n'a pas d'orientation.

4.64 Un Busho doit donner ses ordres avant de bouger; aucun ordre ne peut être donné une fois qu'il a bougé.

NOTE DE JEU : cela signifie que toute action de Ralliement, de Retrait de Hit, et de Regroupement, doit être tentée / menée avant que le Busho ne bouge.

4.65 Le Busho d'un Contingent ne peut pas donner un ordre pour bouger un autre Busho — même si celui-ci est empilé avec une unité de combat qui bouge; seul le So-Taïsho peut faire bouger d'autres Bushos.

4.7 BUSHOS ET UNITES ENNEMIES

4.71 Un Busho ne peut entrer dans une ZOC ennemie que si cette ZOC contient déjà une unité de combat amie. Tout comme les unités de combat, un Busho doit lui aussi cesser son mouvement pour la Phase d'Ordres en cours dès qu'il entre dans une ZOC ennemie. Cf. 10.28.

4.72 Dès qu'une unité de combat bouge, ou commence un mouvement, jusqu'à deux (2) hexagones d'un Busho qui n'est pas empilé avec une unité de combat amie, ce Busho peut effectuer un Retrait de Réaction (cf. 6.45 pour les détails). S'il ne fait pas cela — ou s'il ne le peut pas (à cause de 6.45, d'unités de combat ou du terrain) — l'une des choses suivantes se produit :

- S'il n'est approché que par des unités d'infanterie ennemies, placez tout simplement ce Busho avec la plus proche unité amie
- S'il est approché par une unité ennemie de Kibamusha, jetez le dé. Si le score est de 3 à 9, ce Busho est éliminé (capturé / tué). Si le score est de 0 à 2, placez le avec la plus proche unité amie, comme ci-dessus.

Si un Busho est empilé avec une unité qui est en Déroute ou qui est éliminée, le Busho est placé avec la plus proche unité amie. Si le Busho ne peut atteindre "la plus proche unité amie" parce qu'il est encerclé par des unités ou des ZOC ennemies à travers lesquelles il devrait passer, il est, à la place, éliminé.

5.0 ACTIVATION ET ORDRES

Les unités de combat ne peuvent bouger et combattre que lorsqu'elles en reçoivent l'ordre par leur Busho.

- Seul le joueur ayant l'Initiative peut choisir un Busho afin qu'il donne des ordres à son Contingent.
- Les Contingents ne peuvent recevoir des ordres de leur Busho que lorsqu'ils sont Actifs.
- Les joueurs peuvent utiliser la règle du Momentum pour donner à un Contingent/Busho activé jusqu'à deux Phases d'Ordres supplémentaires.
- Les joueurs peuvent également utiliser l'option de Court-Circuit pour activer un Busho.

► 5.1 INITIATIVE

L'Initiative sert à déterminer le joueur qui joue en premier lors des Phases d'Activation et d'Ordres.

5.11 Lors de la Phase de Détermination de l'Initiative, les joueurs déterminent qui commencera le Tour de Jeu avec l'Initiative. Ils jettent tous deux un dé, auquel ils ajoutent chacun le facteur d'Initiative de leur So-Taïsho. Le score le plus élevé l'emporte; on relance sur une égalité.

5.12 Lors de la Phase d'Activation, le joueur qui n'a pas l'Initiative active en premier ses Contingents.

5.13 Le joueur qui a l'Initiative effectue la première Phase d'Ordres.

5.14 Si un joueur ne possède aucun Contingent auquel il peut donner des ordres, son adversaire obtient automatiquement l'Initiative jusqu'à la fin du Tour de Jeu. Aucun jet de Continuité n'est requis.

5.2 ACTIVATION DES CONTINGENTS

Tous les Contingents commencent la partie Inactifs, sauf si le scénario indique le contraire. A mesure que le jeu progresse, ils (peuvent) deviennent Actifs suite à divers mécanismes, et ils peuvent demeurer Actifs par leurs actions. Seuls des Contingents Actifs peuvent recevoir l'ordre de bouger, de combattre, etc. Utilisez les marqueurs Actif/Inactif [Active/Inactive] pour vous aider à identifier leur statut, selon les besoins.

► **5.21** Un Contingent devient Actif dans l'une des circonstances suivantes :

1. Activation par un So-Taïsho : Il est activé par le So-Taïsho du Clan lors de la Phase d'Activation. Si le So-Taïsho est dans son Honjin, il peut activer un nombre quelconque de ses Contingents, à concurrence de son facteur d'Activation de Contingents. S'il ne se trouve pas dans son Honjin, il ne peut activer que les Contingents dont le Busho est à Portée de Commandement.
2. Court-Circuit réussi; cf. 5.61
3. Attaque de Choc ennemie : Si une unité d'un Contingent se trouvant à Portée de Commandement de son Busho est attaquée en Choc par une unité ennemie — un tir de

projectiles ne compte pas — , le Contingent entier est immédiatement Actif.

4. Renforts : Si un Contingent est programmé pour entrer ce Tour-ci comme renfort et si le scénario stipule que ce Contingent est Actif. Sinon, voir le point n°1.

NOTE DE JEU : Le point n°1 ne se produit que lors de la Phase d'Activation, et des Contingents ne peuvent pas être activés par cette méthode une fois cette Phase terminée. Ils peuvent cependant être activés par le point n°2 si les circonstances s'appliquent.

5.23 Un So-Taïsho ne peut pas activer plus de Contingents lors d'un même Tour de Jeu que son facteur d'Activation de Contingents. Ainsi, en un seul Tour, Tokugawa peut activer jusqu'à 3 Contingents Inactifs. D'autres Contingents peuvent être activés par les actions de l'ennemi, ou demeurer Actifs à cause de leur situation vis à vis de l'ennemi (5.26).

5.24 Seuls les Contingents dont le Busho n'est pas Terminé sont éligibles pour l'activation et/ou pour donner des ordres, à l'exception de 5.43 [1]; consultez également la règle du Momentum (5.4).

5.25 Une fois Actif, un Contingent le reste tant qu'un des points suivants est effectif :

- Au moins une unité de SI, d'AS ou de KB du Contingent se trouve jusqu'à deux hexagones d'une unité de combat ennemie Active, quel que soit le terrain ou la présence d'une unité entre elles; OU
- Au moins une unité de SI, d'AS ou de KB du Contingent est adjacente à une unité de combat ennemie, que cette dernière soit Active ou non.

► **5.26** Le statut d'Activation est à nouveau déterminé lors de chaque Phase d'Activation du joueur, comme suit :

- D'abord, tous les Contingents qui sont adjacents à des unités ennemies sont Actifs; puis
- Tous les Contingents se trouvant jusqu'à deux hexagones d'une unité ennemie Active, comme ci-dessus, sont également Actifs
- Les autres Contingents sont Inactifs, quelles que furent leurs actions au Tour précédent, jusqu'à ce qu'ils soient activés par le So-Taïsho.

Exemple d'Activation [Mimasetoge]

Le Clan Hojo ayant remporté l'Initiative, le joueur Takeda doit donc tout d'abord prendre ses décisions d'Activation. Il n'a aucun Contingent adjacent à d'autres Contingents. Une unité du Contingent de Baba Nobufusa se trouve à deux hexagones d'une unité Hojo, mais le Clan Hojo est Inactif. Tous les autres Contingents de Takeda étant situés à plus de deux hexagones des unités de Hojo, tous les Clans de Takeda sont Inactifs. Takeda Shingen possède un facteur d'Activation de Clans de 3 et peut donc activer jusqu'à trois Contingents. Takeda Shingen est dans son Honjin, donc tous ses Contingents sont éligibles. Le joueur Takeda décide d'activer le Contingent de Baba Nobufusa et un autre, conservant l'un de ses points d'Activation de Clans pour une éventuelle utilisation plus tard dans le Tour. Le joueur Hojo mène alors sa Phase d'Activation. Le

Contingent Hojo qui se trouve à deux hexagones de celui de Baba Nobufusa désormais Actif est automatiquement activé, permettant au joueur Hojo d'utiliser l'unique point d'Activation d'Hojo Ujikuni pour l'autre Contingent Hojo.

► 5.3 LES ORDRES

“Ordres” est le terme utilisé pour déplacer, attaquer avec, et rallier des unités au sein d'un même Contingent. Un seul Contingent peut recevoir des ordres à un instant donné (sauf en 5.7).

5.31 Pendant la Phase d'Ordres, le joueur qui a l'Initiative (5.1) désigne le Contingent Actif à qui il désire donner des ordres par l'intermédiaire de son Busho. Un Busho peut donner des ordres à toutes les unités de son Contingent, qu'elles soient “à portée”, comme décrit en 4.32, ou non (mais voir 5.33), et quel que soit leur type. Il ne peut donner des ordres qu'aux unités de son Contingent.

5.32 Un ordre permet à chaque unité Commandée de faire l'une des actions suivantes :

1. Bouger. Ceci inclut les Contingents qui entrent en tant que renforts. Les unités peuvent également tirer à n'importe quel moment de leur déplacement, en étant soumises à 6.13; ou
2. Faire tirer toute unité capable de le faire; ou
3. Retirer des Hits, comme indiqué en 11.71; ou
4. Se Regrouper pour ne plus être Désorganisée, comme décrit en 11.72; ou
5. Faire un Retrait Actif; 6.41.

5.33 Un Ordre permet à chaque unité Non Commandée de faire l'une des actions suivantes :

1. Bouger. Cependant, elles ne peuvent dépenser que la moitié de leur Potentiel de Mouvement imprimé, arrondi à l'entier inférieur, et ne peuvent pas devenir adjacentes à une unité ennemie. Cela inclut les Clans qui entrent en tant que renforts. Les unités se trouvant déjà en ZOC ennemie ne peuvent pas quitter cette ZOC, ni ne peuvent initier un Choc sauf si elles sont déjà Engagées (cf. 7.3); ou
2. Tirer avec toute unité d'archers capable de lancer des projectiles (l'infanterie équipée d'armes à feu doit être Commandée pour pouvoir tirer); ou
3. Retirer des Hits, selon 11.71

Elles peuvent également effectuer des Tirs de Réaction, et elles se Retirent quand elles sont éligibles (6.41).

NOTE DE JEU : Les unités du Contingent peuvent chacune accomplir des actions différentes, sauf si le Contingent effectue un Retrait Actif (6.41).

OU BIEN (au lieu de 5.32 ou de 5.33)

Cela permet de tenter un Ralliement des unités en Déroute. Dans ce cas, aucune des possibilités de 5.32 et de 5.33 n'est accessible. Cf. 11.73.

5.34 Bien qu'une unité de combat donnée puisse recevoir l'ordre de bouger, etc., plus d'une fois par Tour de Jeu

(Momentum réussi), elle ne peut pas bouger plus d'une fois lors d'une même Phase d'Ordres.

5.35 Les ordres ne servent pas à engager directement le Combat de Choc, qui se produit lors d'un segment ultérieur. Cependant, les ordres servent à Tirer. Cf. 8.21. Le Tir de Réaction (8.4) ne requiert aucun ordre; seul le joueur qui n'est pas en phase peut l'accomplir.

5.36 Une fois que le Combat de Choc a été résolu, la Phase d'Ordres en cours est terminée. Trois choses peuvent alors se produire (consultez également 5.38) :

1. Le joueur peut tenter d'obtenir une Phase d'Ordres de Momentum (5.4, sujette au Court-Circuit) pour le Busho qui vient juste de terminer la Phase d'Ordres; ou
2. Le joueur fait un jet de Continuité (5.5) — également sujet au Court-Circuit; ou
3. Le joueur passe (5.54).

5.37 Un Busho peut donner des ordres un maximum de trois fois à la suite lors d'un même Tour de Jeu (via le Momentum pour les deux dernières fois). Les Phases de Momentum ne nécessitent pas de Continuité. La Continuité permet à d'autres Bushos de donner des ordres.

5.38 Un Busho est Terminé quand l'un des cas suivants se produit :

- Il a terminé une Phase d'Ordres et ne veut pas (ou ne peut pas) effectuer une tentative de Momentum; ou
- Il est Court-Circuité; ou
- Il rate une tentative de Momentum; ou
- Il effectue un retrait Actif (6.41)

Quand un Busho est Terminé, placez un marqueur "Busho Finished" sur lui. Un Busho Terminé ne peut plus entreprendre d'autres Phases d'Ordres durant le Tour de Jeu en cours; Exception : cf. 5.43 [1].

5.39 Quand tous les Bushos sont Terminés, ou quand il n'y a plus de Contingent Actif restant et que leur So-Taïsho a utilisé tous ses points d'Activation de Contingents, ou si les deux So-Taïshos ont passé successivement, les joueurs procèdent à la Phase de Regroupement.

NOTE DE JEU : Les Clans Inactifs ne font rien; ils demeurent simplement sur place. Ils peuvent effectuer des Tirs de Réaction, mais cela se produit lors du "Tour" de l'autre joueur.

5.4 MOMENTUM

NOTE DE JEU : Le Momentum (et le Court-Circuit, plus bas) est une tactique de jeu extrêmement utile et puissante, spécialement pour le joueur qui détient la supériorité de commandement. Le Momentum ne s'applique qu'au Busho qui a donné des ordres lors de la Phase d'Ordres immédiatement précédente.

5.41 A la fin d'une Phase d'Ordres, si le Busho qui a donné des ordres lors de cette phase n'est pas Terminé (5.38), le joueur peut tenter d'accomplir une Phase d'Ordres supplémentaire

avec ce même Busho. Pour cela, ce Busho doit réussir un jet de dé de Momentum.

5.42 Pour obtenir un Momentum, le joueur jette un dé dont il compare le résultat au facteur de Momentum du Busho :

- S'il est inférieur ou égal au facteur, ce Busho entame une nouvelle Phase d'Ordres;
- S'il est supérieur au facteur, ce Busho est Terminé pour le Tour; passez à la Phase de Continuité.

EXEMPLE : Baba Nobufusa a besoin d'un jet de 0 à 5 pour obtenir un Momentum; un score de 6 à 9 le rend Terminé.

5.43 Jet de dé du Destin : Si le jet de Momentum est un '9', alors il est immédiatement jeté.

1. Si le second jet de dé est un '0' ou un '1', une Résurrection est possible. L'Initiative est immédiatement — mais temporairement — transférée au joueur adverse, qui peut utiliser l'un de ses Bushos dont le Contingent est Actif, qu'il soit Terminé ou non ! Un Busho ainsi activé alors qu'il était déjà "Terminé" ne peut pas tenter de Momentum, mais un Busho qui ne l'est pas encore et qui est activé par cette règle pourra tenter un Momentum.
2. Si le second jet de dé est de '2' à '7', le Busho qui tente le Momentum est Terminé. Passez à la Continuité.
3. Si le second jet de dé est un '8' ou un '9', alors le Busho est frappé par une Crise de Doute vis-à-vis de son allégeance. Le joueur jette deux dés, un pour son So-Taïsho, un pour le Busho, ajoutant les facteurs d'Initiative et de Momentum de chacun à leur dé respectif. Si le jet de dé du Busho ajusté par son facteur de Momentum est supérieur au jet de dé du So-Taïsho augmenté de son Initiative, il ordonne automatiquement un Retrait (cf. 6.41 et suite).

5.44 Les jets de dé de Momentum ne s'appliquent qu'au Busho qui vient de terminer une Phase d'Ordres. Vous ne pouvez pas appliquer un Momentum à un Busho qui est Terminé depuis plusieurs phases ou à un autre qui était Terminé et qui bénéficie de la règle de Résurrection, comme décrit en 5.43 [2].

5.45 Un Busho ne peut obtenir que deux (2) Phase d'Ordres générées par un Momentum par Tour de Jeu. Un Busho qui parvient à accomplir trois Phases d'Ordres à la suite — une initiale et deux générées par un Momentum — est automatiquement Terminé.

NOTE DE JEU : Il est important de différencier la Continuité du Momentum. Le Momentum permet à un Busho de jouer à nouveau. La Continuité permet de faire jouer un leader différent.

► 5.5 CONTINUITÉ

La Continuité sert à conserver le "Tour" du So-Taïsho en permettant à un autre Busho de donner des ordres.

5.51 Lors de la Phase de Continuité, le joueur qui a l'Initiative détermine s'il conserve l'Initiative et l'applique à un autre Busho. Pour cela, il désigne un Busho qui n'est pas Terminé afin qu'il donne des ordres à son Contingent. Une fois le Busho

désigné, il jette un dé dont il compare le score au facteur d'Initiative de son So-Taïsho :

- Si le jet de dé est inférieur ou égal au facteur d'Initiative, le joueur conserve l'Initiative et passe à la Phase "C" avec le Busho nouvellement choisi.
- Si le jet de dé est supérieur au facteur d'Initiative, l'Initiative passe au joueur adverse, qui peut alors procéder à la Phase "C".

NOTE DE JEU : Un So-Taïsho peut tenter la Continuité qu'il soit Terminé ou non.

5.52 Il n'y a aucune autre pénalité à un jet de Continuité raté; le Contingent désigné est toujours libre de jouer plus tard dans le Tour de Jeu quand / si son So-Taïsho regagne l'Initiative.

5.53 Si un joueur n'a plus de Contingent pouvant encore recevoir d'ordres, son adversaire obtient automatiquement l'Initiative jusqu'à la fin du Tour de jeu. Aucun jet de dé de Continuité n'est alors nécessaire.

5.54 Un joueur peut choisir de ne pas tenter de Continuité, laissant ainsi l'Initiative à son adversaire. La partie passe à la Phase de Regroupement (G) si les deux joueurs passent consécutivement.

5.55 Il n'y a aucun ajustement au jet de dé de Continuité, et le fait que le Busho désigné se trouve à Portée de Commandement ou non de son So-Taïsho n'a aucune importance.

NOTE DE JEU : Malgré l'emploi de la Continuité, l'Initiative change souvent plusieurs fois de mains durant un même Tour. La Phase d'Ordres est ignorée uniquement lorsqu'il n'y a plus de Busho pouvant donner des ordres, quand ils sont tous terminés, ou quand les deux joueurs ont successivement Passé.

5.6 L'OPTION DE COURT-CIRCUIT

Le Court-Circuit est une tentative indépendante de s'emparer de l'Initiative que possède l'adversaire. C'est un mécanisme uniquement disponible pour le So-Taïsho de l'armée.

NOTE DE CONCEPTION : Le Court-Circuit est un mécanisme de jeu dont le but est de simuler l'effet de la supériorité tactique de commandement. Les joueurs familiers avec le système GBoH noteront que cette règle — élément important de tous les jeux précédents — est quelque peu différente ici... pour ne pas dire plus.

Comment ?

5.61 Procédure de base du Court-Circuit : Avant de voir ce qu'est le Court-Circuit et comment il affecte le jeu, voici comment on le résout.

1. Désignez le Busho qui bénéficiera du Court-Circuit. Vous pouvez utiliser le Court-Circuit pour activer un Contingent Inactif (selon 5.21). Vous ne pouvez pas désigner un Contingent Inactif si le So-Taïsho n'a plus de point d'Activation de Clans de reste.

2. Le joueur qui tente le Court-Circuit jette un dé dont il compare le score avec le facteur d'Initiative du So-Taïsho de son armée.

- Si le jet de dé est supérieur au facteur, la tentative de Court-Circuit échoue. Il n'y a aucune pénalité pour le So-Taïsho qui a jeté le dé (il a juste gaspillé l'une de ses tentatives de Court-Circuit). Le Busho initial procède à sa Phase d'Ordres.
- Si le jet de dé est inférieur ou égal au facteur d'Initiative du So-Taïsho, la tentative de Court-Circuit est un succès, et l'Initiative passe à son joueur. Le Busho ainsi Court-Circuité est Terminé.

3. Si le Contingent du Busho désigné (et réussi) est Inactif, le So-Taïsho doit dépenser l'un de ses points d'Activation de Contingents pour activer ce Contingent. Consultez 5.62 pour savoir quand cela peut se produire.

NOTE DE JEU : Les vétérans de GBoH peuvent immédiatement voir le gros changement : TOUS les Courts-Circuits dépendent du So-Taïsho... et il n'est pas pénalisé s'il échoue. Néanmoins, chaque So-Taïsho a un nombre maximum de tentatives de Court-Circuit qu'il peut effectuer par Tour de Jeu, donc tout n'est pas "tout rose" ici. Comme avec la Continuité, que le So-Taïsho soit Terminé ou non n'influe aucunement sur sa capacité à Court-Circuiter.

Quand ?

5.62 Le joueur adverse a deux options de Court-Circuit, chacune utilisable selon différentes circonstances.

1. Court-Circuit de Continuité : Si — et seulement si — le joueur qui a l'Initiative réussit sa tentative de Continuité (5.51), le joueur adverse a alors l'option de tenter de Court-Circuiter cette Continuité, si le Busho désigné (cf. 5.61) :

- Possède un facteur de Momentum égal ou supérieur au Busho adverse
- A son Contingent Actif.

Cf. 5.61 pour la procédure.

EXEMPLE [Mimigawa] : Le joueur Otomo vient tout juste de terminer une Phase d'Ordres avec Tagita Shigekane. Il désire continuer son Tour, cette fois-ci en désignant Saeki Korenori (facteur de Momentum de 3) pour la Continuité. Le joueur Otomo jette un '4' qui équivaut au facteur d'Initiative de Tawara Chikitaka (le So-Taïsho du Clan Otomo), et donc a obtenu la Continuité. Cependant, le joueur Shimazu n'est pas d'accord et tente un Court-Circuit, désignant le Contingent Actif de Shimazu Tadahira (Momentum 4). Il jette le dé de Court-Circuit, obtenant un '3' qui est inférieur au facteur d'Initiative de Shimazu Yoshihisa (le So-Taïsho du Clan Shimazu). De ce fait, la tentative de Court-Circuit est un succès, l'Initiative passe alors à Shimazu, et le Contingent de Tadahira peut recevoir des ordres. Tagita Shigekane est Terminé.

2. Court-Circuit de Momentum : Si le joueur qui a l'Initiative réussit un jet de Momentum (5.4), son adversaire peut tenter de le Court-Circuiter de la même manière qu'en 1, ci-dessus,

excepté qu'ici un Contingent Inactif (mais dont le Busho n'est pas Terminé) peut également être désigné.

EXEMPLE [Mimigawa] : Suite de l'exemple précédent, Tadahira (Momentum de '4'), après avoir effectué sa Phase d'Ordres initiale, tente un Momentum. Le joueur Shimazu jette un '3', et Tadahira obtient le Momentum. Cependant, le joueur Otomo annonce une tentative de Court-Circuit avec Tagita Shigekane. Il jette un '7', ratant le Court-Circuit car ce score est supérieur à l'Initiative de Tawara Chikitaka. Il a utilisé l'une de ses tentatives de Court-Circuit... et Tadahira joue. Il n'y a pas d'autre effet négatif contre Tagita Shigekane parce qu'il a été désigné comme bénéficiaire de la tentative de Court-Circuit.

5.63 Il y a trois restrictions concernant le Court-Circuit :

- Un So-Taïsho peut tenter de Court-Circuiter qu'un nombre de fois par Tour de Jeu égal à son facteur de Court-Circuit ;
- Un So-Taïsho peut Court-Circuiter quand il est à l'extérieur de son Honjin. Cependant, lors du jet d'un tel Court-Circuit, divisez par deux son facteur d'Initiative, arrondi à l'inférieur ;
- Chaque So-Taïsho est limité à une seule tentative de Court-Circuit par Phase d'Ordres.

5.64 Un Busho qui a été Court-Circuité est Terminé. Il ne subit aucun autre effet, ni lui ni aucun autre leader.

NOTE DE JEU : Les aficionados de GBoH noteront que la règle du "Court-Circuité / Pas de Momentum" n'est pas utilisée dans ce jeu.

5.65 Un Busho qui réussit un Court-Circuit ne peut pas ne "rien faire". Il doit donner un ordre de bouger ou de combattre à au moins une unité, ou il doit utiliser sa Portée de Commandement pour faire combattre des unités.

NOTE DE CONCEPTION ET DE JEU : Non, vous ne pouvez pas reculer vos unités d'un hexagone puis les faire avancer d'un hexagone (comme un sorte de jogging sur place). Vous devez soit faire tirer, attaquer ou bouger au moins une unité afin qu'elle soit dans un autre hexagone — déplacée.

5.7 COORDINATION

NOTE DE CONCEPTION : La coordination entre des troupes issues de différents Contingents était difficile à cette époque, et même quand elles étaient du même clan mais sous les ordres de Bushos différents, la personnalité compétitive des Bushos extrêmement individualistes entravait souvent toute efficacité.

5.71 Un joueur peut tenter de donner des ordres à deux (jamais plus) Contingents Actifs en même temps. Pour cela, le joueur annonce une tentative de Coordination quand c'est son Tour (cf. 5.24), puis il désigne les deux Contingents qu'il va tenter de coordonner.

5.72 Pour refléter le Coordination, le joueur jette un dé dont il compare le score au facteur de Momentum des deux Bushos sélectionnés.

- Si le jet de dé est inférieur ou égal au facteur de Momentum des deux Bushos, la Coordination est réussie
- Si le jet de dé est supérieur au facteur de Momentum de l'un des deux Bushos, la Coordination a échoué. Il n'y a aucune pénalité pour ces Contingents, mais le joueur doit alors faire une Continuité (avec l'un des deux Bushos précédemment sélectionnés) s'il veut faire autre chose.

5.73 Les Contingents qui réussissent à se coordonner accomplissent alors une Phase d'Ordres... selon les règles normales, excepté pour le Choc. Quand des unités de différents Contingents sont impliquées dans le même Segment de Choc — pas seulement dans la même attaque, le même Segment — le joueur attaquant doit jeter un dé et consulter la Table de Choc des Contingents Coordonnés [Contingent Coordination Shock Table] pour voir si les attaques de ce segment ont lieu "comme prévu". Le résultat de la table s'applique à toutes les attaques de ce Segment de Choc.

5.74 Des Contingents coordonnés peuvent faire des jets de Momentum, en utilisant le facteur de Momentum le plus bas des deux Bushos et en ajoutant un (+1) au DR. Si le Momentum est réussi, revenez à 5.73.

5.75 Une seule tentative de Coordination n'est permise par Phase d'Ordres.

6.0 MOUVEMENT

6.1 POTENTIEL DE MOUVEMENT

NOTE DE CONCEPTION : Le Potentiel de Mouvement simule non seulement le temps qu'il faut à une unité pour aller d'un point 'a' à un point 'b', mais également sa relative manoeuvrabilité par rapport aux autres types d'unité.

► **6.11** Le Potentiel de Mouvement (MA) imprimé d'une unité de combat est le potentiel de base pour un seul ordre. Une unité de combat qui reçoit un ordre peut bouger à concurrence de son MA imprimé, sauf si elle est Non Commandée, auquel cas elle ne peut bouger que jusqu'à la moitié de son MA, arrondie à l'entier inférieur. Les unités peuvent toujours dépenser moins de Points de Mouvements que leur MA imprimé. Les unités Désorganisées ont un MA diminué.

NOTE DE JEU : Cf. 4.6 concernant le mouvement des Bushos.

6.12 Une unité de combat ne peut bouger qu'une seule fois par Phase d'Ordres. Ainsi, une unité de Kibamusha recevant de la part d'un Busho l'ordre de bouger durant la Phase d'Ordres initiale de ce Busho peut à nouveau se déplacer; mais pour cela, elle doit attendre un nouvel ordre de ce Busho qui sera donné lors d'une Phase de Momentum subséquente.

6.13 Le fait de Tirer (8.2) coûte des Points de Mouvement aux unités en phase. Il en coûte :

- Unités AS-T : 2 Points de Mouvement et
- Unités AS-B et SI-B : 1 Point de Mouvement pour Tirer.

Ces unités doivent avoir suffisamment de MP à dépenser, et elles ne peuvent tirer qu'une seule fois pendant leur Phase

d'Ordres. Les unités KB-B ne paient aucun MP pour Tirer mais ne peuvent le faire qu'une seule fois.

6.2 MOUVEMENT ET TERRAIN

NOTE DE CONCEPTION : L'une des différences majeures entre le Japon et l'Occident de cette époque — spécialement en terme de combat à cette époque (ou même plus tôt) — est le terrain. Le Japon est une contrée relativement vallonnée, voire montagneuse, dans laquelle la plupart des montagnes étaient recouvertes de forêts denses. Peu nombreuses sont les régions de plaines tant recherchées plus tard par les généraux. Par conséquent, les formations n'étaient pas aussi denses ou étroitement serrées qu'en Occident, donnant ainsi aux troupes japonaises un peu plus de flexibilité.

► **6.21** Une unité dépense des Points de Mouvement (MP) pour chaque hexagone où elle entre, y compris les MP pour traverser certains côtés d'hexagone (listés). Les coûts en MP dépendent de la Formation de l'unité (cf. 6.6) et dans certains cas de son Type. Les unités paient également des Points de Mouvement pour changer d'orientation; cf. 7.1. Rappelez vous également de 6.13.

► **6.22** Il n'y a aucun coût de Cohésion pour entrer dans un hexagone ou pour traverser un côté d'hexagone. Certaines unités subissent un Hit de Cohésion quand elles changent d'orientation dans certains hexagones (cf. 7.14).

NOTE DE CONCEPTION : Les "unités" japonaises étaient bien plus informées que leurs homologues européennes, et leur formation était bien moins importante que pour ces dernières.

NOTE DE JEU : Contrairement à Samurai et à tous les autres jeux GBoH, les unités de combat dans RAN ne subissent aucun Hit de Cohésion à cause du mouvement mais à la place paient un coût plus important en Points de Mouvement selon leur Formation (cf. 6.6).

6.23 Certains côtés d'hexagone sont infranchissables pour certaines unités : ces unités ne peuvent pas entrer / traverser de tels (côté d') hexagones. La Table des Terrains [Terrain Chart] décrit toutes ces restrictions.

6.24 Table des Terrains : Elle indique les coûts en Points de Mouvement de chaque Formation / Type d'unité qui entre / traverse un type de terrain spécifique.

6.3 RESTRICTIONS DE MOUVEMENT

6.31 Quand une unité se déplace, elle trace un chemin d'hexagones contigus sur la grille d'hexagones, en payant le prix d'entrée de chaque hexagone pénétré. Le mouvement d'une unité doit être achevé avant que celui d'une autre puisse commencer.

6.32 Une unité peut être bougée dans n'importe quelle direction ou combinaison de directions, à condition que l'hexagone dans lequel elle entre fasse partie de son Front (7.11). Pour qu'une unité change de direction elle doit d'abord changer d'orientation (7.13).

6.33 Une unité en mouvement doit avoir suffisamment de MP de reste pour payer le coût du terrain de l'hexagone pénétré; sinon, elle ne peut entrer dans cet hexagone.

6.34 Important : Une unité ne peut pas utiliser son dernier MP restant pour devenir adjacente à une unité ennemie. Exception : un Kibamusha faisant un Norikuzushi (9.34).

6.4 RETRAIT

Le Retrait est une retraite volontaire. Il y a deux types de Retrait : Le Retrait Actif (AW) et le Retrait de Réaction (RW). Leur emploi et leur résolution dépendent du fait que ce soit la Phase d'Ordres du joueur ou non. De plus, toute sorte de Retrait Actif peut entraîner un Hara-kiri du Busho qui l'a ordonné; voir 10.4.

► Des unités Engagées ne peuvent pas faire de RW et ne peuvent effectuer de AW que sur un jet de dé (cf. 6.43 et 7.3).

► **6.41** Le Retrait Actif est un ordre donné à toutes les unités d'un Contingent par le Busho lors de sa Phase d'Ordres. Elles ne peuvent rien faire d'autre. Un Busho :

- Peut ordonner un Retrait Actif à n'importe quel moment.
- Doit ordonner un Retrait Actif s'il jette un '8 ou un 9' après le Jet de Dé du Destin décrit en 5.43.

6.42 Quand elles reçoivent un ordre de AW, toutes les unités concernées doivent bouger de manière à ne plus se retrouver jusqu'à deux hexagones d'une unité ennemie Active. Les unités qui bougent ainsi ne paient aucun Point de Mouvement pour changer d'orientation avant ou après ce mouvement de AW; par contre elles paient le coût de tout changement d'orientation pendant leur déplacement. De plus, les unités ne peuvent pas :

- Excéder leur Potentiel de Mouvement
- Se retirer dans une ZOC ennemie ni dans tout hexagone, ou à travers tout côté d'hexagone, dans / à travers lequel le mouvement est interdit
- Tirer durant n'importe quel type de Retrait
- Changer de Formation

Si une unité ne peut pas effectuer un tel Retrait, elle doit demeurer sur place. Après un Retrait, le Busho est Terminé.

Exception : Le joueur peut retirer des Hits ou effectuer un Regroupement pour les unités qui ont commencé la phase à plus de deux hexagones d'une unité ennemie et qui n'ont pas bougé.

NOTE DE JEU : L'objectif est d'essayer de bouger toutes les unités afin que le Contingent soit Inactif à la fin de ce genre de mouvement.

6.43 Toutes les unités Commandées qui reçoivent un ordre de AW alors qu'elles sont Engagées doivent faire un jet de dé pour voir si elles peuvent retraiter; cf. 7.3 pour les détails.

► **6.44** Le Busho d'un Contingent qui a reçu un ordre de Retrait Actif peut être obligé, par le code japonais du Bushido, la règle sociale quand on perd la face, etc., de se faire Seppuku (suicide rituel). Jetez un dé :

- Si le jet de dé est supérieur à son facteur de Momentum (à son Initiative si c'est un So-Taïsho), il se fait Seppuku; il est éliminé et retiré du jeu
- Si le jet de dé est inférieur ou égal à son Momentum / Initiative, le Busho a réussi à sauver la face, et continue... de vivre.

6.45 Le Retrait de Réaction est une forme de retraite effectuée par une unité du joueur qui n'est pas en phase pendant un Segment de Mouvement et de Tir ennemi, face à une unité d'infanterie ennemie en approche. Le RW n'est pas possible si l'unité ennemie en approche est un Kibamusha. Le RW ne requiert aucun ordre (voir également 7.17). Pendant un Segment de Mouvement et de Tir ennemi, ou immédiatement après une Avance Après Combat ennemie (11.5), une unité peut éviter le contact éventuel avec les unités "d'infanterie" en approche en la faisant retraiter d'un hexagone de manière à ce qu'elle maintienne une distance de plus de deux hexagones. Cf. 6.48.

- La décision du Retrait doit être prise quand une unité ennemie bouge jusqu'à deux (2) hexagones de distance, ou si une unité ennemie commence le Segment jusqu'à deux hexagones. Une unité déjà située dans une ZOC ennemie ou sans LOS jusqu'à l'unité ennemie active ne peut pas faire de RW.
- Le RW s'applique à des unités individuelles, pas au Contingent tout entier.

NOTE DE JEU : Oui, nous disons bien deux hexagones, ce qui fait qu'une unité éligible peut se retirer si un mouvement ennemi bouge jusqu'à deux hexagones — même si celui-ci ne se fait pas dans sa direction. De ce fait, le joueur inactif doit prendre la décision de se retirer avant que l'ennemi en mouvement n'affiche clairement ses intentions !

6.46 Les unités qui effectuent un RW doivent, à la fin de leur Retrait, effectuer un Test de TQ. Si l'unité a été approchée par un hexagone Arrière ou de Flanc (l'hexagone dans lequel l'unité ennemie en mouvement voulait entrer), ajoutez un (+1) au dé de TQ. Si le jet de dé est supérieur à la TQ de l'unité, elle subit un nombre de Hits égal à la différence. Une unité peut faire un Retrait de Réaction un nombre illimité de fois pendant un même Tour de Jeu, en effectuant à chaque fois un Test de TQ.

NOTE DE JEU : Les unités approchées par l'arrière peuvent "retraiter en avant" — tant qu'il existe un hexagone dans lequel elles peuvent entrer.

6.47 Des unités Désorganisées peuvent effectuer un Retrait de Réaction, ainsi que des unités d'un Contingent dont le Busho est Terminé. Les unités qui sont Engagées ne peuvent pas faire de RW.

6.48 Une unité qui effectue un RW conserve son orientation initiale pendant son Retrait. A la fin de celui-ci, si elle désire changer d'orientation, elle peut le faire, mais d'un seul angle d'hexagone (cf. 7.1).

6.49 Le Retrait de Réaction se produit pendant un Segment de Mouvement et de Tir du joueur ennemi. Une unité ne peut pas

retraiter lors d'un Segment de Combat de Choc. L'unité qui attaque / bouge peut continuer et terminer son déplacement face à un tel Retrait.

NOTE DE CONCEPTION : La considération psychologique et le code du bushido se reflètent dans les différences entre un Retrait "planifié" (Retrait Actif) et un autre qui est une décision "instinctive" (Retrait de Réaction).

Exemple de Retrait de Réaction

A Nunobeyama, une unité d'Ashigarus (AS) Mori bouge et parvient à deux hexagones d'un Ashigaru Amako équipé d'armes à feu (AS-T, TQ=5). Le joueur Amako décide que la discrétion est la meilleure part du courage et décide de faire un Retrait de Réaction. L'AS-T d'Amako recule dans son hexagone arrière droit, en conservant son orientation initiale. Le joueur Amako jette alors un dé. Le résultat est de 7. L'unité AS-T subit deux Hits de Cohésion. L'unité Mori d'AS a suffisamment de MP pour bouger d'un hexagone supplémentaire en direction de l'unité AS-T. L'AS-T d'Amako peut à nouveau faire un Retrait de Réaction, mais son joueur le décline et reste sur place. Lors d'une Phase d'Ordres ultérieure, si l'AS est à nouveau activé et se trouve toujours à deux hexagones de distance, l'unité AS-T pourra faire un RW — à condition qu'elle ne se trouve pas alors en ZOC ennemie et qu'elle puisse voir l'unité AS.

► 6.5 ATTAQUE DES SAMOURAÏS : LE CODE DU BANZAÏ

6.51 Quand un Contingent entreprend un Retrait Actif, toute unité de Samouraïs ennemie — KB ou SI (mais pas armée de projectiles) — se trouvant jusqu'à six (6) Points de Mouvement d'une unité qui se retire et s'il n'y a aucune unité montée amie ou ennemie entre elles, doit effectuer un test de Banzai une fois que tous les mouvements du Retrait Actif ont eu lieu. Le joueur Inactif jette un dé pour chaque unité, en ajoutant le facteur de Momentum de son Busho si l'unité de Samouraïs se trouve dans sa Portée de Commandement à ce moment là :

- Si le jet de dé est inférieur ou égal à la TQ de l'unité, celle-ci doit immédiatement bouger de la moitié de son Potentiel de Mouvement imprimé (arrondi à l'entier supérieur) en direction de l'unité ennemie qui a retraité la plus proche et l'attaquer en Choc (si elle l'atteint). Quand il y a plus d'une unité cible possible pour une telle charge, le joueur qui bouge détermine sa cible. Cependant, s'il y a plus d'une cible, celle qui est choisie doit être, si possible, une n'étant pas encore attaquée de cette manière.
- Si le jet de dé est supérieur au facteur de TQ, l'unité reste sur place.

6.52 S'il y a des unités d'infanterie amies sur leur chemin, les unités de Samouraïs qui font un Banzai les traverse pour atteindre leur cible. Il n'y a aucune perte de Cohésion pour l'unité qui bouge, mais l'unité ainsi traversée doit immédiatement faire un Test de TQ. Si le DR est supérieur au TQ, l'unité subit un nombre de Hits égal à la différence.

6.53 Les attaques de Choc sont résolues une fois que tous les mouvements de Banzai sont achevés, selon la procédure de Choc (9.2) sauf qu'il n'y a aucun Test de Pré-Engagement pour les unités attaquantes.

► 6.6 FORMATIONS

Afin de faciliter le mouvement en terrain difficile (essentiellement à travers bois), l'infanterie ne tirant pas de projectiles et/ou la cavalerie peut opérer dans l'une des deux Formations possibles : Eparse [Open] (le mouvement est plus aisé, la capacité de combat est restreinte/affectée) ou Compacte [Close] (le mouvement est plus difficile, mais la capacité de combat est maximisée).

NOTE DE JEU : Les Bushos, les Samouraïs, les AS-B, les AS-T et les KB-B n'utilisent pas de Formation.

6.61 Les unités en Ordre Compact utilisent les coûts de déplacement inscrits pour leur type et pour leur Formation sur les Tables de Terrain / Mouvement. Elles utilisent toutes les règles de combat et leurs facteurs imprimés.

6.62 Les unités en Ordre Eparse, identifiées par l'emploi de marqueurs "Open Order", utilisent les coûts de déplacement inscrits pour leur type et pour leur Formation sur les Tables de Terrain / Mouvement. L'Ordre Eparse entraîne les effets suivants sur le combat :

- Elles subissent un décalage de 2 colonnes à gauche sur la Table de Combat de Choc [Shock Combat Table] quand elles attaquent
- Leur TQ imprimée est diminuée de un
- Soustrayez deux (-2) à tout jet de dé de Retrait de Réaction (6.46).

NOTE DE JEU : L'Ordre Eparse n'affecte pas directement les capacités défensives d'une unité, autre qu'en diminuant sa TQ, et donc sa Cohésion, en la rendant plus facile à "réduire", etc.

6.63 Une unité dépense la totalité de son Potentiel de Mouvement imprimé pour passer d'une Formation à une autre, et un tel changement ne peut pas se faire si elle est Désorganisée ou adjacente à une unité ennemie. Une unité ne peut pas changer de Formation pendant un Retrait de Réaction quel que type.

6.64 Sauf si le contraire est stipulé, au début d'une partie, les unités peuvent être placées dans la Formation que le joueur désire.

6.7 EMPILEMENT

► **6.71** L'empilement désigne le fait d'avoir plus d'une unité dans un même hexagone à un moment quelconque. La règle de base est : une unité de combat par hexagone. De plus, aucune unité de combat ne peut se trouver dans le même hexagone que celui d'un Honjin; cf. 4.52.

NOTE DE JEU : Contrairement à SAMURAI, les AS-T (Teppo) et les AS-B (Yumi) ne peuvent pas s'empiler entre eux, ni s'empiler avec des unités d'Ashigarus.

6.72 Les Bushos, les Samouraïs et les marqueurs d'information ne comptent pas dans l'empilement. Un hexagone peut contenir un nombre quelconque de ces pions.

6.73 Une unité ne peut jamais entrer dans, ni traverser, un hexagone contenant une unité de combat ennemie.

► **6.74** Une unité peut traverser un hexagone occupé par une autre unité de combat amie en violation des restrictions d'empilement, tant qu'elle ne termine pas son mouvement empilée avec elle. Néanmoins,

- L'unité stationnaire subit toujours un (1) Hit de Cohésion
- L'unité en mouvement paie +1 MP
- Si la retraite d'une unité l'oblige à s'arrêter dans un hexagone déjà occupé par une unité amie, l'unité qui retraite doit si possible, à la place, continuer de bouger d'un hexagone supplémentaire à travers l'unité amie — la pénalité de 1 Hit s'applique à l'unité stationnaire. Si elle ne peut pas avancer de cet hexagone supplémentaire à cause du terrain ou d'une présence ennemie, elle est éliminée.

7.0 ORIENTATION ET ZOC

7.1 ORIENTATION

7.11 Toutes les unités doivent être orientées dans un hexagone de manière à ce que leur haut (le côté portant le nom de son Contingent) soit en face d'un angle de l'hexagone (entre deux côtés d'hexagone, comme illustré plus bas). Les deux hexagones situés devant sont les hexagones de Front; ceux qui sont situés sur les côtés, les Flancs, et ceux qui sont derrière, l'Arrière.

7.12 Une unité ne peut aller que dans un hexagone de son Front.

7.13 Pour qu'une unité change d'orientation, elle doit pivoter dans son hexagone. Toutes les unités peuvent pivoter d'un angle d'hexagone (par hexagone) sans coût supplémentaire. Tous les changements d'orientation de plus d'un angle d'hexagone (par hexagone) coûtent un MP par angle d'hexagone supplémentaire.

7.14 Les unités qui pivotent dans un hexagone de bois ou de village subissent un (1) Hit de Cohésion. Exception : ceci ne s'applique pas aux unités équipées d'armes à feu ou d'arcs, ni aux unités en Ordre Eparse.

7.15 Un Honjin est entouré de six hexagones Frontaux.

7.16 Une unité en phase qui commence son mouvement dans une ZOC ennemie peut changer d'orientation si :

- Elle n'est dans la ZOC que d'une seule unité de combat ennemie, et
- Elle ne sort pas de cet hexagone pendant la phase en cours, et
- Elle n'est pas Engagée (7.3)

7.17 Réorientation de Réaction. Les unités qui ne sont pas en phase peuvent pivoter en réaction aux mouvements ennemis sous certaines conditions et restrictions. Ce changement d'orientation, quand il est autorisé, n'est effectué

- Que si l'unité ne va pas entreprendre un Retrait de Réaction (6.45), et

- Que s'il se produit au moment où l'unité peut choisir de faire un RW

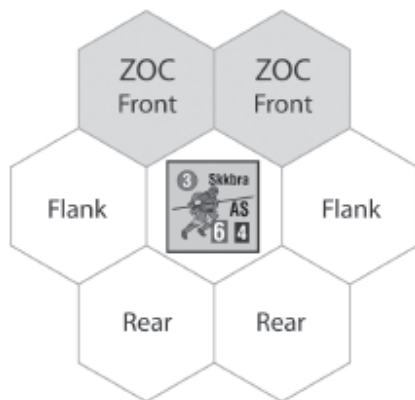
► **7.18** Quand elle entreprend une Réorientation de Réaction, l'unité qui n'est pas en phase ne doit pas se trouver dans la ZOC d'une unité ennemie et, si elle est éligible, ne peut se réorienter que d'un angle d'hexagone... et ceci qu'une seule fois par phase :

- Si l'unité qui approche est une infanterie et si l'unité stationnaire est un KB, la réorientation est automatique.
- Si l'unité qui approche est une infanterie et si l'unité stationnaire est également une infanterie, cette dernière ne peut changer d'orientation que sur un jet de dé inférieur ou égal à sa TQ. Le même principe s'applique à un KB approchant d'un autre KB.
- Si l'unité qui approche est un KB et si l'unité stationnaire est une infanterie, cette dernière ne change pas d'orientation
- Toute unité étant la cible d'une attaque de H&D doit effectuer une Réorientation de Réaction.

7.2 ZONES DE CONTROLE (ZOC)

7.21 Les unités suivantes exercent des ZOC :

- Toutes les unités de combat exercent une ZOC dans leurs hexagones de Front (uniquement)
- Un Honjin exerce une ZOC dans tous les hexagones qui l'entourent (qui sont tous de Front)
- Les unités Désorganisées, les Samouraïs et Bushos individuels, n'exercent aucune ZOC.



7.22 Les ZOC ne s'étendent pas dans un hexagone dans lequel le mouvement est interdit. Exception : les unités équipées d'armes à feu et d'arcs exercent une ZOC dans de tels hexagones (à cause de leur puissance de feu).

► **7.23** Une unité doit cesser son mouvement dès qu'elle entre dans une ZOC ennemie (cf. 7.16 et 11.52 concernant la réorientation). Une unité qui commence son mouvement dans une ZOC ennemie ne peut la quitter que si elle n'est pas Engagée. Dans ce cas, le premier hexagone où elle entre ne doit pas se trouver en ZOC ennemie.

7.24 Les unités qui sont Désorganisées ou Non Commandées, ne peuvent jamais volontairement entrer dans une Zone de Contrôle ennemie.

7.25 Les unités qui sont dans une ZOC ennemie (mais non Engagées) peuvent recevoir un Ordre de Tir. Les ZOC qu'elles subissent et qu'elles exercent n'obligent pas les unités à effectuer des attaques de Choc; cf. 9.1.

7.26 Les unités qui quittent volontairement la ZOC d'une unité pendant un Segment de Mouvement et de Tir, en tant que partie intégrante d'un ordre, sont sujettes au Tir de Réaction (8.21). Notez qu'être sujet au Tir de Réaction quand on quitte une ZOC ne s'applique qu'au mouvement lors du Segment de Mouvement et de Tir; cela ne s'applique PAS à l'Avance Après Combat, aux Retraites, ou à tout autre chose se produisant durant le Segment de Combat de Choc.

7.27 Si des unités opposées exercent une ZOC dans le même hexagone, elles sont toutes deux considérées comme "contrôlant" cet hexagone.

► 7.3 ENGAGE

7.31 A la fin de toute résolution de Choc où des unités opposées sont toujours adjacentes et n'ont pas bougé (c'est-à-dire qu'elles n'ont ni avancé ni retraité), placez un marqueur "Engaged" sur elles.

Ces unités :

- Ne peuvent pas Tirer, ni être la cible d'un Tir jusqu'à ce que le marqueur soit retiré
- Ne peuvent bouger ni changer d'orientation / de Formation (mais voir plus bas), sauf si leur Contingent tente un Retrait Actif (6.41) ou si c'est un Kibamusha qui n'est Engagé qu'avec de l'infanterie
- Doivent combattre en Choc si elles ne se retirent pas. Quand le commandant d'une unité Engagée, qu'elle ait été initialement attaquante ou en défense, est activé et effectue une Phase d'Ordres, cette unité doit combattre en Choc... même si elle est Désorganisée. Si l'unité doit se réorienter pour combattre en Choc, elle le fait.

7.32 Si le Busho ordonne à son Contingent d'effectuer un Retrait Actif, toutes les unités Engagées qui dépendent de lui doivent jeter un dé pour voir si l'ordre a bien été compris dans le bruit et le chaos de la mêlée. Jetez un dé :

- Si le score est inférieur ou égal à la TQ de l'unité, elle retraite. Cf. 6.4 concernant les détails.
- Si le score est supérieur à sa TQ, l'unité reste sur place et doit attaquer en Choc.

7.33 Un Kibamusha Engagé avec de l'infanterie peut s'en aller sans retraire; il effectue simplement un mouvement normal.

7.34 Le marqueur "Engaged" est retiré dès l'instant où les unités sont séparées.

8.0 TIRS

NOTE PRELIMINAIRE SUR LE COMBAT

Il y a deux types de combat : le Tir et le Choc. Le Tir intervient pendant (ou remplace) le mouvement à n'importe quel moment du Segment de Mouvement et de Tir d'une Phase d'Ordres. Le Combat de Choc se déroule pendant son propre segment... à la fin du Segment de Mouvement et de Tir, une fois que tous les ordres ont été donnés et que les mouvements ont été effectués.

NOTE DE CONCEPTION / HISTORIQUE : L'arquebuse arriva au Japon en 1542, comme cadeau de la part des marchands portugais. Les Japonais furent, comme d'habitude, prompts à reconnaître ses avantages — Oda Nobunaga plus rapidement que les autres — et encore plus prompts à fabriquer des répliques pour en équiper leurs soldats. Les mousquets avaient une portée légèrement supérieure à l'arc, mais une capacité létale bien plus importante. Bien que la cadence de tir d'un arc était très supérieure à celle de l'arquebuse (jusqu'à l'invention / l'emploi des cartouches), il fallait bien moins d'entraînement et de compétence pour utiliser une arme à feu par rapport à un arc. En 1570, l'arquebuse commençait à remplacer les Yumis sur le champ de bataille. Mais à cause des limites de manoeuvre, les "Teppos" furent majoritairement employés de manière défensive.

Pratiquement tous les Tirs ont lieu lors du Segment de Mouvement et de Tir, mais ils peuvent également se produire lors de Tirs de Réaction effectués par le joueur non en phase pendant le Segment de Combat de Choc.

► 8.1 UNITES DE TIR A DISTANCE

8.11 Il y a trois types d'unités de Tir à distance :

1. Fantassins équipés d'armes à feu (AS-T : 'T' pour Teppo)
2. Fantassins équipés d'arcs et de flèches (AS-B et SI-B)
3. Kibamushas équipés d'arcs et de flèches (KB-B)

8.12 La Portée de Tir — le nombre d'hexagones jusqu'auquel une unité peut tirer — est indiquée sur une ligne de la Table de Tir [Fire Table]. Une unité ne peut jamais tirer au-delà de sa portée maximale (sauf 8.25), et sa capacité à tirer à cette portée peut être limitée par la Ligne de Vue (8.23).

NOTE DE CONCEPTION : Les portées dans RAN sont un peu plus réduites que celles de SAMURAI, surtout en ce qui concerne les Teppos. Cette modification est due aux dernières informations que nous avons eues à ce sujet.

8.13 Une unité peut tirer par ses hexagones de Flanc. Cependant, quand elle fait cela, soustrayez deux (-2) au jet de dé.

8.14 Une unité ne peut tirer que sur un seul hexagone cible se trouvant à Portée de Tir — qui part des côtés d'hexagone de son Front et de ses Flancs, et qui est imprimée sur la Table de Résolution des Tirs [Fire Resolution Chart], en passant par le centre des hexagones de Front / Flanc adjacents — et jusqu'à laquelle elle peut tracer une Ligne de Vue.

8.15 Tir d'Arc Etendu : Quand une unité armée d'arcs tire sur une cible située plus bas qu'elle, elle peut tirer à une portée de '4'.

8.16 Les unités tirent individuellement; elles ne peuvent pas combiner leurs tirs... même si elles tirent contre la même cible (cf. Tir de Volée, 8.22).

8.17 Les unités d'AS-T et d'AS-B ont certaines restrictions concernant le Combat de Choc : elles ne peuvent jamais attaquer en Choc. Les SI-B et les KB-B n'ont pas ces restrictions.

8.18 Les AS-T Non Commandés ne peuvent pas Tirer lors d'une Phase d'Ordres amie. Elles peuvent toujours faire un Tir de Réaction, quand cela est possible, quelle que soit leur situation de commandement.

► 8.2 PROCEDURE DU TIR

8.21 Un AS-T peut Tirer aux moments suivants :

1. Tir Ordonné : Quand il reçoit un Ordre de Tir ou de Mouvement et de Tir. Il ne peut recevoir qu'un seul Ordre de Tir par Tour de Jeu. Retournez le pion du côté "Reaction Fire Only" pour indiquer qu'il a fait feu.
2. Tir de Réaction : Chaque fois qu'une unité ennemie entre dans sa ZOC ou tire sur lui

8.22 Tir de Volée : Des AS-T se trouvant dans des hexagones adjacents peuvent effectuer un Tir de Volée. Lors d'un Tir de Volée, chaque unité fait feu séparément contre la même cible. Cependant, la deuxième unité qui Tire ajoute un (+1) à son jet de dé, la troisième ajoute deux (+2). Le nombre maximum d'unités pouvant faire un Tir de Volée est de trois (3). Des unités qui ont bougé lors de la Phase en cours ne peuvent pas participer à un Tir de Volée.

8.23 Les AS-B, SI-B et KB-B peuvent Tirer selon les mêmes paramètres que les AS-T décrits en 8.21. Ces unités peuvent également effectuer des Tirs de Réaction de Retrait (8.42). De plus, les unités de KB-B ont la possibilité d'effectuer des Tir de Réaction de H&D, décrits en 8.44. Les unités armées d'arcs ne font jamais de Tir de Volée.

8.24 Une unité ne peut faire feu que contre une cible ennemie jusqu'à laquelle elle a une Ligne de Vue dégagée (LOS). Une LOS est calculée en traçant un chemin d'hexagones entre le centre de l'hexagone de l'unité qui Tire et celui de l'hexagone de la cible, via un côté d'hexagone de Front ou de Flanc de l'unité qui Tire. La LOS est bloquée par les bois, les lignes d'arbres, les villages et les unités de combat, sauf si ces obstacles se trouvent dans des hexagones situés plus bas que le tireur et sa cible. La LOS est également bloquée par un hexagone situé à un niveau d'élévation supérieur à la fois à ceux du tireur et de la cible.

8.25 Si l'unité qui Tire et l'unité cible se trouvent à des hauteurs différentes, les principes de base sont :

- Si l'unité qui Tire est plus élevée que sa cible, la LOS est bloquée si du terrain bloquant se trouve plus près de la cible.

- Si l'unité qui Tire est moins élevée que sa cible, la LOS est bloquée si du terrain bloquant se trouve plus près du tireur.

Un obstacle situé exactement "à mi-chemin" est considéré comme bloquant.

8.26 Si la LOS est bloquée, aucun projectile ne peut être tiré. Si la LOS n'est pas bloquée alors le Tir peut avoir lieu. **Exception:** Des unités peuvent toujours tirer contre un hexagone adjacent.

NOTE DE JEU : Une LOS pour un Tir doit être interprétée de manière stricte. Toutes les autres applications de la LOS sont appliquées plus soupagement. Et si la LOS "longe" la séparation entre deux hexagones, dont l'un est bloquant, traitez la comme "bloquée".

► 8.3 HARASSEMENT ET DISPERSION

8.31 Les Kibamushas (KB-B) armés d'arcs peuvent pratiquer une tactique de H&D. Le H&D nécessite une action complète d'une unité qui dure tout le Tour.

8.32 Un KB-B désirant effectuer un H&D doit débiter jusqu'à trois (3) hexagones (mais pas adjacent à) d'une unité cible. Il ne peut pas commencer en ZOC ennemie, et doit être capable de tracer un chemin d'hexagones libre d'unités ennemies. Ce chemin ne peut pas passer à travers une ZOC ennemie sauf si cette ZOC est adjacente à la cible. De plus, il doit avoir une LOS claire jusqu'à sa cible (8.16 et 8.17). Un H&D ne peut être accompli contre des unités ennemies se trouvant dans une ZOC amie.

8.33 Le chemin de H&D ne peut pas passer par/entrer dans des hexagones occupés par des unités amies, ni traverser un hexagone coûtant plus d'1 MP pour y pénétrer (en comptant les côtés d'hexagone).

8.34 Si l'unité remplit les conditions ci-dessus, elle peut Tirer sur la cible désignée sans bouger (sur la carte) ! La procédure est la suivante :

1. Désignez l'unité qui effectue un H&D
2. Désignez la cible, comme décrit ci-dessus
3. Résolez le Tir de projectiles comme s'il avait lieu à un hexagone de distance
4. Résolez le Tir de Réaction (8.43 et 8.53) s'il a lieu (à un hexagone de distance)
5. Si l'unité qui entreprend le H&D devient Désorganisée à cause du Tir ennemi (peu probable), elle continue d'effectuer cette tactique jusqu'à sa conclusion, mais en subissant l'ajustement au jet de Tir de -2 pour cause Désorganisation.

Tout cela se produit sans bouger l'unité qui Tire.

NOTE DE CONCEPTION : En fait, elle bouge réellement (jusqu'à sa cible puis elle revient à son point de départ). Nous avons simplement ignoré cette micro-gestion. La distance de tir standard était d'environ 30 yards.

8.35 Mouvement de Réaction : Si la cible est de l'infanterie, et qu'elle subit un Hit, le joueur de cette unité jette le dé.

- Si le jet de dé est inférieur ou égal à la TQ imprimée, rien ne se passe
- Si le jet de dé est supérieur à la TQ imprimée, cette unité avance d'un hexagone si celui-ci est libre. Si elle ne le peut pas, elle reste sur place sans autre effet. Voir également 8.37.

8.36 Impétuosité et attaque : Si l'unité cible est un KB (mais pas un KB-B), jetez le dé comme en 8.35. Cependant, si le jet de dé est supérieur, ce KB doit immédiatement se déplacer d'un maximum de quatre (4) MP en direction de l'unité qui a tiré, en passant pas le chemin le plus direct, pour l'attaquer en Choc (si elle y arrive). Toutes les règles normales de mouvement et de ZOC s'appliquent. Une telle réaction / charge est traitée comme partie intégrante du mouvement/Tour de l'unité qui a tiré, et le Choc qui en résulte (seuls le KB et le KB-B sont pris en considération) est résolu avant que toute autre chose ne se produise.

8.37 Toutes les unités qui sont la cible d'un H&D doivent effectuer une Réorientation de Réaction (7.17) pour faire face aux unités de H&D. Les unités qui font une Réorientation de Réaction peuvent également faire un Tir de Réponse (si la LOS le leur permet) que la tentative de réorientation soit réussie ou non.

8.4 TIR DE REACTION

Les unités peuvent Tirer en réaction à certains mouvements ennemis qui entrent dans (Réaction d'Entrée) ou sortent (Réaction de Retrait) de leur ZOC, ainsi qu'en réponse à un Tir ennemi (Réponse / Réaction de H&D).

8.41 Réaction d'Entrée : Quand une unité amie entre dans la ZOC d'une unité ennemie capable de Tirer, y compris lors d'une Avance Après Combat, cette unité ennemie peut Tirer contre l'unité entrante (la portée est d'un hexagone) avant que tout autre mouvement ne se produise. Tous les effets produits par ce Tir sont immédiatement appliqués.

8.42 Réaction de Retrait (uniquement les unités armées d'arcs) : Quand une unité quitte volontairement la ZOC d'une unité ennemie armée d'arcs, celle-ci peut Tirer sur l'unité en mouvement avant qu'elle ne quitte la ZOC. Les résultats sont appliqués avant le déplacement de l'unité. Le Tir de Réaction de Retrait est toujours considéré comme se faisant à une distance de '2'. Ce type de Tir n'est pas possible pour l'infanterie équipée d'armes à feu.

8.43 Tir de Réponse : Les unités capables de Tirer peuvent faire un Tir de Réaction contre une unité si / quand celle-ci lui tire dessus, et si elle a une LOS jusqu'à l'unité qui vient de Tirer (c'est une question d'orientation).

► **8.44 Tir de Réaction de H&D :** Toute unité armée d'arcs qui n'est pas la cible d'un Tir de H&D mais qui peut Tirer contre l'unité en approche, peut Tirer contre l'unité de H&D, si le chemin de déplacement de cette dernière l'amène à 1 ou 2 hexagones de l'unité qui réagit. Un tel Tir de Réaction se fait toujours à une distance de 2 hexagones, quelle que soit la distance réelle.

8.5 RESOLUTION DU TIR

8.51 La Table de Tir [Fire Table] est utilisée pour déterminer l'effet des Tirs. Lors de chaque tentative de Tir, on jette un dé et on croise son résultat avec la distance (en hexagones) à laquelle se trouve la cible par rapport à l'unité(s) qui Tire. Le jet de dé peut être ajusté par un (ou plusieurs; ils sont cumulatifs) des facteurs listés sous la table. Le résultat est le nombre de Hits de Cohésion que l'unité subit.

8.52 Si le résultat comporte un "D", le joueur jette un dé pour voir si cette unité est Désorganisée si ce n'est pas déjà le cas. Le joueur compare le score du dé à la TQ de l'unité. Si le résultat est supérieur à la TQ imprimée, l'unité est Désorganisée. Retournez la du côté Désorganisé et retirez tous les Hits — on ne les conserve pas. Si l'unité affectée était déjà Désorganisée, traitez le résultat comme un Hit supplémentaire. Le test de Désorganisation est effectué après avoir appliqué les Hits.

EXEMPLE : Une unité de TQ 6 avec 5 Hits subit un résultat 2D. Les Hits sont d'abord appliqués ce qui Désorganise l'unité et la laisse avec un Hit. Puisque l'unité est désormais Désorganisée, un échec au test de TQ lui infligera un autre Hit.

8.53 Tous les effets du Tir sont immédiats et se produisent avant que toute autre unité ne soit bougée.

► **8.54** Si un Busho se trouve dans l'hexagone qui se fait tirer dessus, et si le jet de dé de Tir non ajusté est de '9', il se peut que ce Busho soit touché. Voir 9.26 pour la résolution de cette perte.

8.6 ATTAQUE INDUITE PAR LES ARMES À FEU

8.61 Chaque fois qu'un AS-T cause plus d'un Hit à un AS ou SI ennemi, l'unité cible doit tenter de charger l'unité qui a tiré. Ceci s'applique que le Tir ait eu lieu durant une Phase d'Ordres ou que ce fut un Tir de Réaction !! Jetez un dé :

- Si le jet de dé est supérieur à la TQ de la cible, rien ne se passe... l'unité reste sur place.
- Si le jet de dé est inférieur ou égal à la TQ, l'unité cible va immédiatement au contact de l'unité qui a tiré et est désignée pour le Choc (Must Shock) — elle ignore les ZOC ennemies et tous les coûts de terrain / mouvement. Cependant, l'unité attaquante ne passe PAS de Test de Pré-Engagement de Choc (9.21). Le Choc est résolu lors du Segment de Choc suivant... même si c'est la phase de l'autre joueur ! Si l'unité qui charge ne peut pas atteindre l'unité qui a tiré à cause d'un terrain infranchissable, elle reste sur place.

8.62 Un Kibamusha (KB) pris pour cible charge automatiquement, en effectuant un Norikuzushi (9.3); aucun jet de dé n'est requis. Un KB-B doit faire le test indiqué en 8.61, et ne fait pas de Norikuzushi.

8.63 Les unités Désorganisées, y compris les Kibamushas, ne peuvent pas effectuer d'Attaque Induite par les Armes à Feu.

8.64 Cette règle ne s'applique pas aux tirs d'arcs.

NOTE DE CONCEPTION : Cette règle simule une tactique qui se développa quand les Japonais comprirent l'efficacité des arquebuses. Elle produira son plus grand effet lors des Tirs de Réaction, permettant ainsi à l'unité qui n'est pas en phase d'attaquer en Choc en dehors de son Tour.

9.0 COMBAT DE CHOC

9.1 PRE-REQUIS POUR LE CHOC

Le fait qu'une unité doive attaquer une unité ennemie dépend généralement à la fois de son type et du fait qu'elle ait bougé ou non, le Choc étant plus une question d'inertie que d'armes.

9.11 Choc obligatoire [Must Shock] : Lors du Segment de Combat de Choc, les unités de combat, autres que celles listées en 9.13 mais en incluant les unités Désorganisées, qui ont bougé pendant la Phase d'Ordres en cours — ce qui inclut le changement d'orientation, selon 7.16 — doivent effectuer une Attaque de Choc contre toutes les unités ennemies se trouvant dans leur ZOC... sauf si d'autres unités amies attaquent également ces unités ennemies.

EXEMPLE : Si deux unités amies entrent dans la ZOC d'une unique unité ennemie, une seule des unités en mouvement devra attaquer.

► **9.12** Toutes les unités Engagées, autres que les AS-T et AS-B, doivent attaquer en Choc. Les unités Désorganisées qui sont Engagées doivent également attaquer en Choc; cependant avant cela, elles doivent passer un test de TQ.

- Si le jet de dé est supérieur à la TQ imprimée, elles subissent un Hit de Cohésion et retraitent d'un hexagone en s'éloignant de l'unité en défense. Si elles ne peuvent retraiter — à cause de la présence d'autres unités ou d'une ZOC ennemie — elles subissent un Hit supplémentaire mais n'ont pas à attaquer en Choc. Elles demeurent Engagées.
- Si le jet de dé est inférieur ou égal à la TQ, elles attaquent en Choc mais avec un ajustement de 2 colonnes sur la gauche.

► **9.13** Les AS équipés d'armes à feu ou d'arcs n'attaquent jamais en Choc. Néanmoins, ils se défendent. Les SI et KB armés d'arcs peuvent attaquer en Choc, mais ils n'y sont jamais obligés sauf s'ils sont Engagés.

9.14 Ceux qui peuvent choisir d'attaquer en Choc : Toute unité Non Désorganisée se trouvant à Portée de Commandement de son Busho peut choisir d'attaquer toutes les unités de combat ennemies se trouvant dans sa ZOC (amie). Ceci, bien sûr, s'applique aux unités qui ne sont pas Engagées et qui n'ont pas bougé. Les unités Désorganisées qui ne sont pas Engagées n'attaquent pas en Choc.

9.2 PROCEDURE DU CHOC

Principes généraux : Après la fin du Segment de Mouvement et de Tir d'une Phase d'Ordres, le combat de Choc se produit. Le Choc fait partie de la Phase d'Ordres d'un Busho, et tous les Chocs engendrés par ce Busho sont résolus avant que le Busho / Contingent suivant ne soit activé (ou avant toute tentative de Momentum).

IMPORTANT : Chaque Combat de Choc est résolu par une série d'étapes effectuées séquentiellement par toutes les unités qui y participent — avant que l'étape suivante de Combat de Choc ne soit résolue. Ainsi, l'étape '9.23' est résolue, suivie de l'étape '9.24' pour toutes les unités impliquées, etc.

Nous vous suggérons d'effectuer chaque étape de gauche à droite sur la carte. Les joueurs peuvent employer le système de leur choix pour noter ce qu'il s'est produit le long de la ligne d'attaque.

NOTE DE CONCEPTION : Il semble plus facile de résoudre entièrement chaque combat individuellement. Cependant, faire cela crée un effet de blitzkrieg, dans lequel l'attaquant choisit quelles attaques il désire résoudre en premier afin de créer des percées. Malgré sa simplicité, ceci s'éloigne beaucoup de la réalité, rendant ainsi le système — et le jeu — inexact. Néanmoins, des Chocs isolés peuvent certainement être résolus à part, si cela n'affecte pas d'autres attaques. La méthode que vous choisissez devrait tenir compte de cet élément.

Segment de Désignation des Chocs

L'attaquant désigne lesquelles de ses unités vont attaquer en Choc et lesquelles (et/ou leurs cibles) doivent faire un Test d'Engagement de Pré-Choc afin de déterminer si elles attaquent réellement en Choc.

Qui peut attaquer qui ?

Les unités qui attaquent en Choc doivent attaquer toutes les unités qui sont dans leur ZOC, sauf les unités en défense qui sont attaquées par d'autres unités amies lors de ce même Segment de Choc. L'attaquant détermine quelles unités seront impliquées dans chaque résolution individuelle de combat, selon les restrictions suivantes :

- Une unité amie peut attaquer plus d'une unité, tant que les défenseurs ciblés se trouvent tous dans la ZOC de l'unité attaquante
- Une unité attaquante ne peut pas diviser sa capacité d'attaque, mais deux unités (ou plus) peuvent se combiner pour attaquer un même défenseur
- Chaque unité ne peut attaquer qu'une seule fois par Segment de Combat de Choc
- Une unité en défense ne peut être attaquée en Choc qu'une seule fois par Segment de Combat de Choc

En dehors de ces restrictions, le joueur attaquant peut répartir ses attaques entre ses unités comme il le désire.

► **9.21** Les unités suivantes reçoivent un marqueur "Shock — No Check" (Choc – Pas de Test) pour indiquer qu'elles vont attaquer en Choc mais sans avoir à passer un Test d'Engagement de Pré-Choc :

- Les unités qui ont bougé (9.11)
- Les unités Engagées Non Désorganisées
- Les unités qui font une Attaque Induite par les Armes à Feu (8.6)
- Les Kibamushas faisant un Norikuzushi (9.3)

NOTE DE CONCEPTION : Ceci diffère de Samurai, dans le cadre où les unités qui Doivent Attaquer en Choc [Must Shock]

ne font plus de test de TQ. Il y a beaucoup de "No Check" car l'idéologie militaire japonaise faisait souvent de l'attaque une "chose évidente".

9.22 Le joueur en phase place un marqueur "SHOCK — Must Check" sur chaque unité Pouvant Choisir d'Attaquer en Choc (9.14) excepté celles qui sont dans la situation indiquée en 9.21 ci-dessus. Les unités Désorganisées qui Peuvent Attaquer en Choc selon 9.11 / 9.12 reçoivent également un marqueur "SHOCK — Must Check" (sans égard pour 9.21). Les unités ainsi marquées doivent faire un jet de dé d'Engagement de Pré-Choc.

Aperçu général de la procédure de résolution d'un Combat de Choc

Les chapitres 9.23 à 9.28 décrivent la séquence et la procédure utilisées pour résoudre un Combat de Choc. Bien que long en termes narratifs, les joueurs s'apercevront rapidement que les étapes sont :

1. Test d'Engagement de Pré-Choc : Les unités qui ont un marqueur MUST CHECK vérifient si les troupes attaquent réellement [cf. 9.23].
2. Test de Réaction du Défenseur : Les unités qui se défendent contre un Choc vérifient si une éventuelle anticipation de l'attaque a une influence sur leur Cohésion (9.24)
3. Résolvez tout Combat Individuel de Samourai (9.25)
4. Vérifiez les éventuelles pertes de Busho à cause du Choc (9.26)
5. Utilisez la Table du Fracas des Armes [Clash of Arms Chart] pour déterminer quelle colonne de la Table de Choc [Shock CRT] sera employée [cf. 9.27];
6. Déterminez si le terrain, les Bushos, la Supériorité de Position et / ou le rapport de forces ont un effet;
7. Déterminez le résultat sur la Table des Résultats du Choc [Shock Results Table] [cf. 9.28];

Test d'Engagement de Pré-Choc

► **9.23** Ce chapitre ne s'applique qu'aux unités qui doivent passer un Test d'Engagement de Pré-Choc, indiquées en 9.21. Toutes les unités qui ont un marqueur "MUST CHECK" font un test d'Engagement en jetant un dé pour chacune d'elles, tous ces tests étant considérés comme simultanés. Si le jet de dé est supérieur à la TQ d'une unité, elle n'attaque pas en Choc.

Test de Réaction du Défenseur

► **9.24** Toutes les cibles d'un Choc non Engagées effectuent alors un Test de Réaction en jetant un dé pour chacune d'elles. Lors de tout Norikuzushi (charge de Kibamusha; 9.3) les unités à pied qui se défendent (uniquement) ajoutent un (+1) à leur jet de dé de Réaction. Si le score de dé ajusté est supérieur à la TQ d'une unité, celle-ci subit un nombre de Hits égal à la différence. Les cibles des attaquants qui ont raté leur Engagement de Pré-Choc et toutes les cibles déjà Engagées ne font pas ce test.

Combat Individuel hors Samourais

9.25 Si des Bushos des deux camps sont impliqués dans un même Combat de Choc (empilés avec une unité qui attaque / se défend), un Combat Individuel prend place avant la résolution du Choc proprement dite. Consultez 10.1 concernant la manière dont il est résolu.

NOTE DE JEU : Ce n'est pas un Défi de Samouraï.

Pertes de Bushos

► **9.26** Les pertes de Bushos pendant un Choc ne se produisent que lorsqu'un joueur possède un Busho empilé avec une unité impliquée dans un Combat de Choc (...et de ce fait quand il n'y a aucun Combat Individuel). Jetez un dé. Si le résultat est de '0 à 8', rien ne se passe. Si le résultat est de '9', une perte se produit. Faites un nouveau jet et consultez la Table de Perte de Busho [Busho Casualty Table] pour déterminer le résultat.

NOTE DE JEU : Le facteur de Combat Individuel n'est pas utilisé pour résoudre une perte due au Tir ou au Choc.

Le Fracas des Armes

► **9.27** La Table du Fracas des Armes [Clash of Arms Chart] — qui compare l'efficacité relative des types d'unités et de leurs armes — est alors consultée afin de déterminer dans quelle colonne de la Table de Choc [Shock CRT] le combat se produira (avant tout ajustement). S'il y a plus d'un type d'unité en défense, le défenseur choisit quel type sera pris en compte pour cette détermination, si l'attaquant attaque avec plus d'une unité, et si cette attaque provient de plusieurs "angles", celui-ci choisit l'angle de son attaque le plus avantageux pour lui. S'il y a plus d'une unité attaquante, l'attaquant détermine le Type qu'il va prendre en compte (mais voir 9.28). Si une unité se fait attaquer par un angle séparant deux zones de son pion, le défenseur bénéficie de la zone la plus avantageuse.

EXEMPLE : A Nagakute, une infanterie de Samouraïs (SI) de Tokugawa et une autre d'Ashigarus (AS) attaquent un Ashigaru (AS) d'Ikeda. Le joueur Tokugawa peut utiliser la colonne "9" (SI vs. AS) — ce qui se fera en général, ou la colonne "7" (AS vs. AS). Inversement, si l'AS d'Ikeda attaque les deux unités de Tokugawa, la colonne de Choc sera de "5" si le joueur Tokugawa choisit la SI, "7" s'il choisit l'AS. Consultez 11.22 pour savoir pourquoi la colonne la plus faible peut être préférable.

Résolution de l'attaque

9.28 Les joueurs déterminent maintenant les effets des différents avantages qu'ils possèdent puis résolvent le Combat de Choc :

1. **DETERMINATION DE LA SUPERIORITE DE POSITION:** Si une unité amie attaque un ennemi par son Flanc ou son Arrière, elle est considérée comme ayant une Supériorité de Position (PS) par rapport au défenseur. Néanmoins, quelle que soit l'unité que l'attaquant utilise pour déterminer cet avantage, elle doit également être utilisée pour déterminer la colonne de Choc sur la Table du Fracas des Armes [Clash of Arms Chart]. Exception : Quel que soit l'angle d'attaque, aucune unité ne peut acquérir la Supériorité de Position si son Flanc ou son Arrière se trouve dans la ZOC d'une autre unité ennemie qui n'est pas attaquée en Choc lors de cette même phase.

► **2. DETERMINATION DE LA SUPERIORITE NUMERIQUE :** Comparez le nombre d'unités attaquantes au nombre d'unités en défense. Pour chaque unité qu'un camp a en plus de l'autre, ce camp bénéficie d'un ajustement de deux (2)

colonnes en sa faveur sur la Table des Résultats du Choc [Shock Results Table] (l'attaquant décale vers la droite, le défenseur vers la gauche).

EXEMPLE : 3 unités qui attaquent 1 unité bénéficie d'un décalage de 4 colonnes sur la droite. 1 unité qui attaque 2 unités subit un décalage de 2 colonnes sur la gauche.

3. **TERRAIN :** Consultez la Table des terrains pour voir si l'hexagone qu'occupe le défenseur et/ou le côté d'hexagone que l'attaquant traverse pour attaquer ont un effet sur la colonne utilisée. Prenez en compte la meilleure position disponible pour le défenseur.

4. **DESORGANISATION :** Si un attaquant est Désorganisé, il y a un ajustement de 2 colonnes sur la gauche. Il n'y a aucun ajustement de colonne pour un défenseur Désorganisé.

NOTE DE JEU : En général, les unités Désorganisées n'attaquent pas. Cependant, elles le peuvent dans certaines circonstances.

5. **AJUSTEMENT DE COLONNE ET RESOLUTION :** Pour résoudre le Choc, l'attaquant consulte la Table de Choc [Shock Table], détermine la colonne comme décrit ci-dessus, puis jette un dé, dont le score est modifié par un (+ ou - 1) si un Busho est empilé avec une unité d'un camp. Par exemple, un Busho empilé avec le défenseur ajuste le dé de -1... s'il n'a pas été tué en 9.25 ou en 9.26.

6. **APPLICATION DU RESULTAT :** Les résultats sur la Table de Choc [Shock CRT] indiquent les Hits de Cohésion pour l'attaquant et le défenseur — le nombre en parenthèses concerne le défenseur. Si l'attaquant a la Supériorité de Position (PS), doublez le résultat du défenseur. Si plus d'une unité (du même joueur) sont impliquées dans le combat, les Hits de Cohésion sont répartis selon 11.22. Consultez également 11.4.

7. DETERMINATION DES RESULTATS DU CHOC

- Les unités hors AS-T et -B qui ont un nombre de Hits de Cohésion supérieur ou égal à leur TQ sont immédiatement Désorganisées. Retournez les du côté Désorganisé (cf. 11.33)... mais lisez également la note suivante. Les unités AS-T et -B sont éliminées.
- Si la Désorganisation est causée par les Hits de Cohésion infligés suite à une Supériorité de Position, l'unité est à la place mise en Déroute.
- Toutes les unités Désorganisées qui un nombre de Hits de Cohésion supérieur ou égal à leur TQ sont automatiquement mises en Déroute.

Consultez 11.0 pour la description des résultats du combat.

Exemple de Choc

A Suriagehara, le Contingent d'Hirata Shubou (1 AS 7-4, 2 AS 6-4, 1 AS 5-4, 1 AS-T 5-4) est durement engagé avec le Contingent de Samouraïs de Katakura Kagetsuna (2 SI 7-4, 1 SI-B 5-5). L'AS 7-4 (1) et un AS 5-3 (2) (Désorganisé 6-4) sont tous deux Engagés de manière frontale avec l'un des SI 7-4 (a). L'autre AS 6-4 (3) s'est déplacé pour attaquer l'autre SI 7-4 (b) de Flanc. L'AS 5-4 (4) est entré dans les hexagones frontaux des deux SI 7-4 (b) mentionnés plus haut, et du SI-B

(c) adjacent. L'unité d'AS-T (5) ne peut pas attaquer en Choc et reste donc à l'écart des coups. Aucune unité n'a de Hits.

L'AS (1) doit attaquer en Choc, mais a un marqueur 'Shock No-Check' car il est Engagé.

L'AS (2) doit jeter un dé pour voir s'il peut attaquer en Choc. Le score est de "7", donc l'AS (2) subit 1 Hit et doit retraiter d'un hexagone. Si le jet de dé avait été de '5' ou moins, l'unité aurait reçu un marqueur 'Shock—Must Check'.

L'AS (3) et l'AS (4) ont tous deux bougé et doivent donc attaquer en Choc, mais ils reçoivent un marqueur 'Shock-No-Check'.

Aucun des attaquants n'a besoin de faire un Test de Pré-Engagement. Du côté des défenseurs, le SI (a) n'a pas à faire de Test de Réaction de Défenseur car il est Engagé. Le SI (b) et le SI-B (c) doivent faire un jet. Les résultats sont de "5" et "7" respectivement. Le SI (b) n'est pas affecté, mais le SI-B subit deux Hits.

Aucun Busho n'étant impliqué, les étapes de Combat Individuel / Perte de Busho sont ignorées.

L'AS (1) attaque le SI (a). Il n'y a aucune Supériorité de Position ou Numérique, ni d'influence de terrain ou de Désorganisation. La colonne de Choc est la '5' sans ajustement. Le joueur Shubou jette un '6', donc les deux unités subissent chacune deux Hits et restent Engagées.

L'AS (3) attaque le SI(b). L'AS (3) a la Supériorité de Position, aucun autre ajustement ne s'applique. La colonne de Choc est la '5' sans ajustement. Le joueur Shubou jette un '9'. L'AS (3) subit deux Hits, tandis que le SI (b) reçoit 6 Hits (3 doublés à cause de la Supériorité de Position). Puisque le SI (b) a reçu au moins deux fois plus de Hits que l'AS (3), l'unité de SI (b) doit retraiter d'un hexagone (11.4). L'AS (3) doit avancer dans l'hexagone libéré (11.5). Aucun d'entre eux n'est Engagé même s'ils sont encore adjacents.

L'AS (4) attaque le SI-B (c). Aucun ajustement ne s'applique. La colonne de Choc est la '8'. Le joueur Shubou jette un '7'. L'unité d'AS (4) subit deux Hits et le SI-B(c) trois Hits. Ces trois Hits plus les deux suffisent à éliminer le SI-B(c) — une unité de Tir ne possède pas de côté Désorganisé. L'AS (4) doit alors avancer dans l'hexagone libéré (11.5).

9.3 NORIKUZUSHI [CHARGE DE CAVALERIE]

Les charges de cavalerie — comme nous les connaissons en Occident — étaient quelque peu différentes de celles de l'ère Sengoku au Japon. Chaque Kibamusha était accompagné de trois ou quatre Ashigarus, agissant comme un écran. Cela restreignait sévèrement leur mobilité, et ne permettait qu'une charge de courte distance. Cependant, de telles charges — Norikuzushi — existèrent.

9.31 Avant de désigner sa cible lors du Segment de Combat de Choc, le joueur attaquant doit décider si son Kibamusha (KB/KBH) fait un Norikuzushi ou non. Aucun jet de dé n'est

requis; il faut simplement en prendre la décision. Cependant, un Kibamusha faisant un Norikuzushi ne fait pas de Test d'Engagement de Pré-Choc. Un Kibamusha qui commence en étant adjacent à une unité cible ne peut pas faire de Norikuzushi.

9.32 Un Norikuzushi de Kibamusha utilise la colonne appropriée de la Table du Fracas des Armes [Clash of Arms Chart]. A la fin du Combat de Choc, tout Kibamusha qui a fait un Norikuzushi est automatiquement Désorganisé. S'il l'était déjà, il n'y a pas d'autre effet.

►9.33 Un Norikuzushi ne peut se faire par un Kibamusha en défense. Il n'y a pas de "contre charge".

9.34 Un Kibamusha faisant un Norikuzushi peut ignorer la restriction du dernier MP décrite en 6.34.

►9.35 Un KB armé d'arcs ne peut pas faire de Norikuzushi.

10.0 COMBAT INDIVIDUEL

Malgré l'émergence de grandes armées semi-professionnelles à cette époque, la guerre au Japon plaçait toujours une remarquable emphase sur l'individualité. Et bien qu'au bout du compte la victoire appartenait au vainqueur de la bataille, une grande importance était également placée dans le nombre de têtes ennemies coupées que le Samouraï d'un So-Taïsho lui rapportait. La fin d'une bataille était toujours marquée par l'exposition de ces trophées.

NOTE DE CONCEPTION : A cause l'importance de cette forme de combat, nous avons quelque peu détaillé ce chapitre... mais la résolution d'un Combat Individuel n'est tout de même pas un casse-tête. Enfin, nous l'espérons.

10.1 COMBAT ENTRE BUSHOS

NOTE DE JEU : Bien que ce chapitre soit écrit du point de vue d'un combat entre Bushos, ce sont les mêmes procédures qui sont utilisées pour le combat entre un Busho et un Samouraï (cf. 10.2) ou entre deux Samouraïs.

10.11 Un combat entre Bushos a lieu dans l'une des circonstances suivantes :

- Comme partie intégrante d'une Attaque de Choc, quand les deux camps ont chacun un Busho impliqué dans ce combat (empilé avec une des unités en attaque / défense); ou
- Suite à un Défi / Charge de Samouraï, lors de la Phase de Résolution de Combat de Samouraï; cf. 10.2.

10.12 Les Bushos ont deux facteurs liés au Combat Individuel :

- Le Combat, représentant leur compétence à se battre; et
- L'Endurance, représentant le nombre de "Hits" qu'ils peuvent subir avant de mourir.

NOTE DE JEU : Ces facteurs ne sont pas pris en compte lors de la détermination des pertes infligées lors d'un Combat de Choc ou d'un Tir.

10.13 Pour résoudre un Combat Individuel — cf. 9.25 et 10.2 — chaque joueur jette un dé, auquel il ajoute le facteur de Combat de son Busho.

- Le Busho qui a le plus faible jet de dé ajusté subit un Hit.
- Si le plus faible jet de dé ajusté est inférieur ou égal à la moitié du plus haut jet de dé, le Busho subit deux Hits.
- Si le plus faible jet de dé ajusté est inférieur ou égal au tiers du plus haut jet de dé, le Busho subit trois Hits.

NOTE DE JEU : Les résultats ci-dessus ne sont pas cumulatifs. Le Busho perdant recevra entre un et trois Hits selon la différence entre les jets de dé.

► **10.14** Après tout jet de dés de Combat individuel, si les deux Bushos ont le même nombre de Hits, le combat continue automatiquement avec un autre jet de dés. Si, par contre, un Busho a plus de Hits que l'autre, ce Busho peut faire l'une des deux choses suivantes :

- Continuer à combattre [répétez 10.13]; ou
- Se retirer. Les Bushos qui choisissent cette option sont retirés du jeu — Traitez le Busho comme s'il avait été tué (de toute manière, il est "mort" socialement). Aucune "tête" n'est acquise.

Le combat continue jusqu'à ce qu'un Busho soit tué ou se soit retiré.

10.15 Un Busho qui a subit un nombre de Hits supérieur ou égal à son Endurance est tué. Si les deux adversaires sont dans une telle situation, ils sont tous les deux morts (...et aucune "tête" n'est obtenue). Cf. 10.3 et 10.5.

10.16 Le Busho/Samurai victorieux enlève toujours tous les Hits qu'il a subits (10.13) sauf un; il conserve toujours un Hit infligé par chaque Combat Individuel. Ainsi, si un Busho commence un Combat Individuel avec un Hit et s'il reçoit deux Hits lors de ce combat, il conservera l'un de ces deux nouveaux Hits et aura alors un total de deux Hits.

NOTE DE JEU : Un Samouraï n'engage un Combat Individuel que lors d'une Phase de Défi de Samouraï. Il n'engage pas un Busho pendant un Combat Individuel engendré par le Choc.

10.2 SAMOURAÏS

NOTE DE CONCEPTION : Une grande partie de ce que vous allez lire ci-dessous peut vous sembler assez "puéril"... mais c'était un facteur important et omniprésent des batailles de l'ère Sengoku.

Recommandation du concepteur

A cause de la nature du combat de Samouraïs, nous recommandons que les joueurs adoptent les restrictions suivantes :

- Une seule Phase de Défi de Samouraï n'est permise par activation de Busho.
- Seules deux Phase de Défi de Samouraï sont permises par joueur et par Tour.

10.21 Les Samouraïs (en terme de jeu) sont des individus qui ne servent qu'au Combat Individuel. Ils possèdent les habituels facteurs de Combat, mais ils possèdent également les caractéristiques suivantes :

- Leur MA est de dix (10)
- Ils ont une Portée de Défi, correspondant au nombre d'hexagones jusqu'auquel un Défi lancé doit recevoir une réponse; cf. 10.25

10.22 Les instructions du scénario listent les Samouraïs disponibles pour un Clan. Chacun de ces pions de Samouraï est placé dans une tasse opaque au début de la bataille. Dans certains scénarios, les joueurs piocheront dans une même réserve. Quand le joueur désire utiliser un Samouraï, il en tire un — au hasard — dans la tasse. Ce Samouraï reste le sien jusqu'à la fin de la bataille. S'il est tué, il est mis de côté.

Le nombre maximum de Samouraïs pouvant être utilisés par un même joueur lors d'une partie donnée est de cinq (5). De plus, aucun Busho ne peut avoir plus de deux (2) Samouraïs en jeu au même moment.

NOTE DE CONCEPTION : Oui, nous savons que tout cela est très générique. Néanmoins, bien que des noms de Samouraïs spécifiques — et leurs capacités — soient cités pour quelques unes des batailles, il n'y en a aucun pour d'autres.

► **10.23** Pour faire entrer en jeu un Samouraï, un Busho doit utiliser sa capacité à ordonner. Au lieu de donner l'ordre à ses troupes de bouger, etc., il — ou plutôt le joueur — tire (au hasard) l'un des Samouraïs de son Clan (listés dans le scénario), s'il n'en possède aucun, l'un de ceux se trouvent dans la réserve, le place dans l'hexagone du Busho et déclare une Phase de Défi de Samouraï, qui remplace l'habituelle Phase d'Ordres. Une Phase de Défi de Samouraï peut être initiée lors de la Phase d'Ordres Initiale d'un Busho, ou lors d'une Phase générée par un Momentum, ce qui fait qu'un joueur peut, par le Momentum, avoir un Samouraï effectuant jusqu'à trois Phases de Défi dans un même Tour de Jeu (théoriquement; comme nous l'avons écrit plus haut, nous ne vous le conseillons pas). Rappelez vous que ce Samouraï est issu du Contingent d'un Busho et qu'il est considéré comme étant l'un de ses soldats; il ne peut donc pas être utilisé par un quelconque autre Busho... y compris par le So-Taïsho !

10.24 Lors d'une Phase de Défi de Samouraï, le Samouraï peut effectuer ce qui suit, dans cet ordre :

1. Bouger (4.3). Cela inclut une Charge de Samouraï, 10.28.
2. Lancer un Défi (10.25).
3. Résoudre le Combat Individuel généré par le Défi (selon 10.13 et après).
4. Au lieu de tout cela, se faire Hara-kiri (10.4).

10.25 Quand un Samouraï lance un Défi, il affecte chaque / tous les Bushos et Samouraïs ennemis se trouvant à Portée de Défi de ce Samouraï et dans sa Ligne de Vue (LOS). Exception : Les So-Taïshos qui sont dans leur Honjin ne sont pas affectés par un Défi et n'ont pas à répondre. Le joueur adverse doit alors effectuer l'une des choses suivantes :

- Accepter le Défi avec l'un de ses Bushos ou Samouraïs se trouvant à Portée de Défi et dans la LOS du Samouraï qui a lancé le Défi. De tels Bushos n'ont pas à être Actifs — ils peuvent être Terminés — pour accepter le Défi; OU
- Si le Busho est celui d'un Contingent Actif et qu'il n'est pas Terminé, il peut, au lieu d'y aller lui-même, sélectionner un nouveau Samouraï parmi ceux qui sont disponibles et non encore en jeu, et l'envoyer accepter le Défi. Si le Busho fait cela, il est alors Terminé; OU
- Ignorer le Défi. Dans ce cas, tout Busho et Samouraï affecté par le Défi se trouvant à portée et dans la LOS du Samouraï qui a lancé le Défi a Perdu la Face (voir plus bas); OU
- Un Busho Terminé, s'il est concerné par le Défi, peut désigner un Samouraï pour combattre à sa place. Pour cela, il doit obtenir sur un jet de dé un score inférieur ou égal à son facteur de Momentum (ou d'Initiative). Si ce jet de dé est supérieur, il a Perdu la Face.

10.26 Le Busho / Samouraï qui accepte le Défi est déplacé dans le même hexagone que le Samouraï qui a lancé le Défi; prenez tout simplement son pion que vous placez directement dans l'hexagone du challenger. Après cela, le Combat Individuel est résolu selon 10.13 et après.

10.27 Un Busho ou un Samouraï qui a Perdu la Face est automatiquement "Terminé", s'il ne l'était pas déjà. Placez un marqueur "Lost Face" sur son pion, indiquant ainsi que le joueur devra soustraire un (-1) à tous ses facteurs. De plus, un individu ayant Perdu la Face qui se trouve à portée (et dans la LOS) d'un Défi (10.25) doit accepter celui-ci. S'il le refuse, il reçoit l'ordre de se faire Seppuku et est considéré comme éliminé. S'il y a plus d'un individu dans ce cas à portée d'un Défi, un seul doit réagir... et les autres ne sont pas punis. Un individu ne peut recouvrer son statut — retirer son marqueur "Lost Face" — qu'en engageant un Combat Individuel, moment auquel le marqueur est immédiatement retiré, ou bien en se faisant Hara-Kiri (10.4), moment auquel il est retiré du jeu.

10.28 Charge de Samouraï : Un Samouraï peut également "charger" un Busho ennemi. S'il atteint l'hexagone et y entre, un Combat Individuel prend alors place selon 10.13 et suivant. Une Charge de Samouraï :

- Ignore les ZOC ennemies en ce qui concerne le mouvement, mais
- Est sujette à tout Tir de Réaction (cf. 8.54 et 9.26);
- Ne peut pas entrer dans un hexagone occupé par l'ennemi; mais
- Si l'hexagone cible contient un Samouraï, le joueur attaqué peut effectuer un combat de Samouraïs au lieu d'engager le Busho ciblé, et
- Il peut entrer dans l'hexagone "cible" même s'il est occupé par des unités de combat ennemies — ce qui inclut un Honjin — mais au prix de +2 MP. De plus, pour voir s'il atteint le leader ennemi dans un hexagone occupé, jetez un dé. Si le score est inférieur ou égal à l'Endurance du Samouraï, il atteint le leader ennemi et débute un Combat Individuel avec ce leader (ou son Samouraï suppléant). Sinon, il est tué dans sa tentative.

10.29 A la fin du Combat Individuel, tout Samouraï restant retourne dans le même hexagone que le Busho en Phase et la Phase de Défi de Samouraï est terminée.

10.3 'SYUKYU O AGERO!' LA REGLE DU BUNDORI (TETE COUPEE)

Le survivant de n'importe quel Combat Individuel est "récompensé" par un marqueur de Tête Coupée — Bundori — (illustrant celle de son défunt adversaire). Placez le marqueur dans l'Honjin du So-Taïsho de ce Samouraï / Busho. S'il n'y a aucun Honjin en jeu, placez le avec le So-Taïsho de son armée.

Les Bundoris servent à diminuer le nombre de Points de Déroute qu'une armée a accumulés, comme décrit en 12.0.

Si le Honjin est détruit, les Bundoris capturés retournent à leur propriétaire (enfin, c'est une manière de parler)... et sont retirés du jeu.

NOTE DE JEU : Les Bundoris ne sont acquis qu'en Combat Individuel. Toute mort provoquée autrement, y compris un Samouraï tué lors d'une Charge de Samouraï, ne produit aucun Bundori.

NOTE DE CONCEPTION : "Syukyu o Agero" correspond au cri de guerre "Apportez moi sa tête !". Le nombre de Bundoris qui seront accumulés sera bien plus réduit que ce qu'on pouvait voir lors d'une bataille normale.

10.4 HARA-KIRI

Le mode de vie du Samouraï est intimement lié à la mort, et pour le Samouraï, se donner la mort était souvent perçu comme un acte, une reconnaissance de fidélité, ou comme un moyen de conserver l'honneur et la dignité face à l'adversité... entre autres nombreuses raisons.

Cette règle ne concerne pas le très rituel Seppuku (pour cela, consultez 10.27), mais plutôt la pratique ahurissante de se donner la mort sur place, en plein milieu de la bataille. L'acte le plus fameux est certainement celui de Miura Yoshimoto dont on dit que, lors d'un siège se déroulant en 1516, il se serait lui-même tranché la tête ! (nous ne nous donnerons pas la peine de considérer si cela est possible). Tout ce que l'on peut faire — autre que de s'en étonner — est de s'interroger sur la rationalité d'un tel acte.

Quoi qu'il en soit... cela en fait une règle intéressante.

Un Samouraï ou un Busho peut, pendant une Phase de Défi de Samouraï, choisir de se suicider — Hara-kiri — sur le champ de bataille dans l'espoir d'inspirer ses compagnons d'arme (on a cherché n'importe quelle autre raison pour légitimer cette pratique dans le jeu). Le joueur annonce simplement le Hara-kiri et retire du jeu le Samouraï ou le Busho.

Il en résulte :

- Que le joueur peut retirer 1 Hit de Cohésion (11.72) à toutes les unités de combat amies — quel que soit leur statut ou leur position dans une ZOC ennemie — se trouvant à Portée de Défi du Samouraï, ou de Commandement du Busho; OU

- Que le joueur peut automatiquement Regrouper (cf. 11.72) deux unités Désorganisées se trouvant à Portée de Défi du Samouraï, ou de Commandement du Busho;

ET

- Pour tous les tests de TQ des unités des Contingents dont le Busho se trouvait à Portée de Défi de ce Samouraï, soustrayez un (-1) jusqu'à la fin du Tour de Jeu en cours.

Cependant, ce joueur ne peut pas tirer de nouveau Samouraï jusqu'à la fin du Tour de Jeu en cours. Les Bushos éliminés sont remplacés selon la règle 10.5.

10.5 REMPLACEMENT DES BUSHOS TUES

En réalité, remplacer un Busho tombé au combat était un problème chargé d'intrigue politique, la "chaîne de commandement" étant assez différente de ce qu'on voyait lors des guerres occidentales. Néanmoins, si son Contingent ne quitte pas le champ de bataille quand sa mort survient, quelqu'un doit prendre sa place, donc...

► **10.51** Quand un Busho est tué, son Contingent doit immédiatement faire un test de Fuite; cf. 11.8. Si cela ne se produit pas, procédez au remplacement du Busho, comme suit.

10.52 Un Busho mort peut être remplacé, mais seulement lors de la Phase de Regroupement (G/2) du Tour de Jeu. Les Contingents sans Busho sont automatiquement Inactifs, quelle que soit leur position sur le champ de bataille. Ils ne peuvent être activés, selon certaines circonstances, que lorsqu'ils ont un nouveau Busho.

10.53 Le verso de chaque Busho est son remplaçant. Lors de la Phase de Regroupement, le joueur retourne le Busho éliminé du côté de son remplaçant et le place avec n'importe quel pion de son Contingent. Si un remplaçant est tué, remplacez le tout simplement.

10.54 Un So-Taïsho possède également des remplaçants, mais sa perte peut être dévastatrice pour son armée. Le mécanisme est le même que pour un remplacement de Busho. A nouveau, consultez 11.8.

11.0 EFFETS DU COMBAT

Les unités subissent des pénalités de cohésion ("Hits") à cause du combat, en ratant un test de TQ, et quelques fois en se réorientant. Trop de Hits de Cohésion désorganisent une unité, et des unités Désorganisées qui subissent un nombre de Hits supérieur ou égal à leur TQ, sont mises en Déroute.

11.1 LES TABLES DE COMBAT

La manière dont ces tables et matrices sont utilisées est décrite plus haut. Les effets des résultats de combat, et comment ils sont appliqués, sont décrits ci-dessous.

La Table de Tir [Fire Table] : Cette table sert à déterminer les résultats, généralement en terme de Hits de Cohésion, qu'une unité inflige en tirant à une distance donnée.

Matrice du Fracas des Armes [Clash of Arms Chart] : Cette matrice sert à déterminer la colonne qui sera utilisée sur la Table de Choc [Shock Table] (sujette à ajustements).

Table de Choc [Shock Table] : Cette Table sert à résoudre le Combat de Choc en terme de Hits de Cohésion à la fois pour l'attaquant et pour le défenseur.

11.2 COHESION

La Cohésion est une mesure de la durée pendant laquelle une unité de combat demeure efficace (11.21). Chaque fois qu'une unité subit un Hit de Cohésion, placez un marqueur de Hit de Cohésion — représentant le nombre total de Hits accumulés — sur / sous l'unité.

11.22 Si plusieurs unités sont impliquées dans une même résolution de combat, les Hits doivent être répartis entre elles aussi équitablement que possible, les Hits restants étant attribués à l'unité qui : 1 – a servi à déterminer la Supériorité de Position, 2 – a servi à déterminer la colonne de Choc, 3 – au choix du joueur.

11.23 Quand une unité à pleine puissance a absorbé un nombre de Hits de Cohésion supérieur ou égal à sa TQ, elle devient Désorganisée. Les unités capables de Tirer (-T et -B) sont, à la place, éliminées. Retirez un nombre de Hits égal à la TQ de l'unité et retournez la du côté Désorganisé en conservant les Hits restants.

EXEMPLE : Une unité de TQ '6' avec 5 Hits, reçoit 3 Hits supplémentaires. Elle est donc Désorganisée, avec 2 Hits. Les unités qui sont automatiquement Désorganisées, ou qui subissent un résultat de Désorganisation (Tir, test de TQ, etc.) retirent tous les Hits de Cohésion — elles n'en conservent aucun.

11.24 Une unité Désorganisée qui subit un nombre de Hits supérieur ou égal à son facteur de TQ (Désorganisé), est automatiquement mise en Déroute (11.6).

11.25 Comme indiqué en 9.28, si une unité subit suffisamment de Hits pour la désorganiser, mais que ces Hits sont le résultat d'une Supériorité de Position de l'ennemi, elle est à la place mise en Déroute.

11.26 Les Hits n'affectent pas la puissance ni la capacité de combat d'une unité, et n'indiquent que la proximité du moment où elle va tomber en morceaux. Ainsi, une unité avec une TQ de 6 et 4 Hits possède les mêmes capacités de combat que si elle n'avait aucun Hits.

11.3 DESORGANISATION

11.31 Une unité devient Désorganisée quand elle est du côté de pleine puissance et qu'elle subit un nombre de Hits supérieur ou égal à sa TQ.

11.32 Quand une unité atteint ou excède sa TQ alors qu'elle se défend contre une attaque de Choc où l'ennemi possède la Supériorité de Position, elle Déroute. Cependant, si la Désorganisation résulte d'un Test de Réaction du Défenseur,

rien d'autre ne se passe, c'est-à-dire que la Supériorité de Position n'est pas considérée.

11.33 Une unité Désorganisée est retournée du côté du verso / Désorganisé. La TQ et le potentiel de Mouvement d'une unité Désorganisée sont inférieurs à ceux du statut normal. Si une unité Désorganisée est, à nouveau, Désorganisée en subissant un nombre de Hits supérieur ou égal à sa TQ, elle Déroute (cf. 11.6).

11.34 Une unité Désorganisée :

- Ne peut pas entrer dans une ZOC ennemie
- Ne peut attaquer en Choc que si elle le doit — ce qui se produit généralement quand une unité attaquante est Engagée (9.12) ou Désorganisée par un Tir immédiatement avant le Choc.
- Ne peut pas Avancer Après le Choc

De plus :

- Si une unité Désorganisée attaque en Choc, il y a un ajustement de 2 colonnes sur la gauche [2L] sur la table de Choc. Il n'y a aucun ajustement pour des unités Désorganisées qui se défendent.
- Les unités Désorganisées n'ont aucune Zone de Contrôle

11.35 Les unités Désorganisées peuvent effectuer un Retrait Actif ou de Réaction; cf. 6.4.

11.36 Les unités qui deviennent Désorganisées pendant leur déplacement continuent de bouger, appliquant alors les MP par rapport à leur Potentiel de Mouvement Désorganisé (maintenant diminué). Les unités Désorganisées ne peuvent pas se réorienter dans un hexagone si la pénalité de Hits l'obligerait à se mettre en Déroute.

► 11.4 RETRAITES OBLIGATOIRES

Toute unité qui reçoit au moins deux fois plus de Hits de Cohésion que son adversaire lors d'un Combat de Choc — que ce soit en défense ou en attaque — doit retraire d'un hexagone en s'éloignant de l'unité ennemie. Elle ne peut pas retraire dans un hexagone occupé ni dans une ZOC ennemie. Si l'unité ne peut pas retraire, elle subit un Hit supplémentaire. Une Retraite entraîne le retrait des marqueurs Engaged; les unités ne sont plus Engagées.

11.5 AVANCE APRES COMBAT

11.51 Des unités attaquantes qui ne sont pas Désorganisées doivent avancer dans tout hexagone libéré par les unités ennemies suite à un Choc. Ceci ne nécessite pas d'ordre. Consultez 6.49 pour continuer un mouvement face à un Retrait Actif ennemi. Les défenseurs victorieux et les attaquants Désorganisés n'Avancent pas.

NOTE DE JEU : Des unités qui Avancent ne reçoivent pas de marqueur Engaged.

11.52 Les unités qui Avancent peuvent changer leur orientation d'un angle d'hexagone à la fin de leur Avance, même en ZOC ennemie. Cela peut entraîner un Hit de Cohésion selon 7.14.

11.53 S'il y avait plus d'une unité attaquante, l'unité qui avait la Position de Supériorité (s'il y en a une) doit avancer. S'il n'existe pas de telle unité, celle qui possède la plus haute TQ doit avancer. Egalité ? Au choix du joueur.

11.54 Les unités qui Avancent Après le Choc sont sujettes au Tir de Réaction d'Entrée de la part des unités ennemies — autres que celle qui vient juste de libérer l'hexagone — si ces unités ennemies non en phase ne se trouvent pas dans la ZOC d'une unité autre que celle qui Avance. Les unités qui Avancent ne sont pas sujettes aux Tirs de Réaction de Retrait. Cf. 8.42.

► 11.6 DEROUTE

11.61 Les unités de combat sont mises en Déroute dans les circonstances suivantes :

- Les Infanteries de Samouraïs, les Ashigarus et les Kibamushas Désorganisés sont mis en Déroute quand ils subissent un nombre de Hits supérieur ou égal à leur TQ Désorganisée
- Les Infanteries de Samouraïs, les Ashigarus et les Kibamushas non Désorganisés sont mis en Déroute quand ils subissent un nombre de Hits supérieur ou égal à leur TQ suite au résultat d'une Attaque de Choc où il y a une Supériorité de Position (de l'ennemi); cf. 11.32.
- Les unités AS-T, AS-B, SI-B et KB-B ne déroutent jamais; elles sont simplement éliminées.

11.62 Une unité qui est mise en Déroute est immédiatement placée dans la Case des Unités en Déroute [Routed Unit Box] de son joueur, sauf si elle est totalement encerclée par des unités ou ZOC ennemies, et/ou du terrain infranchissable. Dans ce cas, l'unité n'est pas mise en Déroute, elle est éliminée.

11.63 Si un Busho est empilé avec une unité en Déroute, placez le avec l'unité la plus proche de son Contingent encore présente sur la carte. Si aucune n'est présente, placez le Busho sur la plus proche unité amie.

► 11.7 RETRAIT, REGROUPEMENT ET RALLIEMENT

Les joueurs peuvent retirer des Hits des unités qui en ont subi, et tenter de Regrouper les unités Désorganisées.

11.71 Retrait de Hits : Pendant une Phase d'Ordres, toute unité Active ayant des Hits de Cohésion ne se trouvant pas en ZOC ennemie ni à portée d'une unité de Tir ennemie (qui a une LOS sur elle), et qui se trouve en terrain "clair", peut retirer deux Hits de Cohésion, même si elle est Non Commandée. Une unité ne peut pas retirer plus de deux Hits de Cohésion par Phase d'Ordre. Une unité qui effectue un Retrait de Hits ne peut rien faire d'autre pendant cette Phase d'Ordres, et *vice-versa*. Consultez également 10.4.

11.72 Regrouper des unités qui sont en statut Désorganisé requiert qu'elles soient Commandées. L'unité Désorganisée ne peut pas se trouver en ZOC ennemie, ni à portée et dans la LOS d'une unité de Tir ennemie. La Portée de Commandement ne

peut pas être tracée à travers du terrain infranchissable ni par des hexagones occupés ou contrôlés par l'ennemi.

- Si le Busho est empilé avec ou adjacent à cette unité, retournez la tout simplement du côté normal et donnez lui 1 Hit... en plus de tout Hit qu'elle possède déjà
- Si le Busho se trouve à au moins deux hexagones, mais à Portée de Commandement, retournez l'unité du côté normal et donnez lui 2 Hits... en plus de tout Hit qu'elle possède déjà. Les unités Désorganisées qui ont un Hit de moins que leur TQ Désorganisée ne peuvent pas se Regrouper
- Cf. 10.4

NOTE DE JEU : Ainsi, une fois qu'une unité est devenue Désorganisée, quand elle retourne à son statut initial, elle aura toujours au moins 1 Hit.

11.73 Pendant une Phase d'Ordres, un joueur peut, comme unique ordre du Busho (quel que soit l'endroit où il se trouve), tenter de Rallier toutes les unités en Déroute de son Contingent se trouvant dans la Case de Déroute [Routed Box]. Jetez le dé pour chaque unité :

- Si le jet de dé est inférieur à la TQ Désorganisée de l'unité en Déroute, celle-ci est Ralliée (11.74)
- Si le jet de dé est égal à la TQ Désorganisée de l'unité en Déroute, l'unité reste en Déroute
- Si le jet de dé est supérieur à la TQ Désorganisée de l'unité en Déroute, l'unité est éliminée

11.74 Un Ralliement réussi permet au joueur de replacer l'unité ralliée sur la carte jusqu'à 3 hexagones de son Busho mais à au moins 3 hexagones de distance de toute unité de combat ennemie. Si cela ne peut être fait, l'unité demeure en Déroute.

11.75 Les unités ralliées reviennent Désorganisées, sans aucun Hit.

11.8 FUITE DE CONTINGENT

11.81 Lors de la Phase de Fuite des Contingents, chaque joueur vérifie si l'un de ses Contingents individuels a fui. De plus, quand le Busho d'un Contingent est tué (10.5), son joueur doit immédiatement faire un test pour voir si le Contingent s'enfuit.

► **11.82** Pour déterminer la Fuite d'un Contingent, le joueur compare le nombre d'unités de combat de ce Contingent qui sont Désorganisées, en Déroute ou éliminées, au nombre total d'unités de combat que contient le Contingent (indiqué dans les instructions du scénario) et consulte la Table de Détermination de Fuite des Contingents [Contingent Flight Determination Table]. Il jette alors un dé.

- Si le Busho initial du Contingent est toujours vivant, ajoutez à ce jet de dé la moitié de son Momentum, arrondie à l'entier inférieur
- Si le Busho du Contingent (initial ou de remplacement) a été tué lors du Tour de Jeu en cours, soustrayez la moitié de son facteur de Momentum, arrondi à l'entier supérieur, à ce jet de dé.

- Si le So-Taïsho du Clan a été tué durant le Tour de Jeu en cours, soustrayez son facteur d'Initiative à ce jet de dé (en plus des points précédents).

11.83 Si le jet de dé est inférieur ou égal au nombre indiqué par la table, ce Contingent s'enfuit. S'il est supérieur, rien ne se produit. Pour l'instant.

EXEMPLE : A Mimasetoge, le Contingent de Yamagata Masakage commence avec 15 unités. Cinq sont Désorganisées et cinq autres sont en Déroute. Lors de la Phase de Fuite des Contingents, le joueur Takeda fait un jet de dé pour voir si le Contingent de Yamagata s'enfuit. An croisant la colonne 15 avec la ligne 10 (nombre total d'unités en Déroute / Désorganisées), on obtient 4. Le joueur Takeda jette un 7. Yamagata étant encore vivant, le joueur ajoute '2' (la moitié du Momentum de Yamagata), pour un résultat final de '9'. Le score est supérieur à 4, donc Yamagata et ses troupes restent pour un Tour supplémentaire.

11.84 Quand un Contingent s'enfuit, toutes ses unités — y compris le Busho et les Samouraïs dépendants — sont immédiatement retirés du jeu et sont considérés comme éliminés.

NOTE DE JEU : La Feuille d'Enregistrement des Joueurs [Player Record card] possède une case destinée aux unités éliminées.

► 12.0 VICTOIRE

Le vainqueur est déterminé par l'armée du joueur qui déroute en premier.

L'armée d'un joueur déroute quand elle à accumulé un nombre de Points de Déroute supérieur ou égal à son Niveau de Points de Déroute indiqué dans chaque scénario. Des Points de Déroute [RP] sont infligés pour chaque unité en Déroute ou éliminée. Les unités Désorganisées ne comptent pas. Les unités des Contingents qui ont fui sont considérées comme éliminées. Les RP sont déterminés et totalisés lors de la Phase de Détermination du Vainqueur.

Les Points de Déroute dépendent du type de l'unité :

Unité	Résultat
KB	6
KB-B, SI	5
SI-B	4
AS	3
AS-T, AS-B	2

Ce sont les seules unités qui comptent dans les RP, sauf si le scénario indique autre chose.

Soustrayez au total de RP 3 Points de Déroute pour chaque Tête Coupée que le joueur possède. Si le Bundori est celui d'un So-Taïsho, il vaut 10 RP à soustraire.

Si les deux camps atteignent / excèdent leur Niveau de Déroute en même temps, l'armée qui a accumulé le plus de Têtes Coupées l'emporte. Sinon, c'est un match nul.