

★ ORGANISATION DU TOUR DE JEU ★

Chaque phase d'un tour de jeu se déroule de la façon suivante:
(le terme "tous" se réfère ici à tous les personnages d'un même camp)

Phase du premier joueur

- Tous les archers, à pied ou à cheval, peuvent tirer, à l'exception de ceux engagés dans un combat le tour de jeu précédent.
- Tous les personnages peuvent bouger.
- Tous les archers à pied peuvent tirer à nouveau, y compris ceux engagés dans un combat le tour de jeu précédent.
- Tous les personnages adjacents à des personnages ennemis peuvent engager le combat.
- Tous les personnages amis qui ont été assommés lors de la phase de l'adversaire sont remis sur pieds (on retourne les pions concernés).

Phase du deuxième joueur

Elle se déroule exactement sur le même modèle que la première. Quand la séquence No. 5 est terminée, un nouveau tour de jeu commence et le premier joueur reprend à la séquence No. 1.

★ TIRS ★

Modifications dues à la distance de tir et à l'état de santé du tireur

	courte distance pas de modif	moyenne distance +1 au Dé	longue distance +2 au Dé
Archer à pied	1 à 30 cases	31 à 90 cases	91 à 150 cases
Archer à cheval	1 à 20 cases	21 à 40 cases	41 à 100 cases

Archer blessé: +1 au résultat du Dé

Tirs contre des personnages à cheval

Lancer de Dé Résultat suivant la couverture

	Aucune	Légère	Moyenne
1	C	B	B
2	B	B	A
3	B	A	—
4	A	—	—
5			
6	Explication des résultats:		
7	A : le cavalier visé recule de 4 cases (§).		
8	B : cheval tué-cavalier assommé et désarçonné.		
9	C : cheval indemne-cavalier blessé et désarçonné.		

Tirs contre des personnages à pied

Si le personnage visé est un samouraï ou un moine-samouraï, le tireur ajoute +1 au résultat du Dé.

Lancer de Dé Résultat suivant la couverture

	Aucune	Légère	Moyenne
1	C	C	B
2	C	B	B
3	B	B	A
4	B	A	A
5	A	A	—
6	A	—	—
7			
8			
9	Explication des résultats:		
10	A : le personnage visé recule de 2 cases (§)		
	B : le personnage est blessé		
	C : le personnage est tué		

(§) Le personnage visé doit reculer immédiatement. Il peut reculer à travers des cases contenant un personnage ami. Par contre, il ne peut pas reculer à travers des cases adjacentes à des personnages ennemis. S'il ne peut pas reculer de toute la distance nécessaire, il est **blessé**.

Important: un personnage assommé ou blessé est considéré mort s'il est à nouveau blessé ou assommé. Un personnage assommé qui est obligé de reculer est également considéré mort.

★ COMBATS ★

Effets du terrain sur les combats

- : terrain désavantageux 0 : terrain neutre + : terrain avantageux

Attaquant dans	Défenseur dans	Répercussion sur la colonne des résultats possibles (1-1, 2-1, 3-1, etc.)
-	+	on la décale de deux colonnes sur la gauche.
-	0	on la décale d'une colonne sur la gauche.
0	+	on la décale d'une colonne sur la gauche.
0	0	on la décale d'une colonne sur la droite.
+	0	on la décale d'une colonne sur la droite.
+	+	on la décale de deux colonnes sur la droite.

Si les deux camps se trouvent sur des terrains équivalents, la colonne ne change pas et le rapport de force reste donc le même.

Combats contre des personnages à cheval

Dé	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1	7-1	8-1	9-1	10-1	11-1	12-1
1	C	C	D	D	E	E	F	F	G	G	H	H
2	B	C	C	D	D	E	E	F	F	G	G	H
3	B	B	C	C	D	D	E	E	F	F	G	G
4	A	B	B	C	C	D	D	E	E	F	F	G
5	A	A	A	B	C	C	D	D	E	E	F	F
6	—	—	—	A	B	C	C	D	D	E	E	F
7	—	—	—	A	B	C	C	D	D	E	E	F
8	—	—	—	A	B	C	C	D	D	E	E	F
9	—	—	—	A	B	C	C	D	D	E	E	F
10	—	—	—	—	A	B	C	C	D	D	E	F

Explication des résultats:

- : pas d'effet.
- A : attaquant blessé.
- B : attaquant recule d'une case (§).
- C : défenseur recule d'une case (§).
- D : le cheval est tué. Le cavalier est assommé et désarçonné.
- E : le cheval est indemne. Le cavalier est blessé.
- F : le cheval est tué. Le cavalier est blessé et désarçonné.
- G : le cheval est indemne. Le cavalier est tué et désarçonné.
- H : le cheval est tué. Le cavalier est tué et désarçonné.

(§) Le recul s'applique à tous les défenseurs ou attaquants impliqués. Un personnage qui recule ne peut pas déplacer d'autres personnages ni se retrouver adjacent à un ennemi. S'il ne peut pas respecter ces deux conditions, il reste sur place et est **blessé**.

Important: un personnage assommé ou blessé est considéré mort s'il est à nouveau blessé ou assommé. Un personnage assommé qui est obligé de reculer est également considéré mort.

TYPES DE TERRAIN

Aspect	Dénomination	Coûte en points de mouvement par case	Type de couverture	Influence du terrain sur les combats
	Terrain plat	1	Aucune	0
	Broussailles	2	Légère	—
	Arbre	2 à pied Impassable pour les chevaux	Légère	—
	Talus (haut du talus)	2	Moyenne si tir traverse haut du talus	—
	Rizières	4 à pied Impassable pour les chevaux	Aucune	—
	Rivière	5 à pied Impassable pour les chevaux et les samourais	Légère sauf si tireur au bord de la rivière	—
	Pont	1 à pied 2 à cheval Inaccessible de la rivière	Légère	0
	Tori	1 à pied Impassable pour les chevaux	Légère	+
	Porte de bâtiment	1 à pied Impassable pour les chevaux	Moyenne pour les personnages à l'intérieur du bâtiment	+ pour les personnages à l'intérieur du bâtiment
	Fenêtre	4 à pied Impassable pour les chevaux		
	Intérieur de bâtiment	1 à pied Impassable pour les chevaux	Moyenne si tir traverse porte ou fenêtre	+
	Mur	Impassable	Totale	Combat impossible
	Barricade	4 à pied Impassable pour les chevaux	Moyenne si tir traverse obstacle	+ Inapplicable (voir p.7 des règles)
	Chariot			

★ MOINES ★

Déviations des flèches

De 1 à 4 au dé:
déviations réussies. Le résultat du tir est atténué: un résultat "tué" devient "blessé", un "blessé" devient "recule" et un "recule" devient sans effet.

De 5 à 10 au dé:
déviations manquées. Le résultat du tir est appliqué normalement. N.B. Chaque moine n'a droit qu'à une tentative de déviation par séquence de tir. Un moine blessé s'ajoute 1 point au résultat du dé.

★ NINJAS ★

Lancers de Shuriken

Distance en cases

Dé	1	2	3	4	5
1	D	D	D	D	D
2	D	D	D	D	W
3	D	D	D	W	
4	D	D	W		
5	D	W			
6	W				
7	Explication des résultats:				
8	W: le personnage visé est blessé				
9	D: le personnage visé est tué				
10					

N.B. Un ninja s'ajoute 1 point au résultat du dé si la cible n'est pas sur une case éclairée. Un ninja blessé s'ajoute également 1 point au dé.

Combats contre des personnages à pied

S'il y a plusieurs attaquants, on décale le rapport de force d'une colonne vers la droite.

Dé	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1	7-1	8-1	9-1	10-1	11-1	12-1+
1	C	D	E	E	F	F	F	F	F	F	F	F
2	B	C	D	E	E	F	F	F	F	F	F	F
3	B	C	D	E	E	F	F	F	F	F	F	F
4	A	B	C	D	D	E	E	F	F	F	F	F
5	A	B	C	D	D	E	E	F	F	F	F	F
6	—	—	—	A	B	C	C	D	D	E	E	F
7	—	—	—	A	B	C	C	D	D	E	E	F
8	—	—	—	A	B	C	C	D	D	E	E	F
9	—	—	—	A	B	C	C	D	D	E	E	F
10	—	—	—	—	A	B	C	C	D	D	E	F

Explication des résultats:

- : pas d'effet
- A : attaquant blessé.
- B : attaquant recule d'une case (§)
- C : défenseur recule d'une case (§)
- D : défenseur assommé
- E : défenseur blessé
- F : défenseur tué

TABLE DES RAPPORTS DE FORCE

POINTS EN DEFENSE

POINTS EN ATTAQUE

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
1	1															
2	2	1														
3	3	1	1													
4	4	2	1	1												
5	5	2	1	1	1											
6	6	3	2	1	1	1										
7	7	3	2	1	1	1	1									
8	8	4	2	1	1	1	1	1								
9	9	4	3	2	1	1	1	1	1							
10	10	5	3	2	2	1	1	1	1	1						
11	11	5	3	2	2	1	1	1	1	1	1					
12	12	6	4	3	2	2	1	1	1	1	1	1				
13	13	6	4	3	2	2	1	1	1	1	1	1	1			
14	14	7	4	3	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1		
15	15	7	5	3	3	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	
16,17	16,17	8	5	4	3	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1
18,19	18,19	9	6	4	3	3	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1
20	20	10	6	5	4	3	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1
21	21	10	7	5	4	3	3	2	2	2	1	1	1	1	1	1
22,23	22,23	11	7	5	4	3	3	2	2	2	2	1	1	1	1	1
24	24	12	8	6	4	4	3	3	2	2	2	2	1	1	1	1
25	25	12	8	6	5	4	3	3	2	2	2	2	1	1	1	1
26	26	12	8	6	5	4	3	3	2	2	2	2	2	1	1	1
27	27	12	9	6	5	4	3	3	3	2	2	2	2	1	1	1
28,29	28,29	12	9	7	5	4	4	3	3	2	2	2	2	2	1	1
30,31	30,31	12	10	7	6	5	4	3	3	3	2	2	2	2	2	1
32	32	12	10	8	6	5	4	4	3	3	2	2	2	2	2	2

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
33,34	12	12	10	8	6	5	4	4	3	3	3	2	2	2	2
35	12	12	11	8	7	5	5	4	3	3	3	2	2	2	2
36 à 38	12	12	12	9	7	6	5	4	4	3	3	3	2	2	2
39	12	12	12	9	7	6	5	4	4	3	3	3	2	2	2
40,41	12	12	12	10	8	6	5	5	4	4	3	3	3	2	2
42,43	12	12	12	10	8	7	6	5	4	4	3	3	3	3	2
44	12	12	12	11	8	7	6	5	4	4	4	3	3	3	2
45 à 47	12	12	12	11	9	7	6	5	5	4	4	3	3	3	3
48	12	12	12	12	9	8	6	6	5	4	4	4	3	3	3
49	12	12	12	12	9	8	7	6	5	4	4	4	3	3	3
50,51	12	12	12	12	10	8	7	6	5	5	4	4	3	3	3
52,53	12	12	12	12	10	8	7	6	5	5	4	4	4	3	3
54	12	12	12	12	10	9	7	6	6	5	4	4	4	3	3
55	12	12	12	12	11	9	7	6	6	5	5	4	4	3	3
56 à 59	12	12	12	12	11	9	8	7	6	5	5	4	4	4	3
60 à 62	12	12	12	12	12	10	8	7	6	6	5	5	4	4	4
63	12	12	12	12	12	10	9	7	7	6	5	5	4	4	4
64	12	12	12	12	12	10	9	8	7	6	5	5	4	4	4
65	12	12	12	12	12	10	9	8	7	6	5	5	5	4	4
66 à 69	12	12	12	12	12	11	9	8	7	6	6	5	5	4	4
70,71	12	12	12	12	12	11	10	8	7	7	6	5	5	5	4
72 à 74	12	12	12	12	12	12	10	9	8	7	6	6	5	5	4
75,76	12	12	12	12	12	12	10	9	8	7	6	6	5	5	5
77	12	12	12	12	12	12	11	9	8	7	7	6	5	5	5
78,79	12	12	12	12	12	12	11	9	8	7	7	6	6	5	5
80	12	12	12	12	12	12	11	10	8	8	7	6	6	5	5

	1 à 6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
81 à 83	12	11	10	9	8	7	6	6	5	5
84 à 87	12	12	10	9	8	7	7	6	6	5
88,89	12	12	11	9	8	8	7	6	6	5
90	12	12	11	10	9	8	7	6	6	6
91 à 95	12	12	11	10	9	8	7	7	6	6
96,97	12	12	12	10	9	8	8	7	6	6
98	12	12	12	10	9	8	8	7	7	6
99	12	12	12	11	9	9	8	7	7	6
100 à 103	12	12	12	11	10	9	8	7	7	6
104	12	12	12	11	10	9	8	8	7	6
105 à 107	12	12	12	11	10	9	8	8	7	7
108,109	12	12	12	12	10	9	9	8	7	7
110,111	12	12	12	12	11	10	9	8	7	7
112 à 116	12	12	12	12	11	10	9	8	8	7
117 à 119	12	12	12	12	11	10	9	9	8	7
120	12	12	12	12	12	10	10	9	8	8
121 à 125	12	12	12	12	12	11	10	9	8	8
126 à 129	12	12	12	12	12	11	10	9	9	8
130,131	12	12	12	12	12	11	10	10	9	8
132 à 134	12	12	12	12	12	12	11	10	9	8
135 à 139	12	12	12	12	12	12	11	10	9	9
140 à 142	12	12	12	12	12	12	11	10	10	9
143	12	12	12	12	12	12	11	11	10	9
144 à 149	12	12	12	12	12	12	12	11	10	9
150 à 153	12	12	12	12	12	12	12	11	10	10
154,155	12	12	12	12	12	12	12	11	11	10
156 à 164	12	12	12	12	12	12	12	12	11	10
165 à 167	12	12	12	12	12	12	12	12	11	11
168 à 179	12	12	12	12	12	12	12	12	12	11
180	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12

DE CALCUL DU RAPPORT DE FORCE POUR LES COMBATS

A l'intersection de la ligne correspondant à la force de l'attaquant avec la colonne correspondant à la force du défenseur, on a le rapport de force obtenu.

EXEMPLE: 48 en attaque contre 11 en défense donne 4, autrement dit 4 contre 1, qui s'écrit 4-1 dans les tables de combats.