

### Chōda [Long serpent]

Ordres initiaux : Au choix

	Tactiques	Clan	Tour
[10.4.1]	'Totsugeki' (Assaut)		
	'Totsugeki' (Assaut)		
[10.4.3]	'Kōtai' (Retraite)		
	'Kōtai' (Retraite)		
[10.4.4]	'Kidō' (Manoeuvres combinées) (coûte 2 PC)		
[10.4.5]	'Ashibaya' (Mouvement rapide)		
	'Ashibaya' (Mouvement rapide)		

Capacités spéciales : aucunes

### Gyorin [Ecaille]

Retranchement défensif d'une partie de l'armée, et charge offensive sur un point du dispositif adverse.

Ordres initiaux : Au choix

	Tactiques	Clan	Tour
[10.4.1]	'Totsugeki' (Assaut)		
	'Totsugeki' (Assaut)		
	'Totsugeki' (Assaut)		
	'Totsugeki' (Assaut)		
[10.4.3]	'Kōtai' (Retraite)		
	'Kōtai' (Retraite)		

Capacités spéciales :

Lors de la mise en place du scénario, jetez un dé sur la Table des Points de Commandement et placez un nombre de marqueurs 'Position défensive' [11.8] égal aux PC obtenus (minimum 3).

### Fukuhei [Embuscade]

Formation mobile pour tendre des embuscades en forêt.

Ordres initiaux : Au choix

	Tactiques	Clan	Tour
[10.4.3]	'Kōtai' (Retraite)		
	'Kōtai' (Retraite)		
[10.4.5]	'Ashibaya' (Mouvement rapide)		
	'Ashibaya' (Mouvement rapide)		

Capacités spéciales : vous bénéficiez toujours des tireurs installés lorsque vous défendez dans une mêlée si l'hexagone dans lequel vous vous trouvez et celui d'au moins un de vos adversaires contiennent (même très peu) le symbole de la forêt.

### Hoshi [Pointe de flèche]

Charge impétueuse et massive.

Ordres initiaux : Attaque ou Regroupement

	Tactiques	Clan	Tour
[10.4.1]	'Totsugeki' (Assaut)		
	'Totsugeki' (Assaut)		
	'Totsugeki' (Assaut)		
	'Totsugeki' (Assaut)		
	'Totsugeki' (Assaut)		
	'Totsugeki' (Assaut)		
	'Totsugeki' (Assaut)		
	'Totsugeki' (Assaut)		
[10.4.2]	'Katta! Katta!' (Impétueux)		
	'Katta! Katta!' (Impétueux)		
[10.4.3]	'Kōtai' (Retraite)		

Capacités spéciales :

+2 au dé sur la Table de Changement d'Ordre pour passer en Attaque.

-1 au dé sur la Table de Changement d'Ordre pour quitter Attaque.

### Ganko [Oiseau en vol]

Formation flexible qui permet de s'adapter à la situation.

Ordres initiaux : Au choix

	Tactiques	Clan	Tour
[10.4.1]	'Totsugeki' (Assaut)		
	'Kōtai' (Retraite)		
[10.4.3]	'Kōtai' (Retraite)		
	'Kōtai' (Retraite)		

Capacités spéciales : Capacités spéciales : Bonus de +1 au dé sur la table des Points de Commandement.

### Koyaku [Joug]

Défense élastique pour absorber l'élan d'une attaque impétueuse.

Ordres initiaux : Défense ou Déplacement

	Tactiques	Clan	Tour
[10.4.3]	'Kōtai' (Retraite)		
	'Kōtai' (Retraite)		
	'Kōtai' (Retraite)		
	'Kōtai' (Retraite)		
	'Kōtai' (Retraite)		
	'Kōtai' (Retraite)		

Capacités spéciales :

Bonus de +1 au dé sur la Table de Ralliement et si le résultat du dé (modifié par le score d'Individu) est supérieur ou égal à 6, alors le Clan peut immédiatement se mettre en Défense.

Lorsque vous êtes défenseur, les résultats 'd2' sont traités après un jet de d6 selon la table suivante :

dé	1	2-3	4-6
d2 <sup>1</sup> devient ...	dE <sup>2</sup>	d1R <sup>1</sup>	dR <sup>R</sup>

# Tenkatoitsu

Les batailles de l'Unification

Sengoku Jidai

天 戦 山 長 関  
下 国 崎 久 ケ  
統 時 の 手 原  
一 代 戦 戦  
一 代 戦 戦  
一 代 戦 戦

## Kokuyoku [Ailes de grues]

Déploiement pour tenter l'enveloppement de l'ennemi.

Ordres initiaux : Au choix

	Tactiques	Clan	Tour
[10.4.1]	'Totsugeki' (Assaut)		
	'Totsugeki' (Assaut)		
	'Totsugeki' (Assaut)		
	'Totsugeki' (Assaut)		
[10.4.3]	'Kōtai' (Retraite)		
	'Kōtai' (Retraite)		
	'Kōtai' (Retraite)		
	'Kōtai' (Retraite)		
[10.4.4]	'Kidō' (Manoeuvres combinées) (coûte 2 PC)		
	'Kidō' (Manoeuvres combinées) (coûte 2 PC)		
	'Kidō' (Manoeuvres combinées) (coûte 2 PC)		
	'Kidō' (Manoeuvres combinées) (coûte 2 PC)		

Capacités spéciales : aucunes

## Seiganchoku

Formations indépendantes se supportant mutuellement.

Ordres initiaux : Au choix

	Tactiques	Clan	Tour
[10.4.5]	'Ashibaya' (Mouvement rapide)		
	'Ashibaya' (Mouvement rapide)		
	'Ashibaya' (Mouvement rapide)		

Capacités spéciales : Lors de la Phase d'Initiative [7.2.4], vous pouvez choisir, si vous le souhaitez, jusqu'à deux autres Clans de votre armée au lieu d'un seul (ces Clans sont activés en premier, l'un après l'autre, dans la séquence indiquée).

## Kuruma Gakari [Vents tourbillonnants]

Consiste à attaquer l'ennemi par vagues successives.

Ordres initiaux : Au choix

	Tactiques	Clan	Tour
[10.4.1]	'Totsugeki' (Assaut)		
	'Totsugeki' (Assaut)		
	'Totsugeki' (Assaut)		
	'Totsugeki' (Assaut)		
[10.4.3]	'Kōtai' (Retraite)		
	'Kōtai' (Retraite)		
	'Kōtai' (Retraite)		
	'Kōtai' (Retraite)		
[10.4.2]	'Katta! Katta!' (Impétueux)		

Capacités spéciales : Aucune.

## Saku [Serrure]

Description : Défense sur place.

Ordres initiaux : Défense

	Tactiques	Clan	Tour
[10.4.3]	'Kōtai' (Retraite)		
	'Kōtai' (Retraite)		
	'Kōtai' (Retraite)		

Capacités spéciales :

Lors de la mise en place du scénario, jetez un dé sur la Table des Points de Commandement et placez un nombre de marqueurs 'Position défensive' [11.8] égal aux PC obtenus (minimum 3). Lorsque vous êtes défenseur, les résultats 'dRR' sont traités après un jet de d6 selon la table suivante :

dé	1	2	3-4	5-6
dRR devient ...	d2 <sup>1</sup>	d1R <sup>1</sup>	d1 <sup>1</sup>	-