



**REGLAMENTO
FASE DE AVENTURA**

ÍNDICE

¿Qué es Harakiri: Blades of Honor? —————	2
Los personajes —————	3
Componentes —————	4
Preparación de la fase de aventura —————	6
Resumen de la fase de aventura —————	9
Turno del Shōgun —————	9
Turno de los personajes —————	11
Glosario —————	19

CRÉDITOS

AUTORES: Fernando Gamero y Joel Torres.

DESARROLLO ADICIONAL: Javier López.

TEXTOS: David Velasco (Acto 1), Joel Torres y Tobias D. Robison. (Acto 2, Jubei's Curse y Wrath of the Gods).

ARTISTAS: Mich Bucana, AJ Manzanedo, David Benzal, Víctor Leza, Henning Ludvingsen, Björn Barends, Josep Díaz, Israel Pato, Daryl Mandryk, Silviu Sadoschi y David Demaret.

ESCULTORES: Ludus Magnus Studio, Roberto Chaudón, Francesco Orrú, Oniric Artwork, Barruz Studio, JD Flores, Kieran Russel y Alessandro Depaoli.

DISEÑO GRÁFICO: Mich Bucana, Marta Hermesy y Javier Alonso.

DISEÑO DEL LOGOTIPO: David Lanza.

EDICIÓN: Anthony Howgego, Tobias Robison, Peter Groome, Thomas Millard, Hi-Fi Words, Helena Maqueira y Paul Grogan.

MAQUETACIÓN: Marta Hermesy y Fernando Gamero.

TESTEO: Ramón Vázquez, David Vielba, Javier Alonso, David Hernández, Carlos López, Juan Hernández, Pablo Benjumea, Claudia López, Adrián Cano, Joaquín Azabal, Javier Murillo, Fernando Hellín, Carlos Gutiérrez, Damián Junquera, Javier Martínez, Jorge Vilar y docenas de voluntarios en conferencias y ferias en los últimos años.

MENCIÓN ESPECIAL: Carlos López, David Hernández, Jaime Juárez, Luca Rossi y Keita Sugawara.

¿QUÉ ES HARAKIRI: BLADES OF HONOR?

Harakiri: Blades of Honor es un épico juego de mesa cooperativo ambientado en un Japón feudal de fantasía, para hasta 4 jugadores.

A lo largo de la campaña narrativa os enfrentaréis a multitud de yōkais enviados por el Shōgun, quien busca extender su influencia por todo Japón. Los personajes evolucionarán durante la historia, mientras intentan derrotar a las hordas del Shōgun y frustrar sus maquinaciones: aprenderán nuevas habilidades, encontrarán y forjarán nuevos objetos y equipo, y aumentarán su aptitud en los cuatro atributos cruciales representados en el juego: conocimiento, destreza, espíritu y poder.

El juego se divide en 2 actos y cada acto consta de una serie de capítulos. Cada capítulo incluye una fase de exploración y puede incluir una fase de aventura previa. En la fase de aventura los personajes viajan por el mapa de Japón completando misiones, mientras que durante la fase de exploración, los personajes libran combates tácticos.

AGRADECIMIENTOS

El juego que tenéis entre manos es un proyecto fruto de miles de días de trabajo y dedicación. No obstante, no hubiera sido posible sin muchas otras personas a las que queremos hacer llegar nuestros más sinceros agradecimientos.

En primer lugar, a nuestras familias, Maite, Yolanda, Júlia y Cloe, quienes han sido un apoyo incondicional y han tenido que compartirnos, durante años, con "Harakiri".

Por supuesto, a todo el equipo que ha trabajado con nosotros, codo con codo, para que, paso a paso, este proyecto fuera tomando forma.

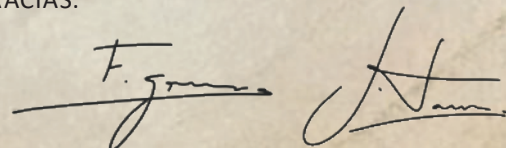
También a todos nuestros amigos, quienes han tenido que aguantar centenares de conversaciones sobre "ese juego de mesa que estáis creando" y cuyo interés ha sido vital para conseguir llegar hasta aquí.

Y, como no, a las diferentes comunidades de usuarios y amantes de los juegos de mesa que, nos han empujado a seguir adelante y dado su apoyo.

Por último, y para nada menos importante, queremos agradecer a todos los mecenas que habéis hecho posible este proyecto con vuestras aportaciones. Gracias a vuestro esfuerzo este camino ha podido terminar con la creación de esta obra, que esperamos os haga pasar centenares de horas de juego y aventuras inolvidables.

MUCHAS GRACIAS.

Los autores:



LOS PERSONAJES

En *Harakiri: Blades of Honor* jugaréis con 4 personajes que constituyen el núcleo de la historia. Si sois 4 jugadores, cada uno controlará a su propio personaje. Si se juega con menos

de 4 jugadores, se deben repartir los 4 personajes de la forma que elijáis. En caso de jugar en solitario, controlarás a los 4 personajes.



TOMOE

TOMOE es una joven samurái heredera del prestigioso Clan Sakura 🌸, cuyas habilidades se centran en el combate a distancia.



AKIRA

AKIRA es un ronin vinculado al Clan de la Luciérnaga 🦋, especializado en la defensa y protección de sus aliados. Es capaz de encontrar oportunidades para contraatacar a sus enemigos.



HATTORI

HATTORI es un ninja del Clan de la Montaña 🏔️, con gran movilidad y capacidad para infligir daño a sus enemigos.



HIKARU

HIKARU es un monje del clan del Dragón 🐉, con habilidades curativas y la capacidad de inutilizar a los enemigos.

COMPONENTES DE LA FASE DE AVENTURA

PERSONAJES



AKIRA HATTORI HIKARU X 2 TOMOE

ELEGIDOS DEL SHŌGUN



CAZADOR DE DEMONIOS

SIERVOS



NUÉ ENTERRADOR

ERRANTES



LANDOLFO SEDRIK



ONI DE SANGRE TSURUBE OTOSHI

ESBIRROS



AKANAME X 6 ASHIGARU X 6 JIKININKI X 6 KACHI X 6 KAPPA X 6 ONRYO X 3 SHIKOME X 3



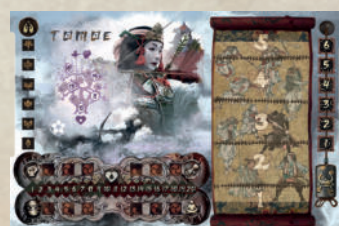
4 FICHAS DE PERSONAJE



20 FICHAS DE HABILIDAD



4 BANDEJAS DE GUARDADO



4 TABLEROS DE PERSONAJE



1 MAPA A DOBLE CARA



96 CARTAS DE HERRERÍA



67 CARTAS DE INFLUENCIA DEL SHÖGUN



105 CARTAS DE MERCADO



9 CARTAS DE KAMI



6 CARTAS DE LOCALIZACIÓN ESPECIAL



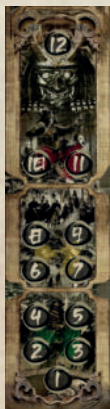
51 CARTAS DE MISIÓN



1 HOJA DE AYUDA



122 CARTAS DE EVENTO DE VIAJE



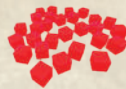
1 MEDIDOR DE INFLUENCIA



2 LIBROS DE CAMPAÑA



12 ANILLOS DE COLORES



28 CUBITOS DE COLORES



1 DADO DE PRUEBA



9 DADOS DE ATAQUE



4 LIBRILLOS DE MISIONES PERSONALES



8 FICHAS DE MISIÓN



32 FICHAS DE CLAN/ MISIÓN PERSONAL



6 FICHAS DE APARICIÓN



6 FICHAS DE OBJETIVO/ ESPECIAL



8 FICHAS DE CAMINO CORTADO/ PUNTO DE INTERACCIÓN



6 FICHAS DE CAMPAMENTO/HORDA



15 FICHAS DE CABEZAS (1/3 Y JEFE)



6 FICHAS DE CIUDAD CAPTURADA/ CIUDAD ARRASADA



4 FICHAS DE BENDECIDO (1/2)



1 FICHA DE RONDA



1 FICHA DE DISPARADOR / DISPARADOR FINAL DE FASE



4 FICHAS DE CARGA (1/2)



12 FICHAS DE RESISTENCIA (1/3)



12 FICHAS DE DAÑO (1/3 Y 5/10)



8 FICHAS DE KARMA (1/3)



16 FICHAS DE PUNTOS DE ACCIÓN



56 FICHAS DE MONEDAS (1, 5 Y 25)



1 FICHA DE INFLUENCIA DEL SHÖGUN

PREPARACIÓN DE LA FASE DE AVENTURA

CONFIGURACIÓN DE LOS PERSONAJES

Antes de resolver los pasos siguientes, consulta la sección de preparación de la fase de aventura del capítulo que estés

jugando. Toma nota de cualquier cambio en las reglas o de los pasos adicionales de preparación específicos de ese capítulo.



1. Coloca el tablero de cada personaje delante del jugador que lo controle.

2. Coloca un cubito en el medidor de vida, en el espacio que coincida con la vida máxima del personaje.

La vida máxima de un personaje depende de su clase y nivel, y se muestra en el gráfico de la ficha de personaje, debajo de su nombre.

Si estás jugando el primer capítulo, coloca el cubito en el espacio 11 del medidor de Akira, en el espacio 9 del medidor de Hattori, en el espacio 8 del medidor de Hikaru y en el espacio 10 del medidor de Tomoe.



ÁRBOL DE VIDA DE TOMOE

- Nivel 5. 18 ♥
- Nivel 4. 15 ♥
- Nivel 3. 13 ♥
- Nivel 2. 11 ♥
- Nivel 1. 10 ♥

MEDIDOR DE VIDA Y ATRIBUTOS

- A. ♥ Vida
- B. 🗡 Poder
- C. 🧘 Destreza
- D. 📖 Conocimiento
- E. 🌸 Espíritu



3. Coloca la carta del Kami de cada personaje junto a su tablero de personaje.

Si estás jugando el primer capítulo, elige un Kami para cada personaje entre los 8 iniciales disponibles. La carta de Kami representa a una deidad que acompañará a cada personaje en su aventura. Una vez elegido el Kami, este se asociará a cada personaje durante el resto del acto.



4. Coloca 1 cubito en el medidor de afinidad del Kami, en el espacio en el que estaba al final de tu última sesión de juego. *Si estás jugando el primer capítulo, todos los jugadores colocan el cubito en el espacio 1 del medidor. Si el nivel de afinidad llega a 0, quita el cubito del medidor, pero no descartes la carta de Kami.*

5. Coloca las cartas de herramienta que coincidan con la clase y el nivel actual e inferiores de cada personaje en un mazo bocabajo junto a su tablero.

Si estás jugando el primer capítulo, coloca el equipo ronin de nivel 1 junto a Akira, el equipo ninja de nivel 1 junto a Hattori, el equipo monje de nivel 1 junto a Hikaru y el equipo samurái de nivel 1 junto a Tomoe.



1. Clase (monje)
2. Nivel (1)

6. Inserta las fichas de habilidad adquiridas en el tablero de cada personaje, por el lado en el que estaban al final de tu última sesión de juego.

Si estás jugando el primer capítulo, inserta las fichas de habilidad sexto sentido en el tablero de Akira, rodar en el tablero de Hattori, sanación en el tablero de Hikaru y disciplina militar en el tablero de Tomoe.

7. Coloca los cubitos en las puntuaciones de los atributos según estaban al final de tu última sesión de juego.

Si estás jugando el primer capítulo, Akira coloca 1 cubito en el valor 1 de conocimiento, Hattori coloca 1 cubito en el valor 1 de destreza, Hikaru coloca 1 cubito en el valor 1 de espíritu y Tomoe coloca 1 cubito en el valor 1 de poder.

8. Coloca las fichas del clan de cada personaje al lado de su tablero, en su reserva.

9. Coloca los objetos y el equipo adquiridos al lado del tablero de personaje. Si un personaje tiene 2 armas, solo puede equipar 1. Gira 90 grados la carta de arma sin equipar.

Si estás jugando el primer capítulo del acto 1, coloca los ropajes de ronin junto a Akira, la armadura de shinobi junto a Hattori, la armadura celestial junto a Hikaru y la armadura ceremonial junto a Tomoe. A continuación, cada personaje elige 1 arma de nivel 1 de su mazo y la añade a su reserva. Por último, cada personaje recibe el objeto especial "Omamori de Jirōbō" y lo añade a su reserva.



10. Coloca 1 cubito en el medidor de armadura, en el valor indicado por la armadura del personaje.



Si se trata del primer capítulo, coloca el cubito sobre el valor 2 de Akira, el valor 1 de Hattori, el valor 1 de Hikaru y el valor 2 de Tomoe. Si el nivel de armadura llega a 0, quita el cubito del medidor, pero no descartas la carta de armadura.

11. Coloca el resto de objetos de cada personaje al lado de su tablero.

Si estás jugando el primer capítulo, no empezarán con ningún objeto adicional.

CONFIGURACIÓN DEL MAPA DE AVENTURA



1. Coloca el mapa en el centro de la mesa, que se divide en 4 territorios, 1 para cada clan.

2. Coloca las fichas de moneda, karma, cabeza, resistencia, puntos de acción y ciudad arrasada/capturada en una reserva general, junto al mapa.

3. Coloca las miniaturas de cada personaje en los lugares de inicio, indicados en la sección de preparación de la fase de aventura.

4. Coloca el medidor de influencia del Shōgun al lado del mapa y la ficha de influencia del Shōgun donde se indique en la preparación del capítulo. Coloca la ficha de ronda fuera del medidor.

5. Baraja las cartas de influencia del Shōgun en un montón boca abajo junto al mapa, para formar el mazo de influencia del Shōgun.

6. Comprueba el menor y mayor entre los personajes. Busca las cartas de mercado (sin incluir las especiales) cuyo requisito se encuentre dentro de este rango y barájalas en un montón boca abajo junto al mapa, para formar el mazo de mercado.

Por ejemplo, si el conocimiento más bajo es 0 y el más alto es 3, busca todas las cartas de mercado con requisito 0-3.

Si se trata del primer capítulo, busca las cartas de mercado con requisito 0-1.

7. Baraja las cartas de evento de viaje en un mazo y sitúalo junto al mapa, con su cara verde hacia arriba.

8. Coloca las cartas de misión del capítulo en juego al lado del mapa, de forma que el reverso de cada carta quede visible. A continuación, coloca las fichas de misión en el tablero como se indica en el mapa de la sección de preparación de la fase de aventura. En ocasiones, la preparación indicará que alguna misión empiece ya activa. Pon las cartas de esas misiones bocarriba de inicio. Por el contrario habrá misiones que no estén disponibles de inicio.

9. Coloca cualquier carta de localización especial descubierta como se indique en la hoja de campaña. Coloca cualquier carta de localización no descubierta si se indica en la sección de preparación de la fase de aventura.

10. Coloca las fichas de ciudad arrasada/capturada en los lugares indicados en la hoja de campaña.

En el primer capítulo no coloques ninguna ficha de ciudad arrasada/capturada en ninguna localización.

RESUMEN DE LA FASE DE AVENTURA

La fase de aventura se divide en **rondas**. En cada ronda, el Shōgun tendrá un turno y, a continuación, cada personaje tendrá un turno. Los jugadores eligen el orden para las activaciones de los personajes. Cuando un personaje haya completado su activación, los jugadores eligen un personaje diferente y lo activan. Repite este proceso hasta que todos

los personajes se hayan activado una vez, momento en el que finaliza la ronda.

Durante una activación, los personajes se moverán por el mapa, resolverán misiones, mejorarán su equipo, ganarán monedas, atacarán a los enemigos y mucho más.

TURNO DEL SHŌGUN

El turno del Shōgun consta de 4 pasos.

1. Mover la ficha de ronda.
2. Actualizar el medidor de influencia del Shōgun.
3. Robar y resolver 1 carta de influencia del Shōgun.
4. Activar a los enemigos.



1. MOVER LA FICHA DE RONDA

Mueve la ficha de ronda 1 espacio hacia arriba en el medidor de influencia. *En la primera ronda la ficha se mueve de 0 a 1.*

Si la ficha de ronda se mueve a un espacio con una ficha de disparador (☉) consulta inmediatamente el libro de campaña y resuelve la sección correspondiente. Si la ficha de ronda se mueve al espacio que coincide con el total de rondas indicado en el libro de campaña, esta es la ronda final de la fase. Utiliza el lado rojo del disparador para indicar que es la última ronda de la fase.

2. ACTUALIZAR EL MEDIDOR DE INFLUENCIA DEL SHŌGUN

Mueve la ficha de influencia del Shōgun según las reglas de aumento de influencia que se muestran en la sección de preparación de la fase de aventura del libro de campaña. Ignora este paso en la primera ronda de cada Fase de Aventura.

Si la ficha de influencia del Shōgun alcanza el 12, la fase termina en fracaso (ver página 16).

3. ROBAR Y RESOLVER UNA CARTA DE INFLUENCIA DEL SHŌGUN

Roba la carta superior del mazo de influencia del Shōgun y resuelve el efecto que coincida con el nivel actual de influencia del Shōgun.

Si la influencia del Shōgun es de **5 o menos**, se considera **baja**.

Si la influencia del Shōgun es de **6 a 9**, se considera **media**.

Si la influencia del Shōgun es de **10 o más**, se considera **alta**.

1. Título
2. Texto narrativo
3. Influencia baja
4. Influencia media
5. Influencia alta



4. ACTIVAR A LOS ENEMIGOS

Cada enemigo del mapa se activa uno a uno. Si hay varios enemigos en el mapa, los jugadores eligen un enemigo para activarlo. Cuando el enemigo haya completado su activación, los jugadores eligen a otro enemigo diferente y lo activan. Este proceso se repite hasta que todos los enemigos se hayan activado una vez. **El comportamiento de cada enemigo durante una activación se detalla en la sección de preparación de la fase de aventura del libro de campaña o en la misión que provocó la aparición del enemigo.** Este texto puede tener las siguientes instrucciones:

OBJETIVO

El personaje o lugar hacia el que se moverá el enemigo cuando se active. El enemigo se moverá por el camino más corto hacia su objetivo. En caso de empate para elegir el camino más corto, a menos que se especifique otro criterio de desempate, los jugadores eligen cuál de los caminos tomará.

MOVIMIENTO

El número de veces que un enemigo puede moverse a una localización adyacente durante su activación. Los enemigos pueden terminar su movimiento en la misma ubicación que los personajes y otros enemigos.

PRUEBA DE COMBATE

La **dificultad** de la prueba de combate que debe realizar un personaje para eliminar al enemigo del mapa (ver prueba de combate en la página 16).



Se activan 2 kachis, los esbirros del Shōgun, que tienen como objetivo a Tomoe. Como se especifica en la sección de preparación de la fase de aventura del capítulo, durante las activaciones de las unidades del Shōgun se mueven 3 localizaciones hacia su objetivo, y si terminan en el mismo espacio que su objetivo, ese personaje debe hacer una ✕ (5). El kachi azul (✕) no puede alcanzar la ubicación de Tomoe, por lo que debe terminar su movimiento a 1 localización de distancia, en la ciudad de Iga o en el santuario de Amaterasu. Los jugadores deciden mover al kachi a Iga. El kachi amarillo (◆) alcanza la localización de Tomoe, forzando una prueba de combate (ver página 16).



TURNO DE LOS PERSONAJES

Al inicio de su turno, cada personaje gana 3 fichas de puntos de acción (👤), y las coloca en su reserva. Durante el turno de los personajes, los jugadores eligen uno para activarlo. Cuando ese personaje haya completado su activación, los jugadores eligen uno diferente para activarlo. Este proceso se repite hasta que todos los personajes hayan completado sus activaciones, momento en el que finaliza la ronda. Al final de su activación, cada personaje pierde las fichas de puntos de acción que no haya gastado, devolviéndolas a la reserva general.

Durante la activación de un personaje, puede realizar cualquiera de las siguientes acciones, gastando 1 punto de acción cada vez.



- Viajar.
- Atacar a 1 enemigo.
- Interactuar con 1 ficha de misión o de clan.
- Interactuar con 1 ciudad.
- Interactuar con 1 carta de localización especial.
- Interactuar con 1 santuario.
- Trabajar o descansar.



Cada acción se puede realizar varias veces y en cualquier combinación y orden, con la excepción de que **un personaje solo puede viajar una vez en cada activación**. Cuando 1 personaje haya iniciado 1 acción, debe completarla antes de iniciar otra.

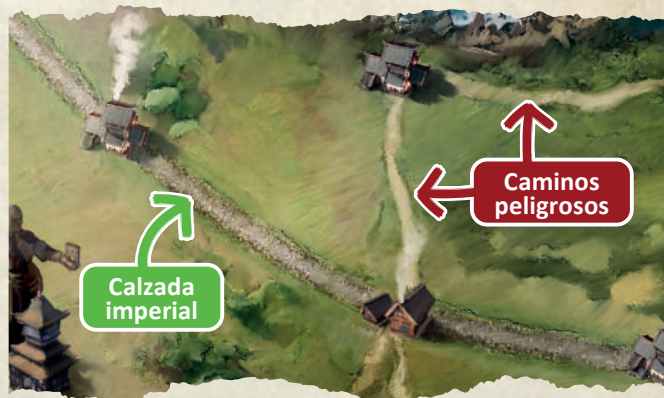
Sin embargo, durante la activación de un personaje pueden realizarse acciones gratuitas (no requieren gastar puntos de acción). Éstas se pueden ejecutar en cualquier momento durante su activación, incluso a mitad de la resolución de otra acción. (Ver Acciones gratuitas en la página 15).

VIAJAR

Recuerda: esta acción solo puede realizarse 1 vez por activación del personaje.

El personaje activo gana puntos de movimiento (👤) iguales a **3 + 🧠 + cualquier modificador aplicable**. Puede **esforzarse**, gastando 1 punto de acción adicional para ganar otro punto de movimiento, cualquier número de veces.

El personaje activo puede moverse entre localizaciones adyacentes, gastando 1 punto de movimiento cada vez. Las localizaciones están separadas por **calzada imperial** o por **caminos peligrosos**.



▶▶ EVENTOS DE VIAJE

Después de que el personaje activo haya terminado su movimiento, si **gastó 2 o más puntos de movimiento desplazándose por tierra**, el jugador situado a la izquierda del que controla al personaje activo, roba un evento de viaje de la parte inferior del mazo. A continuación, lee la introducción narrativa para que el personaje activo resuelva el evento.

En el caso de que el evento incluya una decisión o prueba, no leas el texto de la resolución hasta que se haya resuelto.

1. Cara verde
2. Cara roja
3. Título
4. Arco o número
5. Introducción narrativa
6. Decisión o prueba
7. Resolución



Al resolver una carta de evento de viaje, si el movimiento del personaje fue solo sobre calzada imperial, resuelve la cara verde de la carta, indicada con el icono del pez koi (🐟). Si el movimiento del personaje fue por 1 o más caminos peligrosos, resuelve la cara roja en su lugar, indicada con la serpiente del Shōgun (🐍). Una vez concluido el evento, la acción de viaje finaliza y se pierden los puntos de movimiento que no se hayan gastado.

Los viajes por **camino peligrosos** (🐍) suelen ser más arriesgados.

Una vez resuelto un evento de viaje, a menos que se indique lo contrario en la carta, devuélvela a la parte superior del mazo. Algunos eventos de viaje se descartan después de su resolución. Los eventos de viaje descartados de este modo no se utilizarán durante el resto de la campaña.

Los eventos de viaje incluidos en el mazo evolucionarán durante la campaña. El libro de campaña puede incluir instrucciones sobre qué eventos deben eliminarse y cuáles deben incluirse para los próximos capítulos. La mayoría de los eventos incluyen un código de letras (**A, B o C**) para identificar fácilmente cuáles son los que deben incluirse en el mazo de eventos de viaje. También hay algunos eventos que se identifican con **números** y que se añaden o eliminan del mazo de eventos de viaje en función de las misiones, secciones o marcas.

▶▶ RASGOS

Normalmente, los acontecimientos requieren que el jugador activo supere una prueba o decida entre 2 o más opciones. Algunas de esas decisiones y pruebas pueden verse afectadas por uno o varios rasgos que pueden tener los personajes. Normalmente ofrecen una bonificación para la prueba, nuevas opciones o incluso permiten el éxito automático.

pensabas. Al ir a tomar un trago de sake, descubres que está agujereado y vacío. Si tienes 1+ o eres MISTICO, lee A; si no, lee B.

Los personajes obtienen los rasgos adquiriendo nuevas habilidades, al aumentar su nivel, tras determinadas Fases de Exploración (véase la página 18 del Libro de Reglas de la Fase de Exploración). Algunas de las habilidades disponibles pueden conceder un nuevo rasgo. Normalmente, las habilidades que conceden un nuevo rasgo son ligeramente menos poderosas que las que no lo hacen.

▶▶ VIAJAR EN GRUPO

Si el personaje activo comienza una acción de viajar en un lugar con otros personajes que **aún no se han activado**, pueden acordar viajar en grupo.

Si viaja en grupo, el personaje activo elige, previo acuerdo con los otros jugadores, a 1 o más personajes que se encuentren en la misma ubicación al comienzo de la acción de viajar, para que formen parte del grupo. Los otros personajes del grupo recibirán al activarse 1 (👤) menos, **aunque esto no contará en su activación como acción de viajar para esta ronda.**

El grupo gana un número de puntos de movimiento (👤) igual a **3 +** (👤) del personaje con la (👤) más baja del grupo + los modificadores que afecten al personaje activo.

Los personajes que viajan en grupo no pueden esforzarse para ganar movimiento.

A continuación, el personaje activo gasta puntos de movimiento para viajar entre localizaciones adyacentes, moviendo al resto del grupo con él. Al final de una acción de viaje en grupo, el personaje activo pierde todos los puntos de movimiento no utilizados y no se revela ningún evento de viaje.

El principal objetivo de viajar en grupo es evitar revelar eventos de viaje.

Una vez finalizada la acción de viajar en grupo, no podrás activar a los personajes que no pertenezcan al grupo hasta que todos los personajes del grupo se hayan activado por completo.

▶▶ VIAJAR POR MAR

Si en cualquier momento de su movimiento el personaje activo llega a una ciudad con un **puerto** (🚤), puede elegir viajar por mar. Para hacerlo, el personaje activo debe gastar 3 (👤) y 10 (👤).

Si el personaje activo tiene menos de 10 (👤), o no tiene 3 (👤) disponibles, no podrá viajar por mar.

Elige cualquier localización con un (🚤) adyacente al mar donde se inicia la acción. Mueve al personaje activo a esa localización.



▶▶ VIAJAR EN GRUPO POR MAR

Si en cualquier momento de una acción de viaje en grupo, el grupo llega a una ciudad con un (🚤), puede elegir viajar por mar. Para hacerlo, el grupo gasta 3 (👤) y 10 (👤) en total.

Si el grupo tiene menos de 10 (👤) entre todos, o el personaje activo no dispone de 3 (👤) disponibles, el grupo no podrá viajar por mar.

Elige cualquier localización con un (🚤) adyacente al mar donde se inicia la acción. Mueve al grupo activo a esa localización.



Hikaru comienza la activación al norte de Nagoya. Tiene 2 y por tanto gana 5 puntos de movimiento realizando una acción de viajar. Hikaru quiere llegar al santuario de Amatsumikaboshi, al sur de Ise, que está a 7 localizaciones por tierra, por lo que necesitaría esforzarse dos veces para llegar hasta allí. No obstante, prefiere no gastar puntos de acción adicionales esforzándose. Además, Hattori, que tampoco se ha activado, se encuentra en el mismo lugar que Hikaru, y también quiere llegar al mismo templo. Como no se pueden esforzar si realizan una acción de viaje en grupo, la única opción para llegar a su destino es viajar por mar. Hikaru y Hattori eligen viajar en grupo por mar, gastando cada uno 1 punto de acción. La destreza de Hikaru es la más baja del grupo, por lo que el grupo gana 5 puntos de movimiento. El grupo gasta 1 punto de movimiento para llegar a Nagoya, allí gastan 10 y 3 puntos de movimiento para viajar por mar a Ise y, finalmente, gastan su último punto de movimiento para viajar por tierra y llegar al templo.

ATACAR A UN ENEMIGO

Realiza esta acción en una localización con 1 o más enemigos.

Elige un enemigo en la misma ubicación que el personaje activo como objetivo. Realiza una prueba de combate (ver página 16) para superar la **dificultad del objetivo** y **eliminarlo del mapa**.

INTERACTUAR CON UNA FICHA DE MISIÓN O DE CLAN

Realiza esta acción en una localización con una ficha de misión, o en una localización con una ficha de clan que coincida con el personaje que realiza la acción.



Si interactúas con una ficha de misión, colócala en la reserva del personaje, da la vuelta a la misión correspondiente, y resuelve cualquier efecto que se indique. Ahora se considera una **misión activa**.

Algunos capítulos empezarán con misiones ya activas, según la descripción de la preparación de los mismos.

La mayoría de los efectos al revelarse harán que el personaje activo coloque fichas de su clan en el mapa. Solo el personaje especificado podrá interactuar con las fichas de misión correspondientes a su clan o a sus **misiones personales** (ver página 18).



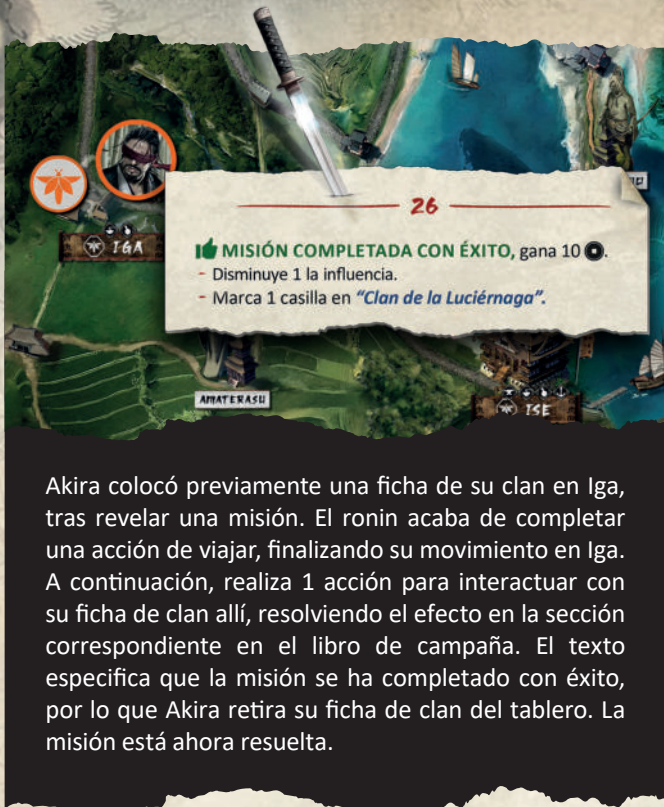
Cuando una misión indique que se deben colocar miniaturas en el mapa, **todos** los personajes podrán interactuar con ellas y con la misión (o evento) que las haya activado y, por lo tanto, **todos** deberán colocar una ficha de su clan donde se indique para esa misión.

Si interactúas con una ficha de clan, resuelve el efecto en la **misión activa** correspondiente.

Si al interactuar con una misión o ficha de clan se termina en éxito o fracaso , tras resolver la sección correspondiente en el libro de campaña, retira todas las fichas de misión y de clan de personaje correspondientes. Ahora se considera una **misión resuelta**.

1. Número de misión
2. Título
3. Pista de la misión
4. Capítulo
5. Título
6. Objetivo
7. Descripción de la misión
8. Conclusión
9. Número de misión





Akira colocó previamente una ficha de su clan en Iga, tras revelar una misión. El ronin acaba de completar una acción de viajar, finalizando su movimiento en Iga. A continuación, realiza 1 acción para interactuar con su ficha de clan allí, resolviendo el efecto en la sección correspondiente en el libro de campaña. El texto especifica que la misión se ha completado con éxito, por lo que Akira retira su ficha de clan del tablero. La misión está ahora resuelta.

INTERACTUAR CON UNA CIUDAD

Realiza esta acción en una localización con al menos 1 de los siguientes servicios . Elige 1 de los servicios de la localización y resuelve el efecto correspondiente.

HERRERÍA

El personaje activo puede **comprar** 1 carta de su mazo de herrería, pagando el coste indicado en la parte inferior derecha de la carta. Coloca la carta elegida en la reserva del personaje. Si la carta era una armadura, mueve el cubito en el medidor para que coincida con su valor de armadura.

1. Resistencia de la armadura (1)
2. Coste (45)
3. Clase (Monje)



El personaje activo puede **vender** armas y armaduras, recuperando la mitad del coste redondeado hacia abajo y devolviendo la carta a su mazo de herrería.

También puede gastar 10 para reparar toda la resistencia de su equipada. Cada armadura tiene un valor máximo de resistencia y puede reducirse en combate.

Cada personaje puede tener en su reserva un **máximo de 2 armas y 1 armadura**. Si esta acción hiciera que el personaje superara este límite, vende equipo de su reserva hasta que tenga un máximo de 2 armas y 1 armadura.

Por ejemplo, si un personaje adquiere una nueva armadura, debe vender su armadura anterior.

Cada personaje puede tener **equipada un máximo de 1 arma** en cualquier momento. Si un personaje tiene 2 armas en su reserva, indica cuál está sin equipar girándola 90 grados.

Si el límite se supera fuera de una interacción con una herrería, el personaje debe descartar cualquier carta para cumplir el límite.

MERCADO

Roba 3 cartas del mazo de mercado. El personaje activo puede comprar cualquiera de las cartas robadas, colocando cada carta comprada en su reserva. Baraja las cartas no compradas y colócalas en el mazo de mercado.

1. Requisito de conocimiento (1)
2. Coste (25)
3. Tipo (permanente)



El personaje activo puede vender objetos y/o cabezas () de su reserva antes, durante o después de esta acción. Conseguirá 10 por cada cabeza normal, 30 por cabezas de jefe, y la mitad de su coste redondeando hacia abajo en el caso de los objetos.

Las cabezas se adquieren, principalmente, derrotando a los enemigos en la fase de exploración.

Cada personaje puede tener en su reserva un **máximo de 3 objetos con la palabra clave permanente** y un **máximo de 5 objetos en total**. Si esta acción hiciera que un personaje superara este límite, debe vender artículos de la reserva de ese personaje hasta que deje de ser así.

Si el límite se supera fuera de una interacción con un mercado, el personaje debe descartar cualquier objeto para cumplir el límite.

Los objetos con la palabra clave **especial**, no cuentan ni para el límite de 3 objetos permanentes, ni para el límite global de 5 objetos.

POSADA

El personaje activo gasta 10 para recuperar puntos de vida () igual a su nivel actual + 2.

Los personajes no pueden superar su valor máximo de puntos de vida en ningún momento.

INTERACTUAR CON UNA CARTA DE LOCALIZACIÓN ESPECIAL

Realiza esta acción en un lugar con una carta de localización descubierta. Ver página 18.

INTERACTUAR CON UN SANTUARIO

Realiza esta acción en un santuario.

Gasta cualquier cantidad de karma (卍) de la reserva del personaje activo. Por cada 3 karmas gastados, avanza 1 la ficha en el medidor de afinidad.



Los personajes comienzan la partida con acceso a su primera habilidad de Kami. Al alcanzar el espacio 3 del medidor, obtienen acceso a su segunda habilidad de Kami. Al alcanzar el espacio 6 del medidor, obtienen acceso a la habilidad del Modo Kami.

La segunda habilidad de Kami y la habilidad del Modo Kami se utilizan únicamente durante la fase de exploración.

TRABAJAR O DESCANSAR

Si el personaje activo se encuentra en una ciudad, gana 2 (●).

Si el personaje activo se encuentra en un lugar que NO sea una ciudad, recupera 1 (♥).

Los personajes no pueden superar su valor máximo de vida al realizar esta acción.



ACCIONES GRATUITAS

Pueden realizarse en cualquier momento durante la activación de un personaje, incluso a mitad de la resolución de otra acción, y no requieren gastar puntos de acción. Hay 3 acciones gratuitas: utilizar un objeto, intercambiar el arma y compartir.

UTILIZAR UN OBJETO

Aplica el efecto de un objeto de la reserva del personaje activo, si cumple el requisito de conocimiento (🔑).

Un personaje puede comprar y tener en su reserva objetos para los que no cumpla el requisito de conocimiento (🔑), aunque no pueda utilizarlos.



Si el objeto tiene la palabra clave **consumible**, devuélvelo al mazo de mercado y barájalo.

Si el objeto tiene la palabra clave **X usos**, añade X cargas utilizando (●). Cada vez que se utilice, retira una ficha. Cuando no quede ninguna (●), devuélvelo al mazo de mercado y barájalo.

Si el objeto tiene la palabra clave **permanente**, a menos que se indique lo contrario en la carta, puede **utilizarse ilimitadamente**.

INTERCAMBIAR EL ARMA

Cambia tu arma equipada por tu arma sin equipar. Indica qué arma está sin equipar girándola 90 grados.

COMPARTIR

Realiza esta acción gratuita si el personaje activo se encuentra en el mismo lugar que otro personaje.

Recuerda que una acción de compartir puede realizarse a mitad de una acción de desplazamiento.

Un personaje activo que comparta localización con otro puede intercambiar monedas, cabezas, objetos, equipo y fichas de misión o evento.

Recuerda que, aunque un personaje no cumpla los requisitos de un objeto o equipo (como no ser de su clase o no tener suficiente para utilizarlo), sí que puede tenerlo en su reserva.

Si algunos de los personajes que realizan la acción compartir han colocado fichas de clan en el mapa, como resultado de una **misión activa** que no sea una **misión personal**, cada uno de los demás personajes en esa localización podrá colocar sus fichas de clan en la localización indicada por la **misión activa**. Esta parte de la acción se define como **compartir información**.

Durante el acto 1, los personajes tienen acceso a un objeto especial, el "Omamori de Jirōbō" que les permite, UNA vez por fase de aventura, compartir información de UNA misión activa entre ellos. No obstante, no permite que intercambien cartas o fichas de ningún tipo.

Algunas misiones requieren entregar algo en algún sitio, con lo que interactuar con la ficha de clan no es suficiente para completar la misión.



Hattori, durante su acción de viajar, pasa por la localización donde se encuentra Tomoe y realiza una acción de compartir. Como él, previamente, había colocado una ficha de su Clan en Kyoto por efecto de una misión, Tomoe también puede colocar una ficha de su clan. Como parte de esa misma acción de compartir, Tomoe le entrega a Hattori el objeto "Agua sagrada" y el ninja continúa su viaje hacia otra localización. Si Tomoe hubiera tenido misiones activas, también podría haber compartido esa información con Hattori.

FINALIZACIÓN DE LA FASE DE AVENTURA

La fase finaliza inmediatamente si se cumple alguna de las siguientes condiciones:

- La influencia del Shōgun llega a 12.
- Todos los personajes son derrotados.
- Se cumple una condición de finalización especificada en la sección de preparación de la fase de aventura.

Cuando termine la fase, descarta todas las fichas de bendecido (🙏) de los personajes. A continuación, para cada personaje derrotado, resuelve la sección de personaje derrotado de la página 18. A continuación, revela todas las cartas de misión que no hayan sido completadas y resuelve la sección de fracaso de las cartas de misión no completadas, si las hubiera. Las secciones de preparación de las fases de aventura y exploración de un capítulo pueden especificar las consecuencias de cumplir ciertas condiciones finales y de tener éxito o fracasar en ciertas misiones.

Si la fase ha sido completada con éxito, cada personaje recupera ❤️ igual a su nivel. Por último, pasa a la fase de exploración del capítulo.

Si vas a guardar el juego y jugar la fase de exploración del capítulo más adelante, almacena en la bandeja de guardado el progreso de los personajes.

OTROS CONCEPTOS

PRUEBAS DE ATRIBUTO

Las pruebas de atributos se indican con el símbolo 🗡️ (X), 🐉 (X), 🙏 (X), o 🧠 (X), donde X es la dificultad.

Un personaje realiza una prueba de atributo lanzando 1 **dado de prueba** (🎲) y sumando su puntuación del atributo asociado a la prueba y cualquier modificador aplicable. Si el valor **iguala o supera la dificultad** de la prueba, tiene éxito. En caso contrario, fracasa.

Las consecuencias de superar con éxito una prueba, si las hay, se indican con el icono 🟢.

Las consecuencias de fracasar la prueba, si las hay, se indican con el icono 🟡.



Hikaru se enfrenta a una prueba de 🙏 (5). Lanza el 🎲 y consigue un 4. Sumando su 1 🙏, supera la prueba y lee las consecuencias marcadas con 🟢.

PRUEBAS DE COMBATE

Las pruebas de combate se indican con el símbolo 🗡️ (X).

Realiza una prueba de combate lanzando los dados indicados en el ataque fuerte (🔥) del arma equipada, sumando los valores obtenidos, añadiendo después el 🧠 del personaje activo y cualquier modificador aplicable.

Si necesitas ayuda para sumar los valores obtenidos en una prueba de combate, consulta la hoja de ayuda de la fase de aventura.

Si el total es igual o mayor que la **dificultad**, la prueba de combate tiene éxito, el enemigo es retirado del mapa y el personaje activo gana 1 🗡️, añadiéndola a su reserva. En caso contrario, la prueba fracasa y el enemigo se mantiene en juego.

Puede haber consecuencias adicionales por tener éxito o fracasar en las pruebas de combate especificadas en la sección de preparación de la fase de aventura del escenario, o en la carta de misión o evento que provocó la colocación del enemigo.

Las consecuencias de superar con éxito una prueba de combate, si las hay, se indican con el icono 🟢.

Las consecuencias de fracasar la prueba de combate, si las hay, se indican con el icono 🟡.



Tomoe se enfrenta a 2 kachis cuya dificultad de combate es 6. Realiza una primera acción de combate lanzando un dado verde y otro rojo, como indica el ataque fuerte de su arma equipada "arco de caza". Sumando los resultados de la tirada obtiene 5, que sumado a su 1 🎲 hace un total de 6. Supera la prueba y lee las consecuencias asociadas a 👍.

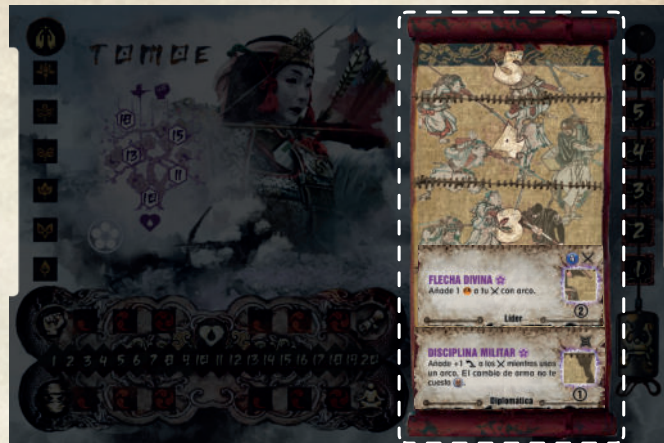


Como segunda acción Tomoe ataca de nuevo, pero en esta ocasión consigue un total de 3 en su tirada. Aunque sume su 🎲, no iguala la dificultad de la prueba de combate y lee la sección asociada a 🗨️.



HABILIDADES DE LOS PERSONAJES, DE LOS KAMI Y DEL MODO KAMI

Las habilidades del personaje no se utilizan durante esta fase.



Recuerda que algunas habilidades conceden rasgos que **SÍ** pueden tener efectos durante la fase de aventura.



Las habilidades de Kami se activan cuando el personaje que las posee tiene una afinidad igual o superior a su requisito de afinidad.

La habilidad de Kami con requisito 1+ (1) puede utilizarse durante la fase de aventura.

La habilidad de Kami con requisito 3+ (2) y la habilidad modo Kami (3) no se utilizan durante esta fase.



FICHAS DE CAMINO CORTADO



La sección de preparación de la fase de aventura del capítulo que estás jugando puede indicar que coloques fichas de camino cortado en calzadas imperiales o caminos peligrosos específicos. Los personajes no pueden viajar por calzadas o caminos que tengan fichas de camino cortado.

Los enemigos **SÍ** pueden viajar por calzadas o caminos con fichas de camino cortado de forma normal.

PERSONAJES DERROTADOS

En ocasiones, los eventos, las misiones o los enemigos harán daño a los personajes. Si un personaje recibe impactos (☄), redúcelos por el valor de armadura (🛡) equipada, y si el resultado es mayor que 0, reduce la vida del personaje en esa cantidad. Si el personaje recibe daño directo (💧), reduce directamente esa cantidad en el medidor de vida del personaje.

Si la vida de un personaje llega a 0 es derrotado. Cuando suceda, retira inmediatamente su miniatura del mapa. El personaje no participará más en esta fase de aventura.

Al final de la fase de aventura, antes de resolver cualquier sección en el libro de campaña resultante de la finalización de la fase, los personajes derrotados serán resucitados, recuperando sus ❤ hasta su máximo actual.

Cuando un personaje es resucitado, realiza una prueba de 🎲 (X), donde X es el nivel actual del personaje. Si se supera la prueba, no se produce ningún otro efecto. Si se fracasa la prueba, el personaje pierde 1 punto de atributo a elección del jugador que lo controla.

El punto de atributo inicial de cada clase no está disponible para esta elección.

Los atributos se registran en el tablero de cada personaje.

CARTAS DE LOCALIZACIÓN ESPECIAL

La sección de preparación de la fase de aventura del capítulo que estás jugando puede indicar que coloques cartas de localización especial en el mapa.



Ciertos efectos durante la fase de aventura pueden hacer que se descubra una localización. Cuando esto ocurra, voltea la carta y anótala en la hoja de campaña.

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.

Las localizaciones especiales pueden proporcionar misiones secundarias u otros efectos.

PERSONAJES REZAGADOS

Cuando una consecuencia indique que el personaje queda rezagado, éste pierde todas las fichas de acción que le quedan y termina su turno inmediatamente.

Este efecto se considera un estado negativo, y por lo tanto, puede ser evitado si el personaje activo cuenta con alguna ficha de bendecido (🙏).

MISIONES PERSONALES

Las misiones personales se especifican en la sección de preparación de la fase de aventura del libro de campaña. Únicamente el personaje especificado en las misiones personales puede interactuar con la ficha de misión correspondiente.

Además, el personaje especificado no puede utilizar la acción gratuita "compartir" para permitir que otros personajes coloquen fichas de clan correspondientes a **misiones personales**.

CIUDADES ARRASADAS Y CAPTURADAS



Algunos efectos pueden hacer que se coloquen fichas de estado en una ciudad.

Si una ciudad es **capturada** coloca una ficha de ciudad capturada sobre ella. Los personajes no pueden realizar la acción "interactuar con una ciudad" en una ciudad capturada.

Si una ciudad es **arrasada** coloca una ficha de ciudad arrasada sobre ella. Los personajes no pueden entrar ni cruzar las ciudades arrasadas durante las acciones de 'viajar'. Si una ciudad es arrasada y tiene a un personaje dentro, es **derrotado** inmediatamente.



Cuando una ciudad sea arrasada o capturada, anótalo en la hoja de campaña.

Si algún efecto del juego no lo ha hecho aun, descarta las fichas de estado de las ciudades al finalizar el capítulo siguiente al que se han obtenido.

Kyoto ha sido arrasada durante el capítulo 5. Al final de la fase de aventura del capítulo 6, descarta el estado de ciudad arrasada de Kyoto, con lo que los personajes podrán volver a moverse hasta o a través de ella a partir del capítulo 7.

HOJA DE SEGUIMIENTO DE CAMPAÑA

En el libro de campaña se incluye una hoja de seguimiento que se utilizará para llevar un registro de las marcas, las localizaciones, el estado de las ciudades y mucho más.



GLOSARIO

A

Acciones gratuitas, 11, 15
Arma, 7, 16
Armadura, 7, 14
Atacar / Ataque, 13, 16
Atributos, 6
 Conocimiento, 6
 Destreza, 6
 Espíritu, 6
 Poder, 6

C

Calzada imperial, 11
Camino cortado, 17
Caminos peligrosos, 11
Cartas
 Eventos de viaje, 11, 12
 Herrería, 5, 14
 Influencia del Shōgun, 5, 10
 Kami, 5, 17
 Localización especial, 5, 18
 Mercado, 5, 14
 Misión, 5, 13
Ciudad arrasada, 18
Ciudad capturada, 18
Clase, 6
Compartir, 15
Comprar, 14
Conocimiento, 6

D

Dados
 Ataque, 5, 17
 Dado de prueba, 16
Derrotado, 16
Descansar, 15
Destreza, 6, 11
Disparador, 9

E

Espíritu, 6
Eventos de viaje, 12
Éxito, 13, 17

F

Ficha de Clan, 13
Ficha de Habilidad, 17, 7
Fichas de karma, 15
Fracaso, 13, 17

H

Herrería, 14
Hoja de seguimiento de campaña, 8, 18

I

Influencia
 Ficha de influencia, 9
 Influencia del Shōgun, 9
 Medidor de influencia, 9
Interactuar con, 13
 Carta de localización especial, 15
 Ciudad, 14
 Ficha de clan, 13
 Ficha de misión, 13
 Santuario, 15
Intercambiar el arma, 15

K

Kami
 Afinidad, 7
 Habilidades, 17
 Modo Kami, 17

L

Libro de campaña, 8

M

Medidor
 Armadura, 7
 Influencia, 8
 Vida, 6
Mercado, 14
Misión, 13
Misiones personales, 18
Movimiento, 10, 11

N

Nivel, 6

O

Objetivo, 10
Objeto
 Consumible, 15
 Especial, 14
 Permanente, 15

P

Poder, 6, 16
Posada, 14
Pruebas de atributo, 16
Pruebas de combate, 16
Puerto, 12

R

Rasgos, 12, 17
Reparar, 14
Requisito, 8

Resucitar, 18
Rezagado, 18
Ronda, 9

T

Trabajar, 15

U

Utilizar un objeto, 15

V

Valor, 14
Vender, 14
Viajar
 Esforzarse, 11
 Puntos de movimiento, 12
 Viajar en grupo, 12
 Viajar por mar, 12
 Viajar por tierra, 11
Vida, 6

ICONOGRAFÍA

FICHAS

Armadura +1/-1	Civil (elemento vulnerable)	Objetivo/ Especial	Ronda
Aliados	Disparador/ Disparador final de Fase	Puerta (cerrada/abierta) (elemento vulnerable)	Yastun Lad
Bendecido x1/x2	Daño x10/x5 Daño x3/x1	Punto de acción	WRATH OF THE GODS Bloqueo Origen Sombra Suerte
Cabeza (jefe) Cabeza x1/x3	Influencia/ Malicia	Punto de aparición (6 colores)	
Campamento/ Horda	Karma x1/x3	Punto de interacción/ Camino cortado	
Carga x1/x2	Misión	Resistencia x1/x3	
Ciudad capturada / Ciudad arrasada	Monedas x1, x5 y x25		

ACTIVACIONES

Afinidad con tu Kami	Poder	Conocimiento
Destreza	Espíritu	Ataque/Prueba de combate
Daño	Habilidades (Pasiva, Técnica y Ataque)	
Armadura	Defensa	Puntos de vida
Impacto	Rango	Movimiento

EFFECTOS NEGATIVOS

	Envenenado	Hemorragia	Cegado	Derribado
Icono				
Ficha				

CLAN/MISIÓN PERSONAL

Dragón Hikaru	Luciérnaga Akira
Sakura Tomoe	Montaña Hattori

SERVICIOS DISPONIBLES EN LAS CIUDADES

Herrería	Mercado	Posada	Puerto
----------	---------	--------	--------

SIMBOLOGÍA

Ataque fuerte	Amarillo
Ataque rápido	Azul
Cabeza	Morado
Disparador	Naranja
Éxito	Rojo
Fracaso	Verde
Karma	Dado de prueba
Lee	Dado de Ki
Moneda	Ataque concentrado

SIMBOLOGÍA

PODER

Naranja	Verde	Morado	Rojo
---------	-------	--------	------

DADOS DE ATAQUE

0	1	2	3	4	5	6
0	1	2	3	4	5	6
0	1	2	3	4	5	6
0	1	2	3	4	5	6

DADO DE ATAQUE CONCENTRADO

Fallo	Fallo +	Ignora	y	y
-1	-1	-1	-1	-1