

ERRATAS ACTO 1

CAPÍTULO 1

[DESCARGA](#)

PÁGINA 9: la sección que se debe leer al fracasar por influencia es la 11. En Reglas especiales cambiar “Si interactúas con” por “Cuando llegues a”.

PÁGINA 13: al inicio de la sección 20, añadir “No voltees la carta especial el Bosque de los Tengus”.

PÁGINA 18: reemplaza la puerta 5 por la número 2.

PÁGINA 19: en la Sección 2, añadir el texto de Consecuencias.

En la Sección 5 añadir: “Si el punto de interacción A sigue en juego, retíralo”.

EVENTO DE EXPLORACIÓN (ONSEN ROJO): cambiar “Si no tienes la marca *Sanadores*” por “Si el punto de interacción A sigue en juego”.

CARTA DE MISIÓN 1-4: añadir “Coloca una ficha de clan en ISE”.

CAPÍTULO 2

[DESCARGA](#)

PÁGINA 43: cambiar texto narrativo por el adjunto en el PDF de descarga.

PÁGINA 45: sustituir las consecuencias de “La fase termina en éxito” de la sección 4.

CAPÍTULO 3

[DESCARGA](#)

PÁGINA 52: en la preparación de la sección 3, elimina “Retira amarillo”.

CAPÍTULO 4

[DESCARGA](#)

PÁGINA 60: la sección 1 no termina en éxito. Lo enumerado son consecuencias. En la Sección 5 la miniatura del Oni se coloca en Miyazu y añadir “Los personajes no podrán hacer nada por impedir la destrucción de Miyazu ni el avance del Oni”.

PÁGINA 66: reemplaza la ficha de puerta 2 por la ficha de puerta 6 en la preparación de la sección 5.

EVENTO DE EXPLORACIÓN (CUEVA): en el primer evento eliminar “ganan” y en el segundo evento pierden 1 de defensa.

CAPÍTULO 6

[DESCARGA](#)

PÁGINA 84: en la sección 7, sustituye “kappa” por “kachi”.

PÁGINA 100: en la Sección 5, Sedrik se considera enemigo de los personajes.

PÁGINA 104: en “Reglas especiales” añadir “Los enemigos no considerarán el punto de interacción B como un objetivo válido”.

CAPÍTULO 7

[DESCARGA](#)

PÁGINA 119: en la sección 3, hay que añadir lo siguiente tras el resultado #1: Si ya no quedan puntos de interacción en esta zona, 📖 5.

CARTA DE EVENTO DE EXPLORACIÓN DE LA TABERNA (VERDE): en lugar de colocar B en ROJO, se coloca A. Luego se retira ROJO.

CARTA DE MISIÓN 1 (LA HUIDA): en el apartado Pierdes visibilidad cambiar “ofreces” por “gastas” y añadir “2 puntos si descartas una ficha de Bendecido”.

CAPÍTULO 8

[DESCARGA](#)

PÁGINA 125: cambiar texto narrativo por el adjunto en el PDF de descarga.

PÁGINA 127: el número de rondas totales es 6.

PÁGINA 135: añadir en la Sección 1 “Voltea la ficha de puerta 5 y retira la puerta 6”.

CAPÍTULO 9

[DESCARGA](#)

PÁGINA 145: cambiar texto de Preparación de la fase por el adjunto en el PDF de descarga.

PÁGINA 162: añadir en Reglas especiales: “Coloca a Landolfo adyacente a los personajes”.

PÁGINA 165: en Reglas especiales cambiar “al inicio de cada ronda...”, por “al final de cada ronda...”.

CAPÍTULO 10

[DESCARGA](#)

PÁGINA 194: cambiar el texto narrativo de la Sección 1 por el adjunto en el PDF de descarga.

CARTA DE MISIÓN 1 (ESCOLTA A LA MIKO): en el fracaso del combate, añadir “pierde 4 puntos de vida. Si eres el portador de la miko, 📖 2”.

CAPÍTULO 11

[DESCARGA](#)

PÁGINA 200: cambiar la Regla especial de la marca *Asesinas de Iga*.

PÁGINA 208: cambiar texto narrativo de la Sección 47.

TRAEDME SUS CABEZAS: el título de la carta es “Traedme sus cabezas”.

CAPÍTULO 12

[DESCARGA](#)

PÁGINA 228: cambiar las Reglas especiales por el adjunto en el PDF de descarga.

PÁGINA 239: añade las puertas 7 y 8 abiertas.

Actualizar el setup siguiendo la imagen adjunta.

TABLERO DE ENEMIGO: NUE

[DESCARGA](#)

La habilidad pasiva “Siervo” es la siguiente: adelanta 3 posiciones en la iniciativa cada ronda y es inmune a los estados negativos.

En la habilidad Zarpa salvaje, cambiar que “los ataca con -1 impacto”.

LIBRO MISIÓN PERSONAL: AKIRA

[DESCARGA](#)

SECCIONES 205 Y 206: reemplaza el tercer punto de “Consecuencias” por el siguiente: Coloca la puerta 5 en VERDE. Retira VERDE.

LIBRO MISIÓN PERSONAL: HATTORI

[DESCARGA](#)

PÁGINA 8: cambiar “un pueblo al norte de Gifu” por “un pueblo al norte de Hikone”.

LIBRO MISIÓN PERSONAL: TOMOE

[DESCARGA](#)

PÁGINA 19: coloca una ficha de misión personal en Tamba en lugar de en Kyoto.

OTRAS CARTAS

[DESCARGA](#)

EVENTO DE VIAJE 13: cambiar en la consecuencia “localizado en la zona” por “en la localización”.

HERRERÍA (ARMADURA DE LIDERAZGO): cambia el efecto por “Adelanta 1 posición en la iniciativa 1 vez por ronda”.

HERRERÍA (ROPAJES DE LOBO): cambia el efecto por “Cada vez que te esfuerces, gana 1 punto de movimiento extra”.

KAMI (DOSOJIN): cambia el segundo efecto (+3) por “Los personajes ganan 2 de armadura hasta tu siguiente turno”.

ERRATAS ACTO 2

CAPÍTULO 4

DESCARGA

PÁGINA 47: en la Sección 1, la página correcta es la 57 en lugar de la 48.

CAPÍTULO 6

DESCARGA

PÁGINA 66: añadir Reglas especiales: si aparecen fichas de civil en la zona, consulta el apartado "Reglas especiales" de la página 67.

CAPÍTULO 7

DESCARGA

PÁGINA 74: colocar los enemigos como en la imagen adjunta en el PDF de descarga.

CAPÍTULO 9

DESCARGA

PÁGINA 97: la puerta número 1 es pequeña.

PÁGINA 98: cambiar la puerta 3 por la 5.

WRATH OF THE GODS

OTRAS CARTAS

DESCARGA

HERRERÍA (ABANICO DE MALDAD): cambia el efecto por "Repara 1 de armadura si causa 4 o más daños".