



REGLAMENTO
FASE DE AVENTURA

TABLA DE CONTENIDOS

¿Qué es Harakiri: Blades of Honor? —————	2
Los personajes —————	3
Componentes —————	4
Preparación de la fase de aventura —————	6
Fase de aventura —————	9
Turno del Shōgun —————	9
Turno de los personajes —————	11
Índice —————	19
Iconografía —————	20

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 Maquieira y Paul Grogan.

MAQUETACIÓN: Marta Hermesy y Ainhoa Azabal.

TESTEO: Matt Bell, Mariano Toledo, 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: Juan Vicente García, Javi Cruz, 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, cómo 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 DEL JUEGO

PERSONAJES



AKIRA HATTORI HIKARU x2 TOMOE



AKANE BYAKUEI HANAKO TAKASHI

SIERVOS



NUE KEIKO IZUMI TESSO



YAMAMBA DEMONIO COLMENA ENTERRADOR

ESBIRROS



AKANAME x6 ASHIGARU x6 DEMONIO KABUKI x6 TENGU x3 JIKININKI x6



KAPPA x6 KACHI x6 GORYŌ x6 SHIKOME x3 ONRYO x3 AOANDAON x6



SHINIGAMI
(EXPANSIÓN)



8 FICHAS DE PERSONAJE



4 BANDEJAS DE GUARDADO



40 FICHAS DE HABILIDAD



4 TABLEROS DE PERSONAJE

ELEGIDOS DEL SHŌGUN



CAZADOR DE DEMONIOS



SHŌGUN OSCURO



ONI DE SANGRE



DAIMYŌ



TSURUBE OTOSHI

ERRANTES



NOBUYUKI HIROSHI DAIDARABOTCHI LANDOLFO



NYX



SEDRIK



SUMOSAPO



1 MAPA A
DOBLE CARA



1 MEGALOSETA
Y 11 LOSETAS A DOBLE CARA



16 CARTAS DE ORÁCULO



104 CARTAS DE HERRERÍA



125 CARTAS DE MERCADO



80 CARTAS DE INICIATIVA



6 CARTAS DE LOCALIZACIÓN ESPECIAL



8 OMAMORIS



1 HOJA DE AYUDA

MEDIDOR DE INFLUENCIA/MALICIA



2 LIBROS DE CAMPAÑA



213 EVENTOS DE EXPLORACIÓN



10 CARTAS DE KAMI



68 CARTAS DE IA



59 CARTAS DE MISIÓN



122 CARTAS DE EVENTO DE VIAJE



76 CARTAS DE INFLUENCIA DEL SHŌGUN



7 ELEGIDOS



7 SIERVOS Y 11 ERRANTES



11 ESBIRROS / 11 ESBIRROS+



12 ANILLOS DE COLORES



28 CUBITOS DE COLORES



20 DADOS DE KI



1 DADO DE PRUEBA



9 DADOS DE ATAQUE



4 LIBROS DE MISIONES PERSONALES



8 FICHAS DE MISIÓN



32 FICHAS DE CLAN/ MISIÓN PERSONAL



1 FICHA DE RONDA



3 FICHAS DE ALIADOS



6 FICHAS DE APARICIÓN



6 FICHAS DE CIVIL



6 FICHAS DE OBJETIVO/ ESPECIAL



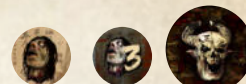
8 FICHAS DE CAMINO CORTADO/ PUNTO DE INTERACCIÓN



16 FICHAS DE PUNTOS DE ACCIÓN



ESTADOS NEGATIVOS:
7 ENVENENADO, 7 HEMORRAGIA,
6 DERRIBADO Y 6 CEGADO



21 FICHAS DE CABEZA (1/3 Y JEFE)



6 FICHAS DE BENDECIDO (1/2)



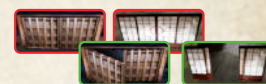
1 FICHA DE DISPARADOR /
MARCADOR DE ÚLTIMA RONDA



1 FICHA DE YASTUN LAD



6 FICHAS DE CARGA (1/2)



4 PUERTAS GRANDES
4 PUERTAS PEQUEÑAS



10 FICHAS DE CAMPAMENTO/HORDA



6 FICHAS DE CIUDAD CAPTURADA/
CIUDAD ARRASADA



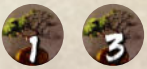
22 FICHAS DE DAÑO (1/3 Y 5/10)



12 FICHAS DE KARMA (1/3)



7 FICHAS DE +1 ARMADURA/
-1 ARMADURA



12 FICHAS DE RESISTENCIA (1/3)



56 MONEDAS (1, 5 Y 25)



1 FICHA DE MALICIA / INFLUENCIA
DEL SHŌGUN



4 FICHAS DE MEDITAR

PREPARACIÓN DE LA FASE DE AVENTURA

CONFIGURACIÓN DE LOS PERSONAJES

Antes de resolver los pasos siguientes, consulta la sección de preparación del capítulo que estés jugando. Toma nota de cualquier cambio en las reglas o de los pasos adicionales de preparación específicos de ese capítulo.

En las primeras páginas del Libro de Campaña del Acto 1 encontrarás más información sobre la preparación específica de las partidas.



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, como se muestra en el gráfico de la ficha de personaje, debajo de su nombre y nunca podrá exceder el máximo de su nivel.

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 ♥

ESTADÍSTICAS DE TOMOE

- Ataque 2 (1)
- Defensa 2 (2)
- Sinergia 2 (3)

MEDIDOR DE VIDA Y ATRIBUTOS

- A. ♥ Vida
- B. ♣ Poder
- C. ♠ Destreza
- D. ♠ Conocimiento
- E. ♣ Espíritu



- 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**: Amaterasu, Amatsumara, Amatsumikaboshi, Dosojin, Hachiman, Inari, Izanami y Susano. Una vez elegido el Kami, este se asociará al personaje durante el resto del acto.



- 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.

- Coloca las **cartas de herrería** (A.I, A.II y, opcionalmente, WotG), 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**.



- Clasificación de los mazos (A. I)
- Clase (monje)
- Nivel (1)

- 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**.

- 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 🔥.

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

- Coloca los **objetos** y el **equipo** adquiridos al lado del tablero de personaje. Si un personaje tiene 2 armas, solo puede equipar 1. Coloca bocabajo la carta de arma que no esté equipada.

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.



- Coloca 1 cubito en el **medidor de armadura**, en el valor en el que estaba al final de tu última sesión de juego.

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.



- Busca los **dados de ataque** correspondientes al **ataque fuerte** (🔥) del arma que tengas equipada.

- Coloca el resto de objetos y fichas de cada personaje al lado de su tablero.

CONFIGURACIÓN DEL MAPA DE AVENTURA



1. Coloca el **mapa** en el centro de la mesa. Está dividido en 4 territorios, 1 para cada clan: al noroeste, en rojo, el territorio del clan del Dragón; al noreste, en verde, se encuentra el territorio del clan de la Montaña; en el centro, en morado, se halla el territorio del clan Sakura; y al sur, en naranja, el del clan de la Luciérnaga.

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 el mapa de 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 del capítulo que se vaya a empezar en un montón bocabajo junto al mapa, para formar el mazo de influencia del Shōgun.

6. Reúne las cartas de mercado (A.I, A.II y, opcionalmente, WotG). Comprueba el **menor y mayor** entre los personajes. Busca las **cartas del mazo de mercado** (sin incluir las especiales) cuyo requisito se encuentre dentro de este rango y barájalas. Colócalas bocabajo junto al mapa creando el mazo de mercado.

Por ejemplo, si el conocimiento más bajo es 1 y el más alto es 3, busca todas las cartas de mercado con requisito 1-3 y deja fuera las que no tengan requisito.

Si se trata del primer capítulo, busca las cartas de mercado sin requisito y las de nivel 1, puesto que Akira tiene 1 de conocimiento y el resto 0.

7. Coloca y baraja las **cartas de evento de viaje** especificadas en el libro de campaña. Colócalas junto al mapa, con su cara verde hacia arriba, creando el mazo de eventos de viaje.

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.

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 coloca en la posición 1. En la segunda ronda, la ficha se moverá hasta la posición 2, y así sucesivamente.*

Si la ficha de ronda se mueve a un espacio con una ficha de disparador consulta inmediatamente las instrucciones de los disparadores para la fase en curso en el libro de campaña y resuelve la sección correspondiente. Si la ficha de ronda se mueve al espacio que coincide con el marcador de última ronda, esta es la última ronda que se jugará en esta fase. Tras finalizar esta última ronda, lee la sección correspondiente indicada en las instrucciones de la preparación 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. **En la primera ronda ignora este paso.** 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 alta
4. Influencia media
5. Influencia baja



Cuando se revela una nueva carta de Influencia del Shōgun, descarta la anterior, si la hubiera, a menos que un efecto te indique que no lo hagas.

4. ACTIVAR A LOS ENEMIGOS

Los enemigos del mapa se activan uno por uno. Si hay varios enemigos presentes, los jugadores deciden el orden en que se activará cada uno. Cuando un enemigo completa su activación, los jugadores eligen a otro enemigo diferente para activarlo, y así sucesivamente hasta que todos hayan actuado. **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. Siempre 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 localizaciones que avanzará hacia su objetivo. 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 17).



Se activan 2 kachis 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, los kachis se mueven 3 localizaciones hacia su objetivo, y si terminan en el mismo espacio que él, ese personaje debe hacer una prueba de combate (5). El kachi azul (X) 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 17).



Durante el turno de los personajes, los jugadores eligen uno para activarlo. Cuando ese personaje haya completado su activación, los jugadores eligen otro para activarlo. Este proceso se repite hasta que todos los personajes hayan completado sus activaciones, momento en el que finaliza la ronda.

Cuando se activa un personaje gana 3 fichas de puntos de acción (👤) y las coloca en su reserva, hasta un **máximo de 3**.

ACCIONES

Durante su activación, un personaje puede realizar cualquiera de las siguientes acciones, gastando 1 👤 cada vez.

- Viajar.
- Atacar a 1 enemigo.
- Interactuar con 1 ficha de misión o de clan.
- Interactuar con 1 servicio de una 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 (ya sea solo o en grupo) una vez durante su turno**. Por norma general, 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 👤). Éstas se pueden ejecutar en cualquier momento durante su turno, incluso a mitad de la resolución de otra acción (ver *Acciones gratuitas en la página 15*).

Además, algunas acciones pueden modificar otras, como lanzamientos de dados. Estas acciones pueden realizarse durante la acción que modifican.

VIAJAR

Recuerda: esta acción solo puede realizarse 1 vez por ronda.

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

Con los puntos obtenidos, el personaje activo puede moverse entre localizaciones adyacentes, ya sea por **calzada imperial** (pavimentada) o por **caminos peligrosos** (de tierra), gastando 1 👤 cada vez. Una vez concluido el movimiento, la acción de viaje finaliza y se pierden los puntos de movimiento que no se hayan gastado. A continuación, se robará un evento de viaje.



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**.

Si solo te has movido 1 localización, no robes evento de viaje.

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



Si todo el movimiento del personaje fue 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 (🐍). *Los viajes por caminos peligrosos (🐍) suelen ser más arriesgados.*

A continuación, lee la introducción narrativa de la cara que corresponda al tipo de recorrido realizado, como se detalla a continuación, 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.*

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 eliminan del juego después de su resolución. Los eventos de viaje descartados de este modo no se utilizarán durante el resto de la campaña.*

El mazo de eventos de viaje evolucionará 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. Cuando algún efecto añada o elimine cartas del mazo de eventos de viaje, barájalo.

▶▶ RASGOS

Normalmente, algunos eventos o misiones pueden requerir 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. Tener o no estos rasgos implicará modificaciones para la prueba, nuevas opciones o incluso permiten el éxito automático.

...pensabas. Al ir a tomar un trago de tu odre 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 (ver la página 16 del Libro de Reglas de la Fase de Exploración). Algunas de las habilidades disponibles pueden conceder un nuevo rasgo, que pueden ser útiles en momentos específicos.



▶▶ VIAJAR EN GRUPO

Si el personaje activo comienza una acción de viajar en una localización con otros personajes que **aún no se han activado ni han viajado en grupo esta ronda**, 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 localización al comienzo de la acción de viajar, para que formen parte del grupo. Los otros personajes del grupo recibirán al activarse 1  menos y **no podrán volver a viajar esta ronda**.

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

Al viajar en grupo los personajes no pueden esforzarse para ganar movimiento, ni dejar el grupo a durante el trayecto.

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, el personaje activo continuará su turno. Después, irán realizando sus activaciones los otros miembros del grupo.

▶▶ 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 monedas ().

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, teniendo disponibles el resto de  de su activación. Moverse de un  a otro  cuenta como moverse 1 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  del personaje activo, 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, teniendo disponibles el resto de  que les quedaran.





Hikaru quiere viajar hasta el 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 . Hikaru tiene 2 siendo la más baja del grupo, por lo que el grupo gana 5 . Gastan 1 para llegar a Nagoya, allí gastan 10 y 3 para viajar por mar a Ise y, finalmente, gastan su último para viajar por tierra y llegar al templo. Como han viajado en grupo no se revela ningún evento de viaje.

Hattori en su activación recibirá 2 , pero no podrá realizar una nueva acción de viajar en grupo.

ATACAR A UN ENEMIGO

Se considerará enemigo a todas las **miniaturas enemigas**, **fichas de horda** y **fichas de campamento**.

Elige un enemigo en la misma localización que el personaje activo como objetivo. Realiza una prueba de combate (ver página 17) para superar la prueba y eliminarlo del mapa.

INTERACTUAR CON UNA FICHA DE MISIÓN, DE CLAN O DE MISIÓN PERSONAL

1. Nº de misión
2. Título
3. Pista de la misión
4. Acto y capítulo
5. Título
6. Objetivo
7. Descripción de la misión
8. Conclusión
9. Nº de misión



Realiza esta acción en una localización con una ficha de misión, o en una localización con una ficha de clan o de misión personal que coincida con el personaje que realiza la acción. **No es necesario completar las misiones en un orden específico; los números se utilizan únicamente para diferenciarlas.**



Si interactúas con una ficha de misión, colócala en la reserva del personaje, da la vuelta a la carta de 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 17).



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. **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 **misión completada** o **misión fracasada** , 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 finalizada**. A no ser que se especifique lo contrario, las recompensas de una misión las obtiene el personaje que inició la misión.



Akira había colocado antes una ficha de clan en Iga al revelar una misión. Tras terminar su acción de viajar en Iga, usa 1 para interactuar con su ficha de clan y aplicar el efecto indicado en el libro de campaña. El texto confirma que la misión se completa con éxito, así que Akira retira su ficha del tablero. La misión queda 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, gasta 1 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 resistencia de la armadura.

1. Nombre
2. Resistencia de la armadura (1)
3. Efecto
4. Coste (45)
5. 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.

Además, puede gastar 10 para reparar toda la resistencia de su equipada.

Cada armadura tiene un valor máximo de resistencia que puede reducirse durante los combates y eventos.

Cada personaje puede tener en su reserva un **máximo de 2 armas (la equipada y la no equipada)** y **1 armadura**. Si esta acción hiciera que el personaje superara este límite, tendrá que vender 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 colocándola boca abajo.

Si el límite se supera fuera de una interacción con una herrería, el personaje debe descartar cualquier carta para cumplir el límite y las devuelve al mazo correspondiente. A no ser que se indique específicamente, las armas y armaduras no pueden ser descartadas por efectos del juego.

▶▶ MERCADO

Revela las primeras 3 cartas superiores del mazo de mercado. El personaje activo puede comprar cualquiera de las cartas reveladas, colocando cada carta comprada en su reserva. Las cartas que no se compran se devuelven al mazo de mercado y se baraja.



1. Nombre
2. Requisito de conocimiento (2)
3. Rango (2)
4. Efecto
5. Coste (15)
6. Tipo (consumible)

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

Cuando el personaje activo esté interactuando con el mercado, también puede vender objetos y/o cabezas de su reserva. 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 obtienen, principalmente, derrotando a los enemigos en la fase de exploración.

▶ LÍMITE DE OBJETOS Y OBJETOS ESPECIALES

Cada personaje puede tener en su reserva un **máximo de 2 objetos de mercado de tipo permanente** y un **máximo de 5 objetos de mercado 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, las devuelve a su mazo y lo baraja.

Los objetos de tipo **especial**, no cuentan ni para el límite de 2 objetos **permanentes**, ni para el límite global de 5 objetos. Los objetos especiales ignoran cualquier efecto que los descarte, a no ser que se especifique lo contrario.

▶▶ 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, por su cara a color.

La sección de preparación de la fase de aventura del capítulo que estés 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, voltear la carta y anótalas 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.

INTERACTUAR CON UN SANTUARIO

Realiza esta acción en cualquier 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. Si se alcanza el espacio 3 del medidor, se desbloquea la segunda habilidad de Kami. Si se alcanza el espacio 6, se desbloquea la habilidad del Modo Kami.

TRABAJAR O DESCANSAR

Trabajar: si el personaje activo se encuentra en una ciudad, gana 2 ①.

Descansar: si el personaje activo se encuentra en un lugar que NO sea una ciudad, recupera 1 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 (知).



Si el objeto es de tipo **consumible**, devuélvelo al mazo de mercado y barájalo.

Si el objeto tiene la palabra clave "X usos",

al obtenerlo, añade X cargas utilizando ①. Cada vez que se utilice, retira una ficha. Cuando no quede ninguna ①, devuélvelo al mazo de mercado y barájalo.

Si el objeto es de tipo **permanente**, puede utilizarse ilimitadamente, a menos que se indique lo contrario en la carta.

INTERCAMBIAR EL ARMA

Cambia tu arma equipada por tu arma sin equipar. Coloca bocaabajo la carta del arma sin equipar.

COMPARTIR

Realiza esta acción gratuita si el personaje activo se encuentra en el mismo lugar que uno o varios personajes.

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

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 al objeto especial, el "Omamori de Jirōbō" que les permite, UNA vez por fase de aventura, compartir información de UNA misión activa entre todos los personajes. Después de hacerlo, todos los "Omamori de Jirōbō" dejarán de estar disponibles hasta la siguiente fase de aventura. 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



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.

completar la misión.

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**, la fase finaliza en fracaso.
- **Todos los personajes son derrotados**, la fase finaliza en fracaso.
- **Se cumple una condición de finalización** especificada en la sección de preparación de la fase de aventura, que puede indicar la finalización en éxito o fracaso.

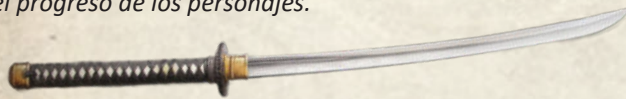
Lee inmediatamente la sección indicada en la preparación de la fase para **el éxito o el fracaso**, y a continuación, para cada personaje derrotado, resuelve la sección de personaje derrotado de la página 17. Revela todas las **cartas de misión** que no hayan sido completadas y resuelve la sección de fracaso 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 terminas la fase con éxito, cada personaje recupera  igual a su nivel.

Si la fase termina en fracaso, la campaña continua pero los personajes no recuperan .

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

ATRIBUTOS

-  La fuerza física del personaje. Se añade a las pruebas de .
-  La destreza del personaje. Se añade a las acciones de viajar.
-  La fuerza espiritual del personaje. Reduce la probabilidad de perder puntos de atributo tras resucitar.
-  El conocimiento del personaje. Permite equipar mejores objetos.

CIUDADES ARRASADAS O 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 seguimiento de campaña.

Si algún efecto del juego no lo ha hecho aún, 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.

ESTADOS POSITIVOS



►► BENDECIDO

Si un personaje con una ficha de estado bendecido fuera a adquirir un estado negativo, en su lugar, descarta una ficha de estado bendecido.

FICHAS DE CAMINO CORTADO



La sección de preparación de la fase de aventura del capítulo que estés 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, **sin embargo, los enemigos sí pueden viajar por ellos con normalidad.**

GANAR OBJETOS

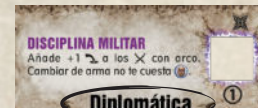
Cuando un efecto del juego te indique que ganes 1 o varios objetos, róbalos de forma aleatoria del mazo de mercado.

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

Las habilidades de los personajes no se utilizan durante esta fase, pero pueden conceder **rasgos** que tengan algún efecto durante la fase de aventura.



*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) **solo estará disponible durante la fase de aventura**, a excepción de la habilidad "Camino conocido" de Izanami que estará disponible en ambas fases.

La habilidad de Kami con requisito 3+ (2) y la habilidad modo Kami (3) **solo lo estarán disponibles para la fase de exploración.**



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.



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.

Este tipo de misiones no pueden ser compartidas con otros personajes con la acción gratuita "compartir".

* MISIONES PERSONALES *

Lee la introducción de cada uno de los libros de historia personal. A continuación:

Hikaru: 401.

Tomoe: 501.

PERSONAJES DERROTADOS

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. Si, además, estás jugando en el modo Yomi consulta las reglas en la página 20 del reglamento de la fase de exploración.

Cuando un personaje es resucitado, realiza una prueba de (X), donde X es el nivel actual del personaje (ver Pruebas de atributo en esta página). 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 puede perderse en ningún momento.

Los atributos se registran en el tablero de cada personaje.

PERSONAJES REZAGADOS

Cuando una consecuencia indique que el personaje queda rezagado, este pierde todas las (X) 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 descarta alguna ficha de bendecido (X).

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** (X) y sumando su puntuación del atributo asociado a la prueba y cualquier modificador aplicable. Si el valor **igual 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 (X).

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

Hikaru tiene 1 (X) y se enfrenta a una prueba de (X) (5). Lanza el (X) y obtiene un 4. Al sumar su 1 (X), supera la prueba y lee las consecuencias marcadas con (X).

PRUEBAS DE COMBATE

Las pruebas de combate se indican con el símbolo (X), donde X es la dificultad.

Realiza una prueba de combate lanzando los dados indicados en el ataque fuerte (X) del arma equipada, sumando los valores obtenidos al (X) 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. En caso contrario la prueba fracasa. 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 .

Si el objetivo de la prueba de combate  era un enemigo en el tablero y la prueba tiene éxito, el enemigo es retirado del mapa y el personaje activo gana 1 , añadiéndola a su reserva. Si la prueba fracasa, 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.

El dado concentrado () y los efectos de Yin Yang () **no están disponibles durante la fase de aventura**. Su uso se detalla en el reglamento de la fase de exploración.



Tomoe se enfrenta a 2 kachis en su localización cuya dificultad de combate es 6 . Realiza una primera acción de combate contra uno de los kachis. Lanza un dado verde y otro rojo, como indica el  de su arma equipada. El resultado de la tirada es 5, añade su poder (1 ) para un total de 6. Por lo tanto, supera la prueba, retira la miniatura del kachi y lee las consecuencias asociadas a .

En determinadas situaciones varios personajes pueden participar en una misma tirada de ataque conjunta. El personaje activo deberá gastar 1  para iniciar su ataque de la forma habitual. Los personajes presentes en la misma localización y que todavía no hayan activado, podrán atacar de la forma habitual y sumar sus resultados al ataque del personaje activo. Los personajes que participen de esta forma ganarán 1  menos durante su activación.

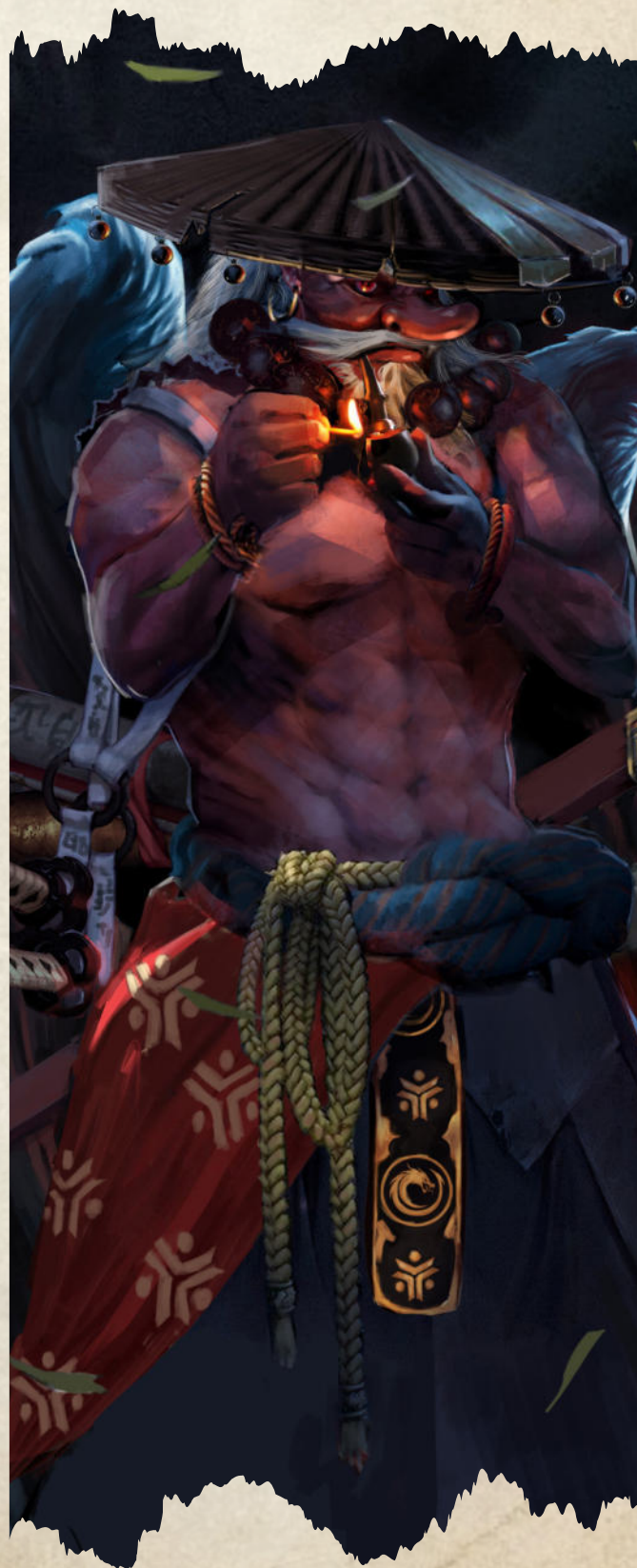
Hikaru va a realizar una prueba de combate  (10) contra un campamento enemigo. Tomoe todavía no ha activado esta ronda, por lo que decide colaborar. Hikaru gasta 1  y ambos realizan un , suman sus , obteniendo 12 y superando la prueba. Tomoe, al inicio de su activación, obtendrá 1  menos.

RECIBIR DAÑOS E IMPACTOS

A veces, los eventos, las misiones o los enemigos causan  o  a los personajes.

Si un personaje recibe impactos () , resta primero el valor de la armadura  que tenga equipada. Si el resultado es mayor que 0, reduce su  en esa cantidad.

Si el personaje recibe daño directo , redúcelo directamente de su medidor de .



ÍNDICE

A

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

B

Bendecido, 16, 17

C

Calzada imperial, 11
Camino cortado, 16
Caminos peligrosos, 11
Cartas
 Eventos de viaje, 11
 Herrería, 7, 14
 Influencia del Shōgun, 8, 9, 10
 Kami, 7, 16
 Localización especial, 8, 15
 Mercado, 8, 14
 Misión, 8, 13
Ciudad arrasada, 16
Ciudad capturada, 16
Clase, 6
Compartir, 15
Comprar, 14
Conocimiento, 6

D

Dados
 Ataque, 7, 17
 Dado de prueba, 17
Descansar, 15
Destreza, 6, 11
Disparador, 9

E

Espíritu, 6, 17
Eventos de viaje, 11
Éxito, 17, 18

F

Ficha de Clan, 13
Ficha de habilidad, 7, 12, 16
Fichas de karma, 15
Fracaso, 17, 18

H

Herrería, 14
Hoja de seguimiento de campaña, 17

I

Influencia
 Ficha de influencia, 8, 9
 Influencia del Shōgun, 8, 9
 Medidor de influencia, 8, 9
Interactuar con, 13
 Carta de localización especial, 15
 Ciudad, 14
 Ficha de clan, 13
 Ficha de misión, 13
 Ficha de misión personal, 13, 17
 Santuario, 15
Intercambiar el arma, 15

K

Kami
 Afinidad, 7, 16
 Habilidades, 16
 Modo Kami, 16

L

Libro de campaña, 6, 8, 9

M

Medidor
 Armadura, 7, 14
 Influencia, 8, 9
 Vida, 6, 14, 15
Mercado, 14
Misión, 13
Misiones personales, 13, 17
Movimiento, 10, 11, 12

N

Nivel
 Nivel de armadura, 7
 Nivel de Influencia, 9
 Nivel de personaje, 6, 7, 14, 16, 17

O

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

P

Personaje derrotado, 17
Poder, 6, 17

Posada, 14
Pruebas de atributo, 17
Pruebas de combate, 13, 17
Puerto, 12

R

Rasgos, 12, 17
Reparar, 14
Requisito, 8, 15, 16
Resucitar, 17
Rezagado, 17
Ronda, 8, 9

T

Trabajar, 15

U

Utilizar un objeto, 15

V

Vender, 14
Viajar, 11
 Esforzarse, 11
 Puntos de movimiento, 11
 Viajar en grupo, 12
 Viajar por mar, 12
Vida, 6, 14, 15, 18

ICONOGRAFÍA

FICHAS

Armadura +1/-1	Ciudad capturada/ Ciudad arrasada	Misión (1-8)	Punto de aparición (6 colores)
Aliados	Civil (6 colores)	Monedas (1, 5 y 25)	Punto de interacción/ Camino cortado
Bendecido x1/x2	Disparador/ Marcador de Última Ronda	Objetivo (6 colores)/ Especial	Resistencia x1/x3
Cabeza (jefe) Cabeza x1/x3	Daño x10/x5 Daño x3/x1	Puerta (cerrada/abierta)	Ronda
Campamento/ Horda	Influencia/ Malicia	Punto de acción	Yastun Lad
Carga x1/x2	Karma x1/x3		Meditar

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
Éxito	Naranja
Fracaso	Rojo
Karma	Verde
Lee	Dado de prueba
Moneda	Dado de Ki
Yin Yang	Dado concentrado

SIMBOLOGÍA

	Naranja	Verde	Morado	Rojo	Azul (expansión)
IMPACTOS	0	0	0	0	0
1	1	1	1	1	1
2	2	2	2	2	2
3	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4
5	5	5	5	5	5
6	6	6	6	6	6

DADO CONCENTRADO

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