



REGLAMENTO
FASE DE EXPLORACIÓN

TABLA DE CONTENIDOS

Preparación de la fase de exploración	2
Resumen de la fase de exploración	6
Fin de la fase de exploración	15
Conceptos clave	16
Expansión Shinigami	20

Habilidades de los personajes	21
Habilidades de los Kamis	24
Índice	27
Iconografía	28

PREPARACIÓN DE LA FASE DE EXPLORACIÓN

Antes de preparar la fase de exploración, si acabas de completar una fase de aventura, deja el mazo de mercado y la reserva general de fichas de karma, cabezas y puntos de acción

en la zona de juego. Guarda todos los demás componentes que se te indicó que colocaras como parte de la preparación del mapa durante la fase de aventura anterior.

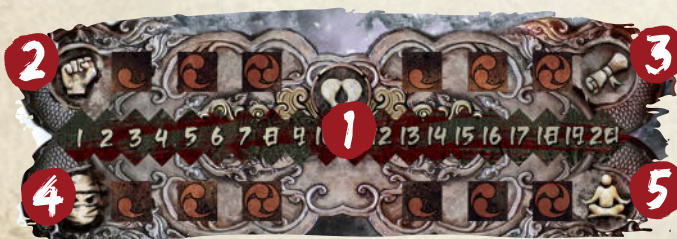
PREPARACIÓN DE LOS PERSONAJES



El juego está diseñado de tal manera que puedas pasar directamente desde la configuración de personaje con la que terminaste la fase anterior a la fase actual, haciendo ajustes mínimos a dicha configuración.

No todos los pasos siguientes serán necesarios si el juego se guarda usando las bandejas de almacenamiento incluidas.

1. Coloca el **tablero de cada personaje** delante del jugador que lo controla.
2. Los personajes pueden **intercambiar objetos**, como si estuvieran realizando la acción de compartir de la fase de aventura, antes de que comience la fase de exploración.
3. Toma un número de **dados de ki** (🔵) igual al nivel del personaje, lánzalos y **colócalos en la reserva del personaje**. En su turno podrán utilizarlos para activar sus habilidades disponibles.
4. Coloca 1 cubito en el **medidor de vida**, en el espacio que coincida con los ❤️ actuales.
5. Coloca los cubitos según la puntuación actual de los **atributos**.



1. Vida 2. Poder 3. Conocimiento 4. Destreza 5. Espíritu
6. Coloca la **carta del Kami** de cada personaje junto a su tablero.
7. Coloca 1 cubito en el **medidor de afinidad del Kami** en el espacio que coincide con la afinidad actual.



8. Coloca las **cartas de herrería** de cada clase, hasta su nivel actual en un montón bocabajo junto a cada tablero de jugador.



- A. Resistencia de la armadura (1)
- B. Coste (45)
- C. Clase (Monje)
- D. Nivel (1)

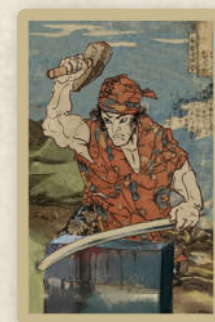
9. Inserta las **fichas de habilidad** ya adquiridas en el tablero. *En la primera fase de exploración solo estará disponible la primera habilidad.*



10. Coloca los **objetos** y el **equipo** adquiridos en la reserva. Si un personaje tiene 2 armas, coloca bocabajo la que no esté equipada.



EQUIPADA



SIN EQUIPAR

11. Coloca 1 cubito en el **medidor de armadura** en el valor en el que finalizó la última fase jugada.
12. Busca los **dados de ataque** correspondientes al tipo de arma que tengas equipada.
13. Coloca 4 **fichas de puntos de acción** (👤) en la reserva. *Durante la fase de exploración, los personajes pueden tener hasta 4.*
14. Coloca el **medidor de malicia del Shogun** en el centro de la mesa y la **ficha de malicia del Shogun** fuera del mismo. La malicia comienza en 0.

PREPARACIÓN DE UNA ZONA

La fase de exploración se desarrolla en distintas zonas. Están formadas por losetas **1**, que a su vez están compuestas por casillas **2**.

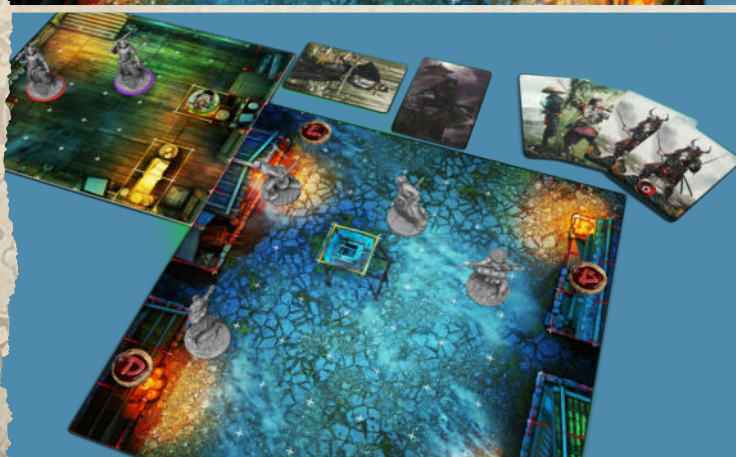
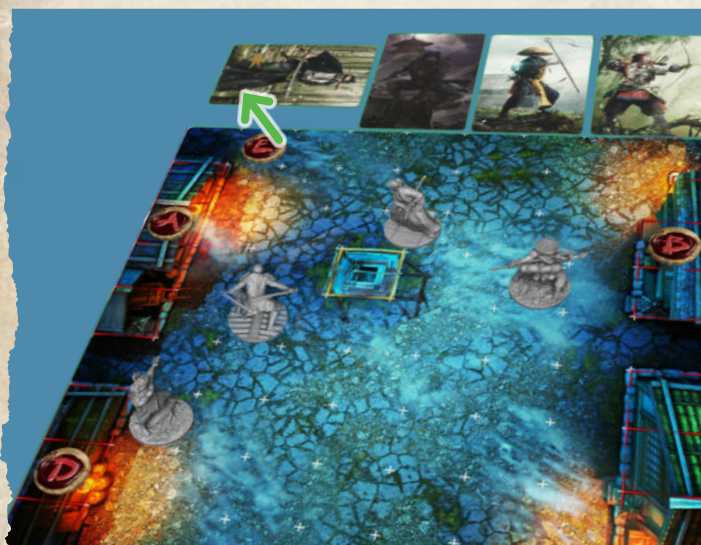
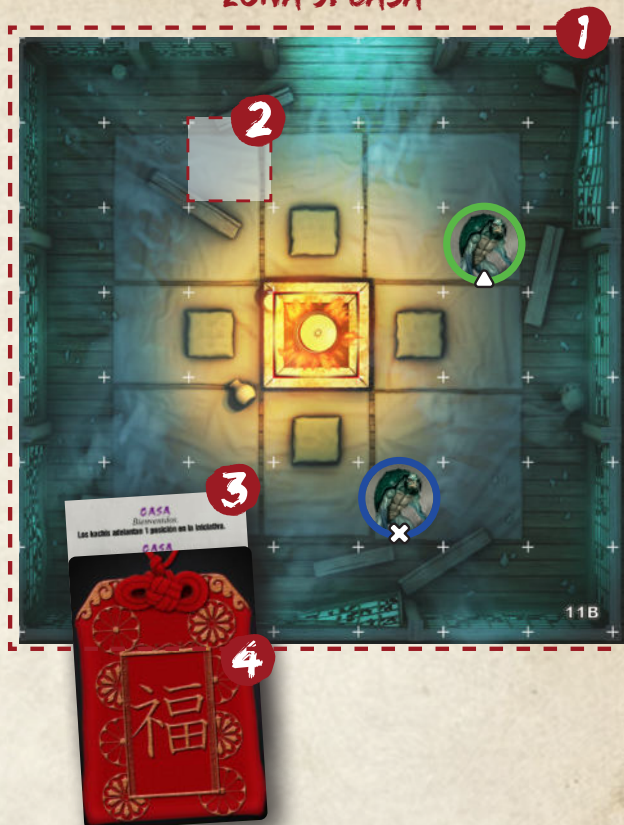
En el libro de campaña, después de la introducción del capítulo, está incluida la preparación de la primera zona de la fase de exploración. Cada zona puede tener asociadas hasta **2 cartas de evento de exploración: verde** (🍀) y **rojo** (🔴) **3** que deben colocarse dentro de las fundas omamori **4**.

Hay dos formas de acceder a una nueva zona: explorando o viajando.

Explorar: en ocasiones, gastar 1 🧠 para interactuar con un **punto de interacción** o con una puerta abre el acceso a una nueva zona. La nueva loseta se conecta adyacente a la actual, incluyendo los enemigos que indique su preparación, sin especificar ninguna zona en la que ubicar a los personajes. La ronda en curso continúa tras actualizar la iniciativa (*ver Determinar la iniciativa en la página 7*) con los nuevos enemigos y las criaturas que no hayan activado esta ronda. Tras hacerlo, el personaje activo puede seguir gastando los puntos de movimiento 🏃, que tuviera, y luego, continuar su activación.

Viajar: otras veces, la interacción con un punto permitirá el acceso a zonas más remotas, no conectadas directamente con la loseta actual. Retira las zonas en juego, incluyendo sus miniaturas y eventos. Añade la nueva zona acorde con la preparación indicada, y coloca a los personajes en juego en cualquier espacio del recuadro indicado como inicial. A continuación, la ronda en curso termina y empieza una nueva, actualizando la iniciativa.

ZONA 5: CASA



EXPLORAR

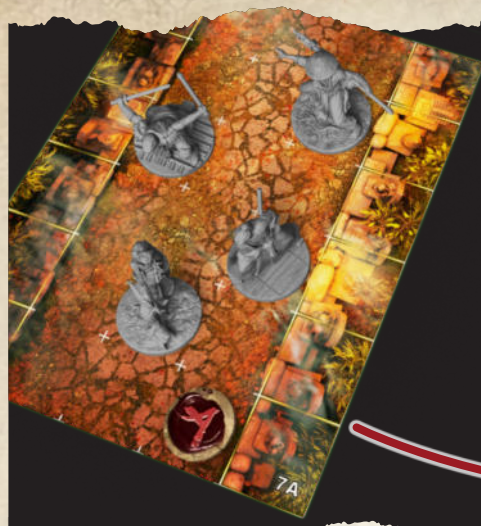
Los personajes han avanzado en su aventura. Hattori ha interactuado con el punto de interacción A y ha descubierto una nueva localización, la loseta 10B. Al revelar la nueva zona, aparecen dos nuevos enemigos: el kachi rojo y el kachi morado.

Hikaru y Tomoe aún no se han activado, por lo que sus cartas de iniciativa se barajan con las de los nuevos enemigos y se actualiza la iniciativa.

La activación de Hattori continúa y, si le quedan puntos de movimiento 🏃, puede utilizarlos, ya que revelar una nueva zona no interrumpe la acción en curso.

Después, continúa su activación como de costumbre.





VIAJAR

Tomoe interactúa con el punto **A**, y la sección correspondiente revela una nueva zona, que incluye casillas iniciales para todos los personajes. El grupo se desplaza inmediatamente a la nueva zona y retira del juego la zona antigua, incluidas las miniaturas y fichas que allí se encuentren. No se juegan más eventos para la zona eliminada.

Reduce los dados de Ki de todos los personajes e inicia una nueva ronda. Baraja las cartas de todas las criaturas en juego y reinicia la iniciativa.



ENEMIGOS: ESBIRROS

Coloca el tablero del esbirro junto a la zona en la que se encuentra el enemigo y utiliza bases de diferentes colores para diferenciar las miniaturas de un mismo tipo.

Los colores de los anillos y las franjas de los tableros se asocian



para identificar qué miniatura de un tipo determinado ha recibido daño o ha sido afectada por estados negativos.

1 Vida.

2 Movimiento.

3 Rango.

4 Defensa.

5 Armadura.

1 AKANAME

6

1. Iniciar a adyacente.

2. Hacer un enemigo.

3. Hacer un enemigo.

4. Hacer un enemigo.

5. Hacer un enemigo.

1 Versión normal.

2 Versión mejorada.

3 Habilidades.

4 Comportamiento normal.

5 Comportamiento agresivo.

6 Dados de ataque.

7 Características.

2 AKANAME

7

1. Iniciar a adyacente.

2. Hacer un enemigo.

3. Hacer un enemigo.

4. Hacer un enemigo.

5. Hacer un enemigo.

Los esbirros son los más numerosos y menos peligrosos entre los seguidores del Shōgun.

Si en las instrucciones de preparación de una zona aparece un "+" junto al nombre del esbirro, utiliza la versión mejorada (fondo negro) de la tarjeta de esbirro. En caso contrario, utiliza la versión normal (fondo azul). Cuando la preparación

de una zona indique que se use la versión mejorada "+", cualquier esbirro de ese tipo que se juegue durante el capítulo en curso usará también la versión mejorada.

Recuerda que los esbirros pueden aparecer como parte de la preparación de la zona o mediante eventos de exploración, interacciones y otros efectos.

ENEMIGOS: SIERVOS Y ERRANTES

Los siervos son enemigos únicos, mucho más poderosos que los esbirros.

Coloca el tablero de los siervos bocarriba junto a la zona en la que se encuentra el enemigo.

Los errantes son individuos de lealtades desconocidas que puedes encontrar durante tu aventura.

Durante la preparación de la fase de exploración, podrás recibir instrucciones de añadir errantes a una zona. El libro de campaña especificará si estos errantes actúan como aliados o enemigos.

Trata a los errantes como siervos a la hora de activarlos. Los errantes aliados son considerados como elementos vulnerables por los enemigos de los personajes a la hora de determinar su objetivo, esto implica que son objetivos prioritarios cuando haya varios objetivos disponibles para la misma línea de activación del enemigo (ver "Elementos vulnerables" en la página 18). Los errantes, aliados o no, no dejan cabezas al ser derrotados.

ENEMIGOS: ELEGIDOS



Coloca el tablero del elegido junto a la zona en la que se encuentra, baraja las cartas de IA del elegido 1 bocabajo y colócalas sobre su tablero. La parte superior derecha de su tablero 2 muestra sus habilidades y la zona central sus características 3.

Los elegidos son los enemigos más peligrosos a los que te enfrentarás.

RESUMEN DE LA FASE DE EXPLORACIÓN

La fase de exploración se divide en una serie de rondas compuestas por los siguientes pasos:

RONDA

1. Roba una nueva carta del Oráculo, resuelve eventos y aplica malicia, si es necesario.
2. Determinar la iniciativa.
3. Activaciones.
4. Reducir los dados de Ki .

REGLAS DE ORO

- ✿ La palabra clave "enemigo" se aplica a las criaturas (personajes, aliados, enemigos y elementos vulnerables vivos, como los civiles) contra las que está luchando la criatura activa.
- ✿ Como regla general, y especialmente cuando se revelan los efectos de los eventos de exploración, la palabra clave "enemigo" se aplica a las criaturas contra las que luchan los personajes, incluyendo esbirros, siervos, elegidos y errantes (si es el caso).
- ✿ Si un efecto requiere colocar un componente del que ya no hay disponibles, como una miniatura, ignora el efecto.
- ✿ Si un efecto obliga a un personaje a perder un recurso que no posee en cantidad suficiente (como monedas, karma o armadura), perderá solo lo que tenga disponible, incluso si es menos de lo especificado.
- ✿ En el caso de que no haya establecidas suficientes condiciones de desempate en algún efecto o activación, los jugadores eligen la resolución que prefieran.
- ✿ Cuando un  o efecto se aplique a varios objetivos, lanza el  1 sola vez y aplica el resultado a todos los objetivos.



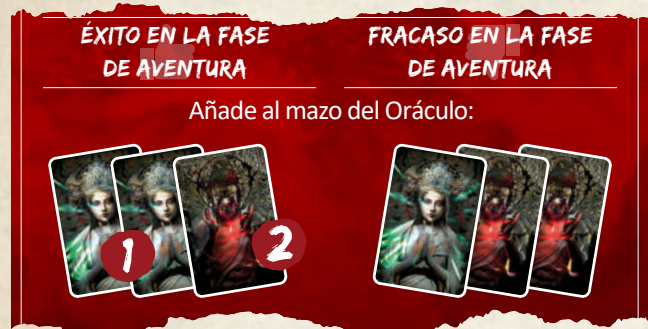
La secuencia del kachi indica que debe moverse y atacar al enemigo con . Sin embargo los dos objetivos disponibles, Akira y Tomoe, tienen la misma . Dado que no hay otras condiciones de desempate que aplicar, los jugadores deciden que el kachi atacará a Akira.

1. MAZO DEL ORÁCULO, EVENTOS Y MALICIA

CREAR EL MAZO DEL ORÁCULO

El libro de campaña indicará la cantidad de cartas de oráculo de cada tipo (verdes o rojas) que se añaden al mazo para cada zona activa en función del éxito o fracaso que se tuvo en la última fase de aventura.

Comienza creando el mazo del oráculo añadiendo las cartas mencionadas para la zona 1 de la fase de exploración actual.



1 Carta de oráculo verde 2 Carta de oráculo roja

La preparación de cada nueva zona indica si deben añadirse nuevas cartas al mazo del oráculo. Después de agregar las cartas de esta manera, debes barajar nuevamente todo el mazo del oráculo, sin incluir las ya descartadas.

SELECCIONAR EVENTOS DE EXPLORACIÓN

Al comenzar cada capítulo, y cuando se revele una nueva zona mediante exploración o viaje, debes seguir los pasos correspondientes para seleccionar los eventos de exploración de cada zona nueva:

1. Busca todas las cartas de evento relacionadas con las zonas nuevas. Normalmente cada zona tiene cartas de evento **verdes** y **rojas**, que se identifican por el nombre en la parte superior de la carta. Algunas zonas tienen cartas de eventos **moradas**, en lugar de las **verdes** y **rojas**. Estas cartas representan eventos específicos para esa zona en particular.
2. Una vez que tengas todas las cartas de evento de exploración, coloca cada una en una funda Omamori junto a su zona respectiva.

REVELAR CARTA DE ORÁCULO

Al inicio de cada ronda, revela la carta superior del mazo del oráculo. Si estuviera vacío, baraja inmediatamente todas las cartas de oráculo ya reveladas para crear un nuevo mazo.

Una carta roja indica que es probable que los eventos y las activaciones enemigas sean más peligrosos para los jugadores esta ronda, mientras que una carta verde significa que es probable que lo sean menos.

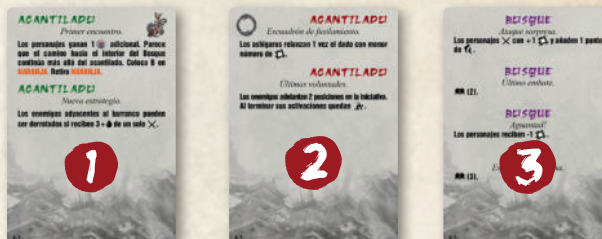
RESOLVER EVENTOS

Por cada zona que contenga al menos 1 miniatura, revela y resuelve un evento de su zona. Si una zona tiene cartas de evento **verde** y **rojo** asignadas, revela el siguiente evento (extrayéndolo del omamori correspondiente) del color que coincida con la carta de oráculo revelada esta ronda (**rojo** o **verde**). Si una zona tiene eventos guionizados (**morado**), revela y resuelve el siguiente evento.

Las cartas de evento de exploración indican si estás jugando con eventos guionizados o aleatorios.

Recuerda que las cartas de evento de exploración se guardan dentro del omamori, por lo que los jugadores deben revelar los eventos de uno en uno.

Además de por su color, las cartas de evento de exploración también se diferencian por un icono en su parte superior. Las cartas verdes incluyen un  y las rojas un . Las cartas de eventos guionizados no incluyen ningún icono.



1 Evento verde 2 Evento rojo 3 Evento morado (guionizado).

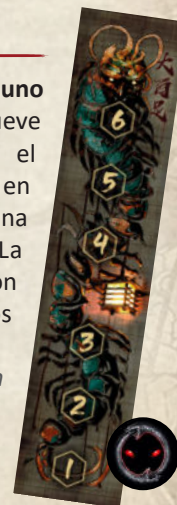
Los efectos de los eventos, a menos que se indique lo contrario, solo están activos **durante la ronda en la que se resuelven**. Los eventos se aplican a las criaturas que se encuentren en la zona correspondiente en el momento de su resolución.

Los efectos de evento se mantienen incluso si se mueven fuera de la zona en la que iniciaron su activación.

MALICIA

Si necesitas resolver un evento y no hay ninguno disponible en la carta correspondiente, mueve la ficha de malicia un punto hacia arriba en el medidor de malicia. Si la **ficha de malicia** llega en algún momento a la posición 6, el capítulo termina inmediatamente en fracaso (ver página 16). La sección de preparación de la fase de exploración puede especificar efectos adicionales relacionados con la malicia.

Recuerda colocar el medidor de malicia del Shogun y su ficha junto a la zona de juego. La ficha de malicia siempre empieza fuera del medidor.



2. DETERMINAR LA INICIATIVA

Para determinar la iniciativa, que se utiliza para establecer el orden de las activaciones, sigue estos pasos:

1. Busca la carta de iniciativa correspondiente a cada personaje, esbirros (respetando sus colores), siervos o errantes, y barájalas. Luego, coloca las cartas barajadas bocarriba en fila, de izquierda a derecha, para formar la cola de iniciativa. Hay eventos de exploración que indican que la iniciativa se revele carta a carta.
2. Aplica cualquier evento o efecto de habilidad en la cola de iniciativa.
3. Coloca las cartas de iniciativa correspondientes a cualquier **elegido** en juego a la izquierda de las cartas ya colocadas en la cola, al principio de la misma. Los elegidos siempre se activan en primer lugar.

ALTERAR LA INICIATIVA

Algunas habilidades y eventos afectan a la iniciativa. Resuelve estos efectos en el siguiente orden:

1. EFECTOS DE LOS EVENTOS.

Siempre que un evento modifique la iniciativa, hazlo de izquierda a derecha si el efecto adelanta la iniciativa, y de derecha a izquierda si el efecto la retrasa.

2. EFECTOS DE LAS HABILIDADES DE PERSONAJE ✖.

Si varias habilidades de personaje afectan a la cola de iniciativa, los jugadores eligen el orden en que se resuelven.

3. EFECTOS DE LAS HABILIDADES ✖ DE ENEMIGOS O ERRANTES.

Si varios enemigos o errantes afectan a la cola de iniciativa, los jugadores eligen el orden en que se resuelven sus efectos.

Los siervos y errantes tienen la habilidad pasiva ✖ de avanzar hasta 3 espacios cada ronda en la cola de iniciativa.

4. INTERCAMBIO DE PERSONAJES.

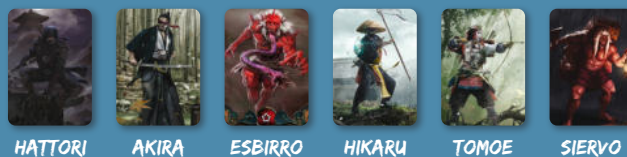
Después de que todos los efectos se hayan resuelto, **una vez por ronda**, los jugadores pueden intercambiar la posición de 2 cartas de iniciativa de **personajes**, para alterar estratégicamente el orden de activación de los mismos.

AÑADIR NUEVOS ENEMIGOS

Cuando se añada un nuevo enemigo, todas las cartas de iniciativa de las miniaturas recién colocadas se añaden a la iniciativa. Sus cartas se barajan con las que aún no se han activado en esta ronda. A continuación, se actualiza la iniciativa colocándolas, al azar, **después de la carta cuya activación está en curso**.

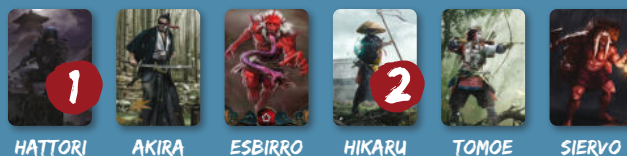
Cuando las cartas de iniciativa se añaden en la iniciativa de esta forma, no se aplican los efectos modificadores habituales, como eventos, habilidades de personajes y/o habilidades de enemigos.

Una vez finalizada la activación actual, se continúan activando las cartas de la iniciativa actualizada.



HATTORI AKIRA ESBIRRO HIKARU TOMOE SIERVO

Las cartas de iniciativa se barajan y se colocan en la cola. No hay ningún efecto de evento a aplicar esta ronda.



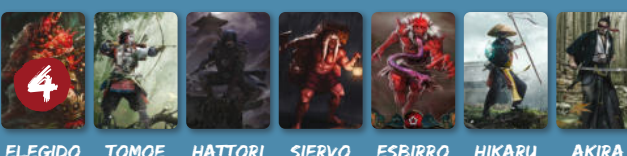
HATTORI AKIRA ESBIRRO HIKARU TOMOE SIERVO

La habilidad de Akira "sexto sentido" le permite avanzar 1 posición **1**. La carta de siervo avanza, acto seguido, 3 espacios **2**.



TOMOE HATTORI SIERVO ESBIRRO HIKARU AKIRA

Los jugadores eligen intercambiar las posiciones de Akira y Tomoe **3**.



ELEGIDO TOMOE HATTORI SIERVO ESBIRRO HIKARU AKIRA

Finalmente, una carta correspondiente a un elegido se añade al principio de la cola **4**. La iniciativa está lista.

3. ACTIVACIONES

Una por una, comenzando por la carta situada más a la izquierda en la cola de iniciativa, y procediendo de izquierda a derecha, se activan las miniaturas. Una vez activada, gira 90 grados la carta correspondiente de la cola de iniciativa para indicar que ya ha sido activada. Cuando todas las cartas de la cola de iniciativa hayan sido giradas, se pasa al siguiente paso de la ronda.

En algunas ocasiones, las reglas especiales de la zona pueden establecer condiciones de activación para criaturas que no usan miniatura, como los elementos vulnerables (*consulta elementos vulnerables en la página 18*). Cuando así sea, sigue las instrucciones indicadas para esas activaciones.

ACTIVACIÓN DE LOS PERSONAJES

Al comienzo de su activación, cada personaje gana 3 fichas de puntos de acción (👤), colocándolas en su reserva. Durante su activación, un personaje puede realizar cualquiera de las siguientes acciones gastando 👤:

1. Mover 🏃 y esforzarse.
2. Usar habilidad de técnica ⚡.
3. Relanzar los dados de ki (🔵).
4. Atacar ✖.
5. Interactuar.
6. Utilizar un objeto.
7. Meditar.

Cada acción puede realizarse varias veces y en cualquier orden, con la excepción de que **un personaje solo puede mover y atacar una vez en cada activación**.

Cuando un personaje inicia una acción, debe completarla antes de realizar otra, a excepción de si es **Interactuar, Utilizar un objeto** o realizar una de las siguientes **acciones gratuitas**:

- ACCIONES GRATUITAS**
1. Colocar dados de ki (🔵).
 2. Retirar dados de ki (🔵).
 3. Recuperar 1 ficha de cabeza (👤).
 4. Activar el modo Kami.

Estas acciones pueden ser realizadas por un personaje durante su turno y no requieren gastar 👤 para ejecutarse. Además, cada una tiene sus propias reglas sobre cuándo puede llevarse a cabo (*ver página 11*).

Al final de la activación de un personaje, si le queda más de 1 👤 sin utilizar, devuelve todas menos 1 a la reserva.

Si los personajes conservan 1 punto de acción, podrán disponer de hasta 4 para su siguiente activación.

Ningún personaje puede tener más de 4 👤 en ningún momento; por lo tanto, si fuera a recibir un quinto, se descarta de inmediato.

ACCIONES

▶▶ MOVER Y ESFORZARSE

Esta acción solo puede realizarse una vez por activación.

El personaje activo gasta 1 👤 para ganar puntos de movimiento (🏃) equivalentes a 3 + 🏃 + cualquier otro efecto

activo. Si lo desea, a continuación puede **esforzarse**, gastando 1 👤 extra para ganar 3 🏃 adicionales (esta vez sin sumar 🏃 y modificadores), pudiendo repetir este proceso tantas veces como desee.

Los personajes pueden moverse a través de casillas ocupadas por otros personajes o aliados, pero deben finalizar su movimiento en una casilla vacía. Además, los personajes **solo pueden moverse en diagonal a través de casillas vacías u ocupadas por aliados**.

Consulta la sección de terreno ocupado en la página 20 para saber qué casillas se consideran ocupadas.

Las casillas que contienen enemigos se consideran ocupadas.

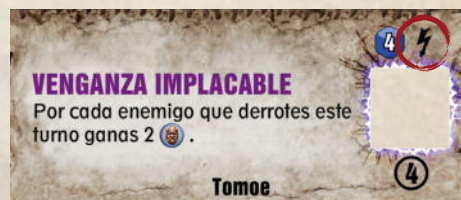


HIKARU intenta moverse adyacente al Enterrador. Como no tiene 🏃, obtiene 3 puntos de 🏃. Gasta 1 🏃 para moverse en diagonal. No puede volver a moverse en diagonal, ya que la casilla en la que está el kachi se considera ocupada y le impide pasar a través de ella. HIKARU se mueve 1 casilla hacia abajo y 1 casilla hacia la derecha, y a continuación gasta 1 👤 para **esforzarse** y obtener 3 🏃 adicionales. Luego, utiliza 1 🏃 para moverse adyacente al Enterrador. Finalmente, elige no gastar sus 2 🏃 restantes y termina su acción de movimiento.

▶▶ USAR HABILIDAD TÉCNICA ⚡

Gasta 1 👤 para activar una habilidad ⚡ de la que cumplas los requisitos.

Consulta la página 18 para obtener más información sobre las habilidades y sus requisitos.



El gasto de 1 👤 para activar una habilidad ⚡ es independiente al gasto de 👤 para realizar un ataque que se vea modificado por dicha habilidad.

▶▶ RELANZAR LOS DADOS DE KI (🔵)

Gasta 2 👤 para relanzar cualquier cantidad de 🔵 en ranuras activas, agotados o en la reserva. Todos los dados lanzados se devuelven a la reserva del personaje.



1 Reserva 2 Activos 3 Agotados

▶▶ ATAQUE

Esta acción solo puede realizarse una vez por activación, ya sea para atacar activando una habilidad de ataque (X) o realizando un ataque con el arma equipada.

Elige un enemigo dentro del rango (↗) del arma equipada y en la línea de visión del personaje activo. Todas las armas tienen un rango (↗) mínimo de 1.

Para obtener más información sobre las reglas de adyacencia, rango y línea de visión, consulta las páginas 17 y 18.

Puedes gastar 1 (👤) para realizar un **ataque rápido** (🌀) contra el objetivo, o 2 (👤) para realizar un **ataque fuerte** (🔥). Solo tienes la opción de ataque rápido (🌀) o ataque fuerte (🔥) si tu arma lo permite.



1. Nombre del arma
2. Rango del arma (2)
3. Dados de ataque rápido
4. Dados de ataque fuerte
5. Efecto yin yang
6. Coste
7. Clase (Monje) y Nivel (1)

Los ataques fuertes (🔥) tienen más probabilidad de causar daño que los ataques rápidos (🌀).

Cada acción de ataque solo puede verse afectada por una habilidad de ataque.

▶ CREAR RESERVA DE DADOS Y ACTIVAR HABILIDADES X

Prepara la reserva de dados en función de si realizas un 3 o un 4. Además, tienes la opción de incluir el dado concentrado (🎲) a la reserva.

El dado concentrado puede hacer que tu ataque sea más potente, pero mucho más arriesgado.



El personaje activo puede seleccionar y utilizar cualquier habilidad X de la que cumpla los requisitos.

Para obtener información detallada sobre las habilidades y los requisitos, consulta la página 18.

Una vez hayas creado la reserva de dados y aplicado cualquier efecto de habilidad u otros, lanza todos los dados de la reserva.

Si has añadido el dado concentrado (🎲) y obtienes una cara vacía, el ataque falla y la acción concluye inmediatamente **sin causar daño ni aplicar estados negativos**. Si el dado concentrado muestra una (🔴), el fallo es crítico, la acción termina de inmediato sin causar daño ni aplicar estados negativos, y el objetivo del ataque puede contraatacar al personaje activo de inmediato (consulta la página 17 para más detalles). Si no has lanzado el dado concentrado (🎲), o no obtuviste una cara vacía o una (🔴), el ataque impacta y debes seguir las instrucciones en la sección de daño a continuación.

▶ DAÑO Y EFECTO YIN YANG



Si en la tirada hay al menos 1 (👤) y 1 (🔥), y el arma equipada tiene un efecto (👤/🔥) puedes aplicarlo, sin importar si ha causado 📉 o no, a no ser que el efecto provoque un estado, en cuyo caso requiere haber causado (daño). Suma el valor de los dados, tu (👤) y cualquier efecto adicional del personaje para calcular el total de 📉. Réstale la defensa (🛡️) y la armadura (🦾) del objetivo. Si el resultado es mayor que 0, ese es el 📉.

$$\text{📉} = \text{🔴} + \text{👤} + \text{🔥} - \text{🛡️} - \text{🦾}$$

Si necesitas ayuda para calcular los valores obtenidos, consulta la "hoja de iconografía" al final de este libro. Algunas habilidades, armas o efectos pueden permitirte relanzar ciertos dados de ataque. En caso de querer utilizar el efecto yin yang de tu arma (👤/🔥) obtenido en el primer lanzamiento, **debes conservar un icono de cada tipo (👤) y (🔥)**.

Si lanzaste el dado concentrado (🎲), y obtuviste un crítico (🔴) ignora el valor de 🛡️ y de 🦾 del objetivo para calcular el 📉 total. Si el ataque se **realizó desde una casilla en un nivel superior** al del objetivo, añade 1 a los 📉 obtenidos. Consulta la página 19 para obtener información sobre los tipos de terreno y niveles.

Si el 📉 causado por el ataque iguala o supera la ❤️ restante del enemigo, es derrotado y se retira del tablero.

Cuando un enemigo es derrotado sustituye su miniatura por una ficha de cabeza (ficha de cabeza normal si era un esbirro o una ficha de cabeza de jefe si era un siervo o un elegido). Si derrotar a un enemigo finaliza la zona o fase en curso, añade su cabeza a la reserva del jugador activo.



Si el del ataque es menor que los restantes del enemigo, añade fichas de por el valor del recibido junto con cualquier ficha de estado provocado por las habilidades, armas o equipo del personaje. Si el enemigo es un esbirro, utiliza la franja del tablero del color que coincida con su anillo; si es un siervo o elegido utiliza su tablero. Si has lanzado el y has obtenido un crítico o un , añade 1 ficha de -1 (si es un esbirro, en su franja correspondiente) **después** de haberle aplicado los , aunque no hayas conseguido hacerle daño. Una criatura con 0 no puede recibir fichas de -1 .

Consulta la página 18 para las reglas de estados negativos.



Akira realiza un ataque con su katana contra un ashigaru, gastando 2 . En esta ocasión, decide no usar el , y elige utilizar la habilidad **PUÑALADA** .

El valor total de los dados es 4 y tiene 1. El ashigaru tiene 1 y 1, pero la habilidad **PUÑALADA** ignora la armadura del objetivo, por lo que el daño causado es 4. Los totales del ashigaru son 5, por lo que se añaden 4 a la sección correspondiente del tablero del ashigaru **naranja**. El efecto de la katana indica que si se causan 3+ , el personaje gana 1 punto de acción. Como Akira obtuvo al menos un y un , gana 1 .

►► INTERACTUAR

Gasta 1 para interactuar con un punto de interacción ubicado en la casilla actual o adyacente al personaje activo. A continuación, consulta en el libro de campaña, en el cuadro de preparación de la zona actual, el apartado de secciones y resuelve la sección correspondiente a dicho punto. Por último, a no ser que se indique lo contrario, retira el punto de interacción.

Recuerda que si la interacción abre una nueva zona a través de exploración (página 4), el personaje activo puede seguir gastando los puntos de movimiento que aún le queden y, después, continuar con su activación.



Si interactúas con una ficha de puerta cerrada (**roja**), sigue las instrucciones de la sección correspondiente. A menos que se indique lo contrario, voltea la ficha de la puerta a su lado abierto (**verde**). Una puerta abierta que ocupe una casilla de terreno inaccesible la convierte en terreno normal. **No se puede interactuar con fichas de puerta abierta.** Interactuar



con una puerta no finaliza la acción de movimiento del personaje activo, pudiendo continuar con su tras la interacción.

Si interactúas con un personaje no jugable, consulta la sección correspondiente en el libro de campaña. **A menos que se trate de una puerta o se indique lo contrario, retira la ficha del personaje no jugable después de la interacción.**



• SECCIONES •

1 7. 2 2. 4. 6.

Durante la fase de exploración, interactuar también incluye hacerlo con otros personajes y el arma equipada del personaje activo.

Cuando interactúes con tu arma, puedes intercambiarla por la que tengas sin equipar en tu reserva.

Cuando interactúes con otro personaje adyacente, ambos pueden **intercambiarse** monedas, cabezas, objetos, equipo y fichas (a excepción de las fichas de estado y de karma).

Recuerda que en la fase de aventura, intercambiar el arma y compartir son acciones gratuitas; en la fase de exploración, requieren gastar 1 .

►► UTILIZAR UN OBJETO

Gasta 1 para usar un objeto de la reserva del personaje activo que cumpla con el requisito de 1. Luego, ejecuta su efecto 2.

Cada objeto puede utilizarse una vez por turno como máximo. Si el objeto tiene la palabra clave **consumible** 3, devuélvelo al mazo de mercado después de usarlo y barájalo. Si el objeto tiene la palabra clave "X usos", coloca en la carta fichas de carga 4 igual al número de usos indicado y quita 1 ficha cada vez que se utilice. Cuando no queden más fichas de carga , devuelve la carta al mazo de mercado y barájalo.

Algunos objetos o habilidades pueden modificar otras acciones cuando se utilizan, añadiendo efectos. En este caso, la acción "utilizar un objeto" o "usar una habilidad" puede realizarse durante la acción que está siendo modificada, pagando su correspondiente coste , si lo hubiera. Los objetos de tipo **permanente** no requieren para su uso a no ser que se indique lo contrario.

Algunos objetos o habilidades pueden modificar otras acciones cuando se utilizan, añadiendo efectos. En este caso, la acción "utilizar un objeto" o "usar una habilidad" puede realizarse durante la acción que está siendo modificada, pagando su correspondiente coste , si lo hubiera. Los objetos de tipo **permanente** no requieren para su uso a no ser que se indique lo contrario.

Algunos objetos o habilidades pueden modificar otras acciones cuando se utilizan, añadiendo efectos. En este caso, la acción "utilizar un objeto" o "usar una habilidad" puede realizarse durante la acción que está siendo modificada, pagando su correspondiente coste , si lo hubiera. Los objetos de tipo **permanente** no requieren para su uso a no ser que se indique lo contrario.

Los objetos de tipo **permanente** no requieren para su uso a no ser que se indique lo contrario.

►► MEDITAR

Gasta 1 para obtener una ficha de meditación y añádela a tu reserva. El máximo de por personaje en cualquier momento es 1.

Tras realizar una tirada de ataque, descarta 1 para relanzar 1 dado (excluyendo el .

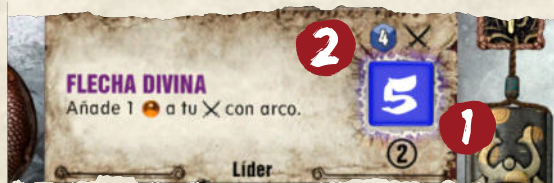
ACCIONES GRATUITAS

Pueden realizarse en cualquier momento durante la activación de un personaje, **incluso a mitad de la resolución de otra acción**, incluida la de movimiento, y no requieren que el personaje activo gaste puntos de acción.



▶▶ COLOCAR DADOS DE KI

Coloca 1 dado de Ki de la reserva del personaje activo en la ranura de una habilidad vacía ❶ para la que cumpla o supere el requisito de Ki ❷. Si la habilidad no tiene requisito mínimo, podrá activarse hasta con un resultado de 1 en el dado de Ki.



▶▶ RETIRAR DADOS DE KI

Esta acción puede realizarse un número de veces por activación igual al del personaje activo. El personaje activo puede **agotar** 1 dado de Ki de una ranura activa, y moverlo a la zona de **dados agotados**.

▶▶ RECUPERAR FICHA DE CABEZA

Si un personaje se activa en una casilla con 1 ficha de cabeza o adyacente a ella, la puede añadir a su reserva.



Las fichas de cabeza pueden venderse por en el mercado durante la fase de aventura.

▶▶ ACTIVAR LA HABILIDAD MODO KAMI

Esta acción gratuita puede realizarse en cualquier momento durante la activación de un personaje si se cumplen las siguientes condiciones:



- La actual del personaje activo es menor al 50% de su máxima (redondeando hacia abajo).
- La afinidad del personaje activo con su Kami es de 6.
- Ningún otro personaje tiene activa la habilidad modo Kami.

Cuando un personaje activa su habilidad modo Kami, permanece activa durante su activación actual y hasta el final de su siguiente activación, hasta que sea **derrotado** o hasta el final del capítulo, lo que ocurra primero. Cuando la habilidad modo Kami de un personaje deja de estar activa o el capítulo termina, es derrotado de inmediato (ver página 19). Por tanto, si al concluir el capítulo actual, el único personaje que queda sin ser derrotado tiene su habilidad modo Kami activada, se considera que el capítulo ha **fracasado**.

El modo Kami representa un último recurso para tratar de cambiar el curso de un combate a tu favor.

4. REDUCIR LOS DADOS DE KI

Después de que se hayan activado todos los personajes y enemigos en una ronda, los dados de Ki en las ranuras activas disminuyen en 1.

Si algún dado se reduce a cero, retíralo de la ranura de su habilidad y muévelo a la zona de **dados agotados**. Si **todos los dados de ki están agotados**, los personajes deben volver a lanzarlos inmediatamente y colocarlos de nuevo en su reserva.

Los dados de Ki pueden agotarse también como resultado de la acción gratuita "retirar dados de Ki".

ACTIVACIONES DE LOS ENEMIGOS

Las reglas para resolver las activaciones enemigas dependen de su tipo y se detallan en las secciones de esbirro, siervo y elegido a continuación.

Las reglas generales que se aplican a la activación de enemigos de todos los tipos se encuentran después de estas secciones, en la página 13.

En la página 14 encontrarás ejemplos completos de activación para cada tipo de enemigo.

▶▶ ESBIRROS

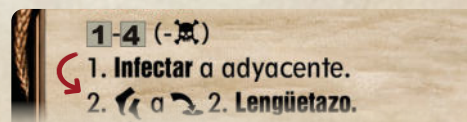
Al activarse un esbirro, lanza 1 dado de prueba ().



Si la carta actual de oráculo es **verde**, busca la sección que coincida con el resultado del dado en el **comportamiento "normal"** ❶.

Si la carta actual de oráculo es **roja**, busca la sección que coincida con el resultado del dado en el **comportamiento "agresivo"** ❷.

Lee la secuencia 1 correspondiente a la sección del número obtenido. Si se puede resolver por completo, hazlo. Si no se puede resolver completamente, no apliques sus efectos y lee la siguiente. Continúa este proceso hasta que hayas resuelto completamente una secuencia correspondiente al número obtenido. Una vez que **una única** secuencia se ha resuelto por completo, la activación del esbirro finaliza.



►► SIERVO O ERRANTE

Al activarse un siervo o errante, lanza 1 dado de prueba (d6). Los tableros de los siervos y errantes son diferentes a los de los esbirros. En ellos aparecen las acciones de ataque asignadas a un número de dado. Lee la la secuencia 1 correspondiente a la sección del número obtenido. Si se puede resolver por completo, hazlo. Si no puedes resolverla en su totalidad, no apliques sus efectos y lee la siguiente. Repite este proceso hasta que hayas resuelto completamente **una única** secuencia. Una vez que una secuencia se ha resuelto completamente, la activación del siervo finaliza.

2 REMOLINO (-♥)

1. ♣️ adyacente al mayor número de enemigos y ✕ a todos.
2. Si no hay ningún personaje dentro de 2, ♣️ a 2 y Lanzamiento de Alad.
3. ♣️ x2 hacia un enemigo.

►► ELEGIDO

Al activarse un elegido, roba la carta superior de su mazo de IA. Si el mazo está vacío, baraja todas las cartas descartadas para formar un nuevo mazo.

Lee la secuencia 1. Si se puede resolver por completo, hazlo. Si no puedes resolver la secuencia por completo, pasa a la siguiente. Repite este proceso hasta que hayas resuelto completamente **una única** secuencia.



Una vez que una secuencia se ha resuelto por completo, termina la activación del elegido y añade la carta robada al mazo de descartes.

►► RESOLVER LAS SECUENCIAS ENEMIGAS

Una secuencia se considera resuelta completamente si todos los ataques y habilidades de la misma tienen al menos un objetivo.

La mayoría de los efectos enemigos comienzan con un **icono de prioridad** ①, que indica el criterio que utiliza el enemigo para determinar su **objetivo si hay más de uno disponible**:

- **(+ICONO)** por ejemplo (+♥): el personaje que tiene más vida.
- **(-ICONO)** por ejemplo (-♥): el personaje que tiene menos vida.

Si alguna secuencia incluye alguna condición de prioridad específica, tiene prioridad sobre la general.

3 PROFANADOR (-♥) ①

1. Si tiene menos de 15 ♥, ♣️ hasta la tumba activa más cercana, que profanará. Recupera 8 ♥ y gana 4 ♣️ esta ronda.

Recuerda que la prioridad se aplica cuando hay varios objetivos potenciales para resolver la misma secuencia. Si solo hay un objetivo disponible para resolver una secuencia enemiga, no se utilizan las condiciones de prioridad ya que solo hay un objetivo posible.

Si hay varios personajes para los cuales la secuencia enemiga puede cumplir su **condición**, sigue los criterios indicados por el **icono de prioridad** para decidir el objetivo prioritario. Si hay varios personajes empatados por la **prioridad**, los jugadores eligen cuál de ellos es el **objetivo**. En ocasiones, una secuencia puede añadir otro icono de prioridad. Si esto ocurre, **el icono de prioridad incluido en la secuencia resuelta tiene prioridad sobre el icono general**.

Cuando elementos vulnerables (como civiles, puertas, mecanismos y otros) con al menos 1 ficha de resistencia están disponibles, tienen prioridad como **objetivo**. Si hay varios elementos vulnerables elegibles, los jugadores eligen cuál es el **objetivo**.

Consulta la página 18 para conocer las reglas de los elementos vulnerables.

Los efectos que recuperen ♥ al enemigo no se consideran imprescindibles para considerar una secuencia completamente resuelta.

►► RESOLVER EL MOVIMIENTO

El movimiento enemigo especifica una condición: adyacente, rango ♣️ (X), hacia o alejarse.

Primero, establece **el objetivo** (enemigo o elemento vulnerable) a una distancia dentro de su rango de movimiento, según su **condición de movimiento**.

- Si la condición es **“adyacente”**, el objetivo debe ser uno al que el enemigo pueda moverse adyacente.
- Cuando la condición es **“hacia”** o **“alejarse”**, cualquier objetivo es elegible.
- Si la condición es **“rango”** ♣️ (X), el objetivo debe ser uno hacia el que el enemigo pueda moverse hasta estar dentro del rango especificado y en su línea de visión.

Consulta la página 17 para determinar el rango y las reglas sobre la línea de visión.

A continuación, mueve al enemigo a través de casillas adyacentes un número de veces igual o inferior a su valor de movimiento ♣️, hasta una casilla que cumpla la **condición** relativa a su **objetivo**.

- Si la condición es **adyacente**, el enemigo se mueve hasta estar adyacente a su objetivo.
- Si la condición es **hacia**, el enemigo se mueve a una casilla donde el rango ♣️ hasta su objetivo sea lo más pequeño posible.
- Si la condición es **alejarse**, el enemigo se mueve a una casilla donde el rango ♣️ hasta su objetivo sea el mayor posible.
- Si la condición es **rango** ♣️ (X), el enemigo se mueve hasta estar dentro del rango ♣️ (X) y en línea de visión con su **objetivo**.

Consulta la página 17 para determinar el rango y las reglas sobre la línea de visión.

Si hay varias casillas a las que el enemigo podría moverse que cumplan la condición relativa al objetivo, elige la que le requiera moverse el menor número de veces. Si todavía hay varias casillas a las que podría moverse, los jugadores eligen a cuál de ellas se mueve el enemigo.

Los enemigos pueden moverse a través de casillas que contengan otros enemigos (aliados suyos), pero deben terminar su movimiento en una casilla vacía. Los enemigos solo pueden moverse en diagonal a través de casillas vacías o ocupadas por sus aliados.

Consulta la página 19 para saber qué casillas se consideran ocupadas.

Para los enemigos, las casillas que contienen personajes o errantes que no sean aliados se consideran ocupadas.



Un esbirro kappa está resolviendo un efecto de movimiento cuya condición es moverse para estar adyacente y el objetivo es (+♥). El kappa tiene 3 ♣. Akira tiene 9 ♥, Tomoe 8 ♥ y Hikaru 7 ♥. Primero, el kappa debe encontrar al objetivo. La condición es adyacente, y la secuencia permite al kappa moverse para estar adyacente, así que el objetivo debe ser uno al que el kappa pueda mover hasta quedar adyacente para atacarlo. El kappa no tiene movimiento suficiente para alcanzar a Akira, porque no puede moverse diagonalmente más allá de la casilla en la que está Tomoe. De los personajes elegibles, Tomoe es quien tiene más ♥, así que ella es el objetivo. Hay múltiples casillas a las que el kappa puede moverse para cumplir su condición, así que se mueve a la casilla que requiere menos ♣ (2).

► RESOLUCIÓN DE ATAQUES ENEMIGOS

Para llevar a cabo la resolución de un ataque, primero debes identificar un **objetivo** que esté dentro de su línea de visión y a una distancia dentro de su ☹.

► RESOLUCIÓN DE ATAQUES CONTRA ELEMENTOS VULNERABLES

Resuelve un ataque contra un elemento vulnerable quitándole una ficha de resistencia. Si retiras la última ficha de resistencia, el elemento vulnerable se considera derrotado y se retira del juego.

El libro de campaña puede especificar consecuencias adicionales para la derrota de elementos vulnerables.

Cuando un enemigo con el estado negativo cegado (👁) ataque a un elemento vulnerable, lanza 1 🎲, con un resultado 1-3 el ataque falla.



► RESOLUCIÓN DE ATAQUES CONTRA PERSONAJES Y ERRANTES

Resuelve el ataque lanzando los dados indicados en el tablero de enemigo. Si la secuencia de ataque incluye un 🎲 añade el dado concentrado.

Al realizar un ataque enemigo que incluya el 🎲 sigues las mismas reglas indicadas para los personajes en la página 10.

Además, la mayoría de los ataques pueden utilizar una habilidad descrita en el tablero del esbirro, siervo, errante o elegido, aplicando efectos específicos al ataque.

► DAÑO

Para calcular el daño infligido por los enemigos, sigue las mismas reglas indicadas para los personajes en la página 10.

Ten en cuenta que eventos o habilidades pueden aplicar efectos adicionales al cálculo del daño.

Reduce la ♥ del personaje objetivo tantos puntos como la cantidad de 🎲 recibido. Si la ♥ del personaje llega a 0, es derrotado (ver página 19).

En caso de que el objetivo no sea derrotado, coloca cualquier ficha de estado negativo provocado por el enemigo atacante en la reserva del objetivo. Después, si lanzaste el dado concentrado y muestra una 🎲 o 🎲, mueve el cubito en el medidor de ☹ del objetivo 1 espacio hacia abajo, después de haber aplicado los 🎲. Si el objetivo era un errante aliado de los personajes, añade una ficha de -1 ☹ a su tablero. Para obtener más detalles sobre los estados consulta la página 18.



Un kachi se activa cuando la carta de oráculo en juego es verde y obtiene un 6 al comenzar su activación. La secuencia 1 no puede completarse porque no hay ningún objetivo adyacente.

La secuencia 2 tampoco se puede llevar a cabo, ya que el kachi es el único esbirro en juego y no puede moverse adyacente a otro kachi usando la habilidad de APOYAR ⚡ y la secuencia no se puede completar (consulta el tablero del kachi si es necesario).

La secuencia 3 sí se puede resolver. El kachi se mueve, por la ruta más corta, priorizando al objetivo disponible con menos vida (-♥), que es Tomoe y cumple la condición de estar adyacente. Su habilidad de REBANAR ✂ tiene dos objetivos posibles: Hikaru y Tomoe, y el kachi selecciona a Tomoe debido a su menor cantidad de ♥.

La secuencia 4 no se lleva a cabo porque ya ha finalizado la 3 completamente.



- 1 MACHETAZO (PRIMERO INICIATIVA)**
 1. ✕ a adyacente.
 2. ♣ hasta estar adyacente y ✕.

El Enterrador se activa y obtiene un 1 al lanzar 1. La habilidad **MACHETAZO** indica que el Enterrador prioriza al objetivo con mayor Iniciativa, que es Akira. Sin embargo, la primera línea indica atacar a un objetivo adyacente. Solo Tomoe está adyacente al Enterrador, así que la ataca a ella en lugar de a Akira.



El Oni de Sangre roba la carta **ODIO**. Dado que ya hay una carta de **ODIO** activa, debido a la habilidad pasiva **ODIO CRECIENTE** de su tablero, se resuelve la versión potenciada de la carta **2**. La primera secuencia numerada se puede completar, ya que el Oni de Sangre tiene un objetivo para el ataque después de moverse a **2**. El objetivo prioritario para esta secuencia es el siguiente personaje en la iniciativa **1**, que es Akira, por lo que el Oni de Sangre se **♣** hasta **2** y le ataca, lanzando también el **♣**. El ataque causa daño y, debido al efecto de **ODIO CRECIENTE 2**, Akira no puede usar habilidades de Kami durante el resto del combate. Normalmente, la carta robada iría al mazo de descartes, pero como las cartas de odio permanecen en juego hasta que termine el combate, ambas cartas permanecen en juego y la activación termina **3**.

FIN DE LA FASE DE EXPLORACIÓN

La fase de exploración concluye de inmediato si:

- Se alcanza el objetivo especificado en la sección de preparación de la fase de exploración.
- Se cumple alguna condición de finalización especificada en la sección de preparación de la fase de exploración.
- La ficha de malicia alcanza la casilla 6 del medidor de malicia.
- Todos los personajes son derrotados.

Al terminar esta fase, todas las fichas de estado, ya sean positivas o negativas y las fichas de meditación se descartan. Si la fase termina como resultado de la consecución del objetivo, resuelve la sección de **victoria**. Si la fase termina de cualquier otra forma, resuelve la sección de **fracaso**.

VICTORIA

Para cada personaje derrotado, procede a resolver la sección correspondiente a personajes derrotados de la página 19. A continuación, aplica cualquier efecto especificado en la sección de la fase de exploración.

A nivel narrativo, la sección de resurrección se ejecuta **ANTES** de la lectura de la sección narrativa que concluye el capítulo en curso.

Si estás jugando la expansión del Shinigami (modo Yomi), aplica sus efectos antes de pasar al siguiente capítulo.

Todos los personajes recuperan toda su ♥. El valor actual de ♠ sigue siendo el mismo para el próximo capítulo.

SUBIDA DE NIVEL

Cuando una sección indique que los personajes suben de nivel, sigue estos pasos para cada personaje:

1. Aumenta en 1 un atributo hasta un máximo de 3.
Ningún efecto puede aumentar el valor de un atributo por encima de 3.



2. Toma una ficha de habilidad de personaje de doble cara que coincida con el nuevo nivel del personaje.

3. Elige una de las dos habilidades disponibles y coloca la ficha en el tablero de personaje con la cara correspondiente a la habilidad elegida bocarriba.

Las habilidades elegidas se mantienen entre capítulos en el tablero de cada personaje y no se pueden cambiar durante la campaña, a menos que se indique lo contrario.

Recuerda que algunas habilidades tienen "rasgos", que son útiles para la fase de aventuras.



4. Aumenta la vida máxima disponible y recupera todos los puntos de vida ♥ hasta el nuevo nivel máximo. Los niveles de vida varían según la clase de personaje.



5. Actualiza el mazo de herrería, añadiendo las cartas correspondientes al nuevo nivel. Los personajes pueden seguir comprando y equipándose cartas de niveles inferiores.

6. Durante el paso de preparación de los próximos capítulos, el personaje obtendrá un ♦ adicional, hasta alcanzar su nivel actual.

FRACASO

1. Por cada personaje derrotado, consulta la sección "Personajes Derrotados" en la página 19 y resuelve los efectos correspondientes.
2. Cada personaje puede realizar una acción de mercado y una acción de herrería.
3. Si algún personaje ha adquirido una ficha específica durante la fase, la conserva.
4. Mantén en la mesa todas las zonas que estaban presentes en el momento de la derrota del último personaje. Luego, **reinicia todas las zonas activas**: repón enemigos, fichas, marcadores de malicia y eventos. *Una zona sin miniaturas no se considera activa, por lo que no debes reponer miniaturas, fichas o eventos en zonas que ya estaban inactivas. Importante: las zonas ya están conectadas y colocadas. Si un evento o punto de interacción intenta abrir una zona que ya está en el tablero, ignora ese efecto.*
5. Coloca a los cuatro personajes adyacentes a la casilla donde fue derrotado el último de ellos.
6. Inicio de la nueva ronda: comienza desde el paso 1 "Revelar carta de oráculo y aplicar eventos".
7. Recompensas por enemigos: **no se obtienen cabezas de los enemigos en las zonas que ya estaban activas**. Solo se pueden conseguir en las nuevas zonas descubiertas a partir de este momento.
8. Si la fase fracasa por segunda vez, los jugadores podrán elegir entre repetir los pasos del 1 al 7 o leer la sección de éxito de la fase.

CONCEPTOS CLAVE

ADYACENCIA



Dos casillas se consideran adyacentes si están contiguas a lo largo de un lado o de una esquina.

Consulta la sección de tipos de terreno en la página 19 para ver la excepción relacionada con las casillas a diferentes niveles.

ATRIBUTOS

- ♂ La fuerza física del personaje. Se añade a la acción de ✂.
- 👁 La destreza del personaje. Se añade a las acciones de movimiento.
- 👤 La fuerza espiritual del personaje. Reduce la probabilidad de perder puntos de atributo tras resucitar y permite retirar ♦.
- 🔍 El conocimiento del personaje. Permite equipar mejores objetos.

►► PRUEBAS DE ATRIBUTO

Las pruebas de atributo se indican con un icono X, X, X o X, donde X es la dificultad.

Para realizar una **prueba de atributo**, el personaje lanza 1 y añade su puntuación en el atributo correspondiente (+0, +1, +2 o +3). Si el total **iguala o supera** la dificultad, tiene éxito; de lo contrario, falla.

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

Las consecuencias de no superar una prueba de atributo, si las hay, se indican con el icono .

CAMBIO DE KAMI

Los jugadores pueden desbloquear nuevos Kami durante el juego. Al final de una fase en la que se haya desbloqueado un Kami a través de una misión personal, el personaje vinculado a esa misión puede cambiar su Kami actual por el nuevo. Si se desbloquea un Kami por cualquier otro efecto al final de una fase, cualquier personaje puede optar por cambiar su Kami actual por el nuevo.

Los personajes que sustituyen a su Kami mantienen su nivel de afinidad actual.

CONTRAATAQUES



Hay dos tipos de contraataques que pueden resolverse durante el combate:

- Del enemigo atacado hacia el personaje activo.
- Del personaje atacado hacia el enemigo activo.

►► DEL ENEMIGO ATACADO HACIA EL PERSONAJE ACTIVO

Si un personaje obtiene un al lanzar el durante un ataque, se produce un fallo crítico: no causa daño ni aplica efectos negativos, y el enemigo puede contraatacar de inmediato si está dentro de su (se usa el mayor si tiene varios). El contraataque se resuelve con los dados de ataque del tablero enemigo, **aplicando habilidades pasivas**, si las tiene. Después, la activación del personaje continúa.

►► DEL PERSONAJE ATACADO HACIA EL ENEMIGO ACTIVO

Si un enemigo obtiene un al atacar: no inflige daño ni aplica estados negativos, y el personaje puede contraatacar si el enemigo está dentro del de su arma. Este contraataque es un **ataque rápido** (), lanzando solo los dados de ataque del arma equipada. Se podrán aplicar habilidades pasivas, el y el efecto Yin Yang del arma (si lo tiene). Tras resolverlo, la activación del enemigo continúa.

DETERMINAR EL RANGO Y LA LÍNEA DE VISIÓN (LDV)

►► DETERMINAR EL RANGO

El rango se determina contando la distancia más corta en casillas desde el atacante hasta el objetivo, sin contar la casilla del atacante y contando la casilla ocupada por el objetivo.

Si el del arma es 3, puedes atacar a una distancia de hasta 3 casillas.



►► RANGO Y NIVEL DE ALTURA

Para atacar a un objetivo a diferente altura el ataque o habilidad deberá tener un de 3 o más.

Consulta las reglas para tipos de terreno en la página 19.

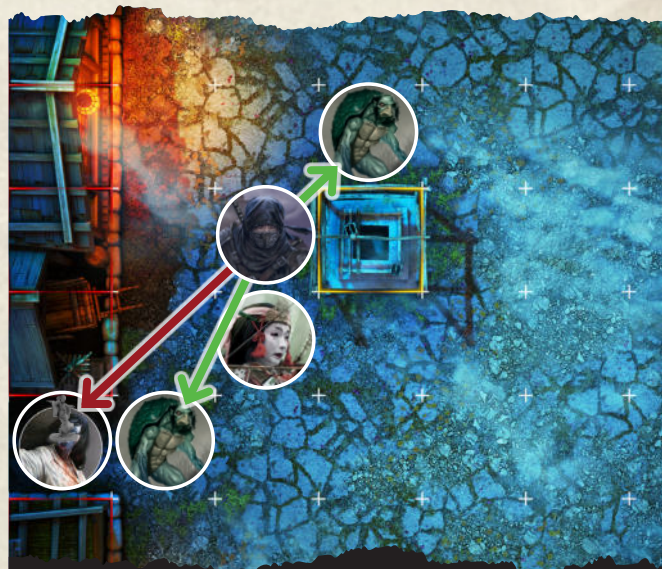
►► DETERMINAR LA LÍNEA DE VISIÓN (LDV)

Para verificar si una casilla tiene LdV con otra casilla, traza una línea recta desde el centro de la casilla de origen hasta el centro de la casilla objetivo.

Si la línea trazada cruza alguna casilla ocupada, no hay LdV entre las dos casillas. Si la línea toca la esquina de **dos o más** casillas ocupadas, tampoco hay LdV.

Para los enemigos, las casillas que contienen personajes se consideran obstáculos, y, por lo tanto, ocupadas. Para los personajes, las casillas que contienen enemigos se consideran obstáculos, y, por lo tanto, ocupadas. Consulta las reglas para tipos de terreno en la página 19.

Si la línea no cruza ninguna casilla ocupada o solo toca la esquina de 1 o menos casillas ocupadas, existe LdV.



Hattori tiene LdV con el kappa superior, ya que la línea **trazada** toca solo la esquina de 1 casilla ocupada (obstáculo). No la tiene con la onryo, porque la línea **trazada** pasa por la esquina de dos casillas ocupadas: una de terreno inaccesible y la del kappa inferior, considerado obstáculo. Sin embargo, como los aliados no bloquean la LdV, Hattori sí ve al kappa adyacente a Tomoe.

▶▶ LÍNEA DE VISIÓN (LDV) Y NIVEL DE ALTURA

Al comprobar la LdV entre una casilla origen y una casilla objetivo que están a diferentes niveles, no se ve afectada por los obstáculos.

Consulta las reglas para tipos de terreno en la página 19.

ELEMENTOS VULNERABLES



El libro de campaña puede indicar que se coloquen elementos vulnerables en casillas específicas y puede especificar cuántas fichas de resistencia deben colocarse en ellos. Si un elemento vulnerable no tiene fichas de resistencia, no puede ser objetivo de los enemigos.

Los elementos vulnerables suelen ser civiles, puertas, mecanismos u otros.

Las casillas que contienen elementos vulnerables se consideran terreno ocupado (ver página 20) y se puede interactuar con ellos según la preparación del capítulo (ver la acción interactuar en la página 11). Los elementos vulnerables interrumpen la LdV.

ESTADOS

Algunas armas, habilidades, equipo y capacidades pueden provocar estados a personajes y esbirros. Cuando esto suceda, se roba una ficha del estado correspondiente. Al descartar un estado negativo, retira todas sus fichas. **No se pueden aplicar estados a siervos, errantes o elegidos, salvo que se indique lo contrario.** Tampoco pueden aplicarse estados negativos como efecto adicional de un ataque que no cause , aunque sí pueden aplicarse si el estado no proviene de un ataque.

ESTADOS NEGATIVOS



▶▶ HEMORRAGIA

Al inicio de cada una de sus activaciones, la criatura afectada recibe 1 . Solo puede ser retirado mediante habilidades u objetos.

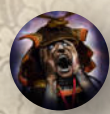
Se pueden acumular varias fichas de Hemorragia acumulando sus efectos.



▶▶ ENVENENADO

Una criatura envenenada recibe -1 en las tiradas de . Solo puede ser retirado mediante habilidades u objetos.

Se pueden acumular varias fichas de Envenenado acumulando sus efectos.



▶▶ CEGADO

Una criatura cegada, al realizar una acción de , antes de preparar la reserva de dados, lanza 1 . Con un resultado de 1-3, el ataque falla directamente y no tiene efecto. Después de aplicar el resultado, se retira la ficha de estado Cegado. Una criatura no puede acumular varias fichas de Cegado a la vez.

Recuerda que cuando un enemigo ataque a un elemento vulnerable, lanza 1 , con un resultado 1-3 el ataque falla.

▶▶ DERRIBADO



Las criaturas derribadas reciben -1  (con un mínimo de 0). Al inicio de la siguiente activación de un personaje derribado, se retira la ficha de estado derribado y ese personaje gana 1  menos.

Los enemigos y errantes derribados no pueden moverse y solo pueden atacar a un objetivo adyacente en su siguiente activación. Ese ataque usa únicamente los dados de su tablero, sin aplicar habilidades ni efectos, salvo los pasivos. Tras su siguiente activación, el enemigo descarta la ficha de derribado.

Una criatura no puede acumular varias fichas de Derribado a la vez.

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.

Si un personaje con un estado negativo obtiene una ficha de Bendecido, descarta ambas.

FICHA ESPECIAL



Algunos efectos pueden indicar a los jugadores que utilicen fichas especiales. Su uso cambiará en función del efecto que las cree.

HABILIDADES DE PERSONAJE, DE LOS KAMI Y DE ENEMIGOS

A medida que los personajes suben de nivel, obtienen acceso a nuevas habilidades **A**. A medida que los personajes aumentan su afinidad con su Kami, obtienen acceso a las habilidades de los Kami **B**. Los enemigos tienen habilidades que aparecen en su tablero **C**.

Para que las habilidades de personaje y de Kami puedan ser utilizadas, un personaje debe cumplir sus **requisitos**. Las habilidades de los enemigos no tienen **requisitos**.

El **requisito** para activar habilidades de personaje es tener un dado de Ki en su ranura de activación que iguale o supere el **requisito** de Ki.

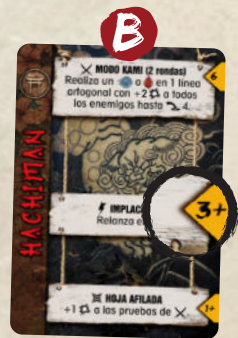
Puedes asignar dados de ki a ranuras de acción usando la acción gratuita "colocar dados de ki".

Los **requisitos** para habilidades de Kami son:

- Solo pueden utilizarse una vez por fase.
- El personaje activo debe cumplir su requisito de afinidad.

Existen tres tipos de habilidades: habilidades pasivas () habilidades técnicas () y habilidades de ataque (). Para los personajes, sus habilidades  y de Kami tienen efecto en todo momento mientras se cumplan sus requisitos. Para los enemigos, las habilidades  siempre están activas.

Las habilidades pasivas no requieren  para su uso. Recuerda que a excepción de la de Izanami, las primeras habilidades no están disponibles durante la fase de exploración.

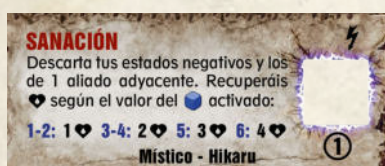


Gastando 1  un personaje puede utilizar una habilidad  de personaje o de Kami de las que cumplan los requisitos. Los enemigos usan habilidades  como parte de su activación.

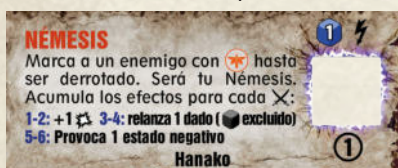


Al realizar una acción de ataque, los personajes pueden utilizar **hasta una** habilidad  de personaje o Kami de la que cumplan los **requisitos**, eligiendo entre  (gastando 1 ), o  (gastando 2 ). Al realizar una acción de ataque, los enemigos utilizan habilidades  como parte de su activación.

Algunas habilidades pueden tener diferentes efectos en función del dado de ki en la ranura de la habilidad. En estos casos las diferentes condiciones para el dado se indican en color **AZUL**.



Algunas habilidades pueden tener efectos acumulativos en función del dado de ki en la ranura de habilidad. En estos casos las habilidades contienen la palabra **"acumula"**.



LÍMITES DE EQUIPO Y OBJETOS

Cada personaje puede tener en su reserva un máximo de 2 armas y 1 armadura. Si un efecto hiciera que un personaje excediera este límite, elige y devuelve equipo de la reserva de ese personaje a su pila de equipo hasta que ya no exceda el límite.

Además de esto, cada personaje puede tener un máximo de 2 objetos **permanentes**, con un máximo de 5 objetos en total en su reserva. Si un efecto hace que un personaje supere este límite, debe devolver los objetos de su reserva al fondo del mazo de mercado hasta que cumpla con el límite.

Los objetos con la palabra clave **especial** no cuentan para el límite de los 2 objetos **permanentes** ni de los 5 objetos en total y no pueden ser descartados por ningún efecto del juego.

PERSONAJES DERROTADOS

Cuando los  de un personaje llegan a 0, es derrotado. Retira de inmediato la miniatura de la loseta. El personaje ya no participa más en la fase de exploración actual.

Al finalizar la fase de exploración, antes de resolver cualquier sección narrativa en el libro de campaña relacionada con la finalización de la fase, los personajes derrotados resucitarán y recuperarán sus  hasta su máximo nivel actual.

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

Aunque las habilidades de nivel 1 de los Kami no son de aplicación durante la fase de exploración, **como excepción**, la habilidad pasiva de Izanami **"CAMINO CONOCIDO"** SÍ se aplica incluso si eres derrotado durante la fase de exploración. *Los atributos se registran en el tablero de cada personaje. El punto de atributo inicial de cada clase no puede perderse en ningún momento.*

PUNTOS DE APARICIÓN



El libro de campaña puede indicar que coloques puntos de aparición en casillas específicas durante la preparación de una zona. **No se puede interactuar con los puntos de aparición y no cortan la LdV**. Si algún efecto (como un evento o texto narrativo) indica un color, se refiere al punto de aparición que coincida con el color indicado.

Los enemigos se colocarán en las zonas desde los puntos de aparición según cada capítulo y zona. Si la casilla del punto de aparición está libre, coloca al enemigo en ella. Si la casilla del punto de aparición está ocupada, coloca al enemigo en la casilla más cercana posible al punto de aparición. Si hay varias casillas igualmente cercanas, los jugadores eligen en cuál se coloca el enemigo. Si no hay miniaturas disponibles del tipo de enemigo a colocar, ignora el efecto de aparición.

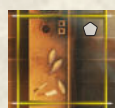
REGLA OPCIONAL: SUSTITUIR DADO ROJO

El nuevo dado azul de ataque, disponible con la expansión Souls of Yomi, y el dado rojo son equivalentes en resultados medios, por lo que se puede sustituir uno por otro. El dado azul tiene menos rango de resultados posibles (1 a 3), reduciendo el azar que tiene el dado rojo (0 a 4).

TIPOS DE TERRENO, NIVELES, VOLAR Y MOVIMIENTO ESPECTRAL

La fase de exploración incluye los siguientes tipos de casillas:

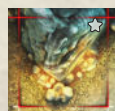
▶▶ OBSTÁCULOS (◻ AMARILLO)



Los obstáculos están marcados en **amarillo**. A no ser que cuenten con algún tipo de movimiento especial, las criaturas no pueden entrar en casillas de obstáculos, ni mover en diagonal ni trazar LdV a través de ellas. Para los enemigos, las casillas que contienen personajes cuentan como obstáculos. Para los personajes, las casillas que contienen enemigos cuentan como obstáculos.

Consulta las reglas completas de LdV en la página 17.

▶▶ TERRENO INACCESIBLE (☆ ROJO)



El terreno inaccesible, marcado en **rojo**, a no ser que cuenten con algún tipo de movimiento especial, las criaturas no pueden entrar en casillas de obstáculos, ni mover en diagonal ni trazar LdV a través de ellas. Las paredes también se consideran terreno inaccesible.

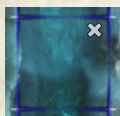
Consulta las normas completas sobre la LdV en la página 17.

La diferencia entre obstáculos y terreno inaccesible es que el movimiento volador, permite moverse a través de obstáculos, pero no permite el movimiento a través de terreno inaccesible. Además, cuando se ataca desde diferentes niveles, el terreno inaccesible interrumpe la LdV, pero los obstáculos no.

▶▶ TERRENO OCUPADO

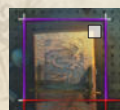
Tanto el terreno inaccesible como los obstáculos hacen que una casilla se considere ocupada.

▶▶ TERRENO ESPECIAL (X AZUL)



El terreno especial está marcado en **azul**. Las reglas para el terreno especial son específicas de cada fase de exploración y se detallan en el libro de campaña.

▶▶ TERRENO DIFÍCIL (□ MORADO)



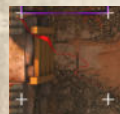
El terreno difícil está marcado en **morado**. Salir de una casilla de terreno difícil cuesta 2 puntos de movimiento  en vez de 1.

Recuerda: al cruzar una casilla, incluso en diagonal, aplica sus efectos. Cruzar terreno difícil cuesta 2 puntos de movimiento, incluso si una criatura no termina su movimiento en él.

▶▶ NIVELES DE ALTURA

Algunas losetas tienen diferentes niveles. Las casillas que están a diferentes niveles no se consideran adyacentes. No es posible moverse entre casillas a diferentes niveles si no se utiliza una escalera. Un ataque desde un nivel superior añade +1  a su resultado, y su LdV no está afectada por los obstáculos. Un ataque desde un nivel inferior no tiene modificadores.

▶▶ ESCALERAS



Las escaleras indican casillas de acceso a diferentes niveles de altura, **considerándose parte del nivel inferior**. Los personajes y enemigos podrán moverse entre niveles utilizándolas. Para ello, la miniatura debe caber en las casillas de la escalera durante todo su movimiento, lo que significa que las miniaturas que ocupen 2 (o más) casillas no pueden utilizar escaleras de 1 casilla.

▶▶ MOVIMIENTO VOLADOR

Enemigos y personajes con movimiento volador:

- Ignoran los efectos del terreno difícil □.
- Puede moverse entre casillas a diferentes niveles como si fueran adyacentes.
- Pueden moverse a través de todo tipo de terreno, a excepción del inaccesible ☆. Se mantiene la regla general de que no pueden terminar su movimiento en casillas ocupadas.

▶▶ MOVIMIENTO ESPECTRAL

Enemigos y personajes con movimiento espectral:

- Ignoran los efectos del terreno difícil □.
- Pueden moverse a través de cualquier tipo de terreno, aunque no pueden terminarlo en casillas ocupadas por criaturas.
- Una criatura con movimiento espectral que termina su movimiento en 1 casilla ocupada, como dentro de un muro de piedra, no puede atacar ni ser objetivo de ataques o habilidades.

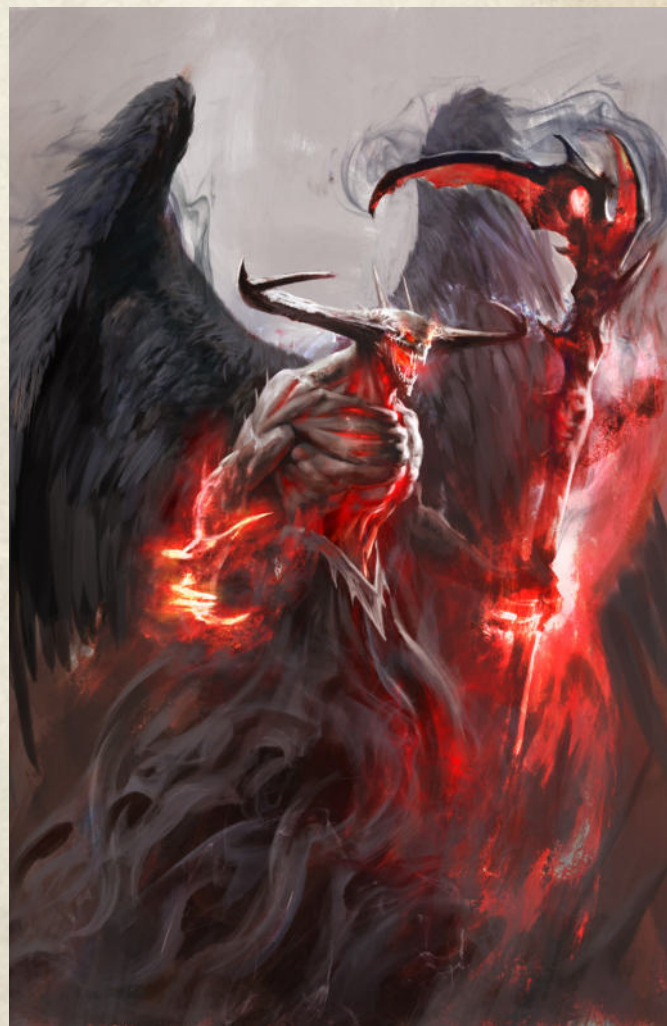
EXPANSIÓN SHINIGAMI.

MODO YOMI

Tras completar la parte final de cada fase, marca una casilla del medidor del modo Yomi en la hoja de seguimiento por cada personaje que haya sido derrotado. Al llegar a una de las casillas en **negrita**, **no continúes marcando casillas, en su lugar todos los personajes se enfrentan al Shinigami**, resolviendo el encuentro de la página 268 del libro de campaña del Acto 1. Antes de iniciar el enfrentamiento con el Shinigami, los personajes recuperan todos sus puntos de vida  y reparan su armadura equipada hasta el número indicado en su armadura.

Los personajes derrotados por el Shinigami superan automáticamente su prueba de resurrección.

Antes de pasar al siguiente capítulo, los personajes recuperan todos sus puntos de vida  y reparan su armadura equipada hasta el número indicado en su armadura.



ANEXO: HABILIDADES

ACTO 1

AKIRA

▶▶ NIVEL 1

Sexto sentido ✕: mientras esta habilidad esté activa, al inicio de la ronda, tras haberse revelado la iniciativa y aplicado los efectos de los eventos, pero antes de aplicar los efectos de los enemigos, puedes adelantar o retrasar tu posición en la iniciativa un espacio. Si la iniciativa se revela carta por carta a causa de algún evento, no podrás usar esta habilidad. Ten en cuenta que en la primera ronda de la fase no la tendrás disponible porque no tendrás ningún colocado. Este efecto no permitirá a Akira ir el primero en la iniciativa si hay un Elegido presente.

▶▶ NIVEL 2

Contraataque ✕: cuesta 3 . Realiza un ✕. Hasta el final de tu próximo turno, si recibes un ✕, puedes realizar un contra el enemigo que te está atacando, sin coste en . Solo puedes activar el efecto una vez y únicamente si el ✕ está dentro de tu . Si recibes un ✕ fuera de tu , el efecto de la habilidad termina.

Perforante ✕: realiza un e ignora el valor de del objetivo. El valor de se sigue aplicando.

▶▶ NIVEL 3

Posición defensiva ✕: mientras esta habilidad esté activa, solo puedes realizar . Cada vez que vayas a recibir a causa de un ✕, redúcelo según el valor del que tengas en la habilidad: con 1-2 reduce el en 1, con 3-4 reduce el en 2 y con 5-6 reduce el en 3.

Esquivo ✕: mientras esta habilidad esté activa, los enemigos no pueden añadir a sus ✕ contra ti.

▶▶ NIVEL 4

Golpe de media luna ✕: tu siguiente ✕, ya sea o , tendrá como objetivo hasta 2 enemigos que estén adyacentes a ti con la misma tirada de ✕. Si solo tienes un enemigo adyacente no recibe 2 veces el ✕.

Tajos en cadena ✕: gasta 3 y hasta 3 casillas más modificadores (aunque **NO** puedes esforzarte). Al finalizar el movimiento, realiza un contra todos los enemigos con los que hayas estado adyacente a lo largo de tu movimiento.

▶▶ NIVEL 5

Concentración ⚡: tu siguiente ✕ con tendrá éxito crítico () automático sin tener que lanzar el . El ✕ puede realizarse en tu siguiente turno.

Ira de Hachiman ✕: realiza un ✕. Por cada que causes puedes elegir entre reparar 1 o recuperar 1 . Puedes mezclar los efectos entre la reparación de y recuperación de .



HATTORI

▶▶ NIVEL 1

Rodar ✕: permite casillas en función del valor del , antes o justo después de realizar el ✕. No puedes repartir el entre antes y después del ✕. No se considera una acción de movimiento, así que puedes emplearlo para aproximarte a tu objetivo o bien alejarte de él una vez hayas atacado, pudiendo después realizar una acción de movimiento. Es obligatorio realizar el ✕ durante la acción.

▶▶ NIVEL 2

Metsubushi ✕: si causas , tu objetivo obtiene .

Escurridizo ✕: mientras esta habilidad esté activa, los enemigos no obstaculizan tu . Sin embargo, tienes que terminar el en una casilla vacía.

▶▶ NIVEL 3

Acuchillar ✕: gasta 2 para realizar 2 contra el mismo objetivo. Si el objetivo es derrotado con el primer , el segundo no se realiza. Los efectos (como los consumibles) que afecten al ✕ se aplican a los 2 .

Distracción ⚡: el siguiente enemigo que se active después de ti realizará su ✕ de la forma habitual, pero serás tú quien decida a quién atacará de entre sus enemigos posibles. No puedes elegir un objetivo que no le permita realizar su ✕.

▶▶ NIVEL 4

Sombras ninja ✕: una vez hayas atacado, por cada ✕ que recibas a lo largo de la ronda, después de la tirada de ✕ del enemigo, puedes retirar un dado de su tirada.

Evadir ✕: mientras esta habilidad esté activa, puedes sumar tu valor de a tu a la hora de defenderte de un ✕. Solo lo podrás hacer una vez por ronda. El máximo aplicable siempre será 6.

▶▶ NIVEL 5

Lluvia de estrellas ✕: elige hasta 3 enemigos que estén hasta 2 de ti. Lanza y causa esos a cada uno, ignorando su y .

Alteración energética ✕: realiza un ✕, si causa tu objetivo obtendrá los estados negativos derribado (), cegado (), envenenado () y hemorragia (.

HIKARU

▶▶ NIVEL 1

Sanación ⚡: tú y un aliado adyacente descartáis vuestros estados negativos. Además, cada uno recuperáis según el valor del : de 1-2 recuperáis 1 ; 3-4 recuperáis 2 ; con un 5, 3 ; con un 6, 4 .

▶▶ NIVEL 2

Sombra amenazadora ✕: realiza un ✕ hasta 3, sin importar el de tu arma equipada. El objetivo debe estar en tu LdV. Si causa 3 o más , retira la carta de iniciativa del objetivo para esta ronda.

Golpe de Ebisu ✂: tras realizar tu ✂ puedes relanzar cualquier dado de tu tirada, incluido el ❶. Debes quedarte el nuevo resultado.

▶▶ NIVEL 3

Ayuda divina ⚡: aumenta en 1 el valor de todos tus ❷ de la reserva. Recuerda que esto no incluye los que tengas activos o agotados.

Drenar espíritu ✂: recupera tantos ♥ como el ❷ que causes a tu objetivo con este ✂.

▶▶ NIVEL 4

Luz cegadora ✂: si causas ❷ puedes repartir 4 ❷ extra entre otros enemigos que estén hasta ❷ de ti.

Ola de sanación ⚡: tú y todos los personajes que estén hasta ❷ de ti, descartáis vuestros estados negativos. Además, lanza ★ y todos recuperáis esos ♥.

▶▶ NIVEL 5

Desdoblarse ⚡: coloca la segunda miniatura de Hikaru adyacente a la tuya. Cuando termines tu turno comenzará el de tu doble, que gana 3 ❷. No puede activar habilidades, aunque sí puede realizar ✂ utilizando tu arma. Modifica sus acciones como si tuviera tus mismos atributos. Puede ser objetivo de los ✂ de los enemigos como si fuera un personaje, aunque es inmune a ❷. Al acabar la ronda, retira a tu doble.

Protección espiritual ✂: mientras esta habilidad esté activa, todos los personajes, tú incluido, hasta ❷ de ti, sumáis tu valor de ❷ al de vuestra ❷ cuando recibáis algún ✂.

TOMOE

▶▶ NIVEL 1

Disciplina militar ✂: mientras esta habilidad esté activa, añade +1 al ❷ de tu ✂, siempre y cuando tengas equipada un arma de ❷ 3 o más. Además, cambiar de arma es una acción gratuita.

▶▶ NIVEL 2

Flecha divina ✂: añade un ❷ a tu tirada de ✂ mientras utilices un arma con ❷ 3 o más.

Onda expansiva ✂: si causas 3 o más ❷, coloca la carta de iniciativa de tu objetivo al final de la cola de iniciativa.

▶▶ NIVEL 3

Trabajo en equipo ✂: mientras esta habilidad esté activa, los otros personajes que estén hasta ❷ de ti, añaden +1 ★ a sus ✂.

Escolta ✂: mientras esta habilidad esté activa, al finalizar tu turno, tú y todos los personajes hasta ❷ de ti, reparáis 1 ❷. Recuerda que el valor de la ❷ nunca puede superar el valor inicial de la armadura equipada.

▶▶ NIVEL 4

Perforante ✂: ignora la ❷ y la ❷ del objetivo si está adyacente a ti al atacarlo.

Venganza implacable ⚡: por cada enemigo que derrotes este turno ganarás 2 ❷ extra, pero nunca puedes tener más de 4 ❷. Al finalizar tu turno, sólo podrás guardar 1 ❷ como máximo.

▶▶ NIVEL 5

Manto de flechas ✂: si tienes un arma de ❷ 3 o más equipada, puedes atacar con -2 ★ hasta a 3 enemigos que estén adyacentes a otro personaje. Utiliza una única tirada de dados para calcular los ★.

Ira del maestro Bubashi ✂: gasta 3 ❷ para realizar un ✂. Si logras derrotar a tu objetivo, puedes realizar un segundo ✂ contra otro objetivo, dentro de tu ❷, sin coste en ❷. Este segundo ✂ solo causa ❷ si con él derrotas a tu segundo objetivo. Si no consigues derrotarlo se ignora el segundo ✂.

ACTO 2

AKANE

▶▶ NIVEL 1

Mi fiel amigo ✂: mientras esta habilidad esté activa, puedes mover hasta 4 casillas a Yastun Lad una vez por turno durante tu activación. Si comparte casilla con un enemigo, coloca la ficha de Yastun Lad sobre la ficha del enemigo (si es un esbirro, en la franja de color de ese esbirro) y **acumula** efectos en función del valor del ❷ que tengas en la habilidad: **1-3** el enemigo ataca con -1 ★; **4-6** además, el enemigo tendrá -1 ❷.

Yastun Lad es un aliado, no se considera un personaje ni tiene miniatura, por lo que si es la única criatura en una zona, no se revela evento. Cuando el ❷ pase a estar agotado, devuelve la ficha de Yastun Lad a la reserva de Akane, cuando se vuelva a activar la habilidad colócalo adyacente a Akane y, a continuación, podrás moverlo hasta 4 casillas. Los efectos de los tipos de terreno afectan a su movimiento igual que a cualquier criatura. Mientras la habilidad esté activa y Yastun Lad esté en la ficha de un enemigo, cada vez que ese enemigo se mueva, Yastun Lad se moverá con él.

▶▶ NIVEL 2

Autodidacta ✂: si derrotas al objetivo ganas 1 ❷.

Recuperación ⚡: descarta 1 estado negativo en función del valor del ❷ que tengas en la habilidad: **3-4** descarta 1 estado tuyo; **5-6** descarta 1 estado tuyo o de 1 aliado hasta ❷ 2.

▶▶ NIVEL 3

Uno para cada ✂: si derrotas al objetivo puedes realizar un ❷ contra otro enemigo que tengas adyacente, sin coste en ❷.

Remiendo ✂: mientras esta habilidad esté activa, reparas 1 ❷ al final de tu turno. Este efecto no es temporal, mueve hacia arriba en el medidor el marcador de ❷. El marcador nunca puede superar el valor inicial de la armadura equipada.

▶▶ NIVEL 4

Mordisco ⚡: Yastun Lad puede atacar al enemigo sobre el que esté colocada su ficha, según el valor del ❷ que tengas en la habilidad: **3-4** (★ ❷ ❷) **5-6** (★ ❷ ❷ ❷). Aplica la ❷ y ❷ del objetivo de forma habitual. No se considera un ✂, y por lo tanto puede realizarse varias veces por turno, pero no puede incluir el ❷.

Adrenalina ⚡: gana puntos de atributo hasta el final de tu turno en función del valor del ❷ que tengas en la habilidad: **2-3** ganas 1 punto de atributo; **4-6** ganas

2 puntos de atributo. Puedes elegir el atributo que quieras para cada punto, pero no puedes superar el límite de 3 puntos por tipo de atributo.

►► NIVEL 5

Danza del rayo ⚡: gasta 3 ⚡. Realiza una acción de movimiento de forma habitual incluyendo ☹️ e incluso pudiendo esforzarte. Al terminar, haz una única tirada de 🔥 que afectará a todos los enemigos que hayas tenido adyacentes a lo largo de tu movimiento.

Llena de recursos 🍷: mientras esta habilidad esté activa, recuperas ❤️ al final de tu turno en función del valor del 🔵 que tengas en la habilidad: **1-2** recupera 2 ❤️; **3-4** recupera 3 ❤️; **5-6** recupera 4 ❤️. Tus ❤️ no pueden superar nunca el máximo de tu nivel actual.

BYAKUEI

►► NIVEL 1

Ayuda adicional 🍷: mientras esta habilidad esté activa, tendrás brazos adicionales que añaden ⚡ a tus ⚡ en función del valor del 🔵 que tengas en la habilidad: **1-3** tendrás un brazo extra y añades +1 ⚡; **4-6** tendrás 2 brazos extras y añades +2 ⚡.

►► NIVEL 2

Sacrificio necesario ⚡: obtienes 1 estado negativo aleatorio. A continuación, lanza ★★. El número obtenido son ❤️ a recuperar que puedes repartir entre tú y tus aliados hasta 🔄 2 de ti.

Bueno para los dos ⚡: si derrotas a un enemigo con este ⚡, ganas 1 🍷 y un aliado hasta 🔄 2 puede descartar todos sus estados negativos.

►► NIVEL 3

Te lo cambio ⚡: descarta tus estados negativos o los de un aliado hasta 🔄 2 y provócaselos a un enemigo que esté hasta 🔄 2 de ti, en función del valor del 🔵 que tengas en la habilidad: **4-5** transfiere 1 estado; **6** transfiere 2 estados.

Más ayuda adicional 🍷: mientras esta habilidad esté activa, cada brazo extra obtenido por la habilidad "Ayuda adicional" te otorga +1 🛡️ y +1 ⚡.

►► NIVEL 4

Golpe potenciado ⚡: al atacar añade un 🛡️ por cada brazo extra que tengas activado.

Venid hermanos ⚡: intercambia 1 carta de criatura por otra de la cola de iniciativa que todavía no hayan activado. Tu carta de activación actual no puede ser incluida en el efecto.

►► NIVEL 5

Ven aquí ⚡: solo podrás utilizar 🛡️ para este ⚡. Coloca adyacente a ti a un enemigo que se encuentre hasta 🔄 3. Añade un ★ a tu ⚡ e ignora la 🐞 del enemigo. Su 🛡️ sí se tendrá en cuenta.

Lluvia de golpes ⚡: gasta 2 ⚡. Puedes realizar 1 🔥 por cada brazo extra que tengas activado. Así pues, si la habilidad "Ayuda adicional" te está concediendo 2 brazos extra, puedes realizar 2 🔥 por solo 2 ⚡. No se considera un ⚡, pero el 🛡️ u otros modificadores al ⚡ sí aplican sus efectos. Los 🔥 pueden tener diferentes objetivos.

Ejemplo: gastando 2 ⚡ activas Lluvia de golpes. Con 2 brazos extras activados y gastando 2 ⚡ en total, puedes realizar 2 🔥. Además, como no cuenta como un ⚡, con un tercer ⚡ podrías realizar un 🛡️.

HANAKO

►► NIVEL 1

Némesis ⚡: coloca 🍷 en el tablero (si es un esbirro, en la franja de color de ese esbirro) del enemigo. Cuando lo ataques, **acumula** efectos en función del 🔵 que tengas en la habilidad: **1-2** +1 ⚡ a tu ⚡; **3-4** además, puedes relanzar un dado que no sea el 🎲; **5-6** además, le provoca un estado negativo a tu elección. Si vuelves a activar esta habilidad puedes cambiar la 🍷 a otro enemigo. Solo puede haber 1 enemigo con 🍷.

►► NIVEL 2

Hoja Voraz 🍷: mientras esta habilidad esté activa, añade ⚡ a tus ⚡ según el valor del 🔵, siempre y cuando el enemigo no haya activado esta ronda. Con **3-4** añade +1 ⚡, con **5-6** añade +2 ⚡.

Mortífera ⚡: realiza un ⚡ lanzando 🎲 y eligiendo el mejor resultado entre los 2.

►► NIVEL 3

Sanguinaria ⚡: gasta 3 ⚡ para realizar 2 🔥 contra el mismo enemigo o enemigos diferentes.

Mejora de artesanía ⚡: una vez por objeto consumible y ronda, tus objetos que causen ⚡ sumarán ⚡ extras según el valor del 🔵 que tengas en la habilidad: **3-4** añade +2 ⚡; **5-6** añade +3 ⚡. El efecto dura hasta el final de la ronda en curso.

►► NIVEL 4

Huelo la sangre ⚡: añade un 🛡️ a tu siguiente ⚡ por cada estado negativo que tenga tu objetivo.

Precavida 🍷: mientras esta habilidad esté activa, al final de tu turno ganas 🐞 según el valor del 🔵 que tengas en la habilidad: **2-4** +1 🐞; **5-6** +2 🐞. Utiliza fichas de +1 🐞 para indicar el efecto, que se descartan al finalizar la ronda. Este efecto no significa que se repare tu 🐞.

►► NIVEL 5

Tú y yo 🍷: mientras esta habilidad esté activa, tus ⚡ contra el enemigo marcado con 🍷, te cuestan 1 ⚡ menos, siendo 0 el mínimo.

Duelo a muerte ⚡: si derrotas con este ⚡ al enemigo marcado con 🍷 recuperas 4 ❤️, ganas 1 🍷 y puedes transferir todos tus estados negativos a 1 objetivo (enemigo o aliado) que esté hasta 🔄 3 de ti.

TAKASHI

►► NIVEL 1

Intimidación 🍷: mientras esta habilidad esté activa, al inicio de la ronda podrás elegir la condición de desempate que deberán aplicar todos los enemigos. Esta condición sustituye a la que puedan tener y será (+/-) ❤️ o (+/-) 🐞. La habilidad debe estar activa al comienzo de la ronda. Ten en cuenta que en la primera ronda de la fase no estará disponible ya que no tendrás ningún 🔵 colocado.

►► NIVEL 2

Inspiración ✖: mientras esta habilidad esté activa, cada vez que un aliado hasta 3 de ti derrote a un enemigo.

Acumula efectos hasta el final de la ronda en función del valor del que tengas en la habilidad: 3-4 +1 ✖; 5-6 además, +1 y +1 ✖. El efecto de es temporal, y no se considera una reparación.

Corte ascendente ✖: añade en función del valor del que tengas en la habilidad: 3-4 ; 5-6 . El ✖ solo puede ser .

►► NIVEL 3

Fuerza renacida ⚡: los otros personajes, hasta 3 ganan 1 . Los de un personaje nunca pueden ser más de 4.

Táctica fluida ✖: mientras esta habilidad esté activa, gana o añade ✖ a tus ✖ en función del color del oráculo y del valor del que tengas en la habilidad: 2-3 si el oráculo es rojo gana +1 , si es verde añade +1 ✖; 4-5 si el oráculo es rojo gana 2+ , si es verde añade +2 ✖; 6 si el oráculo es rojo gana +3 , si es verde añade +3 ✖. El efecto de es temporal, y no se considera una reparación.

►► NIVEL 4

Golpe al unísono ✖: añade +1 ✖ por cada aliado (no solo personajes) que esté hasta 2. Recuerda que Yastun Lad o algunos errantes se consideran aliados.

Retirada táctica ⚡: un aliado que esté hasta 5 puede mover 3 casillas. No es una acción de movimiento, por lo que no puede aplicar otros efectos como la ni esforzarse.

►► NIVEL 5

La última palabra ✖: añade +1 ✖ por cada criatura (tanto aliada como enemiga) que se haya activado antes de ti esta ronda.

Nuevo aliento ⚡: un aliado que ya haya activado gana 1 y podrá volverse a activar después de ti. Además, puede atacar y moverse de la forma habitual aunque ya lo haya hecho durante su activación anterior.

KAMIS

Las habilidades ✖ de los kami se considera que están activas en todo momento una vez alcanzado el nivel de afinidad indicado. Pueden ser activadas siempre que se cumplan sus condiciones. Si un personaje es derrotado, sus habilidades ✖, incluido el modo Kami, dejan de tener efecto.

Las habilidades ⚡ de los kami requieren gastar 1 para ser activadas. Solo pueden ser activadas 1 vez por fase.

Las habilidades ✖ de los kami pueden ser activadas de la misma forma que las habilidades ✖ de los personajes (gastando 1 o gastando 2). Solo pueden ser activadas 1 vez por fase. Un personaje solo puede realizar una habilidad ✖ por turno, por lo que si se utiliza la del kami no podrá utilizar las de su personaje, y viceversa.

El modo Kami únicamente puede activarse durante tu turno si tus están por debajo de la mitad de tu máximo actual. No requieren gastar . Al final de tu siguiente turno, eres derrotado. Solo puede haber 1 modo Kami activo a la vez.

Las habilidades de nivel 1 únicamente pueden utilizarse durante la fase de aventura (a excepción de la habilidad "Camino conocido" de Izanami).

Las habilidades de nivel 3+ y 6 de afinidad únicamente pueden utilizarse durante la fase de exploración.

►► AMATERASU

► NIVEL 1

Descanso del guerrero ✖: al interactuar con cualquier santuario, recupera hasta 3 . Los de un personaje nunca pueden superar el máximo de su nivel actual.



► NIVEL 3+

Fuego divino ⚡: causa de a un enemigo que esté hasta 10 en LdV. El directo ignora y . No podrás realizar ningún ✖ esta ronda, ni siquiera antes de activar esta técnica.

► NIVEL 6

Modo kami ✖: al final de tu turno y el de la siguiente ronda, lanza . Todos los personajes recuperan el resultado en y todos los enemigos reciben el resultado en . No hay límite al y no es necesario tener LdV con los objetivos.

►► AMATSUMARA

► NIVEL 1

Maestro herrero ✖: al interactuar con una herrería, puedes reparar toda tu sin coste. El valor de de un personaje nunca puede superar el valor inicial de su armadura equipada.



► NIVEL 3+

Forjador de destinos ⚡: los personajes reparan 1 y, a continuación, recuperan tantos como el valor actual de su .

► NIVEL 6

Modo kami ✖: al final de tu turno y el de la siguiente ronda, reduce 1 a todos los enemigos. No hay límite al y no es necesario tener LdV con los objetivos. La de cualquier criatura nunca puede ser inferior a 0. Una criatura con 0 no puede recibir fichas de -1 .

►► AMATSUMIKABOSHI

► NIVEL 1

Caos desatado ✖: antes de revelar tu evento de viaje, lanza : 1-3 lee un evento verde; 4-6 lee un evento rojo. Este efecto ignora el trayecto que hayas recorrido al viajar. Ten en cuenta que al ser una habilidad ✖ se activará siempre que tengas que robar un evento de viaje.



► **NIVEL 3+**

Devastación total ✂: ataca  o  añadiendo +6  a tu tirada. Sin embargo, el ✂ no lo recibirá tu objetivo, sino otro enemigo aleatorio que esté hasta  5 de tu personaje. Si únicamente hay un enemigo, será el que reciba el efecto, aunque sea el objetivo inicial.

► **NIVEL 6**

Modo kami ✂: durante el resto de esta ronda y la siguiente, decide el objetivo de los ✂ que realicen los enemigos. El nuevo objetivo debe estar dentro del . Los aliados del atacante también pueden ser objetivos válidos para el ✂. Esto no modifica el objetivo hacia el que se moverá el atacante afectado; únicamente determina el objetivo final del ✂ entre los que se encuentren dentro de su .

►► **DOSOJIN**

► **NIVEL 1**

Escudo del viajero ✂: al perder  por efectos de eventos de viaje, reduce el  en 1.

► **NIVEL 3+**

Brisa protectora ⚡: todos los personajes ignoran los primeros 2  que reciban durante esta ronda. Si el mismo personaje recibe  por varios efectos (como varios ✂) durante la ronda, únicamente el primer efecto reduciría su .



► **NIVEL 6**

Modo kami ✂: durante el resto de esta ronda y la siguiente, eres inmune a todo tipo de .

►► **HACHIMAN**

► **NIVEL 1**

Hoja afilada ✂: añade +1  a las pruebas de ✂.

► **NIVEL 3+**

Implacable ⚡: puedes relanzar el  de tus ✂. Este efecto puede activarse tras haber realizado una tirada de ✂, gastando 1 , antes de aplicar el efecto del ✂.



► **NIVEL 6**

Modo kami ✂: durante este turno y el de la siguiente ronda, puedes realizar un  o  que afecta a todos los enemigos en una línea ortogonal y hasta  4. Además, el ✂ añade +2 . Añade a este ✂ los efectos como un ✂ normal, incluyendo tus objetos permanentes, consumibles, poder u otros.

►► **INARI**

► **NIVEL 1**

Zorro de nueve colas ✂: añades +1  cuando realices la acción de viajar.

► **NIVEL 3+**

El amigo de las bestias ✂: realiza un  o  y duplica los  de este ✂. Los efectos del , si los hubiera, no se duplican, ya que se considera un único ✂.



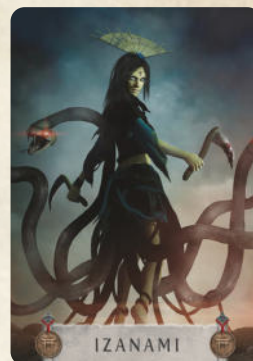
► **NIVEL 6**

Modo kami ✂: durante tu turno y el de la siguiente ronda, al realizar un  o  añade +4  al resultado. Además, tus  activos, aumentan 1 punto en vez de reducirlo al final de la ronda.

►► **IZANAMI**

► **NIVEL 1**

Camino conocido ✂: siempre tienes éxito en las tiradas de resurrección, hayas sido derrotado en la fase de aventura o en la de exploración. Esta habilidad de nivel 1 es la única que aplica sus efectos también durante la fase de exploración.



► **NIVEL 3+**

Sirviente del yomi ⚡: resucita a un esbirro que haya sido derrotado durante esta fase. Coloca su miniatura adyacente a la tuya. Se considera aliado de los personajes y se activa al terminar tu turno. Considera a los enemigos de los personajes como potenciales objetivos. Si hay varios objetivos disponibles empatados como prioritarios, tú decides a quién ataca. Puede ser objetivo de ✂ de los enemigos. Al final de la ronda, retira a tu sirviente.

► **NIVEL 6**

Modo kami ✂: durante tu turno y el de la siguiente ronda, la cantidad de  que recibas por ✂ de los enemigos se lo causas también a tu atacante. Únicamente puedes aplicar  si tienes  disponibles. Si eres derrotado, el excedente no puede ser devuelto.

►► **RYUJIN**

► **NIVEL 1**

Ola sanadora ✂: al interactuar con un puerto () recupera tantos  como tu nivel.



► **NIVEL 3+**

Cola de dragón ✂: realiza un  o , si causa , intercambia la posición de 2 cartas de iniciativa, incluso si ya han sido activadas. Las cartas situadas antes de la tuya no se activan de nuevo; las posteriores sí pueden volver a activarse. Esto implica que puedes permitir que un aliado que ya haya activado vuelva a hacerlo si se sitúa en una posición posterior a la tuya. Del mismo modo, puedes impedir que un enemigo que aún no haya activado lo haga si se coloca en una posición anterior a la tuya.

► **NIVEL 6**

Modo kami ✖: durante tu turno y el de la siguiente ronda tu movimiento se considera volador. Además, tu 🐾, 🐉, 🐉 y 🐉 se fijan en 3 (hasta el final de la fase). La siguiente ronda comenzarás primero en la iniciativa, incluso por delante de los elegidos del Shōgun y además ganarás 4 🐉 durante tu turno, en lugar de 3.

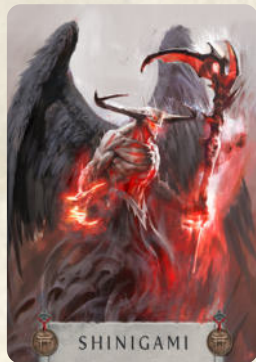
Recuerda que no puedes tener más de 4 🐉 en ningún momento.

►► **SHINIGAMI**

► **NIVEL 1**

Absorción vital ✖: al derrotar a un enemigo con una prueba de ✖ recupera 2 ❤️.

La vida de un personaje no puede superar nunca el máximo de su nivel actual.



► **NIVEL 3+**

Saluda a la muerte ⚡: descarta hasta 3 🐉, que pueden formar parte de una combinación de las reservas de varios personajes. Por cada 🐉 descartada, recupera 1 ❤️ y causa 1 🐉 a todos los enemigos. No hay límite al 🐉 y no es necesario tener **LdV** con los objetivos. Únicamente tú recuperas los ❤️.

► **NIVEL 6**

Modo Kami ✖: durante tu turno y el de la siguiente ronda, añade +1 🐉 a tus ✖ por cada 🐉 de tu reserva (máximo 7).

►► **SUSANOO**

► **NIVEL 1**

Guiado por las olas ⚡: una vez por fase, puedes gastar 3 🐉 para viajar de un puerto (📍) a cualquier otro, aunque no pertenezcan al mismo mar. No reveles ningún evento de viaje tras esta acción.



► **NIVEL 3+**

Furia de susanoo ✖: realiza un 🐉 o 🐉, si causa 🐉 provoca 2 estados negativos de tu elección a cualquier esbirro, aunque no haya sido el objetivo del ✖.

► **NIVEL 6**

Modo kami: en la siguiente ronda, decides el orden de iniciativa, incluido el de los elegidos del Shōgun. Este efecto no puede ser modificado por otros efectos, como eventos u otros.



ÍNDICE

A

Acciones gratuitas, 11, 12
 Adyacencia, 16
 Aliados, 5
 Ataque
 Ataque fuerte, 10
 Ataque rápido, 10
 Ataques enemigos, 14, 15
 Atributo, 16

B

Bendecido, 18

C

Cabeza, 12
 Cartas
 Arma, 3, 10
 Eventos, 4, 7
 IA, 5, 13
 Iniciativa, 7, 8
 Objeto, 3, 11
 Oráculo, 7
 Casillas, 4
 Cegado, 18
 Contraataques, 17

D

Dados
 Concentrado, 10, 14
 Ki, 9, 12
 Reserva, 10
 Daño
 Personajes, 10
 Enemigos, 14
 Derribado, 18

E

Elegidos, 5, 13
 Elementos vulnerables, 18
 Enemigos
 Dados de ataque, 5
 Comportamiento agresivo, 5, 12
 Comportamiento normal, 5, 12
 Versión mejorada, 5
 Versión normal, 5
 Envenenado, 18
 Errantes, 5, 13
 Esbirros, 5, 12
 Escaleras, 20
 Esforzarse, 9
 Estados, 18
 Negativos, 18
 Positivos, 18
 Eventos, 7

F

Ficha especial, 18
 Fin de la fase, 15
 Fracaso, 16

H

Habilidades
 Ataque, 10, 18
 Enemigos, 14, 18
 Kami, 18
 Pasivas, 8, 18
 Personaje, 10, 18
 Técnicas, 9, 18
 Hemorragia, 18

I

Iniciativa, 7, 8
 Interactuar, 11
 Intercambiar, 11

K

Kami
 Cambio, 17
 Modo Kami, 12
 Requisitos, 18

L

Límite de equipo, 19
 Línea de visión (LdV), 17, 18
 Loquetas, 4

M

Malicia, 7
 Modo yomi, 20
 Movimiento
 Enemigos, 13
 Espectral, 20
 Personajes, 9
 Volador, 20

N

Niveles, 17

O

Omamori, 4, 7
 Oráculo, 7

P

Personajes derrotados, 19
 Prioridad, 13
 Pruebas de atributos, 17
 Puertas, 11
 Punto de aparición, 19
 Punto de interacción, 11

R

Rango, 17

S

Shinigami, 20
 Siervos, 5, 13
 Subida de nivel, 16

T

Tipos de terreno
 Difícil, 20
 Especial, 20
 Inaccesible, 19
 Obstáculos, 19
 Ocupado, 20

V

Victoria, 15

Y

Yin Yang, 10

Z

Zona, 4



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
-------	----	----	----	-------------------------	----------------