

MOUVEMENT	en vêtue légère	en armure 4 ou armure 5 Sengoku	nombre de « dés de lenteur »	En terrain difficile le mouvement est diminué par un ou deux "dés de lenteur" en cm ; en terrain très difficile il est divisé par deux et diminué par un ou deux "dés de lenteur". Si on traverse plusieurs terrains pendant le tour de jeu on ne fait qu'un seul jet de dé(s). Un groupe qui va à peu près ensemble dans la même direction fait un seul jet de dé(s). Si le dé (à pied) fait 6, ou si les dés (montés) font deux 6 en terrain difficile ou un seul 6 en terrain très difficile, le personnage ou groupe est bloqué pendant tout le tour de jeu.
piéton	20 cm	16 cm	un dé	
cavalier	40 cm	36 cm	deux dés	
piéton monté	32 cm	32 cm	deux dés	

Soldats à pied en ordre serré : colonne par deux 16 cm, ligne 12 cm, à reculons ou de côté 8 cm. Barque (à la rame) 10 cm. Natation : bon nageur 8 cm, nageur médiocre 4 cm.

TERRAINS fréquents	piéton	cavalier	piéton monté	protection contre tir	cachés (et on ne peut pas leur tirer dessus)
broussailles, cultures hautes	difficile (-un dé)	difficile (-2 dés)		-1 sur des piétons	si accroupis immobiles et plus de 2 cm de forêt
forêt	difficile (-un dé)	très difficile (½ mouvement -2 dés)		-1 si moins de 10 cm	si plus de 10 cm d'épaisseur de forêt
pente escarpée	difficile (-un dé)	difficile (-2 dés)	très difficile (½ -2 dés)H*	—	—

TIR		armure 4	armure 5 Sengoku	0 - 10 cm	10 - 20 cm	20 - 30 cm
arc asymétrique yumi	un tir par tour / tire immobile à pied les samouraïs peuvent tirer montés sans malus mouvement	-1	-1	5 - 6	6	7 ext.
fronde	un tir par tour / tire à pied, immobile, sans se protéger	-1	-2	5 - 6 ext.	6 ext.	7 ext.
shuriken (ninjas seulement)	un tir par tour / peut être lancé en mouvement sans malus	-1	-2	5 - 6	—	—

"ext." : ne peut tirer qu'en extérieur pour atteindre cette portée.

TIR (armes à feu)		armure 4 ou armure 5 Sengoku	0 - 10 cm	10 - 20 cm	20 - 30 cm	30 - 40 cm	40 - 60 cm
arquebuse tanegashima	tire à pied, immobile rechargée en un tour immobile	-1 au-delà de 20 cm	5 - 6	6	7 -1 sur armure 4, 5	(8) -1 sur armure 4, 5	
arquebuse lourde Ōzutsu	(...ligne en cours de test et de réécriture...)						

MÊLÉE : une arme plus longue frappe avant celle de l'adversaire, par ordre de longueur : pique > arme longue > semi-longue > courte > très courte > mains nues.

Résultat plus grand que la classe de l'adversaire : le tue. Résultat égal à sa classe : le fait reculer. Résultat plus petit que sa classe : raté.

Si l'adversaire a une armure plus grande que sa classe, il faut aussi avoir fait plus que son armure pour le tuer, sinon il recule.

Dé naturel = 1 : toujours raté (même avec des bonus suffisants). « 7 naturel » (double 6 naturel) en mêlée : touché (même s'il y a des malus).

Si deux adversaires obtiennent tous deux le résultat de tuer (ou de faire reculer) l'autre, c'est celui qui a la plus forte classe qui tue l'autre (ou qui le fait reculer) ; s'ils sont de même classe, c'est celui qui a la plus forte armure ; s'ils ont tous deux la même armure, c'est celui qui a tiré le plus fort dé naturel.

FACTEURS TACTIQUES DE TIR

Malus dûs au terrain

Les malus « dûs au terrain » ne s'ajoutent pas entre eux

tir contre piéton(s) visibles à couvert : haie, talus, broussailles, fenêtre, porte entr'ouverte, construction, rempart... ou contre un nageur dans l'eau, ou à travers moins de 10 cm de forêt	- 1 (sauf contre un frondeur qui tire pendant le tour)
ou tir contre piéton(s) apparaissant à peine derrière une meurtrière très étroite et très solide de fortification	- 2
ou tir contre une « cible furtive » (= cible visible quand elle passe, mais cachée ou en mêlée au début et à la fin de son mouvement)	- 1

Malus dûs à la cible

Le total des malus « dûs au terrain » et « dûs à la cible » ne peut pas être pire que -2

arc yumi, shuriken, fronde , contre ennemi en armure 4 ou arc yumi contre ennemi en armure 5 Sengoku	- 1
shuriken, fronde , contre ennemi en armure 5 Sengoku	- 2
tout projectile (sauf arme à feu) de derrière (jusqu'à 45° de chaque côté de l'arrière) contre un horo en mouvement monté	- 1
tir à longues portées d'une arme à feu (voir table de tir) contre ennemi en armure (armure 4 ou 5)	- 1

Malus dûs au tireur :

tireur « furtif » (= qui ne se montre qu'un bref moment en tirant au passage, hors de vue de sa cible en début et fin de son mouvement)	- 1
tireur de classe 1 ou 2 (sauf pour les jets de pierres, qui sont déjà inclus)	- 1

FACTEURS TACTIQUES DE MÊLÉE

naginata manié à deux mains à pied (sauf en intérieur ou en ordre serré ; et sauf contre un cavalier qui le charge, voir dernière ligne)	+ 1
arme improvisée , outil, gourdin, bâton et/ou personnage classe 2 (paysan de levée ; porteur armé...)	- 1
outil à deux mains lourd manié à deux mains à pied (sauf en intérieur ou en ordre serré)	+ 1
piéton contre tout attaquant qui veut le frapper à travers un obstacle (haie, talus, muret, porte, barrière de pieux, rempart, etc)	+ 1
piéton qui frappe contre un piéton ennemi plus haut que lui (pente escarpée, talus, escalier, rempart, etc)	- 1
cavalier contre piéton , ou contre piéton monté (sauf en terrain difficile ou très difficile pour le cavalier)	+ 1
piéton contre cavalier (sauf en terrain très difficile pour le cavalier) ; ou piéton monté contre cavalier	- 1
cavalier qui " charge " contre tout ennemi (un cavalier ne peut pas charger en terrains difficiles)	+ 1
piéton immobile recevant sur la pointe de son yari ou naginata un cavalier qui le " charge " directement	+ 1

Précisions, explications, notes de conception, suggestions...

On suit les principes habituels de la règle « **Argad!** » avec quelques ajouts ou modifications. Une extension un peu plus détaillée de la règle de jeu pour ce contexte historique est en cours d'écriture. Pour davantage de précisions, voir la règle consacrée au Moyen Âge européen ...et/ou poser des questions sur le forum An Argader :)

Classe (capacité de combat du personnage)

- **Classe 1** : non-combattant.
- **Classe 2** : paysan de levée ; porteur armé ; brigand improvisé...
- **Classe 3** : ashigaru assez entraîné ; brigand vétéran...
- **Classe 4** : autre membre de la classe des samouraïs ; élève ninja ; moine-guerrier...
- **Classe 5** : samouraï très bien entraîné à la guerre ; ninja très confirmé...
- **Classe 6** : sensei – maître d'armes exceptionnel (*catégorie réservée à certains scénarios*).

On peut faire d'autres différences dans un scénario ; par exemple, des jeunes recrues ashigaru peuvent être classe 2, un brigand peut avoir un passé de guerrier classe 4, etc. Des personnages peuvent aussi progresser pendant une campagne ou s'ils accomplissent des exploits pendant une partie : un sergent ashigaru très confirmé peut passer classe 4, etc.

Armure (règle habituelle, avec une catégorie en plus et quelques modifications)

- **Vêtue légère** : vêtements légers, ou peu de protections.
- **Armure 3** (*catégorie optionnelle*) : élément d'armure de métal qui couvre seulement un membre, une épaule... ça ne protège pas des tirs, mais en mêlée cela renforce un tout petit peu le personnage, surtout s'il est de faible classe.
- **Armure 4** : bonne protection sur le buste et l'abdomen, avec éventuellement des protections partielles sur les membres.
- **Armure 5 de samouraï** : armure complète portée par un samouraï de l'époque Sengoku (un peu plus légère que l'armure lourde *ō-yoroi* de la période précédente). Différente de l'armure de chevalier européen, on lui donne un mouvement moins lent (16 cm) mais elle protège un peu moins des tirs de flèches.

Armes (suivant les définitions habituelles de la règle)

Arquebuse tanegashima : tire à pied, immobile. Un tour immobile pour recharger. *Même table de tir que l'arquebuse européenne, plus une très longue portée optionnelle.*

Arquebuse lourde : tire à pied, immobile. Deux tours immobile pour recharger (*proposée si on souhaite différencier deux sortes d'arquebuses, ce n'est pas indispensable*).

Fronde (peu documentée pour cette époque).

Katana ; nunchaku ; wakizashi : arme courte (*comme une arme à une main, épée ou hachette*).

Nagae yari (pique) : arme très longue. Il faut être dans une unité déjà formée en ordre serré pour pouvoir l'utiliser après le premier tour de mêlée.

Naginata : arme longue. Manié à deux mains à pied il a un bonus +1 contre tout adversaire. Manié monté, ou en ordre serré à pied, c'est l'équivalent d'une lance légère.

No-dashi : arme à deux mains légère (pas de bonus au dé) semi-longue.

Shuriken : projectile de jet à courte distance, réservé aux ninjas.

Yari (lance légère) : arme longue.

Yumi (arc asymétrique) : tire à pied et immobile. Seuls les samouraïs peuvent l'utiliser montés et ils n'ont pas de malus pour tirer en mouvement montés.

Tir

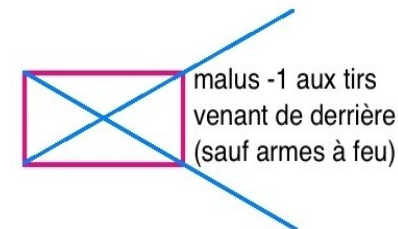
L'**arc traditionnel yumi** est peu puissant, mais précis ; la table de tir lui donne une portée plus limitée que celle de l'arc simple européen ou de l'arc composite mongol. La **fronde** semble peu utilisée au Japon, elle a donc aussi une faible portée dans le tableau.

L'**arquebuse japonaise, teppō ou tanegashima**, a sur le tableau la même faible portée que l'arquebuse européenne. Elle perce facilement les armures à courte et moyenne portée. *Une très longue portée (optionnelle) est aussi mentionnée pour permettre aux combattants enthousiastes d'échanger des tirs de très loin.*

Une **arquebuse lourde Ōzutsu** ou canon portatif sera aussi proposée dans le tableau.

Le **mantelet *tate*** est utilisé pour protéger un fantassin (archer ou arquebusier notamment) et empêcher le passage des cavaliers. Il peut être appuyé à des montants de bois, ou être tenu par un porteur s'il y a assez de personnel pour cela. Un porteur de pavois n'est armé que de son arme courte. Un personnage qui porte un mantelet a un mouvement maximum de 8 cm par tour de jeu (et ne peut rien faire d'autre).

Le **horo** est une protection en forme de grosse boule de soie sur une armature légère. Porté sur le dos d'un cavalier en mouvement, il affaiblit l'impact des projectiles ennemis venant de l'arrière (sauf les tirs d'armes à feu).



Mêlée (*rappel et adaptation de la règle médiévale*)

Les **armes semi-longues, longues, et les piques**, n'ont pas d'avantage de longueur si elle sont maniées en intérieur. Les armes maniées à deux mains (*naginata, no-dashi, outil lourd*) empêchent les amis placés au deuxième rang de frapper par-dessus celui qui les utilise, et ne peuvent pas être maniées depuis un deuxième rang (à moins de manier la *naginata* comme une simple lance) ; la *naginata* et l'*outil lourd* à deux mains n'ont pas leur bonus s'ils sont maniés en ordre serré ou en intérieur.

Un **lancier au deuxième rang** peut frapper par-dessus l'épaule de son ami du premier rang (sauf si celui-ci manie une *naginata* ou un *no-dashi*) même sans être en ordre serré ; un **lancier au troisième rang** ne peut frapper par-dessus que si l'unité est formée en ordre serré.

La **pique** ne peut frapper que si l'unité est formée en ordre serré (mais on admet qu'elle peut être utilisée au premier tour d'une mêlée par des personnages qui ne sont pas en ordre serré). *L'ordre serré est une règle optionnelle qui permet des manœuvres plus réalistes (mais on peut l'ignorer pour jouer simplement) il se forme en rassemblant les soldats de l'unité en un tour complet aux ordres d'un gradé (voir règle Argad ! Moyen Âge, page 29).*

Avantages éventuels pour certains personnages (...paragraphe en cours d'élaboration et de tests !)

Moine entraîné à la guerre : capacité de détourner les flèches (?) ou jet de sauvegarde contre toute flèche ou javelot qui le touche ; ne s'applique pas contre des tirs venant de côtés différents (plus de 90° entre les tireurs) ni aux tirs par surprise ou quand il s'enfuit.

Ninja : possibilité de mouvements ou actions par surprises (à préciser, par exemple pouvoir parfois jouer avant ou après les autres, ou obtenir parfois un dé de vitesse en plus du mouvement normal à pied)...

Budget (*suggestions à confirmer...*)

Coût de base égal à la classe du personnage. **Officier, sergent, ou musicien** : coût = 2 fois la classe.

Cavalier sur monture de guerre : coût = 2 fois la classe.

Et donc, cavalier gradé ou cavalier musicien : coût = 3 fois la classe.

Arc (yumi) 4 points. **Arquebuse (tanegashima)** 3 points. **Arquebuse lourde, 5 points.** **Fronde**, 2 points. **Lance légère (yari)** 2 points. **Pique**, 3 points (entraînement à l'ordre serré inclus). **Shuriken** : inclus dans le coût des ninjas ou par scénario.

Armure 3 : un point. **Armure 4** : 2 points. **Armure 5 de samouraï Sengoku** : 2 points pour un samouraï combattant seulement.

Horo : un point (réservé à certains personnages).

Tous les combattants de classe 3 et plus, ainsi que les porteurs et paysans levés par un seigneur, et les brigands, ont une **arme courte** gratuite (*katana ou équivalent*) même si elle n'est pas visible sur la figurine. Tous les villageois et civils ont au moins une **arme très courte** gratuite (*couteau*).

Cheval de bât : 2 points. **Cheval de guerre** en réserve : même coût de base que son éventuel cavalier (*s'il monte un cheval de moindre valeur il est comme un piéton monté*).

Entraînement : l'entraînement à l'ordre serré est gratuit pour les piquiers (c'est compris dans le prix de leur pique) sinon il coûte 1 point.

Capacités spéciales : coûts à décider par le scénariste (*en cours de test*).

À retrouver sur le forum **An Argader** :

- la rubrique "Samourais" pour les photos de figurines et de parties (toutes règles de jeu) et les discussions sur le contexte <http://argad.forumculture.net/f37-samourais>
- les rubriques "Règles Argad !" pour les questions et réflexions sur cette règle de jeu <http://argad.forumculture.net/f2-la-regle-de-base>