

# **DISPUTA TEOLOGICA**

Scenario per Daisho di Roberto Bagna – V. 3.5 del 10.04.2017.

Se capisci, le cose sono così come sono. Se non capisci, le cose sono così come sono.

**Detto Zen** 



Sin dai tempi più antichi, i monaci del monastero di Miidera raccontano che:

Un giorno un allievo chiese al suo maestro zen: Maestro quante foglie aveva l'albero sotto al quale il Budda ebbe l'illuminazione?

Il maestro rispose: una in meno di quanto pensi.

Sin dai tempi più antichi, i monaci del monastero di Nara raccontano che:

Un giorno un allievo chiese al suo maestro zen: Maestro quante foglie aveva l'albero sotto al quale il Budda ebbe l'illuminazione?

Il maestro rispose: una in più di quanto pensi.

Da allora tra i due monasteri è in corso una disputa teologica, che ha portato anche a scontri fisici tra i monaci.

I monaci di entrambi i monasteri hanno organizzato, gli uni all'insaputa degli altri, una marcia dimostrativa per le vie della cittadina di Azuki, con lo scopo di portare il proprio Mikoshi all'interno del tempio principale della cittadina per affermare, in questo modo, la loro superiorità. Il Daimyō locale, avuta notizia delle intenzioni dei monaci, ha inviato una pattuglia delle proprie truppe per prevenire disordini, proteggere la popolazione e cercare di arrestare quanti più monaci sia possibile, prima che i disordini diventino incontrollabili.

### Scenario e numero di giocatori

Lo scenario è ambientato nel Giappone del 1500... quasi 1600 e si gioca su un tavolo di 180x120 cm. (vedi mappa).

Il numero di giocatori richiesto è quattro. Tre per ognuno dei Buntai ed uno per le "Complicazioni" (che formano in pratica un quarto Buntai).

Ai fini dell'iniziativa, il giocatore che tiene le "complicazioni", ha sempre un valore di Leadership di +2. Ogni Buntai può essere suddiviso tra due giocatori, portando così il totale a sette giocatori.

### **Azuki**

La cittadina di Azuki è molto vivace, vi si trovano oltre al Grande Tempio, anche una scuola di spada, una di Sumo, una di shakuhachi, una sede dei Ninja di Iga, la casa del tè di Aiko, il rinomato locale di Naruto e l'eccellente ristorante "La Bella Edo", oltre ai normali cittadini presi dalle loro occupazioni. La cittadina sorge all'incrocio di due strade e tra le case vi sono recinti, siepi, steccati, frutteti, campi coltivati e risaie.

#### **Buntai**

I Buntai sono tre:

**Monaci di Miidera (neri)**: 8 figure (1 Maestro con tetsubo, 2 monaci con teppo, 2 monaci con arco, 3 monaci con naginata) + 1 tempietto portatile (Mikoshi) e 1 Kami.

**Monaci di Nara (gialli)**: 8 figure (1 Maestro con tetsubo, 2 monaci con teppo, 2 monaci con arco, 3 monaci con naginata) + 1 tempietto portatile (Mikoshi) e 1 Kami.

**Truppe del Daimyō**: 8 figure (1 Hatamoto, 2 samurai con katana, 2 ashigaru con arco, 3 ashigaru con yari).

4 figure (4 ashigaru con yari) possono entrare come rinforzo dal 6° turno (tirare 1D10, con 1-2-3-4 entrano, altrimenti ritentare nei turni successivi).

1 figura (il Daimyō stesso a cavallo) può entrare in seguito ad una "carta degli eventi radiosi".

#### Lato di entrata dei Buntai

I Buntai dei Monaci entrano dalla strada verso Kyoto o verso Edo. I due giocatori sorteggiano, all'inizio del gioco, il lato di entrata del proprio Buntai.

Il Buntai delle Truppe del Daimyō entra dalla strada che porta al Castello del Daimyō.

#### Mikoshi e Kami

Il Mikoshi può muovere solo su strada. La sua capacità di movimento massima è 1"+1D6, misurata da fronte a fronte della basetta.

E' disonorevole e pertanto proibito, prenderlo a bersaglio con armi da tiro. Inoltre non può essere attaccato in mischia. In ogni caso i Mikoshi non possono combattere.

All'interno del tempietto risiede il Kami del monastero. Dopo ogni fase di movimento, se ci sono nemici entro 10" dal centro del tempietto, tirare 1D10, con 0-1-2-3 il Kami si materializza ed attaccherà il nemico più vicino. Nel momento in cui non sono più presenti nemici entro 10" dal centro del tempietto, il Kami vi rientrerà (anche se impegnato in mischia), per riattivarsi quando si verificheranno nuovamente le condizioni.

Se entro i 10" vi si trovano il Kami o il tempio portatile avversario (anche solo parzialmente), il Kami attaccherà il Kami avversario; in questi due casi l'attivazione dei Kami è automatica.

I due Maestri Zen dei Buntai di monaci, possiedono il potere magico "esorcismo", che possono utilizzare contro il Kami avversario.

Se il Kami viene sconfitto da nemici ordinari, rientra nel proprio tempio portatile e può riattivarsi, se ricorrono le condizioni, il turno successivo. Se viene sconfitto dal Kami avversario o in seguito ad un esorcismo, abbandona il campo per rientrare al proprio monastero.

Se i due Kami combattono tra di loro e dopo il terzo turno consecutivo di combattimento nessuno è riuscito a prevalere sull'altro, evaporano e rientrano al proprio monastero.

I Mikoshi non sono influenzati dalle "Complicazioni", ad eccezione dei Doshin e del missionario Gesuita.

Se due figure di un Buntai avversario contattano il lato frontale del Mikoshi, questo si ferma e non può proseguire finche gli avversari non sono atterrati o uccisi. Se a contattarlo sono i due Doshin, corrotti dagli avversari in seguito agli effetti delle carte degli eventi radiosi, il Mikoshi si ferma solo per quel turno e i Doshin non possono essere attaccati da nessuno, neppure dal Kami.

Se il Kami avversario ha abbandonato il campo, il proprio Kami può bloccare il tempio portatile avversario, contattandolo.

Per bloccare un Mikoshi sono sempre necessarie due figure o un Kami.

Altre figure cedono il passo, spostandosi a lato della strada.

Se i due Mikoshi si trovano entrambi sulla strada per il Grande Tempio, uno davanti all'altro e in contatto di base fronte-retro, possono cercare di buttare fuori strada l'avversario. Entrambi i giocatori tirano 1D10, chi ottiene il risultato maggiore, butta fuori strada il Mikoshi avversario, che si posizionerà a lato della strada restando fermo per tutto il turno successivo. Per ogni monaco del proprio Buntai o Doshin corrotto in quel turno, a contatto di base con il proprio Mikoshi, i giocatori ottengono un modificatore al dado di +1.

Due o più figure, appartenenti alle Truppe del Daimyō schierate al cancello del recinto del Grande Tempio (volontariamente o in seguito alle carte degli eventi radiosi), possono bloccare l'accesso ai Mikoshi. Se il Buntai dispone ancora di monaci e/o il Kami è ancora nel tempio portatile, questi possono attaccare le Truppe del Daimyō allo scopo di aprire il passaggio. Se al Buntai è rimasto il solo Mikoshi, questo può tentare di sfondare la barriera formata dalle Truppe del Daimyō; entrambi i giocatori tirano 1D10 con un modificatore, per il solo Buntai dei monaci, di -1 per ogni soldato del Daimyō presente, oltre i primi due, che blocca il passaggio. Se il risultato è maggiore, il Mikoshi sfonda la barriera ed entra nel tempio. E' permesso solo un tentativo di sfondamento per gioco, in caso di insuccesso il Mikoshi dovrà mettersi di lato alla strada, lasciando via libera ad un eventuale analogo tentativo da parte del Mikoshi avversario.

## Monaci armati di teppo

I monaci dotati di teppo, trattandosi di una marcia dimostrativa, sono usciti dal monastero con molti colpi a salve e pochi a palla. Ogni monaco dispone pertanto di solo tre colpi a palla, una volta esauriti questi, può continuare a combattere utilizzando il teppo come mazza.

## **Alleanze**

Due Buntai non possono allearsi tra loro ai danni del terzo.

Le truppe del Daimyō possono intervenire in aiuto o essere aiutati, delle altre figure previste dalle complicazioni che stanno combattendo contro i monaci, ad eccezione di Musashi.

#### Arresto dei monaci

Quando un monaco, impegnato in un combattimento al quale partecipa almeno un soldato del Daimyō, viene ucciso, si tira 1D10, con 1-2-3 è morto e si rimuove dal tavolo, altrimenti si considera che sia stato arrestato dal soldato. Si considera arrestato anche in caso di atterramento.

Le figure arrestate non possono più svolgere azioni e devono muovere in contatto di base con il loro catturatore. Una figura può controllare fino a quattro prigionieri.

Per affidare i prigionieri ad un'altra figura del Buntai, basta portarsi in contatto di base con essa.

Il movimento massimo consentito è 6".

I monaci catturati dovranno essere portati, sotto adeguata scorta, al limite della strada per il castello del Daimyō, dove saranno presi in custodia da altri Ashigaru, lasciando libera la scorta che potrà quindi tornare verso la cittadina.

Un monaco catturato può essere liberato atterrando o uccidendo la scorta in combattimento.

Non è possibile portare assieme monaci appartenenti a monasteri diversi in quanto, seppur legati, inizierebbero a litigare tra di loro.

## Il Daimyō

Entra in seguito all'estrazione dell'apposita carta degli eventi radiosi; se è ancora in gioco, sostituisce l'hatamoto delle proprie truppe, che viene rimosso dal tavolo.

Per rispetto e convenienza politica non può attaccare o essere attaccato dai due Maestri Zen dei buntai dei monaci.

Entra in gioco montato e armato di arco, katana e wakizashi.

Mentre è a cavallo può combattere, di volta in volta, con l'arco o la katana.

Può decidere di smontare all'inizio di ogni turno, in tal caso cavallo e arco sono presi in consegna da un servo e rimossi dal gioco, da quel momento in poi, combatterà appiedato con la katana.

Se viene colpito e ucciso il cavallo, l'arco si rompe nella caduta e da quel momento in poi, combatterà appiedato con la katana.

#### Le carte degli eventi radiosi

Per dare maggiore incertezza allo scenario, con un risultato di 1 o 2 sul dado dell'iniziativa, si verifica un evento radioso. Il giocatore interessato prende la prima carta dal mazzo delle carte degli eventi radiosi e ne applica gli effetti. Gli eventi delle carte generalmente si applicano solo al turno in corso e possono avere effetto su qualsiasi Buntai, anche non direttamente controllato dal giocatore che ha estratto la carta. Al termine del turno o dell'effetto, le carte degli eventi radiosi, devono essere scartate e non possono più tornare in gioco.

Il giocatore che controlla le "Complicazioni", non estrae mai carte degli eventi radiosi.

## TERMINE DELLO SCENARIO E CONDIZIONI DI VITTORIA

Lo scenario termina quando uno dei due templi portatili entra nel Grande Tempio.

Monaci di Miidera e di Nara: vincono lo scenario nell'istante in cui riescono a portare il loro Mikoshi (anche senza il Kami), all'interno del recinto del Grande Tempio.

*Truppe del Daimyō*: vincono lo scenario se riescono ad arrestare almeno 6 monaci (tre di Miidera e tre di Nara) e a consegnarli agli Ashigaru del castello del Daimyō.

## **COMPLICAZIONI**

Le complicazioni contraddistinte da un "\*" hanno, a pagina 10, un'insegna da apporre sull'edificio corrispondente.

Una figura che ha subito una volta gli effetti delle complicazioni "Komuso", "La casa del tè di Aiko", "Naruto o' Zozzo" e "La Bella Edo", è contrassegnata con un segnalino ed è immune dagli effetti di quella complicazione per il resto del gioco.

Una figura che ha subito gli effetti delle complicazioni "Scuola di spade" e "Scuola di sumo" che uccide o atterra l'avversario o si disingaggia con successo dalla mischia, è contrassegnata con un segnalino ed è immune dagli effetti di quella complicazione per il resto del gioco.

Le figure che entrano nel raggio di azione delle "Complicazioni" (5"), dove previsto, sono mosse direttamente all'interno delle case, quando termina l'effetto della complicazione, sono poste a contatto di base della porta della casa e poi attivate come di consueto.

## L'ora dello zazen

Se viene estratto questo evento radioso, il Maestro della Buntai di monaci si ritira all'interno del giardino zen per meditare. Se i due Maestri vi si trovano contemporaneamente, non possono combattersi e quando nuovamente attivati, dovranno allontanarsi possibilmente in direzioni opposte per almeno 6".

## Komuso \*

I komuso sono sacerdoti giapponesi del periodo edo (1600-1868) appartenenti alla setta Fuke-Shu del buddismo zen. Questi sacerdoti aiutavano le persone a risolvere i propri problemi suonando un particolare stile di musica per flauto shakuhachi detto Sui-Zen. Il loro scopo era isolare gli ascoltatori con le melodie dello strumento, facendo loro dimenticare tutte le preoccupazioni e lo stress. Il 'ko' del termine komuso significa nulla ed indica quel vuoto che i sacerdoti creavano con la musica per calmare la mente della gente.

La scuola di shakuhachi di Azuchi, ospita attualmente due sacerdoti. Quando una figura appartenente ad uno dei tre Buntai si avvicina entro 5° dalla scuola, un sacerdote esce e ne contatta la base suonando il suo flauto. L'effetto del suono del flauto si estende su un raggio di 2°. Ogni figura che si trova, anche parzialmente, entro tale raggio, dimentica tutte le sue preoccupazioni e non può più compiere nessuna azione finche non effettua, all'inizio di ogni turno, un test del karma con un modificatore di -2 al dado. Se eguaglia o supera il proprio valore di karma, riprende possesso delle proprie facoltà mentali e può agire normalmente.

Nel momento in cui più nessuna figura si trova entro il raggio di 2" dal sacerdote, questo rientra nella scuola.

I sacerdoti possono essere attaccati, ma la figura che li vuole attaccare deve prima superare un test del Karma con modificatore di -2, se supera il test può attaccare il monaco (figure in contatto di base non danno bonus perché sotto l'effetto del suono del flauto), se non lo supera non può compiere altre azioni per quel turno.

Se i sacerdoti sono uccisi o atterrati, cessano gli effetti del suono del flauto e le figure che erano sotto il suo effetto possono muovere liberamente.

## Ninja di Iga \*

La loro sede ne ospita tre (uno rosso, uno giallo, uno nero). La loro attivazione è affidata alle "carte degli eventi radiosi". I ninja nero e giallo intervengono in favore di uno dei due Buntai di monaci e cercheranno di uccidere il Maestro Zen avversario. Una volta ultimato il loro compito, saranno rimossi dal gioco.

Il ninja rosso è il famoso Nobuyuki, meglio conosciuto come lo "smemoninja". Se attivato da una "carta degli eventi radiosi", uscirà dalla sede domandandosi: ma dovevo uccidere Yoshimoto o Yoshitune? Nell'incertezza attaccherà la figura più vicina appartenente ad uno dei tre Buntai, continuando finche non viene ucciso.

Nobuyuki muove sempre di un massimo di 6".

I ninja nero e giallo entrano in gioco dalla sede.

Nobuyuki entra in gioco da una delle case colorate in rosso sulla mappa, scelta casualmente.

Tutti i ninja sono mossi dal giocatore che tiene le "Complicazioni".

## Scuola di spada \*

La Scuola di Azuki non è tra le più famose del Giappone e sia il suo maestro sia gli allievi non hanno un elevato grado di preparazione, in compenso il Sensei è un grande affabulatore. Attualmente la scuola ospita 1 Sensei e 2 Allievi.

Quando una figura appartenente ad uno dei due Buntai di monaci si avvicina entro 5" dalla scuola, disturba il loro allenamento. Pertanto il Sensei e i due allievi usciranno dalla scuola ed attaccheranno la/e figura/e più vicine.

## Scuola di sumo \*

La scuola è gestita dai due fratelli Akihiko e Akihito, che si stanno allenando per il prossimo campionato. I due fratelli sono privi di armi, ma sono entrambi grandi esperti di arti marziali.

Ogni figura, dei tre Buntai che si avvicina entro 5" dalla scuola di Sumo, provoca un disturbo nell'allenamento. I due fratelli usciranno dalla scuola per attaccare la/e figura/e più vicine.

## Miyamoto Musashi

Il famoso ronin si trova in preghiera all'interno del Grande Tempio. Disturbato dalla confusione provocata dalle parate dei monaci, uscirà dal tempio per riprendere la sua strada di pessimo umore. A partire dal terzo turno, all'inizio di ogni turno tirare 1D10, con 0-9-8-7 Musashi uscirà dal tempio percorrendo la strada che porta al castello del Daimyō, muovendo di 6".

Attaccherà tutte le figure che si trovano sulla strada, finche non esce dal tavolo. Se sulla sua strada incontra un Mikoshi, lo interpenetrerà senza conseguenze e non sarà attaccato dal Kami.

Figure che escono dalla strada, non sono attaccate.

## Cittadini di Azuki

I cittadini di Azuki sono intenti alle loro occupazioni quotidiane e cercano di non intromettersi nella disputa tra i monaci, sono tuttavia molto religiosi.

Ogni volta che viene arrestato dalle truppe del Daimyō un monaco di Miidera o di Nara, tirare 1D10, con un risultato pari, il monaco arrestato è ritenuto un Santo dal popolo. Tutte le figure di civili, interromperanno le loro attività e cercheranno di liberare il monaco. Quando il monaco è liberato o è uscito fuori dal tavolo, i civili sono riposizionati dove si trovavano inizialmente. Solo un monaco per monastero, può essere ritenuto un Santo. Se ci sono due Santi arrestati, il popolo si dividerà in due squadre.

Segnare i due Santi, se questi una volta liberati, sono nuovamente arrestati, i cittadini si attiveranno automaticamente per cercare di liberarli.

All'inizio del gioco posizionare casualmente 8 cittadini (4 con armi improvvisate e 4 disarmati), sparsi per la cittadina.

## **Risaie**

Nei dintorni di Azuki si trovano 4 risaie, molto note per la facilità con cui vi si possono trovare dei serpenti Hibakari.

Sono terreno difficile di Tipo 1.

Qualsiasi figura che entra in una risaia, volontariamente o in seguito ad una carta degli "eventi radiosi", prima della fase di movimento lancia 1D10, con un risultato di 1-2-3-4, la figura è attaccata da un Hibakari. Risolvere il combattimento, in ogni caso la figura non può più eseguire altre azioni in quel turno.

## Hideki l'indovino

Ad Azuki è particolarmente famoso e rispettato Hideki, l'indovino cieco; egli erra per la città e a chiunque contatti fisicamente, dà una sua predizione.

All'inizio del gioco posizionare Hideki al centro dell'incrocio. Muoverlo casualmente di 6" all'inizio di ogni turno tirando 1D8, se contatta un appartenente ad uno dei tre Buntai (ninja esclusi), il giocatore corrispondente dovrà estrarre una carta degli "eventi radiosi" ed applicarne gli effetti.

Figure non appartenenti a nessuno dei tre Buntai, i due Mikoshi e i Kami, sono interpenetrate dall'indovino, senza nessun effetto. L'indovino non viene attaccato da Musashi.

## La casa del tè di Aiko \*

Molto famosa e conosciuta in città per la grazie delle sue geishe, più che per la qualità del tè.

Aiko è anche la moglie del Capo dei Doshin di Azuki, sul quale esercita una certa influenza.

I ninja e qualunque figura appartenente ai tre Buntai si venga a trovare entro 5" dalla casa da tè, deve effettuare un test del Karma, se non lo supera entrerà immediatamente nella casa da tè e vi resterà fino a quando non supererà il test nei turni successivi.

## **Doshin**

Le mansioni investigative, i rapporti diretti con i comuni cittadini e, in generale, tutte le incombenze ordinarie di polizia erano affidate al Doshin.

Il Doshin apparteneva ad un rango basso della casta samurai, e come per lo Yoriki (assistente amministrativo) il ruolo era passato di padre in figlio.

Per quanto ricevessero uno stipendio dal governo, l'ammontare della paga non era sufficiente a condurre un dignitoso stile di vita. Spesso ricevevano doni in denaro o beni dai mercanti locali e dai residenti. Altrettanto di frequente, trasgredendo il divieto delle autorità dello Shogunato Tokugawa, i Doshin possedevano delle piccole attività commerciali, di solito sale da tè o taverne, gestite da mogli o parenti.

I Doshin erano suddivisi in tre gruppi operativi detti sanmawari: gli jomawari-doshin e i rinjimawari-doshin, ovvero le pattuglie di polizia che svolgevano il loro lavoro senza nascondere la loro identità e funzione, e gli onmistumawari-doshin cioè gli agenti che lavoravano in incognito spacciandosi per mercanti o lavoratori per compiti di sorveglianza o intelligence.

L'uniforme del Doshin era peculiare e ben distinta dal modo di abbigliarsi degli altri samurai. Vestivano in stile kinagashi, in altre parole solo con il kimono le cui estremità erano raccolte nell'obi (cintura), tabi blu e haori nero.

All'inizio del gioco, due doshin sono posizionati adiacenti all'incrocio posto al centro di Azuki.

Nel caso in cui i due Mikoshi si trovino entrambi contemporaneamente all'incrocio, in modo che nessuno dei due possa impegnare la strada per il Grande Tempio, intervengono i Doshin per dirigere il traffico, essendo intollerabile che al centro della cittadina si formino degli ingorghi.

Entrambi i giocatori, tirano un D10, chi ottiene il risultato maggiore ha la precedenza. Ritirare i dadi in caso di pareggio.

Il giocatore sconfitto, può tentare di corrompere i Doshin per avere lui la precedenza. Per fare questo, dopo aver dichiarato l'intenzione, deve tirare 1D10 ed ottenere un risultato maggiore di +1, rispetto a quanto ha ottenuto il proprio avversario. In caso di pareggio il tentativo non ha successo. Un risultato di 10 è sempre un successo pieno che nega la possibilità all'avversario di ricorrere alla corruzione, però se un Maestro Zen, si trova all'interno della casa da tè di Aiko, grazie all'influenza che quest'ultima ha sul proprio marito, può far ritirare il D10 all'avversario.

In nessun caso, le truppe del Daimyo, possono attaccare i Doshin.

## "Naruto o' Zozzo" e "La Bella Edo" \*

Opportunamente posizionati vicino al Grande Tempio, in modo da intercettare il maggior numero di pellegrini, sorgono due ristoranti; "Naruto o' Zozzo" conosciuto in tutta Azuki per la qualità del suo ramen e "La Bella Edo" noto per la raffinatezza della sua cucina e la varietà del suo sushi.

Qualsiasi figura appartenente ai tre Buntai, i ninja e i due Doshin che si trovi a passare entro 5" da questi due ristoranti, deve fare un test del Karma, se non lo supera lancia 1D10: con un risultato dispari entra da "Naruto o' Zozzo", con un risultato pari entra alla "Bella Edo". Una volta entrata, vi rimane per tutto il turno a consumare un pasto.

Gli effetti del pasto, variano in funzione del ristorante dov'è stato consumato.

*Naruto o' Zozzo*: All'inizio del turno successivo, posizionare la figura all'esterno del locale e fare un test del Karma, se non lo supera la figura è immediatamente atterrata e non può effettuare altre azioni per quel turno, a causa degli effetti dell'ottima cucina di Naruto, che se è detto "o' Zozzo" un qualche motivo ci sarà...

La Bella Edo: All'inizio del turno successivo, posizionare la figura all'esterno del locale e fare un test del Karma, se non lo supera non succede niente, se lo supera per questo turno ottiene un +1 a tutti i tiri sul Karma a causa degli effetti dell'ottima cucina della Bella Edo, che se è detta "Bella" un qualche motivo ci sarà...

## Penitenziagite!

Se questo evento radioso si verifica, posizionare la figura del missionario Gesuita al centro dell'incrocio, eventuali figure presenti fanno spazio ad eccezione di Musashi che invece attaccherà subito il missionario. Se l'incrocio è impegnato da uno o entrambi i Mikoshi, questo evento viene annullato.

Lanciare 1D10 all'inizio di ogni turno, con 1-2-3 uno dei cittadini, scelto casualmente, viene attirato dalla novità ed è mosso a contatto di base con il predicatore. Se il predicatore viene attaccato, i cittadini lo difenderanno. Fino ad un massimo di 4 cittadini possono essere attirati dalla predica. I cittadini intenti ad ascoltare il predicatore non partecipano ai tentativi di liberazione dei monaci ritenuti Santi.

Il missionario Gesuita blocca l'incrocio e finche è presente, nessun Mikoshi può passare.

La presenza di questo pericoloso disturbatore della pace dello Shogun, provoca diverse reazioni negli amanti dell'ordine, che cercheranno di arrestarlo (usare le stesse modalità per l'arresto dei monaci) o ucciderlo. Se è ucciso in combattimento dai Doshin, è comunque considerato arrestato.

**Doshin:** Devono arrestare questo schifoso immigrato clandestino, privo di permesso di soggiorno e portarlo al limite della strada per il castello del Daimyō, dove sarà preso in custodia da altri Ashigaru, lasciando liberi i Doshin che potranno quindi tornare verso l'incrocio.

Doshin che scortano il missionario non possono svolgere altri compiti fino a quando non consegnano il prigioniero, eventuali carte degli effetti radiosi estratte che riguardino i Doshin, sono annullate e non producono effetti.

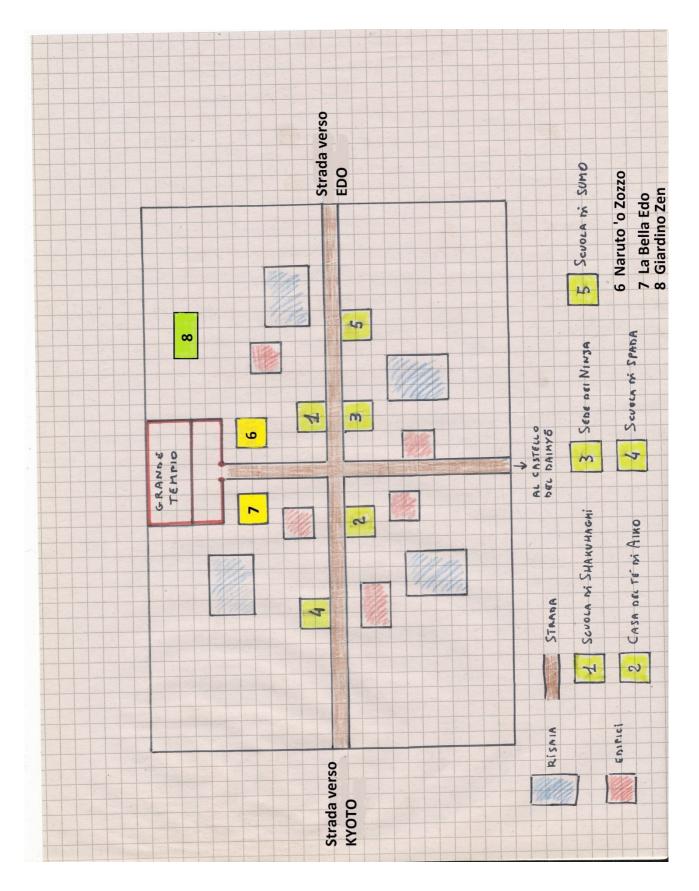
Se alla mischia partecipano anche uno o più soldati delle Truppe del Daimyō, il missionario è considerato arrestato da quest'ultimi.

Se il missionario è arrestato dai soli Doshin, non conta ai fini delle condizioni di vittoria per le Truppe del Daimyō.

*Truppe del Daimyō*: Devono cercare di arrestare questo pericoloso perturbatore sociale e portarlo al limite della strada per il castello del Daimyō, dove sarà preso in custodia da altri Ashigaru, lasciando libera la scorta che potrà quindi tornare verso la cittadina. Il missionario Gesuita arrestato, conta come un monaco di Miidera o di Nara, ai fini delle condizioni di vittoria per le Truppe del Daimyō.

*Monaci di Miidera o Nara*: Devono uccidere questo gaijin prima che possa spargere il proprio veleno tra le anime semplici di Azuki. Questo è l'unico caso in cui i monaci dei due monasteri possono combattere insieme contro un comune nemico.

## **MAPPA**



## **INSEGNE**



## Traduzione delle insegne:

- 1. Scuola di Shakuhachi Venne per suonare e fu suonato
- 2. Scuola di sumo I 2 fratellini
- 3. Sede legale Ninja di Iga Sede di Azuki
- 4. Kenjutsu Dojo Le allegre katane
- 5. La dolce rugiada del mattino Casa del tè di Aiko il migliore tè verde di Azuki
- 6. Naruto o' Zozzo Il migliore ramen di Azuki
- 7. Ristorante La Bella Edo specialità sushi