

FASE DE AVENTURA

1 TURNO DEL SHŌGUN

1 AUMENTA EL MEDIDOR DE RONDA

- Si la ficha de ronda llega a "12", la fase termina en derrota.
- Si la ficha de ronda dispara un evento específico (🗡️) resuélvelo inmediatamente.

2 AUMENTA EL MEDIDOR DE INFLUENCIA: según las instrucciones de la sección *Aumento de la Influencia del Shōgun*. Si (🗡️) ≥ **Influencia**, dispara el evento.

2 TURNO DE LOS PERSONAJES

Al activarse, cada personaje recibe 3 🗡️.

Los jugadores deciden en qué orden activarse.

Durante tu activación, puedes:

▶ VIAJAR (1 VEZ POR ACTIVACIÓN)

$$\text{🗡️} = 3 + \text{🗡️} + \text{cualquier modificador aplicable}$$

Gasta 1 🗡️ para moverte solo 1 vez por activación. Cuando finalices completamente la acción, si te has movido al menos 2 veces por tierra, resuelve una carta de evento de viaje.

Puedes atravesar localizaciones con enemigos sin detenerte.

Puedes atravesar y compartir localización con otros personajes.

Solo puedes realizar acciones gratuitas sin interrumpir tu movimiento.

1. Movimiento

- **Viaje por tierra:** mueve tu miniatura a 1 localización adyacente por cada punto de movimiento.
- **Viaje por mar:** paga 10 🗡️ y gasta 3 de tus puntos de movimiento disponibles en un puerto (🌊). Navega entre 2 puertos (🌊) que compartan el mismo mar.
- **Esfuerzo:** gasta +1 🗡️ para añadir 1 punto de movimiento adicional a tu acción de viajar. Puedes hacerlo siempre que tengas 🗡️ disponibles.

RECUERDA: os podéis mover en grupo gastando 1 🗡️ cada miembro. Como máximo, os desplazáis el valor de movimiento más bajo de los integrantes. Debéis moveros juntos durante toda la acción de movimiento. El jugador fuera de su turno recibirá 1 🗡️ menos al activarse.

2. Resuelve una carta de Evento de Viaje en tu destino

🌿 Verde → si sólo has usado la calzada imperial.

🔴 Rojo → si has movido, al menos 1 vez, por caminos peligrosos.

▶ INTERACTUAR CON:



Fichas de misión o de clan

Gasta 1 🗡️ para interactuar con 1 ficha de misión y activarla. Roba y lee para ti la carta indicada. Coloca 1 ficha de tu clan en la localización del objetivo, si se indica.

TIRADAS Y EFECTOS

▶ PRUEBA DE ATRIBUTO

Lanza D6 🎲 y añade el valor del atributo especificado (🗡️/🗡️/🗡️/🗡️).

Si la dificultad es superada o igualada, la prueba tiene éxito 🟢. En caso contrario, fracasa 🟡.

3 ROBA LA PRIMERA CARTA DEL MAZO DE INFLUENCIA DEL SHŌGUN y aplica el evento correspondiente al nivel actual. Si la ficha de influencia desencadena algún evento específico resuélvelo inmediatamente.

4 ACTIVA LAS UNIDADES DEL SHŌGUN y muévelas por el camino más corto hacia su objetivo según lo indicado en la preparación de la fase o en las cartas de misión.

Ciudad

🗡️ Herrería: gasta 1 🗡️ para disponer de todos los siguientes servicios:

- **Comprar:** compra pagando el coste en 🗡️. Equipa la carta si es de tu clase. Solo puedes tener 1 armadura en tu inventario.
- **Vender:** por la mitad de su valor redondeando hacia abajo.
- **Reparar la armadura:** paga 10 🗡️ y recupera tu 🗡️ al máximo.

🗡️ Mercado: gasta 1 🗡️ para disponer de todos los siguientes servicios:

- **Comprar:** revela las 3 primeras cartas del mazo de mercado y compra las que desees pagando su coste.
- **Vender:** objetos por la mitad de su valor redondeando hacia abajo. 10 🗡️ por cabezas normales y 30 🗡️ por las de jefe.

🗡️ Posada: gasta 1 🗡️ y paga 10 🗡️ para recuperar 🗡️ = tu nivel +2

Santuario

Gasta 1 🗡️ + 3 🗡️ para aumentar en 1 tu afinidad con tu Kami.

Carta de Localización especial

Puedes interactuar con cartas de localización especial si están disponibles en la preparación de la fase. Cuando lo hagas sigue las instrucciones de la página de esa carta en el libro de campaña.

▶ TRABAJAR/ACAMPAR

- Ciudades: gasta 1 🗡️ para conseguir 2 🗡️.
- Otras localizaciones: gasta 1 🗡️ para recuperar 1 🗡️.

▶ ATACAR A UNIDADES DEL SHŌGUN ✗

No uses el dado concentrado (🎲) ni los efectos de Yin Yang (🗡️).

Lanza los dados 🎲 + 🗡️ + cualquier efecto activo = 🗡️

Si has derrotado al enemigo, retira su miniatura del tablero y gana 1 cabeza (🗡️).

▶ ACCIONES GRATUITAS

- **Compartir** información de misiones activas, 🗡️, 🗡️ y objetos con personajes en tu localización.
- **Activar un objeto equipado.** Descarta la carta consumible si agotas sus cargas.
- **Cambiar tu arma** por otra en tu reserva.

▶ PRUEBA DE COMBATE ✗

Lanza los dados 🎲 + 🗡️ + cualquier efecto activo = 🗡️

Si la dificultad es superada o igualada, la prueba tiene éxito. En caso contrario, fracasa.

FASE DE EXPLORACIÓN

1 REVELA Y APLICA 1 CARTA DEL MAZO DE ORÁCULO. APLICA EVENTOS DE EXPLORACIÓN

Revela 1 carta de Oráculo.

Lee y aplica solo 1 efecto por cada zona activa.

Si hubiera que leer un evento y no hubiera más disponibles, incrementa en 1 el medidor de malicia del Shōgun.

- Resuelve cualquier efecto de malicia indicado en la preparación.
- Si la ficha de malicia llega a 6, la fase termina en fracaso.

2 DETERMINAR LA INICIATIVA

Baraja la carta de iniciativa de las miniaturas en juego y haz una fila de izquierda a derecha con las cartas bocarriba.

Modifica, si es necesario, el orden siguiendo este orden de prioridades:

1. Efectos de las cartas de eventos de exploración.
2. Efectos de las habilidades de personaje.
3. Efectos de las habilidades de enemigos o errantes.
4. Intercambio de personajes (opcional).

3 ACTIVACIONES SIGUIENDO LA INICIATIVA

ENEMIGOS

Lanza 1 y aplica el comportamiento correspondiente, dependiendo del color de la carta de Oráculo.

Si no puedes completar una secuencia, aplica la siguiente. Repite hasta que puedas aplicar una secuencia completa.

PERSONAJES

Antes de tu primera activación, lanza tus dados de Ki disponibles (). Cada personaje recibe 3 cuando se activa. Puedes guardar 1 para tu siguiente activación. No puedes tener más de 4 .

► MOVER (1 VEZ POR ACTIVACIÓN)

- Gasta 1 para obtener puntos de movimiento ().
- Gasta 1 para moverte a través de casillas normales.

$$\text{M} = 3 + \text{die} + \text{cualquier modificador aplicable}$$

- Gasta 2 para salir de una casilla de terreno **Difícil** ().
- Gasta +1 para esforzarte y añadir +3 .

No puedes moverte en diagonal a través de **Obstáculos** () o terreno **Inaccesible** ().

No puedes moverte a través de, o terminar tu movimiento en **Obstáculos** () o terreno **Inaccesible** (.

► ACTIVAR UNA HABILIDAD

Cuando una habilidad tenga 1 dado activo que cumpla su requisito puedes usarla. El coste en es 0 para , 1 para y 2 para . Algunas habilidades pueden tener coste superiores.

► RETIRAR DADOS DE KI/ RELANZAR DADOS DE KI ()

Gasta 2 y selecciona los dados de Ki () que quieras, relánzalos y muévelos a tu *Reserva*.

► ATACAR (SOLO 1 VEZ POR ACTIVACIÓN)

$$\text{Ataque} = \text{die} - \text{defensa} - \text{estado} = \text{daño}$$

Ataque Rápido: gasta 1 . Usa los dados indicados en la parte izquierda de tu arma equipada.

Ataque Fuerte: gasta 2 . Usa los dados indicados en la parte derecha de tu arma equipada.

Si consigues los 2 **Símbolos de Yin Yang** (1 dragón blanco y 1 dragón negro), y tu arma tiene un efecto de Yin Yang, lo puedes añadir. Si has herido a tu objetivo, añade fichas de a su tablero.

Aplica el **estado negativo** a esbirros si causas 1+ al objetivo:

Envenedado: obtiene . Aplica -1 a todas las tiradas por cada ficha.

Hemorragia: obtiene . Mientras esté activa, al principio de cada activación, pierde 1 por cada ficha.

Cegado: obtiene . Cuando ataque, lanza 1 . Si el resultado es 1-3 el ataque fracasa. Este efecto dura 1 activación.

Derribado: obtiene . Debe gastar su próximo para levantarse. Mientras está derribado, sufre -2 , mínimo 0. Un enemigo derribado sólo puede atacar adyacente con sus dados de ataque y sin usar habilidades.

Si el daño de un enemigo iguala o supera sus totales, lo has derrotado. Retíralo del juego y coloca 1 en una de las casillas que ocupaba.

► USAR UN OBJETO

Gasta 1 : interactúa con un objeto de tu inventario.

El mismo objeto sólo se puede usar 1 vez por activación.

► INTERACTUAR

- **Puntos de interacción/Civiles:** gasta 1 . Lee la sección indicada y retira la ficha. Al abrir una puerta en terreno inaccesible, se convierte en terreno normal.

- **Puntos de aparición:** no puedes interactuar con ellos. Su efecto se revelará en su momento.

► ACTIVAR UNA HABILIDAD DISPONIBLE DE TU KAMI (1 VEZ POR HABILIDAD Y FASE DE EXPLORACIÓN)

Tu Kami puede permitirte utilizar 1 habilidad de o .

El puede ser o .

► ACCIONES GRATUITAS

- **Colocar dados de ki** ()

Mueve tantos dados de Ki () como quieras de tu *Reserva* a cualquiera de tus habilidades disponibles si cumplen el requisito.

- **Retirar dados de ki** (.

Por cada , puedes mover un dado *Activado* a *Agotado*.

- **Recuperar 1 ficha de cabeza** () adyacente.

- **Activar la habilidad del modo kami.**

Sólo puede haber 1 personaje en Modo Kami simultáneamente.

Una vez el modo Kami está activo:

- El personaje gana 1 nueva habilidad durante su activación.
- Después de la segunda activación en Modo Kami, el personaje es *Derrotado*. Ningún efecto o carta puede cambiar esto.

4 ACTUALIZAR INICIATIVA

Cada vez que se descubra una nueva zona con enemigos y aún queden cartas en la cola de iniciativa, toma las cartas de las nuevas miniaturas y barájalas con las que aún no se habían activado. Desde la última carta activada, coloca las cartas que acabas de barajar de izquierda a derecha para completar el resto de la iniciativa y continúa con la activación en curso.

4 REDUCIR EN 1 LOS DADOS DE KI ACTIVOS