

FASE DE AVENTURA

1 TURNO DEL SHŌGUN

1 ACTUALIZA LA RONDA:

- Mueve la ficha de ronda 1 espacio hacia arriba. En la primera ronda se mueve de 0 a 1.
- Si la ficha de ronda llega hasta un disparador (🎯), resuelve su evento inmediatamente.
- Si la ficha de ronda se mueve al espacio del marcador de última ronda (🎯), esta será la última ronda de la fase.

2 ACTUALIZA EL MEDIDOR DE INFLUENCIA según las instrucciones de la sección *Aumento de la Influencia del Shōgun*. Ignora este paso en la primera ronda de cada Fase de Aventura.

Si la ficha de influencia llega a 12, la fase termina en derrota.

2 TURNO DE LOS PERSONAJES

Cuando se activa un personaje gana 3 🗡️. Los jugadores deciden en qué orden activarse. Durante su activación un personaje puede:

► VIAJAR (1 VEZ POR ACTIVACIÓN)

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

Gasta 1 🗡️ para viajar solo 1 vez por activación. Cuando finalices completamente la acción, si has avanzado al menos 2 localizaciones por tierra, resuelve una carta de evento de viaje.

Puedes atravesar localizaciones con enemigos sin detenerte.

Puedes atravesar y compartir localización con otros personajes.

Solo puedes realizar acciones gratuitas sin interrumpir tu movimiento.

1. MOVIMIENTO

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

RECUERDA: si el personaje activo comparte localización con otros personajes, puede gastar 1 🗡️ para viajar en grupo. Los jugadores fuera de su turno recibirán 1 🗡️ menos al activarse. El grupo gana 🗡️ igual a 3+ 🗡️ del personaje con la 🗡️ más baja + modificadores del personaje activo. Debéis moveros juntos durante toda la acción de viajar.

2. RESUELVE UNA CARTA DE EVENTO DE VIAJE EN TU DESTINO

- 🟢 **Verde:** si has viajado 2 o más localizaciones y todo tu viaje fue por la calzada imperial.
- 🔴 **Rojo:** si has viajado 2 o más localizaciones y te has movido por al menos 1 camino peligroso.

► ATACAR A UNIDADES DEL SHŌGUN ✕

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

Lanza los dados 🎲 + 🎲 + cualquier efecto activo = 🎯.

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

TIRADAS Y EFECTOS

► PRUEBA DE ATRIBUTO

Lanza 1 🎲 y añade el valor del atributo especificado (👤/👤/👤/👤).

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

3 ROBA LA PRIMERA CARTA DEL MAZO DE INFLUENCIA DEL SHŌGUN y aplica el evento correspondiente al nivel actual de la ficha de influencia: verde, naranja o rojo.

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

Cuando un personaje es atacado, el daño se aplica siguiendo esta regla:

$$\text{👤} = \text{🎯} - \text{👤}$$

► INTERACTUAR CON:

FICHAS DE MISIÓN O DE CLAN

Gasta 1 🗡️ para interactuar con 1 ficha de misión, de clan o de misión personal para activarla y resolver sus efectos.

CIUDAD

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

- **Comprar:** compra 1 carta de tu mazo de herrería pagando el coste en 🍵.
- Solo puedes tener 1 armadura en tu inventario.
- **Vender:** armas y armaduras por la mitad de su valor redondeando hacia abajo.
- **Reparar la armadura:** paga 10 🍵 y recupera la resistencia de tu 🛡️ a su máximo.

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

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

🏠 **Posada:** gasta 1 🗡️ y paga 10 🍵 para recuperar 🍵 = tu nivel +2.

SANTUARIO

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

CARTA DE LOCALIZACIÓN ESPECIAL

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

► TRABAJAR / DESCANSAR

- **Trabajar** en Ciudades: gasta 1 🗡️ para ganar 2 🍵.
- **Descansar** en otras localizaciones: gasta 1 🗡️ para recuperar 1 🍵.

► ACCIONES GRATUITAS

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

► PRUEBA DE COMBATE ✕

Lanza los dados 🎲 + 🎲 + cualquier efecto activo = 🎯.

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

FASE DE EXPLORACIÓN

1 REVELA 1 CARTA DEL MAZO DE ORÁCULO, RESUELVE EVENTOS Y APLICA MALICIA

Revela 1 carta de Oráculo.

Lee y aplica el evento de exploración correspondiente a cada zona activa.

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

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

2 DETERMINAR LA INICIATIVA

Baraja las cartas de iniciativa de las criaturas en juego y haz una cola de izquierda a derecha con las cartas bocarriba.

Si la cola de iniciativa se ve modificada por algún efecto sigue este orden de prioridades:

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

3 ACTIVACIONES SIGUIENDO LA INICIATIVA

ENEMIGOS

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

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

PERSONAJES

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

► MOVER (1 VEZ POR ACTIVACIÓN)

- Gasta 1 para obtener puntos de movimiento (.

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

- Gasta 1 para moverte a través de casillas normales.
- Gasta 2 para salir de una casilla de terreno **Difícil** (.
- Gasta 1 extra para esforzarte y añadir +3 .

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

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

► ACTIVAR UNA HABILIDAD

Cuando una habilidad tenga 1 activo que cumpla su requisito puedes usarla. El coste en es 0 para , 1 para y para : 1 con y 2 con .

Algunas habilidades pueden tener costes superiores.

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

Tu Kami puede permitirti utilizar 1 habilidad de o .

Si es puede ser o .

► RELANZAR DADOS DE KI ()

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

► ATACAR (SOLO 1 VEZ POR ACTIVACIÓN)

$$\text{Ataque} = \text{dados} - \text{defensa} - \text{malicia}$$

$$\text{Ataque} = \text{dados} / \text{defensa} + \text{malicia} + \text{cualquier modificador aplicable} + \text{Yin Yang}$$

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

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

Yin Yang: si tu arma tiene un efecto de Yin Yang y consigues los 2 Símbolos (1 dragón blanco y 1 dragón negro) lo puedes añadir.

Si has herido a tu objetivo, añade fichas de a su tablero. Si el acumulado por un enemigo iguala o supera sus totales, lo has derrotado. Retíralo del juego y coloca 1 en una de las casillas que ocupaba.

Estados negativos: si causas 1+ a un esbirro y tu arma o algún otro efecto provoca estados negativos, aplícalo:

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

Hemorragia: obtiene . Al principio de cada activación, pierde 1 por cada ficha.

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

Derribado: obtiene . Debe gastar su próximo para levantarse. Mientras está derribado, sufre -1 , mínimo 0. Un enemigo derribado solo puede atacar adyacente con sus dados de ataque y sin usar habilidades.

► INTERACTUAR

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

- **Con otro personaje adyacente:** gasta 1 para intercambiar , objetos y equipo.

► UTILIZAR UN OBJETO

Gasta 1 : interactúa con un objeto de tu inventario. El mismo objeto solo se puede usar 1 vez por activación.

► MEDITAR

Gasta 1 para obtener la ficha (máximo 1) de meditación (.

Tras realizar una tirada de puedes descartar la para relanzar un dado (excluyendo .

► ACCIONES GRATUITAS

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

- **Retirar dados de Ki (.** Por cada punto de , puedes mover un dado *Activado* a *Agotado*.

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

- **Activar la habilidad del modo Kami.** Sólo puede haber 1 personaje en modo Kami simultáneamente. Una vez el modo Kami está activo:

- El personaje podrá usar la última habilidad del Kami.
- Después de la segunda activación en modo Kami, el personaje es *Derrotado*. Ningún efecto o carta puede cambiar esto.

4 REDUCIR EN 1 LOS DADOS DE KI ACTIVOS

Al final de la ronda, cada personaje reduce el valor de sus activos en 1.