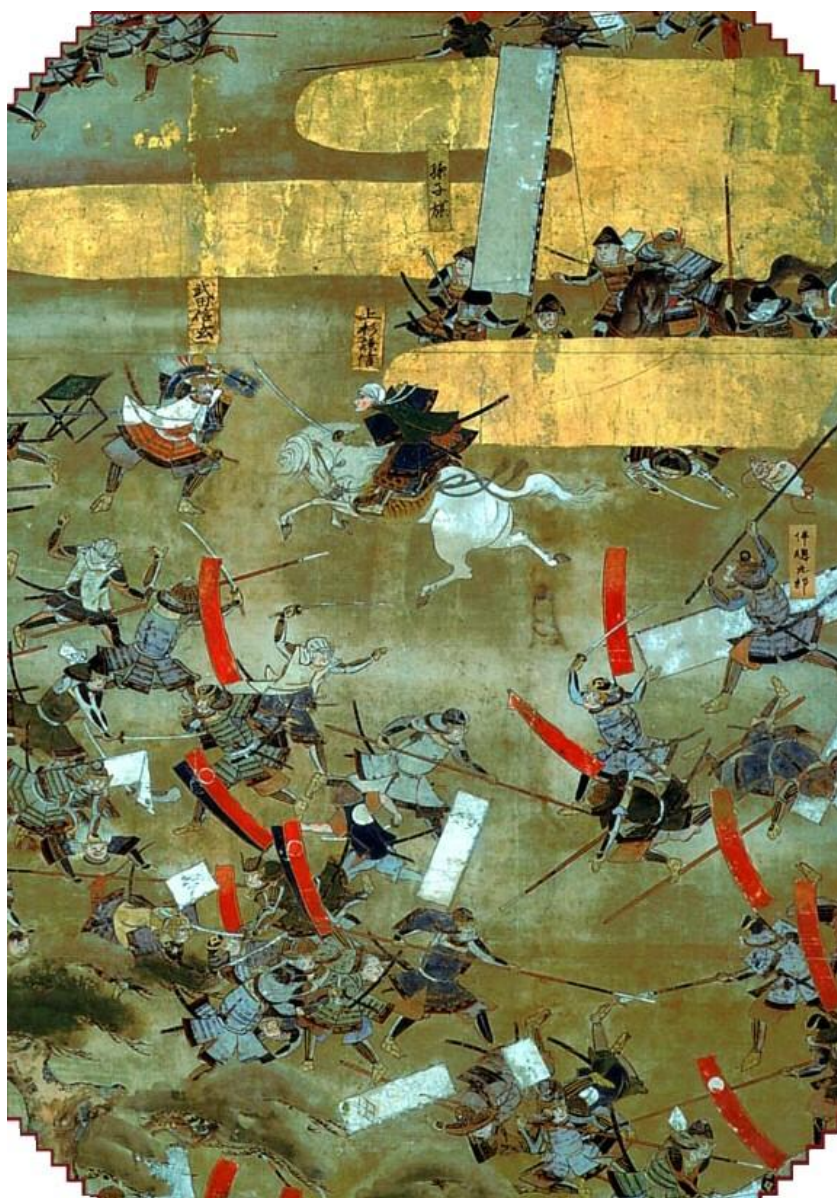


KATANA RIBELLI

Scenario per il regolamento *Eroici Samurai* a cura dello staff del *Chimerae Hobby Group*

PER GIOCARE QUESTO SCENARIO È NECESSARIO IL REGOLAMENTO DI EROICI SAMURAI
CHE PUOI SCARICARE GRATUITAMENTE E IN ITALIANO DAL SITO DEL CHIMERAЕ HOBBY GROUP.



Introduzione

Katana Ribelli è una campagna di gioco composta da cinque scenari collegati tra loro per il regolamento *Eroici Samurai* che può essere scaricato gratuitamente sul nostro sito www.chimerae.it. Il materiale in questo volume permette di ricreare dall'inizio alla fine una serie di scontri e battaglie tra i clan Katsuje e Takadaku durante l'epoca Sengoku (1467 - 1573) del Giappone feudale. In questo periodo, chiamato anche degli stati belligeranti, il Giappone si trovò a fronteggiare una importante e vasta crisi politica in cui lo Shogun perse il proprio potere e si formarono innumerevoli feudi indipendenti, in perenne guerra tra loro per il predominio sul territorio, ognuno governato da un Daimyo a capo del proprio esercito.

I clan Katsuje e Takadaku sono due forze minori tra quelle sul palcoscenico dei mille conflitti del periodo Sengoku, ma i loro Daimyo sono determinati ad accrescere il potere e l'influenza delle rispettive casate con il diritto delle armi. I territori dei due clan rivali sono confinanti e, sebbene sia arduo determinare chi sia stato a sferrare il primo colpo e ad aver dato quindi inizio alla guerra, è tempo di lasciare da parte la diplomazia e le trattative, per scendere sul campo di battaglia.

Uno dei giocatori deve prendere il comando del clan Katsuje, mentre l'altro si mette alla guida del clan Takadaku. Una volta fatta questa scelta, si passa a giocare il primo scenario. Visto che gli esiti di uno scenario influenzano quelli successivi, è consigliato giocare l'intera campagna nell'ordine presentato nel volume, ma è anche possibile estrapolare uno degli scenari e utilizzare per una sfida singola tra due contendenti, ignorando tutto il resto.

È importante ricordare che gli elementi vengono completamente guariti tra uno scenario e il successivo, per cui iniziano la nuova battaglia senza Distrazioni o Ferite. Al momento dello schieramento iniziale, ogni contingente deve avere obbligatoriamente un leader, e non può metterne in gioco più di uno.

Tavolo di gioco

Ogni scenario è stato progettato per essere giocato su un tavolo quadrato di 150cm di lato, anche se è possibile utilizzare una superficie di forma e/o dimensioni differenti, se necessario. Gli elementi scenici (boschi, colline, strade, fiumi, barricate, ecc.) sono indicati sulle singole mappe degli scenari, così come le zone di schieramento iniziale dei due contingenti.

Neuroni addizionali (regole aggiuntive)

Pur restando pienamente fedele allo spirito del regolamento di *Eroici Samurai*, questa campagna fa uso di alcune regole aggiuntive, appositamente studiate per rendere il gioco più divertente.

Boschi e foreste

Queste aree sono rappresentate in verde scuro sulle mappe. Gli elementi a cavallo e i carri devono dimezzare la distanza di movimento quando attraversano questo tipo di territorio, mentre le truppe a piedi non subiscono alcun modificatore.

Nel tiro a distanza, ogni base di elementi che tira con l'arco o con il moschetto deve applicare i seguenti modificatori addizionali per determinare gli effetti dell'attacco (oltre a quelli riportati nel regolamento di *Eroici Samurai*):

-1 se il bersaglio si trova parzialmente all'interno di un'area di bosco o foresta

-2 se il bersaglio si trova completamente all'interno di un'area di bosco o foresta

Altire e colline

Queste aree sono rappresentate in marrone sulle mappe. Gli elementi devono dimezzare la distanza di movimento quando attraversano questo tipo di territorio.

Nel tiro a distanza, ogni base di elementi che tira con l'arco o con il moschetto deve applicare i seguenti modificatori addizionali per determinare gli effetti dell'attacco (oltre a quelli riportati nel regolamento di *Eroici Samurai*):

+1 se l'attaccante si trova più in alto rispetto al bersaglio

-1 se l'attaccante si trova più in basso rispetto al bersaglio

In mischia, ogni base di elementi deve applicare i seguenti modificatori addizionali per determinare gli effetti dell'attacco (oltre a quelli riportati nel regolamento di *Eroici Samurai*):

+1 se l'attaccante si trova più in alto rispetto al nemico

-1 se l'attaccante si trova più in basso rispetto al nemico

Se l'altura (o la collina) ha più di una curva di livello (come per esempio nella mappa del primo scenario), ogni curva di livello successiva si considera più in alto della precedente.

Rovine

Queste aree sono rappresentate in grigio sulle mappe. Se un elemento vuole oltrepassare un muro in rovina, deve fermarsi non appena raggiunge l'ostacolo e al suo prossimo turno lo attraversa e può anche spostarsi fino alla metà della propria distanza di movimento.

Nel tiro a distanza, ogni base di elementi che tira con l'arco o con il moschetto deve applicare i seguenti modificatori addizionali per determinare gli effetti dell'attacco (oltre a quelli riportati nel regolamento di *Eroici Samurai*):

-1 se il bersaglio si trova parzialmente all'interno di un'area di rovine

-2 se il bersaglio si trova completamente all'interno di un'area di rovine

Strade

Queste aree sono rappresentate con un acciottolato sulle mappe. Gli elementi devono raddoppiare la distanza di movimento quando marciano su una strada.

Barricate

Le barricate sono rappresentate da linee nere sulle mappe. Nel tiro a distanza, ogni base di elementi che tira con l'arco o con il moschetto deve applicare i seguenti modificatori addizionali per determinare gli effetti dell'attacco (oltre a quelli riportati nel regolamento di *Eroici Samurai*):

-1 se il bersaglio è al riparo di una barricata

In mischia, ogni base di elementi deve applicare i seguenti modificatori addizionali per determinare gli effetti dell'attacco (oltre a quelli riportati nel regolamento di *Eroici Samurai*):

-1 se il nemico è al riparo di una barricata

Fiumi e ponti

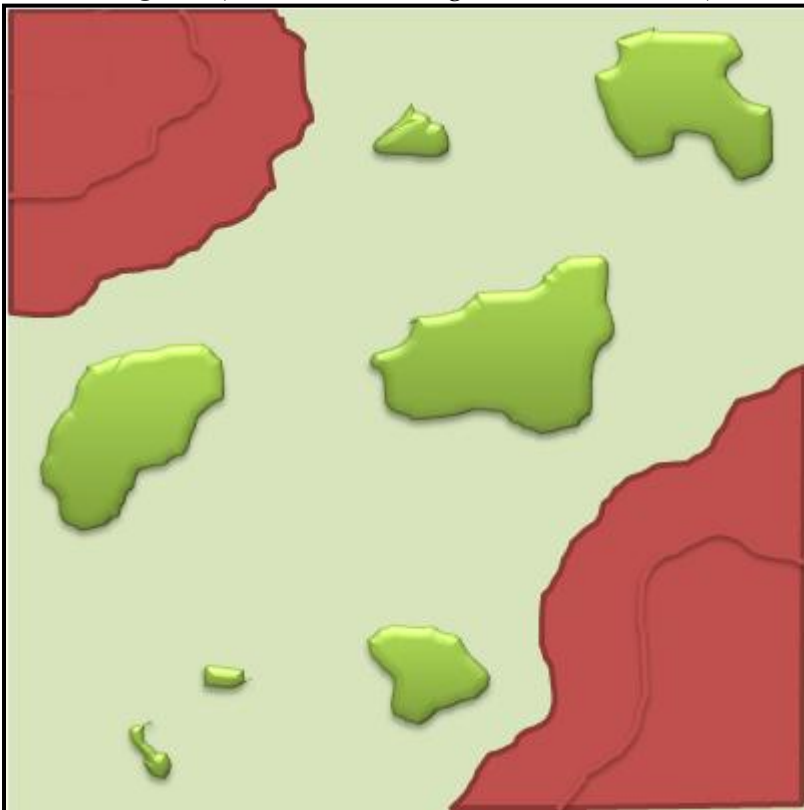
Queste aree sono rappresentate in blu (per i fiumi) o in legno (per i ponti) sulle mappe. Se un elemento vuole oltrepassare un fiume, deve dimezzare la distanza di movimento percorribile, a meno che non stia utilizzando un ponte.

Non è possibile effettuare un tiro a distanza o combattere in mischia mentre si sta guadando un fiume.

Scenario I – Scaramucce di confine

È un periodo cupo, in cui l'unica scelta è sopraffare il proprio avversario oppure venire sopraffatto. I due clan Katsuje e Takadaku hanno dei feudi confinanti e i rispettivi Daimyo hanno deciso di mettere da parte la prudenza e dare la parola alle armi. Lungo il confine, numerose pattuglie hanno iniziato a sconfinare e a scontrarsi tra loro, per preparare le mosse di una invasione in piena regola. Due piccoli contingenti, con poche truppe scelte di Samurai e numerosi Ashigaru reclutati forzatamente tra i contadini, si sono attestati su due alture poco distanti tra loro, che dominano una valle che da sempre segna il confine tra i feudi. È qui che si svolgerà la prima battaglia per determinare chi uscirà vincitore dall'ennesima guerra fratricida tra clan e che inzupperà di altro sangue le tormentate terre del Giappone feudale.

Tavolo di gioco (dimensioni consigliate: lato di 150cm).



Schieramenti iniziali

Uno dei due clan deve schierare tutti i propri effettivi sull'altura in alto a destra, mentre l'altro dispone il suo contingente sulla collina in basso a sinistra del tavolo di gioco.

Regole aggiuntive

Altire e colline, Boschi e foreste.

Obiettivi

Ogni clan deve sconfiggere completamente l'avversario, annientandolo sul campo di battaglia o costringendolo alla ritirata.

Contingenti

Clan Katsuje:

- Arasumyi Shanemuka, leader
- 4 elementi di samurai del clan
- 2 elementi di samurai del clan

in armatura

- 6 elementi di ashigaru del clan con lancia
- 4 elementi di ashigaru del clan con lancia in armatura
- 6 elementi di ashigaru del clan fucilieri
- 2 elementi di ashigaru del clan fucilieri in armatura

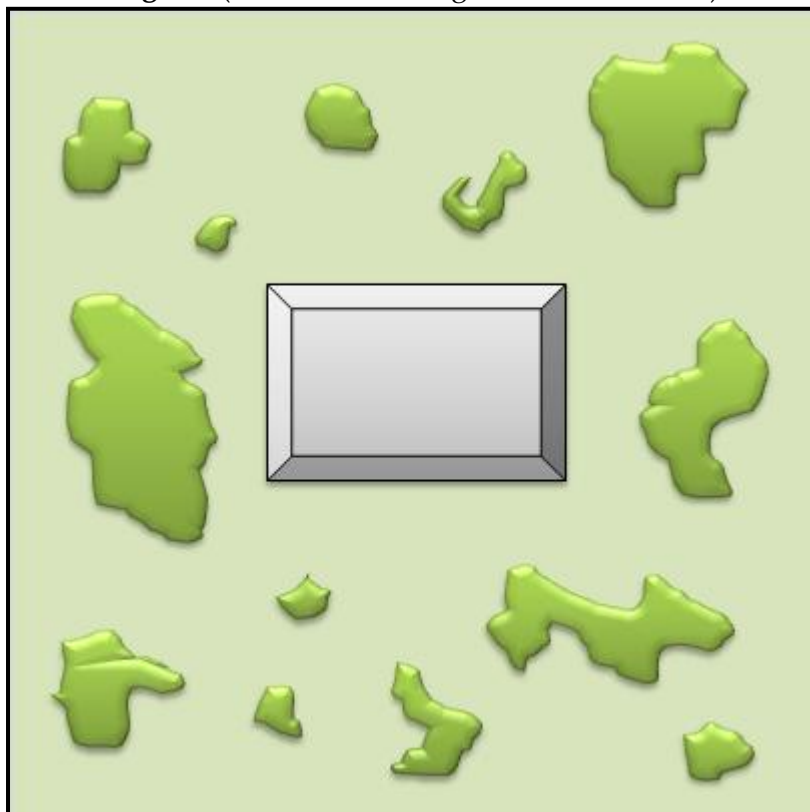
Clan Takadaku:

- Senjeji Osaya, leader
- 3 elementi di samurai del clan
- 3 elementi di samurai del clan in armatura
- 4 elementi di ashigaru del clan con lancia
- 4 elementi di ashigaru del clan con lancia in armatura
- 10 elementi di ashigaru del clan fucilieri

Scenario 2 – Le rovine dei monaci

Il conflitto si è spinto fin nelle profondità di un antico bosco, un tempo sede di un importante monastero oggi in disfacimento. Un gruppo di monaci guerrieri si è radunato tra le rovine per dare man forte al proprio clan nella guerra appena scoppiata. I monaci hanno in programma di unire le loro forze a quelle del clan Takadaku, ingrossandone le fila del contingente. Il clan Katsuje ha però sfruttato a dovere la sua rete di spie, venendo così a conoscenza del piano dei monaci e del luogo del loro raduno. Dopo alcune marce forzate, le sue truppe si sono addentrate nella foresta e portate a ridosso delle rovine, assediando i monaci prima che possano unirsi al resto del clan. I rinforzi inviati dal clan Takadaku sono in arrivo, ma faranno in tempo a giungere sul campo di battaglia per dar man forte ai monaci prima che sia troppo tardi?

Tavolo di gioco (dimensioni consigliate: lato di 150cm).



Schieramenti iniziali

Gli assedianti (clan Katsuje) possono posizionarsi ovunque, entro 25cm dai lati del tavolo di gioco, mentre i difensori (clan Takadaku) devono schierare l'intero contingente all'interno delle rovine. I rinforzi non vengono schierati all'inizio della battaglia.

Regole aggiuntive

Boschi e foreste, Rovine.

Obiettivi

Gli assedianti devono eliminare o mettere in rotta tutti i monaci guerrieri. Se ciò accade, vincono anche se sul campo di battaglia sono rimasti elementi di contadini o samurai nemici. I difensori devono eliminare o costringere alla ritirata gli assalitori per

aggiudicarsi lo scontro.

Contingenti

Clan Katsuje (assedianti):

- Otomi Sorin, leader
- 2 elementi di samurai del clan
- 2 elementi di samurai del clan in armatura
- 2 elementi di ashigaru con lancia
- 2 elementi di ashigaru con lancia in armatura
- 4 elementi di ashigaru del clan fucilieri
- 4 elementi di ashigaru del clan fucilieri in armatura
- 2 elementi di samurai del clan a cavallo
- 2 elementi di samurai del clan in armatura a cavallo

Clan Takadaku (difensori):

- Igawama Motokopi, leader
- 4 elementi di monaci guerrieri
- 6 elementi di monaci guerrieri in armatura
- 4 elementi di contadini armati

Scenari precedenti

Se il clan Katsuje ha vinto lo scenario precedente, deve schierare due elementi supplementari a sua scelta tra quelli sopravvissuti all'ultimo scontro. Se la vittoria è andata al clan Takadaku, gli assediati devono schierare due elementi in meno, a scelta del difensore.

Rinforzi

A partire dall'inizio del 7° turno di gioco, il difensore deve lanciare 1d6 e consultare la tabella seguente, per vedere se arrivano delle truppe in soccorso dei monaci assediati. I rinforzi consistono in 4 elementi di samurai del clan a cavallo e in 4 elementi di samurai del clan in armatura a cavallo.

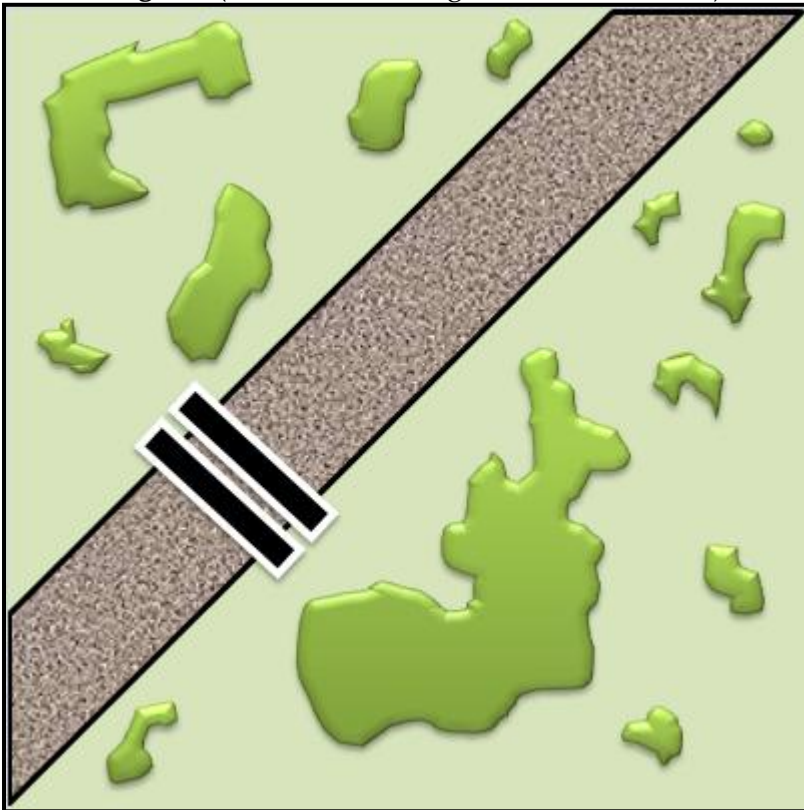
I nuovi elementi entrano in gioco da uno qualsiasi dei bordi del tavolo, ma nel turno in cui arrivano non possono compiere nessun azione e vanno soltanto posizionati sul campo di battaglia. Una volta che tutte le riserve sono giunte in battaglia, non c'è più bisogno di tirare il dado.

<i>Risultato</i>	<i>Rinforzi</i>
1	Nessun rinforzo disponibile per questo turno.
2	Arriva un elemento di rinforzo (a scelta del difensore).
3 – 4	Arrivano due elementi di rinforzo (a scelta del difensore).
5	Arrivano tre elementi di rinforzo (a scelta del difensore).
6	Arrivano quattro elementi di rinforzo (a scelta del difensore).

Scenario 3 – Attacco alla retroguardia

Mentre il clan Katsuje era impegnato ad assaltare le rovine di un antico monastero in cui si stavano riunendo truppe di monaci guerrieri pronti ad abbracciare la causa del clan Takadaku, questi ultimi hanno sferrato un attacco contro le retrovie del contingente nemico, cercando di interromperne le linee di rifornimento. Dopo aver sbarrato la strada principale lungo cui si stavano muovendo le truppe del clan Katsuje, delle unità a cavallo del clan Takadaku hanno assalito gli avversari, tendendogli un'imboscata tra i boschi circostanti la via. Le truppe assalite sono molto numerose ma poco esperte e male addestrate, mentre i razziatori possono schierare gli elementi più efficaci e mobili per cercare di sferrare un colpo decisivo contro la retroguardia nemica.

Tavolo di gioco (dimensioni consigliate: lato di 150 cm)



Schieramenti iniziali

Il clan Takadaku deve posizionare i fucilieri a contatto delle barricate, nella parte in basso della strada, mentre i razziatori a cavallo possono posizionarsi ovunque, eccetto che sulla strada o entro 25 cm da essa. I difensori (clan Katsuje) devono schierare l'intero contingente all'interno della parte più alta della strada o entro 10cm da essa, ma non a contatto delle barricate.

Regole aggiuntive

Boschi e foreste, Strade, Barricate.

Obiettivi

I razziatori devono riuscire a distruggere tutti i carri dei rifornimenti o, in alternativa, uccidere o mettere in fuga tutti i nemici. I difensori devono riuscire

a eliminare o mettere in rotta tutti i razziatori e salvare almeno un carro con i rifornimenti.

Contingenti

Clan Katsuje (difensori):

- Uesughi Ginshen, leader
- 2 elementi di samurai del clan
- 2 elementi di samurai del clan in armatura
- 6 elementi di ashigaru con lancia
- 2 elementi di ashigaru con lancia in armatura
- 6 elementi di ashigaru del clan fucilieri
- 2 elementi di ashigaru del clan fucilieri in armatura
- 4 elementi di samurai del clan a cavallo
- 12 elementi di contadini armati
- 4 carri carichi di rifornimenti

Clan Takadaku (razziatori):

- Tokugawa Hoda, leader
- 4 elementi di ashigaru del clan fucilieri in armatura
- 4 elementi di samurai del clan a cavallo
- 10 elementi di samurai del clan in armatura a cavallo

Scenari precedenti

Se il clan Takadaku ha vinto lo scenario precedente, deve schierare tre elementi supplementari di monaci guerrieri a sua scelta tra quelli sopravvissuti all'ultimo scontro. Se la vittoria è andata al clan Katsuje, i razziatori devono schierare due elementi a cavallo in meno, a scelta del difensore.

Regola speciale dello scenario - attacchi incendiari

Ogni carro ha 3 punti resistenza, che possono essere rappresentati ponendo altrettanti segnalini accanto a esso.

Per distruggere un carro, un elemento deve "attaccarlo" come farebbe con qualsiasi altra unità avversaria, ma in questo caso utilizza torce e olio incendiario per darlo alle fiamme. Gli attaccanti hanno una scorta di torce e olio sufficiente per l'intera battaglia, e possono sferrare un attacco incendiario sia in mischia (quando si trovano a contatto di base con il carro) che a distanza, con una gittata massima di 30cm.

L'elemento attaccante deve lanciare 1d6 e riesce ad appiccare il fuoco con un risultato di 5 o 6, altrimenti l'attacco non ha effetto. Occorre applicare i modificatori seguenti, per determinare gli effetti dell'attacco:

+2 se l'attacco incendiario viene sferrato in mischia

+1 se l'attacco incendiario viene sferrato a distanza (fino a 15cm di gittata)

+0 se l'attacco incendiario viene sferrato a distanza (da 16cm a 30cm di gittata)

Nel turno in cui viene incendiato, un carro subisce 1 punto resistenza di danno e continua a bruciare, perdendo un ulteriore punto resistenza per turno, finché non viene distrutto dalle fiamme.

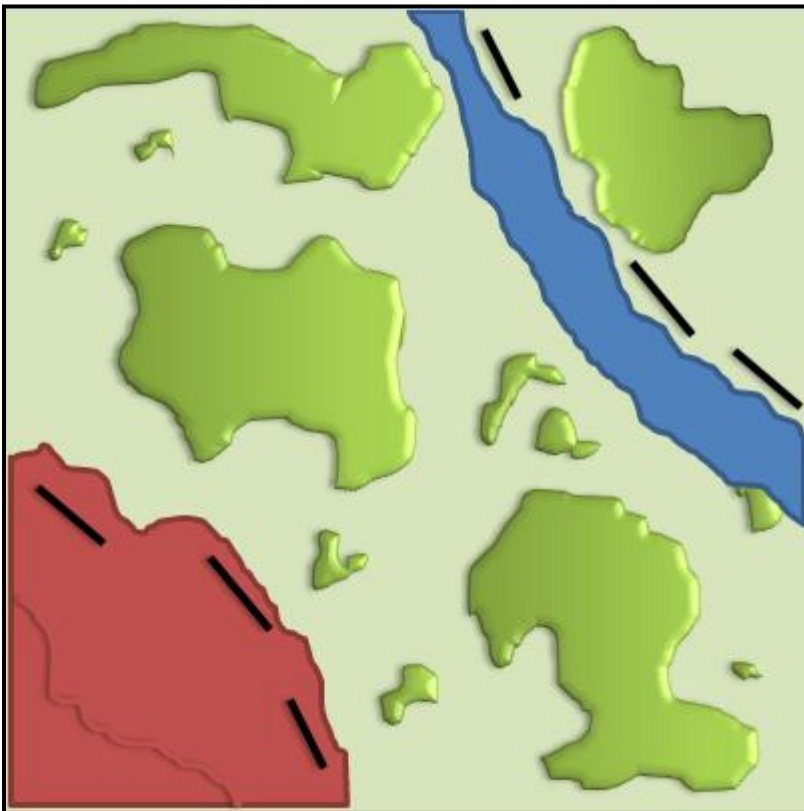
I difensori possono cercare di spegnere l'incendio lanciando 1d6 per ogni elemento impegnato nell'operazione. Un risultato di 5 o 6 permette di domare l'incendio, ma non fa recuperare al carro nessun punto resistenza, per cui è possibile che un carro venga danneggiato da un incendio, che le fiamme vengano successivamente spente e che un ulteriore attacco incendiario distrugga definitivamente il carro.

Gli attacchi incendiari possono essere sferrati esclusivamente contro i carri delle vettovaglie.

Scenario 4 – Avamposti di gloria

I contingenti dei due clan si sono attestati su posizioni di forza. Uno ha scelto la sicurezza di una collina per resistere alle incursioni del nemico, mentre l'altro schieramento presidia le sponde di un fiume. Mentre attendono di sfidarsi tra le rade foreste che punteggiano il territorio tra le due roccaforti, entrambi i contingenti hanno eretto delle frettolose fortificazioni utilizzando gli alberi dei boschi circostanti, e sono determinati a ingaggiare una fiera lotta contro le armate nemiche. Il grosso delle truppe è attestato dietro le barricate, per bersagliare il nemico con attacchi a distanza, ma entrambi gli schieramenti hanno inviato delle avanguardie in esplorazione nella foresta, per individuare e prevenire le mosse del nemico, così da poter condurre al meglio l'attacco principale.

Tavolo di gioco (dimensioni consigliate: lato di 150 cm)



Schieramenti iniziali

Uno dei due clan deve schierare tutti i propri effettivi sull'altura in basso a sinistra, mentre l'altro dispone il suo contingente dietro il fiume in alto a destra del tavolo di gioco. Ogni contingente deve schierare due elementi in esplorazione all'interno della foresta, entro 30cm dalla propria zona iniziale.

Regole aggiuntive

Altire e colline, Boschi e foreste, Fiumi e ponti, Barricate.

Obiettivi

Ogni clan deve sconfiggere completamente l'avversario, annientandolo sul campo di battaglia o costringendolo alla ritirata.

Contingenti

Clan Katsuje:

- Maeda Masafume, leader
- 4 elementi di samurai del clan
- 2 elementi di samurai del clan in armatura
- 6 elementi di ashigaru del clan con lancia
- 3 elementi di ashigaru del clan con lancia in armatura
- 6 elementi di ashigaru del clan fucilieri
- 3 elementi di ashigaru del clan fucilieri in armatura
- 2 elementi di samurai del clan in armatura a cavallo
- 4 elementi di monaci guerrieri in armatura

Clan Takadaku:

- Miyoshi Ranmaku, leader
- 2 elementi di samurai del clan
- 4 elementi di samurai del clan in armatura

- 4 elementi di ashigaru del clan con lancia
- 4 elementi di ashigaru del clan con lancia in armatura
- 4 elementi di ashigaru del clan fucilieri
- 6 elementi di ashigaru del clan fucilieri in armatura
- 2 elementi di samurai del clan a cavallo
- 6 elementi di contadini armati

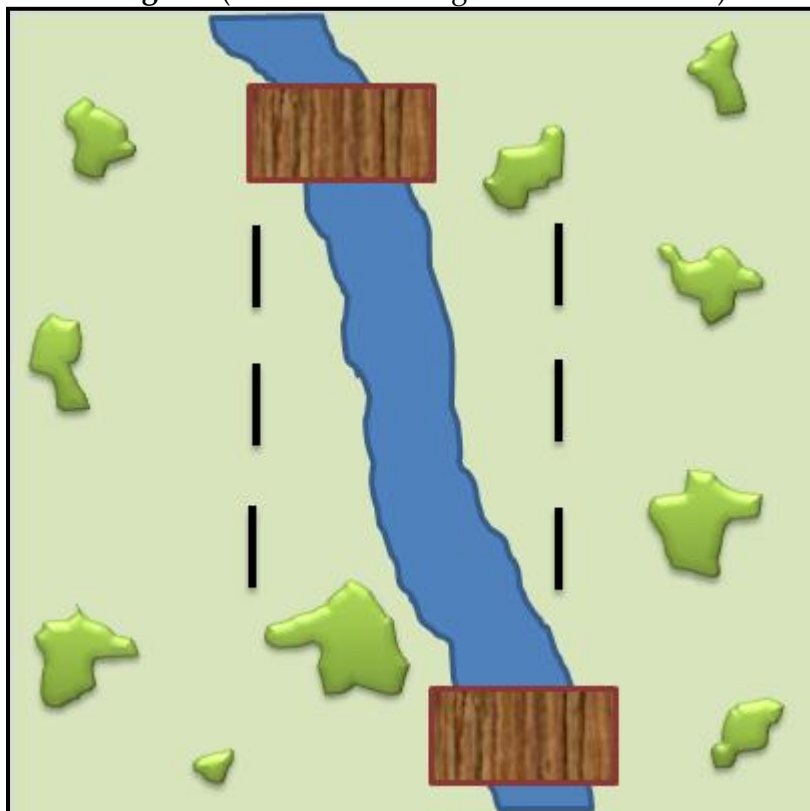
Scenari precedenti

Se il clan Katsuje ha vinto lo scenario precedente, deve schierare un elemento supplementare di ashigaru del clan fucilieri in armatura per ogni carro che non è stato distrutto durante l'ultimo scontro. Se la vittoria è andata al clan Takadaku, il nemico deve schierare quattro elementi di ashigaru in meno, a scelta del difensore.

Scenario 5 – Per l'onore del clan

È infine giunta l'ora dello scontro finale. I quartieri generali dei clan rivali, eretti presso le rive di un fiume e protetti da palizzate di legno, ospitano i contingenti al gran completo e pronti a fronteggiarsi. Mentre i due Daimyo si preparano alla battaglia, infiammando il morale degli uomini al loro comando con discorsi di onore e famiglia, le sentinelle sono all'erta per cogliere qualsiasi movimento del nemico. Al sorgere del sole ha inizio la grande battaglia che decreterà le sorti dell'intera faida tribale, rovesciando nella polvere o innalzando verso la gloria i destini non soltanto dei due clan, ma quelli di migliaia di uomini al loro servizio. È il giorno giusto per combattere e trionfare, oppure morire nel tentativo e versare il proprio sangue per la causa più grande di tutte, quella del clan!

Tavolo di gioco (dimensioni consigliate: lato di 150 cm)



Schieramenti iniziali

Ogni clan deve schierare tutti i propri effettivi entro 15cm dal bordo (destra o sinistra) del tavolo, nella zona compresa tra i due ponti.

Regole aggiuntive

Boschi e foreste, Fiumi e ponti, Barricate.

Obiettivi

Ogni clan deve sconfiggere l'avversario, annientandolo sul campo o costringendolo alla ritirata. Il vincitore si aggiudica la campagna.

Contingenti

Clan Katsuje:

- Satomi Katsuje, leader
- 8 elementi di samurai del clan in armatura

- 8 elementi di ashigaru del clan con lancia in armatura
- 10 elementi di ashigaru del clan fucilieri in armatura
- 4 elementi di samurai del clan in armatura a cavallo
- 6 elementi di monaci guerrieri in armatura

Clan Takadaku:

- Oichi Takadaku, leader
- 6 elementi di samurai del clan in armatura
- 10 elementi di ashigaru del clan con lancia in armatura
- 6 elementi di ashigaru del clan fucilieri in armatura
- 6 elementi di samurai del clan in armatura a cavallo
- 8 elementi di monaci guerrieri in armatura

Scenari precedenti

Il clan che ha vinto lo scenario precedente deve schierare due elementi supplementari a sua scelta tra quelli sopravvissuti all'ultimo scontro.

NEL PIENO RISPETTO DEL DIRITTO D'AUTORE

Il Chimerae Hobby Group, compilatore di questo manuale, non ritiene di aver infranto in alcun modo i diritti d'autore altrui e ne condivide gli sforzi per proteggere il proprio diritto e la proprietà intellettuale. Si dichiara disponibile a correggere eventuali omissioni e/o involontarie violazioni di questi o di altri diritti, invitando chi si ritenga danneggiato a segnalare ogni eventuale problema all'indirizzo e-mail chimeraehobbygroup@yahoo.it. Si sottolinea infine di non ricavare attualmente alcun introito economico dalla distribuzione di questo manuale, pur non escludendo eventuali modificazioni della situazione in futuro.

Il Chimerae Hobby Group ribadisce il suo diritto morale ad essere noto come il compilatore del presente manuale.

I testi e le immagini sono copyright dei rispettivi Autori e sono utilizzati con il permesso scritto degli stessi, oppure si tratta di immagini con licenza libera, a contenuto libero o di pubblico dominio. La compilazione del presente manuale è copyright del Chimerae Hobby Group ed è stata realizzata con il permesso scritto dell'Autore del testo. Tutti i diritti di questo lavoro sono riservati.

Non è permesso riprodurre questo materiale – integralmente o parzialmente – in nessun modo o forma (su carta, su disco o via Internet) senza l'esplicita autorizzazione scritta del Chimerae Hobby Group. Anche in presenza di tale autorizzazione, restano fermi i seguenti punti: nessun profitto deve essere tratto da questa pubblicazione; il manuale va distribuito in forma integrale; il manuale non deve subire modifiche nella forma e nel contenuto; qualora vengano effettuate variazioni del formato, necessarie a scopi di presentazione e/o di compatibilità con altri programmi e/o sistemi operativi, tali modifiche devono essere rese note al Chimerae Hobby Group.

Il presente manuale può essere alterato per utilizzo a scopo privato, ma tali versione modificate non ufficiali non possono essere distribuite senza il permesso scritto del Chimerae Hobby Group.

Si chiede di non violare queste condizioni, non solo per ragioni legali, ma soprattutto per rispetto del lavoro di chi ha speso molte ore in un impegno che lo appassiona.

Si fa inoltre notare che ogni uso o distribuzione del presente manuale implica l'accettazione di questi termini e condizioni di utilizzo.

Questo manuale è scaricabile **gratuitamente** dal sito del **Chimerae Hobby Group**

www.chimerae.it

In copertina: La battaglia di Kawanakajima nel 1561, in una rappresentazione dell'epoca

#CHB2sc1 – 1ª Edizione – Agosto 2012 • Copyright © 2012 Chimerae Hobby Group – tutti i diritti riservati