

SAMURAI

LA GUERRA SAMURÁI EN LA “SENGOKU JIDAI”

Japón en el Siglo XVI

OKEHAZAMA (1560) • KAWANAKAJIMA (1561) • ANEGAWA (1570)
MIKATA-GA-HARA (1572) • NAGASHINO (1575) • SEKIGAHARA (1600)

Versión 2

*Un juego de Richard Berg y Mark Herman
Una traducción de Manuel Suffo*



CUADERNO DE ESCENARIOS

ÍNDICE DE CONTENIDOS

1. Las Batallas.....	2	5. Mikata-ga-hara.....	12
2. Okehazama.....	2	7. Nagashino.....	14
3. Cuarta Kawanakajima.....	7	8. Sekigahara.....	17
4. El Anegawa.....	10		

Las Batallas

A mitad del siglo XVI, el “shogunado” Ashikaga se había vuelto débil e ineficaz. Aunque teóricamente el emperador controlaba el país, el verdadero poder estaba en manos de su consejero, el shogun. Esta situación no pasó desapercibida para el mayor grupo de poderosos *daimyo* (una suerte de señores feudales) quienes, con el Ashikaga cayendo en el olvido, pensaban en extender los límites de su poder, posiblemente hacia la capital misma, Kyoto. Lo que dio lugar a la *Sengoku Jidai*, cincuenta años de constante guerra entre clanes que acabaron con el supremo Tokugawa.

Samurai proporciona seis escenarios históricos para las batallas claves de la era Sengoku. Como con otros periodos de la historia, la mayoría de estas batallas no están bien equilibradas, al menos no históricamente. Algunos de los escenarios son para el jugador historiador y solitario; otro son más apropiados para la competición.

Una Nota sobre el Despliegue y las Unidades: los ejércitos y sus despliegues están indicados por ID de Clan y Busho y el número de unidades utilizado para determinar la Huida de Clan, más sus unidades de combate, que están identificadas por tipo y, donde sea necesario por claridad, Factor de Tamaño (por ejemplo, 4-8, se refiere a Tamaño y TQ). Todo esto está coordinado por colores, así por ejemplo todas las unidades de Tokugawa son amarillas.

Excepción: las unidades *teppo* y *yumi* no tienen ID de Clan [véase 8.16].

EJEMPLO:

En 1806:

NIWA Nagahide (5[4]); 1 AS (7-7), 1 AS (7-6),
2 AS (6-6) 1905-7

El Busho es Niwa Nagahide (un subordinado de Oda), con un ID de Clan de 5, que está en la ficha del Busho. Su clan consta de 1 *ashigaru* (con un ID de Clan de 5) con un Tamaño-TQ de 7-7; un *ashigaru* con un 7-6, y 2 *ashigaru* con factores 6-6.

La columna 4 en la Tabla de Huida de Clan se usará cuando se determina la Huida de Clan. Donde las unidades individuales no tengan hexes específicos (en lugar de eso el clan tiene permitido situarse dentro de los hexes indicados) el jugador es libre de poner las unidades de ese clan como desee.

Las abreviaturas son como sigue:

AS = ashigaru (a pie)

KB = kibamusha (caballería)

KBH = kibamusha hatamoto (guardia personal a caballo)

YU = yumi (arqueros)

TP = teppo (arcabuceros)

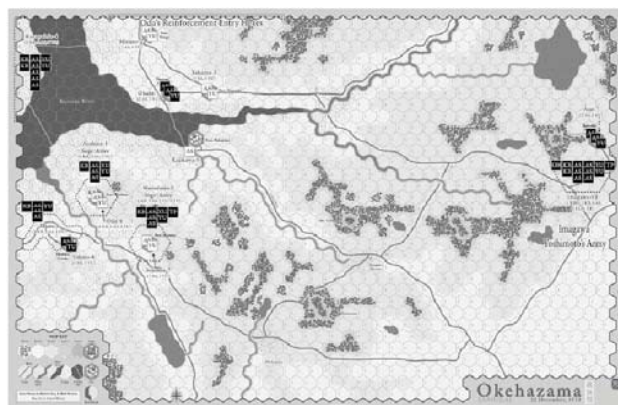
Algunos de nuestros despliegues y clanes pueden parecer bastante genéricos. Incluso en Japón, no hay mucha información fiable sobre estas batallas como tene-

mos 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 *yumi*, etc – queda abierta. Hemos extrapolado los números relativos de esas batallas y los documentos donde tal información estaba presente.

Hay que ser cuidadoso cuando se despliegan los Bushos. Varios están diferenciados sólo por sus primeros nombres y el ID del Clan.

Algunos Consejos de Juego Básicos: excepto para Okehazama, virtualmente todas las batallas se desarrollan bastante rápidamente. No hay mucha sutileza aquí; y no debe subestimarse la capacidad del samuái individual [10.2] para cambiar el curso de una batalla.

Una Nota sobre Películas: alguna de estas batallas están descritas con algún detalle en el cine japonés, siendo Kurosawa un gran fan del periodo Sengoku. Para aquellos interesados en algún trasfondo visual, proporcionamos referencias de películas.



Okehazama

19 de Mayo, 1560

Trasfondo Histórico

El deseo de cada uno de los poderosos *daimyos* en la Sengoku Jidai era marchar sobre Kyoto, la residencia del Emperador, y tomar el poder, convirtiéndose en shogun por decreto. Ninguno de los *daimyos* de la primera mitad del siglo XVI se había sentido lo suficientemente poderoso como para intentar esto, hasta que Imagawa Yoshimoto, cuya provincia estaba justo en el camino a la capital, decidió hacer un intento, con la ayuda de su extraordinario y muy joven *samurái*, Mazudaira Motoyasu. El único clan que bloqueó su camino fue el Oda, y Mazudaira había sido más astuto y había superado al Oda varias veces en los últimos dos años. Con un ejército de unos 20.000 (bastante grande para estos tiempos), el control de varios castillos claves (incluyendo Ohkadaka, recientemente robado delante de las narices de las tropas de Oda por Mazudaira), y un pasado histórico de éxito contra el Oda (cuyas tropas eran menos de 5.000), Imagawa imaginó un paseo militar hacia la capital. No contaba con el nuevo daimyo de Oda, Oda Nobunaga.

Al comienzo de la “fiesta”, los contingentes de Imagawa tomaron los fuertes de Marune y Washizu, mientras que el contingente personal de Imagawa se movía en secreto hacia occidente para asegurar el control del Tokaido. Incluso avisado de que Oda estaba moviéndose, Imagawa destacó su pequeño ejército y, habiendo tomado el importante cruce de caminos en Dengakuhazama (la batalla es nombrada de forma algo incorrecta por un cruce pantanoso similar más al sur) y con Mazudaira ocupado al este intentando echar a algunos pequeños contingentes de Oda, decidió detener su ejército para tomar sake, algunas representaciones Noh, y una vista general de las cabezas cogidas en Ohdaka (donde está sentado ahora Mazudaira, esperando órdenes).

Mientras tanto, Oda había tomado residencia en Fuerte Zenshoji, desde donde cruzó el río y situó una serie de campamentos armados señuelo, los cuales, como había planeado, confundieron a Imagawa bastante. Y cuando una tormenta repentina surgió en medio de una tarde sofocante, Oda atacó. La sorpresa fue completa, y Oda tuvo pocos problemas en despachar y dispersar a toda la fuerza principal de Imagawa. El propio Imagawa tuvo una muerte de samurái, su cabeza fue cortada mientras luchaba contra sus atacantes. Los sueños de Imagawa de soberano feudal murieron, y Oda Nobunaga surgió como un *daimyo* al que tener en cuenta.

Algún tiempo después de Okehazama, Mazudaira se unió a las fuerza de Oda y cambió su nombre a Tokugawa Ieyasu.

Información de la Colocación Inicial

Tiempo de Juego: 3-4 horas

Equilibrio del Juego: a primera vista este es un juego grotescamente desnivelado, ya que Imagawa supera en número al Oda en unos 5-1, y tiene la posesión de la mayor parte (pero no todas) las posiciones claves. Sin embargo, excepto por Mazudaira, el Imagawa está pobremente liderado, y sus tropas no están ni cerca de la capacidad de las de Oda. Además, Imagawa tiene capacidades de mando bastante restringidas (era un sabio más que un guerrero). Aún así, es un examen de habilidad lúdica ganar con el Oda. ¡Y el Oda ganó!

NOTA DE JUEGO: aquellos que encuentren a Imagawa demasiado incompetente pueden tirar un dado al comienzo de cada turno: un 0-6 le da un “1”; un 7-9 le da un “2”.

Dificultad: pocas fichas y mucha maniobra – más un juego operacional que una batalla real – hacen de ésta una situación bastante abierta. Sin embargo, es una batalla bastante inusual, con un buen número de reglas especiales. Ganar con Oda requiere alguna familiaridad con los mecanismos del juego y no poca habilidad.

El Mapa: para esta descripción del campo de batalla, estamos en deuda con la revista de Masahiro Yamazaki, *Six Angles* y su número sobre Okehazama.

Fuerzas Relativas: el ejército completo de Imagawa contiene casi 20.000 hombres; el número total de tropas de Oda es unos 3.800, aunque su contingente personal sólo tenía 2.400. Si no hay nada más, Okehazama prueba que no es lo que se tiene, sino lo que se hace con eso.

Despliegue Inicial

Ejército de Imagawa Yoshimoto: todos los clanes están Inactivos al comienzo, excepto aquellos que están haciendo Asedios, como se indica. Las unidades pueden ser orientadas como se desee. Como sólo hay un tipo de unidades para Imagawa, hemos prescindido de su fuerza cuando se indican.

A 2 hexes o menos de 3042:

IMAGAWA Yoshimoto (ST [9])^[a]; 1 KBH, 2 KB, 6 AS, 2 YU, 1 TP

A (pero no dentro) un hex de 2309; Asedio / Activo:

MAZUDAIRA Motoyasu (2 [4]); 1 KB, 3 AS, 2 YU, 1 TP

A (pero no dentro) un hex de 2705; Asedio / Activo:

ASAHINA Yasuyoshi (3 [4]); 1 KB, 3 AS, 2 YU

En cualquier parte en Arai, c. 3800:

KUZUYAIVIA Nobusada (4 [7]); 2 KB, 5 AS, 2 YU

En 3611:

OKABE Motonobu (5 [2]); 2 AS, 1 YU

Cualquier hex de carretera con / en 2 hexes de 2402:

MIURA Bingonokami (6 [4]); 1 KB, 3 AS, 1 YU

En 3243:

ASAT Masatoshi (7 [2]); 2 AS, 1 YU

En 2303:

UDONO Nagateru (8 [1]); 1 AS, 1 YU

a = Imagawa no comienza en un *honjin*; véanse las reglas para esto, abajo.

Ejército de Oda Nobunaga: todos los clanes están Inactivos al principio, excepto aquellos bajo Asedio, como se indica. Las unidades pueden ser orientadas como se desee. Los siguientes clanes comienzan en el mapa; la mayor parte del ejército de Oda llega como refuerzo.

En 4109:

MIZUNO Tadamitsu (2 [1]); 1 AS (2-7), 1 YU

En 3614:

SAKUMA Nobumori (3 [1]); 1 AS (2-7), 1 YU

En 2705; Asedio / Activo:

ODA Nobuhira (4 [2]); 1 KB (1-7), 1 AS (3-8), 1 YU

En 3112:

KAJIKAWA Kazuhide (5 [1]); 1 AS (2-6) (*NOTA DE JUEGO: sí, él no está en el fuerte*).

En 2309; Asedio / Activo:

SAKUMA Morishige (7 [1]); 1 AS (4-7), 1 YU

Refuerzos de Oda

Las siguientes unidades componen el clan de Oda Nobunaga;

ODA Nobunaga (ST [6]); 1 KBH (4-8), 2 KB (3-8), 2 AS (5-8), 1 AS (4-7), 3 YU, 2 TP. Oda no tiene un *honjin*.

Todas las unidades en el clan de Oda llegan como refuerzos. Cinco marcadores numéricos de Oda (p. ej., "2/ODA") se usan para determinar en qué turno llega el clan de Oda. Se ponen los cinco marcadores Oda en una taza antes del comienzo del juego. El jugador Oda saca al azar uno de los marcadores. El número es el turno en el que Oda puede entrar como Refuerzos. Si el jugador lo desea, puede llegar más tarde. El jugador Oda conserva esta información en secreto hasta que la usa.



El clan de Oda entra a través de cualquier hex entre 4207 y 4209. Todas las reglas de apilamiento están en efecto. Los factores de Iniciativa y de Truncar de Oda no pueden usarse hasta que él esté realmente sobre el mapa.

Honjin de Imagawa. Imagawa no comienza el juego con un *honjin* (lo que le crea problemas de activación). Sin embargo, puede poner su *honjin* sobre el mapa en una de dos formas posibles:

- Al final de cualquier fase en la que el clan personal de Imagawa mueva, y una de sus unidades ocupe un Fuerte, un Castillo o un hex de Punto de Victoria de cruce de caminos (no puede usar el Castillo Kutsake en 3243 para esto).
- Véase Momentum de Imagawa, abajo.

Activación de Clan. Ambos jugadores comienzan sin un So-taisho en un *honjin*. Además de este problema, la mayor parte de los clanes están lejos del alcance de su So-taisho, y la activación de clan por el So-taisho no es automática. Por tanto, sólo en este escenario, los jugadores pueden intentar activar clanes inactivos que estén fuera del alcance de su So-taisho [4.51].

Un jugador que desee activar un clan que esté fuera del alcance de su So-taisho designa el clan y tira el dado. Si la tirada es igual o menor que la Iniciativa del Busho designado, ese clan queda ahora activo; si es mayor, el clan/busho queda Finalizado. Todas las tiradas de Continuidad usan las reglas estándar. El intento de activar se considera una de las activaciones permitidas del So-taisho para ese turno, tanto si tiene éxito como si no. Hasta que Oda esté en el mapa, el jugador Oda sólo tiene un intento de Activación por turno.

Truncar. Debido a la situación anterior y a la naturaleza del terreno, son necesarios algunos ajustes a la regla de truncar. Los jugadores pueden usar la regla de truncar normal para todos los clanes cuyos Bushos estén dentro del alcance de su So-taisho, o si el So-taisho están en su *honjin*. Si no, intentar truncar con un clan no situado así requiere una tirada igual o menor

que la Iniciativa propia del Busho (en lugar del So-taisho). Hasta que Oda esté en el mapa, el jugador Oda sólo tiene un intento de truncar por turno.

El Río Kurosue. El río Kurosue no se puede cruzar, por arriba de 3502/3421, excepto por los hexes vadeables. Cuesta 2 PM entrar en un hex que sea totalmente de río vadeable. En otro caso, el hex se trata como que tiene tierra. De este modo, 4004 es un hex de río vadeable; 4005 es un hex de tierra. También hay penalizaciones de impacto por entrar en un hex de río vadeable; así una unidad *ashigaru* que cruza de 4001 a 4005 le llevará dos turnos (coste de 7 PM) y recibe tres impactos al hacerlo.

Reglas Especiales

Momentum de Imagawa. A partir del segundo turno del juego, cuando Imagawa tire para momentum para su clan personal y fracase en conseguirlo, tira inmediatamente en la tabla de abajo.

DR Resultado

- | | |
|-----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 0 | Nada Ocurre. Puede tirar de nuevo en la tabla. |
| 1-2 | Imagawa debe poner su <i>honjin</i> en el hex despejado (sin bosque) no ocupado más próximo a Imagawa, a menos que ya haya sido colocado, en tal caso se trata como Nada Ocurre. Puede tirar de nuevo en la tabla. |
| 3-6 | Lo mismo que en 1-2 arriba, excepto, que además, el clan de Imagawa acampa para una tarde de <i>sake</i> y <i>Noh</i> . Todas las unidades de combate están Desorganizadas; las <i>yumi</i> y <i>teppo</i> no pueden disparar. Ninguna unidad puede mover. El clan está Inactivo y no puede ser activado por Imagawa en este turno ni el siguiente (pueden ser activados por ataque enemigo). Dos turnos más tarde, el jugador Imagawa puede intentar activar su clan como si no fuera automático (lo que debería ser normal ya que Imagawa está dentro de su propio alcance). Si Imagawa falla, continúa inactivo hasta el turno siguiente. No tira de nuevo en esta tabla.
<i>NOTA DE JUEGO: no se aplica Huida de Clan hasta el final del primer turno en el que este clan sufra un ataque de Choque.</i> |
| 7-9 | Igual que en 3-6, excepto que, además, estalla una tormenta. Continúa lloviendo hasta que el jugador Imagawa saque un 5-9 al comienzo de cualquier turno posterior, lo que termina con la lluvia. Mientras está lloviendo: <ul style="list-style-type: none"> • las <i>teppo</i> no pueden disparar • -1 a todas las tiradas de Disparo de <i>yumi</i> • todos los castillos/fuertes incendiados dejan de arder • todo el movimiento se reduce a la mitad, redondeando al alza, excepto en los caminos, donde los PM son los habituales • las unidades no tienen ZOC. Esto incluye los castillos/fuertes ocupados |

Asedios. El Japón del siglo XVI estaba salpicado con pequeños castillos y fuertes, la mayoría protegían los caminos importantes. Estos castillos y fuertes, sin embargo, eran bastante frágiles, hechos principalmente de madera. Eran altamente susceptibles de incendiarse. Las impresionantes fortificaciones de piedra de la siguiente generación (p. ej., Castillo de Osaka) surgen del reconocimiento casi en solitario de Toyotomi Hideyoshi del poder del cañón y sus posteriores esfuerzos en consolidar su control sobre el país.

Hay dos tipos de fortificaciones: castillos y fuertes. Sólo se diferencian en su efecto sobre el combate [véase la Tabla de Terreno].

1. Movimiento. Las fortificaciones no tienen efecto sobre el movimiento, aparte de que las unidades amigas no pueden entrar en una fortificación ocupada por el enemigo.

Excepción: incendiar y destruir fortificaciones tienen un coste de Movimiento diferente [véase la Tabla de Terreno].

2. ZOC. Las unidades dentro de una fortificación ejercen una ZOC en los seis hexes adyacentes, y todos esos hexes se consideran que son hexes frontales.

Excepción: esta ZOC todo-alrededor no se aplica a fortificaciones incendiadas ni destruidas [véase 6, abajo].

3. Truncar. Si un Busho está intentando Truncar dentro de una fortificación que no esté incendiada ni destruida, y el truncar se está usando contra un Busho enemigo una unidad de cuyo clan está en la LdV de la fortificación, resta dos (-2) de la tirada de truncar.

4. Apilamiento. Un jugador puede apilar hasta 35 puntos de Tamaño de *kibamusha* y *ashigaru* en un fuerte. El límite baja a 25 puntos de Tamaño para castillos. *Teppo* y *yumi*, así como los líderes, se apilan sin límite.

NOTA DE DISEÑO: las fortificaciones eran grandes casas rodeadas por empalizadas; los castillos era edificaciones auto-suficientes, con algo menos de espacio que los fuertes.

5. Comenzar un Asedio. Para tomar una fortificación ocupada por el enemigo, un jugador debe establecer un asedio. Para hacerlo, entra en cualquier hex en la ZOC de la fortificación, detiene el movimiento, y anuncia que sus unidades están asediando.

- Un Busho debe formar parte del asedio; no se puede comenzar un asedio sin un Busho.
- Todos los hexes adyacentes a la fortificación se consideran ocupados por unidades que asedian, independientemente de donde estén realmente. Sólo las unidades adyacentes al fuerte/castillo forman parte del asedio.
- El jugador asediador puede distribuir sus unidades atacantes alrededor de la fortificación como él desee; sin embargo, ese despliegue puede ser importante si el defensor hace una salida [véase 10 y 11, abajo].

- El jugador asediador puede apilar hasta dos unidades del mismo tipo en un hex, como una excepción a 6.51.
- Una vez que un asedio ha sido debidamente anunciado, se pone un marcador de Asedio encima de la fortificación.
- Las unidades que no desean asediar una fortificación no pueden permanecer adyacentes a ella.

6. Efectos de un Asedio. Los efectos de un asedio son como sigue:



- Todas las unidades implicadas en un asedio están activas automáticamente siempre que el asedio esté en efecto.
- Las unidades asediadoras pueden salir fuera de una ZOC de Fortificación directamente a otra ZOC fortificada a un coste de +1 PM.
- Las unidades Desorganizadas no pueden usarse para declarar un asedio; sin embargo, pueden entrar en la ZOC de una fortificación [excepción a 11.33].
- Las unidades Desorganizadas pueden recuperarse y retirar impactos [11.51 y 11.52] mientras que están en una ZOC de fortificación. No hay modificador de la tirada para tal intento. Lo mismo se aplica a los defensores dentro de la fortificación.
- Las unidades asediadas (dentro) que huyen son eliminadas.

7. Que se Puede Hacer Cuando se está Bajo Asedio. Las unidades asediadoras (exterior) pueden intentar tomar el fuerte/castillo en una de tres maneras:

- Asalto (punto 8)
- Reduciéndolo: usando *teppo* y *yumi* para que los defensores reciban impactos. Los disparos se realizan de la forma habitual, aplicando los efectos del terreno de la fortificación.
- Incendiándolo (punto 9)

Las unidades asediadas (en el interior) pueden hacer una de cuatro cosas:

- Intentar romper el asedio (punto 10), lo que normalmente, pero no siempre, significa tener que hacer una Salida y asaltar a los asediadores (punto 11).
- Disparar sus *teppo* y *yumi*. Las *teppo* y *yumi* disparan mientras están en un castillo sumando uno (+1) a su tirada de disparo. Esto no está disponible si la fortificación está ardiendo.
- Apagar el incendio (punto 9).

Todo lo anterior se hace cuando se activa el clan defensor/atacante. Se aplican todas las reglas de coordinación de clan.

8. Asalto. Las unidades asediadoras pueden asaltar la fortificación usando Combate de Choque. Esto se hace como el Choque normal, excepto que todas las unidades asediadoras consiguen combinar sus Tamaños, a menos que sean de clanes diferentes, en tal caso se usa la Coordinación de Clan. Para resolver el Choque, y con independencia de los tipos de unidad, la Columna 6 es la columna base (véase la tabla de Choque de

Armas). Las unidades defensoras asediadas que huyen, quedan eliminadas.

9. Incendio. Las unidades asediadoras (solamente) pueden intentar incendiar la fortificación. Cuando una *yumi* dispara a un fuerte o castillo, el jugador que dispara puede elegir intentar incendiar la fortificación, en lugar de intentar conseguir impactos. Cuando lo hace así ninguna *yumi* puede intentar esto último; todas deben intentar incendiar el castillo. Para hacerlo, se tira un dado, al que se suma el número de *yumis* mayor de uno que estén disparando. Si la tirada ajustada es 9 o más, la fortificación se incendia. Se pone un marcador de Fortificación Ardiendo encima del hex.



Las unidades dentro del castillo/fuerte incendiado tienen tres elecciones, cuando es su Fase de Órdenes; algunas pueden hacer una cosa mientras que otras hacen otra.

1. Abandonar el hex intentando romper el asedio o haciendo un ataque de salida (véase 10, 11).

2. Intenta apagar el fuego. Se tira un dado, al que se suma el número de unidades AS o KB (no se cuenta las *teppo* y *yumi*) mayor de una que estén intentando apagar el incendio. Si la tirada ajustada es 9 o más, el incendio queda extinguido. Las KB/AS que salen no pueden ser usadas para este fin, y viceversa.

3 No hacer nada. No se pueden usar las *teppo* y *yumi* para disparar a los asediadores.

Si, en la Fase de Determinación del Estatus (I/i), una fortificación aún está ardiendo, el jugador afectado hace una de dos cosas:

Si aún está ocupada, tira un dado por cada unidad dentro de la fortificación. Reduce a la mitad el resultado, redondeando al alza (la mitad de 0 sigue siendo 0): éste es el número de impactos que la unidad recibe. Después del chequeo de impactos, se tira el dado para ver si la fortificación ha quedado completamente destruida por el fuego. Se suma a la tirada el número de turnos que la fortificación ha estado bajo asedio (se usan los marcadores de impacto para llevar la cuenta). Si la tirada ajustada es 10+, el castillo/fuerte se ha incendiado completamente y queda Destruído. Se pone un marcador de Destruído sobre él.

10. Romper el Asedio. Una unidad defensora asediada siempre puede, en su Fase de Órdenes, dejar la fortificación sencillamente saliendo de ella. Sin embargo, debe detenerse si se pone adyacente a alguna unidad asediadora y, si esto ocurre, debe atacar a *al menos una* unidad asediadora (esto es por lo que ayuda el mantener todos esos hexes de alrededor cubiertos).

11. Salida y Ataque. Las unidades dentro de una fortificación asediada pueden hacer una salida, atacar a las unidades enemigas, y, si tienen éxito, escapar. Si una unidad sale de una fortificación a un hex vacío que está adyacente a una unidad enemiga, debe atacar a esa unidad. Si está adyacente a dos, elige el objetivo.

- Los ataques de Salida se hacen con AS o KB individuales; no pueden combinar ataques.
- La KB puede usar *Norikuzushi*.
- Ningún ataque de Salida puede conseguir la Superioridad por Posición.
- Los ataques de Salida sólo son contra un hex, pero contra todas las unidades en ese hex.
- Después de cada ataque de Salida, el atacante/asediador puede mover todas (algunas o ninguna) sus unidades 1 hex.
- Si, después de un ataque de Salida, el atacante no queda Desorganizado (ni huye), puede regresar a la fortificación o mover a cualquier hex a tres hexes de distancia de la fortificación.
- Las unidades que atacan en Salida que huyen debido a ese ataque son eliminadas en lugar de huir.

12. Los samuáis pueden ser usados para desafiar en el exterior, pero no entran en la fortificación para un desafío. Los Bushos en fortificaciones no tienen que responder a un desafío. No hay Combate Individual Busho-Busho y no hay cargas de Samuái.

13. Un asedio termina cuando:

- Todos los atacantes o defensores son eliminados. Si el atacante/asediador queda victorioso, recibe dos Cabezas Cortadas.
- El atacante abandona el asedio moviendo todas sus unidades fuera de la ZOC de la fortificación. Retira el marcador de asedio.
- La fortificación es destruida por el incendio.
- La muerte del Busho asediador no termina el asedio; simplemente evita que ese clan realice los puntos en 7 hasta que llegue el reemplazo.

Una vez que el Asedio haya acabado, se aplican las reglas de activación habituales.

Unidades Especiales

Babo-Saku: No disponibles para esta batalla.

Teppo: los jugadores no pueden usar Disparo en Descarga ni Agresión Debida a Teppo; toda *teppo* es pre-hagayo.

Borde de Retirada

- El ejército de Oda se retira al Borde Norte del mapa.
- El ejército de Imagawa se retira al Borde Este del mapa.

Ambos ejércitos pueden retirar unidades a un castillo o fortificación que no esté ocupado por nadie, u ocupado por amigo. Si una unidad que huye se retira a una fortificación, queda reorganizada (al estatus de desorganizada) automáticamente, e inmediatamente.

Victoria

Imagawa está intentado conseguir el control del To-kaido (camino) de Dengakuhazama (el cruce en 2226-2227) en todo su recorrido al borde norte del mapa (4029), mientras que retiene el control de los fuertes y

castillos en la región. Por tanto éste es un juego de objetivo geográfico, no un enfrentamiento cuerpo a cuerpo.

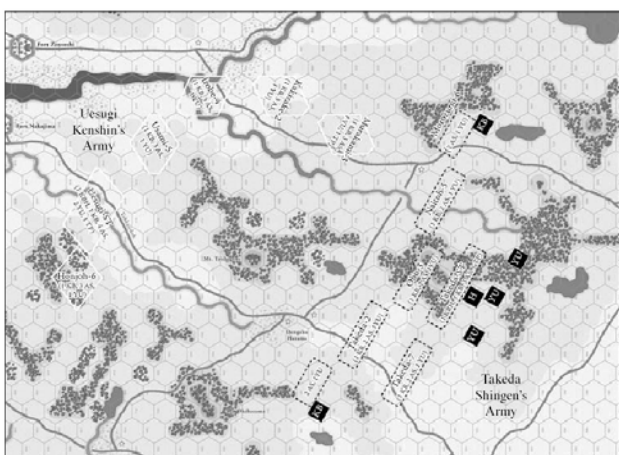
Los siguientes objetivos valen 1 Punto de Victoria cada uno para el jugador que los ocupe físicamente:

- Cada castillo, pero sólo si no está bajo asedio
- Cada fuerte, pero sólo si no está bajo asedio
- Cada hex de cruce: 3622, 3032, 2226, 2227 y 1518
- El jugador Oda recibe 1 PV por cada clan de Imagawa que huya.

Al final de cualquier turno en el que algo de lo siguiente ocurra:

- El Imagawa tiene 11 PV; o
- El Oda tiene 6 PV,

El juego termina, y el jugador que acaba la partida es el ganador.



Cuarta Kawanakajima

10 de Septiembre, 1561

Trasfondo Histórico

Dos de los grandes *daimyos* del periodo Sengoku eran los enconados rivales Takeda Shingen y Uesugi Kenshin. Entre 1553 y 1564, entablaron cinco batallas en Kawanakajima, un área que cae directamente a través de las fronteras de sus provincias. Sin embargo, sólo la Cuarta Kawanakajima fue una verdadera batalla, las otras recordaban más a disputas de mostrar las fuerzas. Y fue una batalla impresionante.

El ejército de 13.000 hombres de Uesugi había tomado una posición en lo alto del Mt. Saijo (Saijoyama), directamente al sur de Hachimanbara (la Llanura de Hachiman), pero a través del Río Chickuma (Chickumagawa), amenazando el castillo de Takeda a unos 3 kms al este, en Kaizu, donde el ejército de Takeda ahora se reunía. Takeda tenía un plan. Su fuerza era ahora dos veces la de Uesugi (unos 20.000+ frente a 13.000), y la dividió en dos. Takeda tomó el grupo más pequeño y, bajo la cobertura de la noche movió al norte, a través del Chickuma, a la posición en la que el escenario toma como de partida. Mientras tanto, una fuerza de ataque de unos 12.000 hombres, al mando

de Kohsaka Masanobu (el consejero militar jefe de Takeda), ascendería el Mt. Saijo por detrás (sur), haciendo huir a los hombres de Uesugi pendiente abajo por la cara septentrional hacia el Hachimanbara, donde, cuando huyeran, el grupo de Takeda caería sobre su flanco pasándolos a cuchillo.

Sin embargo, Uesugi sospechó algo y envió a Takeda algo mejor. Es probable que sus exploradores en Hachimanbara oyeran o vieran aproximarse a la fuerza de Takeda. Antes de que Kohsaka pudiera llegar, Uesugi había hecho descender rápida y tranquilamente a su ejército por la cara norte del Mt. Saijo, a través del Chickuma por el vado, formando una formación de ataque conocida como "La Rueda del Viento" (*karuma gakari*), y, cuando amaneció, se movió a través de lo que ahora era una densa niebla hacia la posición de Takeda, desplegando en la clásica formación "Alas de Grulla" (*kakuyoku*).

Takeda, esperando caer sobre un ejército en huida, quedó bastante desconcertado al ver, emergiendo de la niebla matinal como una flecha apuntando al corazón de sus tropas, los 10.000 hombres de Uesugi. Éste había dejado a Amakasu Kagemochi en el Chickuma para mantener el vado y envió a Naoe Sanetsuna en avanzadilla para mantener el vado a través del río más al norte, el Saigawa.

Las tropas de Uesugi atacaron a las de Takeda, y fue necesario la mejor de las habilidades de Takeda para mantener a sus hombres en sus posiciones. Para el viejo amigo y consejero de Takeda, el viejo samurái tuerto de 70 años, Yamamoto Kansuke, tuvo la desgracia de tener que manejar el plan equivocado. Cogiendo una larga lanza, galopó directamente hacia las tropas de Uesugi que llegaban, causándoles, de momento, detenerse asombradas. Kansuke, herido por todos lados, y habiendo amortizado con su servicio a Takeda, descabalgó y se hizo el *hara-kiri*.

En este momento de la batalla, Takeda ya había perdido a uno de sus hermanos (Nobushige), y otro (Yoshinobu) estaba herido. La *hatamoto* (guardia personal a caballo) de Uesugi también había alcanzado el *honjin* de Takeda, donde estuvieron combatiendo desesperadamente con la guardia personal de Takeda. Uno de los subordinados de Uesugi se abrió paso a través de la guardia y cargó directamente sobre Takeda, que se enfrentó al ataque sólo con su abanico de guerra.

Y un montón de cabezas debió de verse allí. Si uno se cree las fuentes – y no parece haber una razón para no hacerlo – el ejército de Uesugi había sufrido el 70% de bajas, una cantidad increíble en cualquier época. La fuerza de Takeda no se quedó muy atrás, con bajas (es decir, muertos y heridos) de más del 60%. En comparación, el ejército perdedor de Tokugawa en Mikataga-hara sufrió el 12% de bajas, mientras que los clanes aliados derrotados Asai-Asakura sólo perdieron el 9% de su fuerza en Anegawa.

Tres años más tarde, ambos *daimyos* regresaron al lugar para una quinta, y última, batalla: otra de mostrar las fuerzas de forma especial.

Referencia Fílmica: esta batalla está descrita en la película japonesa, *Cielo y Tierra*. En esa película, que se concentra sobre Uesugi, tanto Uesugi y Takeda reciben sus nombres “originales”. La película se hizo en la “British Columbia”, usando a todos los estudiantes japoneses de intercambio en unos 800 km a la redonda. Aunque no es una gran película, tiene una maravillosa serie de batallas.

Información de la Colocación Inicial

Tiempo de Juego: 3-5 horas

Equilibrio del Juego: Uesugi tenía una gran ventaja de apertura: todos sus clanes están activos, y de este modo conseguirá activarlos a todos ese turno. Takeda, por otro lado, está bastante restringido, todo ello simulando los efectos de la niebla y el desconocimiento de lo que Uesugi estaba haciendo. Depende mucho de cómo de bien lo haga Uesugi contra Takeda – y cómo de rápido – antes de que las tropas de Koshaka lleguen. Una vez que Koshaka llegue, normalmente será el momento para que los de Uesugi se vayan a casa.

Dificultad: números de ficha relativamente bajos y amplios espacios abiertos hacen a éste un juego bastante fácil y muy interesante de jugar, aunque fácil es siempre relativo.

El Mapa: se usa el mapa Anegawa/Kawanakajima; sin embargo, se ignora todo el terreno. El campo de batalla de Kawanakajima (Hachimanbara) es plano; también es muy grande, lo que impidió que mostráramos el río Chickuma y el Mt. Saijo, los cuales se tenían en cuenta bastante en los movimientos de apertura. Hachimanbara estaba, como muchos campos de batalla japoneses, bordeado por ríos y cadenas de montañas.

NOTA DE JUEGO: los jugadores que tengan “Great Battles of Alexander” de GMT pueden usar el mapa de Gaugamela.

Fuerzas Relativas: el ejército principal de Uesugi contiene 10.000 hombres; el contingente de Naoe unos 2.000 extra. La fuerza sobre el mapa de Takeda Shingen tiene 8.000 hombres. La fuerza de ataque de Koshaka comienza con 12.000, pero probablemente se reducirá al cruzar el vado.

Despliegue Inicial

Ejército de Takeda Shingen

Todos los Clanes están Inactivos al comienzo.

En 2334:

TAKEDA Shingen (ST [5]), *honjin*

En 2134, 2536, 2335, orientadas como se desee:

3 YU

En 2233, 2333, 2434, 2534, y cualquier hex adyacente al honjin, orientadas al NW:

1 KBH (4-8), 1 KB (4-7), 1 AS (6-8), 1 AS (4-8),
1 AS (4-7), 1TP

En 2230, 2129, 2029, orientadas al NW:

TAKEDA Nobushige (2 [3]); 1 KB (4-7),
2 AS (4-7), 1 YU

En 2532, 2432, 2331, orientadas al NW:

OBU Masakage (3 [3]); 1 KB (4-7), 1 AS (4-7),
1 AS (4-6), 1 YU

En 1727, orientadas al SW:

ANAYAMA Nobukumi (4 [3]); 1 KB (4-6)

En 1927, 1827, orientadas al NW:

2 AS (4-6), 1 YU (Nobukumi)

En 2933, 2833, 2732, orientadas al NW:

NAITOH Masatoyo (5 [3]); 1 KB (4-7) 1 AS (4-7),
1 AS (4-6), 1 YU

En 3235, orientadas al N:

MOROZUMI Masakiyo (6 [3]); 1 KB (4-7)

En 3234, 3133, orientadas al NW:

2 AS (4-6), 1 YU (Masakiyo)

En 2032, 1931, 1831, orientadas al NW:

TAKEDA Nobukado (7 [3]); 1 KB (4-6),
2 AS (4-6), 1 YU

Ejército de Uesugi Kenshin

Todos los clanes comienzan el juego Activos. No se da el Tamaño-TQ de la unidad, ya que cada clan sólo tiene un grupo posible.

En 2917-8, 2817-8, 2716-7, orientadas al NE:

UESUGI Kenshin (ST [6]); 4 AS, 1 KBH, 1 KB,
2 YU, 1 TP ^[a]

En 3325-3326, 3425-3426, orientadas al SE:

KAKIZAKE Kageie (2 [4]); 3 AS, 1 KB, 1 YU

En 3128-3129, 3228-3229, orientadas al SE:

MURAKAMI Kunikiyo (3 [4]); 3 AS, 1 KB, 1 YU,
1 TP

En 3422-3423, 3321-3322, orientadas al NE:

IROBE Katsunaga (4 [4]); 3 AS, 1 KB, 1 YU

En 3220, 3119-3120, 3020, orientadas al NE:

USAMI Sanesada (5 [4]); 3 AS, 1 KB, 1 YU

En 2516, 2416-2417, 2316, orientadas al N:

HONJOH Shigenaga (6 [4]); 3 AS, 1 KB, 1 YU

a = Uesugi no tiene *honjin*, y, por está operando según 4.51.

Refuerzos

Refuerzos de Takeda: los refuerzos de Takeda consisten en la Fuerza de Ataque de Koshaka, cuya entrada depende de los rápido y bien que se enfrente al clan (fuera del mapa) de Amakasu Kagemochi en el vado. Esto se resuelve con una tirada.

A partir del tercer turno de juego (pero no antes), en el segmento de refuerzos, el jugador Takeda tira un dado. A esta tirada le suma el número de turnos después del turno 3 (p. ej., si está tirando en el turno 6, suma 3). Si saca un 9+ ajustado, la fuerza de Koshaka puede entrar ese turno, a través de los hexes 1012-1018. Los seis clanes se consideran activos para ese turno (sola-

mente), pero todos usan Continuidad cuando sea necesario.

Sin embargo, la fuerza de Koshaka tuvo fuertes pérdidas en el vado, y esto debe tenerse en cuenta. En cuanto la fuerza de ataque pueda entrar, el jugador tira de nuevo. A esta tirada le suma el número de turnos en los que ha tirado (p. ej., si es el turno 6, ha tirado 4 veces, así que suma 4). La tirada ajustada es el número de unidades *ashigaru* y/o *kibamusha* (no *yumi*) en la fuerza de ataque que están desorganizadas. Así una tirada de 5 en el turno 5 forzaría al jugador de Takeda a desorganizar a nueve ($5+4 = 9$) de las unidades que entran de Koshaka. La elección de qué unidades desorganizar se reparte entre los dos jugadores. El jugador Takeda desorganiza la primera unidad, luego el jugador Uesugi, luego el jugador Takeda, etc. El jugador Uesugi no puede desorganizar dos KB seguidas, ni puede elegir una unidad del mismo clan que el desorganizado anteriormente. Así, si hay nueve unidades a desorganizar, el jugador Uesugi consigue desorganizar a 4 de ellas (2-4-6-8), dos de las cuales pueden ser KB, y sólo dos de las cuales pueden ser del mismo clan(es).

La Fuerza de Ataque (el clan Koshaka de las tropas del clan Takeda):

- KOHSAKA Masanobu (T [6]); 1 KBH (6-8), 1 KB (6-7), 1 AS
- (6-8), 2 AS (6-7), 1 AS (6-6), 2 YU
- BABA Nobuhara (8 [4]); 3 AS (5-6), 1 KB (6-6), 1 YU
- SANADA Yukitaka (9 [4]); 3 AS (5-6), 1 KB (6-6), 1 YU
- OBATA Masamori (10 [4]); 3 AS (5-6), 1 KB (6-6), 1 YU ^[a]
- OYAMADA Nobushige (11 [4]); 1 AS (6-6), 1 AS (5-6), 1 AS
- (4-6), 1 KB (6-6), 1 YU
- OBU Toramasa (12 [4]); 1 AS (7-5), 2 AS (4-6), 1 KB (6-6), 1 YU

a = hay dos Busho del clan Obata, Nobusada (Mikata-ga-hara) y Masamori. Debido a que sus factores eran virtualmente idénticos, usamos una ficha para ambos.

NOTA DE JUEGO: *Koshaka es Taisho para estos clanes; sin embargo, no tiene honjin y las unidades reales son unidades del clan Takeda.*

Refuerzos de Uesugi: la mayor parte de la guardia del vado de Amakasu fue destruida en la defensa, así que esas unidades no están disponibles para el juego (aunque lo están, en espíritu, en la forma de la tirada de Koshaka). Sin embargo, Uesugi tenía un clan de 2000 hombres, al mando de Naoe Sanetsuna, protegiendo el vado a través del Saiga, al norte.

El clan de Naoe puede ser llamado en cualquier turno después del turno en el que la Fuerza de Ataque de Koshaka entre en el mapa. Entra a través de 4225-7. Para traerlos, Uesugi debe activarlos, usando uno de sus puntos de activación de clan. Además, no aumentan el nivel de puntos de huida de Uesugi. Las unidades en el clan son las que siguen:

NAOE Sanetsuna (7 [5]); 3 AS, 2 KB, 1 YU

Reglas Especiales

Babo-saku. No disponibles para esta batalla.

Teppo: los jugadores no pueden usar Disparo en Descarga ni Agresión Debido a Teppo; toda la *teppo* es pre-hayago. Realmente, hay algún desacuerdo sobre si alguno de estos ejércitos realmente tenía unidades *teppo* en la batalla. Que hubiera algunos soldados *teppo* es bastante probable, especialmente porque las fuentes dicen que Kansuke (el samurái Takeda que cargó contra todo el ejército de Uesugi) quedó hecho jirones por disparos de arcabuces. Sólo queda la cuestión de si estaban organizados en unidades reales.

Niebla de Guerra: el ataque de Uesugi saliendo de la niebla matinal cogió a Takeda por sorpresa. Por tanto, para el primer turno del juego (solamente), las siguientes reglas están efectivas:

Iniciativa de Uesugi: el jugador Uesugi va primero automáticamente, consiguiendo la primera fase de órdenes.

Activación de Takeda: Takeda sólo puede activar dos clanes en el primer turno, que no sean los activados por la agresión de Uesugi. Además, debe tirar para ver si su activación funciona. Tira el dado. Si la tirada es igual o menor que la Iniciativa de Takeda, el clan elegido es activado, realiza una fase de órdenes normal (incluido momentum), y luego la fase vuelve a pasar a Uesugi (y no hay continuidad). Si es mayor, la activación falla, y la fase pasa de nuevo a Uesugi. Un clan activo por medio de 5.21[2] no necesita hacer la tirada.

Truncar de Takeda: Takeda no puede truncar en el primer turno. Uesugi sí puede.

Borde de Retirada

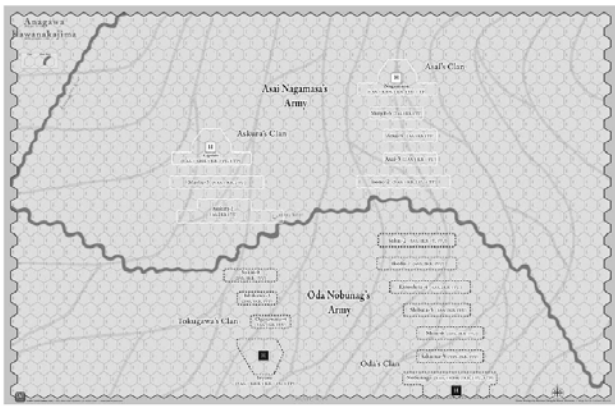
- El ejército de Takeda se retira al Borde Este del mapa.
- El ejército de Uesugi se retira al Borde Norte del mapa.

Victoria

El Takeda gana cuando el ejército de Uesugi llegue o supere los 145 Puntos de Huida (el porcentaje de Huida de Uesugi es el 50%).

El Uesugi gana si el clan sobre el mapa de Takeda Shingen llega o supera los 120 Puntos de Huida antes de que la Fuerza de Ataque de Koshaka entre en el mapa. Una vez que Koshaka entra, el Uesugi debe conseguir que el ejército de Takeda llegue o supere los 225 Puntos de Huida (el porcentaje de Huida de Takeda es del 45%, con los de Koshaka el 40%).

NOTA HISTÓRICA: *Sí, estos porcentajes de Huida son muy altos. Véase el trasfondo histórico arriba.*



El Anegawa

28 de junio, 1570

Trasfondo Histórico

Mientras el Takeda y el Uesugi estaban ocupados atacándose entre ellos vayamos al norte, Oda y el joven Tokugawa formaron una alianza. Oda, cuyas hazañas en los años posteriores a Okehazama le habían convertido en uno de los *daimyos* líderes en Japón, ponía sus ojos ahora en las tierras dominadas por el clan Saito. Desafortunadamente, otro *daimyo*, Asai Nagamasa, también codiciaba estos territorios; y comenzó un largo conflicto entre el Asai y Oda, aparte de mucho matrimonio entre los dos clanes.

En 1568, Oda hizo lo que Imagawa había intentado hacer en 1560 (Okehazama): marchó con su ejército hacia Kyoto e instaló a Yoshiaki, el último de los shogunes Ashikaga. Pero la ocupación de Oda de la capital – él, no Yoshiaki, era el poder – creó una nueva lucha por el poder territorial con el poderoso clan Asakura. Cuando el Asai se unió al Asakura, el ejército de campaña de Oda fue cortado instantáneamente de sus bases. Maniobrando astutamente, con ayuda en la retaguardia de Tokugawa y Toyotomi Hideyoshi, permitió a Oda regresar a casa, donde reforzó su ejército y regresó para darle al Asai una lección.

Con el castillo de Asai en Odani como su objetivo, marchó al norte, parándose en las orillas meridionales del río Anegawa (al oeste del Lago Biwa, que definen de hecho el norte y sur de Japón), mientras que el Asai y el Asakura formaron en la orilla contraria para detenerle. Oda, con los refuerzos de Tokugawa, superaba en número al Asai-Asakura en 28.000 a 18.000 y esto no incluía unas 5000 tropas de Oda adicionales subiendo para unirse al ejército. Organizándolo su fuerza en formación profunda, Oda se aseguró de que su ala se enfrentaría directamente a la de Asai, contra quien Oda tenía ahora un rencor personal. Con la luz del día, ambos bando cargaron el uno contra el otro.

El Anegawa fue una batalla destacada por impresionantes hazañas de samuráis individuales. Cuando Tokugawa usó su subordinado clave, Honda Tadakata,

su, para flanquear el Asakura y rodear el *honjin* de Asakura, Asakura llamó a uno de los legendarios *samuráis* de Japón, Magara “Jurozaemon” Naotaka para cubrir su retirada sin ayuda. Magara, que blandía una espada de metro y medio *no-daichi* con una mano, cabalgó y desafió a todo el mundo a la vista. Pronto se unió su hijo, Magara luchó (y mató) a una serie de subordinados Tokugawa mientras que Asakura se retiraba a las colinas detrás del campo de batalla, una táctica de diversión a menudo usada por los ejércitos japoneses de la época. Al final, los dos Magara sucumbieron a cifras muy superiores, pero su sacrificio había permitido al Asakura retirarse en orden.

Curiosamente, principalmente debido a la disparidad de números, Asai hizo mucho más que sólo mantenerse contra Oda. No fue hasta que Tokugawa, habiendo despachado al Asakura, giró y cayó sobre el flanco de Asai, lo que hizo que el Asai fuera puesto en fuga a través del río y el recuento de cabezas comenzó en el campamento de Oda. Las bajas fueron relativamente pocas (menos del 10% en ambos bandos), y la batalla no fue el fin definitivo del Asai (ni Asakura), que necesitó otros tres años. Lo que es curioso, en retrospectiva, es cómo los supuestos resultados parecen huir delante de los números implicados. Algo de lo cual puede recaer en algunas tropas poco fiables en el ejército de Oda (el mando de Toyotomi); incluso más puede describirse de la tremenda importancia que tuvo el combate individual relacionado con los objetivos estratégicos generales.

Información de la Colocación Inicial

Tiempo de Juego: 3-4 horas

Equilibrio del Juego: a favor de Oda, ya que no sólo supera numéricamente a Asai, sino que también tiene refuerzos. La única posibilidad de Asai es derrotar a Tokugawa y luego atacar a Oda por el costado. Todo esto es un consejo, sin duda, contrario a lo que realmente ocurrió.

Dificultad: lleva un poco conseguir usar los despliegues no lineales (ambos ejércitos parecen estar en *kyaku* (“Yugo Nivelado”) una formación de doble columna), pero, después de eso, no hay dificultad excesiva. El mayor problema es sobrevivir con el Asai.

El Mapa: se usa el mapa de Anegawa, con ambos ríos menores en juego. El terreno plano (los extensos campos están realmente rodeados por montañas) parecen haber sido principalmente campos de arroz, y puede que hubiera habido algunas comunidades y casas en la región. Aunque es muy difícil de decir 400 años más tarde.

Fuerzas Relativas: el clan Asai comienza con unos 8.000 hombres, el Asakura con unos 10.000 adicionales, para un total de 18.000.

Despliegue Inicial

Todos los clanes comienzan la batalla inactivos. Las unidades pueden orientarse como se desee.

Ejército de Oda Nobunaga**Clan de Oda***En 1033:*ODA Nobunaga (ST [9]); *honjin**En 1129-1136; 1031-1035:*

1 AS (6-8), 2 AS (6-7), 2 AS (5-6), 1 KBH (4-8), 2 KB (4-7), 1 KB (4-6), 3 TP, 3 YU (Nobunaga)

En 2327 - 2332:

SAKAI Masahisa (2 [6]); 1 AS (5-7), 2 AS (5-6), 2 AS (4-6); 1 KB (4-6), 1 TP, 1 YU

En 1330-1334:

SAKUMA Nobumori (3 [5]); 2 AS (7-6), 1 AS (6-5), 2 KB (5-6); 1 YU

*En 1928-1933:*KINOSHITA (TOYATOMI) Hideyoshi (4 [6]); 4 AS (5-4), 1 KB (5-7), 1 KB (5-6), 1 YU ^[a]*En 1729-1733:*

SHIBATA Katsuie (5 [5]); 1 AS (7-7), 1 AS (7-6), 1 AS (6-6), 2 KB (5-6), 1 YU

En 1530-1534:

MORE Yoshinari (6 [5]); 1 AS (7-6), 1 AS (7-5), 1 AS (6-6); 2 KB (5-6), 1 YU

En 2127-2132:

IKEDA Tsuneoki (7 [6]); 4 AS (5-6), 2 KB (5-7), 1 YU

a = el gran Toyotomi, quizás el políticamente más grande de las cuatro figuras de la era Sengoku, era, en estos tiempos, conocido como Kinoshita Hideyoshi. En Anegawa había sido puesto al cargo de tropas cuya lealtad era algo sospechosa (que es por lo que su TQ es tan baja), principalmente debido a su capacidad para manejar tales situaciones.

Clan de Tokugawa*En 1318:*TOKUGAWA Ieyasu (T [5]); *honjin**En 1417-1419 más cualquier hex adyacente al honjin:*

1 AS (5-7), 2 AS (5-6), 1 KBH (3-8), 1 KB (3-7), 1 TP, 1 YU (Ieyasu) Úsese las fichas Tokugawa ST

En 1817-1819:

ISHIKAWA Kazumasa (3 [3]); 1 AS (5-6), 1 AS (3-5), 1 KB (3-6), 1 YU

*En 1618-1620:*OGASAWARA Nagamasa (4 [3]); 1 AS (4-6), 1 AS (4-5), 1 KB (3-6), 1 YU ^[a]*En 2016-2019:*

SAKAI Tadatsugu (9 [3]); 1 AS (5-6), 1 AS (4-7), 1 KB (3-7), 1 YU

a = tenemos un Ogasawara Nagamasa, y un Ogasawara Nagatada (en Mikata-ga-hara). Es imposible que sean dos personas del mismo clan, o que sean el mismo. Sea lo que sea, damos a los dos una ficha, y pedimos perdón al clan Ogasawara por cualquier descuido.

Ejército de Asai Nagamasa**Clan de Asai***En 3728:*ASAI Nagamasa (ST [6]); *honjin**En 3626-3631, más cualquier hex adyacente al honjin:*

4 AS, 1 KBH, 1 KB, 4 YU, 1 TP (Nagamasa)

En 2826-2832:

ISONO Kazumasa (2 [4]); 3 AS, 1 KB, 2 YU, 1 TP

En 3028-3031:

ASAI Masazumi (3 [3]); 2 AS, 1 KB, 1 YU

En 3228-3231:

ATSUJI Sadahide (4 [3]); 2 AS, 1 KB, 1 YU

En 3427-3430:

SHINJOH Naoyori (5 [3]); 2 AS, 1 KB, 1 YU

Clan de Asakura*En 3114:*ASAKURA Kagetake (ST [7]); *honjin**En 3012-3017, más cualquier hex adyacente al honjin:*

5 AS, 1 KBH, 1 KB, 3 YU, 1 TP (Kagetake)

En 2512-2519, 2614-2617:

ASAKURA Kagenori (2 [7]); 5 AS, 2 KB, 1 YU

En 2812-2818:

MAEBA Shinpachirou (3 [6]); 5 AS, 1 KB, 2 YU

Refuerzos

Sólo Oda recibe refuerzos. Éstos consisten en los clanes de Oda:

- INABA Yoshimichi (8 [3]); 2 AS, 1 KB, 1 YU
- UJIE Naomoto (9 [4]); 2 AS (5-6), 1 AS (5-5), 1 KB, 1 YU
- ANDOH Morinari (10 [3]); 2 AS, 1 KB, 1 YU

El jugador Oda tira para los refuerzos a partir del segundo turno del juego, en la fase de actuación, segmento de refuerzos. El jugador Oda tira el dado, al que suma el número del turno. Si la tirada es un 9 ajustado, todas las unidades de arriba son libres de entrar a través del hex 1043. Para el turno en que están disponibles por primera vez, cada clan se considera activo.

Reglas Especiales

Babo-saku. No disponibles para esta batalla.

Teppo: los jugadores no pueden usar Disparo en Descarga ni Agresión Debido a Teppo; toda la *teppo* es pre-hayago.

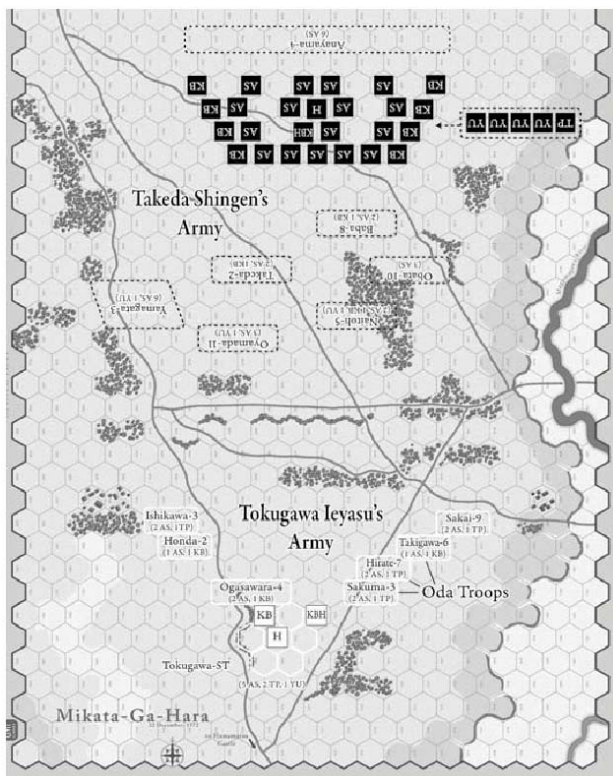
Borde de Retirada

- El ejército de Oda se retira al Borde Sur del mapa.
- El ejército de Asai se retira al Borde Norte del mapa.

Victoria

El Oda gana cuando el ejército Asai llega o supera los 170 Puntos de Huida. El porcentaje de Huida de Asai es del 35%.

El Asai gana si, antes de que los refuerzos entren en el juego, el ejército Oda llega o supera los 195 Puntos de Huida. Después de que lleguen los refuerzos, ese nivel pasa a 230 PH. El porcentaje de Huida de Oda es del 35%.



Mikata-ga-hara

22 de Diciembre, 1572

Trasfondo Histórico

En 1570, Tokugawa había movido el cuartel general de su clan al castillo de Hamamatsu, que protegía el importante camino Tokaido y cubría la boca del Tenryugawa, un río que discurría por el territorio del Takeda. En este periodo, el Takeda era el clan más poderoso en Japón; y su ejército, al mando de Shingen y sus veinticuatro Generales, era el mejor de la época. Shingen pretendía mantener la paz con su más formidable rival, Oda (aliado de Tokugawa), pero el control de Tokugawa de Hamamatsu no era algo que pudiera pasar por alto. En Octubre del 1572, marchó con su ejército para eliminar la amenaza de Tokugawa.

Las cifras del ejército Takeda en Mikata-ga-hara era de unos 30.000, casi tres veces el que estaba reunido en Hamamatsu con Tokugawa. Unos 5.000 adicionales, al mando de Yamagata Masakage, habían sido desviados para tomar el Castillo de Yoshida, el control del cual cortaba cualquier apoyo desde el oeste para Tokugawa. Aunque Ieyasu se dio cuenta de que no era él, sino Nobunaga, el que era el objetivo de toda esta maniobra, se decidió a evitar ser cogido en un asedio; así que decidió atacar al Takeda cuando se acercaba. Takeda se desplegó al norte del castillo, adoptando una formación que atraía a Tokugawa al ataque, mientras dejaba a su propio clan (en una cantidad de al menos la mitad de su fuerza) en la retaguardia, como una reserva. Así que, ignorando las proporciones y el consejo de sus generales, Tokugawa, atardeciendo y cayendo la nieve, atacó al Takeda.

Los choques iniciales entre las líneas frontales de tropas fueron bastantes igualados, pero Takeda tenía reservas de sobra, y dos terceras partes del clan Oda de Tokugawa decidió que ésta no era su lucha y se retiraron para buscar un lugar seguro. Cuando la oscuridad calló, la segunda ola de hombres del Takeda había echado a Tokugawa a una precipitada retirada hacia el castillo.

Sin embargo, Tokugawa, corriéndole su sangre de samurái, insistió en volver y cargar, hasta que Natsune Yoshinobu, que estaba al mando de la guarnición del castillo, montó a caballo, cogió el caballo de Tokugawa, le dio la vuelta y lo espoleó hacia el castillo; y, con el grito de "Yo soy Tokugawa", se zambulló en el grueso del Takeda, con un resultado obvio.

Esto, más las acciones de otros diferentes subordinados, permitió a Tokugawa huir hacia el castillo, llegando con sólo cinco hombres de compañía. Cuando Tokugawa atravesó galopando las puertas, sus hombres comenzaron a cerrarlas. Sin embargo, Tokugawa, les detuvo inmediatamente. Volvió a ordenar que las puertas se dejaran abiertas, con luces para servir de guía a sus tropas a casa. Además, Sakai Tadatsugu permaneció en la pequeña torre detrás de la puerta, golpeando un enorme tambor de guerra mientras que Tokugawa se fue a dormir. El truco funcionó; Takeda se olió que había gato encerrado y detuvo a sus tropas fuera de las puertas abiertas. Su ejército acampó fuera del castillo, donde varias audaces incursiones nocturnas desde el interior causaron nuevos disgustos al Takeda. Y, quedando debidamente impresionado por la tenacidad de Tokugawa, retiró a su ejército.

Así, aunque Tokugawa perdió la batalla, su rápido ingenio y audacia convirtieron lo que podría haber sido una tremenda derrota en un empate. Shingen, sin embargo, no estaba acabado, y un año más tarde, en un esfuerzo para redimir su actuación en el Castillo de Hamamatsu, asedió al ejército de Tokugawa en el Castillo de Noda. El asedio fue bastante bien hasta que un certero tirador *teppo* (probablemente más un tiro afortunado, dado cómo funcionaban estos primitivos mosquetes), dándose cuenta de que Shingen vigilaba los terraplenes, atravesó su cabeza con una bala, lo que condujo a los dos años de esfuerzos Takeda por mantener bajo secreto la muerte de Shingen (y la película de Kurosawa, Kagemusha).

Información de la Colocación Inicial

Tiempo de Juego: 2-4 horas

Equilibrio del Juego: fuertemente a favor de Takeda. Takeda no sólo tiene los números, sino que tiene las mejores tropas en Japón: los *samuráis* montados de Takeda. La única posibilidad de Tokugawa es infligir mucho daño en los clanes de la vanguardia de Takeda antes de que conseguir que sus dos clanes de retaguardia entren en juego, y luego luchar una retirada segura a Hamamatsu.

Dificultad: un montón de espacio en esta batalla, y, además de los enormes contingentes de Takeda y

Anayama (ambos a la retaguardia) no hay tantas fichas.

El Mapa: la mayor parte de la información del terreno viene de dibujos bastantes detallados del campo de batalla, mejor que de mapas. Nótese el terreno de líneas de árboles, que sirven principalmente para bloquear LdV.

Fuerzas Relativas: Takeda Shingen está mandando unos 27.000 hombres, 15.000+ de los cuales están en la retaguardia. Un ejército samurái clásico, es dudoso si Takeda tuvo *teppo* en grandes cantidades. Takeda tenía unos 11.000 hombres, unos 3.000 de los cuales eran del clan Oda.

Despliegue Inicial

Todos los clanes comienzan la batalla inactivos. Las unidades pueden ser orientadas como se desee.

Ejército de Tokugawa Ieyasu

En 1509:

TOKUGAWA, Ieyasu (ST [7]); *honjin*

En 1609, 1611:

1 KBH (6-8), 1 KB (6-7) (Ieyasu)

En 1409-10, 1508, 1510, 1610:

1 AS (5-7), 2 AS (5-6), 1 AS (4-8), 1 AS (4-6), 2 TP, 1 YU (Ieyasu)

En 1905-1906:

HONDA, Tadakatsu (2 [2]); 1 AS (6-7), 1 KB (5-8)

En 2005-06:

ISHIKAWA, Kazumasa (3 [2]); 1 AS (5-7), 1 AS (5-6), 1 TP

En 1707-09:

OGASAWARA, Nagatada (4 [3]); 2 AS (4-6), 1 KB (3-6)

En 1807-8:

MAZUDAIRA, Ietada (5 [2]); 2 AS (5-6)

En 2016-17:

SAKAI, Tadatsugu (9 [2]); 1 AS (5-6), 1 AS (4-7), 1 TP

Tropas de Oda

En 1712-13:

SAKUMA, Nobumori (3/ODA [2]); 1 AS (6-7), 1 AS (4-6), 1 TP

En 1914-15:

TAKIGAWA, Kazumasu (6/ODA [2]); 1 AS (6-6), 1 KB (5-6)^[a]

En 1813-14:

HIRATE, Hirohide (7/ODA [2]); 2 AS (5-6), 1 TP^[a]

a = estos tres Bushos (y sus tropas) son del clan Oda, en campaña con Tokugawa. Se usan las fichas del clan Oda; todas ellas están aún al mando de Tokugawa. Véase las reglas especiales para estas unidades, abajo.

Ejército de Takeda Shingen

Todos los Clanes están inactivos al principio.

En 3811:

TAKEDA, Shingen (ST [25]); *honjin*^[a]

En 3710:

1 KBH (6-8) (Shingen)

En 3608, 3614, 3707, 3714, 3807, 3815, 3906, 3915:

8 KB (6-7) (Shingen)

En 3609-13, 3708, 3711, 3713, 3808, 3810, 3812, 3814, 3908, 3910-11, 3913:

1 AS (6-8), 9 AS (6-7), 6 AS (6-6) (Shingen)

1 en cada uno de los hexes de arriba (excepto el honjin):

4 YU, 1 TP (Shingen)

En 3107-09:

TAKEDA, Katsuyori (2 [3]); 2 AS (6-6), 1 KB (6-7)

En 2903-5, 3003-5:

YAMAGATA, Masakage (3 [6]); 2 AS (6-7), 4 AS (6-6), 1 YU

En 4106-15:

ANAYAMA, Nobukimi (4 [6]); 3 AS (4-6), 3 AS (4-5)

En 2911-13:

NAITOH, Masatoyo (5 [3]); 2 AS (6-6), 1 KB (6-7), 1 YU

En 3311-13:

BABA, Nobufasa (8 [3]); 2 AS (6-6), 1 KB (6-7)

En 3113-15:

OBATA, Nobusada (10 [3]); 3 AS (5-6)^[b]

En 2807-09:

OYAMADA, Nobushige (11 [3]); 3 AS (6-6), 1 YU

a = este enorme clan, junto con el de Anayama, conforman un despliegue muy inusual. Éste es también uno (si no el único) de los mejores ejércitos samuráis de la época.

b = hay dos Bushos del clan Obata: Nobusada y Masamori (ver Kawanakajima). Debido a que sus factores son prácticamente idénticos, hemos usado una ficha para ambos.

Reglas Especiales

Babo-saku. No disponibles para esta batalla.

Teppo: los jugadores no pueden usar Disparo en Descarga ni Agresión Debido a Teppo; toda la *teppo* es pre-hayago.

Las Tropas de Oda: antes de que Takeda cortara las líneas de comunicación, Oda había enviado tres de sus clanes – el Sakuma, Takigawa y Hirate – para reforzar a Tokugawa. Desafortunadamente, las tropas de Oda, cuya fidelidad era para Oda, no para Tokugawa, no estaban de humor para un ataque. Como resultado, cuando les fue ordenado entrar en batalla, dos de ellas sencillamente se retiraron, el Hirate permaneció, luchó y murió.

Para representar esto, cuando Tokugawa usa su factor de activación de clan para activar a alguno de estos

clanes, tira el dado. Si la tirada es impar, los clanes sufren inmediatamente dos fases de retirada activa (sin tirar para momentum). Si aún están en el mapa después de eso, la única acción que pueden hacer es retirada activa. Si la tirada es par, se activan normalmente. Esto no se aplica si los clanes son activados por un ataque de Takeda o su proximidad.

Sugerimos usar esta regla sólo cuando se juega históricamente. No ayuda precisamente a Tokugawa.

Borde de Retirada

- El ejército de Tokugawa se retira al Borde Sur del mapa, al camino que lleva al Castillo de Hamamatsu.
- El ejército de Takeda se retira al Borde Norte del mapa, al camino que sale por ese borde.

Victoria

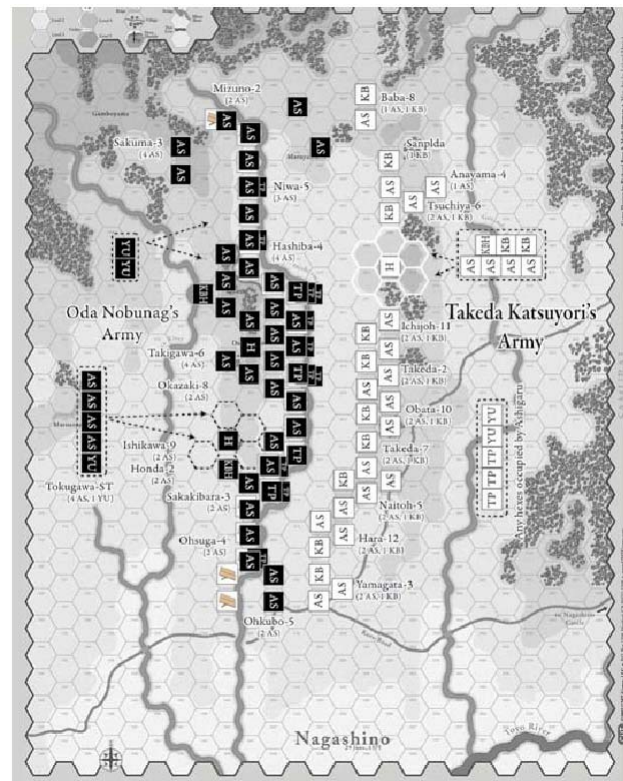
Es bastante dudoso que Tokugawa pueda llegar a acercarse a algo parecido a una victoria en el campo de batalla. Él está formado contra el samurái Takeda en el climax de sus no pocos considerables poderes. Históricamente, aunque Tokugawa perdió un 12% de su ejército. Takeda perdió algo más del ¡1%! Así que tomemos una condición de victoria algo diferente aquí, al menos en términos de juego: supervivencia.

Si Tokugawa puede poner en fuga a tres o más de los clanes de Takeda, mientras que no le haya ocurrido lo mismo a más de dos de los suyos, y al mismo tiempo, mueve el resto de su ejército fuera del mapa (borde de retirada) sin perder ningún clan más, gana. En otro caso, gana Takeda.

Para finalizar, ciertas reglas especiales:

1. Ninguna unidad no huyendo de Tokugawa puede salir del mapa antes del sexto Turno de Juego.
2. El clan de Takeda (el grande) no puede ser activado hasta que al menos uno de sus otros clanes haya Huido. Se puede hacer con dos si el jugador Takeda es bueno.

No creemos que nada de lo de arriba sea muy histórico, pero para jugar esta batalla bastante interesante solamente con tales guías no sería muy interesante.



Nagashino

29 de Junio, 1575

Trasfondo Histórico

Después de Sekigahara, Nagashino es probablemente la batalla pre-moderna más famosa en la historia japonesa, ya sólo por el hecho de que establece a Oda como el supremo táctico del momento. Es también el canto del cisne del clan Takeda. Como con Mikata-gahara, mucho de los comentarios sobre este enfrentamiento se concentran de por qué Takeda Katsuyori regala la batalla. Forma parte de la leyenda, y una de las razones de por qué la historia no ha sido amable con el hijo del gran Takeda Shingen. Como Stephen Turnbull y Kurosawa habían señalado, esto es realmente lo esencial de la gran tragedia.

Takeda Katsuyori, que había sido un mando subordinado capacitado en Kawanakajima y Mikata-gahara, asumió el control del Takeda hasta la muerte de su gran padre, en 1573. Sin embargo, fue un control inusual, ya que Shingen había ordenado que su muerte se mantuviera en secreto durante tres años. Al principio todo fue bien, con Katsuyori llevando bastante bien las campañas, algunas a expensas de Tokugawa. Luego, en 1575, el Takeda anunció la muerte de Shingen (ya había comenzado a abundar los rumores desde hacía algún tiempo). Oyendo esto, Tokugawa designó a un enemigo de Takeda, Okudaira Sadamasa, como jefe de la importante fortaleza de frontera, el Castillo de Nagashino.

Katsuyori no podía permitir esta situación sin oposición, y planeó una marcha sobre la región, un ataque

no contra Nagashino sino contra otra importante posición, el castillo de Okazaki en la provincia de Mikawa. El castillo estaba al mando del hijo de Tokugawa, Nobuyasu, pero el acceso a la fortaleza se conseguiría por traición. Si Okazaki caía, la posición de Tokugawa se volvía muy débil, sin duda. Así que Katsuyori se puso en camino para lo que parecía una fácil victoria. Desafortunadamente, justo cuando su ejército permanecía a corta distancia del Castillo de Nagashino (en el camino), recibió noticia de que la traición había sido descubierta. De repente, el gran dibujo había cambiado, y Katsuyori tomaba ahora las fatídicas decisiones que le llevaron a su desaparición y la de su clan en Nagashino.

Es dudoso que alguien sepa alguna vez por qué Katsuyori hizo lo que hizo. ¿Fue el rencor por perder la oportunidad de tomar Okazaki? ¿Fue una posibilidad de devolver el golpe de la elección de Tokugawa de Okudaira para mantener Nagashino? ¿Lo vio como una posibilidad de mejorar su posición a los ojos de sus subordinados? O, quizás, un simple método de recuperar la dignidad que parecía haber perdido en el transcurso de la campaña. Independientemente, con Okazaki como un imposible, Katsuyori decidió tomar el Castillo de Nagashino.

Aunque Nagashino es una posición defensiva muy fuerte en la confluencia de dos ríos, tomarla no era una misión imposible, debido a que el castillo era principalmente de madera, no uno de los enormes castillos de piedra de Toyotomi de la siguiente década. Sin embargo, Katsuyori elige sus disposiciones muy pobremente, comenzando sus ataques el 16 de Junio de 1575. Se encontraron las minas bajo agua y se destruyeron; los ataques a través del río fueron rechazados; y en general, todos los asaltos importantes fallaron. Takeda optaba ahora por esperar a que los pobremente aprovisionados defensores se murieran de hambre.

En este momento, una de las figuras legendarias de la historia samurái, Torii Suneemon, se deslizó fuera del castillo, nadó bajo las aguas a través de las líneas de Takeda, e informó a Oda y Tokugawa de lo que estaba ocurriendo. Los dos *daimyos* determinaron que sería necesario marchar para ayudar a Nagashino, y enviaron a Torii de vuelta para llevar ese mensaje a Okudaira. Desafortunadamente, el Takeda le estaba esperando. Capturado, acordó llevar noticias falsas a los defensores. No seguro de su lealtad, Katsuyori lo había extendido sobre una cruz mientras le decía a Okudaira lo que Takeda esperaba oír. Para disgusto de Takeda (y, según informes, su admiración) Torii gritó a los defensores en las murallas que debían resistir, que la ayuda estaba en camino. Además de la admiración de Takeda, esas fueron las últimas palabras de Torii. Sin embargo, ahora el juego estaba abierto, y el enorme ejército de Oda – según informes al menos el doble que el de Katsuyori – estaba en camino.

La mayor parte de los consejeros de Katsuyori, los remanentes de los veinticuatro Generales de Shingen, esperaban hacer una retirada estratégica y honrosa. Pero el más joven de los samurái pidió a gritos un

ataque, y Katsuyori lo escuchó. Mientras que preparaban atacar al enemigo, Tokugawa no estaba parado. Envío a Sakai Tadatsugu (véase Mikata-ga-hara) durante la noche en una incursión, una incursión tan exitosa que dio lugar a la muerte del tío de Katsuyori, Takeda Nobuzane, uno de los generales de mayor nivel que quedaban de la era Shingen.

Así, decepcionado en Okazaki y el castillo de Nagashino, incitado por un grupo impetuoso de jóvenes *samuráis*, y aún inseguro de su propia posición como cabeza visible de un clan anteriormente invencible, Takeda Katsuyori marchó con su ejército a la Llanura de Shitara, a unos pocos kilómetros al oeste del castillo, para atacar las líneas de *ashigaru* de Oda y Tokugawa y una línea de fuego de mosqueteros diferente como nunca nadie había visto antes.

Lo que selló el destino de Katsuyori en Nagashino fue que estaba totalmente superado en general por Oda. Oda era mucho más consciente del impacto devastador que una carga de Takeda podría tener; el cuerpo de caballería de Takeda era el mejor grupo de soldados en Japón, incluso entonces. Para reducir su efecto, alineó a sus soldados al borde de un saliente bajo que dominaba el río que cortaba la Llanura de Shitara, detrás de una serie de empalizadas de madera. Entre los arroyos y las vallas, el ímpetu de la carga de Takeda sería reducida ampliamente.

La segunda innovación que Oda implementó fue confiar todo a los modestos soldados de a pie, algo casi no visto en anteriores batallas. Oda y Tokugawa tenían poca caballería con la que contrarrestar al Takeda, y si su ejército repelía a su asalto montado, los *ashigaru* tendrían que aguantar en sus posiciones.

Para ayudarlos en sus esfuerzos, Oda y Tokugawa tenía un gran número de *teppo* (mosqueteros) organizados arriba y abajo de toda la línea, entrenados, algo así como digamos, en un sistema rotativo de fuego en descarga que causó un grotesco número de bajas Takeda. (Perdieron casi la mitad de su ejército y la mayor parte de sus generales). Muchos historiadores reclaman que Katsuyori estaba bien enterado de la potencia de fuego de Oda pero que estaba contando con la constante lluvia para aliviar esa situación. (Stephen Turnbull señala que, en la recreación de 1986 de la batalla, llovía constantemente, y sólo el 40% de los arcabuceros presentes pudieron disparar sus armas).

La primera parte de la batalla consistió en destacar tropas de Oda intentando atraer al Takeda al ataque, un hecho que al final ocurrió cuando Katsuyori decidió arriesgar todo en el lance de un día, lanzando su cuerpo de caballería a través de la llanura contra la línea reforzada de Oda. Como Oda había predicho, el arroyo los ralentizó y las empalizadas virtualmente destruyeron el ímpetu que tenían. El fuego en descarga de los *teppo* fueron mortíferos, pero incluso más mortal fueron los *ashigaru*, que fluyeron de detrás de las empalizadas para atacar a la impasible caballería Takeda. Todo ocurrió en un relativamente corto espacio de tiempo. La caballería Takeda dejó de existir como un

arma militar viable; y aunque el clan perduraría durante siete años más, Takeda estaba acabada como una fuerza política en Japón.

Información de la Colocación Inicial

Tiempo de Juego: 3-5 horas

Equilibrio del Juego: ampliamente a favor de Oda, ya que no sólo supera en número al Takeda en unos 2-1 (en fuerza, si no en fichas reales), sino que tiene mucha más *teppo* y sabe cómo usarlos.

Dificultad: ésta es la más lineal de las batallas del juego, como puede verse en el despliegue. También es una con las menos oportunidades de maniobra. Es un estrecho todo-al-frente, que hace algo más fácil jugar debido a que puedes concentrarte en matar.

El Mapa: montones de fuentes detalladas para Nagashino, modernas y de la época. El motivo de toda esta confrontación (Castillo de Nagashino) está fuera, en el borde sudeste del mapa, junto al Río Toyo.

Fuerzas Relativas: Takeda Katsuyori está mandando unos 12.700 hombres; otros 2.300 o así están asediando el Castillo de Nagashino. El ejército de Oda en Shitirabara (el campo bajo entre las dos posiciones) tiene casi 25.000. Sin embargo, Oda Nobutada está situado a 1 km y medio al oeste con otros 4.000 y unos 3.000 más están en el asedio. Parece que Oda tenía poca *kibamusha*, muy poco aparece en las visualizaciones de la época de la batalla. Es Takeda el que tiene el cuerpo de caballería más valioso del clan.

Película: Kurosawa lo describió todo en uno de las mejores películas de samuráis jamás hecha, *Kagemusha*. Incluye toda la relación de personajes, incluyendo a Oda, Tokugawa, y todos los grandes generales Takeda. Sin embargo, no hay que esperar ver un Nagashino histórico, ya que Kurosawa estaba interesado en el efecto de la batalla, no en las particularidades.

Despliegue Inicial

Todos los clanes comienzan la batalla inactivos, orientados como el jugador desee.

Ejército de Oda Nobunaga

Clan de Oda

En 1912:

ODA Nobunaga (ST [6]); *honjin*

En 1809-11, 1911, 1813:

1 AS (6-8), 2 AS (6-7), 2 AS (5-6) (Nobunaga)

En 1710:

1 KBH (4-8) (Nobunaga)

En cualquiera de los hexes de arriba: 2 YU

En 1804, 1904:

MIZUNO Nobumoto (2 [2]); 1 AS (5-7), 1 AS (5-6)

En 1605-6, 2103, 2205^[d]:

SAKUMA Nobumori (3 [4]); 2 AS (7-6),

1 AS (6-7), 1 AS (6-5)

En 1908-9, 2010-11:

HASHIBA (TOYATOMI) Hideyoshi (4 [4])^[c];

2 AS (7-6), 2 AS (6-6)

En 1905-7, 1806:

NIWA Nagahide (5 [4]); 1 AS (7-7), 1 AS (7-6), 2 AS (6-6)

En 2012-13, 2111-2112:

TAKIGAWA, Kazumasa (6 [4]); 1 AS (7-6), 1 AS (7-5), 1 AS (6-7), 1 AS (6-6)

En 1913, 2014:

TORII, Mototada (7 [2]); 1 AS (4-7), 1 AS (4-5)

En 1814, 1914:

OKAZAKI, Nobuyasa (8 [2]); 1 AS (8-6), 1 AS (7-6)

En 2114-2115:

ISHIKAWA, Kazumasa (9 [2]); 1 AS (6-7), 1 AS (6-6)

3 en cada uno de 2110, 2113; 1 en cada uno de 1906, 1908, 2111, 2112:

10 Oda *Teppo*^[a]

Clan de Tokugawa

En 1816:

TOKUGAWA, Ieyasu (T [5]); *honjin*

En 1716, 1815, 1915-16:

2 AS (6-6), 1 AS (6-8), 1 AS (6-7), 1 YU (Ieyasu)
Úsense las fichas Tokugawa ST

En 1817:

1 KBH (3-8) (Ieyasu)
Úsense las fichas Tokugawa ST

En 2016-17:

HONDA, Tadakatsu (2 [2]); 1 AS (6-7), 1 AS (5-6)

En 1917-18:

SAKAKIBARA, Yasumasa (3 [2]); 1 AS (5-6), 1 AS (5-7)

En 1919-20:

OHSUGA, Yasutaka (4 [2]); 2 AS (5-6)

En 2021-2022^[b]:

OHKUBO, Tadayo (5 [2]); 2 AS (5-6)

2 en 2018; 1 en cada uno de 1920, 2116:

4 Tokugawa *Teppo*^[a]

1904-1822, adyacente y al oeste del Río Rengo:

21 Babo-saku

a = el despliegue específico de *teppo* no está disponible; los jugadores pueden desplegar estos *teppo* como deseen, con la única restricción indicada en las reglas de *teppo* abajo. Muchas fuentes dan a Oda 3.000 *teppo*. Yamakazi-san dice que esto es el resultado de un error de imprenta, una información errónea que ha sido copiada de otras fuentes. Las fuentes originales en la batalla estimaban que Oda tenía 1.000 *teppo*.

b = sí, estos hombres están fuera de las líneas (y empalizadas), colocados ahí a propósito, parece, como un cebo para la izquierda Takeda.

c = Hideyoshi es ahora Hashiba Hideyoshi (véase Anegawa), y después de la muerte de Oda poco después de Nagashino, asume el shogunado como Toyotomi Hideyoshi, la gran figura política de la época.

d = otro grupo fuera de las líneas, esta vez como una tentación para Baba.

Ejército de Takeda Katsuyori

Todos los Clanes están inactivos al comienzo, se orientan como se desee.

En 2509:

TAKEDA Katsuyori (ST [7]); *honjin*

A un hex o menos del *honjin*:

1 KBH (4-8), 1 KB (6-7), 1 KB (4-7), 2 AS (6-7),
1 AS (4-8), 1 AS (4-7) (Katsuyori)

En 2414, 2513:

TAKEDA Nobutoyo (2 [3])^[a]; 2 AS (4-7)

En 2413:

1 KB (4-7) (Nobutoyo)

En 2222, 2321:

YAMAGATA Masakage (3 [3]); 1 AS (4-7),
1 AS (4-6)

En 2221:

1 KB (4-7) (Masakage)

En 2706:

ANAYAMA Nobukimi (4 [1]); 1 AS (5-7)

En 2318, 2418:

NAITOH Masatoyo (5 [3]); 2 AS (4-6)

En 2317:

1 KB (4-7) (Masatoyo)

En 2506, 2607:

TSUCHIYA Masatsugu (6 [3]); 2 AS (4-6)

En 2507:

1 KB (4-7) (Masatsugu)

En 2417, 2517:

TAKEDA Nobukada (7 [3]); 2 AS (4-6)

En 2416:

1 KB (4-7) (Nobukada)

En 2403-04:

BABA Nobufasa (8 [2]); 1 AS (5-7), 1 KB (4-6)

En 2505:

SANPLDA Nobutsuna (9); 1 KB (6-7)

En 2514-15:

OBATA Nobusada (10 [3]); 2 AS (4-6)

En 2415:

1 KB (4-7)^[a] (Nobusada)

En 2511-12:

ICHIJOH Nobutatsu (11 [3]); 2 AS (4-6)

En 2412:

1 KB (4-7) (Nobutatsu)

En 2219, 2319:

HARA Masatane (12 [3]); 2 AS (4-6)

En 2220:

1 KB (4-7) (Masatane)

En cualquier hex ocupado por *Ashigaru*:

3 *Teppo* y 2 *Yumi*

a = hay dos Bushos del clan Obata: Nobusada y Masamori (véase. Kawanakajima). Como sus factores son prácticamente idénticos, usamos una ficha para ambos.

Reglas Especiales

Teppo: las *Teppo* de Oda y Tokugawa pueden usar Disparos en Descarga y Agresión Debida a Teppo; además usan Hayago. Las de Takeda no pueden hacer Disparos en Descarga ni usar Agresión Debida a Teppo, y sus *teppo* son pre-hayago.

La Carga de Takeda: en cualquier momento durante el juego, si es la fase de órdenes de Takeda Katsuyori, en lugar de dar órdenes a su propio clan, puede ordenar una carga de *kibamusha* a toda (o tanta como desee) la *kibamusha* Takeda (solamente) arriba y abajo de la línea, independientemente de quién sea el Busho. El alcance de mando no es un requisito, pero esto sólo puede hacerlo una vez por partida.

Lluvia (Regla Opcional): una de las razones avanzadas para la decisión bastante suicida de Takeda de entrar en batalla con Oda fue que había sido informado de que llovería ese día, y la lluvia neutralizaría y negaría la tremenda ventaja de Oda en *teppo*. No ocurrió, y el Takeda recibió disparos hasta hacerlo jirones, pero ¿qué si hubiera llovido? (Sugerimos usar esta regla para equilibrar el juego).

Al comienzo de cada turno, a partir del segundo turno, se tira el dado. Si sale un 0 o un 9 ha comenzado a llover. Una vez que comienza a llover, se tira al comienzo de cada turno posterior para ver si continuará. Una tirada par continuará la lluvia; y una tirada impar la detendrá, y no comenzará de nuevo.

La lluvia hace dos cosas:

- Reduce todas las AM en uno.
- Ninguna *teppo* puede disparar hasta el turno después de que ha dejado de llover.

Responsabilidad del Ataque: la responsabilidad del ataque está en el Takeda. Normalmente, no mencionaríamos esto, pero, dado los despliegues y las fuerzas relativas y capacidades de los dos ejércitos, el jugador Takeda puede sentir que la discreción forma parte del valor un poco más profundamente aquí. Para incitarlo un poco, hemos proporcionado a Katsuyori con un factor de iniciativa variable.

Katsuyori puede tener una iniciativa de 3 durante un turno si, durante ese turno, alguno de sus clanes recién activado (usando su factor) mueve y ataca. El movimiento debe poner una unidad Takeda adyacente a una unidad Oda, aunque el ataque puede ser con disparos y/o choque.

- Si no desea mover/atacar, su iniciativa es 1.
- Si lo evita, pierde inmediatamente la dignidad y ahora tiene una Iniciativa permanente de 1.

Borde de Retirada

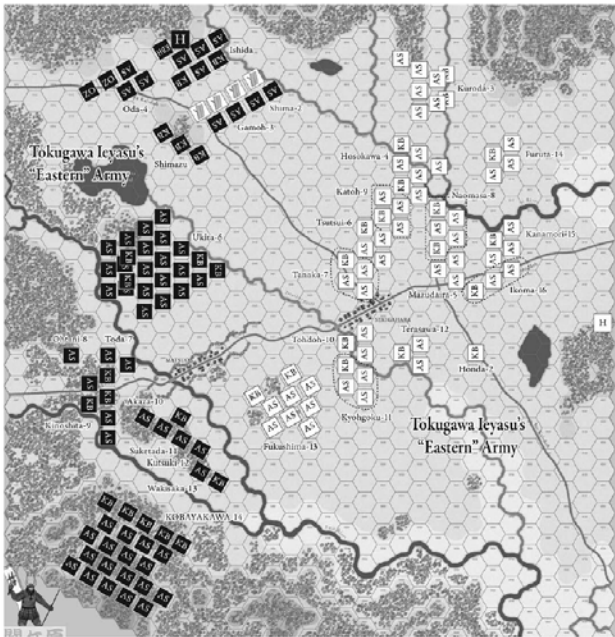
- El ejército Oda se retira al borde Oeste del mapa, a través de 1017-1028.

- El ejército Takeda se retira al Este, hacia y a través de cualquiera de los caminos que salen por ese borde.

Victoria

Oda gana cuando el ejército Takeda llega o supera los 90 Puntos de Huida. El porcentaje de Huida de Takeda es del 45%. Si se quiere dar al Takeda el beneficio de la duda, competitivamente, súbase a 100 (50%).

El Takeda gana si el ejército Oda llega o supera los 140 Puntos de Huida. El porcentaje de Huida de Oda es del 35%.



Sekigahara

21 de Octubre, 1600

Trasfondo Histórico

Oda murió en 1582, asesinado por uno de sus jefes subordinados, Akechi Mitsuhide. El otro jefe del ejército clave, Toyotomi Hideyoshi, marchó inmediatamente hacia el norte y atacó al ejército de Mitsuhide en Yamazaki, derrotándolo rápidamente. Mitsuhide fue muerto por campesinos cuando huía, y la rápida victoria le dio a Toyotomi un tremendo poder para pactar, poder que él rápidamente convirtió en su beneficio político fichando a Tokugawa como aliado y construyendo después una serie de enormes fortalezas de piedra como bases de poder.

En 1592 la base del poder de Toyotomi era tan sólida que decidió extender el poder de Japón por mar, algo que ningún otro samurái había intentado jamás. Con los ojos puestos en el imperio chino, y recordando la abortada invasión mongol de Japón en 1274, Toyotomi eligió Corea como un buen lugar para comenzar. Su enorme ejército de 160.000 hombres tuvo pocos problemas en barrer una fuerza terrestre coreana descoordiada, pero la marina coreana era otra historia. Los coreanos echaron a la marina japonesa del mar,

creando graves problemas de suministro para Hideyoshi, y fue forzado a abandonar la invasión.

Aunque él no estaba acabado, y en 1596 regresó de nuevo. Desafortunadamente, con la segunda invasión yendo a trompicones, Hideyoshi murió, una muerte que iniciaba la etapa de la lucha final por el poder definitivo en Japón. El único heredero de Toyotomi era su hijo aún pequeño, Hideyori, al que todos habían jurado lealtad. Algunos, obviamente, habían mantenido sus dedos cruzados detrás de sus espaldas cuando lo hicieron, porque no tardó mucho que alguien comenzara a jugar con el poder. Los dos *daimyo* que rápidamente surgieron fueron uno de los burócratas clave de Hideyoshi, Ishida Mitsunari, y el siempre presente Tokugawa Ieyasu. Ishida odiaba a Tokugawa; sin embargo, desafortunadamente para él, Ishida estaba rotundamente rechazado por un gran número de *daimyos* que en otro caso se hubieran mantenido neutrales.

Durante los dos años siguientes, Ieyasu e Ishida estuvieron intentando engañarse y echarse de sus posiciones mutuamente. Ishida tenía al heredero, pero Tokugawa tenía el cerebro y un respaldo más sólido. Cuando Ishida intentó engañar a Tokugawa marchando al norte para sofocar lo que parecía ser una rebelión local, Tokugawa se dio cuenta del truco y, cuando Mitsunari marchaba con su ejército hacia el norte para tomar el totalmente importante Castillo de Osaka, Tokugawa giró con su ejército al sur para encontrarse con su enemigo en la que sería la batalla crucial por el control de Japón.

La batalla terrestre más grande que ha tenido lugar en suelo japonés, Sekigahara es una batalla clásica samurái (además de gigantesca). Los números, solos, revelan cómo había cambiado la guerra desde los días de Okehazama. En ésta última, uno ve un total de menos de 30.000 hombres implicados. En Sekigahara, ese número ha saltado a más de 100.000. Y la constitución de los ejércitos ha cambiado, también. Los *teppo* (los mosqueteros) se han convertido en un arma integral del ejército samurái. Incluso más importante, éstos son ejércitos estables casi profesionales, no grupos de campesinos entrenados y *samuráis* locales.

Sekigahara es un pequeño pueblo de un valle en el Nakasendo, uno de los dos caminos claves de la época feudal de Japón. Ishida planeaba bloquear la marcha de Ieyasu hacia el sur de esta localización, usando las colinas boscosas alrededor del valle para ayudar a su defensa. Desafortunadamente, la geografía no fue el problema de Ishida; fue la lealtad de sus clanes. De particular importancia fue el Kobayakawa, un enorme clan de unos 15.000 hombres, liderado por Kingo Kobayakawa. Aunque Kobayakawa era fieramente leal a la familia Toyotomi, también tenía un gran odio por el presuntuoso burócrata Mitsunari, al que culpaba mucho del fiasco coreano. Incluso peor, Kobayakawa mantendría la importante posición defensiva, a horcajadas entre los flancos de ambos ejércitos dominando el campo de batalla.

El ejército de Ishida llegó a Sekigahara de noche, con una lluvia torrencial, durante la que cual habían tomado posiciones rápidamente, debido a que justo detrás de ellos estaba Tokugawa. Varios de sus mayores contingentes (tales como los Mon y los Chosakobe) que había colocado junto con la línea de marcha de Tokugawa, en lo alto o detrás de Nanguyama. Esta importante posición, sin embargo, fue de menor relevancia por el hecho de que estos clanes estaban indecisos sobre a quién apoyar. Al menos Ishida tenía la oportunidad de poner a sus hombres como deseaba. Los hombres de Tokugawa aún estaban marchando a través de la noche, en la misma lluvia torrencial.

En la mañana muy temprano del 21 de Octubre, la vanguardia de la fuerza de Tokugawa entraba en el valle de Sekigahara, entre las dos montañas, Ibuku y Nangu. En este momento, aunque la lluvia había parado, el suelo estaba cubierto con una densa niebla, tan densa que el clan en cabeza de Tokugawa (el de Fukushima Masanori) realmente se tropezó con el contingente de Ukita Hideie. No hubo disparos, y las siguientes pocas horas se gastaron desplegando y rediseñado hasta que, sobre las 9 AM, el sol se abrió camino entre la niebla y la batalla comenzó.

Tokugawa, su propio contingente de 30.000 hombres en la retaguardia como una reserva, se dio cuenta que tendría que abrir su camino a través de la fuerte posición de Ishida o sería cortado y dejado en tremenda desventaja. Lo que también sabía era que Kobayakawa estaba considerando seriamente cambiar de bandos. Aunque los honores iniciales habían sido dados al Fukushima, la batalla realmente comenzó con una carga de los "Diablos Rojos" montados de Ii Naomasa, seguido rápidamente por Fukushima cargando sobre la división de Ukita en el centro de la posición de Mitsunari.

El campo de batalla, empapado por la lluvia interminable, rápidamente se convirtió en un tremendo barrizal. Mientras que la batalla oscilaba atrás y adelante, pronto dos factores surgieron. Mitsunari no tenía la capacidad de coordinación y control del disparado grupo de clanes que él mandaba (su mejor caballería, la Shimazu, rehusaba luchar) y Tokugawa sí. Y, después de una hora o dos, quedaba claro que el Kobayakawa, situado en el Matsuoyama, tenía la clave. Ambos jefes enviaron mensajes a Kingo pidiendo el ataque a su favor; pero el Kobayakawa sólo se sentó y miró. Finalmente, Tokugawa, incapaz de esperar a que Kingo tomara una decisión, envió a unos pocos *teppo* a hacer algunos disparos en sus filas. La reacción fue instantánea. El Kobayakawa cargó, bajando la colina directamente sobre el flanco derecho de Mitsunari.

Si no hubiera sido por las últimas acciones de Otani Yoshitsugu (el daimyo leproso), todo hubiese acabado allí en ese momento. Como así fue, las acciones de Otani sólo aplazaron lo inevitable. El centro de la línea de Mitsunari se desintegró, la Shimazu finalmente reaccionó (huyendo hacia el sur) e Ishida fue forzado a retirarse con lo que quedaba de su ejército (que no era mucho) hacia el oeste. La batalla había termi-

nado a las 2 PM, seguido por un lúgubre, pero triunfante, muestrario de cabezas. Aunque el Tokugawa no consiguió su victoria final hasta el asedio de Osaka y la derrota de Toyotomi Hideyori, Sekigahara selló el destino de Japón.

Y sellado quedó Japón. Sin oposición a la vista, el triunfante y archiconservador Tokugawa cerró completamente el país de la contaminación exterior durante más de 200 años, una insularidad que aún pervive mucho en la vida diaria de Japón.

Información de la Colocación Inicial

Tiempo de Juego: 5+ horas. Situamos la batalla en algún lugar alrededor de las 9 AM, después de que la mayor parte de la espesa niebla se haya disipado. Había algo de neblina en este momento, y la visibilidad no era perfecta (hasta las 10 AM aprox.), aunque no suficiente para cambiar el juego. Llevará unos 5 o 6 turnos (al menos) antes de que los jugadores se acerquen a sus niveles de Huida.

Equilibrio del Juego: aunque Ishida tiene los números y mejor posición, su capacidad de mando es bastante superada por la de Tokugawa y dos de sus clanes (el enorme clan Kobayakawa en Matsuoyama, y la algo truculenta Shimazu) se asemejan más a un estorbo que a una ayuda. Sin embargo, como demostraron las pruebas, si Tokugawa hace los movimientos equivocados, puede tener un profundo problema. Recomendamos que si se busca un equilibrio, se permita a Ishida tener la iniciativa en el Turno 1.

Dificultad: ésta es la batalla más compleja del juego, ya sólo por las cantidades de unidades y las reglas especiales. Sin embargo, sólo es relativamente más compleja, y, dejando aparte las reglas especiales (especialmente la Traición), el juego es bastante similar a las demás batallas. Sólo es que hay más aquí, y eso alarga el juego.

El Mapa: fuimos bendecidos con varias fuentes de excelente cartografía para esta batalla, incluyendo el extenso estudio hecho por el Cuartel General Japonés en 1893 y la espectacular vista aérea del campo de batalla (completo con despliegues de tropas y fuerzas) disponible a través de la gente del Campo de Batalla de Sekigara.

Fuerzas Relativas: las fuerzas sobre el mapa para este escenario son:

Despliegue Inicial

Todos los clanes comienzan la batalla inactivos.

Nótese la orientación específica para el ejército de Ishida, así como para el clan Fukushima (Tokugawa).

Ejército "Oriental" de Tokugawa Ieyasu

Toda la AS de Tokugawa son unidades con capacidad de disparo, la que tienen la T.

La *Kibamusha* está indicada por Tamaño-TQ donde hay más que las unidades indicadas disponibles. No hay unidades *yumi* o *teppo* individuales.

En 4223 ^[a]:

TOKUGAWA, Ieyasu (ST [5]); *honjin*

En 3524:

HONDA, Tadakatsu (2 [1]) ^[c]; 1 KB (5-8)

AS en 3110, 3211-12-13, 3311-12; KB en 3311-2:

KURODA, Nagamasa (3 [8]); 6 AS, 1 KB (4-7), 1 KB (3-6)

AS en 3115, 3215-6-7, 3315; KB en 3114, 3116:

HOSOKAWA, Tadaoki (4 [7]); 5 AS, 1 KB (5-7), 1 KB (5-6)

AS en 3320, 3420-1; KB en 3321:

MAZUDAIRA, Tadayoshi (5 [4]) ^[d]; 3 AS, 1 KB

AS en 2919, 3019-20; KB en 2918:

TSUTSUI, Sadatsugu (6 [4]); 3 AS, 1 KB

AS en 2821, 2920-21; KB en 2820:

TANAKA, Yoshimasa (7 [4]); 3 AS, 1 KB

AS en 3318, 3418-9; KB en 3317, 3319:

II, Naomasa (8 [5]) ^[c]; 3 AS, 2 KB

AS en 3017, 3117-8; KB en 3018:

KATOH, Yoshiaki (9 [4]); 3 AS, 1 KB

KB en 2824; AS en 2923-4:

TOHDOH, Takatora (10 [3]); 1 KB, 2 AS

KB en 2825; AS en 2826, 2925-6:

KYOHGOKU, Takatomo (11 [4]); 1 KB, 3 AS

KB en 3124; AS en 3224-5:

TERASAWA, Hirotaka (12 [3]); 1 KB, 2 AS

KB en 2525, 2326; AS en 2427-8, 2626-8, 2526-8 ^[b]:

FUKUSHIMA Masanori (13 [9]); 2 KB, 7 AS

KB en 3615; AS en 3714-5, 3616:

FURUTA, Shihekatsu (14 [4]); 1 KB, 3 AS ^[f]

KB en 3619; AS en 3718-19:

KANAMORI, Nagachika (15 [3]); 1 KB, 2 AS

KB en 3621; AS en 3620, 3720:

IKOMA, Kazumasa (16 [3]); 1 KB, 2 AS

a = Esta es la posición original de mando de Tokugawa. Él avanzó, a donde está Honda Tadakatsu, durante la batalla, aunque eso no constituye ninguna diferencia en el juego. Ninguna tropa del clan Tokugawa comienza el juego en el mapa; todas están desplegadas a corta distancia al oeste, junto el Nakasendoh. Algunas pueden llegar como refuerzos.

b = Todas las unidades del clan Fukushima están orientadas al NW. Todas las demás unidades Tokugawa están orientadas directamente al Oeste. La carga de Fukushima inicial fue liderada por Yoshinaga Kani.

c = Los famosos "Diablos Rojos" de Ii Naomasa. Ii estaba muy preocupado por los posibles clanes pro-Toyotomi en el ejército de Tokugawa, y por tanto, violó las órdenes estrictas de Tokugawa de que Fukushima comenzara la batalla, y en lugar de eso, condujo una carga inicial.

d = Uno de los hijos de Tokugawa. Mazudaira era el nombre de familia (véase Okchazama). Los otros hijos en la batalla, Dietada, tiene unos 40.000 hombres que llegaron al campo de batalla demasiado tarde para participar, con tal impuntualidad Tokugawa estuvo muy disgustado.

e = Honda, uno de los mejores amigos de Tokugawa, era más famoso por su casco con cuernos.

f = el clan de Furuta contiene 450 *ashigaru* del clan de Oda Nagamasa, los dos mezclados por jugabilidad. Otro clan Oda está dentro de Ishida.

Ejército "Occidental" de Ishida Mitsunari

Los clanes de Ishida están indicados solamente por el ID del Busho

En 1909, orientación SE:

ISHIDA, Mitsunari (ST [7]); *honjin*

KB en 2110, 1911; AS en 1910, 2010, 2109, 2011; KBH en 1810, orientación SE:

1 KBH, 2 KB, 4 AS

En 1412, 1511, orientación SE: 2 OZ

En 2412, 2312, orientación SE:

SHIMA, Sakon (2 [2]); 2 AS

En 2113, 2213, orientación SE:

GAMOH, Satoie (3 [2]); 2 AS

1711, 1611-12, orientación E:

ODA, Nobutaka (4 [3]) ^[a]; 3 AS

KB en 2018, 1917; AS en 2017, 1916, 1816-17, orientado E:

KONISHI, Yukinaga (5 [6]); 2 KB, 4 AS

KB en 2120, 1623, 1622, 2020; AS en línea en 2021-1722;

1920-1721; 1919-1521; 1819-1520; 1818-1519, orientado E:

UKITA, Hideie (6 [24]) ^[c]; 4 KB, 20 AS

1524, 1625, orientación E:

TODA, Shigemasa ^[d] (7 [2]); 2 AS

1324, orientación SE:

OHTANI, Yoshitsugu ^[e] (8 [3]), 1 AS (5-7)

KB en 1525; AS en 1426, orientación E:

1 KB, 1 AS (7-6) (Yoshitsugu)

KB en 1526, 1427; AS en 1527-8, orientación E:

KINOSHITA, Yoritsugu (9 [4]); 2 KB, 2 AS

1727, orientación NE:

AKAZA, Naoyasa (10 [1]); 1 AS ^[f]

KB en 1927; AS en 1828, 1928, orientación NE:

OGAWA, Suketada (11 [3]); 1 KB, 2 AS ^[g]

2029, orientación NE:

KUTSUKI, Motosuna (12 [1]); 1 AS ^[h]

KB en 2130; AS en 2030, orientación NE:

WAKISAKA, Yasuharu (13 [2]); 1 KB, 1 AS

KB en 1531, 1632, 1732, 1833, 1933; AS en línea en 1532-

1834; 1433-1734; 1434-1836; 1334-1736, orientación NE:

KOBAYAKAWA, Hideaki "Kingo" (14 [23]) ^[g]; 5 KB, 18 AS

2015, 1914, 1814, orientación SE:

SHIMAZU, Yosohiro (* [3]) ^[b]; 3 KB

2311, 2212, 2112, 2113, orientación SE:

Babo-saku (4)

a = Este clan combina un contingente de las tropas de Oda con las de Itoh Morimasa por jugabilidad.

b = la famosa *kibamusha* samurái del Shimazu, alguna de las mejores tropas en el juego. Hemos combinado los dos líderes Shimazu presentes (Toyohisa también era uno de los líderes del clan) para

agilizar el juego. Véase las reglas especiales, abajo, correspondientes a estas tropas.

c = éste es el clan más grande en el juego (17.000), ligeramente por delante del Kobayakawa (15.600).

d = incluye las tropas de Hiratsuka Tamehiro.

e = una figura bastante interesante, Yoshitsugu era un leproso, un leproso ciego por si fuera poco. Era llevado en un palanquín, y usaba a su hijo (Yoshikatsu) para liderar realmente a sus tropas. El Ohtani era un aliado cercano al Kinoshita, cuyo líder era el sobrino de Ohtani. Yoshitsugu está orientado al SE así que puede tener un ojo en el Kobayakawa, de cuya lealtad él desconfiaba ampliamente (y estaba en lo cierto, como los hechos demostraron). Realizó sup-puku al final de la batalla, con la ayuda de sus subordinados, se supone. Nota: Othani tiene una AM de 5 (no 9), y no responderá (y no tiene que hacerlo) a los desafíos samuráis.

f = estos cuatro pequeños clanes estaban nominalmente bajo Wakisaka. Véase las reglas abajo.

g = el clan Kobayakawa es, en la mayor parte, el eje de la batalla. El problema para Ishida es que, aunque Kingo tiene una fuerte alianza con la familia Toyotomi, y apoya la posición del hijo de Toyotomi, Hideyori, odia a Ishida.

Posibles Refuerzos

Tokugawa, él mismo, tenía un enorme número de tropas (30.000 o así). Ninguna de estas unidades llegó a entrar en la batalla real; Tokugawa la estaba tratando como su reserva principal, preparada para ir al este o al oeste, según cómo se desarrollaran los acontecimientos. En algún momento, Tokugawa movió alguna de sus tropas hacia Sekigahara, indicando que estaba dispuesto a usarlas para taponar huecos peligrosos.

Para simular esto, en algún momento del juego en el que el jugador del Ejército Oriental tenga al menos el 50% más de puntos de huida que su oponente, puede traer las siguientes unidades Tokugawa (ST) a través del Nakasendoh (Camino), a un hex o menos de 4219. Para hacer esto, debe activar al clan de Tokugawa de la forma habitual. Puede hacerlo sólo una vez en el juego.

1 KBH (6-8); 1 KB (6-7); 1 AS (7T-8), 2 AS (7T-7)

La llegada de las unidades Tokugawa no tiene ningún efecto sobre el nivel de huida del Ejército Oriental (esto sólo le da más hombres).

NOTA DE JUEGO: también significa que tiene que usar a Tokugawa como jún líder de combate!

Iniciativa

Cuando se juego de forma histórica, Tokugawa automáticamente tiene la Iniciativa al comienzo del primer turno. Los interesados en el equilibrio competitivo deberían permitir a Ishida la Iniciativa en el Turno 1, o se puede tirar dados por ella.

Reglas Especiales

Teppo: AS con Capacidad de Disparo: no hay unidades *Teppo* individuales en Sekigahara, cada unidad *ashigaru* tiene Capacidad de Disparo, tal como viene indicado por la T al lado de la fuerza de la unidad. De este modo, cada unidad AS no desorganizada puede hacer disparos *teppo*, como si una unidad *teppo* estuviera apilada con esa AS. Se aplican las reglas siguientes:

- Las AS Desorganizadas no tienen capacidad *teppo*; no pueden disparar.
- Sin embargo, la AS no puede usar Disparo Combinado ni Disparo en Descarga.
- Pueden disparar una vez por Fase, al contrario de una vez por Turno [8.16].

Ozutsu (cañón)

Nota Histórica: aunque los japoneses se demostraron muy expertos en copiar y producir mosquetes de calidad, fueron ineptos en diseñar y construir cañones (ozutsu). Su artillería era tan pobre que era una batalla extraña la que viera usarse alguno en el campo de batalla. Cuando se usaron tuvieron poco efecto.

1. Los *Ozutsu* pueden mover o disparar. No pueden hacer ambas cosas en la misma fase. Se usan los marcadores "Moved/No Fire" y "Fired/No Move". Pueden cambiar de orientación en lugar de mover, en tal caso pueden cambiar los vértices que deseen. Los *Ozutsu* nunca sufren impactos de Cohesión del movimiento. Para ser movidos deben estar dentro del alcance de algún Busho que esté dando órdenes a su clan; luego se mueven como parte de ese clan.

2. Los *Ozutsu* usan la fila *Ozutsu* en la Tabla de Disparos. No tienen dotación ni valor de Choque intrínseco. Pueden apilarse con alguna unidad de combate, excepto *kibamusha* (u otro *ozutsu*).

3. Los *Ozutsu* pueden disparar dos veces en un solo turno. Las unidades pueden disparar en cualquier momento en las Fases C, D o G – y queremos decir "cualquier"; pueden disparar incluso jen medio del movimiento enemigo! No necesitan órdenes, ni tienen que estar bajo mando. El jugador que dispara sencillamente dice, "Disparo mi *Ozutsu*". La primera vez que un *ozutsu* dispara, se pone un marcador "1" sobre él. La segunda vez que dispara vuelve su ficha por su cara "No", indicando que no puede disparar ni mover.

4. Los *Ozutsu* deben disparar a través de sus hexes frontales; no pueden disparar a través de sus lados de hex de flanco. Siguen todas las reglas de LdV. El disparo de *Ozutsu* se resuelve como cualquier otro disparo.

5. Si, cuando se dispara un *Ozutsu*, un jugador saca un 9 ajustado, el *ozutsu* puede haber explotado. Se tira de nuevo. Si sale un 7-9, ha volado (y es eliminado). Cualquier unidad apilada con el *ozutsu* sufre dos impactos de cohesión.

6. Los *Ozutsu* no tienen ninguna capacidad de Choque. Si un *ozutsu* está solo en un hex, y una unidad enemiga se pone adyacente a él, el *ozutsu* puede disparar en reacción (si puede) pero, inmediatamente después, es eliminado. Los *Ozutsu* nunca pueden retirarse. Si están apilados con una unidad de combate y esa unidad es forzada a dejar vacío el hex, el *ozutsu* es eliminado, si hay una unidad enemiga adyacente, siempre que su unidad de apoyo lo abandone.

7. Si una unidad *ozutsu* está sola en un hex y sufre un impacto de Disparo, tira un dado. Si la tirada es un 0 o un 9, el *ozutsu* es eliminado; en otro caso, no hay efecto del disparo. (Realmente, su dotación ha sido eliminada y el cañón, por tanto, se vuelve inútil). Si está apilada con otra unidad, ésta última recibe todos los impactos del disparo.

El Kobayakawa: situado sobre el Matsuoyama está el segundo clan/contingente más grande de Ishida, el samurái de Kingo Kobayakawa. Cuando la batalla se despliegue, Kobayakawa se sienta encima de Matsuyama, esperando a ver en qué dirección sopla el viento.

Para representar esto, tenemos estas reglas especiales:

En cualquier turno – excepto el primer turno de juego – cualquier jugador puede intentar activar el Kobayakawa en su beneficio. Este intento:

- debe hacerse cuando el jugador tenga la iniciativa, pero
- no puede hacerse cuando esa iniciativa sea resultado de la continuidad.
- Cada jugador sólo puede hacer uno de tales intentos por turno.
- Un intento de activación de Kobayakawa cuenta como una de las activaciones de clan de Tokugawa. No cuenta contra las de Ishida.
- El jugador Ishida no puede intentar una activación de Kobayakawa si ya ha intentado activar la Shimazu en ese turno – y viceversa; véase abajo.

Para intentar activar el Kobayakawa, el jugador designa qué clan, según las reglas normales, y tira el dado. El resultado depende de quién tira el dado:

Resultado	Tirada Tokag.	Tirada Ishida
Clan activo para ese jugador	0-3	0-1
Nada ocurre; Kingo sigue inescrutable	4-9	2-9

Modificadores de la Tirada:

- Si el jugador que tira tiene más PH que su oponente, suma uno a la tirada. Si su oponente tiene más, resta uno.
- Si el jugador que tira tiene al menos un 50% más de PH que su oponente, suma dos a la tirada. Si su oponente tiene un 50% más, resta dos.

Una vez que el Kobayakawa sea activado en beneficio de un jugador, ese resultado es permanente. No hay más tiradas.

La Shimazu. La valiosa *kibamusha* de Yoshihiro Shimazu era tan reacia como el Kobayakawa a implicarse. Aquí, el sentimiento era menos político (la Shimazu era pro-Toyotomi) que un enfado de Yosohiro. Parece que Ishida, siempre el burócrata, había ignorado las sugerencias de Shimazu de un asalto nocturno aduciendo un fallo similar para tomar ventaja en el Castillo de Ohgaki. Cuando Ishida envió órdenes para

que la Shimazu se pusiera a funcionar en Sekigahara, la Shimazu replicó que ellos lucharían por su propio clan. (O sea, sus propias fichas). Rehusaron unirse a la batalla, tomaron todas las acciones defensivas que fueron necesarias para protegerse, y, cuando la batalla se venía abajo, se abrieron camino a golpe de sable a través de ambos ejércitos, huyendo hacia el sur, hacia el Camino de Ise.

El jugador del Ejército Occidental puede intentar activar a la Shimazu en cualquier turno después del primer turno. Sólo puede hacerlo una vez por turno, aunque el intento, si no tiene éxito, no cuenta contra el factor de activación de su clan. Sin embargo:

- Los intentos de activación sólo se hacen en fases no de continuidad.
- En cualquier turno en el que Ishida intente activar la Shimazu no puede intentar activar al Kobayakawa, y viceversa.

La Shimazu no se activa automáticamente si es atacada por las unidades Tokugawa; véase los modificadores, abajo.

Si tira el dado:

Tirada Resultado

0	Shimazu activada en beneficio de Ishida. Esto es permanente.
1-7	Nada ocurre.
8-9	Shimazu decide huir; véase Huida de Shimazu, abajo.

Modificadores de la Tirada:

- Si hay una unidad de combate Tokugawa activa a dos hexes o menos de alguna unidad Shimazu, se resta uno del dado.
- Si una unidad Tokugawa ha atacado en choque una unidad Shimazu ese turno, se resta tres del dado. Esto no es acumulativo con lo de arriba.

Huida de Shimazu. La Shimazu recibe dos fases de órdenes consecutivas inmediatamente, realizadas por el jugador Ishida. Todas las unidades Shimazu están intentando salir del mapa por el Sur, a través del Camino de Ise, y deben proceder tan directamente a ese hex de salida como sea posible. Haciéndolo permanecerán en el camino o a un hex del camino. Atacarán a toda unidad (Ishida o Tokugawa) en su ruta, pero ignoran las ZOC de otras unidades. A partir del siguiente turno, el Shimazu es el primer clan en ir en el turno (de nuevo, dos fases de órdenes consecutivas). No necesitan ni reciben órdenes de ningún jugador. La Huida continúa hasta que todas las unidades Shimazu estén eliminadas o fuera del mapa.

Wakisaka

Este viejo almirante japonés esencialmente mantuvo la lealtad de los otros tres clanes en esa pequeña cadena montañosa, el Akaza, Ogawa y Kutsuki. Para reflejar esto:

1. Si alguna unidad Wakisaka es atacada en choque, los otros tres clanes se activarán automáticamente.
2. El jugador Ishida puede activar los cuatro clanes a la vez gastando dos puntos de activaciones de clan a la vez.

Regla Opcional: Abandono de teppo

Hemos hecho que ésta sea opcional, principalmente debido a que nadie lo hizo durante las pruebas. En diferentes momentos durante la batalla, las unidades *teppo*, debido al tiempo húmedo y al barro (lo que hacían inútiles a muchos de sus arcabuceros) tiraron sus armas, cogieron una *yari* del suelo, y se pusieron al trabajo con los otros piqueros.

El jugador puede, si lo desea, hacer lo mismo. Cuando un clan recibe órdenes, el jugador puede poner un marcador "Abandon Guns; +1-3" encima de cualquier unidad AS no desorganizada (o debajo de ella, lo que prefiera). Esta unidad queda permanentemente sin capacidad de *teppo*. Sin embargo, ahora puede sumar tres (+3) a cualquier tirada de choque (o restar tres, si defiende). Aunque, si esa unidad se vuelve desorganizada, se vuelve el marcador por su cara "Lost *teppo*"; ésta no sólo pierde su capacidad *teppo*, sino que también pierde su beneficio de modificador de la tirada, ambas cosas permanentemente.

Borde de Retirada

- El Ejército Occidental de Ishida se retirará hacia cualquiera de los dos caminos que salen por el borde occidental del mapa.
- El Ejército Oriental de Tokugawa se retirará hacia el Nakasendoh (Camino) que sale por el borde oriental.

Victoria

El Tokugawa gana cuando el ejército Ishida, con el Kobayakawa luchando en su bando o neutral, llegue o supere los 275 Puntos de Huida. Si el Kobayakawa se une activamente al Tokugawa, el Nivel PH cae a 215 PH. Si la Shimazu se une activamente al Ishida, se añade 15 al total de PH. El porcentaje de Huida de Ishida es del 35%.

El Ishida gana cuando el ejército Tokugawa (sin el Kobayakawa) llegue o supere los 240 PH. Si el Kobayakawa se une activamente al Tokugawa, el Nivel PH es ahora de 300 PH. Los refuerzos de Tokugawa, si entran, no alteran el Nivel de Huida. El porcentaje de Huida de Tokugawa es del 40%.