

## Classe (entraînement physique, capacité de combat des personnages)

**Classe 1** : non-combattant.

**Classe 2** : paysan de levée ; porteur armé ; brigand improvisé...

**Classe 3** : ashigaru assez entraîné ; brigand vétéran...

**Classe 4** : bon guerrier, simple membre de la classe des samouraïs ; élève ninja ; moine-guerrier...

**Classe 5** : samouraï bien entraîné à la guerre ; ninja très confirmé...

**Classe 6** : sensei – maître d'armes exceptionnel (catégorie optionnelle réservée à de très rares personnages dans certains scénarios).

On peut faire d'autres différences dans un scénario, des recrues ashigaru peuvent être classe 2, un brigand peut avoir un passé de guerrier classe 4... Des personnages peuvent aussi progresser pendant une campagne ou après des exploits, un sergent ashigaru très confirmé peut passer classe 4, etc.

## Vêtue ou armure

**Vêtue légère** : vêtements légers, ou peu de protections. Mouvement à pied 20 cm.

**Armure 3 (catégorie optionnelle)** : élément d'armure métallique sur un membre ou une épaule, parfois porté par de simples combattants. Ça ne protège pas des tirs mais en mêlée ça avantage un tout petit peu en cas de frappe réciproque avec un ennemi de même classe non protégé. Mouvement à pied 20 cm.

**Armure 4** : bonne protection sur le buste et l'abdomen, et éventuellement protections partielles sur les membres. Mouvement à pied 16 cm.

**Armure 5 Sengoku** : armure complète portée par un samouraï de l'époque Sengoku. Un peu plus légère que l'armure lourde *ō-yoroi* de la période précédente, et différente de l'armure européenne, elle ralentit moins le mouvement mais protège un peu moins de certains tirs. Mouvement à pied 16 cm.

## Armes (ignorez ce qui n'est pas utile pour vos parties)

**Katana ; nunchaku ; wakizashi** : armes courtes, pas de différence dans le jeu.

**Couteau** : arme très courte.

**Yari** (lance légère) : arme longue.

**Nodachi** : arme à deux mains semi-longue, légère (pas de bonus d'arme lourde).

**Naginata** : arme longue, maniée à deux mains à pied elle a un bonus +1 contre tout adversaire ; maniée montée, ou en ordre serré à pied, elle sert comme une lance légère.

**Kanabō** (à deux mains) : arme semi-longue, pesante (+1 en mêlée).

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

**Shuriken** (projectile de jet), **fukiya** (sarbacane), **kunai** (lame de jet), pas de différence dans le jeu entre ces petits projectiles de ninja.

**Yumi** (arc asymétrique) : tire à pied et immobile, les samouraïs peuvent tirer montés sans malus mouvement. **Fronde** : peu fréquente.

**Arquebuse tanegashima, teppō** : tire à pied, immobile ; un tour de jeu immobile pour recharger.

**Bajō-zutsu** : arquebuse courte de cavalier.

**Ōzutsu** : arquebuse lourde, tire à pied immobile, deux tours de jeu immobile pour recharger seul.

**Tan-zutsu** : pistolet à mèche.

## Tir

*Les tables de tir indiquent les conditions de tir, le malus au dé contre armure, et le résultat à obtenir selon la portée. On lance 1D6 par arme qui tire (sauf pour les Ōzutsu). Voir la fiche résumée pour les autres protections. Deux 6 naturels au dé font 6 et 7 ; trois font 6, 7, 8 (voir page 8 de la règle Argad générique).*

*On ne vise pas un personnage précis dans un groupe (chaque victime est atteinte au hasard). On ne compte pas les munitions, on suppose qu'il y en a assez (sauf scénario spécial) mais un porteur de munitions peut être exigé pour les grosses unités d'archers et pour le tir en salve des arquebusiers.*

### Arc traditionnel asymétrique *yumi*

Le grand arc japonais est peu puissant mais précis. Sa portée limitée encourage les actions près de l'ennemi.

Il s'utilise à pied, immobile. Seuls les samouraïs peuvent tirer à cheval, et en mouvement monté sans malus de mouvement.

*À gauche, samouraï monté armé d'un arc (US Library of Congress).*

*À droite, des archers ashigarus tirent sur les défenseurs d'un château, si ceux-ci se montrent, par-dessus la tête de leurs amis qui dressent des échelles contre la muraille (mais ils ne pourront pas tirer sur des ennemis combattant au contact de leurs amis quand ceux-ci seront en haut). Décor, peinture et photo : Euthanasor*



#### arc asymétrique *yumi*

|  | malus<br>sur armure 4 | sur armure 5<br>Sengoku | 0 - 10 cm | 10 - 20 cm | 20 - 40 cm |
|--|-----------------------|-------------------------|-----------|------------|------------|
| <i>un tir par tour / tir immobile à pied<br/>les samouraïs peuvent tirer montés sans malus mouvement</i> | -1                    | -1                      | 5 - 6     | 6          | 7 ext.     |

*ext. : pour atteindre sa longue portée (de 20 à 40 cm) cet arc ne peut tirer qu'en extérieur (pas de l'intérieur par une fenêtre ou meurtrière).*

*Si on mélange d'autres contextes, cet arc a un malus -2 contre une armure 5 plus lourde (ō-yoroi période précédente, ou européenne ou médiévale-fantasy).*

**Puissance de l'arc traditionnel (exception optionnelle)** La puissance de l'arc japonais de l'époque a été discutée, quelques sources mentionnent des samouraïs maniant des arcs imposants. On peut prévoir, dans un scénario ou campagne, une **capacité de personnage exceptionnel** (à pied seulement) :

- Un samouraï **très costaud**, maniant son arc personnel spécialement réalisé pour lui, tire à pied sans malus contre les armures 4 ou 5 Sengoku.
- Un samouraï **tireur d'élite**, à pied, peut choisir à chaque tir de viser un personnage précis dans un groupe adverse, **ou bien** de tirer avec +1 au dé contre un groupe ou un couple (sans viser quelqu'un en particulier) ou une personne isolée (*pas les deux avantages à la fois*).

*C'est l'adaptation de règles optionnelles habituelles (page 37 de la règle Argad générique). Un même personnage ne peut pas à la fois être "très costaud" et "tireur d'élite". Chaque joueur ou joueuse ne peut faire faire qu'un seul "tir d'élite" par tour de jeu.*

### Shuriken, fukiya, kunai...

Certains projectiles sont réservés aux ninjas ou à quelques personnes pouvant les manier : **shuriken**, **fukiya** (sarbacane), **kunai** (lame de jet)...

*On limite le tir de ces armes à un seul par tour pour chaque joueur ou joueuse. C'est plus simple que compter le nombre de projectiles dont dispose chaque ninja, ça rend ces tirs plus spectaculaires, et il est difficile à différents personnages de les lancer exactement en même temps.*

*Dans la narration on imagine qu'on utilise l'arme la plus adaptée : un shuriken si on est en mouvement, un couteau de jet si on est immobile avec assez de place pour faire le geste de lancer; une sarbacane si on est caché immobile. Il n'est pas nécessaire de savoir au début du jeu quel ninja détient quels projectiles (à moins de vouloir détailler très précisément l'équipement de personnages spécifiques).*

*Les personnages qui savent à peu près les lancer, mais sans y être très bien entraînés, ont -1 au dé du tir. Ceux qui ne savent pas n'essayent pas du tout.*

|  |   |                               |                                 |                  |
|--|---|-------------------------------|---------------------------------|------------------|
| <b>shuriken,<br/>fukiya,<br/>kunai</b> |   | <i>malus<br/>sur armure 4</i> | <b>sur armure 5<br/>Sengoku</b> | <b>0 - 10 cm</b> |
|  | <i>un seul tir par joueur ou joueuse par tour de jeu<br/>pas de malus mouvement pour tirer en mouvement</i> | -1                            | -2                              | <b>5 - 6</b>     |

*Optionnel : un personnage qui reçoit un tel projectile tiré par un ninja entraîné, et qui survit grâce à la protection de son armure, est surpris, s'arrête et ne fait plus rien jusqu'à la fin du même tour de jeu. Ce tir en début de mouvement ou pendant le mouvement peut donc immobiliser un adversaire.*

### Fronde

La fronde est connue au Japon, mais peu fréquente. Il faut une grande habitude pour l'employer efficacement.

*Un frondeur qui tire fait un geste ample et n'est pas protégé des tirs ennemis par le terrain, les mantelets, ou d'autres personnages, pendant le tour de jeu.*

|               |  |                               |                                 |                   |                   |                   |
|---------------|--|-------------------------------|---------------------------------|-------------------|-------------------|-------------------|
| <b>fronde</b> |  | <i>malus<br/>sur armure 4</i> | <b>sur armure 5<br/>Sengoku</b> | <b>0 - 10 cm</b>  | <b>10 - 20 cm</b> | <b>20 - 40 cm</b> |
|               | <i>un tir par tour<br/>tire à pied, immobile, sans se protéger</i> | -1                            | -2                              | <b>5 - 6 ext.</b> | <b>6 ext.</b>     | <b>7 ext.</b>     |

### Tan-zutsu pistolet à mèche

De rares personnages peuvent posséder un pistolet à mèche. Cette arme utilise le même système de mise à feu que l'arquebuse. Contrairement au pistolet à rouet européens, le pistolet à mèche ne peut pas tirer en mouvement à pied, ni si son porteur était au contact d'un ennemi au début du tour de jeu (car il faut que la mèche soit prête). Le tir en mouvement monté est possible avec malus -1.

|                                       |  |                                  |   |
|---------------------------------------|--|----------------------------------|---|
| <b>tan-zutsu<br/>pistolet à mèche</b> |  | <b>0 - 10 cm</b>                 | <b>10 - 20 cm</b>                               |
|                                       | <i>tir à pied immobile, ou monté / tir en mouvement monté possible avec malus -1<br/>rechargé en un tour de jeu immobile</i> | <i>(courte portée)<br/>5 - 6</i> | <i>(longue portée)<br/>7 -1 sur armure 4, 5</i> |

## Protection dorsale *horo*

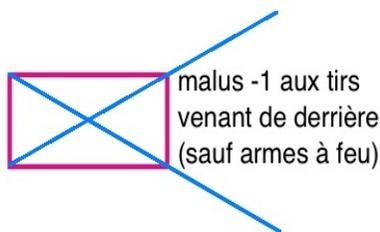


Le **horo** est une protection de soie cousue sur une armature légère en forme de grosse boule. Il est surtout porté par des messagers.

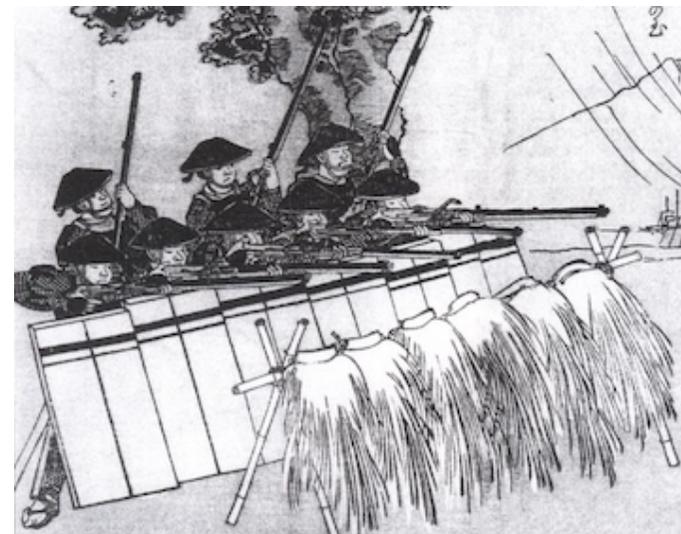
Fixé sur le dos de l'armure d'un cavalier en mouvement, et gonflé par le vent de la course, il affaiblit l'impact des projectiles ennemis venant de derrière, qui s'entortillent dans la soie au moment de l'impact. Cela ne protège pas des armes à feu.

*Ci-dessus : le horo porté sur le dos du troisième cavalier lui donne une protection : un malus -1 aux dés des tirs contre lui venant de l'arrière (sauf les tirs d'armes à feu).*

*Peinture et photo : Euthanasor*



## Mantelet *tate*



Le **mantelet *tate*** est utilisé pour protéger un ou plusieurs piétons (surtout archers ou arquebusiers) des tirs ennemis, et empêcher les charges de cavalerie.

Il peut être posé sur des supports en bois, ou être tenu par un porteur.

Ce petit mantelet donne au personnage placé juste derrière (et aussi éventuellement à un autre personnage serré encore derrière) une protection -1 contre les tirs (sauf les tirs d'arquebuse lourde *ōzutsu*).

Un porteur de pavois n'est armé que de son arme courte. Un personnage qui déplace seul un mantelet a son mouvement réduit de 8 cm par tour de jeu (et ne peut rien faire d'autre en même temps).

*Gravure ancienne : les mantelets peuvent être aussi grands qu'un homme, ou un peu plus petits. Une barrière légère peut être placée en avant comme un terrain difficile qui gêne le premier contact ennemi.*

## Éviter les flèches

La capacité de détourner des flèches d'un vif mouvement (*comme au cinéma...*) a parfois été demandée pour des samourais ou des moines.

**Suggestion optionnelle** : les samourais entraînés, les moines, et les ninjas, sont protégés des tirs (sauf tirs d'armes à feu) par leur classe comme si elle était une armure équivalente (*la classe 4 les protège comme une armure 4 ; la classe 5 comme une armure 5 Sengoku*).

Si les tireurs sont espacés de plus de 90° par rapport au personnage, le personnage ne peut pas les surveiller tous à la fois, il ou elle doit choisir lesquels. Ça ne protège pas non plus des tirs par surprise.

**Option exceptionnelle** : un senseï classe 6 a la protection armure 6 fantasy : -1 à tous tirs, y compris armes à feu, en plus de la protection armure 5 Sengoku (*voir le tableau de correspondance des armures fantasy en dernière page*).

## Arquebuse japonaise

Trois tables de tir sont proposées. Ignorez ce qui ne vous est pas utile. La première table est suffisante pour jouer simplement.

– Première table : l'**arquebuse** d'infanterie, quand les forgerons japonais maîtrisent bien leur fabrication et les combattants s'y sont habitués.

| <b>arquebuse tanegashima, teppō</b>                           | <i>malus sur armure 4 ou 5</i>                        | <b>0 - 20 cm</b>                        | <b>20 - 30 cm</b>                    | <b>30 - 40 cm</b>                                      |
|---|---|---|--------------------------------------|--|
| <b>tir à pied, immobile<br/>rechargée en un tour immobile</b> | <i>-1 au dé à longue portée<br/>(à plus de 30 cm)</i> | <i>(courte portée)<br/><b>5 - 6</b></i> | <i>(moyenne portée)<br/><b>6</b></i> | <i>(longue portée)<br/><b>7</b> -1 sur armure 4, 5</i> |

– Deuxième table : le **tir en salve** (optionnel) permet des tactiques de tir massif. On dit "tir en salve" mais ça peut représenter un feu roulant.

| <b>tir d'arquebuses en salve au commandement</b>  | <i>malus sur armure 4 ou 5</i>                        | <b>0 - 20 cm</b>                        | <b>20 - 40 cm</b>                    | <b>40 - 60 cm</b>                                      |
|---|---|---|--------------------------------------|--|
| <b>tir à pied immobile en ordre serré,<br/>en salve contre un groupe, sur ordre d'un officier<br/>rechargée en un tour immobile</b> | <i>-1 au dé à longue portée<br/>(à plus de 40 cm)</i> | <i>(courte portée)<br/><b>5 - 6</b></i> | <i>(moyenne portée)<br/><b>6</b></i> | <i>(longue portée)<br/><b>7</b> -1 sur armure 4, 5</i> |

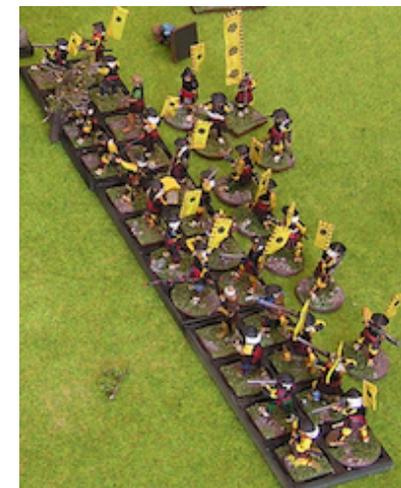
On ne tient compte du **tir en salve que contre un groupe** (ou contre des personnages en partie protégés par une protection construite en dur).

**Pour tirer en salve les arquebusiers doivent être au moins trois, déjà formés en ordre serré** (ou répartis sur un rempart ou une protection construite en dur). *L'ordre serré se forme en un tour de jeu immobile et ralentit le mouvement.*

Un **teppō taishō** (officier arquebusier) ou un samouraï qui connaît bien ces armes doit commander les salves, **à portée de voix de tous les tireurs**, et un porteur de munitions doit faire partie du même groupe (*souvent assis juste derrière avec son coffre de munitions*). Ces deux personnages ne peuvent rien faire d'autre en même temps.

L'absence ou incapacité d'un de ces deux personnages interdit d'utiliser la table de tir en salve. Le coffre de munitions portable est un objet lourd, il réduit le mouvement de -4 cm.

– Troisième table (optionnelle) **premières arquebuses**, moins puissante, si on souhaite évoquer les premières années de cette arme au Japon juste après son introduction par des Portugais ; ou aussi le **bajō-zutsu**, arquebuse courte qui arme certains cavaliers et peut tirer en mouvement monté avec malus -1.



| <b>premières arquebuses, &amp; bajō-zutsu de cavalerie</b>  | <i>malus sur armure 4 ou 5</i>                        | <b>0 - 10 cm</b>                        | <b>10 - 20 cm</b>                    | <b>20 - 40 cm</b>                                      |
|---|---|---|--------------------------------------|--|
| <b>tir à pied immobile<br/>le bajō-zutsu peut tirer monté (avec -1 si en mouvement)<br/>rechargés en un tour immobile</b> | <i>-1 au dé à longue portée<br/>(à plus de 20 cm)</i> | <i>(courte portée)<br/><b>5 - 6</b></i> | <i>(moyenne portée)<br/><b>6</b></i> | <i>(longue portée)<br/><b>7</b> -1 sur armure 4, 5</i> |



## Arquebuse lourde Ōzutsu

L'**arquebuse lourde ōzutsu** est une arme lourde et encombrante qui réduit de 4 cm le mouvement de son porteur. Le tireur la **recharge en deux tours de jeu immobile** tout seul, ou un seul tour immobile s'il est accompagné d'un aide bien habitué à cela (*et qui porte davantage de munitions et de poudre*).

Pour tirer il faut rester immobile et tenir l'arme fermement. On jette **un dé de couleur et un dé blanc**. Si le dé de couleur rate, le tir a raté. Si le dé de couleur touche, il tue un personnage ou cause un dégât de structure (suivant la cible), et le dé blanc s'il touche aussi cause un deuxième dégât ou perte.

Priorité si on tire sur une **structure habitée** (porte gardée, rempart défendu, construction, navire) : le dé de couleur, s'il touche, cause son dégât à la structure ; et le dé blanc s'il touche aussi tue un personnage.

Malus -1 à tous les dés contre un adversaire isolé (ou un couple isolé) ; bonus +1 à tous les dés contre une unité en ordre serré.

**Destruction de structure** : on attribue une solidité à la structure. À chaque coup reçu par la structure, on lance un dé correspondant. Par exemple, si on estime qu'une porte de château ou un portail de mur défensif a 4 en solidité, on lance 1D4 à chaque dégât reçu. La structure est détruite si le dé fait 1 au premier coup reçu, 1 ou 2 au deuxième coup reçu, 1 ou 2 ou 3 au troisième coup reçu, etc. Ainsi on ne peut pas prévoir à l'avance l'effet de chaque touche.

-1 aux dés contre un isolé (ou contre un couple). +1 aux dés contre unité en ordre serré. Les protections terrain comptent normalement. Un double 6 naturel vaut 7 (rouge) et 6 (blanc). Les protections légères (mantelet tate, palissade peu épaisse) ne comptent pas, une touche les détruit et cause une perte derrière.

| arquebuse lourde ōzutsu  | un D6 rouge et un D6 blanc  | 0 - 20 cm                | 20 - 40 cm            | 40 - 60 cm           |
|--|---|--------------------------|-----------------------|----------------------|
| tir à pied, immobile<br>pas de malus contre armure<br>-1 aux dés contre isolés | objet lourd, mouvement -4 cm<br>rechargée en deux tours de jeu immobile (un tour avec aide)<br>+1 aux dés contre une unité en ordre serré | (courte portée)<br>5 - 6 | (moyenne portée)<br>6 | (longue portée)<br>7 |

L'arquebuse lourde peut aussi tirer une grosse **flèche incendiaire** appelée **bo-hiya**. Il faut indiquer une cible précise qui pourrait prendre feu (bâtiment de bois, porte ou ouverture dans un bâtiment de pierre, navire, etc.)

Si le dé de couleur touche mais pas le dé blanc, la fusée atteint la cible et y reste fixée, un incendie se déclenche en "un certain temps" si personne n'y remédie, mais avant cela elle peut être éteinte si quelqu'un intervient dessus pendant un tour de jeu entier. Si les deux dés touchent, début d'incendie immédiat.

Si le dé de couleur rate mais le dé blanc touche, la fusée rate la cible ou rebondit, mais tombe sur un autre endroit à tirer au sort parmi des constructions assez proches (pas dans la même enceinte s'il s'agit d'un château, mais ça peut être un autre bâtiment de la même ville, ou un tas de foin...) (\*)

Les protections terrain comptent normalement (voir fiche résumée) mais juste au contact d'une ouverture on peut tirer vers l'intérieur sans ces malus.

| flèche incendiaire bo-hiya tirée d'une arquebuse lourde                        | un D6 rouge et un D6 blanc   | 0 - 10 cm                | 10 - 20 cm            | 20 - 80 cm           |
|--|--|--------------------------|-----------------------|----------------------|
| tir à pied, immobile<br>pas de malus contre armure<br>-1 aux dés contre isolés | objet lourd, mouvement -4 cm<br>rechargée en deux tours de jeu immobile (un tour avec aide)<br>+1 aux dés contre une construction de grande taille | (courte portée)<br>5 - 6 | (moyenne portée)<br>6 | (longue portée)<br>7 |

(\*) Si on le souhaite (selon les habitudes de jeu) on peut lancer en même temps un dé de dispersion (fléché) qui montre la direction aléatoire vers laquelle la fusée s'égare.

## Mêlée (rappel de quelques points de la règle générique)

Le personnage à l'arme la plus longue (catégorie d'arme, pas miniature) frappe avant son adversaire.

**pique > arme longue > arme semi-longue > arme courte > arme très courte > mains nues.**

*Cela différencie les combattants, mais ça ne doit pas encourager à donner des armes plus longues à tout le monde. Chaque personnage ou unité a l'arme adaptée à sa fonction. On suppose que chaque guerrier a aussi une arme courte, et la plupart des civils un couteau ou un outil.*

On admet souvent que les samouraïs, pour un duel à pied entre eux, se battent à armes de longueur égale (katana) même si les figurines sont représentées autrement ; mais de rares personnages peuvent être spécialistes du nodachi.

Les **armes semi-longues, les armes longues, et les piques**, n'ont pas d'avantage de longueur si elle sont maniées en intérieur (on suppose que le personnage utilise alors son arme courte).

Un **lancier au deuxième rang** peut frapper par-dessus l'épaule d'un ami du premier rang (sauf si cet ami manie une naginata, un nodachi, un kanabō ou un outil lourd). Un **lancier au troisième rang** ne peut frapper par-dessus ses amis que si l'unité est formée en ordre serré. La **pique** perd son avantage de longueur si elle était au contact d'un ennemi au tour précédent, à moins d'être maniée en **ordre serré**.

Les armes à deux mains (naginata, nodachi, kanabō, outil lourd) empêchent les amis placés au deuxième rang de frapper par-dessus 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 a un bonus +1 maniée à deux mains, à pied, sauf en intérieur ou ordre serré ; maniée montée ou en ordre serré à pied elle sert comme une lance légère.

Les personnage **classe 2** et/ou avec **outil ou arme improvisée**, et les frappes à mains nues, ont -1 au dé en mêlée. La frappe à mains nues n'est pas mortelle, la victime touchée reste assommée un tour de jeu (sauf les frappes d'un maître senseï classe 6 s'il le souhaite, et qui ne subit pas non plus le malus mains nues).

### Frappe exceptionnelle

*De rares samouraïs ou ninjas très rapides (plutôt personnages-joueurs ou PNJ) peuvent frapper au katana en même temps que des armes semi-longues, ou au couteau comme un katana, ou au nodachi en même temps que des armes longues ; et/ou bien frapper deux fois par tour ; ou même trois fois en progressant.*

### Touches simultanées à un contre plusieurs

*Pour un combat à un contre plusieurs, il faut préciser d'abord sur qui, parmi ses adversaires, frappe le combattant seul. On admet parfois, entre combattants subalternes (avec l'habitude, si tout le monde accepte) que quand ses ennemis frappent en même temps (avec des armes de même longueur que la sienne) il y a une perte de chaque côté s'il y a une touche de chaque côté (alors qu'à un contre un, si touches simultanées on compare la classe, l'armure, etc.)*



Peinture et photo : Euthanasor

Résultat (1D6+bonus-malus) **plus grand que la classe** de l'adversaire : tue cet ennemi.    Résultat **égal à sa classe** : fait reculer.    Résultat **plus petit** : 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 cet adversaire recule.

**Dé naturel = 1** : toujours raté (même avec des bonus).    **Double 6 naturel = 7** (sauf en désordre).    **Triple 6 naturel (= 8) en mêlée** touche toujours (même avec malus).

*Si deux adversaires obtiennent en même temps le résultat de tuer (ou faire reculer) l'autre, la plus forte classe l'emporte ; si de même classe, c'est la plus forte armure ; si même classe et armure, c'est le plus fort dé naturel qui a été lancé pour leur combat ; si c'était aussi égal, c'est le plus fort total de leurs bonus-malus.*

## Surprise ou embuscade

Des personnages cachés, ou déguisés, ou qu'on croyait amicaux, peuvent faire une action surprise (écrite en secret à l'avance, ou prévue avec le MJ).

La surprise ou embuscade est **annoncée et faite après les phases de mouvement et de tir**, quand tous les mouvements et tirs normaux sont terminés. Le personnage ou le groupe qui fait la surprise peut **faire mouvement** (et aller jusqu'au contact avec l'ennemi s'il est assez proche) en tirant ou non ; et/ou rester sur place et **tirer** ; ou **s'enfuir** d'un endroit caché. Les autres personnages **ne peuvent plus réagir**, ni riposter ou tirer dessus, pendant le tour de jeu (tout le monde pourra agir normalement au tour suivant).

*Si on se cachait en terrain difficile, on peut y être retardé ou bloqué comme pour tout mouvement.*

De plus, **si des adversaires sont totalement surpris** et ne se méfient pas du tout, le tir par surprise, ou la frappe par surprise après le contact, a un **bonus +1** à tous les dés, car on n'a même pas le temps de se mettre en garde. *On teste avec 1D6 par groupe ou unité :*

- Perception plus petite que le résultat du dé : ces personnages-là sont vraiment surpris.
- Perception égale au dé : méfiance si une personne de plus grande perception réussit à se méfier (et crie à portée de voix,  $\leq 20$  cm) sinon raté.
- Perception plus grande que le dé : méfiance, les attaquants n'ont pas le bonus +1.

La perception d'un personnage est égale à sa classe, mais les ninjas et les moines ont +1 en perception, et tout le monde a -1 en perception pour se méfier de ninjas cachés (y compris les autres ninjas). Un 1 naturel est toujours réussi pour ce test.



*Ci-dessus : des ninjas, cachés dans la végétation au bord d'une rivière, apparaissent pour franchir celle-ci. Même si leur ennemi est trop loin pour le contacter, ils peuvent faire un mouvement complet sans que quiconque ne bouge encore ou leur tire dessus (puisque les phases de mouvement et de tir sont finies).*

*Décor, peinture et photo : Denez, Euthanasor*



*À gauche : une femme samouraï armée d'une naginata, qui se tenait derrière un coin de mur, surgit et attaque au passage un important personnage qui a fait du mal à sa famille. Ce personnage et sa petite escorte ne se doutaient de rien...*

*À droite : profitant de l'effet de surprise, la femme frappe et réussit à tuer son ennemi qui n'a pas le temps de réagir.*

*Au tour suivant, les mouvements et actions se feront normalement ; ce qui se passera alors (réaction de l'escorte, des témoins...) dépendra du contexte, du scénario, ou de négociations éventuelles.*

*Peinture et photos : Euthanasor*

Plusieurs groupes (ou personnages isolés éloignés) qui font une même embuscade ne peuvent pas agir exactement en même temps, ils attendent le signal qui déclenchera l'embuscade : signal sonore (musicien, cris, ou premier tir d'arme à feu ami ou ennemi) ou visuel (bannière ou drapeau, ou en voyant un chef s'élançant). Un seul groupe caché (ou personnage isolé ou couple) peut commencer l'embuscade, tous les autres se démasquent avec un tour de retard.



**Budget** (règle optionnelle). Le calcul du budget est rarement utilisé, il est arbitraire et on ne cherche pas une égalité absolue.

Le **coût de base** est égal à la classe du personnage. Un **officier**, un **sergent**, un **musicien**, coûte deux fois sa classe.

Un **cavalier** sur monture de guerre coûte deux fois sa classe. Et donc, un cavalier gradé coûte trois fois sa classe.

**Arc (yumi)** 4 points. **Arquebuse** ou **bajō-zutsu** 4 points. **Pistolet à mèche** 6 points. **Arquebuse lourde** 8 points. **Outil** semi-long 1/2 point, et lourd 1 point.

**Lance légère** (yari) 2 points. **Naginata** 3 points. **Nodachi** ou **kanabō** 2 points (limité à certains personnages). **Horo** un point (limité à certains personnages).

**Pique** 2 points (entraînement à l'ordre serré inclus). **Shuriken** ou autre projectile ninja : inclus avec le ninja ou par scénario. **Fronde** 2 points.

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

Tous les combattants 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. Les villageois et civils ont souvent une **arme très courte** gratuite (*couteau*) ou un outil court, gratuit.

**Cheval de bât** : 2 points. **Cheval de guerre** de réserve : même coût que l'éventuel cavalier (*sur un cheval de moindre valeur on n'est pas meilleur en mêlée*).

### Malus de tir d'armes japonaises sur le cuir des grandes créatures fantasy

Argad Sengoku est compatible avec Argad médiéval-fantastique. Voici un tableau des malus de tir contre armure, élargi aux équivalents cuir + armure fantasy (la peau épaisse de certains monstres améliore leur armure). *L'armure 5 européenne ou médiévale-fantastique est plus lourde que l'armure 5 Sengoku.*

|   | cuir + armure = 4  | armure 5 Sengoku   | cuir + armure = 5  | cuir + armure = 6   | cuir + armure = 7  |
|---|--------------------|--------------------|--------------------|---|--|
| <b>arc japonais yumi</b>  | -1                 | -1                 | -2                 | -3  | -4   |
| <b>shuriken, projectile ninja</b>   | -1                 | -2                 | -2                 | -3  | -4   |
| <b>fronde</b>   | -1                 | -2                 | -2                 | -3  | -4   |
| <b>pistolet à mèche</b><br><i>(voir les tables de tir pour les différentes portées)</i>                           | -1 à longue portée | -1 à longue portée | -1 à longue portée | -1 à courte portée sauf avant contact<br>-2 à longue portée                                   | -1 avant contact<br>-2 à courte portée sauf avant contact<br>-3 à longue portée                                |
| <b>arquebuse japonaise</b><br><i>(voir les tables de tir pour les différentes portées)</i>                        | -1 à longue portée | -1 à longue portée | -1 à longue portée | -1 à courte et moyenne portée sauf avant contact<br>-2 à longue portée                        | -1 avant contact<br>-2 à courte et moyenne portée sauf avant contact<br>-3 à longue portée                     |
| <b>arquebuse lourde</b><br><i>si les deux dés touchent une créature à plusieurs PV, elle subit deux blessures</i> | —                  | —                  | —                  | -1 à longue portée<br><i>les créatures de force H2 ou H3 ne comptent pas comme des isolés</i> | -1 à courte et moyenne portée sauf avant contact<br>-2 à longue portée<br><i>H2, H3 ne comptent pas isolés</i> |

Tous les tableaux et règles Argad Sengoku sont compatibles avec les règles Argad proposées pour d'autres contextes historiques ou fantasy.

Cette extension complète les fiches et cartes résumées Argad Sengoku et la règle [Argad générique](#).

© 2024, Patrice Méallier et « Argad ! » Éditions

Embannadurioù

« Argad ! »

Éditions