

LLEGA EL INVIERNO

PIDE AYUDA A LOS KAMI PARA QUE DESCONGELEN LOS CAMPOS DE JAPÓN

 (16).

Para descongelar las zonas debes estar en una localización adyacente a un área con 1 . Gasta 1  para intentarlo.

 (7):  Los personajes que hayan participado ganan 20  a repartir. Retira la . Si la carta de misión 5 está activa, añade 2 a la resistencia actual.

 El frío se extiende. Coloca 1  en un área adyacente a la que estabas intentando descongelar. Si hay 6  en juego,  (31).

CONCLUSIÓN

Cuando no queden  sobre el tablero,  (29).



EL GUERRERO OSCURO

VISITA EL ANTIGUO TEMPLO EN HONOR A GENBU

 (18).

Solo 1 personaje puede tener esta misión activa.

El Guerrero Oscuro tiene 3  y 15 .

Al inicio de tu turno lanza 1  para ver qué acción realiza el Guerrero Oscuro:

1-2 ✕ lanzando  .

3-4 Recupera 4  y ✕ lanzando  .

5-6 ✕ con  lanzando  .

A continuación, ✕ con  y finalizas tu activación.

Debes continuar el combate hasta que el Guerrero Oscuro o tú seas derrotado.

  (19).  Eres derrotado, retira tu miniatura del tablero. Vuelve a colocar la ficha de misión 4 en Kioto. Otro personaje puede activar la misión 4.



DESTRUCCIÓN

ELIMINA LOS TORNADOS

📖 (7).

Al inicio de cada ronda mueve 2 localizaciones las  hacia el personaje más cercano. Si un personaje se encuentra en el mismo territorio que 1 , aplica los siguientes efectos:

1 ficha: todos los caminos son peligrosos.

2 fichas: lo anterior y gana 2  menos.

3 fichas: lo anterior y recibe 5 .

Si un personaje comparte localización con 1 Tornado () y su nombre está marcado en **“Caracola”**, puede gastar 1  para realizar una prueba de  (4)  marca 1 casilla en **“Tornado”**. Retira la .  Queda rezagado.



EL TEMPLO DEL AIRE

APRENDE A RESISTIR EL AIRE

 (8).

Primera ronda: ,  (9) (suma el resultado de las 2 pruebas).  Coloca 1 ficha de carga sobre tu tablero de personaje.

Segunda ronda: , ,  (14) (suma el resultado de las 3 pruebas).  Coloca 1 ficha de carga sobre tu tablero de personaje.

Tercera ronda: , , ,  (19) (suma el resultado de las 4 pruebas).  Coloca 1 ficha de carga sobre tu tablero de personaje.

CONCLUSIÓN

 Si después de la tercera prueba, tienes 2+ fichas de carga,  (16).

 Si después de la tercera prueba, tienes 1 o menos fichas de carga,  (17).



JAPÓN ESTÁ EN LLAMAS

EVITA QUE EL FUEGO SE EXTIENDA

📖 (4).

Cada inicio de ronda, 📖 (17).

CONCLUSIÓN

👍 Si no quedan 🐉 sobre el tablero,
📖 (5).

🗨 Si en algún momento hay 6+ 🐉 en
juego, 📖 (13).



LA DESTRUCCIÓN DEL MAR

DETÉN LA FURIA DE SEIRYU

📖 (1).

Cada inicio de ronda sigue las reglas especiales de la sección 1.

CONCLUSIÓN

👍 Si hay 6 fichas de 🍷 sobre esta carta de misión, 📖 (20).

🗨 Si todas las ciudades con puerto de un mismo mar están arrasadas, 📖 (18).



LAS MEJORES GALAS

**CONSIGUE QUE LA HEREDERA DEL CLAN
SAKURA TE DE SU MEJOR VESTIDO**

Coloca 1 ficha de clan de cada personaje en esta localización.

Si eres Daji,  (3).

Si eres Mulán,  (4).

Si eres Guan Yu,  (5).

Si eres Sun Wukong,  (6).



EL PERFUME

CONSIGUE EL PERFUME PARA DAJI

📖 (8).

Cuando llegues a una localización indicada gasta 1 🧑🏻 para realizar una prueba de

🔍 (5). 👍 Encuentras el ingrediente.

Si ya tienes los 2 ingredientes, lee la conclusión. 🗨️ No parece haber nada

parecido a lo que te indicó el florista.

Puedes repetir esta prueba y buscar de nuevo.

CONCLUSIÓN

Si ya tienes los dos ingredientes, vuelve a hablar con el florista y 📖 (9).



LAS JOYAS

CONSIGUE EL COLLAR

 (10).

Cuando llegues a tu destino gasta 1 :

Si eres Daji,  (11).

Si eres Mulán,  (12).

Si eres Guan Yu,  (13).

Si eres Sun Wukong,  (14).

