

VILI SAMURAI



Regolamento "Un Solo Neurone" per Combattere
contro gli Orrori Nonmorti nel Giappone Classico
scritto da Jim Wallman



CHIMERA E

VILJ SATURAJ

Regolamento “Un Solo Neurone” per Combattere contro gli Orrori Nonmorti nel Giappone Classico scritto da Jim Wallman

Versione 1.00 Marzo 2012 • Testo originale © 2012 Jim Wallman • www.jimwallman.org.uk

Traduzione, impaginazione e realizzazione file PDF a cura del Chimerae Hobby Group.

Copyright © 2024 CHIMERAЕ HOBBY GROUP
Tutti i diritti riservati



www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHB13 – 1ª Edizione – Aprile 2024

Elenco delle illustrazioni:

In copertina, Jim Cooper da [Pixabay](https://pixabay.com/) disponibile sotto licenza [Pixabay License](https://pixabay.com/).

Pag. 4, Arav Paul da [Pixabay](https://pixabay.com/) disponibile sotto licenza [Pixabay License](https://pixabay.com/).

Pag. 13, Spiegazione del gioco della *Morra Cinese*, Number55, <http://commons.wikimedia.org/wiki/File:MorraCinese.svg>

Pag. 14, Steve Crowhurst da [Pixabay](https://pixabay.com/) disponibile sotto licenza [Pixabay License](https://pixabay.com/).

Pag. 15, Kamarulazman Shamsuddin da [Pixabay](https://pixabay.com/) disponibile sotto licenza [Pixabay License](https://pixabay.com/).

Altre immagini da [Openclipart.org](https://openclipart.org/) disponibili sotto licenza [Creative Commons Zero 1.0 Public Domain License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Per iniziare...

Queste regole ti permettono di giocare un wargame con miniature e modellini. Sono studiate per diversi giocatori, di norma quattro o più. I giocatori controllano i leader principali – i samurai più importanti del clan, che sono al comando dei contingenti di truppe.

Perché “Un Solo Neurone”? Beh, molti regolamenti di wargame disponibili attualmente sono tremendamente complicati e richiedono la lettura di veri e propri tomi zeppi di regole, l’acquisto di dozzine di supplementi (spesso a un prezzo esorbitante) e hanno dei meccanismi di gioco esageratamente intricati che necessitano di un’eternità di tempo per essere compresi e recepiti.

Il mio cervello è troppo elementare per riuscire a sopportare tutto questo, perciò prediligo scrivere dei regolamenti che richiedono appunto un solo neurone per essere assimilati. In questo modo i giochi sono semplici da imparare e da giocare e, sorprendentemente, sono divertenti come quelli che hanno un sacco di regole complicate e che costano una fortuna. Strano, non è vero?

Continua a leggere e (spero) buon divertimento.

Jim Wallman

Premessa e ambientazione

Questo regolamento ti consente di simulare scontri tra samurai e orde di nonmorti.

Ci sono numerosi regolamenti che ricreano le epiche battaglie dei samurai, mentre altri giochi consentono di riprodurre le schermaglie su piccola scala. Questo regolamento è stato studiato per giocare gli scontri di proporzioni intermedie tra queste due situazioni, e considera anche il fatto che i nemici nonmorti non combattono in maniera onorevole e sono difficili da eliminare (visto che sono già morti).

I giocatori assumono il ruolo dei personaggi più importanti – leader con significative abilità militari – che sono al comando di molti seguaci, che includono amici, familiari, vassalli e servitori. Ciò fa sì che la composizione delle forze controllate da un giocatore possa essere molto eterogenea.

Il regolamento è stato scritto per le miniature in scala 25/28mm ma può essere adattato senza sforzo a qualsiasi altra scala o persino utilizzato con segnalini di cartone invece dei modellini, a seconda delle risorse che hai a disposizione.

Preparazione del gioco

Per iniziare a giocare, hai bisogno di un campo di battaglia di dimensioni adeguate. Un grosso tavolo o il pavimento vanno benissimo. A seconda della storia che hai mente, puoi disporre degli elementi sul campo di battaglia. Un panno di tessuto verde è perfetto da usare come terreno, alberi da modellismo e muschio possono essere utilizzati per rappresentare boschi, siepi e cespugli, mentre case ed edifici possono essere facilmente realizzati con del cartoncino. Una volta sistemato il tavolo di gioco, devi preparare i modellini, siano essi soldatini oppure miniature militari finemente dettagliate.

I giocatori devono creare almeno un leader a testa. Possono anche decidere di controllare più di un leader ciascuno, ma ciò può rendere il gioco un tantino complicato in certe situazioni. Ogni eroe ha un **contingente** di guerrieri che sono i suoi seguaci in battaglia – questo contingente è formato da

un certo numero di **elementi**. Per semplificare le cose, solitamente realizzo delle basi che uso per fissare dei gruppi di modelli – ognuna di queste basi è considerata come un **elemento indivisibile** di truppe. Se non vuoi montare le tue figure su delle basi fisse, puoi comunque spostare ogni modello separatamente, anche se ciò ovviamente richiede un po' più di tempo per completare i movimenti.



A seconda dello scenario, è possibile che i giocatori decidano di schierare anche dei capo villaggio che guidano in battaglia i loro disperati concittadini armati alla meglio, o persino dei gruppi di banditi.

Di seguito sono elencati i differenti **tipi di elemento** che hai a disposizione:

<i>Tipo di elemento</i>	<i>Descrizione</i>	<i>Tipica rappresentazione</i>
Leader	L'alter ego del giocatore. Puoi crearne uno soltanto.	Un singolo modello montato su una base appropriata.
Samurai del clan	Un gruppo di samurai del clan che non portano armature (o indossano armature leggere), solitamente equipaggiati soltanto con le proprie spade.	4 modelli su una base di 50mm × 50mm.
Samurai del clan armatura	Un gruppo di samurai del clan equipaggiati per la battaglia. A seconda delle preferenze personali, sono armati con spade, lance o archi. Il giocatore non ha possibilità di scegliere il tipo di arma.	4 modelli su una base di 50mm × 50mm.
Ashigaru del clan con lancia	I fanti del clan reclutati in fretta e furia, che si gettano in battaglia dopo essersi armati velocemente con le loro lance.	6 modelli su una base di 75mm × 75mm.
Ashigaru del clan con lancia in armatura	I fanti equipaggiati per il combattimento. Indossano le loro armature e sono mentalmente preparati alla battaglia.	6 modelli su una base di 75mm × 75mm.
Ashigaru del clan fucilieri	Fanti specialisti con armi da fuoco.	6 modelli su una base di 75mm × 75mm.
Ashigaru del clan fucilieri in armatura	Fanti specialisti con armi da fuoco, che indossano le armature e sono pronti alla battaglia. Hanno delle munizioni di riserva e un morale più alto.	6 modelli su una base di 75mm × 75mm.
Samurai del clan a cavallo	I samurai del clan che sono montati in sella senza preavviso. I cavalli non hanno bardature. Non c'è possibilità di scegliere le armi che utilizzano.	2 modelli su una base di 50mm × 50mm.
Samurai del clan armatura cavallo	I samurai a cavallo che indossano armature pesanti, pronti a sostenere anche il combattimento più difficile. Come sopra, non c'è possibilità di scegliere le armi che utilizzano.	2 modelli su una base di 50mm × 50mm.
Monaci guerrieri	Un gruppo di monaci militanti non portano armature (o indossano armature leggere), solitamente armati con bastoni o naginata.	6 modelli su una base di 75mm × 75mm.
Monaci guerrieri in armatura	Un gruppo di monaci militanti in armatura, solitamente armati con naginata o lance.	6 modelli su una base di 75mm × 75mm.
Contadini armati	I contadini locali che sono costretti ad armarsi con lance di bambù per difendersi.	6 modelli su una base di 75mm × 75mm.
Banditi	Un gruppo variamente assortito di farabutti che utilizzano le armi e le armature più disparate.	6 modelli su una base di 75mm × 75mm.
Banditi a cavallo	I banditi a cavallo non sono in grado di combattere mentre sono in sella e smontano sempre prima di ingaggiare battaglia - in questo caso vanno rimpiazzati con dei normali banditi.	2 modelli su una base di 75mm × 75mm.

O-yoma (Zombi)

I vivi si troveranno di fronte numerose minacce da parte degli orrori nonmorti. Più grande è il gruppo di mostri, maggiore è la sua aggressività e la minaccia che rappresenta.

<i>Tipo di elemento</i>	<i>Descrizione</i>	<i>Tipica rappresentazione</i>
Infestazione di O-yoma	Un gruppo di zombi piccolo e isolato. Abbastanza semplice da sconfiggere.	3 modelli su una base di 50mm × 50mm.
Adunata di O-yoma	Zombi non troppo aggressivi.	5 modelli su una base di 75mm × 75mm.
Orda di O-yoma	Un grande gruppo di zombi - che diventano quindi più aggressivi e pericolosi.	10 modelli su una base di 100mm × 100mm.
Orda armata di O-yoma	Avendo ancora una qualche sorta di reminiscenza delle loro vite passate, gli zombi di quest'orda utilizzano delle armi, il che li rende ancora più pericolosi. Sono truppe rare da incontrare.	9 modelli su una base di 100mm × 100mm.

Azioni

In ogni turno di gioco, ciascun giocatore ha l'opportunità di compiere delle **azioni**. Tutte le azioni avvengono simultaneamente. Per evitare dubbi e confusione, se lo desiderano i giocatori possono annotare le proprie azioni su un pezzo di carta.

La **sequenza delle azioni** in ogni turno è la seguente:

1. I giocatori dichiarano quale azione intendono intraprendere (vedi sotto).
2. I giocatori possono muovere il modello che li rappresenta e qualsiasi altro elemento sotto il proprio comando, secondo quanto stabilito dalle azioni che in precedenza hanno dichiarato di voler compiere.
3. Se il movimento porta degli elementi entro la gittata utile delle armi, occorre stabilire l'esito dello scontro. Si comincia determinando gli effetti del tiro con archi e moschetti, poi si passa alla risoluzione della mischia.
4. Alla fine del turno, tutti gli elementi che hanno combattuto devono effettuare una prova per stabilire la propria condizione psicologica (cioè un Controllo del Morale).



Queste sono le descrizioni delle **azioni** che puoi intraprendere:

- **Colpire qualcuno** (solitamente un altro leader). Se opti per questa manovra non puoi muovere i tuoi elementi per questo turno, visto che sei troppo concentrato nell'attaccare il nemico per dare ordini ai tuoi seguaci.
- **Gridare "BANZAI!"... e caricare.** In questo caso scegli di guidare personalmente all'attacco i tuoi elementi, puntando verso il nemico (sempre che tu voglia andare in quella direzione). Tutti gli elementi entro 20cm dal tuo modello ti seguono lungo il percorso più diretto fino alla loro distanza massima di movimento (vedi la sezione relativa al movimento).
- **Ispirare i seguaci.** A volte gli elementi ai tuoi ordini possono sentirsi un po' demoralizzati (specialmente se hanno subito delle perdite e il loro morale è basso). Puoi rincuorarli con un discorso di incoraggiamento (vedi la sezione relativa al Controllo del Morale), ma per fare ciò devi interrompere qualsiasi altra azione.
- **Radunare le truppe.** Questa azione ti permette di rimuovere un segnalino Distrazione (vedi sotto).
- **Comunicare, inviare o ricevere un messaggio.** A volte puoi avere bisogno di dire qualcosa a qualcuno, o di mandare un messaggio. **Se non ti trovi entro 20cm dalla persona con cui vuoi parlare, allora non puoi comunicare verbalmente**, ma devi scrivere un messaggio - devi scrivere veramente una nota usando carta e penna. Tutto ciò conta come un'azione. Il messaggio non deve essere in giapponese. Questa nota viene quindi portata da un messaggero fino alla persona a cui è destinata. Anche per leggere il messaggio è necessario impiegare un'azione, quindi non è detto che venga letto immediatamente una volta recapitato!
- **Gridare "All'attacco!"**. In questo caso mandi i tuoi seguaci ad attaccare un determinato elemento nemico, che devi indicare con precisione. Non sei obbligato a unirti all'attacco. Tutti i tuoi seguaci si spostano verso il bersaglio alla massima velocità di movimento finché non arrivano a distanza utile per attaccare, quindi ingaggiano battaglia. Se non partecipi allo scontro in prima persona, i tuoi elementi potrebbero combattere con minore efficacia (vedi la sezione relativa al Controllo del Morale).
- **Impartire un ordine.** In questo caso puoi dare un ordine complesso, come "rimanete qui e tirate contro il nemico" oppure "difendete il ponte". Se non sei presente e lasci il tuo contingente, i tuoi seguaci combatteranno in maniera meno efficace. Non dimenticare che tutti i tuoi elementi formano un singolo contingente, per cui è molto irrealistico inviare separatamente degli elementi differenti a compiere azioni singole. Se c'è un arbitro che controlla lo svolgimento del gioco, spetta a lui decidere come si comportano gli elementi che si trovano ad agire in maniera isolata.

Azioni degli O-yoma

Gli zombi non sono controllati dai giocatori. Nel gioco, i giocatori cooperano tra loro, in misura maggiore o minore, per eliminare la minaccia rappresentata dagli orrori nonmorti.

Gli O-yoma devono comunque sottostare ad alcune regole. Sono attirati dai rumori forti, come lo sparo di un moschetto, un discorso di incoraggiamento o un grido "BANZAI!" o "All'attacco!". Qualsiasi grosso frastuono richiama tutti gli O-yoma entro 60 cm.



Raggio di attrazione

Gli O-yoma sono attirati anche dai vivi. Qualsiasi gruppo di creature viventi li attrae a sé - la dimensione del gruppo è un fattore fondamentale per questa regola. Il raggio di attrazione infatti è di 2,5 cm per ogni modello vivente. Questo valore viene dimezzato se il gruppo è al di fuori della visuale dei nonmorti.

Per esempio, un gruppo di sette samurai che si trova in battaglia attira a sé tutti gli O-yoma entro 17,5 cm.

Perché siano considerati come facenti parte di uno stesso gruppo, i modelli devono trovarsi entro 7,5 cm l'uno dall'altro.

Anche le perdite che rimangono sul terreno contano ai fini di questa regola.

Nascondersi

Piccoli gruppi di O-yoma possono nascondersi sotto terra - cosa che fanno normalmente quando non hanno fonti di cibo nelle vicinanze.

Infestazioni e Adunate possono celarsi dovunque nel sottosuolo, eccetto che dove si trovano delle strade lastricate (visto che il loro nascondiglio risulterebbe ovvio, a causa della terra smossa). Le zone di terra sotto ai pavimenti degli edifici, sotto il pelo dell'acqua nelle risaie, oppure sotto una collinetta erbosa - questi sono tutti ottimi nascondigli.

Il gruppo nascosto si attiva non appena qualcosa di vivente passa entro il raggio di attrazione.



Se il gioco è moderato da un arbitro, questi dovrebbe avere una mappa che indica tutti i punti in cui ci sono O-yoma nascosti. Altrimenti, i giocatori devono procurarsi un certo numero di segnalini, il doppio o il triplo dei gruppi di nonmorti nascosti, e disporli sul terreno di gioco nei punti che ritengono appropriati. Quando dei viventi si spostano vicino a uno di questi segnalini, occorre stabilire (lanciando i dadi) se effettivamente nasconde uno dei gruppi di O-yoma.

Combattimento

Gli O-yoma vogliono divorare i viventi, per cui attaccano sempre in mischia e non usano mai armi a distanza.

In battaglia, si muovono il più velocemente possibile verso il bersaglio che li attira maggiormente e che sono in grado di vedere (o che hanno individuato dal rumore).

Movimento

Ogni tipo di elemento si sposta seguendo le indicazioni del leader, fino alla distanza massima per turno indicata di seguito:

<i>Tipo di elemento</i>	<i>Distanza (cm)</i>
Ashigaru e monaci guerrieri senza armatura	20
Samurai senza armatura	30
Samurai, ashigaru e monaci guerrieri in armatura	20
A cavallo	45
Carri e altre unità lente	12,5
Infestazione di O-yoma	12,5
Adunata di O-yoma	25
Orda di O-yoma	37,5

Gli ostacoli presentano delle difficoltà per essere superati.

Se un elemento vuole oltrepassare un muro basso o una siepe, deve fermarsi non appena raggiunge l'ostacolo e al suo prossimo turno lo attraversa e può anche spostarsi fino alla metà della propria distanza di movimento.

Oltrepassare un guado o un piccolo torrente dimezza la distanza di movimento percorribile.

Distrazione e Ferite per gli elementi viventi

Dato che ogni elemento del contingente di un giocatore rappresenta numerosi individui e visto che non è possibile staccare dalla base i singoli modelli per simulare i caduti, gli effetti delle perdite subite in battaglia da una base vengono simulati in due modi.

- **Distrazione.** Simula il nervosismo, la tensione e lo sconcerto accumulati dall'elemento. Influenza la capacità di ingaggiare il nemico e di tirare con efficacia. Viene indicata con dei segnalini di colore verde da posizionare accanto (o sopra) alla base. Non c'è limite al numero di segnalini Distrazione che una base può ricevere.
- **Ferite.** Simulano i seguaci uccisi, feriti o semplicemente colpiti di striscio. Indicano approssimativamente la gravità delle perdite e delle ferite subite dall'elemento. Vengono indicate con dei segnalini di colore giallo da posizionare accanto (o sopra) alla base. Un elemento può ricevere fino a quattro segnalini Ferita e continuare a combattere. Quando riceve il **quinto** segnalino Ferita, l'elemento è considerato fuori combattimento e viene rimosso dal gioco (i sopravvissuti dell'unità aiutano i feriti a portarsi in una zona sicura).



Una volta che un elemento è stato eliminato dal gioco, nel punto del tavolo in cui si trovava viene piazzato un segnalino Vittima, che rimarrà sul campo di battaglia per il resto dello scontro. Ci sono due tipi differenti di questi segnalini – di colore rosso se l'elemento è stato distrutto dagli O-yoma, e di colore blu se invece è stato annientato con armi umane. Per rappresentare le vittime, si possono utilizzare dei piccoli tasselli di carta che raffigurano samurai morti.

Tiro a distanza

Arcieri: Gli archi sono le armi della classe dei samurai, per cui ogni base di samurai può includere uno o più arcieri.

All'inizio della partita, per ogni elemento di samurai lancia 1d3 per stabilire quanti sono gli arcieri tra le sue fila. (Ricordati di annotare questa informazione.) Se utilizzi dei modelli singoli, puoi includere il corretto numero di arcieri per ogni base, ma non possono comunque essercene più di tre per singolo elemento.

Per ogni base di samurai che tira con l'arco, lancia 1d6 e applica i modificatori seguenti, per determinare gli effetti dell'attacco:

-
- +1 per ogni samurai armato di arco presente nella base
 - 1 se la base si è mossa durante questo turno
 - 1 per segnalino Distrazione presente sulla base
 - 1 per segnalino Ferita presente sulla base
-

Bersaglio	Gittata: Effetto:	Fino a 45cm		Fino a 90cm	
		1 Distrazione	1 Ferita e 1 Distrazione	1 Distrazione	1 Ferita e 1 Distrazione
Fante senza armatura		3, 4	5, 6	4, 5	6
Fante in armatura		4	5, 6	5	6
A cavallo senza armatura		3, 4	5, 6	4	5, 6
A cavallo in armatura		4, 5	6	6	-
O-yoma		-	4, 5, 6	-	5, 6

Fucilieri: I moschetti sono le armi utilizzate normalmente degli ashigaru (sono considerati armi appropriate solo alle classi sociali più basse, perciò i samurai li impiegano raramente). Un elemento di ashiguru non può essere composto da truppe con armi differenti, per cui deve includere solo fucilieri oppure solo lancieri.

I fucilieri non possono sparare se si sono mossi durante il turno.

I moschetti richiedono un intero turno per essere ricaricati (questa operazione può essere effettuata mentre l'elemento si sta muovendo).

Il fumo dei moschetti rimane nell'area per due turni dopo che le armi hanno sparato.

Per ogni base di ashigaru che spara con i moschetti, lancia 1d6 e applica i modificatori seguenti, per determinare gli effetti dell'attacco:

-
- 1 se il bersaglio è nascosto dal fumo dei moschetti
 - 1 per segnalino Distrazione presente sulla base
 - 1 per segnalino Ferita presente sulla base
-

Bersaglio	Gittata: Effetto:	Fino a 30cm		Fino a 60cm	
		1 Distrazione	1 Ferita e 1 Distrazione	1 Distrazione	1 Ferita e 1 Distrazione
Fante senza armatura		2, 3, 4	5, 6	4, 5	6
Fante con armatura		3, 4	5, 6	4, 5	6
A cavallo senza armatura		2, 3, 4	5, 6	3, 4	5, 6
A cavallo in armatura		3, 4	5, 6	5, 6	-
O-yoma		-	3, 4, 5, 6	-	5, 6

Colpire i leader: Quando si tira contro il modello di un leader/giocatore, il bersaglio ignora i risultati che lo costringono a ricevere segnalini Distrazione, ma occorrono sempre cinque segnalini Ferita per ucciderlo (dopo tutto, è pur sempre un eroe).

Controllo del Morale

Ci sono eventi e circostanze che possono ridurre la combattività e la determinazione dei tuoi seguaci. L'intero contingente (cioè l'insieme degli elementi comandati da un singolo leader) è soggetto alle regole per il morale, indipendentemente dal tipo di truppe che lo compongono.



Devi effettuare un Controllo del Morale, tirando 1d6, quando:

- Il contingente perde una base.
- Il contingente viene sorpreso.
- Il giocatore che comanda il contingente vuole che le truppe eseguano il Controllo.
- Elementi isolati di ashigaru, contadini o banditi sono minacciati per la prima volta da samurai od O-yoma.

Applica al risultato del dado i seguenti modificatori:

- +2 se il leader ha fatto un discorso di incoraggiamento nel turno in corso (se è presente un arbitro, può aumentare questo modificatore se il giocatore fa alle sue truppe un vero discorso)
- 1 per ogni segnalino Ferita ricevuto nel turno in corso
- 1 per ogni elemento perso durante la partita
- 1 se il contingente è in evidente inferiorità numerica
- 1 se il leader del contingente non è presente nelle vicinanze (si trova fuori dalla linea di vista oppure a oltre 30cm)
- 1 se truppe nemiche di classe superiore si sono spostate verso il contingente nel turno in corso

Il risultato del Controllo del Morale viene riportato nella tabella seguente:

<i>Punteggio</i>	<i>Risultato</i>
3 o più	CONTINUARE A COMBATTERE Il morale è buono - il contingente può agire secondo gli ordini.
0 - 2	TENERE LA POSIZIONE Il contingente non può muoversi verso il nemico. Per poterlo fare deve effettuare un altro Controllo del Morale al prossimo turno.
Meno di 0	FUGGIRE VIA! Il contingente deve allontanarsi dal nemico il più velocemente possibile. Al prossimo turno deve effettuare un altro Controllo del Morale per interrompere la ritirata.

Il modello che rappresenta il leader/giocatore che comanda il contingente non è soggetto alle limitazioni imposte dal risultato del Controllo del Morale e può continuare a combattere oppure fuggire, come meglio crede.

Mischia (combattimento corpo a corpo)

Fase 1: Occorre suddividere la battaglia in “scontri” singoli. Uno **scontro** è un combattimento tra un elemento contro uno o più elementi nemici.

Fase 2: Per ogni singolo scontro, ogni fazione lancia 1d6 e applica i modificatori indicati di seguito, quindi si confrontano i totali ottenuti.

Modificatori nel combattimento di mischia:

Leader	+4
Orda armata di O-yoma	+2
Samurai del clan	+2
A cavallo	+1
Orda di O-yoma	+1
Adunata di O-yoma	+0
Ashigaru del clan con lancia, monaci guerrieri, banditi	+0
Ashigaru del clan con moschetto	-1
Per ogni segnalino Distrazione sulla base	-1
Per ogni segnalino Ferita sulla base	-1
Contadini	-2
Infestazione di O-yoma	-2
In inferiorità numerica (due contro uno)	-2
In inferiorità numerica (tre contro uno)	-3
In inferiorità numerica (quattro o più contro uno)	-4

La fazione con il punteggio più alto vince lo scontro.

Se il risultato è un **pareggio**, tutti gli elementi di entrambi gli schieramenti che hanno partecipato allo scontro ricevono un segnalino Distrazione.

Se una fazione vince lo scontro di **1 o più punti**, tutti gli elementi sconfitti vengono ricacciati indietro di 5cm e ricevono un segnalino Distrazione.

Inoltre, a seconda della differenza tra i totali dei due schieramenti, possono verificarsi i seguenti effetti aggiuntivi:

<i>Contro</i>	<i>Vittoria di</i>	<i>Risultato</i>
Qualsiasi tipo di elemento	Pareggio	I viventi ricevono un segnalino Distrazione. Nessun effetto per gli O-yoma.
O-yoma	3 o più punti	Infliggi un segnalino Ferita per ogni due punti di differenza oltre il +2.
Qualsiasi tipo di elemento vivente	1 punto	Infliggi un segnalino Distrazione. Il nemico arretra il nemico di 7,5 cm.
Contadini; ashigaru, banditi o monaci guerrieri senza armatura	2 o più punti	Infliggi un segnalino Ferita per ogni punto di differenza oltre il +1. Il nemico arretra di 7,5 cm.
Samurai senza armatura (a piedi o a cavallo); ashigaru, banditi o monaci guerrieri in armatura	3 o più punti	Infliggi un segnalino Ferita per ogni punto di differenza oltre il +2. Il nemico arretra di 7,5 cm.
Samurai in armatura (a piedi o a cavallo); leader	4 o più punti	Infliggi un segnalino Ferita per ogni punto di differenza oltre il +3. Il nemico arretra di 7,5 cm.

Se un elemento in inferiorità numerica vince lo scontro, può infliggere dei segnalini Ferita **soltanto** a uno degli elementi nemici, a scelta del vincitore.

A prima vista, questo sistema di risoluzione della mischia può sembrare complicato, ma dopo averci giocato ti accorgerai che è davvero molto semplice.

Ripari e protezioni: Gli elementi che sono interamente al riparo dietro protezioni o all'interno di edifici non sono costretti ad arretrare.

Combattimento tra i leader

Il combattimento tra i leader rappresenta un'eccezione rispetto alle regole precedenti. Questa sezione è da utilizzarsi nel caso in cui due leader umani si affrontino tra loro. Gli O-yoma non possono **mai** essere affrontati in combattimento personale.

Quando un leader affronta i seguaci degli altri giocatori oppure gli O-yoma, vengono utilizzate le normali regole appena viste, che considerano il leader come un elemento a sé stante. Quando invece i leader si affrontano tra loro, si applicano le regole che seguono.

I leader si affrontano sempre **uno contro uno** quando lottano tra loro. Nel caso di uno scontro in cui una delle due fazioni può schierare più leader rispetto all'avversario, coloro che non sono direttamente impegnati nella lotta si mettono in disparte e osservano il duello, rimanendo in attesa del proprio turno di entrare direttamente in azione.

Il combattimento tra i leader inizia con una **dichiarazione di intenti**, che viene fatta segretamente da ogni partecipante e scritta su un foglio di carta oppure indicata scegliendo il risultato corrispondente su 1d6 e coprendolo con la mano.

Le opzioni a disposizione sono:

- 1 = **Combattere** - se l'avversario riesce a disimpegnarsi decidi di non inseguirlo.
- 2 = **Inseguire** - se l'avversario riesce a disimpegnarsi, puoi inseguirlo.
- 3 = **Trattenere il colpo** - se il giocatore vince lo scontro non infligge segnalini Ferita all'avversario, ma può negoziare con il nemico (o invitarlo ad arrendersi).
- 4 = **Disimpegnarsi** - e allontanarsi dal combattimento.

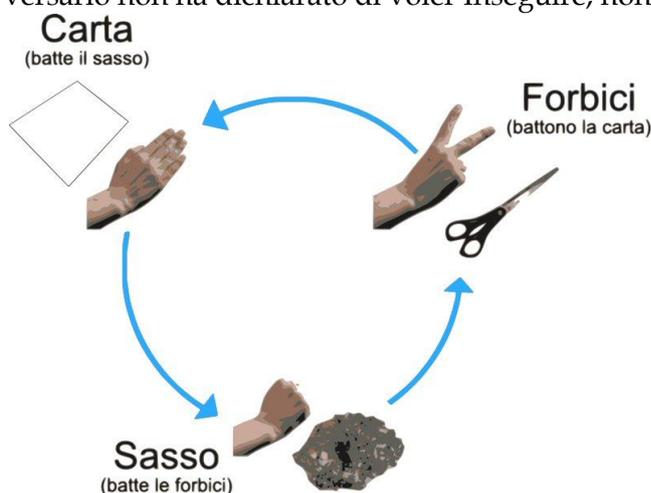
Ogni giocatore effettua segretamente la propria dichiarazione di intenti e le scelte vengono rivelate contemporaneamente.

Se un giocatore ha deciso di Disimpegnarsi e l'avversario non ha dichiarato di voler Inseguire, non avviene nessuno scontro.

Ogni turno di combattimento viene risolto con tre "duelli" a morra cinese (sasso - carta - forbici).

Chi vince il maggior numero di "duelli" infligge un segnalino Ferita al nemico (a meno che non abbia dichiarato di voler Trattenere il colpo).

Non si applicano modificatori al combattimento dovuti ai segnalini Distrazione e ai segnalini Ferita eventualmente presenti sul modello.



I leader possono ritirarsi dal combattimento e cercare di fuggire, ma non è un atto molto eroico da compiere. Come li giudicheranno i loro seguaci?

I nonmorti risorgono

Le vittime causate tra i viventi dagli O-yoma possono tornare nuovamente a combattere. Per ogni elemento ucciso dagli O-yoma durante il turno, tira 1d6. Se se ottieni un risultato di 1, le vittime tornano "in vita" e si uniscono al gruppo di zombi più vicino.

I gruppi di O-yoma possono diventare sempre più numerosi grazie ai nuovi innesti, e gruppi più piccoli possono unirsi per formare uno di maggiori dimensioni. Gli zombi resuscitati possono anche essere utilizzati per rimpiazzare le perdite, riducendo i segnalini Ferita di un gruppo già esistente.

L'unione tra più gruppi di O-yoma può avvenire quando diversi elementi si uniscono per attaccare un nemico comune, oppure se si incontrano mentre si stanno spostando verso un obiettivo (anche se non possono essere deliberatamente manovrati in modo tale da farli incontrare). Gli O-yoma seguono infatti sempre la via più diretta verso la meta da raggiungere.

- Un'Infestazione di O-yoma è formata da almeno tre nuovi zombi resuscitati.
- Un'Adunata di O-yoma è formata da almeno due Infestazioni.
- Un'Orda di O-yoma è formata da almeno due Adunate.

Le Orde armate di O-yoma non possono mai formarsi seguendo queste regole, in quanto la loro esistenza deve essere specificamente prevista dallo scenario. Infatti, le normali Orde non possono mai diventare Orde armate.



VILI SATTURAJ

Regolamento "Un Solo Neurone" per Combattere contro gli Orrori Nonmorti nel Giappone Classico scritto da Jim Wallman

Versione 1.00 Gennaio 2012 • Testo originale © 2012 Jim Wallman • www.jimwallman.org.uk

Elenco delle illustrazioni	2
Per iniziare...	3
Premessa e ambientazione	3
Preparazione del gioco	3
Tipi di elemento	5
O-yoma (Zombi)	5
Azioni	6
Sequenza delle azioni	6
Descrizione delle azioni	7
Azioni degli O-yoma	7
Raggio di attrazione	8
Nascondersi	8
Combattimento	8
Movimento	9
Distrazione e Ferite per gli elementi viventi	9
Tiro a distanza	10
Arcieri	10
Fucilieri	10
Colpire i leader	11
Controllo del Morale	11
Mischia (combattimento corpo a corpo)	12
Modificatori nel combattimento di mischia	12
Ripari e protezioni	13
Combattimento tra i leader	13
I nonmorti risorgono	14



NEL PIENO RISPETTO DEL DIRITTO D'AUTORE

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

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

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

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

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

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

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

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

www.chimerae.it