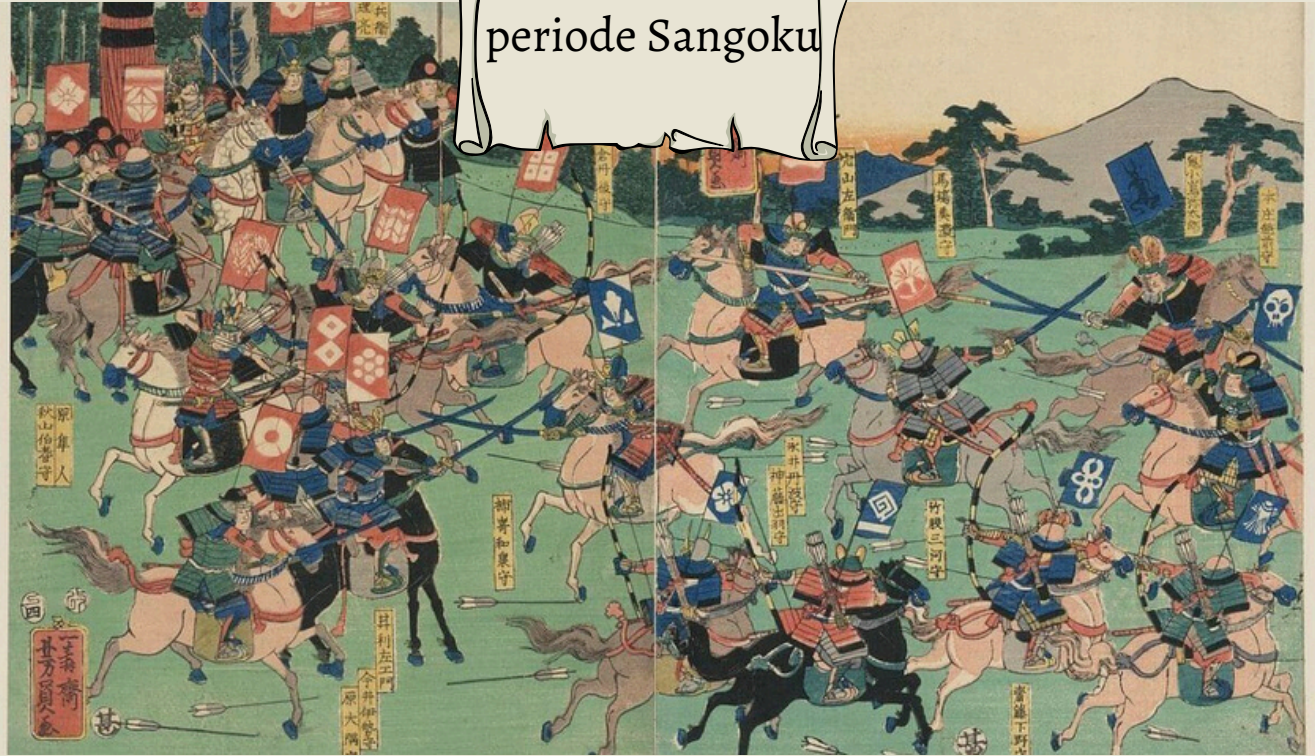


Armée japonaise periode Sangoku



Contexte historique

La période Sengoku, également connue sous le nom d'ère des provinces en guerre, a eu lieu au Japon entre les années 1467 et 1603. C'était une période de guerres civiles, de conflits incessants et d'instabilité politique. La période Sengoku a été précédée par la guerre Ōnin, un conflit entre deux factions rivales de la cour impériale de Kyoto. Cette guerre a dégénéré en une série de conflits régionaux, marquant le début de l'instabilité politique qui caractériserait la période Sengoku.

Le shogunat Ashikaga, qui avait gouverné le Japon depuis le XIV^e siècle, s'est affaibli au cours de la guerre Ōnin. Les luttes de pouvoir au sein du shogunat ont conduit à sa dissolution progressive, laissant le Japon sans un pouvoir central fort.

Avec la faiblesse du shogunat, les daimyos (seigneurs de guerre régionaux) ont émergé en tant que puissances indépendantes, contrôlant chacun leur propre territoire. Ces daimyos ont rivalisé pour le pouvoir et la domination, conduisant à des conflits incessants entre les provinces.

Les alliances entre les daimyos étaient fluides et changeaient fréquemment en fonction des opportunités politiques et militaires. Les traités étaient souvent de courte durée, et la trahison et les renversements étaient monnaie courante.

Uesugi Kenshin contre Takeda Shingen

Ces deux seigneurs de guerre, Uesugi Kenshin et Takeda Shingen, ont été impliqués dans une série de conflits et de batailles tout au long de la période Sengoku. Leurs affrontements fréquents, connus sous le nom de la rivalité Uesugi-Takeda, étaient parmi les plus célèbres de l'époque.

Ces deux seigneurs de guerre étaient à la tête de clans rivaux, le clan Uesugi dirigé par Kenshin et le clan Takeda dirigé par Shingen.

L'une des batailles les plus mémorables entre Uesugi Kenshin et Takeda Shingen a eu lieu à la forteresse de Kawanakajima. Cette série de batailles, appelée "Batailles de Kawanakajima", a eu lieu entre 1553 et 1564. Ces affrontements étaient caractérisés par leur férocité et leur brutalité, avec plusieurs escarmouches se déroulant sur une période de plusieurs années.

La quatrième bataille de Kawanakajima, en 1561, est souvent considérée comme le point culminant de leur rivalité. Les deux chefs de guerre étaient connus pour leur habileté tactique et leur courage sur le champ de bataille. La bataille de Kawanakajima était un affrontement féroce et indécis, avec des escarmouches féroces entre les troupes des deux clans.

Cependant, malgré leur rivalité sur le champ de bataille, il est intéressant de noter qu'Uesugi Kenshin et Takeda Shingen partageaient un profond respect l'un pour l'autre. On raconte même qu'ils s'envoyaient des lettres saluant la bravoure et la loyauté de l'autre, reflétant une forme de code d'honneur propre à l'époque.

La mort de Takeda Shingen en 1573 a mis fin à cette rivalité légendaire. Uesugi Kenshin, apprenant la disparition de son adversaire, aurait pleuré et aurait dit que le Japon avait perdu un grand homme. La fin de cette rivalité a marqué la transition vers une nouvelle ère dans l'histoire de l'ère Sengoku, mais la légende des Batailles de Kawanakajima et de l'affrontement entre Uesugi Kenshin et Takeda Shingen perdure dans l'histoire japonaise.

Le mouvement Ikko-Ikki

Le mouvement Ikko Ikki a pris naissance autour du temple Hongan-ji à Kyoto, qui était un important centre de l'école Jodo Shinshu. Les moines de cette école ont commencé à prêcher des idéaux anti-establishment, mettant l'accent sur l'égalité sociale et critiquant les pratiques corrompues de l'élite féodale. Les enseignements de l'école Jodo Shinshu ont gagné en popularité parmi les paysans et les classes sociales inférieures, créant une base de soutien pour le mouvement Ikko Ikki. Les adeptes ont commencé à former des communautés autonomes et à résister aux autorités locales.

Oda Nobunaga, l'un des seigneurs de guerre les plus puissants de la période Sengoku, a été confronté à une résistance féroce de la part des Ikko Ikki. Il a mené plusieurs campagnes militaires pour tenter de soumettre le temple Hongan-ji et éradiquer le mouvement, mais les Ikko Ikki ont souvent réussi à résister.

La fin de la période Sengoku et l'avènement de la période d'Edo ont apporté une relative stabilité au Japon. Le gouvernement Tokugawa a renforcé le contrôle centralisé, et les Ikko Ikki ont perdu leur influence. Leur histoire a néanmoins laissé une marque dans l'histoire sociale et religieuse du Japon.

L'unification du Japon

L'unification du Japon a été réalisée principalement sous le leadership de trois figures clés pendant la période Sengoku (1467-1603) : Oda Nobunaga, Toyotomi Hideyoshi et Tokugawa Ieyasu.

Oda Nobunaga a été l'un des premiers à entreprendre le processus d'unification. Il a utilisé des tactiques militaires innovantes, y compris l'introduction de l'arquebuse, pour établir son pouvoir. Cependant, son ambition a été interrompue par sa mort tragique lors du coup d'État d'Honnō-ji en 1582.

Après la mort d'Oda Nobunaga, Toyotomi Hideyoshi, l'un de ses généraux les plus talentueux, a consolidé le pouvoir. Il a achevé la conquête de Kyushu et a unifié le pays en 1590, mettant fin aux dernières poches de résistance. Hideyoshi a également introduit des réformes administratives, dont le système de châteaux, pour stabiliser le Japon. Après la mort de Toyotomi Hideyoshi en 1598, des rivalités ont éclaté entre ses anciens généraux, dont Tokugawa Ieyasu. La bataille de Sekigahara en 1600 a été décisive, avec la victoire de Tokugawa Ieyasu. Cette bataille a jeté les bases de l'établissement du shogunat Tokugawa, marquant le début de la période d'Edo.

Tokugawa Ieyasu est devenu le shogun en 1603, établissant ainsi le shogunat Tokugawa. Il a consolidé le pouvoir centralisé en imposant des mesures strictes de contrôle social et en instaurant le système de classe sociale rigide basé sur le statut héréditaire.



Règles spéciales

Teppo: compte comme des arquebuses

Katana : compte comme une arme à deux mains

Naginata: compte comme une hallebarde

Sonae:

Comme évoqué dans l'introduction la période est marquée par une organisation par Sonae très "inter-arme" de par l'organisation féodale des armées de Daimyô. De fait l'ensemble des unités Sonae (sauf battle group) bénéficient des règles : *Brigade, Sonae et Tireur Commandé*.

Brigade:

Les unités avec la règle Brigade appartenant au même régiment seront capables d'agir simultanément. Une seule Carte d'Ordre peut être utilisée si désirer, pour toutes ou une partie des unités de la brigade. Vous devez prévenir votre adversaire si vous utilisez la Carte d'Ordre de cette façon et quelles unités sont concernées pour éviter toute confusion. Quand c'est à une unité de la brigade d'agir, vous pouvez désigner les unités affectées par cet ordre et toutes les activer, séquentiellement, une par une. Si une des unités de la brigade doit utiliser sa Carte d'Ordre pour accomplir une réaction, la Carte d'Ordre assignée à la brigade sera révélée et une Carte d'Ordre identique sera posée, face cachée, à côté des unités ne réagissant pas. Malheureusement, le fait de voir l'ordre combiné permet à votre adversaire de connaître l'ordre assigné aux unités restantes.

Sonae

Toute unité Ashigaru Yumi se trouvant à 3" d'une formation d'infanterie peut s'y réfugier si elle est chargée par de la cavalerie. Il s'agit d'une réaction appliquée quelle que soit la carte d'ordre, qu'elle ait été activée ou non. Si le test de discipline est réussi, elle ira se placer derrière la formation d'infanterie la plus proche (ce mouvement ne pouvant dépasser son mouvement ordinaire). Si la formation d'infanterie est détruite avec une compagnie réfugiée en son sein, la compagnie sera également considérée comme détruite. L'unité peut, au tour suivant, effectuer un mouvement pour quitter la formation d'infanterie en se déplaçant à partir d'un des centres de celle-ci. Si le test de discipline échoue, la compagnie luttera à mort...

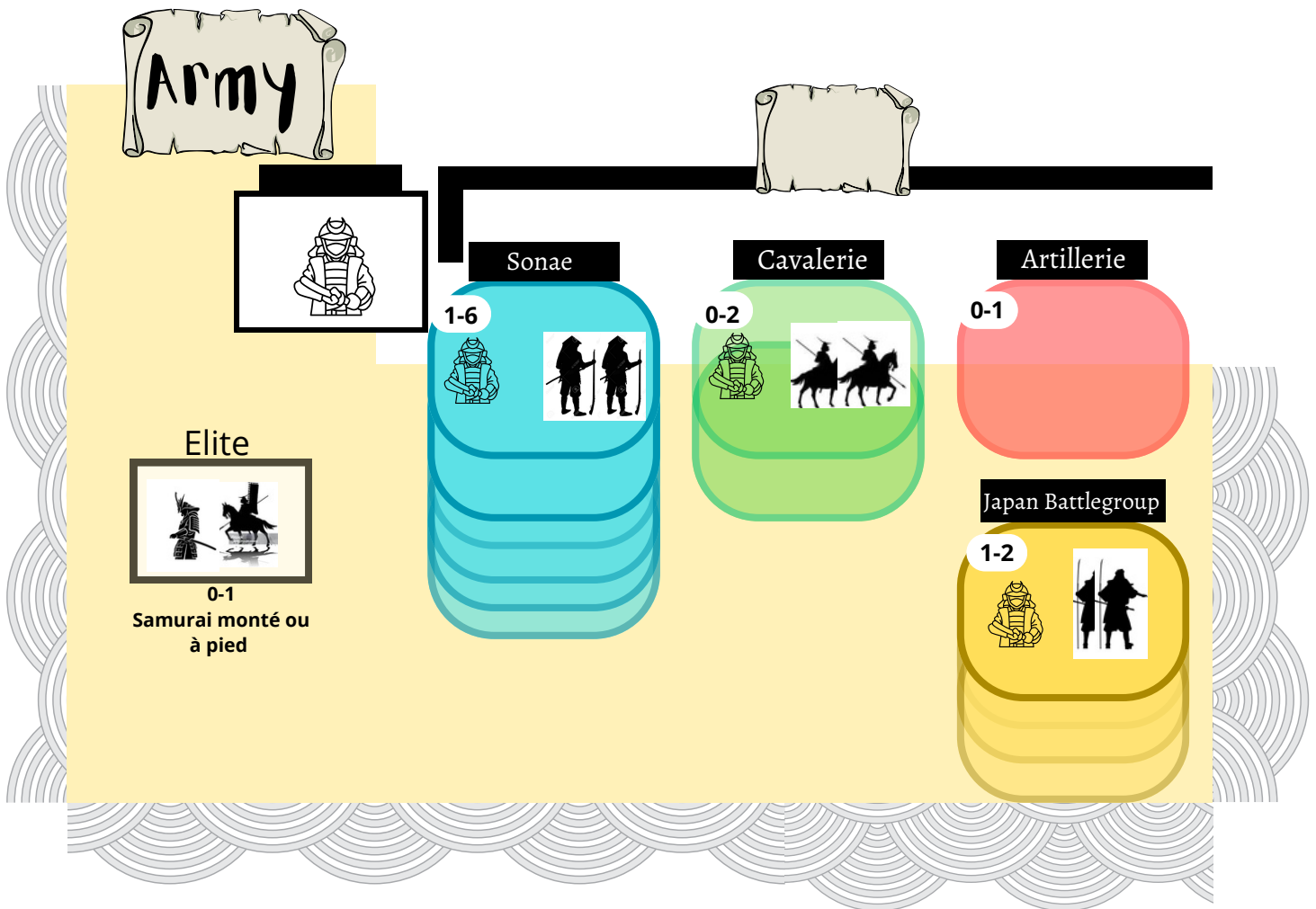
Tireur Commandé :

Une unité avec cette règle qui est chargée peut être défendue par une unité de cavalerie du même régiment, pourvu que l'unité de cavalerie n'ait pas encore été activée, et ce, quel que soit la Carte d'Ordre qu'elle possède. Cette unité de cavalerie chargera pour intercepter l'ennemi, choisissant un chemin pour protéger l'unité de tireurs. Si l'unité de cavalerie est battue, l'ennemi peut continuer, s'il le souhaite, sa charge vers l'unité de tireurs. Comme l'unité de cavalerie interceptant est en réaction, elle perd sa Carte d'Ordre. Pour voir son combat bonifié, l'unité de cavalerie interceptant doit avoir eu un Assaut! au début du tour.

Règles spéciales suite

Daimyo: Dans le Japon de l'ère Sengoku, un daimyo était un seigneur féodal ou un chef de guerre. Le terme "daimyo" se compose des mots "dai", qui signifie "grand", et "myo", qui signifie "nom". Ensemble, cela désigne un grand nom ou un seigneur.

Les seigneurs supervisent le combat et n'y prennent pas directement part. Pour représenter cela le Général en Chef d'une armée Samurai est une figurine immobile. Il peut interagir avec ses troupes et généraux par l'intermédiaire de messenger les "Tsukaiban". Un général en chef à un nombre de Tsukaiban égale à son niveau de commandement. Chaque Tsukaiban peut être utilisé pour tenter de faire une action de commandement à 9". L'utilisation d'un Tsukaiban est unique, le général peut utiliser plusieurs Tsukaiban pour augmenter sa portée de commandement: exemple il peut utiliser 2 Tsukaiban pour interagir avec une unité à 18" de lui.



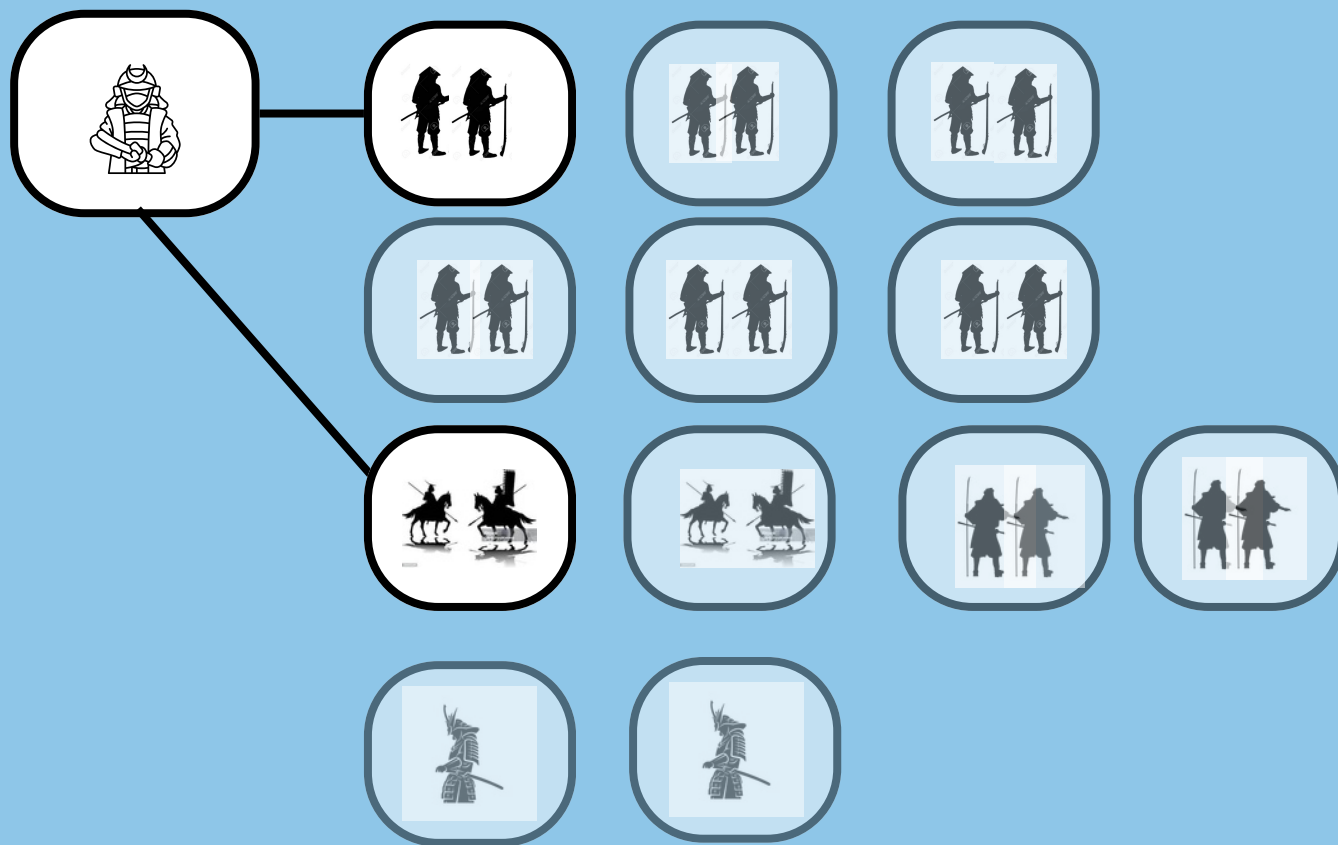
Restrictions:

- Une armée Japonaise de la période Sengoku ne doit pas compter plus d'unités de Samurai que la somme de l'ensemble des autres unités
- Une armée Japonaise de la période Sengoku peut choisir de représenter un ou plusieurs clans en respectant les conditions suivantes:

- les unités d'un même Sonae doivent toutes être issu du même clan
- Il peut y avoir plusieurs Sonae de clans différents mais en respectant la matrice d'alliance.

	✓	✓	✗	✗	
	✓	✓	✗	✗	
	✗	✗	✗	✗	
	✗	✗	✗	✗	

Japan Sengoku Sonae



Composition: Commandant et 1 Ashigaru et 1 Samurai Monté

Options: Ajouter jusqu'à 6 Ashigaru, 2 Samurais Montés, 2 Compagnies, 2 samurais.

Restrictions:

Il ne peut pas y avoir plus d'Ashigaru Yumi avec Arc que d'Ashigaru Yumi avec Teppo sauf si  

Ashigaru Yari



Valeurs

Vitesse	4
Mêlée	4
Tir	0
Discipline	4
Courage	4
Stamina	4

Defense

Infanterie	4
Cavalerie	5
Salve	4
Artillerie	4

Armes

Pique

Règles

Brigade

Options

Recrue: Discipline et courage 3.....-20pts

Large: Discipline 3 et stamina 5..... 0pts

Naginata: Halebarde..... +5pts

Veteran: Discipline 5 (incompatible avec large..... +10pts

90pts

Un ashigaru était un soldat de fantassins de bas rang au Japon pendant l'époque féodale, principalement entre les 15^e et 17^e siècles. Le terme "ashigaru" signifie littéralement "pied léger" en japonais. Ces soldats étaient souvent recrutés parmi les paysans et n'étaient pas aussi bien entraînés ou équipés que les samouraïs. Ils portaient généralement une armure légère et étaient armés de lances, d'arcs, d'arquebuses et d'autres armes simples. Les ashigarus jouaient un rôle essentiel dans les batailles de l'époque, fournissant des troupes en grand nombre pour soutenir les samouraïs et constituant une force militaire cruciale pour les seigneurs féodaux.



Ashigaru Yumi



Valeurs

Vitesse	5
Mêlée	3
Tir	3
Discipline	4
Courage	3
Stamina	4

Defense

Infanterie	3
Cavalerie	3
Salve	4
Artillerie	4

Armes

Arc

Règles

Brigade

Options

Recrue: Discipline et courage 3.....-20pts

Teppo: Remplacer l'arc par Arquebus Tir 4..... +10pts

Veteran: Discipline 5..... +10pts

Pavois: Forteresse mobile +10pts



Oda et Tokugawa: Tir 5 uniquement avec arquebus +15pts

70pts

L'introduction de l'arme à feu, notamment de l'arquebuse, a eu un impact significatif sur les tactiques de guerre au Japon pendant l'époque féodale. Les ashigarus, en tant que soldats d'infanterie de rang inférieur, ont joué un rôle essentiel dans l'adoption et l'utilisation de ces nouvelles technologies. Voici un résumé de l'utilisation de l'arme à feu par les ashigarus :

Les arquebuses, des armes à feu à mèche, ont été introduites au Japon au cours du 16e siècle par les Portugais. Les ashigarus ont rapidement adopté ces armes en raison de leur relative facilité d'utilisation par rapport à l'arc traditionnel.

L'arquebuse offrait plusieurs avantages tactiques. Elle avait une portée supérieure à celle de l'arc, permettant aux ashigarus de tirer sur l'ennemi à distance. De plus, elle ne nécessitait pas une compétence aussi spécialisée que l'arc, ce qui permettait aux soldats moins expérimentés, tels que les ashigarus, de l'utiliser efficacement.

Les ashigarus ont été formés à utiliser l'arquebuse en formations rangées. Ces formations permettaient de maximiser l'efficacité des tirs groupés, créant ainsi un feu nourri capable de briser les lignes ennemies.

5. ****Coexistence avec d'autres armes : **** Bien que les arquebuses aient été largement utilisées, les ashigarus continuaient souvent de porter d'autres armes telles que des lances et des épées pour le combat rapproché.

L'adoption des armes à feu, y compris l'arquebuse, a été un moment clé dans l'évolution de la stratégie militaire au Japon féodal, et les ashigarus ont joué un rôle central dans cette transition.

Samurai



Valeurs

Vitesse	4
Mêlée	5
Tir	0
Discipline	4
Courage	5
Stamina	4

Defense

Infanterie	4
Cavalerie	4
Salve	4
Artillerie	4

Armes

Katana

Règles

Brigade
Epéiste

Options

- Yari:** Pique.....+5pts
- Arc:** Tir de 3 +30pts
- Tempo:** Arquebuse et Tir 4 (incompatible avec arc) +40pts
- Veteran:** Discipline 5..... +10pts
- Ronin:** Discipline 3, courage 4, mercenaire.....- 20pts

125pts

Code d'honneur et de conduite : Les samouraïs suivaient le bushido, un code moral et éthique qui mettait l'accent sur la loyauté, le courage, l'honnêteté, la droiture et l'honneur. Respecter le bushido était considéré comme essentiel pour maintenir la réputation d'un samouraï.

Évolution du rôle du samouraï : Alors que les samouraïs étaient traditionnellement des serviteurs d'un seigneur féodal, la période Sengoku a vu l'émergence de seigneurs de guerre indépendants (daimyos) qui luttaient pour le pouvoir. Certains samouraïs sont devenus des rōnin (samouraïs sans maître) cherchant fortune et opportunités sur les champs de bataille.

Armement et tactiques : Les samouraïs étaient équipés d'une variété d'armes, notamment le katana (une épée longue), le wakizashi (une épée plus courte), l'arc et la flèche, ainsi que la naginata (une sorte de hallebarde). Ils utilisaient des tactiques de combat sophistiquées adaptées aux terrains variés du Japon



Samurai Monté



Valeurs

Vitesse	8
Mêlée	3
Tir	2
Discipline	4
Courage	4
Stamina	3

Defense

Infanterie	4
Cavalerie	4
Salve	3
Artillerie	4

Armes

Arc

Règles
Brigade

Options

Lance: lance perd arc.....+0pts

Veteran: Discipline 5..... +10pts

Ronin: Discipline 3 et courage 3, mercenaire.....- 20pts

Eclaireur: Vanguard, light, stamina 2.....-10pts



Takeda: Heavy Lance, Mêlée 5, perd arc.....+30pts

90pts

Pendant la période Sengoku au Japon (1467-1603), la cavalerie jouait un rôle important dans les tactiques de combat, bien que son utilisation ait été limitée par le terrain montagneux du Japon et d'autres contraintes géographiques. Les batailles se déroulaient souvent sur des terrains accidentés, ce qui rendait les déplacements rapides et la manœuvre de la cavalerie plus difficiles que dans des régions plus plates.

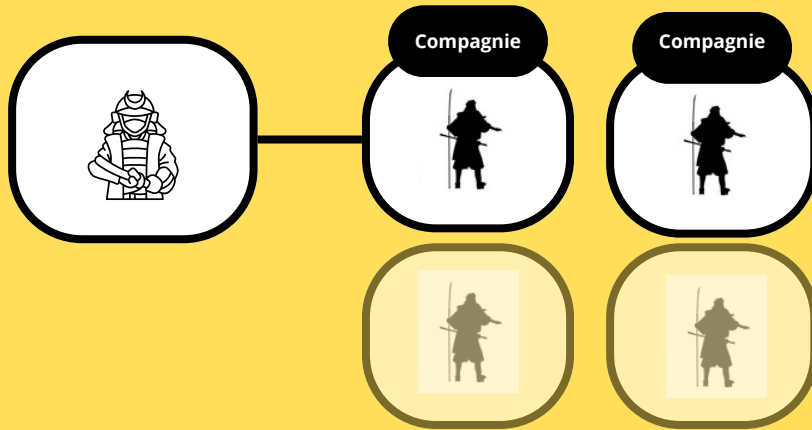
Il existait plusieurs types de cavalerie pendant cette période. Les samourais à cheval, appelés "buke", étaient souvent des guerriers d'élite, bien entraînés et équipés. Certains daimyos (seigneurs de guerre) maintenaient des unités de cavalerie pour des manœuvres rapides.

Les cavaliers étaient généralement équipés d'une lance, d'un sabre et d'un arc. L'utilisation de l'arc à cheval était une compétence importante, permettant aux cavaliers de lancer des attaques à distance tout en restant mobiles. Le clan Takeda était l'un des clans les plus renommés de la période Sengoku au Japon, et il était réputé pour son utilisation stratégique de la cavalerie. Sous la direction de Takeda Shingen (1521-1573), le clan Takeda a développé des tactiques de guerre novatrices qui mettaient l'accent sur la mobilité et la puissance de frappe de la cavalerie.

Takeda Shingen était célèbre pour sa stratégie de la "Charge éclair" (Shingen's Charge). Cette tactique impliquait une charge rapide et impétueuse de la cavalerie takeda, visant à briser les lignes ennemies avant qu'elles ne puissent se former correctement. Cette tactique s'appuyait sur la rapidité et la force de la cavalerie takeda.

La cavalerie takeda utilisait fréquemment des lances, appelées "yari", pour effectuer des charges dévastatrices. Ces lances étaient souvent plus longues que celles utilisées par d'autres clans, permettant aux cavaliers takeda de frapper l'ennemi tout en restant hors de portée.



Japan Battle Groupe



Composition: Commandant et 2 compagnies

Options: Ajouter jusqu'à 4 compagnie

Restrictions

Impossible de prendre Ikko Ikki si   ou moines soldats.

Moines Guerrier



Valeurs

Vitesse	5
Mêlée	3
Tir	0
Discipline	3
Courage	4
Stamina	3

Defense

Infanterie	4
Cavalerie	4
Salve	4
Artillerie	4

Armes

Hallebarde

Règles

Friendzied

Options

Veteran: Discipline 4..... +10pts

Light:.....+ 5pts

Eclaireur: Vanguard, light, stamina 2.....-10pts

Mercenaire.....-10pts



Uesugi: perd Friendzied.....+5pts

70pts

Pendant la période Sengoku au Japon (1467-1603), une époque de guerres civiles et d'instabilité politique, les moines bouddhistes ont souvent été impliqués dans des activités militaires. Ces moines-guerriers, souvent appelés "sohei", ont joué un rôle significatif dans les conflits de l'époque, participant parfois activement aux batailles en tant que combattants.

Certains temples bouddhistes étaient directement liés à des clans guerriers et étaient considérés comme des forteresses stratégiques. Ces temples, tels que le mont Hiei pour l'école Tendai et le temple Enryaku-ji, ou le temple Ishiyama Hongan-ji pour l'école Jodo Shinshu, étaient impliqués dans des affrontements militaires et possédaient des moines guerriers bien entraînés.

Les moines guerriers étaient souvent armés et formaient des unités militaires organisées. Ils utilisaient une variété d'armes, y compris des épées, des arcs et des lances. Certains étaient également connus pour leur expertise dans les arts martiaux.

**Ikko
Ikki**



Valeurs

Vitesse	5
Mêlée	3
Tir	2
Discipline	3
Courage	3
Stamina	3

Defense

Infanterie	3
Cavalerie	3
Salve	4
Artillerie	4

Armes

Hallebarde
Arc

Règles

Frienzied

Options

Veteran: Discipline 4..... +10pts

Light:.....+ 5pts

Lance: remplace arc par pique.....+0pts

Teppo: Shoot 2/3.....+10pts

Ikki-jiro: Courage 4 et Fortesse mobile.....+25pts

70pts

Le terme "Ikko Ikki" fait référence à un mouvement social et religieux qui a émergé au Japon au cours du XVI^e siècle, principalement dans la région de la province d'Ikko, située à l'ouest de l'actuelle préfecture de Nagano. Ce mouvement était associé au Jodo Shinshu, une école bouddhiste de la Terre Pure.

Les Ikko Ikki étaient souvent composés de paysans, de moines bouddhistes et d'autres membres de la classe sociale inférieure, mécontents des conditions socio-économiques de l'époque et des abus perpétrés par les autorités féodales. Leur mécontentement s'est manifesté par des soulèvements et des rébellions contre le pouvoir en place.

Le mouvement Ikko Ikki a atteint son apogée au cours de la période Sengoku (1467-1603), une période de guerre civile et d'instabilité au Japon. Les Ikko Ikki se sont mobilisés contre les seigneurs de guerre locaux, les daimyos, cherchant à établir des communautés autonomes basées sur les principes du Jodo Shinshu.

Les Ikko Ikki étaient connus pour utiliser des tactiques de guérilla, notamment la construction de forteresses improvisées connues sous le nom de "Ikki-jiro" pour résister aux forces des seigneurs de guerre. Ils croyaient également en l'égalité sociale et partageaient des idéaux religieux anti-establishment.



Levée
Yumi



Valeurs

Vitesse	5
Mêlée	2
Tir	3
Discipline	3
Courage	3
Stamina	3

Defense

Infanterie	3
Cavalerie	3
Salve	4
Artillerie	4

Armes

Arc

Règles

Light

Options

Veteran: Discipline 4..... +10pts

Eclaireur: Vanguard et Ambush.....+ 10pts

Teppo: Shoot 3.....+10pts

55pts

Levée
Yari



Valeurs

Vitesse	4
Mêlée	3
Tir	0
Discipline	3
Courage	3
Stamina	3

Defense

Infanterie	4
Cavalerie	5
Salve	4
Artillerie	4

Armes

Pike

Règles

Options

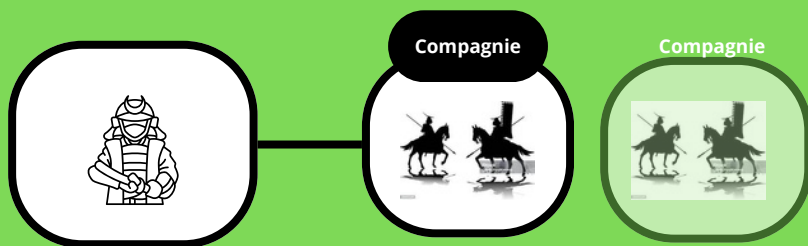
Veteran: Discipline 4..... +10pts

Mercenaire:..... - 5pts

Katana or Hallebarde:..... +5pts

55pts

Japan Cavalerie



Composition: Commandant et 1 compagnie

Options: Ajouter jusqu'à 2 compagnies

Restrictions :

Les clans  et  peuvent ajouter une cavalerie en plus

Samurai Monté



Valeurs

Vitesse	8
Mêlée	3
Tir	2
Discipline	4
Courage	4
Stamina	3

Defense

Infanterie	4
Cavalerie	4
Salve	3
Artillerie	4

Armes

Arc

Règles
Brigade

Options

Lance: lance perd arc.....+0pts

Veteran: Discipline 5..... +10pts

Ronin: Discipline 3 et courage 3, mercenaire.....- 20pts

Eclaireur: Vanguard, light, stamina 2.....-10pts

Bajō-zutsu : remplace arc par pistolet.....+0pts



Takeda: Heavy Lance, Mêlée 5, perd arc.....+30pts

90pts

Pendant la période Sengoku au Japon (1467-1603), la cavalerie jouait un rôle important dans les tactiques de combat, bien que son utilisation ait été limitée par le terrain montagneux du Japon et d'autres contraintes géographiques. Les batailles se déroulaient souvent sur des terrains accidentés, ce qui rendait les déplacements rapides et la manœuvre de la cavalerie plus difficiles que dans des régions plus plates.

Il existait plusieurs types de cavalerie pendant cette période. Les samourais à cheval, appelés "buke", étaient souvent des guerriers d'élite, bien entraînés et équipés. Certains daimyos (seigneurs de guerre) maintenaient des unités de cavalerie pour des manœuvres rapides.

Les cavaliers étaient généralement équipés d'une lance, d'un sabre et d'un arc. L'utilisation de l'arc à cheval était une compétence importante, permettant aux cavaliers de lancer des attaques à distance tout en restant mobiles. Le clan Takeda était l'un des clans les plus renommés de la période Sengoku au Japon, et il était réputé pour son utilisation stratégique de la cavalerie. Sous la direction de Takeda Shingen (1521-1573), le clan Takeda a développé des tactiques de guerre novatrices qui mettaient l'accent sur la mobilité et la puissance de frappe de la cavalerie.

Takeda Shingen était célèbre pour sa stratégie de la "Charge éclair" (Shingen's Charge). Cette tactique impliquait une charge rapide et impétueuse de la cavalerie takeda, visant à briser les lignes ennemies avant qu'elles ne puissent se former correctement. Cette tactique s'appuyait sur la rapidité et la force de la cavalerie takeda.

La cavalerie takeda utilisait fréquemment des lances, appelées "yari", pour effectuer des charges dévastatrices. Ces lances étaient souvent plus longues que celles utilisées par d'autres clans, permettant aux cavaliers takeda de frapper l'ennemi tout en restant hors de portée.

Artillerie légère



Valeurs

Vitesse	2
Mêlée	2
Tir	1
Discipline	3
Courage	2
Stamina	1

Defense

Infanterie	3
Cavalerie	3
Salve	5
Artillerie	5

Armes

Light gun

Règles

Options

Veteran: Discipline 4..... +10pts

Large: Shoot et stamina 2.....+35pts

55pts

Artillerie moyenne



Valeurs

Vitesse	0
Mêlée	2
Tir	1
Discipline	3
Courage	2
Stamina	1

Defense

Infanterie	3
Cavalerie	3
Salve	5
Artillerie	5

Armes

Medium gun

Règles

Options

Veteran: Discipline 4..... +10pts

70pts