



Il Giappone feudale era uno stato comandato dall'imperatore ma amministrato dallo SHOGUN , la più alta carica militare che veniva eletto dall'imperatore.

Lo SHOGUN era per cui il rappresentante politico e amministrativo dell'impero che era diviso in piccoli feudi guidati dai signori locali detti DAIMYO signori locali che amministravano in maniera del tutto indipendente l'economia e la legislazione interna.

Dare una data esatta per quanto riguarda il periodo SENGOKU è piuttosto difficile, gli stessi studiosi sono in contrasto tra loro, io ho deciso di utilizzare la teoria che coincide con gli ultimi anni del dominio della dinastia Ashikaga (1467-1603) come SHOGUN.

Il "periodo degli stati combattenti" , questo è il significato di Sengoku in italiano, è un'epoca che vede la grande crisi del potere centrale causata da lotte intestine al clan Ashikaga a cui era demandato il ruolo di Shogun che permette l'affermazione di Daimyo sempre più potenti.

Possiamo identificare l'inizio del periodo Sengoku con l'inizio della guerra di Onin , una guerra civile che vede lo Shogun assistere inerme a lotte intestine tra clan di Daimyo, lotte che porteranno alla quasi totale distruzione di Kioto la capitale dell'impero.

L'immobilità dello Shogun nella capitale diede il via a una serie infinita di guerre tra Daimyo , guerre che fino a quel momento erano state frenate da un potere che lo shogun ora dimostrava non avere.

In questo periodo si avrà l'affermazione di casate meno rappresentative ma più aggressive spesso fondate da samurai non nobili che con esperienza e tenacia battono gli stati comandati da Daimyo di origine nobile ma meno avvezzi alla guerra e prima protetti dallo Shogun ora ormai inerme.

Lo shogunato Ashikaga ormai in totale decadenza, alla fine delle guerre viene tenuto in piedi da diversi clan che appoggiano questo o quel ramo della famiglia utilizzando lo shogun come un fantoccio solo per eliminare i clan nemici.

La mancanza di potere centrale e le continue guerre tra feudi colpiscono in maniera pesante alcuni feudi, dove le classi sociali più povere e più sofferenti guidate da monaci guerrieri fanno nascere il movimento degli IKKO-IKKI , portandoli a ribellarsi e cacciare i loro stessi Daimyo.

Abbiamo così un primo periodo (Gekokujo) di ulteriore frammentazione dei vari territori , dovuto alle tante guerre tra clan, che vedrà il Giappone dividersi in oltre 250 feudi diversi, seguito da un secondo periodo che vedrà l'affermazione dei signori feudali più potenti noti come SENGOKU DAIMYO che approfittando della mancanza di un potere centrale costruirono veri e propri stati.

Arriveremo alla fine del 1550 ad avere poco meno di una ventina di feudi/stati contro gli oltre 200 di inizio '500.

Lo scopo di questi Sengoku Daimyo ovviamente era portare allo shogunato il proprio clan e il metodo migliore era schierarsi con questo o quel ramo della famiglia Ashikaga pretendente allo Shogunato.

Nel frattempo (1543) i portoghesi a bordo di una giunca cinese raggiungono fortuitamente le coste giapponesi , sbarcando a causa di un fortunale a Tanegashima , i portoghesi portano un oggetto che segnerà

## SAMURAI AND ASHIGARU –Espansione Lords & Servants

nel tempo la fine dei samurai così come nell'occidente aveva segnato la fine dei cavalieri in armatura : l'archibugio.

Subito acquistato venne replicato con alterna fortuna dagli abili fabbri giapponesi, subito distribuito agli Ashigaru in sostituzione dell'arco, questa arma decretò l'inizio della caduta del ruolo del Samurai nelle battaglie, da unità principale a unità di secondo piano.

Le grandi battaglie tra clan non sono oggetto di questo regolamento ma possiamo ricordare la guerra tra il clan Ouchi e il vincente clan Mori, quella tra il clan Takeda guidato dal grande Takeda Shingen e il clan Uesugi comandato da Uesugi Kenshin, piccolo daimyo e valente samurai adottato dal capo-clan per sopperire alle mancanze militari ed economiche della famiglia.

Abbiamo le guerre che vedono Ieyasu Tokugawa, unificare sotto il suo dominio la parte ovest del Giappone ed allearsi con Oda Nobunaga, forse il più famoso condottiero giapponese, arrivò a riunificare buona parte del Giappone marciando su Kioto instaurando un nuovo Shogun e annettendo a sé le regioni dei potenti clan Asai, Asakura, Nagashimi e Takeda .

Oda Nobunaga muore assassinato insieme al suo primogenito da uno dei suoi generali poco prima della vittoria finale con il clan Mori, dopo una serie di battaglie per la successione all'intero del clan Oda , gli succederà uno dei suoi più fidati generali Toyotomi Hideyoshi.

Toyotomi viene prima osteggiato per le sue povere origini dall'imperatore e da tutte le corti per questo non avrà il titolo di Shogun ma grazie all'abdicazione del successore allo shogunato (Ashikaga Yoshiaki) arrivò alla carica di KAMPAKU , praticamente un primo ministro che in mancanza della presenza dello Shogun ne assumeva i poteri.

Durante il suo governatorato si contano ben due fallimentari invasioni della Corea, la seconda metterà fine alla marina giapponese per diversi anni, la persecuzione dei cristiani voluta con il secondo fine di eliminare i Daimyo convertiti e per fermare le rivolte contadine proibì alle persone comuni di portare la spada.

Con la sua morte grazie si ha un'ulteriore periodo di instabilità che vede due fazioni puntare al ruolo di Shogun, quella di Ishida Mitsunamari e quella di Tokugawa Ieyasu, ex-generale sotto Oda Nobunaga e alleato del clan Toyotomi.

Con la vittoria della Battaglia di Sekigahara (21 Ottobre 1600) si ha la fine del periodo Sengoku, la vittoria dei Tokugawa è schiacciante, i clan nemici vengono prima decimati e poi banditi, i generali decapitati, i feudi ridistribuiti ai clan alleati che vengono però ridimensionati.

Nel 1603 un sessantenne Tokugawa Ieyasu riceve dall'imperatore Go-Yozei il titolo di Shogun, ha inizio il periodo EDO.

### **GIOCARE IL PERIODO SENGOKU IN SKIRMISH**

Come avete letto il periodo Sengoku è un periodo di forte instabilità questo permette di creare una quantità infinita di scenari, possiamo creare scenari basati su duelli leggendari, lotte tra clan o interne allo stesso clan, rapimenti, lotte tra banditi, agguati e tanto altro ancora.

Una buona fonte di ispirazione così sono grandi classici della cinematografia giapponese che potete guardare comodamente e in italiano su You Tube, ma anche i western (spesso ispirati a film di samurai) possono essere molto utili.

Lo stesso periodo ci propone diverse tipologie di combattenti che abbiamo inserito nella nostra espansione , questo per dar modo al giocatore di avere una possibilità praticamente infinita di scenari.

Il tavolo da gioco, come tutti gli skirmish, dovrebbe essere piccolo ma ben curato, non solo per necessità di gioco ma anche per creare meglio la giusta atmosfera, possiamo passare dalla grande città al piccolo paese di pescatori , dal tempio buddista alla villa fortificata, dalla risaia alla foresta di bamboo, insomma spazio alla fantasia e creatività.

Vi sono diverse aziende che forniscono soluzioni già pronte per questo periodo oppure potete dedicarvi alla autocostruzione così come ho fatto io.

Per finire vi suggerisco un bel sottofondo musicale, anche qui la rete ci viene in aiuto ci sono diverse compilation online che possono fare da colonna sonora alla vostra partita... che dire Buon Divertimento.

### **L'ESPANSIONE**

Questa espansione nasce dal grande fascino che la figura del SAMURAI ha su di me sin da bambino , seppure amante e studioso del XV secolo italiano sono da sempre stato affascinato da questi guerrieri e dalla loro leggendaria cultura.

La cultura giapponese è molto complessa da capire, i canoni di riferimento sono diversi ai nostri occidentali, ma studiando il periodo Sengoku ho trovato diverse somiglianze con il nostro Quattrocento, dinastie di signori, feudi in lotta tra loro, lotte intestine, complotti e tradimenti sono frequenti in entrambi i periodi. Questa espansione per Lord & Servant nasce appunto per permettervi di creare piccoli scontri tra i vostri samurai, ho cercato di essere il più aderente possibile alle caratteristiche reali dei diversi personaggi e delle loro armi , cercando di mantenere una buona giocabilità e allo stesso tempo sfruttare il fascino che una cultura così lontana può esercitare sui giocatori.

Molti noteranno la mancanza di figure quali ninja o yakuza, spesso presenti in altri regolamenti, questa non è una mancanza ma una scelta di aderenza storica, la figura del ninja così come romanizzata nei film non è mai esistita, mentre la yakuza è posteriore al periodo preso in esame.

Seppure studiato per coprire l'epoca SENGOKU questo set di regole è utilizzabile anche per scontri nei secoli subito precedenti e successivi.

Il prossimo passo sarà la creazione di uno scenario campagna e l'implementazione (non inorridite) della mitologia di questo periodo ricca di leggende, mostri e fantasmi.

## CASTE

La stratificazione sociale del GIAPPONE è piuttosto complessa e variabile in base al periodo storico, per questo motivo abbiamo selezionato le classi sociali presenti durante il periodo SENGOKU.

I termini utilizzati per definire le CASTE possono essere non condivisi dai puristi della lingua giapponese ma sono utilizzati come semplificazione di gioco.

## BUSHI

La casta dei guerrieri, la classe militare al vertice della classe sociale rappresentata dai samurai.

I samurai seguono la via del Guerriero (Bushido) una serie di regole che ne influenzano il modo di vivere e combattere. Sono i guerrieri più addestrati e letali del periodo, nati e cresciuti per servire il loro signore fino alla morte.

Non usano armi da fuoco e devono sempre avere Katana e Wakizashi armi e simbolo del loro status sociale.

### TAISHO SAMURAI

#### LV 3 - C5 - AV 1/2/2

I Samurai di massimo livello con compiti di Comando e/o guardia dei più potenti signori.

Abilità : MAESTRO BUJUTSU, GUARDIA , VETERANI.

Possono essere impiegati solo in modalità LARGE del GIOCO.

Può utilizzare la qualità DETERMINATO :

aggiunge 3d6 che può distribuire a una o più delle sue Unità prima dell'Iniziativa. Costo 30 punti.

Può essere fatto oggetto di tiro o essere caricato dal nemico.

In battaglia sono protetti da una YOROI.

**P.ti 84 con Katana e Wakizashi**

**Esclusa protezione e arma secondaria (se presente)**

### SAMURAI VETERANO

#### LV 2 - C5 - AV 1/2/2

L'elite dei guerrieri, uomini addestrati alla guerra e votati alla fedeltà verso il loro signore.

Abilità : MAESTRO BUJUTSU, TEMUTI, VETERANI.

In battaglia sono protetti da una YOROI.

**P.ti 45 con Katana e Wakizashi**

**Esclusa protezione e arma secondaria (se presente)**

### SAMURAI

#### C5 - AV 1/2/3

Abilità : MAESTRO BUJUTSU, TEMUTI.

In battaglia sono protetti da una YOROI.

**P.ti 27 con Katana e Wakizashi**

**Esclusa protezione e arma secondaria (se presente)**

## **MONONOFU**

Sono coloro che aspirano a far parte della casta dei BUSHI o hanno deciso di servirli come attendenti.  
Non usano armi da fuoco e devono sempre avere Katana e Wakizashi armi e simbolo del loro status sociale.

### **GENIN**

#### **C4 - 2/2/3**

Sono gli attendenti, dei SAMURAI giovani che hanno intrapreso la via del SAMURAI.  
In battaglia normalmente indossano armature parziali.

Non possono usare armi da fuoco.

#### **P.ti 20 con Katana e Wakizashi**

**Esclusa protezione e arma secondaria (se presente)**

### **JI-SAMURAI / GOSHI**

#### **C4 - 2/2/3**

Abilità : VETERANI

Sono parenti dei DAMYO o di potenti famiglie del distretto che non possono aspirare a particolari cariche e per questo decidono di intraprendere la vita militare.

In battaglia normalmente indossano armature parziali.

#### **P.ti 24 con Katana e Wakizashi**

**Esclusa protezione e arma secondaria (se presente)**

## **ASHIGARU**

Non è una vera e propria casta ma utilizziamo questo termine per identificare coloro che hanno ricevuto un addestramento militare e sono inquadrati in formazioni regolari.

### **TAISHO ASHIGARU**

#### **LV 1 - C4 -AV 1/2/2**

Abilità : VETERANO

I comandanti delle unità di ASHIGARU.

Può essere fatto oggetto di tiro o essere caricato dal nemico.

Può comandare SOLO unità di ASHIGARU.

#### **P.ti 19 - Esclusi protezioni e armamento**

### **ASHIGARU VETERANO**

#### **C4 - AV 1/2/3**

Letteralmente PIEDE LEGGERO, la fanteria leggera dei signori , spesso affiancano i SAMURAI durante le diverse missioni, mentre solo il grosso delle forze durante le battaglie campali.

Questo tipo di ASHIGARU sono professionisti e si occupano della difesa della casata anche durante il tempo di pace.

Abilità : VETERANO

Normalmente armati con le armi in asta , sono frequenti anche unità con armi da tiro quali YUMI e TEPPU.

#### **P.ti 13 - Esclusi protezioni e armamento**

### **ASHIGARU COSCRITTO**

#### **C4 - AV 2/2/3**

Sono ASHIGARU che vengono utilizzati solo in tempo di guerra, per lo più sono contadini o Ashigaru ormai in pensione. Normalmente armati con le armi in asta , sono frequenti anche unità con armi da tiro quali YUMI e TEPPU.

#### **P.ti 7 - Esclusi protezioni e armamento**

## **SOHEI - MONACI GUERRIERI**

I monaci guerrieri sono paragonabili ai nostri ordini monastici militari, sono gruppi paramilitari addetti alla difesa di un tempio.

### **SENSEI**

#### **LV3 - C5 - AV 1/2/2**

Il maestro che guida una comunità di Monaci Guerrieri.

Abilità : FANATICI

Possono essere impiegati solo in modalità LARGE del GIOCO.

Può utilizzare la qualità ATTENDISTA (costo 20punti) :

Aggiunge 1d6 che può attribuire a una delle sue Unità prima dell'Iniziativa. Può far sì che una delle sue Unità possa conservare fino a 12 punti di riserva.

Può essere fatto oggetto di tiro o essere caricato dal nemico

**P.ti 48 - Esclusi protezioni e armamento**

### **SOHEI AKUSO**

#### **LV1 - C4 - AV 1/2/2**

MONACI fedeli ad uno stretto dogma buddista, addestrati per la difesa del tempio e del loro SENSEI.

Abilità : FANATICI, VETERANI

**P.ti 21 - Esclusi protezioni e armamento**

### **SOHEI**

#### **C4 - AV 2/2/3**

MONACI fedeli ad uno stretto dogma buddista, addestrati per la difesa del tempio.

Abilità : FANATICI

**P.ti 9 - Esclusi protezioni e armamento**

## **FUORI CASTA**

Sono quelle categorie di persone indicate come non appartenenti a nessuna casta e considerati come lo status sociale più basso.

### **RONIN**

#### **LV 1 - C5 - AV 1/2/2**

Samurai senza padrone che hanno perso i loro diritti di casta , non più soggetti agli obblighi del BUSHIDO.

Abilità : MAESTRO BUJUTSU, VETERANO.

Possono usare armi da fuoco.

**P.ti 37 con Katana e Wakizashi**

### **NOUMIN**

#### **C3 - AV 2/3/4**

Sono i contadini che spesso vengono arruolati come unità di fanteria leggera (ASHIGARU) , oppure diventano banditi o pirati (pescatori) in seguito all'enorme povertà.

Spesso per convinzione religiosa sono in gran numero all'interno degli IKKO-IKKI.

**P.ti 3 - Escluse protezioni e armamento**

## LE FAZIONI

Per aiutare la giocabilità ho deciso di creare diverse tipologie di fazioni che possono scontrarsi e allearsi tra loro.

Riprese dal periodo in esame, sono un'estremizzazione delle parti in causa durante tutto il periodo SENGOKU.

### BUKE

Con il termine BUKU si identifica una fazione di guerrieri che difendono le famiglie o per meglio dire le casate che controllano i diversi distretti dell'impero giapponese.

Ogni casata è guidata da un DAIMYO che ne è a capo ed è la massima autorità sul territorio grazie al potere conferitogli dallo SHOGUN.

Il BUKU è un gruppo che può essere formato da BUSHI, MONONOFU e ASHIGARU ed è dedicato alla difesa della casata del proprio DAIMYO.

In questo periodo piuttosto turbolento una casata può appoggiare lo SHOGUN oppure essere una delle casate ribelli, può essere una casata in guerra contro un'altra per un determinato distretto oppure più semplicemente una piccola casata che vuole prendere possesso di un determinato distretto combattendo contro il signore locale.

### IKKO-IKKI

La perdita di potere dello SHOGUN ha portato l'IMPERO ad una serie infinita di guerre che portano povertà e morte soprattutto tra le classi sociali più povere.

I Monaci Guerrieri cavalcando questo sentimento di odio verso i signori locali cercano di riportare la "loro" giustizia nei diversi distretti. Questo tipo di gruppo deve essere guidato da un MONACO GUERRIERO e non può avere al suo interno appartenenti alla casta BUSHI anche se può averli come ALLEATI.

Tutti gli appartenenti a questo GRUPPO hanno la caratteristica FURIA RELIGIOSA finché a guidarli c'è un MONACO GUERRIERO

### BANDITI/RIBELLI

Altra conseguenza del periodo di guerra e instabilità è la nascita di bande formate da samurai e soldati senza signore o disertori, contadini ribelli e delinquenti che saccheggiano i villaggi interni o i piccoli insediamenti lungo la costa.

Questo tipo di gruppo può raccogliere personaggi di ogni casta, escludendo gli appartenenti alla casta BUSHI, ma non può avere un comandante con LV maggiore a 1.



## ARMI

Descrizione	Regole	Costo
<p><b>KATANA</b> (spada) Termine con cui si identificano le spade con lama curva compresa tra i 60 e gli 80 cm.</p>	<p>Iniziativa :</p> <p>1 per tutte le classi di Samurai 2 per altri classe Samurai contro montati 3 per tutte le altre classi tranne contadini 4 per contadini</p>	<p><b>6pti Via della Spada</b></p> <p><b>3pti altri</b></p>
<p><b>NODACHI / ODACHI</b> (spada a due mani) Termine con cui si identificano le spade con lama curva compresa tra i 150 e gli 170 cm (110/140 cm di lama).</p>	<p>Iniziativa 3 Vince in mischia anche con la differenza di 1 (Letale). Aggiunge 2cm al movimento di CARICA verso avversario.</p>	<p><b>8pti</b></p>
<p><b>YARI</b> (lancia arma in asta) Tipo di lancia in bamboo o legno lunga tra i 250 e 300 cm (punta inclusa). La punta può essere lunga da pochi centimetri a quasi un metro.</p>	<p>Iniziativa 3 contro appiedati, 2 contro montati. Annulla bonus carica. Può disarcionare Supporto di una figura alle spalle se armata con YARI. Non si possono usare all'interno di edifici.</p>	<p><b>3pti</b></p>
<p><b>NAGINATA</b> (alabarda arma in asta) Lama curva inastata che può essere da 60 a 90 cm posta su un asta che aveva all'incirca l'altezza della persona che la doveva usare.</p>	<p>Iniziativa 3. Può disarcionare. Riceve supporto da miniatura con arma in asta Varianti: KOZORI , lama molto ricurva HIRUMAKI , guardia a protezione della mano avanzata e lama di katana BISEN TO , con lama corta e spessa, spesso usata da contadini</p>	<p><b>4pti</b></p>
<p><b>NAGAE YARI</b> (picca arma in asta) Tipo di picca in bamboo lunga tra i 400 e 600 cm (punta inclusa). La punta può essere lunga da pochi centimetri a quasi un metro.</p>	<p>Iniziativa 4 Annulla bonus carica montati. Supporto da altre figure armate con questa arma che si trovino alle spalle. In caso di combattimento ravvicinato la miniatura deve cambiare arma. Non si possono usare all'interno di edifici.</p>	<p><b>3pti</b></p>
<p><b>TANTO</b> (coltello)</p>	<p>Iniziativa 5</p>	<p><b>1pti</b></p>
<p><b>WAKIZASHI</b> (spada corta) Tipo di katana corta o coltello tra i 30/60 cm.</p>	<p>4 BUKE/MONONOFU 5 altri</p>	<p><b>3pti</b></p>
<p><b>TETSUBO</b> mazza lunga</p>	<p>3, Letale Regole speciali: Vince in mischia anche con la differenza di 1 (Letale).</p>	<p><b>7pti</b></p>

	Se superiore a 4 riduce a 4 il C dell'avversario	
<b>LANCE DI BAMBU</b>	Iniziativa 4	<b>2pti</b>
<b>ATTREZZI CONTADINI</b>	Iniziativa: 5	<b>1pti</b>
<b>TEPPO</b> (Archibugio) Archibugio derivante dai modelli portoghesi importati verso la fine del XV secolo.	Gittata 12 Ricarica 5 Tutte le figure colpite entro gittata effettiva effettuano un test al 5+, a prescindere dalla protezione. TEPPO non possono tirare come Gruppo. In caso di colpo mancato il giocatore deve tirare 1d6 , risultato di 1 schioppo esplode e miniature è eliminata, tutte entro 1cm Scosse.	<b>2pti</b>
<b>YUMI</b> (arco) Arco asimmetrico che può raggiungere un'altezza di 245cm.	Gittata 16 Ricarica 1	<b>6pti Via del Vento</b>  <b>3pti altri</b>

## PROTEZIONI

### ARMATURA COMPLETA (YOROI , O-YOROI)

L'armatura completa (YOROI oppure O-YOROI) dei Samurai era meno ingombrante e pesante rispetto a quelle europee , realizzata con materiali in genere più leggeri, manteneva comunque la sua efficacia sui campi di battaglia. La tipologia costruttiva di queste armature riflette la mentalità del Samurai, sacrificando lo spessore delle loro protezioni potevano godere di una maggiore capacità di movimento. Questa decisione nasceva dalla constatazione che nessuna armatura costituiva una barriera impenetrabile per le frecce, le lance e le spade dei nemici e per questo era preferibile muoversi agilmente.

**In mischia.** Può far ritirare un dado all'avversario.

**Nel tiro.** Vale come copertura e permette di superare il test danni al 4+.

**Movimento 10/6**

**Costo 9pti**

### ARMATURE PARZIALI (HARA-ATE , DO-MAKI , DO-MARU)

Sebbene la YOROI sia la protezione migliore, non tutti potevano permettersela completa, per cui preferivano avere coperture parziali come per esempio le protezioni per il petto e la schiena , realizzate in metallo, normalmente in dotazione agli Ashigaru.

**In mischia.** Può far ritirare un dado all'avversario (solo Ashigaru).

**Nel tiro.** Vale come copertura e permette di superare il test danni al 5+.

**Movimento.** nessuna limitazione

**Costo 5pti**

### ARMATURE IMBOTTITE (TATAMI GUSOKU, TATAMI KIKKO)

Protezione per il petto e la schiena, realizzata con pezze di metallo rettangolari o esagonali (KIKKO), unite da maglia rivettata e spesso ricoperte con tessuto o cuoio.

**Nel tiro.** Vale come copertura e permette di superare il test danni al 5+.

**Movimento.** nessuna limitazione

**Costo 3pti**

## **ABILITA' SPECIALI SENGOKU**

**da aggiungere a quelle standard**

### **MAESTRO BUJUTSU**

Il BUJUTSU è lo studio di tutte le arti marziali esclusiva riservata ai guerrieri appartenenti alle classi o clan militari più importanti.

Essere Maestro Bujutsu permette di avere bonus nell'utilizzo di KATANA e YUMI.

Diventano LETALI con la KATANA ovvero eliminano l'avversario con una differenza di un colpo a segno e non di due (esclusi avversari con la stessa caratteristica a meno che non siano scossi).

Sono Arcieri formidabili se usano l'arco entro la sua gittata, non necessita di spendere un'azione per prendere la mira e tira 3 dadi al posto di 2.

Queste abilità non son utilizzabili se la miniatura è SCOSSA.

## **REGOLE SPECIALI SENGOKU**

### **CLASSE BUKE**

#### **YU : Eroico Coraggio**

"Elevati al di sopra delle masse che hanno paura di agire, nascondersi come una tartaruga nel guscio non è vivere." Se un SAMURAI si trova entro la distanza di carica di un'altro SAMURAI lui non potrà fare altro che caricare frontalmente questo, un SAMURAI non attacca mai alle spalle un altro SAMURAI seppur nemico.

Regole obbligatorie per BUSHI , opzionali per MONONOFU e RONIN.

#### **MEYO : Onore**

"Vi è un solo giudice dell'onore del Samurai: lui stesso. Le decisioni che prendi e le azioni che ne conseguono sono un riflesso di ciò che sei in realtà. Non puoi nasconderti da te stesso."

Se un SAMURAI uccide un altro SAMURAI con valore di leadership maggiore questo ne acquisisce immediatamente e gratuitamente il valore.

Regole obbligatorie per BUSHI, opzionali per MONONOFU e RONIN.

### **CLASSE SOHEI**

#### **Furia Religiosa**

Tutti gli appartenenti ad una IKKO-IKKI con C4 o maggiore, armati di YARI o NAGINATA sono obbligati ad andare a contatto con il nemico se effettuando un movimento in linea retta contattano un nemico entro 3cm.

Il movimento conta come azione GRATUITA e non può essere seguita da altre azioni della stessa miniatura.

## ULTERIORI INFORMAZIONI

### LINK

<http://enionline.blogspot.it/>

Blog dell'autore con informazioni e aggiornamenti su scenari, pittura e scenografia.

### LIBRI

Il codice dei samurai. Hagakure / Tsunetomo Yamamoto

La mente del samurai. Il codice del Bushido / T. Cleary

Le battaglie dei samurai. / Turnbull, Stephen.

Katana: The Samurai (Weapons) / Stephen Turnbull

Toyotomi Hideyoshi (Command) / Stephen Turnbull

Samurai Armies, 1550-1615 (Men-at-Arms) by Stephen Turnbull

Japanese Warrior Monks AD 949-1603 / Stephen Turnbull

Tokugawa Ieyasu (Command) / Stephen Turnbull

Samurai Commanders (1) 940-1576 (Elite): Vol 1 / Stephen Turnbull

Hatamoto Samurai Horse and Foot Guards: 1540-1724 (Elite) / Stephen Turnbull

War in Japan 1467-1615 (Essential Histories) / Stephen Turnbull

The Lone Samurai: The Life of Miyamoto Musashi / William Scott Wilson

Shogun: The Life of Tokugawa Ieyasu / A. L. Sadler