

- ⚔ **Attaque 4**
- 🛡 **Défense 4**
- 🌀 **Logistique 3**

- 1-4 Plaine
- 5-6 Montagne

**Camp Fortifié**

0-1

**Barricades**

0-4

# SAMOURAÏS - FÉODAUX 935 À 1333

- 0-1 CHEF
- 1-2 CAPITAINE
- 1-2 COMMANDANT
- 0-1 STRATÈGE



- 2-3 Etendard
- 1-3 Musicien
- 1 Gd Etendard

*Histoire* : Période traitant du haut Moyen Age du Japon. Débutant à la première manifestation de la classe guerrière et des premières rébellions (fin d'époque de Heian) jusqu'à la première restauration impériale en fin de période Kamakura.

**Bushido** : Une unité avec cette règle appartenant au Fief du Daimyo est *Tenace* et *Sanguinaire* lorsqu'il ne lui reste plus qu'un point de *Résistance*

**Tactique Sun Tzu** : Un corps d'Arrière-garde peut être joué comme un corps de Réserve ou de Renfort. Utilisez des marqueurs cachés pour indiquer votre choix au moment du déploiement du corps

**Troupes Démontées** : Les Bushis démontent en Archers Samourais

**Personnages Héroïques** : 3 Combattants,

1 Charismatique, 1 Spirituel

**Alliés** : Samourais

## EPOQUE DES RÉBELLIONS & GUERRE DE GENPEI 935 À 1185 (OPTION DE LISTE)

### CLAN SOUVERAIN

2-4  
Bushī



0-2  
Messager



2-6  
Suivant  
avec Yari



0-3  
Samourai  
à Pied



2-4  
Archer  
Samourai



2-4  
Samourai  
Minamoto



Application de "Bushido" pour ces unités

### CLAN ALLIÉ

1-4  
Bushī



+

2-3  
Suivant  
avec Arc



+

0-3  
Samourai  
à Pied



### ALLIE REBELLE

2-4  
Tribu  
Emishi



2-6  
Rebelle



0-2  
Suivant  
avec Yari



0-2  
Suivant  
avec Arc



1 à 2 fois ce groupe dans l'armée

0-2  
Troupeau  
Affolé



0-1  
Oyumi



## EPOQUE KAMAKURA \_ 1185 À 1333 (OPTION DE LISTE)

### FIEF DU DAIMYO

2-6  
Bushī



2-6  
Archer  
Samourai



2-8  
Suivant  
avec Yari



Remplacer 0-4  
Suivant  
avec Arc



0-6  
Samourai  
à Pied



0-2  
Messager



Application de "Bushido" pour ces unités

### CLAN VASSAL (RÈGLE DE CLAN)

2-4  
Bushī



2-3  
Archer  
Samourai



2-4  
Suivant  
avec Yari



Remplacer 0-2  
Suivant  
avec Arc



0-3  
Samourai  
à Pied



0-2  
Moine Samourai  
ou Moine



1 à 2 fois ce groupe dans l'armée

### CLAN ASSUJETTI Non Fiable

1-2  
Samourai  
Minamoto



+

1-3  
Suivant  
avec Arc



ou

2-4  
Rebelle



- ⚔ **Attaque** 4
- 🛡 **Défense** 4
- 🗺 **Logistique** 4

1-4 Plaine  
5-6 Montagne

Camp Fortifié

0-1

Barricades

0-4

## SAMOURAÏS - TARDIFS (1333 À 1600)

- 0 CHEF
- 1-2 CAPITAINE
- 1-2 COMMANDANT
- 0-1 STRATÈGE



2-3 Etendard  
1-3 Musicien  
1 Gd Etendard

*Histoire* : Fin d'époque de Kamakura jusqu'à domination du clan Tokugawa qui ouvre sur une ère de paix pendant la période Edo.

*Bushido* : Une unité avec cette règle appartenant au Fief du Daimyo est *Tenace* et *Sanguinaire* lorsqu'il ne lui reste plus qu'un point de Résistance

*Alliés* : Samourais

*Tactique Sun Tzu* : Un corps d'Arrière-garde peut être joué comme un corps de Réserve ou de Renfort. Utilisez des marqueurs cachés pour indiquer votre choix au moment du déploiement du corps

*Troupes Démontées* : Les Samourais à cheval démontent en Samourais à pied

*Personnages Héroïques* : 3 Combattants, 1 Charismatique, 1 Spirituel

### PÉRIODE MUROMACHI \_ 1333 À 1450 (OPTION DE LISTE)

#### FIEF DU DAIMYO

2-4  
Samourai  
à cheval

2-4  
Samourai  
à Pied

4-8  
Ashigaru avec  
Naginata

Remplacer 0-3  
Archer  
Ashigaru

0-3  
Samourai  
Sengoku

0-4  
Messenger

Application de "Bushido" pour ces unités

#### CLAN VASSAL (RÈGLE DE CLAN)

1-3  
Samourai  
à cheval

1-3  
Samourai  
à Pied

2-4  
Ashigaru avec  
Naginata

Remplacer 0-2  
Archer  
Ashigaru

1 à 2 fois ce groupe dans l'armée

0-3  
Ronin

0-4  
Moine  
Samourai

#### CLAN ASSUJETTI Non Fiable

0-2  
Archer  
Samourai

+

0-2  
Moine

+

2-3  
Rebelle

### EPOQUE SENGOKU \_ 1450 À 1600 (OPTION DE LISTE)

#### FIEF DU DAIMYO

1-3  
Samourai  
à Cheval

2-4  
Samourai  
Sengoku

4-12  
Ashigaru avec  
Naginata

Remplacer 0-4  
Piquier  
Ashigaru

2-4  
Arquebusier  
Ashigaru

0-1  
Canon

Application de "Bushido" pour ces unités

#### CLAN VASSAL (RÈGLE DE CLAN)

1-2  
Samourai  
à Cheval

Remplacer 0-2  
Samourai  
Sengoku

2-6  
Ashigaru avec  
Naginata

Remplacer 0-4  
Archer  
Ashigaru

Remplacer 0-2  
Arquebusier  
Ashigaru

0-2  
Fanatique

1 à 3 fois ce groupe dans l'armée

#### MERCENAIRE Non Fiable

2-3  
Piquier  
Ashigaru

0-6  
Ronin

0-2  
Arquebusier  
Ashigaru

**Bushi** Cavalier d'élite maniant un arc et disposant de protections

4 / 3 / 1 -1 Rompre, Repli

3 / 3 / 0 → 0 à 2 4  
 3 / 3 / 1 ↷ 2 à 6 2

**Traversée:** Piéton d'Ardeur 0, Unité d'Ardeur 1 dans le même sens ou opposé  
**Spécial:** -2 en Ardeur dans les Terrains, Elite, Bushido

**Archer Samourai** Fantassin avec armure maniant l'arc

3 / 3 / 2 -1 Parade

3 / 3 / 3\* → 0 à 3 4  
 2 / 2\* / 2\* ↷ 3 à 7 3

**Traversée:** Piéton d'Ardeur 0, Unité d'Ardeur 1 dans le même sens ou opposé  
**Spécial:** Bushido

**Samourai Minamoto** Tireur expérimenté avec arc et protection

3 / 3 / 2 -1 Parade

3 / 3\* / 3\* → 0 à 3 4  
 2 / 2\* / 2\* ↷ 3 à 7 3

**Traversée:** Piéton d'Ardeur 0, Unité d'Ardeur 1 dans le même sens ou opposé  
**Spécial:** Elite, Bushido

**Rebelle (Taira & autres)** Farouche combattant équipé d'un Yari ou d'un sabre

3 / 3 / 2 -1 Furie

4 / 3 / 3  
 3 / 3 / 2

**Traversée:** Piéton d'Ardeur 0, Piéton d'Ardeur 1 dans la même orientation  
**Spécial:** Embuscade

**Samourai à Pied** Fantassin mobile en armure combattant au sabre

3 / 3 / 2 -1

3 / 3\* / 3\* Parade  
 3 / 3\* / 2\*

**Traversée:** Piéton d'Ardeur 0, Piéton d'Ardeur 1 dans le même sens ou opposé  
**Spécial:** -1 en Ardeur dans les Terrains, Elite, Bushido

**Messageur** Habile cavalier léger maniant l'arc

5 / 4 / 2 0 -1 Rompre, Repli Escarmouche

1 / 1 / 0 → 0 à 2 3  
 1 / 1 / 1 ↷ 2 à 6 2

**Traversée:** Piéton d'Ardeur 0, Unité de Résist 3 max ou d'Ardeur 1 dans le même sens ou opposé

**Suivant avec Yari** Fantassin sans protection combattant à la lance

3 / 3 / 2 -1

2 / 2 / 2  
 3 / 3 / 2 -1 en Charge

**Traversée:** Piéton d'Ardeur 0, Piéton d'Ardeur 1 dans le même sens ou opposé  
**Spécial:** Sacrifiable

**Suivant avec Arc** Tireur avec arc et sans protection

3 / 3 / 2 -1

1 / 1 / 1 → 0 à 3 4  
 2 / 1 / 2 ↷ 3 à 7 3

**Traversée:** Piéton d'Ardeur 0, Unité de Résist 3 max ou d'Ardeur 1 dans le même sens ou opposé  
**Spécial:** Sacrifiable

**Oyumi** Pièce d'artillerie semblable à une baliste

1 / 0 / - -1 Fuite

0 / 0 / 0 0 / 0 / 0 → 0 à 8 UJ 4

**Traversée:** Piéton d'Ardeur 0  
**Spécial:** Tir d'Artillerie (Ligne), Mouvement ou Tir

**Tribu Emishi** Cavalier équipé d'un arc

4 / 3 / 1 -1 -2 Rompre, Repli Escarmouche

3 / 2 / 0 → 0 à 2 4  
 2 / 2 / 1 ↷ 2 à 6 2

**Traversée:** Piéton d'Ardeur 0, Unité d'Ardeur 1 dans le même sens ou opposé  
**Spécial:** -2 en Ardeur dans les Terrains

**Samourai à cheval** Cavalier en armure équipé d'une lance et d'un sabre

4 / 3 / 1 -1 Rompre

4 / 3 / 0  
 4 / 3 / 1

13

**Traversée:** Piéton d'Ardeur 0, Unité d'Ardeur 1 dans le même sens ou opposé  
**Spécial:** -2 en Ardeur dans les Terrains, Elite, Bushido

**Samourai Sengoku** Guerrier avec armure lourde combattant au sabre

2 / 2 / 1 -1

4 / 3\* / 2\*  
 3 / 4\* / 2\* Parade

17

**Traversée:** Piéton d'Ardeur 0, Piéton d'Ardeur 1 dans le même sens ou opposé  
**Spécial:** -1 en Ardeur dans les Terrains, Elite, Bushido

**Ashigaru avec Naginata** Mercenaire avec armure combattant à l'hallebarde

3 / 3 / 2 -1

3 / 2 / 2  
 3 / 3 / 3 -1 en Charge

9

**Traversée:** Piéton d'Ardeur 0, Piéton d'Ardeur 1 dans le même sens ou opposé  
**Spécial:** Soutien

**Piquier Ashigaru** Fantassin protégé équipé d'une longue lance

2 / 2 / 1 -1

3 / 3 / 1  
 5 / 4 / 1 -1 en Charge

13

**Traversée:** Piéton d'Ardeur 0  
**Spécial:** -2 en Ardeur dans les Terrains

**Arquebusier Ashigaru** Tireur mercenaire équipé d'une arquebuse

3 / 3 / 2 -1

1 / 1 / 1 → 0 à 3 6  
 2 / 1 / 2 ↷ 3 à 6 2

12

**Traversée:** Piéton d'Ardeur 0, Unité de Résist 3 max ou d'Ardeur 1 dans le même sens ou opposé

**Archer Ashigaru** Mercenaire avec protection équipé d'un arc

3 / 3 / 2 -1

1 / 1 / 1 → 0 à 3 5  
 2 / 1 / 2 ↷ 3 à 7 3

11

**Traversée:** Piéton d'Ardeur 0, Unité de Résist 3 max ou d'Ardeur 1 dans le même sens ou opposé

**Ronin & Moine Samourai** Guerrier aguerri combattant au sabre

3 / 3 / 2 -1

3 / 4 / 4  
 3 / 3 / 2

14

**Traversée:** Piéton d'Ardeur 0, Piéton d'Ardeur 1 dans le même sens ou opposé  
**Spécial:** -1 en Ardeur dans les Terrains

**Moine & Fanatique** Combattant peu aguerri équipé de rondache

3 / 3 / 2 -1

2 / 3\* / 2\*  
 2 / 2\* / 2\* Parade

5

**Traversée:** Piéton d'Ardeur 0, Piéton d'Ardeur 1 dans le même sens ou opposé

**Troupeau Affolé** Animaux poussés à la charge

2 / 2 / 1 -1

3 / 2 / 1  
 3 / 2 / 1 Féroce

5

**Traversée:** Piéton d'Ardeur 0, Piéton d'Ardeur 1 dans la même orientation  
**Spécial:** -1 en Ardeur dans les Terrains, Insignifiant, Incontrôlable

**Canon** Premier canon de taille moyenne et mobile

2 / 1 / - -1 Fuite

0 / 0 / 0 → 0 à 8 UJ  
 0 / 0 / 0 +

5

**Traversée:** Piéton d'Ardeur 0  
**Spécial:** Tir d'Artillerie (Ligne), Mouvement ou Tir