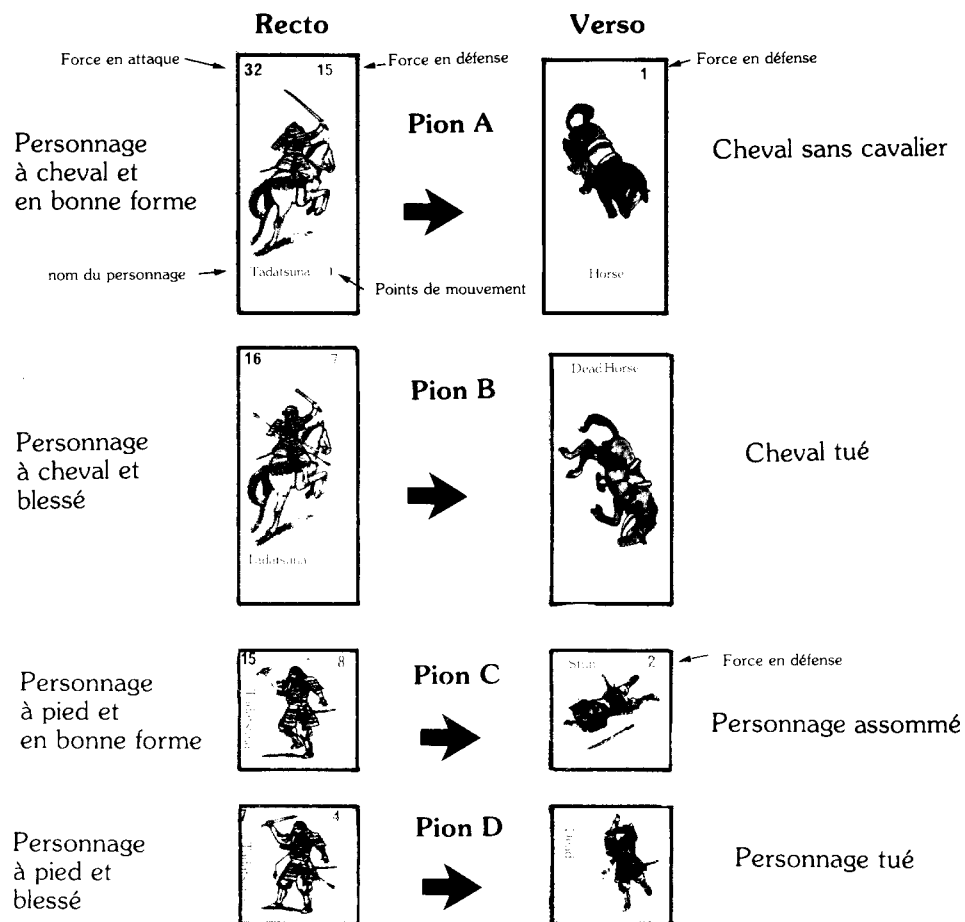


DESCRIPTION DES PIONS REPRESENTANT UN PERSONNAGE



Le système de pions à deux faces est identique pour tous les personnages du jeu. Les termes "stun" et "dead" que l'on trouve sur les pions correspondent en français à "assommé" et "mort".

Les points de combat et de mouvement sont toujours indiqués dans la même couleur:

- points d'attaque en **noir**
- points de défense en **rouge**
- points de mouvement en **bleu**

Ces points varient suivant qu'un personnage est en bonne forme, assommé, blessé ou ... mort. Les pions qui ne possèdent pas de points de mouvement ne peuvent pas se déplacer (ex: les personnages assommés). Les pions sans points d'attaque ne peuvent pas attaquer.



Les pions du jeu

Les pions du jeu représentent des hommes, des chevaux et de l'équipement. La plupart des personnages sont représentés par deux pions imprimés sur les deux faces. Le premier montre d'un côté le personnage en pleine forme et de l'autre le personnage assommé. Le deuxième pion montre le même personnage quand il a été blessé ou ... tué. Les personnages qui possèdent une monture sont représentés par quatre pions: deux les représentent à pied et deux autres à cheval. Au dos des pions les représentant à cheval, on trouve le dessin du cheval sans cavalier ou du cheval mort.

Sur chaque pion figurent trois chiffres:

- **un chiffre noir:** il représente la force d'attaque du personnage. Son importance est déterminée par la longueur et le poids de l'arme, l'habileté de l'homme qui s'en sert et sa condition physique.

- **un chiffre rouge:** il représente la force en défense du personnage. Son importance est déterminée par le type d'armure portée, l'habileté du personnage à parer et à esquiver les coups ainsi que sa condition physique.

- **un chiffre bleu:** il exprime le potentiel de mouvement du personnage, autrement dit le nombre de points de mouvement qu'il peut dépenser à chaque tour de jeu. Son importance est déterminée par le mode de transport -à pied ou à cheval-, le poids de l'armure portée et la condition physique du personnage.

Au moment de détacher les pions les uns des autres, il est utile de savoir qu'ils sont répartis en dix groupes différents, une bordure de couleur servant de repère. Placez tous les pions d'un même groupe dans l'un des sachets en plastique fournis avec le jeu et étiquetez-le. Dans chaque scénario, les personnages des deux camps sont répartis par groupe pour vous aider à les retrouver facilement. En rangeant chaque groupe dans le sachet approprié, vous diminuerez de beaucoup le temps nécessaire pour commencer une partie.

Les dix groupes sont constitués des personnages suivants:

Groupe 1 (blanc): Jichu, Kumpei, Ojikuni, Hoshii, Kenzan, Kobi, Korekado, Tadamoto, le chariot et le cheval de trait.

Groupe 2 (marron): Fuhito, Ikina, Takuan, Ansei, Shisei, Aritomo, Hidemasa.

Groupe 3 (marron): Tomomori, Shigehira, Tadanori, Tadatsuna, Kunika, Arimari, Rokudai.

Groupe 4 (blanc): Mochihito, Tajima, Jomyo, Hochi, Kanetsuna, Nakatsuna.

Groupe 5 (bleu): Benkei, Sukenaga, Tadazumi, Banzan, Harufusa, Harunaga, Hideaki, Kagesue.

Groupe 6 (jaune): Atsue, Hidehira, Kiyosi, Michikiko, Motofusa, Ryuichi, Saburo, Hiro, Yabu, Zataki, Amakun, Nakamura, Omi et 4 barricades.

Groupe 7 (blanc): Fudo, Weicho, Yasatsuma, Goroda, Kasuyori, Mura, Sanjo, Yukio, Domei, Ishido, Jikkyu, Kiyama, Taitaro, Tamazaki, Todo, Asagi, Obata, Onoshi, Makoto.

Groupe 8 (jaune): Masanaga, Munehisa, Igurasgi, Kiyomasa, Moronao, Nagamasa, Chikao, Eitken, Saotome, Asai, Nobuzane, Saikaku, Yoshikume, Yoshiwara.

Groupe 9 (bleu): Misakado, Kiyomori, Yoshimitsu, Ueno, Yukichi, Masatsura, Shinkuro, Yoshitaka et 3 lanternes.

Groupe 10 (blanc): Matsuo, Masazumi, Tokimasa, Toshinaga, Yorikasa.

Un peu d'histoire

Les îles du Japon ne furent jamais riches en ressources naturelles. Aussi, chaque arpent de terre a-t-il toujours été défendu avec acharnement. La richesse de la nation a longtemps été évaluée en Koku, l'unité de superficie en terre cultivable permettant de nourrir un homme pendant un an. Le Japon est constitué de quatre îles principales - Honshu, Kyushu, Shikoku et Hokkaido - et d'une multitude de petites îles. Situé à l'Est de la Chine et de la Corée, ce pays fut longtemps connu sous le nom de Terre du Soleil Levant.

Du fait de sa nature insulaire et de son isolement, la culture japonaise est unique, même si elle a été influencée, comme toutes les autres sociétés de l'Extrême-Orient, par la Chine. Ayant mené une guerre sans merci pendant plusieurs centaines d'années contre les Aïnu, premier peuple à occuper ces îles, et constamment dévisé par des conflits internes, les samourais japonais héritèrent d'une tradition guerrière particulièrement féroce.

L'Empereur

À l'époque qui sert de toile de fond à ce jeu, le XIII^{ème} siècle, l'Empereur n'a plus de pouvoir réel. La Garde Impériale, qui fournissait jadis l'élite des samourais pour les campagnes, n'assure plus que des tâches protocolaires. L'Empereur est considéré l'égal d'un Dieu, mais un Dieu confiné dans son palais de Kyoto, loin de son peuple. Apparaissant rarement en public, l'Empereur mène une existence recluse, dédiée à la poésie, à l'art et aux rituels de la cour.

À une époque, certains clans avaient tentés d'influencer l'Empereur en contractant des mariages au sein de la famille impériale, une stratégie appliquée plus particulièrement par les Fujiwara. Devenu désormais une figure spirituelle sans pouvoir propre, l'Empereur n'est plus, au XIII^{ème} siècle, qu'un pion parmi d'autres dans la lutte que se mènent les différents clans.

Le Shogun

Au XII^{ème} siècle, Minamoto Yoritomo est le premier à assumer le titre de Shogun ou dictateur militaire. Le destin du Japon passe ainsi entre les mains de clans puissants, s'appropriant tour à tour le shogunat: les Minamoto, les Taira et les Hojo. L'Empereur se trouve désormais sous la coupe du Shogun et se limite à apposer son sceau au bas des décisions de ce dernier.

Les principales guerres qui ont lieu au XIII^{ème} siècle ont pour cause la désignation du Shogun. La seule menace extérieure viendra des Mongols de Genghis Khan. En 1274, les Japonais repoussent la première invasion. En 1281, les Mongols essayent à nouveau mais avec des troupes beaucoup plus nombreuses. Désespérés, les Japonais se voient déjà soumis au joug des envahisseurs. Mais Kamikaze, le Vent Divin, vient à leur secours et une tempête effroyable détruit le gros de la flotte mongole.



Les Daimyos

À l'égal des Barons du Moyen-Âge européen, les Daimyos japonais sont des seigneurs très puissants. Plus le Shogun est faible et plus leur pouvoir est grand: ils lèvent des impôts et déclenchent des guerres quand bon leur semble. Les samourais servent un Daimyo - en particulier et ils leur arrivent ainsi de combattre contre les troupes d'autres Daimyos ou même du Shogun.

Les Daimyos qui sont chefs de clan dirigent les batailles en étant protégés par un écran appelé Maku, installé généralement sur une hauteur avoisinante. Ils donnent leurs instructions par signaux à l'aide d'éventails de guerre ou de fanions. Sur le Maku est dessiné le Mon, autrement dit l'emblème de la famille du Daimyo. Le Mon peut être présent également sur les armures des guerriers servant le Daimyo.

Les Samourais

Dédiés au Bushi-Do (La Voie du Guerrier), les samourais représentent à cette époque la principale force guerrière du Japon. Servant à l'origine l'Empereur, ils furent très vite utilisés par tous les seigneurs de la guerre. Entraînés depuis leur enfance, les samourais sont sensés connaître plus que le seul Kendo, "La Voie du Sabre". Le sabre n'en reste pas moins l'âme du samourai. Véritables chefs-d'œuvres, ces sabres combinent les deux qualités plus importantes d'une arme blanche: une grande dureté du tranchant et une grande flexibilité du plat, donnant ainsi des lames pratiquement incassables. Trempé de façon particulière, le métal des lames est replié plusieurs fois sur lui-même avant d'être battu et mis en forme. Il arrive même que l'on teste le tranchant de la lame sur un criminel ... Alors que les guerriers de classe inférieure ne sont autorisés à porter qu'un sabre court, le Wazikeshi, les samourais portent également un sabre long appelé Katana.

Les armures des samourais sont de deux types principaux: le Yoroï, armure lourde, idéale pour le combat à cheval, et le Do-Maru, plus simple et plus confortable pour le combat à pied. Les deux sont faites de plaques de métal appelées Kazane, lacées ensemble et peintes pour éviter la rouille. Les samourais n'utilisent pas de bouclier mais ils peuvent compter sur de larges protège-épaules qui leur laissent les deux mains libres et donc la possibilité de manier deux sabres à la fois. Le casque, appelé



Kabuto, est constitué d'un bol de fer auquel est attaché un protège-cou. Il est souvent décoré avec des cornes ou des ornements de papier et de cuir. Aux pieds, le samouraï porte des sandales de paille tressée, mais ses tibias sont protégés par des tiges métalliques appelées Suneate. Une protection recouvre également les cuisses mais elle est souvent laissée de côté lors des combats à pied. Les gants ou Yugake sont confectionnés en cuir et les bras sont recouverts de tissus ainsi que par une cotte de mailles ou de petites plaques métalliques. Contrairement aux chevaux européens, ceux des samouraïs ne sont pas caparaçonnés mais simplement décorés. En plus de ses armes de combat au corps-à-corps, le samouraï emmène souvent avec lui un grand arc, dont l'efficacité est très proche de celle des arcs gallois décrits dans SIEGE, un jeu de la même collection. Il a pour particularité de posséder une poignée située au tiers de la courbure de façon à pouvoir être utilisé également à cheval.



Les Ashigarus: Yaris, Naginatas et archers

Les Ashigarus sont une classe de Bushis (guerriers) nettement inférieure à celle des samouraïs. Leur nom signifie "pied léger" en raison de leur armure légère et ... de leur propension plus grande à prendre la fuite. A la place de l'armure sophistiquée des samouraïs, ils portent un Do-maru simple fait d'une cuirasse leur couvrant le torse et le dos, ainsi que de protège-hanches. Le casque est appelé Jingasa et a la forme d'un cône. Il est fait de métal et sert aussi de ... marmite. La majorité des ashigarus sont équipés d'armes d'hast. Ceux qui possèdent une pique à longue lame sont appelés Yaris. D'autres, appelés Naginatas, sont équipés d'une lance se terminant par un sabre, utilisée un peu à la manière d'une hallebarde. D'autre encore sont spécialisés dans le tir à l'arc.

Les Ronins

Ce sont des samouraïs sans maître qui louent leurs services à qui veut bien les payer, tombant ainsi souvent dans le brigandage. Leur nom signifie "Les Hommes de la Vague", car, comme le bois charrié par le courant, ils n'ont pas de port d'attache établi. Leur équipement est proche de celui d'un vrai samouraï mais, quand les temps deviennent difficiles, ils se voient obliger d'en vendre une partie pour payer leur subsistance. C'est pourquoi leur armure est souvent plus légère.



Les Moines

La religion du Japon était au départ le shintoïsme. Mais quand le pouvoir de Shinto se mit à faire de l'ombre à l'Empereur, la famille impériale contrecarra la domination des prêtres par l'adoption du bouddhisme. Alors que la puissance impériale et l'influence du shintoïsme comme religion hégémonique se mirent à décliner, le Bouddhisme Zen prit de plus en plus d'importance. A l'époque décrite dans ce jeu, les moines bouddhistes ont acquis une grande habileté dans les arts martiaux, une habileté qui, combinée avec une ardeur fanatique, fait d'eux une force avec laquelle il faut compter. Les moines guerriers possèdent rarement l'armement et la monture d'un samouraï régulier mais ils bénéficient d'un soutien populaire.

Maniant souvent le grand sabre à deux mains appelé No-Dachi, les moines et leurs disciples se servaient aussi d'armes plus frustes, comme des barres de fer ou des outils agricoles.

Les Ninjas

Les Ninjas ne font pas partie de la suite régulière d'un Daïmyo mais sont engagés pour des missions spécifiques, soit comme espions (Metsuhe), soit comme assassins. Comme la plupart des forces secrètes, ils se servent de déguisements, de poisons et de méthodes silencieuses pour tuer. Ils font partie de la classe des samouraïs, possèdent leur habileté au maniement des armes et préfèrent souvent le suicide (seppuku) à la reddition. La nature même de leur mission fait qu'ils ne portent que rarement une armure, sauf quand ils sont déguisés en simples guerriers. Ils se servent de dagues, de couteaux de lancer et de couteaux en forme d'étoile appelés Shuriken.

Ils portent des cagoules noires avec juste une fente pour les yeux, une veste noire et des pantalons noirs serrés et tenus aux chevilles par des guêtres. Aux pieds, ils portent des chaussettes noires et des sandales rembourrées afin de pouvoir se déplacer sans un bruit.

Les Paysans

Comme en Europe, les paysans japonais n'ont qu'un rôle très secondaire dans les conflits. Sans entraînement, mal armés et peu sûrs, ils sont incapables de tenir tête aux samouraïs. Equipés d'un armement hétéroclite et improvisé, ils servent surtout de main-d'oeuvre et ne sont utilisés dans les combats que pour faire masse.