



By Rodger B. MacGowan ©2007

LA GUERRA SAMURÁI EN LA “SENGOKU JIDAI”

Japón en el Siglo XVI - XVII

Un juego de Richard Berg y Mark Herman

Una traducción de Manuel Suffo

CUADERNO DE ESCENARIOS

TABLA DE CONTENIDOS

Las Batallas.....	2
Mimasetoge (1569).....	2
Nunobeyama (1569).....	4
Mimigawa (1578).....	6
Nagakute (1584).....	7
Okitanawate (1584).....	8
Suriagehara (1589).....	12
Tennoji (1615).....	13

Las Batallas

RAN incluye siete batallas históricas a lo largo de los 45 años del periodo de la Sengoku Jidai. Seis de las siete batallas de *RAN* usan una hoja de medio mapa y menos de 100 fichas lo que permite partidas rápidas de entre 2 a 4 horas. Tennoji usa un mapa completo y tiene unas 300 fichas (aunque muchas entran como refuerzos) que representan el extremo alto en complejidad y tiempo de juego (unas 5 horas). Nunobeyama con unas reglas de mando simplificadas y poca cantidad de fichas es un buen juego introductorio. Suriagehara es otro escenario de nivel introductorio aunque usa las reglas de mando estándar y más fichas.

Como con otros periodos de la historia, varias de las batallas no están bien equilibradas. Debería ser obvio, incluso para el completo novato, que, por ejemplo, mirando la disparidad en números entre los adversarios en Tennoji, Sanada Yukimura y el ejército Occidental de Toyotomi tienen un importante desafío. Los motivos sociales, militares y psicológicos de por qué estas batallas tuvieron lugar no son el objetivo de este juego, incluso si ello pudiera ser completamente entendible. Baste con decir que algunos de los escenarios son para el jugador historiador y solitario; los demás son más apropiados para la competición.

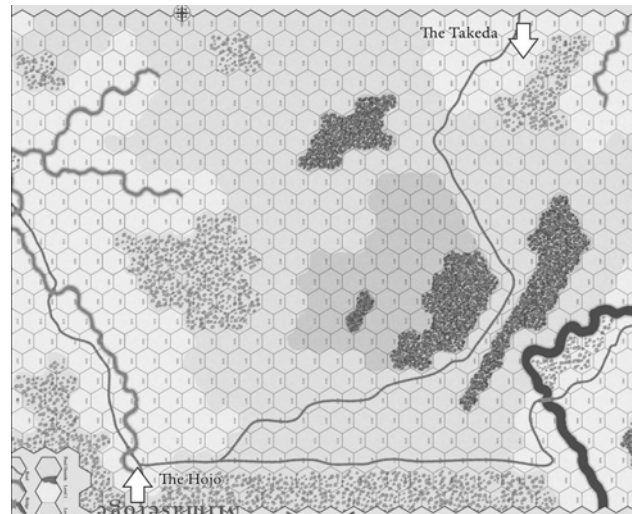
Una Nota sobre el Despliegue y las Unidades: los ejércitos y sus despliegues están indicados principalmente por Busho de Clan/contingente, más sus unidades de combate, identificadas por Tipo. Por tanto, en Nagakute, el contingente 1 liderado por Ii Naomasa tiene siete [7] unidades: 1[7]1 SI, 2 AS-T, 3 AS y 1 AS-B, todas en color morado claro. Donde las unidades individuales no tengan hexes específicos – en lugar de eso el contingente tiene permitido situarse dentro de los hexes indicados – el jugador es libre de poner las unidades de ese contingente como desee dentro de esos parámetros.

Algunos de nuestros despliegues y clanes pueden parecer bastante “genéricos”. Incluso en Japón, no hay mucha información “fiable” sobre estas batallas como tenemos para épocas y ejércitos similares en Occidente. Normalmente, la única pieza de información indicada es el clan y sus números (normalmente redondeados). La composición del clan – cuántos Ashigaru, tenían Teppo, etc – queda abierta, aunque hay discusiones sobre las fuerzas relativas de cada tipo de arma en varias fuentes. Hemos extrapolado los números relativos de esas batallas y los documentos donde tal información estaba presente.

JUEGO COMPETITIVO

Los jugadores pueden usar el método de la Apuesta de Puntos de Huida para equilibrar los escenarios para el juego competitivo. Cada jugador apuesta Puntos de Huida para llevar un bando específico... normalmente el favorecido. El ganador de la apuesta resta el número de Puntos de Huida que ha apostado del total necesario para huir con el bando elegido. Como ejemplo, los dos jugadores quieren intentarlo en Suriagehara que

favorece al Date. Un jugador apuesta 15 PH para llevar a Date, mientras que el otro apuesta 20 PH. Éste último jugador consigue llevar a Date, pero el jugador Ashina gana cuando el ejército Date llega a 35 (en lugar de 55) Puntos de Huida.



MIMASETOGE

6 de Octubre, 1569

Trasfondo Histórico

El Takeda y el Hojo habían estado bastante alejados entre ellos, y, en Octubre de 1569, el Takeda rodeó la base Hojo en Odawara, incendió la base, y luego avanzó hacia el castillo de Hojo en Tsukui. Sin embargo, se habían movido demasiado lejos de su propia base, y, con un ejército Hojo mucho mayor acercándose, optó por retirarse.

Los generales Hojo sabían que el Takeda tendría que mover a través del Paso Mimase y planearon emboscarlo allí. Sin embargo, Takeda Shingen descubrió sus planes y movió para asaltar a los posibles emboscadores. Sólo tenía la mitad de la fuerza de Hojo, pero tenía la sorpresa de su lado. La vanguardia de Hojo fue golpeada con un fiero ataque de Takeda, dos de sus jefes murieron, y luego Shingen condujo a su propio contingente, que había desplegado oculto y dejado a un lado, directamente sobre el flanco del Hojo en marcha. El ataque sorpresa fue completo, y el Hojo sufrió una fuerte derrota, permitiendo al Takeda retirarse en orden y volver a formar su ejército.

Información Básica

Tiempo de Juego: Esta batalla probablemente durará 8-9 turnos hasta llegar a la conclusión – unas 4 horas.

Equilibrio del Juego: el Takeda tiene gran ventaja en capacidad de mando y la calidad de tropa es suficiente para compensar los números de Hojo, haciendo esto un asunto bastante igualado, aunque Takeda tiene una ligera ventaja.

Dificultad: un duro trabajo para ambos bandos. Como éste tiene algo de encontronazo – ambos bandos sabían que el otro estaba delante de ellos – le da a los jugadores oportunidades para montones de maniobras iniciales y estrategias diferentes. Este escenario es mejor jugado por jugadores familiarizados con el sistema y las unidades.

Fuerzas Relativas: el Hojo tenía unos 20.000 hombres, el doble que Takeda tenía con él.

El Ejército Hojo

Unidades

Hojo UJIKUNI (So-Taisho) ST[34]: Honjin, KBH, 2 KB; KB-B; 9 SI; 2 SI-B; 7 AS; 1 AS-T

Hojo UJITERU #1 [33]: 3 KB; 1 KB-B; 8 SI; 1 SI-B; 8 AS; 1 AS-T; 1 AS-B

Samuráis Disponibles: UEDA Ankosai, HARA Daisuke, TOMINAGA Shirouzaemon, TAKAGI Kurau-do, TOYAMA Tsunakage

El Ejército Takeda

Units

TAKEDA Shingen ST[5]: Honjin, 1 KBH, 1 KB; 1 KB-B; 1 SI

BABA Nobufusa #1 [4]: 1 KB; 1 KB-B; 1 SI; 1 SI-B

Takeda KATSUYORI #2[3]: 1 KB; 1 SI; 1 SI-B

NAITO Masatoyo #3[3]: 1 KB; 1 SI; 1 AS; 2 Trenes de Bagaje

ASARI Nobutane #4[3]: 1 KB; 1 SI; 1 AS

YAMAGATA Masakage #5[15]: 2 SI; 10 AS; 1 AS-T; 2 AS-B

Samuráis Disponibles: Takeda NOBUTOYO, HAJIKANO Masatsugu, SONE Masayo, URANA Shigehide, SAIGUSA Moritomo

Despliegue Inicial

Ninguna unidad comienza sobre el mapa.

Refuerzos

El Hojo: el Hojo entra por el hex 6022, un contingente cada vez. El contingente de Hojo Ujikuni entra primero. Cuando todos los hombres de Ujikuni están sobre el mapa, los de Ujiteru pueden entrar.

El Takeda: todos los contingentes del Takeda, excepto el de Takeda Shingen (véase abajo), entran por el hex 3605. Entran en el orden siguiente:

1. Yamagata Masakage
2. Baba Nobufusa
3. Takeda Katsuyori
4. Saito Masatoyo
5. Asari Nobutane

A la primera unidad le cuesta entrar en esa Fase de Órdenes 1 PM para ser colocada sobre el mapa, a la segunda 2 PM, etc. Las unidades pueden entrar en Formación Abierta o Cerrada.

La Sorpresa Shingen

A partir del 3^{er} turno de juego, el contingente de Takeda Shingen puede ponerse directamente sobre el mapa en cualquiera de los hexes al sur de la fila 5300, al que ninguna unidad del Hojo tenga una Línea de Visión. Cada unidad Shingen debe estar en un hex adyacente a otra unidad Shingen. No pueden estar más próxima de 2 hexes de una unidad enemiga (un hex entre medio). Su colocación inicial es su “movimiento” para ese turno – Takeda Shingen queda Finalizado. La colocación del contingente de Shingen no puede ser Truncada. El jugador Takeda puede intentar Continuidad para otra Fase de Órdenes.

Como alternativa, el contingente de Shingen puede entrar en cualquier turno a través de cualquier hex en el borde meridional del mapa – la fila 3600. Si más de una unidad entra vía el mismo hex, los costes de movimiento son acumulativos, es decir la 2^a unidad paga el doble del coste de la 1^a unidad, la 3^a unidad el triple, etc.

En cualquier caso, la Formación inicial es a decisión del jugador Takeda.

Activación

Los contingentes que tienen previsto entrar como Refuerzos – lo que, para esta batalla, son todos – son Activados automáticamente cuando entran. Permanecen así hasta que todas las unidades en ese contingente hayan entrado, en ese momento (en su siguiente turno) 5.26 tiene efecto.

Colocación del Honjin

Ningún Honjin de Taisho comienza situado. Los jugadores pueden poner su Honjin, si lo desean, en cualquier turno en el que su So-Taisho esté activo, sin coste de movimiento por hacerlo. El Honjin puede ponerse en cualquier lugar del mapa. Esto podría ser algo problemático para el Takeda dada la regla de arriba sobre la entrada de Shingen.

El Tren de Bagaje Takeda

El equipamiento de Takeda está siendo protegido por Naito Masatoyo. Las fichas para ese tren de bagaje tienen bajas asignaciones de movimiento. Sin embargo, sólo pagan ½ PM por hex si mueven por el camino, usando ese hex de camino para entrar desde otro hex de camino conectado (por ejemplo, 4209 a 4308 costaría ½ PM; 4208 a 4308 costaría 1 PM).

Las fichas del Tren de Bagaje son eliminadas (se considera capturado) si, al final de cualquier turno Hojo, una unidad de combate de Hojo está adyacente a esa ficha de tren y ni el tren ni esa unidad Hojo está adyacente a una unidad Takeda.

Las fichas del Tren de Bagaje valen un nivel bastante alto de Puntos de Huida. Además, si el Hojo captura (elimina) ambas fichas de tren, Naito debe hacer sepuku inmediatamente, según 6.44.

Puntos de Huida

Además de los PH normales en los que puede incurrir,

- El Takeda recibe 10 PH por cada ficha de Tren de Bagaje perdida;
- El Takeda resta la mitad de los PH normalmente recibidos por perder una unidad de sus Puntos de Huida acumulados, redondeando al alza, si esa unidad sale del mapa a través de 6022 o 5228. Por tanto, si una unidad KB-B Takeda sale a través de 6022, el Takeda resta 2 PH de los que ya tenga contabilizados.

Victoria

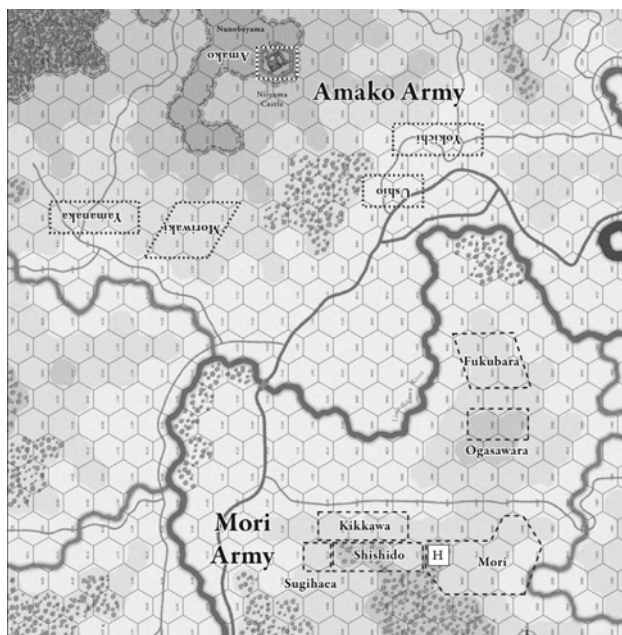
El Hojo gana cuando el ejército Takeda pase de **70 Puntos de Huida**.

El Takeda gana si el Hojo excede los **100 Puntos de Huida**.

Tamaño de Ejército y Calidad de Tropa

Ejército	Unidades	Puntos de Huida	Relación de Huida	TQ Media
Hojo	67	254	40%	6,1
Takeda	35*	151*	45%	6,8

*incluye los trenes de bagaje.



NUNOBEYAMA

15 de Febrero, 1570

Trasfondo Histórico

Esta batalla es una continuación de la guerra constante entre el Amako y el Mori. La base Amako era el castillo de Niiyama, en la cima del Nunobeyama. El Mori movió para asediarla y el líder clave Amako, Yamanaka Shikanosuke, no creía que el castillo fuera lo suficientemente fuerte como para resistir un asalto de

fuerza completa. Así que decidió atacar a las fuerzas Mori cuando cruzaban el Linashigawa (río).

Con la mayor parte de los ejércitos comprometidos en la zona del valle alrededor del río, Mori tomó las unidades bajo su mando y rodeó la zona de combate para atacar el Castillo de Niiyama. Éste cayó bastante rápidamente con su asalto, y, sin castillo en el que meterse, el Amako se retiró con muchas bajas.

El Amako estaba acabado como una fuerza de campaña importante, pero pronto se aliaron a la fuerza emergente de Oda Nobunaga. Sin embargo, en 1578 fueron atacados de nuevo por el Mori. Esta vez Amako Katsuhisa y Yamanaka Shikanosuke quedaron reducidos, su ejército destruido y el Amako nunca volvió a luchar en una batalla.

Información Básica

Tiempo de Juego: unas 2 horas

Equilibrio del Juego: el Mori supera en números al Amako en aproximadamente el 50%, pero tienen que tomar el castillo para asegurar la victoria. Esto le da al Amako una buena posibilidad de hacer mucho daño a las tropas Mori que no se utilizarán. En general bastante igualado, con un ligero cabeceo para el Mori.

Dificultad: ésta es una buena batalla para aprender el sistema. Tiene pocas unidades o reglas especiales, y usa un sistema de mando muy simple.

Fuerzas Relativas: el Amako acampó 6.700 hombres, el Mori 10.200.

Despliegue Inicial

El Ejército Amako

Sólo hay un líder Amako: Amako Katsuhisa. Véanse las Reglas Especiales para el Mando en esta batalla. Los contingentes están Inactivos al comienzo; las unidades pueden ponerse en Formación Cerrada o Abierta y orientadas en cualquier dirección.

Unidades	Hexes
AMAKO Katsuhisa ^[a] [1]: 1 SI	1212
YAMANAKA Shikanosuke [3]: 1 KB; 1 SI; 1 AS-T	1817-1819
MORIWAKI Hisayori [4]: 1 SI; 1 AS-B; 2 AS	1814, 1815, 1914, 1915
YOKICHI Hyugo [3]: 1 SI; 2 AS	1505-1507
USHIO Hisatoki [2]: 1 SI-B; 1 AS	1707, 1708

^[a] El Castillo de Niiyama es considerado el honjin de Amako. No hay ficha de honjin de Amako.

Samuráis Disponibles: RIKISHI Kurobei (en el Castillo), AKIAGE Iorinosuke (Yokichi), YONEHARA Tsunahiro (Moriwaki), UMADA Yoshiatsu (Ushio).

El Ejército Mori

Sólo hay un líder Mori: Mori Terumoto. Véase las Reglas Especiales para el Mando para esta batalla. Los contingentes están Inactivos al comienzo; las unidades

pueden ser colocadas en Formación Cerrada o Abierta y orientadas en cualquier dirección.

Unidades	Hexes
MORI Terumoto [1]: Honjin 3 SI; 3 AS; 1 AS-T	3106 3004, 3103-3105, 3204-3206
KIKKAWA Motoharus [3]: 1 KB; 1 SI; 1 AS-B SUGIHAEA Morishige[1]: 1AS	3008-3010 3110
SHISHIDO Takaie [3]: 1 SI; 1 AS; 1 AS-B	3107-3109
FUKUBARA Sadatoshi [4]: 1 KB-B; 1 SI; 1 AS; 1 AS-T	2304, 2305, 2404 2405
OGASAWARA Nagakata [2]: 1 SI-B; 1 AS	2604, 2605

Samuráis Disponibles: KOBAYAKAWA Takage (Kikkawa); KATSURA Motozumi (Fukubara); AMANO Takashige (Shishido); HIRAGA Takamune (Ogasawara).

INICIATIVA

El Amako tiene la iniciativa para el primer turno de juego. Todos los contingentes comienzan el juego Inactivos.

NOTAS DEL TERRENO

Caminos y Senderos

No tienen efecto en el juego. Están ahí porque, bueno, porque estaban ahí.

El Linashigawa

El Linashigawa (Río Linasha) es vadeable en toda su longitud, excepto en esa pequeña curva que está dibujada como un Río Importante.

Castillo de Niiyama

La única vía de entrada y salida es por la puerta, o avanzando después de un combate victorioso. Sólo una unidad puede estar dentro del castillo.

Una unidad dentro del castillo tiene su orientación todo Frontal, incluyendo para disparar armas. Los efectos sobre el Choque y el Disparo están en la Tabla de Terreno, 9.4 y 11.4 no se aplican a una unidad dentro del castillo. Pueden ser echados fuera del castillo.

Se toma el castillo cuando una unidad atacante puede avanzar después del asalto adentro del castillo, o no queda nadie defendiéndolo y se puede entrar por la puerta.

REGLAS ESPECIALES: MANDO SIMPLIFICADO

Ambos ejércitos son pequeños, y no hay necesidad de usar el sistema de mando multinivel. Así, sólo hay un Busho (el So-Taisho) por cada bando, como se indicó en el despliegue.

Activación: la activación se determina por separado para cada contingente. Se aplica la regla 5.21 excepto que el alcance del mando, cuando sea aplicable, puede trazarse a cualquier unidad en el contingente.

Órdenes: el So-Taisho puede dar Órdenes a todas las unidades en contingentes Activos. Si el So-Taisho está en su honjin, todas sus unidades se consideran Bajo Mando. Si no está allí, se aplican las reglas del Alcance de Mando.

Momentum: el So-Taisho se usa para Momentum, pero sólo si están en su honjin. Sin embargo, si se consigue Momentum, sólo las unidades en un contingente pueden recibir Órdenes.

Continuidad: sólo hay un Busho en cada bando, así que el juego pasa automáticamente al otro jugador.

Truncar: esto usa las reglas estándar, aunque nótese que sólo es posible un Truncar el Momentum.

Ejemplo: el jugador Mori comienza el juego con la Iniciativa y activa cuatro contingentes. Hace una Fase de Órdenes usando los cuatro contingentes. Después de terminar la Fase de Órdenes, Mori puede intentar Momentum, y si tiene éxito, hace una Fase de Órdenes con uno de los contingentes que usó en la Fase de Órdenes que acaba de terminar. Al final de la Fase de Momentum, el juego pasa automáticamente al jugador Amako – no hay Fase de Continuidad.

ABANDONO DE CONTINGENTE

Se determina el Abandono de Contingente para cada contingente individualmente según 11.8. Si el So-Taisho original aún está vivo, se suma a esa tirada la mitad de su Iniciativa, redondeando a la baja. Si el So-Taisho muere, se usa el modificador del So-Taisho dado en 11.8.

VICTORIA

El Mori gana cuando el ejército Amako llega o supera los

- **25 Puntos de Huida** si aún conserva el Castillo de Niiyama;
- **15 Puntos de Huida** si no conserva el Castillo de Niiyama.

El Amako gana cuando el ejército Mori llegue o supere los **20 Puntos de Huida**.

Tamaño de Ejército y Calidad de Tropa

Ejército	Unidades	Puntos de Huida	Relación de Huida	TQ Media
Amako	13	49	30%*	6,5
Mori	21	71	30%	6,2

*50% si el Amako conserva el Castillo de Niiyama



MIMIGAWA

11 de Noviembre, 1578

Trasfondo Histórico

Otomo Sorin era un cristiano, y pretendió hacer del Japón una nación cristiana. Al expandir su territorio pronto ocupó las tierras de su anterior aliado, el Shimazu. Su ejército, liderado por Tawara Chikataka, avanzó y rodeó la importante posición Shimazu en el Castillo de Takajo, en el río de ese nombre.

El problema de Shimazu era que tenía sólo la mitad de las tropas de las que tenía Tawara. Así que, mientras que el ejército Otomo estaba asediando el Castillo de Takajo, la pequeña fuerza de Shimazu Yoshihasa formaba a través del río, principalmente oculta. Después hizo que uno de sus clanes atacara al Otomo a través del río cuando estaban asediando el castillo. Inmediatamente, la mayor parte de los demás hombres de Otomi, vieron una oportunidad para destruir esta fuerza más pequeña, descendieron, bastante a trompicones, desde sus posiciones en la reserva en las colinas del castillo.

Cuando los aliados de Otomo atacaron al contingente de Yoshihiro, éste fingió la retirada, atrayendo al Otomo detrás de ellos, en ese momento otras tropas Shimazu, surgieron para atacar al Otomo por su flanco, cortándolos del grueso principal. Con uno de sus clanes desorganizado, el otro Otomo giró para ayudar a sus compañeros, sólo para que Yamada Arinobu saliera en tromba desde el castillo de Takajo para atacarlos cuando se alejaban.

El resultado fue un caos total para el Otomo liderado por Tarawa, que aún fue peor cuando sus tres bushos de clan claves murieron. Al atardecer, el Otomo estaba en una precipitada retirada, dejando casi el 40% de su ejército muerto.

Información Básica

Tiempo de Juego: unas 4 horas; probablemente llevará 8-10 turnos llegar a algo decisivo.

Equilibrio del Juego: el Otomo tiene los números, pero el Shimazu tiene mejor liderazgo y la ventaja en calidad de tropa. El Shimazu tiene una ligera ventaja.

Dificultad: el terreno presentará algunos desafíos, pero hay pocas reglas especiales. Aproximadamente de dificultad media comparado con otras batallas en el juego. La situación general es un desafío y recomendable el jugarlo más de una vez.

Fuerzas Relativas: las fuerzas exactas para esta batalla son vagas, pero las fuentes creen que el Otomo tiene casi el doble de hombres que el Shimazu, quizás 50.000 contra 25.000, puede que menos en cada bando.

Despliegue Inicial

El Ejército Otomo

NOTA HISTÓRICA: nadie del Otomo estaba en esta batalla. Otomo Sorin había designado a Tarawa como el So-Taisho de su ejército, y Tawara lideraba una fuerza de clanes aliados al Otomo.

Todos los contingentes están Inactivos al principio; las unidades pueden ser colocadas en Formación Cerrada o Abierta y orientadas en cualquier dirección.

Unidades	Hexes
TAWARA Chikataka	
ST[21]: Honjin;	1113
1 KBH; 1 KB; 1 KB-B; 3	1010-1016, 1110-1115,
SI; 1 SI-B, 10 AS; 3 AS-T	1210-1213, 1310-1313
1 Ozutsu "Kunikizuri"	1214
SAEKI Korenori #1 [11]:	
1 KB; 2 SI; 6 AS; 1 AS-T;	1508-1510, 1608-1610,
1 AS-B	1707-1709, 1808, 1809
TAGITA Shigekane	
#2[11]:	
1 KB; 2 SI; 6 AS; 1 AS-T;	1315, 1316, 1415-1417,
1 AS-B	1514-1516, 1615-1617
TSUNOKUMA #3[11]:	
1 KB; 2 SI; 6 AS; 1 AS-T;	1104, 1105, 1204-1206,
1 AS-B	1303-1305, 1404, 1405,
	1504

Samuráis Disponibles: úsese la Bolsa.

El Ejército Shimazu

Los contingentes están Inactivos al comienzo; las unidades pueden ser colocadas en Formación Cerrada o Abierta y orientadas en cualquier dirección.

Unidades	Hexes
Shimazu YOSHIHASA	
ST[13]: Honjin	3026
1 KBH; 1 KB; 1 SI-B; 2 SI;	3022-3025, 3121-
5 AS; 2 AS-B	3125, 3223-3225
Shimazu YOSHIHIRO #1	
[6]: 1 KB; 1 SI; 3 AS; 1 AS-B	2706, 2607, 2807,
	2808, 2907, 2908

Shimazu TADAHIRA #2[6]: 1 SI; 4 AS; 1 AS-T	3210–3212, 3310–3312
Shimazu TADAMUNE #3[6]: 1 SI; 4 AS; 1 AS-T	3216–3218, 3315–3317
IJUN Hisanori #5[5]: 1 SI; 4 AS	2519, 2619, 2717, 2718, 2817
Shimazu IEHISA #4[2]: 1 SI; 1 AS-T	2021 (Castillo Takajo)

Samuráis Disponibles: úsese la Bolsa.

El Castillo de Takajo

Este “castillo” es realmente una zona fortificada.

- Las unidades Shimazu pueden salir del fuerte a través de cualquier lado de hex no ocupado por unidades enemigas;
- Dos unidades de infantería pueden apilarse en el hex del castillo de Takajo. Las unidades allí dentro tienen una orientación y ZOC todo alrededor de forma que ninguna unidad enemiga puede conseguir la Superioridad por Posición contra una unidad(es) en el castillo;
- Las unidades Otomo no pueden entrar en el Castillo si hay alguna unidad Shimazu dentro. Pueden disparar a las unidades en el fuerte.

El Ozutsu de Otomo: Kunikuzuri

Tawara había arrastrado un gigantesco cañón portugués – “ozutsu” en japonés – apodado “kunikuzuri” para ayudar en su asedio del Castillo de Takajo. Como con muchos cañones japoneses, y especialmente con esta mole, una vez situado nunca se movía. Lo mismo con el “kunikuzuri”. Al comienzo de cada turno, el jugador Otomo dispara con el “kunikuzuri” al castillo de Takajo tirando un dado.

- si la tirada es un “9”, el jugador Shimazu tira un dado por cada unidad dentro del Takajo. Si esa tirada es mayor que la TQ de la unidad, queda Desorganizada Temporalmente (y la unidad armada-teppo no es eliminada). Las unidades no pueden mover ni Disparar para el resto de ese turno, al final de lo cual vuelven a la normalidad;
- si la tirada es 0-8, el disparo del ozutsu no tiene efecto.

Si, en algún momento, una unidad Shimazu está adyacente al ozutsu y el ozutsu no está adyacente a una unidad Otomo, el ozutsu es capturado y retirado del juego.

La Finta de Yoshihiro

El contingente de Shimazu Yoshihiro puede usar Retirada Activa incluso para unidades Comprometidas sin tener que hacer éstas últimas ninguna tirada de chequeo (las tropas de Yoshihiro estaban bien entrenadas en esta táctica). Además, Yoshihiro no hace un chequeo de seppuku.

VICTORIA

Puntos de Huida adicionales:

- Si el ozutsu de Otomo es capturado, el Otomo recibe 3 PH.
- Si el Castillo de Takajo cae – entra en él una unidad Otomo – el Shimazu recibe 10 PH. Si lo recupera, se restan los 10 PH.

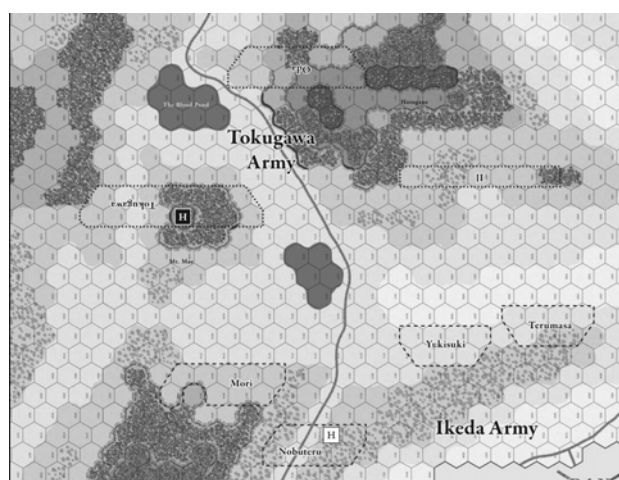
El Shimazu gana cuando el ejército Otomo supera los **75 Puntos de Huida**.

El Otomo gana si el ejército Shimazu supera los **60 Puntos de Huida**.

Tamaño de Ejército y Calidad de Tropa

Ejército	Unidades	Puntos de Huida	Relación de Huida	TQ Media
Otomo	54*	186	40%	6,1
Shimazu	38	129	40%	6,9

*excluye el Ozutsu.



NAGAKUTE

17 de Mayo, 1584

Trasfondo Histórico

Cuando la tremenda guerra por el poder comenzaba a llegar a su fin, el Toyotomi y el Tokugawa emergieron como clanes dirigentes, con el Toyotomi más numeroso que el Tokugawa en casi tres a uno. En una serie de confrontaciones, el aliado de Toyotomi, el Ikeda, obtuvo permiso para hacer una incursión en la provincia natal Tokugawa de Mikawa. Ieyasu inmediatamente marchó para detenerlo.

El Ikeda tomó una fuerte posición defensiva en el terreno elevado por encima de los campos de arroz cerca de Nagakute. Tokugawa, con una fuerza aproximadamente igual a la del Ikeda hizo lo mismo opuesto a los arrozales. El Ikeda lanzó los ataques iniciales, la mayor parte de los cuales fueron acibillados por el constante fuego de arcabuz de las tropas vestidas de rojo de Ii Naomasa. Varios ataques Tokugawa conducidos primero por el Mori desde el campo de batalla y luego rechazados por las tropas de los hijos de Ikeda.

Cuando, después del mediodía, un samurái cabalgó hacia Ikeda Nobuteru y lo mató, el Ikeda huyó del campo de batalla y la batalla había terminado.

Información Básica

Tiempo de Juego: unas 3 horas

Equilibrio del Juego: los dos ejércitos están parejos en fuerza, más o menos. Una batalla tensa y equilibrada.

Dificultad: los relativamente bajos números de fichas hacen de ésta una partida bastante fácil – y muy interesante – de jugar.

Fuerzas Relativas: el ejército de Tokugawa contenía unos 9.300 hombres, el Ikeda unos 9.000.

Despliegue Inicial

El Ejército Ikeda

Ikeda coloca primero. Todos los contingentes están Inactivos al principio; las unidades pueden ser colocadas en Formación Cerrada o Abierta y orientadas en cualquier dirección.

Unidades	Hexes
Ikeda NOBUTERU ST[8]:	
Honjin	3113
1 KBH; 1 SI-B; 2 SI; 3 AS	3112, 3114, 3115, 3213–3216
Ikeda TERUMASA #1 [7]:	
1 KB; 1 AS-T; 1 AS-B; 4 AS	2502–2505, 2603–2605
Ikeda YUKISUKI #2[7]:	
1 KB; 1 AS-T; 1 AS-B; 4 AS	2607–2610, 2707–2709
MORI Nagayoshi #3[9]:	
3 SI; 3 AS-T; 3 AS	2816–2820, 2916–2918, 2920

Samuráis Disponibles: úsese la Bolsa.

El Ejército Tokugawa

Tokugawa coloca después de que Ikeda haya desplegado. Los contingentes están Inactivos al comienzo; las unidades pueden ser colocadas en Formación Cerrada o Abierta y orientadas en cualquier dirección.

Unidades	Hexes
TOKUGAWA Ieyasu ST[15]:	
Honjin	2020
1 KBH; 2 KB; 2 SI; 1 SI-B; 6 AS; 2 AS-T	2017–2019, 2021– 2024, 1917–1923
II Naomasa #1 [7]:	
1 SI; 2 AS-T; 3 AS; 1 AS-B	1804–1810
ODA Nobuo #2[11]:	
2 SI; 6 AS; 2 AS-B; 1 AS-T	1312–1317, 1213– 1217

Samuráis Disponibles: NAGAI Naokatsu, AMANO Yasukage, MASANARI Naito, ANDO Naotsugu, SAKAKIBARA Yasumasa.

INITIATIVE

El ejército de Ikeda tiene la Iniciativa en el primer turno.

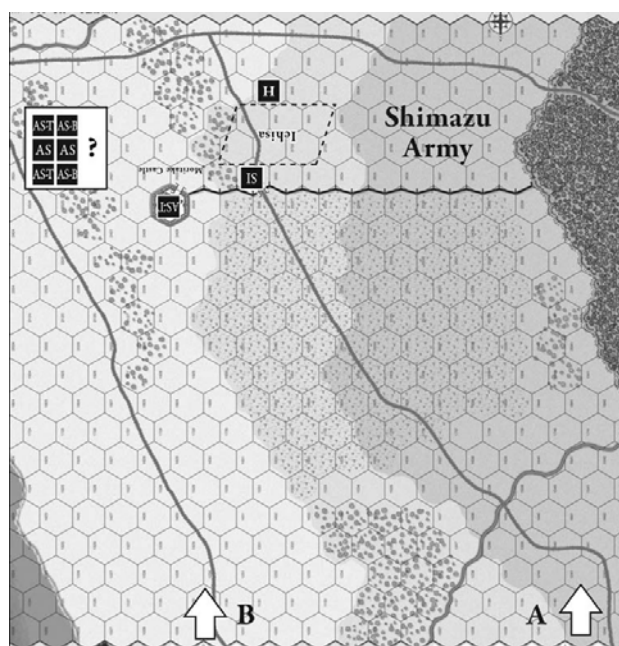
VICTORIA

El Ikeda gana cuando el ejército Tokugawa llegue o supere los **50 Puntos de Huida**.

El Tokugawa gana si el ejército Ikeda llega o supera los **45 Puntos de Huida**.

Tamaño de Ejército y Calidad de Tropa

Ejército	Unidades	Puntos de Huida	Relación de Huida	TQ Media
Ikeda	31	100	45%	6,2
Tokugawa	33	116	45%	6,7



OKITANAWATE

24 de Marzo, 1584

Trasfondo Histórico

En 1584, el clan Ryuzoji, dirigido por el puño de hierro del cruel Ryuzoji Takanobu, controlaba gran parte de Kyushu. Animado por los excesos de Ryuzoji, Arima Harunobu (¡un cristiano!) se rebeló, y Ryuzoji envió un gran ejército tras él.

Shimazu Yoshihisa decidió defender a Arima y envió una pequeña fuerza de 7.000 hombres, al mando de Shimazu Iehisa para ayudarlo. Sabiendo que estaría superado en número, Iehisa eligió una posición remarcablemente bien preparada para una situación defensiva, justo al oeste del castillo de Arima (Moritake). Flanqueado por el océano y la playa a su derecha y una empinada ladera montañosa cubierta por frondosos bosques a su izquierda, la aproximación principal tenía forma de embudo a través de un área extensa y pantanosa de arrozales, al final de la cual Iehisa construyó una empalizada de madera (similar a la de Oda

Nobunaga en Nagashino). Luego desplegó a casi un tercio de su fuerza oculta en los bosques, para usarla para emboscar a Ryuzoji con ataques de flanco.

Esto funcionó perfectamente.

Forzado a maniobrar con cuidado a través de los arrozales inundados, el Ryuzoji estaba de repente acosado por tres lados por disparos de proyectiles enemigos, incluyendo cañones navales de dos cañoneras Arami en la costa, que hicieron tremendo daño al clan Goto y Egami. Con el Ryuzoji detenido para localizar el daño de los proyectiles y reagruparse, el samurái Akaboshi salió en tromba a través de la puerta de la empalizada y se lanzó hacia el centro de la línea de Ryuzoji. El pánico se adueñó de la situación rápidamente.

Takanobu, desde la retaguardia, envió un mensajero para preguntar qué estaba sucediendo, pero la carta que llevaba se malentendió y la línea frontal de las tropas de Ryuzoji comenzó a dispersarse en el pantano para atacar. Éstas rápidamente se empantanaron, las formaciones dejaron de existir, las tropas con proyectiles no pudieron disparar, y el firme fuego del Shimazu causó que comenzaran a abandonar.

Iehisa abrió inmediatamente la puerta de la empalizada y envió a sus tropas de choque para un ataque total, éste rápidamente destruyó lo que quedaba de unidad del Ryuzoji. Uno de los samuráis Shimazu, Kawakami Tadatoshi, alcanzó rápidamente el honjin de Takanobu, anunció su presencia, e informó a Takanobu que estaba allí para cortarle su cabeza. Lo que hizo inmediatamente.

Esto fue el final del ejército Ryuzoji y su poder. El Shimazu movió rápidamente para ganar el control de todo el Kyushu.

Información Básica

Tiempo de Juego: Unas 3 horas.

Equilibrio del Juego: alguien podría pensar que el Ryuzoji, con su superioridad numérica de casi 4 a 1, estaría fuertemente favorecido. Pero el Shimazu ganó esta batalla. Aún así, damos un leve balanceo hacia el Ryuzoji aquí, debido a que los jugadores pueden ver mucho de lo que Ryuzoji no pudo.

Dificultad: ésta es una batalla donde un jugador – el Shimazu – deberá estar bien versado en el sistema y sus matices. También incluye reglas para la Colocación Oculta de unidades, que añade una capa de “dificultad”. También es un buen escenario en solitario si el jugador puede ignorar las ramificaciones de las reglas Unidades Ocultas/Emboscada.

Fuerzas Relativas: el ejército de Ryuzoji contenía unos 25.000 hombres. El Shimazu pudo reunir sólo 7.000. Aunque éstos tiene una gran posición.

Despliegue Inicial

El Ejército Ikeda

Algunas de las unidades de Shimazu se despliegan en localizaciones específicas. Otras pueden desplegarse,

según la regla de Colocación Oculta, donde el jugador Shimazu desee. Por tanto, el jugador Shimazu deberá colocar primero. Sólo hay un líder Shimazu; véanse las Reglas Especiales para el Mando Shimazu. Los contingentes sobre el mapa y Ocultos están Inactivos al principio; las unidades pueden ser colocadas en Formación Cerrada o Abierta y orientadas en cualquier dirección.

Unidades	Hexes
Shimazu IEHISA [7]: Honjin ^[a]	2931
1 KBH; SI; SI-B; 3 AS ^[b]	2730–2732, 2831–2833
ARIMA Harunobu [1]: 1 AS	2528
AKABOSHI Nobuie [1]: 1 SI	2631
NIIRO Tadamoto [2]: 1 AS; 1 AS-B	Las unidades se despliegan según las reglas de Colocación Oculta. Véase abajo
SARAWUTARI Nobumitsu [2]: 2 AS	
IJUIN Tadamune [2]: 1 AS-B; 1 AS	

^[a] Las fichas para el honjin Shimazu e Iehisa están con Mimigawa. Shimazu Iehisa es el So-Taisho para esta batalla.

^[b] Véanse las Reglas Especiales (Unidades Shimazu de Arcabuz), abajo, para estas unidades AS.

Samuráis Disponibles: KAWAKAMI Tadatoshi, más la Bolsa.

COLOCACIÓN OCULTA

Los tres clanes indicados arriba pueden ponerse “fuera de la vista” del jugador Ryuzoji.

Estas unidades son “colocadas” inicialmente en los hexes de bosque; sin embargo, no se ponen en el mapa. En lugar de eso, el jugador Shimazu escribe sus hexes iniciales en secreto. Estas unidades no pueden hacer nada – mover, combatir, o cualquier otra cosa – hasta que sean activadas, como sigue:

- Cualquier/todo los contingentes en Colocación Oculta pueden ser activados por 5.21 punto 1 o punto 2 o al comienzo de cualquier Fase de Órdenes de Shimazu, en ese momento las unidades allí son colocadas como se escribió y comienzan desde ahí.
- Un Contingente Oculto es colocado inmediatamente sobre el mapa, en el instante el que una unidad de combate de Ryuzoji se pone adyacente a una unidad oculta cualquiera en ese clan.

MANDO SHIMAZU

El ejército Shimazu es pequeño, y no hay necesidad de usar el sistema de mando multinivel. Así que sólo hay un jefe para el Shimazu, su So-Taisho es Shimazu Iehisa. Se usa la ficha de Iehisa Shimazu de las fichas de Mimigawa.

- El factor de Momentum de Shimazu se usa para las tiradas de Momentum, Continuidad y Truncar si está en su Honjin. Si no está en su Honjin, no puede hacer nada de esto.
- Shimazu puede intentar Truncar sólo una vez en la partida, y sólo si está en su Honjin.
- Si Shimazu está en su Honjin todas sus unidades de combate se consideran Bajo Mando. Si no lo está, todas aquellas fuera de su Alcance están Sin Mando.
- El jugador Shimazu puede activar a todos sus contingentes cada Fase de Activación (véase Colocación Oculta para una posibilidad adicional).

El Ejército Ryuzoji

Todo el ejército de Ryuzoji entra como Refuerzos, en el orden indicado abajo. Todas las unidades E-1 deben entrar antes de que las unidades E-2 puedan entrar, etc. El Honjin de Ryuzoji Takanobu no está disponible hasta que Takanobu entre en el mapa (véase abajo). Las áreas de entrada son como sigue:

Entrada A: 1037-1044 inclusive

Entrada B: radio de 1 hex de 1030

Unidades y Orden de Entrada	Ent.
E-1: OGAWA Nobutoshi #1[4]: 1 SI; 2 AS-T; 1 AS Notomi Ienori [4]: 1 SI; 3 AS ^[a]	A
E-2: RYUZOKI Yasuhide #2[6]: 2-KB; 1 AS; 2 AS-T; 1 AS-B	A
E-3: GOTO Ienobu #3[6]: 1 KB; 2 AS Egami Ietani [3]: 2 AS; 1 AS-T ^[b]	B
E-4: KURAMACHI Nobutoshi #4[4]: 3 AS; 1 AS-B	A
E-5: RYUZOKI Takanobu ST[1]: Honjin; KBH; 1 KB; 3 SI; 4 AS; 1 AS-T	A
E-6: RYOZUJI Masaie #5 [6]: 2 SI; 1 SI-B; 2 AS; 1 AS-T ^[c] Nabemisha Naoshige [6]: 1 SI; 4 AS; 1 AS-T	A
E-7: NABESHIMA Nobufasa #6[4]: 2 AS; 1 AS-T; 1 AS-B	A

^[a] Ogawa es el Busho para ambos clanes. Las unidades con Notomi Ienori están nombradas Notomi en la ficha.

^[b] Goto es el Busho para ambos clanes. Las unidades con Egami Ietani están nombradas Egami en la ficha.

^[c] Ryuzoji Masaje es el Busho para ambos clanes. Las unidades con Nabeshima Naoshige están nombradas NabNaos en la ficha.

Samuráis Disponibles: TAKU Ryuzoji, UEMATSU-RA Ryuzoji, y SHIROHARA Ryuzoji, TSUKAZAKI Ryuzoji.

Todo los Refuerzos fuera del mapa se consideran activos y siguen así después de que entren en el mapa hasta que Ryuzoji Takanobu entre, en ese momento

(en su siguiente turno) entra en efecto 5.26. El jugador Ryuzoji puede traer tantos refuerzos por turno como espacio en el mapa y el orden de entrada permita. A la primera unidad le cuesta entrar esa Fase de Órdenes 1 PM para ser colocada en el mapa, a la segunda 2 PM, etc. Las unidades pueden entrar en Formación Abierta o Cerrada.

El jugador Ryuzoji puede poner su honjin en el mapa en el hex ocupado por Ryuzoji Takanobu al comienzo de cualquiera de sus activaciones y puede ser usado inmediatamente.

INITIATIVE

El ejército de Ryuzoji tiene la Iniciativa en el primer turno.

ABANDONO DE CONTINGENTE

Para el Ryuzoji, se determina el Abandono del Contingente para cada contingente individual según 11.8. El Shimazu no está sujeto a Abandono de Contingente. Los contingentes Egami, Notomi y Nabemisha se consideran contingentes diferentes para esta regla pero usa a Ogawa, Goto y Masaie como sus Bushos respectivos para el modificador de tirada.

REGLAS DE TERRENO ESPECIALES

Arrozales

La mayor parte del campo de batalla delante de la posición defensiva Shimazu eran arrozales inundados/pantanosos. El movimiento a través de tal terreno era enormemente complicado y las unidades allí estaban muy restringidas en sus capacidades de combate.

- Las unidades no pueden usar Formación Cerrada.
- Las unidades con proyectiles sufren un -2 a su tirada de Disparo (no podían formar líneas de disparo, limitando el número de unidades a las que podrían disparar en un momento dado).
- Las unidades que atacan en Choque desde un hex de pantano no-camino sufren un salto de Columna de 2Izq cuando usan la Tabla de Resolución del Choque.
- La caballería Kibamusha no puede Atacar en Choque si comienza en un hex de pantano. No puede Cargar (pero puede Chocar) si lo está haciendo desde un hex de Camino en el pantano.

La Empalizada

El Shimazu construyó una empalizada de madera, similar a la que usó Oda Nobunaga en Nagashino (véase *SAMURAI* de GMT). Tiene los siguientes efectos:

- Ninguna unidad puede cruzar un hex de Empalizada usando Movimiento Voluntario, excepto por la puerta. Un lado de hex de Empalizada puede ser cruzado por una unidad de combate que avanza después de un Ataque de Choque. Una unidad de combate adyacente a una Empalizada que no está

en una ZOC enemiga y que no atacó en Choque puede avanzar al final del Segmento de Choque.

- Las unidades Shimazu nunca están obligadas a atacar en Choque a través de la Empalizada. No hay modificador por Disparo Shimazu a unidades fuera de la Empalizada.
- Si una unidad Ryuzoji avanza a través de un lado de hex de Empalizada, ese lado de hex de Empalizada es destruido y deja de tener efecto.
- Sólo las unidades Shimazu pueden usar la puerta. Si usan la puerta para cruzar la Empalizada para atacar a una unidad enemiga que está en un hex al que la puerta está adyacente, la unidad atacante recibe dos saltos de columna a la izquierda (2Izq) en la Tabla de Resultados del Choque. Además, sólo una unidad puede mover así a través de la puerta para atacar.

Castillo de Moritake

Este castillo amurallado de madera de reciente construcción era uno de los objetivos del Ryuzoji. La única vía de entrada y salida es a través de la puerta, y sólo una unidad puede estar dentro del castillo.

Una unidad dentro del castillo tiene orientación todo Frontal, incluyendo para disparar armas. Los efectos en el Choque y Disparo están en la Tabla de Terreno, 9.4 y 11.4 no se aplican a una unidad dentro del castillo. No puede lanzarse ningún desafío samurái contra una unidad dentro del castillo.

OTRAS REGLAS ESPECIALES

Sorpresa

En el Turno de Juego en que un Contingente Oculto sea activado (por 5.21 o por movimiento de Ryuzoji), las unidades de ese contingente no están obligadas a hacer un chequeo de Implicación Pre-Choque. Más aún, todas las unidades enemigas atacadas en Choque por una unidad de ese contingente debe hacer un Chequeo de Reacción del Defensor (independientemente de la situación), sumando dos (+2) a la tirada. Además, la Columna de Choque se ajusta dos a la derecha (2Dcha) en la posterior resolución del Choque.

Si un Contingente Oculto se pone en el mapa debido a que una unidad Ryuzoji mueve adyacente, ocurre lo siguiente:

- Todas las unidades con capacidad de Disparo del Contingente Oculto pueden hacer Disparo en Reacción si es válida; después
- el Busho Ryuzoji activo queda ahora Finalizado en el Turno de Juego; después
- el juego pasa inmediatamente al jugador Shimazu que hace una Fase de Órdenes con el Contingente Oculto que acaba de ser activado (solamente). Esta Fase de Órdenes no puede extenderse por Momentum. Sin embargo, si Iehisa no está Finalizado, el jugador Shimazu puede hacer una tirada de Continuación y si tiene éxito, Iehisa puede hacer su Fase

de Órdenes. Si falla, el juego vuelve a pasar al jugador Ryuzoji.

Unidades Shimazu con Arcabuz

Los clanes Shimazu tenían unos 890 hombres armados con arcabuces. Sin embargo, al contrario que en otras batallas, estos hombres estaban repartidos entre otras unidades mucho más que lo que era normal. Debido a esto, en lugar de las habituales unidades Ashigaru Armadas con Teppo en el juego, los clanes Shimazu tienen unidades AS especiales con una pequeña "t" al lado de su Factor TQ:

Cada una de estas unidades tiene capacidad de disparo AS-T, pero con un -1 a la tirada cuando disparan. Además, pueden Atacar en Choque (una excepción a 9.13). Si/cuando atacan en Choque, lo hacen una columna a la izquierda (1Izq) en la Tabla de Resolución de Choque.

Cañones Navales

El clan Arima (Shimazu) tenía dos cañoneras, que estaban justo en la costa (borde oriental del mapa) y demostraron ser bastante bien una espina en el flanco Ryuzoji. Cada turno que el Shimazu esté activo puede disparar con cada una de estas cañoneras una vez a cualquier unidad en Terreno Despejado, Nivel 1. No pueden disparar a través de los hexes de Bosque Disperso, pero pueden disparar a uno de ellos.

- El disparo de los cañones navales de Arima usa la columna AS-T/3 hexes de Alcance en la Tabla de Disparo; trata todos los Resultados "1" como "1D".
- Si el objetivo está en cualquier hex en el camino (1030-3023) o al este de él, se suma uno (+1) a esa tirada.

Hemos proporcionado dos fichas de cañonera para que sirvan como un recordatorio. Se vuelve la ficha por su cara "Fired" después de que se resuelva el disparo. Se vuelve de nuevo por su cara frontal en la Fase de Recuperación.

El Akaboshi

El clan Akaboshi (una unidad de infantería samurái) era fanática en combatir contra Ryuzoji, principalmente debido a que Takanobu había pasado a cuchillo a la mayor parte de su familia cuando fueron cogidos como rehenes. Aparte de su alto Factor TQ

- No necesitan hacer un Chequeo de Implicación Pre-Choque en ningún momento.
- Se añaden 1 Impacto a las bajas sufridas por el enemigo cuando el Akaboshi ataca.

Retirada Activa

Dada la gran disparidad en los números, no hay "des-honra" en una táctica que suene a retirada del combate. Como resultado, el jugador Shimazu ignora 6.44 cuando hace una Retirada Activa. Las unidades Comprometidas restan uno (-1) de su TQ cuando intentan Retirada Activa.

VICTORIA

El Ryuzoji consigue restar Puntos de Huida de su total por lo siguiente:

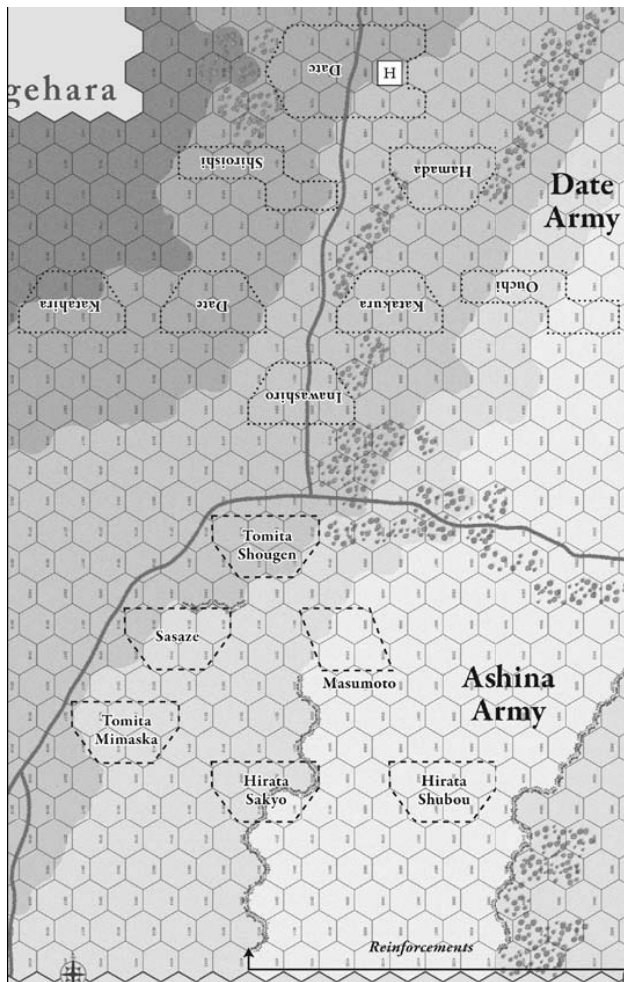
- Si ocupa el Castillo de Moritake, resta 10 Puntos de Huida.
- Resta 2 Puntos de Huida por cada hex de Camino entre 2631 y 3129, inclusive.

El Ryuzoji gana cuando el ejército Shimazu llegue o supere los **25 Puntos de Huida**.

El Shimazu gana si el ejército Ryuzoji llega o supera los **40 Puntos de Huida**.

Tamaño de Ejército y Calidad de Tropa

Ejército	Unidades	Puntos de Huida	Relación de Huida	TQ Media
Shimazu	15	48	50%	7,0
Ryuzoji	51	170	25%	5,5



SURIAGEHARA

5 de Junio, 1589

Trasfondo Histórico

La batalla se produjo cuando Ashina, viendo el intento de Date por hacerse con el poder, marchó para encontrarse con él. Date había desplegado en el terreno lige-

ramente más alto por debajo del Mt Bandai con sus mejores fuerzas, aunque un 25% de ellas se habían dejado en la reserva con Date. El éxito inicial de la vanguardia de Ashina contra su ex-general, Inawashiro, le animó a implicar a su propia Kibamusha pronto. Sin embargo, los números de Date prevalecieron, Ashina fue derrotado completamente, y Date se hizo con todos sus castillos.

Información Básica

Tiempo de Juego: esta batalla terminará en 4-6 turnos; unas 2 horas.

Equilibrio del Juego: Date es aquí un favorito claro.

Dificultad: relativamente rápida de jugar y fácil de colocar, éste es un buen escenario introductorio.

Fuerzas Relativas: el ejército de Date contenía unos 23.000 hombres, el de Ashina 16.000.

Tamaño de Ejército y Calidad de Tropa

Ejército	Unidades	Puntos de Huida	Relación de Huida	TQ Media
Date	47	158	35%	6,1
Ashina	35	115	40%	6,1

Despliegue Inicial

El Ejército de Date

Los contingentes están Inactivos al comienzo; las unidades pueden ponerse en Formación Cerrada o Abierta y orientadas en cualquier dirección.

Unidades	Hexes
DATE Masamune ST[12]: Honjin	1208
1 KBH; 3 KB; 1 KB-B; 3 AS; 2 AS-T; 1 AS-B	1107-1110, 1209-1211, 1307-1310
SHIROISHI Munezane #7[5]: 5 AS	1511-1513, 1610-1611
HAMADA Kagetaka #6[5]: 5 AS	1505-1507, 1606, 1607
KATAHIRA Chikatsuna #5[5]: 2 SI; 2 AS-T; AS-B	1916, 1917, 2016-2018
KATAKURA Kagetsuna #3[5]: 2 SI; 1 SI-B; 2 AS	1907, 1908, 2007-2009
OUCHI Sadatsuna #4[5]: 1 SI-B; 1 AS; 1 AS-B; 2 AS-T	1903-1905, 2002, 2003
INAWASHIRO Morikuni #1[5]: 3 AS; 2 AS-T	2210, 2211, 2309-2311
DATE Shigezane #2[5]: 3 SI; 2 AS	2012-2014, 1912, 1913

Samuráis Disponibles: TSUDA Kagayasu, IZUMIDA Shigemitsu, RUSU Masakage, NAKAZIMA Tarouzaemon, ISHIKAWA Akimutsu

El Ejército de Ashina

Los contingentes están Inactivos al comienzo; las unidades pueden ponerse en Formación Cerrada o Abierta y orientadas en cualquier dirección.

Unidades	Hexes
TOMITA SHOUGEN #1 [5]: 1 SI-B; 3 AS; 1 AS-T	2710-2712, 2811, 2812
MASUMOTO Genbei #2[4]: 1 SI; 1 AS; 1 AS-T; 1 AS-B	3009, 3010 3108, 3109
SASAZE Kawauchi #3[5]: 2 SI; 2 AS; 1 AS-T	3013-3015, 3113, 3114
HIRATA SHUBOU #4[5]: 4 AS; 1 AS-T	3505-3507, 3606, 3607
HIRATA SAKYO #5[5]: 3 AS; 1 AS-T; 1 AS-B	3510-3512, 3611, 3612
TOMITA MIMASKA #6[5]: 4 AS; AS-T	3514-3516, 3615, 3516

Refuerzos: Entran entre
ASHINA Yoshihiro ST[6]: Honjin; 4100-4111,
1 KBH; 2 KB; 2 SI inclusive^[a]

^[a] El contingente de Ashina puede entrar en cualquier momento en que sean activados. El jugador puede poner el Honjin de Ashina donde desee, en un radio de 5 PM del borde del mapa, en ese turno.

Samuráis Disponibles: úsese la Bolsa.

INICIATIVA

El ejército de Ashina tiene la Iniciativa en el primer turno.

COORDINACIÓN

El número de contingentes para esta batalla es bastante grande, y sus números son bajos. Por tanto, algunos ajustes a 5.7.

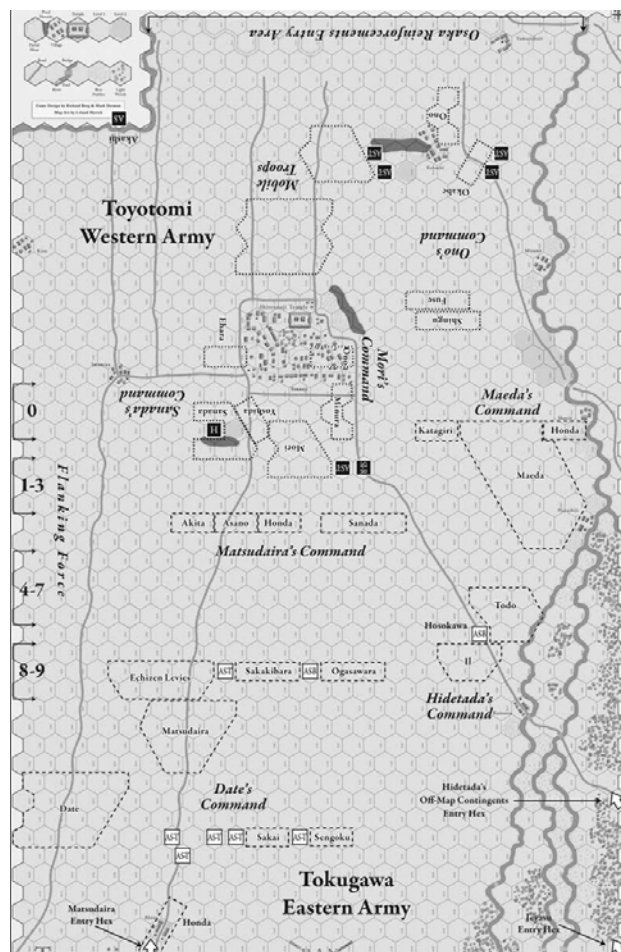
(5.72) El jugador puede intentar Coordinar dos (2) contingentes. Para efectuar la Coordinación, el So-Taisho debe estar en su Honjin. Si es así, el jugador tira el dado y lo compara con el Factor de Iniciativa de su So-Taisho:

- si la tirada es igual o menor, la Coordinación tiene éxito.
- si la tirada es mayor que la Iniciativa de cualquier So-Taisho, la Coordinación no tiene éxito y los contingentes debe recibir Órdenes por separado. No hay ninguna otra penalización.

La Sección 5.73 se aplica sólo si uno de los contingentes coordinados era el de Inawashiro (el clan de Date. Inawashiro justo había cambiado de bando, pasando de Ashina a Date).

VICTORIA

El Date gana cuando el ejército Ashina llegue o supere los **45 Puntos de Huida**. **El Ashina gana** si el ejército Date llega o supera los **55 Puntos de Huida**.



TENNOJI

7 de Mayo, 1615

Trasfondo Histórico

Tennoji es la última gran batalla de la era Sengoku, la primera batalla desde Sekigahara (quince años antes), y el último intento del clan Toyotomi de recuperar el poder arrebatándoselo al Tokugawa. Descontento con las leyes rigurosas y dictatoriales que habían sido establecidas por el shogunado Tokugawa, Toyotomi Hideyori comenzó a reunir a los daimyo descontentos y grandes cantidades de ronin desplazados en su base, el castillo bastión en Osaka. Para el invierno, 1614-15, tenía casi 90.000 hombres, así que Tokugawa Ieyasu reunió a su ejército, cerca de 200.000 hombres, marchó a Osaka y la puso bajo asedio. Tuvo lugar algunas escaramuzas fogosas pero sin consecuencias en la zona, llevando a una paz temporal que fue, a ojos de Tokugawa, rota cuando Hideyori comenzó a reconstruir las defensas exteriores de Osaka. Tokugawa reconstruyó su ejército y volvió a marchar hacia Osaka. El Toyotomi decidió que la mejor defensa era una ofensiva y lanzó un ataque contra los Orientales, dando lugar a la batalla que tenemos aquí.

El resultado fue la destrucción de toda la oposición a Tokugawa, incluyendo la decapitación del hijo de ocho años de Hideyori. Tokugawa era el dueño absoluto de Japón e inmediatamente retiró todo el país a

un aislamiento fuertemente atado que duró más de 200 años.

Información Básica

Tiempo de Juego: 5+ horas.

Equilibrio del Juego: el Ejército “Oriental” de Tokugawa está favorecido, aunque sólo sea por su mayor superioridad numérica. Aunque los Occidentales tienen algunas buenas unidades.

Dificultad: el escenario más grande y complicado en el juego. Un montón de fichas, un montón de contingentes, un montón de quién manda qué problemas, y un montón de pequeños detalles.

Fuerzas Relativas: usando sólo los contingentes que realmente (en algunos casos, probablemente) lucharon, el ejército de Tokugawa contenía unos 125.000 hombres (de más de 150.000 presentes); los 36.000 de Toyotomi (sin incluir el mando de flanqueo de Akashi y los defensores del castillo (que no lucharon), que sumarían hasta casi 56.000). No es una buena proporción.

Despliegue Inicial

El Ejército Oriental de Tokugawa

Los contingentes están Inactivos al comienzo; las unidades pueden ponerse en Formación Cerrada o Abierta y orientadas en cualquier dirección. Algunas unidades (pueden) llegar como Refuerzos; véase abajo.

Mando de Maeda

Unidades	Hexes
HONDA Yasunori #2[2]: 2 AS-T	3202–3203
MAEDA Toshitsune #2[25]: 4 KB; 12 SI; 2 SI-B; 5 AS-T; 2 AS-B	3204–3207, 3303–3306 3403–3406, 3502–3505 3602–3605, 3702–3704 3803, 3804
KATAGIRI Katsumoto #2[2]: 2 AS-T	3208, 3209

Mando de Matsudaira

Unidades	Hexes
SANADA Nobuyoshi #3[4]: 3 AS; 1 AS-T	3710–3713
HONDA Tadatomo #3[2]: 1 AS; 1 AS-T	3715, 3716
ASANO Nagashige #3[2]: 1 AS; 1 AS-T	3717, 3718
AKITA Sanesue #3[2]: 1 AS; 1 AS-T	3719, 3720
OGASAWARA Hidemasa #3[3]: 1 AS; 2 AS-T	4511–4513
HOSHINA Matsumitsu #3[1]: 1 AS-B	4514
SAKAKIBARA Yasukatsu #3[3]: 1 AS; 2 AS-T	4515–4517
SUWA Tadazumi #3[1]: 1 AS-T	4518

Echizen Levies ^[a] #3[9]: 9 AS	4519–4523, 4620–4623
MATSUDAIRA Tadanao #3[13]: 3 KB; 7 SI; 3 SI-B	4718–4721, 4819–4822, 4919–4921, 5020, 5021

^[a] Éstos son ashigaru que no pertenecen a ningún clan ni contingente específico sino que son reclutados de varios pueblos. Al ser levases, probablemente no eran mucho más que de mediocre calidad ...como mucho. Se notará que no tienen una cara de Desorganizada. Si superan su TQ con impactos, Huyen.

Mando de Date

Unidades	Hexes
SENGOKU Tadamasa #4[2]: 1 AS; 1 AS-T	5413, 5414
MATSUDAIRA Tadayoshi #4[1]: 1 AS-T	5415
SAKAI Ietsugu #4[2]: 1 AS; 1 AS-T	5416, 5417
MATSUDAIRA Yasunaga #4[1]: 1 AS-T	5418
NAITO Tadaoki #4[1]: 1 AS-T	5419
HORI Naoyori #4[1]: 1 AS-T	5421
MIZUNO Katsushige #4[1]: 1 AS-T	5520
HONDA Tadamasa #4[3]: 1 AS; 1 AS-T; AS-B	5821, 5921, 6022
DATE Masamune #4[17]: 3 KB; 12 SI; 2 SI-B	5123–5127, 5224–5227, 5324–5327, 5425–5428

Mando de Hidetada

Unidades	Hexes
TODO Takatora ST[10]: 1 SI; 1 SI-B; 3 AS; 4 AS-T; 1 AS-B	4104–4106, 4204–4206, 4304, 4305
HOSOKAWA Tadaoki ST[1]: 1 AS-B	4306
II Naotaka ST[5]: 2 AS; 3 AS-T	4406–4408, 4506, 4507

NOTA DE JUEGO: estas unidades no tienen Busho al comienzo; véase abajo.

Samuráis Disponibles: NISHIO Nizaemon, KATAKURA Kagetsuna, MIURA Yozaemon, HONDA Masashige, NAITO Masanaga.

Jefe Supremo

Aunque éste es el ejército de Tokugawa Ieyasu, él le ha dado el Mando Supremo real a su hijo, Hidetada. Sin embargo, Hidetada no comienza en el mapa (véase refuerzos), así que hasta que llegue, el Ejército Oriental (que es como se nombra a menudo las fuerzas de Tokugawa) no tiene Jefe Supremo (So-Taisho).

Refuerzos y Otras Tropas

A menos que se especifique otra cosa, los refuerzos sólo pueden ser activados y entrar en juego con una

activación donde la Iniciativa se Pasó al jugador Tokugawa, automáticamente o a través de una tirada de Continuidad fallida (una “Activación Gratis”).

1. Las unidades de MATSUDAIRA Tadaaki (1 AS-T), HITOTSUYANAGI Naomori (1 AS-T), y TOKUNAGA Masashige (1 AS-T), todas entran cuando Date Masamune sea activado. Pertenecen a su contingente. Entran a través del hex 6022.

2. **Tokugawa Hidetada.** Hidetada, el hijo de Ieyasu y heredero, es el Jefe Supremo (So-Taisho) del ejército de Tokugawa, así como Busho de sus tropas. Estos contingentes incluyen los tres contingentes indicados arriba como parte del Mando de Hidetada que comienzan en el mapa, más los tres indicados abajo.

Contingentes de Hidetada en el Mapa: los contingentes de TODO, HOSOKAWA, e II no pueden ser activados usando la activación del So-Taisho hasta que Hidetada esté en el mapa (véase abajo). Sin embargo, el jugador Tokugawa puede intentar mover estas tropas por encima del Mando de Matsudaira Tadao. Para intentarlo, Hidetada no puede estar en el mapa y el jugador Tokugawa debe usar una Activación Gratis (véase arriba) e indicar que está intentando cambiar el Mando asignado de todas esas unidades. Tira un dado:

- si la tirada es un 7-9 o más ajustado, estas unidades cambian de Mando como arriba;
- si la tirada es un 6 o menos ajustado, siguen asignadas a Hidetada y el jugador ha perdido una activación.
- Se suma uno (+1) a la tirada por cada vez que se haya intentado cambiar de mando y se haya fracasado.

NOTA HISTÓRICA: éstos tres contingentes se liberaron ellos mismos del mando de Hidetada y se pusieron a las órdenes de Matsudaira.

Contingentes Fuera del Mapa de Hidetada: esta fuerza, un grupo muy grande que consiste en lo siguiente, y que entra en el orden indicado (Hidetada primero, luego Yoshinao, luego Yorinobu ... los últimos dos nunca consiguieron entrar en batalla). Entran a través del hex 5200. Obviamente, tendrán que hacerlo en una sola fila para cruzar el río.

Los tres grupos abajo forman parte del “mando” de Hidetada y se traen con cualquier Activación Gratis. Cada uno de estos contingentes está Activo automáticamente en el turno de entrada, no se gastan puntos de Activación de Contingente. Una vez que Hidetada, él mismo, esté en el mapa, su mando usa las reglas de activación habituales (e Hidetada es ahora el Jefe Supremo).

- Tokugawa HIDEADA ST[35]: Honjin; 5 KB; 16 SI; 2 SI-B; 8 AS; 3 AS-T
- Tokugawa YOSHINAO ST[15]: 4 SI; 1 SI-B; 4 AS; 6 AS-T
- Tokugawa YORINOBU ST[2]: 2 AS-T

El jugador Tokugawa puede poner su Honjin en el hex ocupado por Hidetada al comienzo de cualquier Fase de Órdenes de Hidetada.

3. **Tokugawa Ieyasu.** Ieyasu y su hatamoto (guardia de élite del clan), unas 15.000 tropas, están fuera al sudeste. Hay cierto desacuerdo en cómo estuvo implicada esta fuerza en la batalla real – incluso si llegó a implicarse – pero hay una leyenda bastante dudosa de que Ieyasu – ocultado durante años en cualquier caso – había sido muerto, de hecho, por uno de los Sanadas en el ejército Occidental, en ese momento el Tokugawa rápidamente cambió a un “kagemusha” (doble) de forma que las tropas no se descorazonaran. Uno asume, si uno cree en este tipo de historias, que esta gente se movía con un cuerpo a mano de kagemushas ... o recibieron algún aviso de Kurasawa (cuya película homónima trataba un incidente similar en Nagashino). En tal caso, las fuerzas de Ieyasu – se consideran un contingente individual – entran a través del hex 6000. Para comenzar a traerlas, deben usar una Activación Gratis e Hidetada debe gastar un punto de Activación de Contingente. Sus fuerzas son:

Tokugawa IEYASU #1[25]: 8 KB, 12 SI; 5 AS-T

4. **Asano Nagaakira.** El contingente de Asano, las reglas para el cual se ven abajo, consta de

ASANO Nagaakira #4[17]: 4 SI; 4 AS; 6 AS-T; 3 AS-B

5. **Los Asediadores de Osaka.** Asediar el Castillo de Osaka (a varios cientos de metros fuera del mapa por el borde norte), desde el este (a través del foso exterior) y el noroeste (habiendo llegado por barco), son unas 15.000 tropas Orientales adicionales. Ninguna está en el juego, y ninguna interferirá con cualquiera de los posibles refuerzos que Toyotomi pueda enviar desde el castillo (véase abajo).

La Fuerza de Flanqueo de Asano Nagaakira

El contingente de Asano Nagaakira (parte del mando de Date Masamune), localizado (al comienzo) fuera, por el borde suroeste del mapa, tenía asignado realizar una maniobra de flanqueo (el terreno fuera del mapa por el borde occidental caía gradualmente hacia la bahía y, dado los bosques dispersos que crecían cerca de ese borde, está oculto a la visión de los que están en el campo de batalla que es por lo que no está en el juego ... así que podemos hacer de esto una pequeña e interesante mecánica).

Antes de que el juego comience, el jugador Tokugawa debe decidir qué quiere hacer, escribiendo en secreto tal plan en una hoja de papel:

- Hacer la Marcha de Flanqueo, o
- Hacer que Asano entre como un refuerzo normal.

La elección se revela en cuanto el jugador Tokugawa decida meter a Asano.

Si se ha decidido por una Marcha de Flanqueo, Asano no puede entrar en el juego hasta que Date haya hecho al menos cinco (5) Fases de Órdenes (así que se necesita llevar un registro de esto). Y, aunque Date es usado para activar la fuerza de Asano, para la Fase de Órdenes en la que entre en el juego por Marcha de Flanqueo, Asano es el único contingente que puede recibir Órdenes.

Cuando se anuncia la entrada de flanqueo de Asano, el jugador Tokugawa tira el dado para ver exactamente por dónde entrará Asano (esto es al azar debido a que Asano no podría ver realmente dónde estaba cuando giro al este). La tirada del dado:

- si la tirada es un 0: entre los hexes 3028-3228, inclusive.
- si la tirada es un 1-3: entre los hexes 3428-3628, inclusive.
- si la tirada es un 4-7: entre los hexes 3927-4228, inclusive.
- si la tirada es un 8-9: entre los hexes 4428-4628, inclusive.

Si alguno de esos hexes está bloqueado por unidad enemiga, las unidades de Asano pueden entrar a través del hex más próximo no ocupado en cualquier dirección. Aunque nominalmente Sin Mando, las unidades de Asano pueden atacar en choque en el turno en que entran.

El Inconveniente: hay un problema con la Marcha de Flanqueo. En cuanto alguna de las unidades de Asano entra, y al final de su movimiento (y antes de cualquier disparo o choque), el jugador Tokugawa debe hacer un chequeo de “moral” instantáneo a todas las unidades de la Leva Echizen.

- Cualquiera de las levas Echizen que estén Comprometidas Huyen automáticamente.
- Para todas las demás unidades Echizen, se tira un dado para cada unidad. Si la tirada es mayor que el TQ de la unidad, esa unidad incurre en un número de Impactos igual a la diferencia entre la tirada y el TQ de la unidad (que probablemente no es demasiado alto para empezar). Ejemplo: tirada de “8” para una unidad con un TQ de 3 hará Huir a esa unidad.

NOTA HISTÓRICA: cuando los hombres de Asano aparecieron por el flanco, las levas supusieron que eran los hombres de Toyotomi, y la mayor parte huyeron en el pánico.

NOTA DE JUEGO: véase las reglas para la unidad de Akashi Moishige (Toyotomi), abajo. Su uso puede afectar a lo de arriba.

La Activación Retrasada de Maeda

Por alguna razón desconocida – una fuente bastante poco fiable dice que estaba acabando su almuerzo, pero esto parece ser poco más que una broma – los contingentes de Maeda se retrasaron en entrar en acción. Por tanto, cuando el jugador Tokugawa quiere

activar a Maeda primero tira el dado para ver si termina de vacilar.

- si la tirada es un 9 o más ajustado, está preparado y puede ser activado;
- si la tirada es un 8 o menos ajustado, aún se retrasa y el jugador ha gastado un punto de activación.
- Se suma uno (+1) a la tirada por cada vez que se haya intentado activar a Maeda y haya fallado.

Excepción: cualquiera de las unidades de Maeda que haya sido atacada de cualquier forma – choque o disparo – quedan liberadas de esta restricción y pueden ser usadas (activadas) normalmente cuando Maeda sea activado. Las demás unidades aún deben esperar a que Maeda se sienta “preparado”.

El Ejército Occidental de Toyotomi

Los contingentes están Inactivos al comienzo; las unidades pueden ponerse en Formación Cerrada o Abierta y orientadas en cualquier dirección.

Mando de Sanada

Unidades	Hexes
SANADA Yukimura ST[7]: Honjin 2 KB; 3 SI; 1 SI-B	3219 3317–3319, 3218, 3118, 3119
EHARA Takatsugu ST[2]: 2 SI-R	2818, 2819
YOSHIDA Yoshikore ST[2]: 2 SI-R	3217, 3117

Mando de Mori

Unidades	Hexes
MORI Katsunaga # [7]: 3 KB; 1 SI-R; 3 SI	3414–3416, 3314, 3315, 3215, 3216
ASAI Nagafusa #1 [1]: 1 AS-T	3413
YAKEDO Eio #1 [1]: 1 SI-R	3412
MINURA Muneaki #1 [3]: 2 AS; 1 AS-T	3213, 3113, 3013

Mando de Ono

Unidades	Hexes
ONO Harunaga #2[2]: 2 SI	2813, 2814
SHINGU Yukitomo #2[3]: 3 SI-R	2607–2609
FUSE Denzaemon #2[3]: 3 SI-R	2507–2509
YAMAGAWA Katanobu #2[1]: 1 AS-T	1811
KITAGAWA Nobukatsu #2[1]: 1 AS-T	1711
ONO Harufasa #2[3]: 2 AS; 1 AS-T	1608, 1508, 1408
OKABE Noritsune #2[2]: 2 SI-R	1807, 1706
NINOMIYA Naganori #2[1]: 1 AS	1705
ONJUKU Masatomo #2[1]: 1 AS-T	1806
AKASHI Morishige #2[1]: 1 AS	1523 [Véase abajo]
Tropas Móviles (véase abajo): 24 SI-R	2314–2317, 2214–2217,

2114–2117,
2014–2017,
1812–1814,
1712–1714,
1613, 1614

Samuráis Disponibles: Miyamoto MUSASHI (Sí, EL Musashi), SANADA Daisuke, HORIUCHI Ujihasa, MASASHITA Moritsugu, UJIIE Yukihiro.

Mando Supremo

Aunque éste es el ejército de Toyotomi Hideyori, hijo del gran Toyotomi Hideyoshi (invasor de Corea) y perdedor en Sekigahara, Hideyori ha elegido quedarse para defender el Castillo de Osaka. En su lugar, como Jefe Supremo, ha puesto al muy capacitado Sanada Yukimura.

Ronin (SI-R)

Ronin son samuráis guerreros desplazados – sin señor al que servir – por el edicto del Shogunado de Tokugawa retirando las armas de todos excepto de aquello al servicio del Tokugawa (y, ostensiblemente, al Shogunado). Sus actividades van desde soldados en alquiler a bandido completo. Sólo a una década de las guerras del siglo XVI, muchos aún estaban bastante capacitados. Algunos eran poco fiables, y no pocos eran fanáticos.

Todas las unidades Ronin se consideran Infantería Samurái. Para el juego, cuando atacan (no cuando defienden) en combate de Choque, si alguna Ronin está presente, el jugador Toyotomi suma uno (+1) a la tirada de Resolución del Choque.

NOTA HISTÓRICA: es probable que algunos ronin fueran montados, pero creemos que las cantidades de ellos eran demasiado bajas como para considerarlos como un tipo de unidad.

Las Tropas Móviles

Estas unidades, algunas veces denominadas una “Fuerza Volante”, parece componer una reserva preparada. No son un único contingente, sino una colección de tropas que pueden ser introducidas en la batalla para ayudar a un contingente dado. No pueden ser activadas como un contingente. Para usarlas, deben ser activadas por Sanada – usando una Activación Gratis solamente – e inmediatamente son asignadas a un Busho específico (Sanada, Mori u Ono). Pueden mover cuando son activadas. Sanada puede activar hasta cuatro (4) de sus unidades Móviles en una activación cualquiera para asignarlas.

Refuerzos de Osaka Posibles

Un tercio completo del Ejército Occidental está fuera del mapa, la mayor parte defendiendo el Castillo de Osaka, que está bajo asedio. Cuando Sanada Yukimura sea activado por una Activación Gratis puede elegir, para esa activación, traer, como refuerzos, hasta 3 unidades o un contingente cualquiera que tenga 3 unidades o más (ejemplo, el contingente Chosakobe tiene 8 unidades, que pueden traerse en 1 activación).

No puede traer más de 16 unidades en total durante el juego (alguien tiene que quedarse y defender el castillo).

Las unidades así activadas entran en el juego a través de cualquier hex entre 1002-1022, inclusive. Deben ser asignadas (permanentemente) en el instante de la activación a uno de los tres Bushos (Sanada, Mori u Ono). Las unidades disponibles son, por nombre de daimyo, y por orden de tamaño:

Unidades

CHOSAKOBE Morichika [8]: 2 SI-R; 3 AS; 3 AS-T

FUKUSHIMA Sadauji [4]: 1 SI-R; 1 AS; 2 AS-T

AKASHI Teruzumi [3]: 2 AS; 1 AS-T

MIYATA Tokisada [3]: 1 AS; 2 AS-T

OTANI Yoshihisa [3]: 2 AS; 1 AS-T

YAMAGUCHI Hirosada [1]: 1 AS-T

NAITO Sadatori [1]: 1 AS

MIURA Muneaki [1]**: 1 AS

MASHITA Moritsugu [1]**: 1 AS

INOUE Tokitori [1]: 1 AS-T

YAMAMOTO Kimio [1]: 1 AS-T

MAKISHIMA Shigetoshi [1]: 1 AS-T

NAGAOKA Masachika [1] **: 1 AS

WATANABE Tadasu [1]: 1 AS

OGURA Yukikaru [1]: 1 AS-T

** Estas unidades no tienen una cara Desorganizada. Esto se debe a que estaban severamente a la fuerza, en términos del juego

Toyotomi Hideyori

Hideyori, el que fomentó esté “Canto del Cisne”, decidió continuar dentro del Castillo de Osaka, dejando el mando de campo al más capacitado Sanada Yukimura. Es discutible si tendría que haber dejado esa posición o no para tomar el mando de campaña en Tennoji (como parece que no hizo). Sin embargo, siendo este un juego, damos la posibilidad de hacer una aparición, aunque sólo sea para hacer un rápido y final saludo.

En cualquier momento en que el jugador Toyotomi decida traer refuerzos de Osaka (arriba), puede, en lugar de eso, intentar conseguir que Hideyori haga acto de presencia. Tira el dado:

- si la tirada es un 0-6, Hideyori se queda ... y no pueden traerse refuerzos de Osaka en esa activación;
- si la tirada es 7-9, Hideyori entrará (como cualquier otro refuerzo de Osaka) con sus tropas personales: #3[5] 3 KB; 2 SI. Las unidades de Hideyori cuentan contra el límite máximo de 16 de Osaka.

Una vez que Hideyori está sobre el tablero, todas las tropas de Osaka que no han llegado aún al alcance de mando de su Busho “asignado” se convierten automáticamente parte del contingente de Hideyori, independientemente de dónde estén realmente, tal como hace

cualquier refuerzo de Osaka posterior. Además, como Hideyori (mejor dicho, su abanderado) estaría llevando (supuestamente) el estandarte “Mil Calabazas” de su familia, el yumi de su gran padre, cuando las tropas Toyotomi en el alcance de mando de Hideyori atacan en Choque, consiguen sumar uno (+1) a esa tirada de Resolución del Choque.

Akashi Morishige

Las tropas de Akashi Morishige (una unidad, parte del mando de Ono) pueden hacer una de dos cosas:

- Entrar en el campo de batalla cruzando el río donde éste comienza, al coste de su Asignación de Movimiento completa para hacerlo; o
- Ser usadas para una Marcha de Flanqueo.

La elección debe escribirse en secreto antes de empezar a jugar.

Si se elige una Marcha de Flanqueo, el jugador Toyotomi no puede traer a Akashi hasta que Ono haya hecho al menos cinco Fases de Órdenes. Después de eso, Akashi puede ser activado, y traído al juego, junto con las demás unidades de Ono. Sin embargo, antes el jugador Toyotomi debe mirar a ver qué está ocurriendo con las unidades Asano de Tokugawa (véanse esas reglas, arriba).

- si el jugador Tokugawa no dice nada, o las unidades Asano ya han sido activadas, puede traerse a Akashi como arriba.
- si el jugador Tokugawa dice que sus unidades Asano han hecho una Marcha de Flanqueo pero no han aparecido aún, la unidad Akashi es eliminada automáticamente y el jugador Tokugawa tira después un dado. La tirada es el número de impacto que debe repartir, como él vea, entre las unidades Asano antes de traerlas al juego. Y si, un “0” significa que no hay impactos.

NOTA DEL JUEGO: ésta sigue donde comienza hasta que la Marcha de Flanqueo sea revelada. Nadie más puede cruzar ese río de ninguna manera.

INICIATIVA

El Toyotomi tiene la Iniciativa en el primer turno.

NOTAS DEL TERRENO

Justo al norte del campo de batalla está el magnífico Castillo de Osaka, incluso hoy una importante atracción turística, la base del ejército de Hideyori y en parte bajo asedio por algunos de los hombres de Ieyasu.

El “foso” en la parte superior del mapa era el antiguo foso y muralla en la base del Castillo de Osaka que estaba en deterioro y sólo parcialmente habían sido reconstruidos por Hideyori en ese momento.

Fuera al oeste – el flanco izquierdo del ejército Tokugawa – a un par de cientos de metros, está la Bahía de Osaka.

Tennoji, es el pueblo grande, pero bastante disperso, alrededor del Templo Shitennoji. No hay indicación de qué tropas de alguno de los bandos, que no fuera el contingente de Ono, llegó a entrar esta zona durante la batalla.

ABANDONO DE CONTINGENTE

Se determina el Abandono de Contingente para cada contingente individual según 11.8. El modificador de Busho se usa por cada contingente dentro del mando de ese Busho. Por tanto todos los contingentes en el Mando de Date sumarán dos (+2) – la mitad del Momentum de Date, redondeando a la baja – a su tirada de Abandono de Contingente siempre que Date esté aún vivo. La Ronin (SI-R) independientemente del contingente no está sujeta a Abandono de Contingente, aunque cualquier otra no SI-R en un contingente que Abandona es eliminada.

VICTORIA

Hay algunas cantidades extra/diferentes de Puntos de Huida para esta batalla:

- Las Levas (Tokugawa) sólo valen 1 PH.
- Para cada unidad de cualquier tipo que Tokugawa saque fuera por el borde norte del mapa (entre los ríos), se resta 2 PH de su total en curso. Tales unidades no se consideran eliminadas.
- Las AS-T ahora valen 3 PH cada una (no 2).

El Tokugawa gana cuando el ejército Toyotomi llega o supera los **135 Puntos de Huida**. Si en algún momento el ejército Tokugawa tiene 150 o más Puntos de Huida, le da la victoria al jugador Toyotomi.

El Toyotomi gana si el ejército Tokigawa llega o supera los 210 Puntos de Huida.

Nota de Juego de Tokugawa

El cálculo del Nivel de Huida de Tokugawa no incluye las unidades del contingente de Ieyasu. El uso activo de estos hombres aumenta el ejército del jugador, pero reduce el nivel de PH al total de hombres. El nivel de 150 PH sólo incluye a las fuerzas que comienzan en el mapa pero un 35% de Relación de Puntos.

Nota de Juego de Toyotomi

El cálculo del Nivel de Huida de Toyotomi no incluye las unidades de Osaka. El uso activo de estos hombres aumenta el ejército del jugador, pero reduce el nivel de PH del total de hombres. La Relación de Huida relativamente alta refleja la naturaleza fanática de los defensores, que no tenía ningún otro recurso que lucha a muerte.

Tamaño de Ejército y Calidad de Tropas

Ejército	Unidades	Puntos de Huida	Relación de Huida	TQ Media
Tokugawa	187	692	30%	6,1
Toyotomi	65	300	45%	6,4