Japon Sengoku

Mouvement

Tous les mouvements (amis et adverses) sont simultanés.

Piéton en vêture légère	**20 cm**
Piéton en cuirasse *(armure 4) ou* **armure 5** Sengoku	**16 cm**
Personne à pied sans aptitudes physiques	***16 cm** ou **12 cm***
Personnage portant un objet lourd ou encombrant *... portant un objet très lourd ou encombrant*	***– 4 cm*** ***– 8 cm***

Cavalier en vêture légère	**40 cm**
Cavalier en cuirasse *(armure 4) ou* **armure 5** Sengoku	**36 cm**
Piéton monté, infanterie montée, monté sur cheval de trait	***32 cm***

Mouvement en terrains difficiles

En **terrain difficile** le mouvement est diminué par un ou deux "dés de lenteur" *(1D6 à pied, 2D6 monté, en cm)*. En **terrain très difficile** le mouvement est divisé par deux et diminué par ces dés. Si le dé (à pied) fait 6 ou si les deux dés (monté) font deux 6 en terrain difficile ou au moins un 6 en terrain très difficile, on reste bloqué pendant le tour de jeu.

Un groupe qui va à peu près ensemble dans la même direction fait un seul jet de dé(s). Si on traverse plusieurs terrains pendant le tour de jeu on ne fait qu'un seul jet de dé(s) de lenteur.

Ordre serré à pied *(unité de trois soldats au minimum)*

La formation en ordre serré est utile aux unités de piquiers ou d'arquebusiers. Elle se forme au commandement, en s'alignant en un tour de jeu sur un personnage immobile bien visible.

Mouvement à pied en ordre serré : en colonne par deux 16 cm, en colonne plus large ou en ligne 12 cm, à reculons ou de côté 8 cm. Le mouvement en terrain difficile rompt aussitôt l'ordre serré.

Les soldats en ordre serré peuvent **pivoter** *(sur leur socle)* **une seule fois par tour de jeu**, les classe 2 sur place, les classe 3 (et plus) peuvent faire mouvement avant ou après. Une unité peut faire deux pas *(une longueur de socle)* ou amener un seul rang devant ou derrière les autres. Pivoter, glisser deux pas, ou inverser des rangs, n'empêche pas de tirer ou de recharger.

Yumi *grand arc asymétrique*

Le grand arc ***yumi*** peut tirer **une fois par tour de jeu**.

Il faut être **à pied, immobile**.

...mais les **samouraïs** savent tirer montés, en mouvement ou non, sans malus mouvement.

yumi *(grand arc asymétrique)*	**0 - 10 cm**	**10 - 20 cm**	**20 - 40 cm**
un tir par tour **tir à pied, immobile** *(les samouraïs peuvent tirer montés sans malus mouvement)*	**5 ou +**	**6 ou +**	**7 ou +**
	–1 sur cuirasse ***ou sur armure 5 Sengoku***		

Shuriken *& petits projectiles de ninja*

Le shuriken est une arme de jet souvent associée aux ninjas. Il faut bien s'entraîner à son usage pour savoir le lancer. Les ninjas utilisent aussi des lames de jet **fukiya**, des sarbacanes **kunai** (on ne fait pas de différence).

On conseille de limiter l'emploi de ces projectiles à un seul tir par joueur ou joueuse par tour de jeu *(c'est plus simple et c'est plus spectaculaire)*.

shuriken, fukiya, kunai	**0 -10 cm**
un seul tir par joueur ou joueuse par tour **pas de malus de tir en mouvement**	**5 ou +** ***–1 sur cuirasse*** ***–2 sur armure 5 Sengoku***

Optionnel : des personnages peu entraînés à manier le shuriken peuvent parfois en avoir un dans un scénario, mais le lancent avec malus –1.

Optionnel : ces armes peuvent aussi détourner l'attention de l'ennemi, un personnage qui reçoit un tel projectile tiré par un ninja, et qui survit grâce à son armure, ne fait plus rien jusqu'à la fin du même tour de jeu.

Arquebuse japonaise *tanegashima, teppō*

Pour tirer il faut être à pied et ne pas bouger pendant le tour de jeu.

arquebuse *d'infanterie*	0 - 20 cm	20 - 30 cm	30 - 40 cm
tir à pied, immobile **rechargée en un tour immobile**	5 ou +	6 ou +	7 ou + *–1 sur cuirasse ou sur armure*

Le tir est plus efficace en ordre serré en salve, au commandement d'un officier contre un groupe, si on est entraîné pour le faire :

tir d'arquebuses en salve	0 - 20 cm	20 - 40 cm	40 - 60 cm
tir à pied, immobile ***tir en salve*** *sur ordre d'un officier* ***en ordre serré*** *contre un* ***groupe*** **rechargée en un tour immobile**	5 ou +	6 ou +	7 ou + *–1 sur cuirasse ou sur armure*

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). **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** (≤ 20 cm) et un porteur de munitions doit faire partie du même groupe. Ces deux personnes 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 est un objet lourd qui réduit le mouvement de –4 cm.*

Tirs sur la même cible : double 6 naturel vaut 6 et 7, triple 6 naturel vaut 6, 7, 8.

Argad Japon Sengoku, cartes et fiche résumées mises à jour en juillet 2024
en complément de l'extension Argad Sengoku et de la règle générique Argad

Petites armes à feu

Table de tir pour les premières arquebuses japonaises et les arquebuses courtes ***bajō-zutsu*** de cavalerie.

premières arquebuses, & bajō-zutsu de cavalerie	0 - 10 cm	10 - 20 cm	20 - 40 cm
tir à pied immobile, ***ou monté, malus -1 en mouvement*** **rechargé en un tour immobile**	5 ou +	6 ou +	7 ou + *–1 sur cuirasse ou sur armure*

Quelques rares personnages ont un pistolet à mèche ***tan-zutsu***.

tan-zutsu pistolet à mèche	0 - 10 cm	10 - 20 cm
tir à pied immobile, ***ou monté, malus -1 en mouvement*** **rechargé en un tour immobile**	5 ou +	7 ou + *–1 sur cuirasse ou sur armure*

Arquebuse lourde *Ōzutsu*

Arme lourde à porter, *réduit le mouvement de -4 cm.*

Un dé rouge et un dé blanc, le tir touche si le dé rouge touche. *Un double 6 naturel vaut 7 et 6. Voir le document Argad Sengoku pour les effets.*

arquebuse lourde	0 - 20 cm	20 - 40 cm	40 - 60 cm
tir à pied, immobile **rechargée en deux tours immobile** ***(un tour avec aide)*** ***–1 contre isolés*** ***+1 contre une unité en ordre serré***	5 ou +	6 ou +	7 ou +

bo-hiya flèche incendiaire	0 - 10 cm	10 - 20 cm	20 - 80 cm
tir à pied, immobile **rechargée en deux tours immobile** ***(un tour avec aide)*** ***–1 contre isolés*** ***+1 contre cible de très grande taille***	5 ou +	6 ou +	7 ou +

Yari *lance légère*

La lance légère, **arme longue**, peut être maniée à pied ou monté. *Elle n'a pas l'avantage de longueur si elle est maniée en intérieur ni pour attaquer une ouverture.*

À pied, on peut l'utiliser au deuxième rang d'un groupe pour frapper par-dessus l'épaule du premier rang, *sauf si la personne au premier rang veut combattre avec les avantages d'une arme brandie à deux mains (naginata, nodachi, kanabō, outil lourd).*

Une unité formée en ordre serré peut manier la lance sur trois rangs *(mêmes restrictions que ci-dessus).*

Un combattant motivé peut utiliser sa lance pour recevoir, immobile à pied, une charge de cavalerie, cela donne un bonus +1 pour frapper en mêlée *(ce qui annule son malus -1 de piéton contre cavalier).*

Nagae Yari *longue pique*

La pique est une **arme très longue** maniée par des unités à pied formées en ordre serré. Elle frappe avant les autres armes blanches.

Un piquier qui a été au contact de l'ennemi au tour de jeu précédent et n'est pas en ordre serré perd cet avantage de longueur et utilise son arme courte *(il faut s'éloigner un tour pour retrouver la distance).*

Une unité en ordre serré combat avec tous ses rangs de piquiers, frappant en même temps les uns par-dessus les autres contre l'ennemi en contact avec son premier rang.

Un piquier immobile peut recevoir une charge de cavalerie, avec bonus +1 pour frapper *(cela annule le -1 de piéton contre cavalier).*

Attention en cas d'attaque de flanc : les piquiers en ordre serré ne peuvent pivoter qu'une fois par tour de jeu (voir la règle sur l'ordre serré), s'ils ne peuvent faire face ils doivent utiliser leur arme courte.

On utilise la même règle pour les piquiers européens.

Naginata

La naginata est une **arme longue**, tenue à deux mains.

À pied elle a un bonus +1 pour frapper en mêlée. Mais maniée monté, ou en ordre serré à pied, ou en deuxième rang, ou d'une seule main, la naginata perd ce bonus *(elle est alors équivalente à une simple lance légère).*

Cette arme maniée à deux mains empêche les amis placés au deuxième rang de frapper à la lance par-dessus la personne qui l'utilise, et ne peut pas frapper depuis un deuxième rang (à moins de l'utiliser comme une simple lance). Il n'y a pas d'avantage en intérieur ni pour attaquer une ouverture dans une construction.

À pied face à une charge de cavalerie, il faut rester immobile et utiliser la naginata comme une lance pour recevoir le cavalier et avoir le bonus +1 en mêlée *(ce qui annule le malus -1 de piéton contre cavalier)* sinon le bonus ne compte pas.

Nodachi & kanabō

Le nodachi est un sabre **semi-long** léger, tenu à deux mains, qui frappe donc avant les armes courtes *(sans autre bonus).*

Le kanabō est une sorte de masse, s'il est assez grand pour être manié à deux mains c'est une **arme semi-longue** mais plus pesante (bonus +1 comme arme lourde en mêlée).

Ces armes sont maniées par quelques personnages qui y sont habitués et en ont la carrure. Elles n'ont pas d'avantage de longueur (ni de poids pour le kanabō) en intérieur, ni pour attaquer une petite porte ou fenêtre, ni en ordre serré, ni en grimpant ou en tenant autre chose. Les amis du deuxième rang ne peuvent pas frapper avec une lance par-dessus une personne qui les manie à deux mains.

« Argad ! »

JAPON Sengoku

fiche résumée, mise à jour juin 2024

MOUVEMENT	en vêture légère	en **armure 4** ou en **armure 5 Sengoku**	*nombre de « dés de lenteur »*
piéton	**20 cm**	**16 cm**	*un dé (1D6 cm)*
cavalier	**40 cm**	**36 cm**	*deux dés (2D6 cm)*
piéton monté	***32 cm***	***32 cm***	*deux dés (2D6 cm)*

*En **terrain difficile** le mouvement est diminué par un ou deux "dés de lenteur" en cm ; en **terrain très difficile** le mouvement est divisé par deux et diminué par un ou deux "dés de lenteur".*
Si on traverse plusieurs de ces 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 au moins un 6 en terrain très difficile, le personnage ou groupe est bloqué tout le tour de jeu.

***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 ou petite voile) 10 cm.*

TERRAINS *fréquents*	piéton	cavalier	*piéton monté*	*protection contre tir*	*cachés (et on ne peut pas leur tirer dessus)*
broussailles, cultures hautes	**difficile** *(-1D6 cm)*	**difficile** *(-2D6 cm)*		–1 sur des piétons	si accroupis immobiles et plus de 2 cm de forêt
forêt assez dense	**difficile** *(-1D6 cm)*	**très difficile** *(½ mouvement -2D6 cm)*		–1 si moins de 10 cm	si plus de 10 cm d'épaisseur de forêt
pente escarpée	**difficile** *(-1D6 cm)*	**difficile** *(-2 dés)*	**très difficile** *(½ -2D6)* ***H****	—	—

TIR		malus contre armure 4	armure 5 Sengoku	0 - 10 cm	10 - 20 cm	20 - 40 cm
arc asymétrique ***yumi***	***un tir par tour / tir immobile à pied*** ***les samouraïs peuvent tirer montés, sans malus mouvement***	**–1**	**–1**	**5 - 6**	**6**	**7** *ext.*
shuriken, projectiles de ninja	***un tir par tour / pas de malus de tir en mouvement***	**–1**	**–2**	**5 - 6**	—	—

Double 6 naturel sur une même cible vaut 6 et 7. Triple 6 naturel vaut 6, 7, 8. ***ext.** : l'arc ne peut tirer à longue portée qu'en extérieur (pas par une fenêtre ou une meurtrière).*

TIR d'arquebuse d'infanterie		malus contre armure 4 *ou* armure 5 Sengoku	0 - 20 cm	20 - 30 cm	30 - 40 cm	40 - 60 cm
arquebuse ***tanegashima, teppō***	***tir à pied, immobile rechargée en un tour immobile***	**–1 au-delà de 30 cm** *(longue portée)*	**5 - 6**	**6**	**7** *–1 sur armure 4, 5*	—
	salve en ordre serré commandée contre un groupe	**–1 au-delà de 40 cm** *(longue portée)*	**5 - 6**	**6**		**7** *–1 sur armure 4, 5*

MÊLÉE : l'**arme la plus longue** frappe avant celle de son adversaire : **pique > arme longue > semi-longue > courte > très courte > mains nues**.
Résultat (1D6+bonus-malus) **plus grand que la classe** de l'adversaire : tue cet adversaire. 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 s'il y a des bonus).* **Double 6 naturel = 7** *(sauf en désordre).* **Triple 6 naturel en mêlée** touche toujours *(même s'il y a des 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**.*

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**

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 *ou autre projectile ninja,* ou **fronde,** contre ennemi en **armure 5 Sengoku**	**– 2**
tout projectile (sauf arme à feu) de derrière *(jusqu'à la diagonale de chaque côté de l'arrière)* un **horo** en mouvement monté	**– 1**
tir à **longue portée d'arquebuse ou pistolet** *(voir table de tir)* contre ennemi en **cuirasse ou armure** (*armure 4 ou 5)*	**– 1**
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 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**	**– 1**

FACTEURS TACTIQUES DE MÊLÉE

naginata maniée à deux mains, à pied *(sauf en intérieur ou en ordre serré ; et sauf contre 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 lourd manié à deux mains : –1+1=0*
arme **à deux mains lourde** maniée à deux mains à pied *(sauf en intérieur ou en ordre serré)*	**+ 1**	
piéton contre tout attaquant qui veut 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 de sa **naginata** ou **pique** un **cavalier** qui le **"charge"** directement	**+ 1**	

© 2024, Patrice Méallier et « Argad ! » Éditions

Embannadurioù « Argad ! » Éditions