kensei

el despertar

Antonio Mendoza Salado - Joan Rotger Bibiloni

CRÉDITOS

Escrito por
Antonio Mendoza Salado,
Joan Rotger Bibiloni.

Trasfondo
Joan Rotger Bibiloni.

Documentación
Williams Nuñez.

Ilustración
Emilio Rodríguez.

Traducción
Jason Roger Burrows.

Diseño y maquetación
Antonio Mendoza Salado.

Corregido por
MIguel Juan Rama Jurado.
Enrique Ramos Peinado.
Germán Fco. Martínez Navarro.
Guillermo Eduardo cabezas Castillo.

Sistema de Juego
Basado en Torii, el juego de escaramuzas en el japón feudal, creado por Andy Ruiz.

Director Zenit miniatures
Daniel Pro.

Idea original
Francisco Javier Aparicio

Pintores de miniaturas
Antonio Rodriguez.
Josedavinci.

Colaboradores
Marta Lupión Lozano, Plastcraft Games, Ubalio Martínez, Rafel Tomàs Sastre, Jaime Manresa, Miguel Ángel Blanco Moreno, Ramón Pérez, Bakunin club, Josh Van Zaane, Jonjo Mcquaid.

Agradecimientos
A todos aquellos que nos han ayudado en el desarrollo de esta nueva edición. A Dani, por confiar en nosotros. A Andy, por dejarnos trabajar sobre su sistema. Al podcast Turno Cu4tro, tanto por su apoyo tanto por la corrección del reglamento. A nuestros padres y madres, por habernos apoyado y leído el trasfondo cuando aún no se podía leer. A la comunidad de jugadores Bakunin Club de Manacor (Mallorca). A todas las personas individuales y asociaciones que se han acercado y nos han dado su opinión y ánimos. ¡Gracias!

escríbenos: vertigostudiogames@gmail.com

Zenit miniatures
Apartado de correos 201
29692 San Luis de Sabinillas
Málaga (España)
info@zenitminiatures.es
www.zenitminiatures.es

© 2011 - 2017 de logotipos, imágenes e ilustraciones pertenecientes a Zenit miniatures. El resto del contenido incluido en esta publicación posee una licencia Creative Commons Reconocimiento-No comercial-Sin obra derivada 4.0 internacional.

Si, puedes fotocopiar todas las páginas donde aparece una tabla.

A nuestras Martas, pues sin su paciencia y apoyo jamás podrímos haber recorrido este viaje

PRÓLOGO

"Un nuevo mal ha nacido en las islas de Hymukai. Desde el oeste llegan noticias de muerte y podredumbre. El mal ha despertado y los grandes clanes movilizan sus ejércitos preparándose para una batalla eterna..."

Kensei es un juego de batallas con miniaturas que tiene lugar en un mundo llamado Hymukai, ambientado en un Japón feudal fantástico. Los jugadores toman el papel de comandante de uno de los clanes de este mundo y sus ejércitos. ¡Llevarlos a la gloria y controlar el imperio es tu misión!.

En esta nueva edición de las reglas de Kensei se simplifica y dinamiza el sistema de juego, creando nuevas mecánicas que requieren de una planificación estratégica constante. ¡No descansarás en ningún momento! Además, aparecen nuevos perfiles de tropa para los clanes y para el nuevo ejército de no-muertos, así como nuevas reglas para el uso de magia y criaturas mitológicas.

Por último, el nuevo sistema se unifica con Torii, el juego de escaramuzas en el mundo de Kensei, en sus conceptos y listas de ejércitos (aunque conservan dinámicas de juego distintas). Así creamos una experiencia total, pudiendo jugar, tanto grandes batallas como pequeñas escaramuzas, sin que tengas que aprenderte dos juegos totalmente distintos.

Sobre esta versión

Estamos muy contentos de compartir esta versión gratuita del reglamento con todos vosotros. Aquí encontrarás todo lo necesario para jugar a Kensei.

¿Qué es lo que no encontrarás? El trasfondo que hemos creado para este nuevo despertar sólo estará disponible en la versión completa, aquí hemos añadido una introducción que esperamos que os sea interesante. Tampoco encontrarás reglas y escenarios referentes a las nuevas máquinas de guerra de Kensei. Apóyanos en la campaña de crowdfunding con la que celebramos esta edición e incorporaremos todo eso a la versión de impresión.

Este reglamento es un texto vivo. Habrá errores que corregir, nuevas tropas que añadir y reglas que pulir antes de lanzar la edición impresa. Ayúdanos y ponte en contacto con nosotros, será un placer oír todas tus propuestas.

¿Qué es un juego de batallas con miniaturas?

Es un juego de mesa donde los jugadores toman el papel de comandante de un ejército de detalladas miniaturas con las que tus amigos y tú os enfrentaréis en batallas donde lo importante son la estrategia y el honor.

La afición a los juegos de batallas comprende muchos aspectos variados. Tus amigos y tú coleccionáis las miniaturas del clan (o clanes) que más os gusten, les dais vida con el montaje y la pintura, y jugáis con ellas batallas sobre una mesa decorada con escenografía construida por vosotros. Todo esto no es obligatorio, pero poco a poco descubriréis lo apasionante que es jugar con un ejército completamente pintado, y lo divertido que es construir tu propia mesa de juego.

Buscad por internet y encontraréis cientos de ejemplos. La creatividad y la imaginación no deben tener límites.

Cómo leer este reglamento

Si no eres un jugador habitual de estos juegos, te recomendamos que leas y asimiles el capítulo **Introducción a Kensei** para familiarizarte con los conceptos clásicos de este tipo de juegos y las mecánicas de Kensei. A los jugadores experimentados les recomendamos que hagan una lectura rápida de la introducción deteniéndose en la sección **Turno de ejemplo**, donde se deja ver el sistema de juego, el sistema de activaciones y de órdenes.

Una vez asimilados estos conceptos básicos es el momento de seguir leyendo capítulos hasta llegar al de Reglas intermedias. Prueba a crear un ejército pequeño con las reglas de creación de ejército y juega una pequeña partida para familiarizarte con el sistema de activaciones y órdenes antes de seguir leyendo, en este punto ya controlarás las mecánicas de juego imprescindibles para disfrutar del juego.

Pasa entonces a las **reglas intermedias** y **avanzadas**. No son complicadas, pero aportan nuevas mecánicas de juego (cartas de mando, criaturas mágicas, etc) que te harán disfrutar plenamente de Kensei. Te recomendamos incluir cuanto antes el sistema de cartas de mando, pues eleva la diversión y el nivel estratégico del juego a cotas muy altas.

Al final del reglamento encontrarás una serie de anexos de referencia que hemos colocado ahí para que sean de fácil consulta. Son el listado de habilidades de las tropas y las listas ejército con todos los perfiles de las miniaturas.

Por último, hemos añadido un glosario de términos relativos a la cultura japonesa que te será de gran ayuda durante la lectura (Taisho, Daimyo, Yari, Naginata, etc). Si encuentras palabras escritas en cursiva fuera de un texto de trasfondo, encontrarás su significado en el glosario.

Bases de las miniaturas

En kensei utilizamos las miniaturas de zenit miniaturas de peana cuadrada. Para el desarrollo de los combates tiene sentido usar estas peanas como verás en las reglas. Sin embargo, puedes utilizar otro tipo de base (redonda, hexagonal, etc) siempre y cuando no supere las dimensiones de la peana cuadrada de la figura que representa (ej: 25 mm para infantería). Ten en mente que las figuras deberán comportarse como si tuviesen una base cuadrada sea cual sea la base que utilices y que tendrán 4 lados y 4 esquinas.

Lo que necesitas para jugar

Además de este manual, para jugar a Kensei necesitas los siguientes elementos:

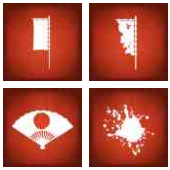
Miniaturas
Para empezar te recomendamos una de las cajas "Army Box" de Zenit Miniaturas con la que dispondrás de distintas unidades y héroes para empezar a montar y jugar.

Compañeros de juego
Con sus propios ejércitos preparados.

Dados
Alrededor de diez dados de seis caras (D6).

Cinta métrica
En centímetros.

Marcadores
No son necesarios pero te serán muy útiles para recordar algunas situaciones que se dan durante el juego. Puedes utilizar fichas de colores, comprar los marcadores oficiales desde la web de Zenit Miniatures o descargar el pdf e imprimirlos tú mismo.

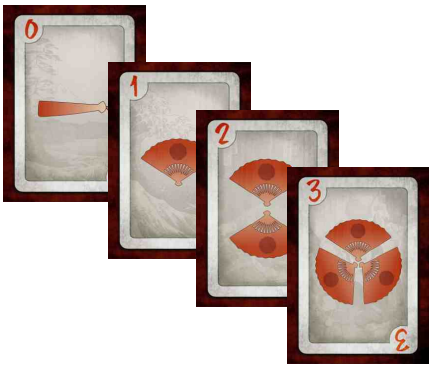


Algunos marcadores

Una mesa de juego
Se recomienda una zona de juego de 90x120 cm como mínimo.

Escenografía
Elementos a escala para vestir tu campo de batalla: casas de estilo japonés, árboles, colinas, tapetes de color, etc. O cajas de cartón simulando todo eso, lo importante es la imaginación.

Una baraja de cartas
Si utilizas las reglas intermedias de baraja de mando. Puedes conseguirla desde la web de Zenit Mniatures (descargando e imprimiendo el pdf o comprando un mazo ya preparado con un diseño acorde a la ambientación) o usar una baraja común que tenga cuatro palos distintos.



Cartas de mando

Ejemplo de mesa de 120x120

Una caja de ejército Buke

Código del Bushido

El Bushido es el código por el que los samurái regían sus vidas basado en el honor, el deber y la lealtad a sus señores. Fallar en mantener este código suponía una deshonra que sólo podía ser recuperado con la muerte.

Te animamos que sigas estos preceptos como jugador y que así tu oponente y tú hagáis de las partidas una experiencia divertida y épica.

義	**GI**	Integridad. Si los dados no te son propicios no culpes a tu adversario. Acepta con la cabeza alta el curso de los acontecimientos.
礼	**REY**	Respeto. Respeta a tu adversario y tratalo como te gustaría que lo hicieran contigo.
勇	**YU**	Coraje. Combate hasta el final con valentía, no abandones una partida si no es de mutuo acuerdo.
名誉	**MEIYO**	Honor. Actúa con respecto a las normas de la batalla, no malinterpretes ninguna regla a tu favor.
仁	**JIN**	Compasión. No humilles a tu adversario de palabra o de acto.
真	**MAKOTO**	Honestidad. No engañes a tu adversario, hacer trampas es engañarse uno mismo.
忠義	**CHU**	Lealtad. Se leal a estos preceptos y respeta a tu comunidad de juego.

❁ ÍNDICE DEL REGLAMENTO ❁

..... Hymukai

1. Introducción a Kensei **12**
- Resumen del juego 12
- Resumen del sistema 13
- Conceptos básicos 16
- Turno de ejemplo 17
- Tipos de tiradas 24

2. Tropas y unidades **26**
- Características de una tropa 27
- Atributos de una tropa 29
- Tipos de tropas 29
- Unidades 30
- Tipos de formación 30
- Frente, flanco y retaguardia 31
- Fuera de coherencia y formación 32
- Zona de control 33
- Hata-Jurushi 33
- Líderes de ejército 34
- General del ejército 34
- Líder de unidad 35
- Último hombre en pie 35

3. Línea de visión y cobertura **36**
- Campo y línea de visión 36
- Línea de visión a través de las miniaturas 36
- Tropas en cobertura 37

4. La batalla **38**
- Preparación de la batalla 38
- Secuencia del turno 40
- Fase de mantenimiento 41
- Fase de iniciativa 41
- Fase de activación 42

5. Órdenes **48**
- Órdenes de acción y reacción 48
- Uso de las órdenes 49
- Órdenes de movimiento 50
- Órdenes de combate 52
- Órdenes estáticas 56
- Órdenes de apoyo 57
- Órdenes espirituales 57
- Órdenes de reacción 58

6. Combate 60
Combate cuerpo a cuerpo 60
Combate múltiple 64
Combate a distancia 66
Resolución del combate 68
Tirada de honor 70
Movimientos de melé 72

7. Armas y armaduras 74
Armas de combate cuerpo a cuerpo 74
Armas de disparo 75
Armaduras 75

8. Reglas intermedias 76
Baraja de mando 76
Habilidades de las tropas 78
Tratos 79
Duelos de honor 80

9. Reglas avanzadas - Poderes ocultos 82
Tropas espirituales 84
Criaturas mitológicas 86
Invocaciones 88

10. Batallas multijugador 90

11. Clanes 92

12. Creación de ejércitos 104

13. Escenarios de batalla 108
Elementos de escenografía 108
Reglas generales de los escenarios 109
Escenarios 110

Anexos 118
Anexos: Listas de ejército 118
Anexos: Listado de habilidades 130

Hymukai

Al principio no había nada. Del negro silencio nació la luz y la oscuridad y de ellos los dioses y demonios, destinados a habitar juntos en el Ama, el reino celestial, manteniendo así el equilibrio universal. Pronto ese equilibrio se vio quebrado. Los dioses, creyéndose los primeros de la creación, iniciaron La Gran Guerra tras la cual los demonios fueron expulsados al Jigoku, el reino infernal, lugar desde donde gritan desesperados buscando venganza.

Al ver las tierras celestiales libres de la mácula demoníaca, Aramasu lloró de alegría. Esas lágrimas cayeron en el mar y dieron lugar a las islas de Hymukai, "tierra bañada por la luz". Los dioses consideraron esas islas como terreno sagrado, pues habían nacido de la propia diosa, así que decidieron hacer de esta tierra el baluarte de defensa en la futura guerra contra los habitantes del Jigoku"

Así empieza la historia de Kensei, el nuevo wargame de miniaturas que transcurre en Hymukai, un fantástico mundo basado en el japón feudal. En el, descubrirás la historia de la familia imperial, de la traición, del amor, de la guerra y de la muerte. ¡Elige uno de los seis clanes a tu disposición y lucha por hacerte con el poder!!!

Los Kuge se consideran a sí mismos la cabeza del gobierno. Desde antaño habían dominado las rutas comerciales y las relaciones diplomáticas de modo que la mayoría de las grandes ciudades se encontraban bajo el dominio de las familias Kuge. Se consideran honorables por el mero hecho de llevar sangre divina en sus venas y están seguros de no tener que demostrar su honor.

Son especialistas en la intriga y en el uso de ninjas, que se amparan en la oscuridad para llevar a cabo sus planes.

Los Buke han protegido y cultivado durante siglos las tierras de las islas, rindiendo vasallaje al Emperador. Eran considerados los brazos del Imperio; la fuerza y la espada. La mayoría de ellos eran samuráis rurales, una clase inferior a los Kuge que los desprecian por ello Estos samuráis son duros luchadores, curtidos en la vida en las montañas y se rigen por un ancestral código del guerrero, el Bushido. Desde pequeños son entrenados en el arte de la espada y consideran deshonroso el uso de las armas de fuego extranjeras. Son grandes jinetes y arqueros; unos de los más temibles guerreros de todo el Mundo Intermedio.

Los Sohei se consideran a sí mismos el corazón del imperio. En las Islas del Dragón los Sohei siempre han sido un poder aparte, guardando sus privilegios frente a los Kuge y los Buke. Durante siglos han entrenado a monjes guerreros con los que se defendían de cualquier intrusión que considerasen contraria a su modo de vida o a su moral. Cuando el conflicto entre los Kuge y los Buke empezó a arrasar los campos, los clanes Sohei comenzaron a posicionarse del lado de los campesinos, "en defensa de los intereses de los más desfavorecidos". Fueron adquiriendo poder y atrayendo a más y más gente que encomendaba sus almas a los Kami del templo en cuestión. Impusieron sus propias reglas sobre sus territorios, basadas en la religión y dejaron de cumplir la Ley Imperial.

Para Otokodate el tiempo de los samuráis y la aristocracia ha acabado y una nueva clase se yergue entre las cenizas de antiguos clanes que han desaparecido a causa de la guerra. Muchas ciudades puerto se han levantado contra sus señores declarando su independencia y la de las tierras circundantes. Estas nuevas regiones son gobernadas por antiguas familias de comerciantes de Hymukai que han aprovechado el vacío de poder creado por la desaparición y debilitamiento de muchos de los señores.Los comerciantes siempre han sido considerados una clase deplorable por los samurái, que han cometido toda clase de excesos contra ellos. Ahora con el fin de evitar los cada vez más constantes pillajes y ataques se han organizado en clanes familiares llamados Otokodate. Éstos tienen como principal fin garantizar la seguridad y el comercio, expandiendo su poder como una red de la que no puedan escapar sus enemigos. Ante las constantes amenazas han creado sus propios ejércitos, con los cuales defienden las nuevas leyes instauradas a su conveniencia.

Un enorme ejército de criaturas no-muertas avanza de manera lenta e implacable sobre las tierras de Hymukai. Entre sus filas se encuentran esqueletos de samuráis y ashigarus cuyo mon nadie es capaz de reconocer. Criaturas y abominaciones salidas del Jigoku les acompañan guiados todos por espectros intangibles cuya vacía mirada provoca terror a todo aquel que se atreva a hacerles frente. No hacen ningún ruido al caminar, ningún grito, ninguna arenga, sólo el entrechocar de las armaduras con los huesos y la carne putrefacta. Por allá donde pasan las plantas se marchitan y los animales huyen aún cuando están a millas de distancia.El mon que ondea los estandartes de este ejército maldito del Jigoku es una mano esquelética, con los dedos negros abiertos. Los habitantes de Hymukai al ver este mon y los terribles seres que lo portan los han llamado “Kuroi-te” (la mano negra).

Dentro del clan Kuge se encuentra un clan menor de cortesanos y artistas, los Hattori. Sus obras son reconocidas y respetadas por todo Hymukai, viajando de punta a punta de las islas mostrando su arte. Lo que nadie sabe es que, en realidad, los Hattori son ninjas. Este grupo militar de espías y asesinos de élite no son más que leyendas y rumores de hoguera para los habitantes de Hymukai, pero la realidad es que son el brazo ejecutor de los designios Kuge. Últimamente los Hattori se han hecho más visibles y peligrosos que nunca, y sus asesinatos se han vuelto más sangrientos y terroríficos de lo que jamás habían sido.

Esta situación no gusta en el clan Kuge. La preocupación es máxima al descubrir la existencia de auténticos ejércitos ninja preparados para ir al campo de batalla y cómo criaturas infernales, los Shikomi, los acompañan en ellas.

Últimamente la presencia de extranjeros ha aumentado exponencialmente. Estos Namban dicen querer comerciar solamente pero sus armas de fuego y sus predicadores de la nueva religión son algo que inquieta de sobremanera a los daymio de Hymukai. Sus poderosas armaduras, sus cañones y sus extrañas lanzas y espadas los pueden convertir en rivales terribles.

Pero de lo más profundo del océano no solo llegan extranjeros. Decenas de barcos piratas Wako están acechando las costas de Hymukai. Sin nada que perder y mucho que ganar estas bandas de saqueadores no dejan títere con cabeza a su paso y su pillaje parece que solo acaba de empezar. Dirigidos por su malvado líder Turgot pretende teñir de sangre toda la costa de las islas Dragón.

Introducción a Kensei

Como el joven comandante que aún eres, necesitas entrenamiento en el arte de la guerra. El más grande de los maestros te guiará a lo largo de este manual y hará de ti el campeón que nuestro clan necesita. Aprenderás a dirigir tus tropas a la victoria, a ser respetado, temido y odiado, hasta llegar a ser el Taisho más poderoso bajo el cielo azul de Hymukai. Pero antes de iniciar tu entrenamiento de campo, necesitas conocer unos conceptos básicos sobre el juego.

❁ RESUMEN DEL JUEGO ❁

Kensei es un juego donde tomas el papel del comandante de uno de los grandes clanes existentes en Hymukai: Los Buke, Kuge, Sohei, Otokodate o Hattori, o el de un comandante infernal, llegado desde el inframundo para comandar las huestes del Jigoku; "No Muertos" que se han alzado desde la desaparición del emperador. Cada uno tiene su propia personalidad, historia y técnicas de combate. Elige el que más se ajuste a ti y conviértete en el líder de una de sus familias.

Las batallas en Kensei van desde un pequeño encuentro entre avanzadillas, hasta grandes batallas campales. Tus ejércitos estarán formados por distintas **tropas**, desde un joven guerrero Samurái, hasta un valeroso y venerado Héroe del clan, pasando por un demonio del mundo infernal. Cada una de estas tropas está físicamente representada por detalladas **miniaturas** y tiene características únicas que la definen: **atributos** (capacidad de movimiento, de ataque, etc), **equipo**, **habilidades**.

Toda la información que necesitas conocer sobre cada tropa se describe en lo que llamamos las **listas de ejército**. Conoce bien a tus tropas y asigna un papel adecuado a su perfil y a tu estrategia, así derrotarás a tu enemigo en honorable batalla. Sé un comandante descuidado y tus propios hombres te acabarán abandonado cansados de tantas derrotas.

Entre tus tropas encontrarás distintos tipos de guerrero: Ashigarus, la milicia de tu ejército, contratados de entre los hombres y mujeres más capaces de tus aldeas; Samuráis, los temibles guerreros que siguen el código del bushido como ley de vida; Ninjas, invisibles y letales; Monjes, servidores de la fe. Cada guerrero ha sido entrenado y ha crecido junto a los de su clase, y es así, juntos en grupo, como son más efectivos y letales. Por eso, durante la batalla, las tropas luchan en **unidades**, un grupo de miniaturas del mismo tipo, que funcionan como un único elemento.

Aprenderás que un buen comandante sabe confiar en sus hombres y mujeres. Y sobre todos ellos destacan los **líderes de tu ejército**, tus generales y héroes en la batalla. Serán pocos pero leales, y están llamados a dirigir a tus tropas. Sin embargo, no sólo te deberás valer del honor y la maestría con las armas, pues esta es la era de la magia, donde el mal se ha levantado del suelo y puede atemorizar el corazón de tus enemigos. El poder tiene un precio, ¿Estás dispuesto a pagarlo?...

Un ejército de avanzadilla en kensei

❁ RESUMEN DEL SISTEMA ❁

Todo juego necesita un sistema, y tu deber es comprenderlo y asimilarlo. A través de él, de una forma muy simplificada y dando prioridad a la diversión y el dinamismo, intentamos que te sientas un verdadero comandante dirigiendo a tu ejército en la batalla. Serás instruido en profundidad durante la lectura de este manual, pero encuentra aquí un pequeño avance del sistema de juego.

Antes de comenzar la batalla, tienes que aprender lecciones que te han de llevar lejos de la katana. Tu primera decisión como comandante será la **creación de tu lista de ejército**. La lista de ejército es el listado de tropas (héroes y unidades) que llevarás a la batalla. Elige, de entre los perfiles disponibles en las **listas de ejército** de cada clan, las miniaturas de los guerreros en los que más confíes, busca sinergias entre las distintas unidades y elige a esos héroes que han de servirte mejor. Hay una serie de normas que debes seguir al crear tu lista, la más importante es que la suma del coste de las tropas no supere el máximo de puntos de ejército permitidos para la partida que vais a jugar.

Durante la creación del ejército decidirás tu nivel como comandante, un nivel más alto te dará algunas ventajas durante la batalla pero te obligará a contratar menos tropas.

Un buen comandante conoce el lugar de la batalla y adapta su estrategia al terreno que va a encontrar. Después de elegir el **escenario de batalla** (donde se explica el trasfondo de la batalla, tu misión, condiciones de victoria y sus reglas especiales) debes realizar el **despliegue del ejército**: coloca (despliega) tus unidades en su posición inicial sobre la mesa, de la forma más inteligente para cumplir tu misión. Pero ten cuidado, tu adversario desplegará a la vez que tú. Intenta jugar con su mente para que no descubra tu estrategia hasta que sea demasiado tarde.

Una vez vuestras tropas están sobre el terreno, es el momento de comenzar la batalla. Para simular el paso del tiempo dividimos la batalla en una serie de **turnos**. La batalla terminará cuando se completen un determinado número de turnos, indicado en el escenario de batalla elegido.

En una batalla de Kensei no se diferencian turnos de un jugador o de otro. En cada turno, **los jugadores actúan a la vez**, activando las tropas de sus ejércitos, una a una y de forma alterna (una tú, una él, etc). Sin embargo, sólo uno de los jugadores tendrá la **iniciativa del turno**, lo que le permitirá decidir qué jugador actúa primero durante el turno además de obtener otras ventajas durante la batalla. Tener la iniciativa durante la batalla es clave para conseguir la victoria. Atacar primero, preparar emboscadas y prever los movimientos de tu enemigo será mucho más fácil si eres tú quien tiene la iniciativa.

Cuando a uno de los jugadores no le quedan más unidades para activar, el otro jugador puede activar una unidad más y, entonces, se **terminará el turno**. Un ejército grande es más complicado de gestionar. ¡Tener la iniciativa y activar tus unidades en el momento adecuado es crucial!.

Al activar una unidad podrás usarla y darle órdenes para que realice distintas acciones (mover, correr, combatir, etc), pero como la batalla es un terreno hostil tus tropas no siempre podrán realizar todas las órdenes que te gustaría.

Un sangriento combate al amanecer

Las huestes del Jigoku han penetrado en Hymukai

Dependiendo del resultado tras una **tirada de órdenes** que realizas después de activar cada unidad, tendrás disponible una o dos órdenes de activación para gastar en tus tropas. Existen dos tipos de órdenes que explicaremos en su apartado correspondiente más adelante, las **órdenes de acción**, que sólo podrás utilizar con tu unidad activa; las **órdenes de reacción**, que podrás utilizar con cualquiera de tus unidades.

Los guerreros de Hymukai son los mejor entrenados, haciendo los combates rápidos y mortales. Cuando dos tropas se enfrentan en un combate cuerpo a cuerpo, **ambas van a atacarse al mismo tiempo y ambas sufrirán bajas**. Si tus hombres pierden el combate, deberán superar una **tirada de honor** o huirán de forma deshonrosa.

Después de todo combate cuerpo a cuerpo, las miniaturas de una unidad superviviente podrán realizar un movimiento corto que llamamos **movimiento de melé**. Con este movimiento podrán cerrar filas y reorganizarse o penetrar en la unidad enemiga para enfrascarse en un combate cerrado intentando romper las filas enemigas.

Sin embargo, no sólo te deberás valer del honor y la maestría con las armas. Tu valía e inspiración como comandante se verá reflejada en el campo de batalla a través de la **baraja de mando**. Estas cartas te permiten realizar ciertas acciones especiales en cualquier momento del turno (robar la iniciativa, repetir tiradas, etc). Las reglas de uso de esta baraja, junto a las de habilidades y tratos de tus tropas, son parte de las reglas intermedias. Cuando las incorpores a tus partidas, el sistema de juego, así como la sensación de desafío estratégico de una gran batalla, estarán completos.

Por último, siempre debes tener en mente lo que te llevó a combatir: tu **misión** indicada en el escenario de batalla. Terminada la batalla no importará si tus hombres cortaron más o menos cabezas a tu enemigo, el vencedor será el que cumpla su misión. La guerra por el goce de matar es cosa de demonios, ¿lo eres tú?.

❁ CONCEPTOS BÁSICOS ❁

Dados y Tiradas

Algunas acciones, como combatir o interactuar con elementos del terreno, necesitan de una tirada de dados para resolver cómo de exitosas resultan. El número de dados que tires y la dificultad de la tirada (valor mínimo que debe alcanzar un dado para que se considere un éxito) dependerá tanto de la calidad de las tropas como de otros factores. El buen estratega debe conocer estos modificadores para potenciar sus tropas y darles la mayor probabilidad de éxito posible.

En Kensei usamos dados de seis caras, que llamaremos **D6**. Cuando se hable de realizar una tirada cogeremos tantos dados como se necesiten y los lanzaremos sobre la mesa. El resultado de cada dado es el indicado en la cara que apunta hacia arriba.

Las tiradas pueden recibir modificadores por distintos aspectos. Cuando en el reglamento decimos que debemos sumar +1D6 (o 2D6, o 6D6, etc) a una tirada queremos decir que hay que añadirle 1, 2...6 dados al número total de dados a lanzar.

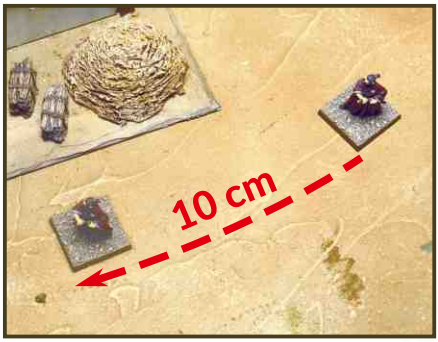
Hay varios tipos de tiradas utilizadas en distintas situaciones, explicadas más adelante en las reglas: Tirada de Estrategia, Tirada de Iniciativa, Tirada de Órdenes, Tirada de Combate, Tirada de Disparo, Tirada de Honor y Tirada de Presencia.

Distancias y Medidas

En Kensei todas las distancias se proporcionan en centímetros. En las situaciones donde el reglamento pida comprobar una distancia, utiliza una cinta métrica o regla.

Una distancia entre una miniatura y otro elemento sobre la mesa (sea otra miniatura o cualquier otro elemento), se medirá siempre desde los bordes más cercanos de sus peanas. Cuando haya que mover las tropas sobre el terreno, se medirá siempre desde el mismo punto de la peana.

Como normal general, a partir del inicio del primer turno después del despliegue, **no se puede medir antes de declarar una orden**, sólo se medirá en el momento de realizarla.



Marcadores

A lo largo del manual se hablará de una serie de marcadores (heridas, aturdidos, unidad en retirada, etc). Son sólo recordatorios de distintos estados que os harán las partidas más fluidas. Puedes utilizar los marcadores oficiales, comprándolos o descargando el pdf para imprimirlos tú desde la página web de Zenit Miniatures, o utilizar cualquier otro tipo de fichas de colores que tengas a mano.

TURNO DE EJEMPLO

"Bienvenido honorable guerrero, soy Tokage. Ahora que has salido de la academia y aprendido los conceptos más básicos, has llegado a mi. Estoy aquí para instruirte en el noble arte de la guerra. Espero que entiendas bien estas enseñanzas básicas, te serán de gran ayuda en los combates venideros.

Las batallas en Hymukai son sangrientas. Estamos en un momento delicado, de luchas de poder y de demonios vagando por el mundo, debes estar preparado para liderar a tus tropas ante cualquier adversidad. Aprende a usarlas sabiamente, porque cualquier decisión que tomes puede ser la última.

Pero no hablemos más, acerquémonos a aquella colina de entrenamiento, donde nos esperan varias unidades armadas con bokens, armas para entrenamientos, para que no haya derramamiento de sangre innecesario. Tus unidades se enfrentarán contra las de otro estudiante, y yo seré vuestro guía. ¡Prepárate y atiende!, ¡yoi!"

¡Yoi!

Ya conoces a tu maestro y tienes en la mente algunos conceptos del juego. En esta sección profundizaremos un poco más en las mecánicas de Kensei, de una forma narrada y desarrollando un turno ficticio a través de las imágenes de ejemplo. Coge alguna de tus miniaturas y sigue los pasos que se van a describir.

Es normal que te surjan dudas en este capítulo, durante la lectura del manual encontrarás una explicación detallada de cada concepto y el sistema completamente desarrollado.

Preparación de la partida

Antes de iniciar la partida debes preparar tu ejército, la mesa de juego y elegir el escenario donde tu contrincante y tú vais a jugar.

Lista de ejército

A la batalla debes ir con un ejército listo para la guerra, selecciona a tus mejores hombres y crea tu lista de ejército.

Toma 15 de tus miniaturas y sepáralas en dos unidades, una de 10 y otra de 5. Tu contrincante debe hacer lo mismo. La batalla será entre dos unidades de guerreros por bando (independientemente de las miniaturas que utilices). Estas serán vuestras listas de ejército para este entrenamiento.

Escenario de batalla

Prepara tu mesa de juego delimitando un área de 40x40 cm dentro de la cual desarrollaremos el entrenamiento. Coloca algunos elementos de escenografía como decoración si así lo deseas.

En este entrenamiento el escenario de batalla es Aniquilación y tu misión es combatir y derrotar al mayor número de enemigos posible.

Tu oponente dirigirá las tropas del clan Sohei, amarillo a la izquierda. Tú dirigirás las tropas azules a la derecha, del clan Buke. Ya están sobre la mesa, armadas y preparadas para aniquilar a los soldados enemigos. Las tropas desplegadas y listas para la batalla.

Tirada de estrategia y despliegue

Ahora que tu oponente y tú ya habéis seleccionado a vuestros hombres ha llegado el momento del despliegue. La forma de colocar vuestras tropas al inicio de la batalla es muy importante y debe ser parte de tu estrategia de victoria.

Pero, **¿quién despliega primero?** Lo resolvemos con una **tirada de estrategia**: Cada jugador tira 1D6, el que saque el número más alto decide en qué lado de la mesa quiere empezar (su oponente empezará en el lado opuesto) y será el primero en desplegar una unidad. En caso de empate, repetid la tirada.

¿Cómo se despliega? Simplemente coloca tus unidades a no más de 10 cm del borde de tu lado de la mesa, alternando con tu oponente (una tú, una él, una tú, una él, etc) y empezando por el que ganó la tirada de estrategia. Las miniaturas de la unidad deben estar cercanas entre sí pero no hace falta que sus bases se toquen, así te será más fácil manipularlas.

Secuencia de un turno

¿Preparaste una estrategia antes de desplegar tus unidades? ¿Intentarás flanquear a tu rival o lo atacarás de frente? Ahora ya no hay marcha atrás, es el momento de guiar las tropas al combate. Debemos empezar el primer turno.

Una partida de Kensei se divide en **turnos**. Cada turno, a su vez, está dividido en varias fases, en cada una de las cuales tu labor como comandante es distinta. Debes estar preparado y concentrado. Estas fases son: **mantenimiento, iniciativa y activación**. Se irán repitiendo de forma ordenada en cada uno de los turnos hasta el final de la partida.

Estas fases ocurren simultáneamente para ambos jugadores, no se diferencia entre turno de un jugador u otro. Es muy

importante que recuerdes que los dos jugadores comparten cada fase del turno y actúan a la vez en cada una de ellas.

Fase de mantenimiento

Durante esta fase tu oponente y tú debéis retirar algunos marcadores que vuestras tropas han acumulado en el turno anterior. Primero retirad todos los marcadores de **unidad aturdida**, que representan el desgaste después de un combate cuerpo a cuerpo. Continuad con todos los marcadores de **unidad activada**, que se asignan a las tropas cuando son usadas y reciben órdenes, indicando que no se pueden usar más hasta el siguiente turno. En este entrenamiento aún no se ha jugado ningún turno, por lo que nos saltaremos esta fase.

Fase de iniciativa

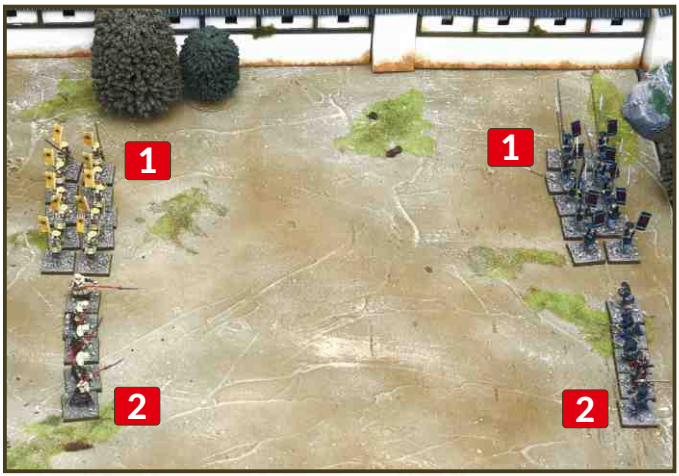
En este momento se decide qué jugador tendrá la iniciativa del turno a través de la **tirada de iniciativa**. Ambos jugadores realizan a la vez una tirada de 1D6 (igual que en la fase de despliegue). El ganador tendrá la iniciativa este turno y durante la siguiente fase de activación decidirá qué jugador activa y usa primero sus unidades.

Fase de activación

Esta es la principal fase del juego. Ambos jugadores vais a activar una a una vuestras unidades y hacerlas actuar dándoles distintas órdenes. Con cada activación de una nueva unidad debéis repetir los siguientes pasos: **activación de unidades; tirada de órdenes; órdenes; marcar unidades activadas; final del turno**.

Durante la **activación de unidades** ambos jugadores vais a elegir una de vuestras unidades que no tenga un marcador de unidad activada. A las elegidas las llamaremos **unidades activas** y al resto de unidades de vuestros ejércitos las llamaremos **unidades reactivas**. El jugador con la iniciativa decide cuál de los dos elige primero. Es una decisión muy importante como veremos a continuación.

Para que cada jugador sepa cuántas órdenes de activación puede dar a la unidad que ha activado, ha de realizar una **tirada de órdenes**. Ambos jugadores lanzan a la vez 1D6 y le suman la iniciativa de su



(1) Unidades activas
(2) Unidades reactivas
En este ejemplo, tu oponente elige primero y elige la unidad de ashigaru amarillos con lanza. Inmediatamente después, tú eliges la tuya y activas la unidad de ashigarus azules con lanza. Al realizar la tirada de órdenes ambos obteneis un 4+ y por lo tanto tendréis 2 órdenes de activación cada uno.

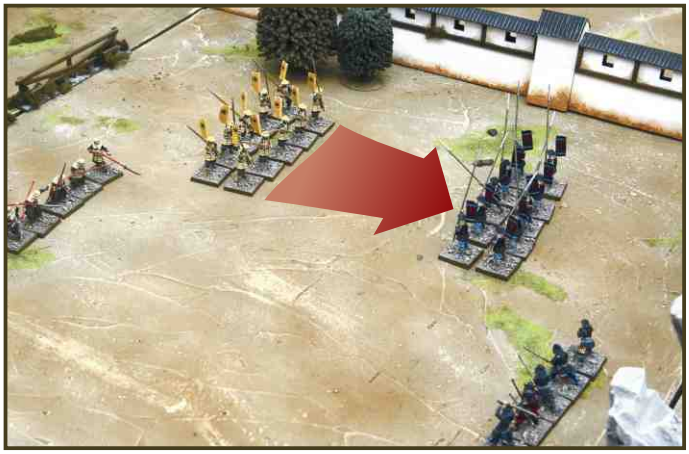
Al ser tu oponente el primero en actuar, declara una orden mover y desplaza su unidad activa 10 cm (su atributo de movimiento) hacia adelante. Concluido el movimiento, tú compruebas si debes reaccionar. No es el caso ya que no has recibido un ataque por lo que usas también la orden mover y desplazas tu unidad hacia la unidad enemiga. Ambos gastáis así vuestra primera orden de activación.

unidad activa, si consiguen un resultado de cuatro o más (4+), dispondrán de dos órdenes de activación, en cualquier otro caso sólo de una. Se recomienda colocar un marcador junto a la unidad activa para recordar las órdenes de activación conseguidas.

Durante la fase de **órdenes** ambos jugadores usarán y gastarán sus órdenes de activación obtenidas en la tirada de órdenes anterior. Por cada orden de activación puede asignar una orden entre las existentes. Hay muchas órdenes (que veremos más adelante) divididas en dos grupos: **órdenes de acción**, que pueden ser usadas sólo las unidades activas y sirven para mover, cargar, disparar, etc. y **órdenes de reacción**, que pueden ser asignadas tanto a tu unidad activa como a tus unidades reactivas y sirven para responder a un combate sin ser la unidad activa, huir, etc. ¡Ninguna de tus tropas se quedará quieta si es atacada por el enemigo! Sin embargo, el uso de una orden de reacción implica una serie de penalizadores que veremos en la sección de combate.

Al iniciar la fase de órdenes, cuando ya se conocen la unidad activa de cada jugador y el número de órdenes de activación que tiene cada uno, el jugador que activó primero será también el primero en asignar una orden de acción sobre su unidad activa. Seguidamente su oponente debe comprobar si tiene que reaccionar o no con alguna de sus unidades y asignar una orden en consecuencia. Mientras quede alguna orden de acción sin usar por parte de alguno de los jugadores se continúa esta dinámica.

Con su segunda orden tu oponente carga sobre tu unidad. Mueve 10 cm + 1D6 hasta ponerse en contacto peana con peana con tu unidad activa. Tú debes reaccionar con una orden de combatir. Ambos gastáis así vuestra segunda orden de activación y se realiza el combate.



Como norma general, después de que un jugador use una orden, ya sea de acción o de reacción, su oponente debe comprobar si tiene que reaccionar con alguna de sus unidades (sea la unidad activa o no). Si no es así, debe gastar una orden de activación sobre su unidad activa mientras aún le quede alguna. En ambos casos, ya sea con una acción o con una reacción, gastará una de sus órdenes de activación.

¿Qué ocurre si tienes que reaccionar con una de tus unidades pero no te quedan órdenes de activación por gastar ? Tu unidad, independientemente de si es tu unidad activa o una reactiva, puede reaccionar recibiendo únicamente una orden de reacción, sufriendo así los penalizadores que ello acarrea.

Cuando ambos jugadores hayáis gastado todas vuestras órdenes de activación y los combates hayan finalizado, las dos unidades activas, así como cualquier unidad que haya usado cualquier tipo de orden, deberán recibir un marcador de **unidad activada** (si no lo tenían ya) en este mo-

La carga fue un éxito y llegaron al contacto. ¡Habrá combate! Cuando éste termine, las unidades reciben el marcador de unidad activada y se vuelven a repetir estos pasos con las otras dos unidades que no se han usado.

Después de un combate, los jugadores retiran las bajas de la unidad contraria de entre las que estuviesen en contacto peana con peana, intentando dejar huecos en ella. En este caso, la unidad de ashigarus amarilla es la vencedora, causó 3 bajas al enemigo y sólo recibió 2. La unidad de ashigarus azules debe realizar una tirada de honor, lanza 1D6 y saca 1, es menor que su honor (3) por lo que se mantienen en combate.

mento. Esto indica que no se podrán volver a activar hasta el siguiente turno.

Así es, si juegas bien tus cartas y atacas a las unidades reactivas de tu contrincante, agotarás sus órdenes y tropas disponibles para el turno sin que haya podido usarlas como él quería.

Después de que las unidades activas reciben el marcador de unidad activada, se vuelven a repetir todos los pasos de la fase de activación que hemos descrito con otras dos unidades de vuestros ejércitos que no tengan el marcador de unidad activada.

El **final del turno** llegará después de que uno de los dos jugadores no tenga más unidades por activar. En ese momento, su oponente podrá activar una unidad más (si aún tiene alguna sin activar) y, cuando concluya sus órdenes, se habrá terminado el turno.

Combates

El combate con las armas es inevitable durante una batalla. Un buen comandante conoce los secretos de la lucha cuerpo a cuerpo y cómo poner en la posición más favorable a sus tropas. La línea entre la victoria y la derrota es muy fina.

Hay dos tipos de combate: **combate cuerpo a cuerpo** y **combate a distancia** (o disparos). Ambos son muy similares pero guardan algunas diferencias.

Tanto en combate cuerpo a cuerpo como en disparo, hay una serie de **órdenes de combate** que puedes dar a tus tropas (cargar, combatir, disparar, destrabar, etc). El combate desgasta las fuerzas de tus hombres de una forma increíble, por lo que debes recordar que tus tropas **sólo pueden recibir una orden de combate cada vez que se activan**, independientemente del número de órdenes conseguido en la tirada de órdenes. Sin embargo, sí podrían recibir dos órdenes de mover, por ejemplo. Serás instruido más adelante en cuándo y cómo usar cada una de estas órdenes.

Cuando se combate cuerpo a cuerpo o se dispara, se realizan dos tiradas: la **Tirada de combate**, para calcular el número de impactos, y la **Tirada de heridas**, para saber cuántos de esos impactos hieren finalmente al enemigo. El sistema de combate y cómo contabilizar los dados de las tiradas se explicará en la sección de Combate en el capítulo de Reglas.

En el combate cuerpo a cuerpo las tropas luchan, sufren heridas y tienen bajas al mismo tiempo. Cuando se declara un combate, **ambos jugadores han de lanzar sus tiradas de combate y heridas a la vez**. Sin embargo, en un combate a distancia, será el jugador que dispara el único que realice dichas tiradas.

Una vez conozcas las heridas totales, entraremos en la fase de resolución del combate, donde retiraremos las bajas de las unidades y sabremos si huyen o no.

Las bajas causadas son los trofeos que tus hombres portan orgullosos a su regreso. Después de un combate cada jugador retira las bajas causadas a la unidad enemiga de entre las más cercanas al combate. Esto hará que las unidades pierdan su formación y surjan huecos en ella, ¡lo que será muy importante para anular a tu enemigo!.

Seguramente una de las tropas habrá sufrido más bajas o heridas que la otra, por lo que será la unidad perdedora del combate. Deberá realizar una **tirada de honor** para no huir. El jugador lanza 1D6 y debe sacar menos del atributo de honor de la tropa. Si falla, la tropa se dará la vuelta y huirá, si no, se mantendrá en el combate.

Finalmente, las tropas que no huyan podrán realizar un movimiento extra para tapar esos agujeros que aparecieron en sus filas o para penetrar y romper la formación de la unidad contra la que combatían. A esto lo llamamos **movimientos de melé**, durante los que toda miniatura que no esté en contacto peana con peana con otra de la unidad contraria, puede mover hasta 3 cm.

Una vez las bajas se han retirado las miniaturas se reposicionan para continuar el combate. Empieza el jugador de los ashigarus amarillos ya que ganó el combate y mueve todas las miniaturas que no estaban en combate cuerpo a cuerpo hasta 3 cm, buscando entrar en combate con el máximo de miniaturas enemigas posibles. Seguidamente el jugador azul hace lo mismo con las miniaturas que aún tuviese libres.

TIPOS DE TIRADAS

Ya sabes que en Kensei usarás dados de 6 caras (D6) para resolver el resultado de tus acciones. Cuando haces una tirada debes lanzar 1 o más dados dependiendo de la acción que estén realizando tus tropas. Cómo y cuándo se realiza cada tipo de tirada se explica en su sección correspondiente.

En algunas situaciones se indica que una tirada recibe un modificador positivo o negativo. Ésto significa que a cada dado de esa tirada recibe ese modificador antes de comprobar si alcanza la dificultad dada. (ej: un -1 a la Tirada de Combate significa que debes restar 1 al resultado de cada uno de los dados).

Tiradas de éxitos

En una tirada de éxitos debes lanzar uno o más dados de 6 (1D6, 2D6, etc).

La dificultad para conseguir un éxito es siempre de cuatro o más (4+). Esto significa que cada dado de la tirada con un resultado de 4, 5 ó 6 es un éxito. Sin embargo, esta dificultad se verá modificada (a mayor o menor) dependiendo de distintas situaciones que se explican a lo largo del manual.

Cuando decimos que la dificultad se modifica en más o menos un valor (+1, +2, -1, etc) significa que el valor mínimo que debe alcanzar un dado para ser éxito se ve modificado por ese valor. (un -1 a la dificultad para impactar significa que un resultado de 3 o más es un impacto).

Un resultado de 1 en el dado (1 natural) se considera una **pifia**, es decir, es siempre un fallo. En cambio, un resultado de 6 es un **crítico**, un éxito sean cuales sean los modificadores que afecten a la tirada.

Si por alguna razón el número de dados a tirar se viese **reducido a 0**, podrás seguir lanzando 1D6 pero sólo sería éxito un resultado de crítico (6 natural).

Este tipo de tiradas se utiliza para el combate cuerpo a cuerpo (Tirada de Combate), combate a distancia (Tirada de Disparo) y heridas (Tirada de Heridas). Estas tiradas se explican durante la sección de combate.

> Ej: La armadura de una tropa hace que la dificultad para herirla se modifique en un +1. Por lo tanto quien quiera herirla deberá obtener un 5+ en al menos uno de los dados de la tirada de heridas.

Tiradas de órdenes

Ya conoces esta tirada. Durante la fase de activación del turno, después de activar una tropa, lanza 1D6 y suma el valor de iniciativa (INI) de dicha tropa. Dependiendo del resultado obtendrás una o dos órdenes de activación:

- **1 natural**: es una pifia. La tropa sólo puede recibir una orden sin importar su iniciativa.
- **De 2 a 3**: 1 orden.
- **De 4 a 5**: 2 órdenes.
- **6 o más (6+)**: 2 órdenes y además activa su ki, pudiendo utilizar una de las habilidades de ki de la tropa.

Tiradas de Honor

Una tropa puede verse forzada a huir tras participar en un combate o recibir un disparo. En la sección de resolución del combate veremos el por qué. Para evitarlo debes lanzar 1D6, un resultado menor o igual al valor del atributo de Honor de la tropa es un éxito, evitando así tener que huir. No existe la pifia ni el crítico en esta tirada.

> Ej: Una unidad de guerreros tiene honor 3, tira 1D6 y saca un 4, por lo tanto falla en su tirada de honor y la unidad debe huir.

Tirada enfrentada

Se trata de una tirada de 1D6 que realizan los dos jugadores a la vez, el que obtenga el resultado mayor gana. Si hay un empate, se repite la tirada. No hay pifia ni crítico en esta tirada. Ejemplos de estas tiradas son la tirada de estrategia y la tirada de iniciativa que se realizan durante el turno.

❁ Más cosas que deberías saber ❁

Has salido victorioso de tu primer entrenamiento, pero no te confíes, la guerra es traicionera. Muchos han caído por lanzarse a comandar grandes ejércitos antes de estar preparados.

Aquí has aprendido algo sobre la secuencia y escala del juego así como del combate, pero la explicación detallada viene en las siguientes secciones. Ahora debes profundizar más en este reglamento para descubrir todas sus opciones tácticas y las enormes posibilidades que estas ofrecen. Estudia los distintos tipos de tropas y unidades, aprende sus **habilidades** y los modificadores que ofrecen. Descubre todas las **órdenes** que puedes dar a tus tropas, añade **líderes** a tu ejército y deja que luchen en un duelo de honor. Descubre los **Omnyouji**, hechiceros capaces de invocar criaturas aterradoras y sus némesis, los **Komuso**. Te formarás sobre el uso de la **baraja de mando**, con la que podrás influir en la iniciativa del turno y cambiar el sino de las tiradas. Te queda mucho por descubrir...

Tropas y unidades

Conoce a tus soldados como a ti mismo y serás el señor de la guerra más poderoso. Tus ejércitos están formados por fieros soldados, desde los más humildes campesinos hasta los héroes de leyenda más venerados, todos con sus características únicas y valor en la batalla. A cada uno de ellos los llamamos tropa del ejército.

Cada una de tus tropas tiene un perfil único que contiene toda la información que necesitarás saber sobre ella durante la batalla. Todos los perfiles de tropa existentes en Kensei se encuentran en el anexo Listas de ejército.

Para entrar en combate, las tropas del mismo tipo se agrupan en unidades, donde alcanzan su máximo potencial, siendo dirigidas por tus lugartenientes en la batalla: los líderes del ejército, los héroes mejor preparados del clan.

Cuando hablemos durante el manual de tropas, sin especificar nada más, nos referimos tanto a miniaturas individuales como a unidades. En el caso de referirnos a una única miniatura la llamaremos tropa individual. Cuando se haga referencia a un conjunto de miniaturas la llamaremos unidad.

Una unidad de letales samurái con katana

❁ CARACTERÍSTICAS DE UNA TROPA ❁

En cada perfil se muestran las características de la tropa. Dos tropas son iguales si el valor de cada una de sus características es el mismo.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
H	**Daimyo Buke -** Samurai | Líder | Único | v3 |	Estratega, Mimético, Táctico	katana (3), Armadura Samurai, Caballo						30

1. Clase
La categoría como soldado de la tropa. Puede ser: Héroe, Élite, Guerrero o Aldeano.

2. Nombre
El nombre de la tropa.

3. Habilidades
Cada tropa tiene una serie de habilidades que le dan su carácter, aportando modificadores a sus atributos y acciones especiales que pueden usar en la batalla. Cuanto mejor sea la clase de la tropa, más habilidades tendrá.

Hay dos tipos de habilidades: **Permanentes**, que siempre se pueden usar; **De Ki**, sólo pueden ser usadas si se obtiene un 6+ en la tirada de órdenes. Se explican en profundidad en el capítulo de reglas intermedias.

4. Equipo
Debes equipar a tus hombres para la batalla. Toda tropa está equipada, como mínimo, con una o más armas, que pueden ser tanto de cuerpo a cuerpo (katana, Yari (lanza), etc) como de disparo (Yumi (arco), Teppo (escopeta), etc). Otros tipos de equipo pueden ser armaduras, lo que hace que sea más complicado herir a tus tropas, y monturas, como caballos.

5. Trato
Indica la educación militar y social que ha recibido la tropa: Samurái, Ashigaru, Ninja, Monje, No muerto, Espectro, etc. Cada trato aporta a la tropa una serie de habilidades y reglas extra, descritas en el capítulo de reglas intermedias.

6. Rango
Si una miniatura tiene el rango de Líder de ejército aparecerá marcado como líder.

7. Disponibilidad
Algunas tropas son héroes de leyenda, Daishos de una aldea aliada, maestros kensei del combate cuerpo a cuerpo, no hay dos iguales. Esas tropas están marcadas como únicas en la lista de ejército. No puede haber más de una miniatura en tu ejército con ese perfil. (Por ejemplo, no puede haber dos Daimyo Sohei a caballo en tu ejército). De las tropas en que no se indique nada puede haber tantas repeticiones como las permitidas en las reglas de creación del ejército.

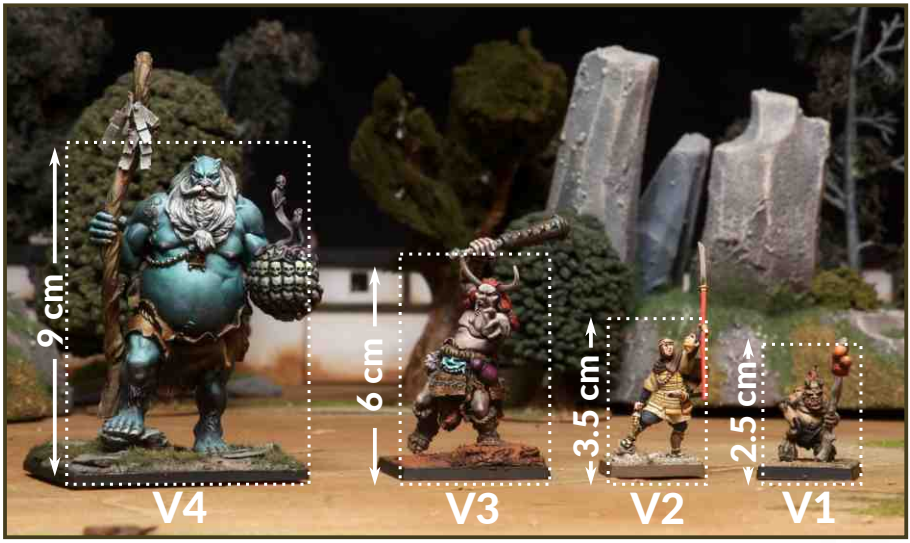
8. Volumen de la miniatura

Indica el tamaño de la criatura, lo cual tiene importancia en ciertas situaciones ya que las miniaturas de mayor tamaño no dejan ver lo que se encuentra a sus espaldas.

El volumen total de la miniatura viene determinado por el el ancho y el largo de su peana, así como por su altura. Cada valor de volumen define una altura de miniatura, independientemente de su pose.

Hay 4 tipos de volumen:

- **v1**: Pequeñas criaturas y animales. Altura 2,5 cm
- **v2**: Tropas de tamaño humano. Altura 3,5 cm
- **v3**: Criaturas grandes y tropas humanas a caballo. Altura 6 cm
- **v4**: Criaturas colosales. Altura 9 cm



Ejemplo de distintos volúmenes de miniaturas.

9. Tipo de arma

Las armas están agrupadas en ocho tipos distintos de armas cuerpo a cuerpo y tres de disparo. Cada uno de estos tipos aporta una serie de bonificadores al combate. (ver sección Armas y Armaduras)

10. Coste

Representa el valor en puntos de ejército de la tropa. Cuando crees un ejército deberás sumar el coste de todas tus tropas y no superar el valor máximo de puntos ejército pactados para la batalla.

ATRIBUTOS DE UNA TROPA

Los atributos representan la capacidad como guerreros de cada una de las tropas. Cuando quieras hacer algo con tus miniaturas como atacar, mover, etc. deberás consultar el atributo apropiado de la siguiente tabla dependiendo de la clase de tu tropa. Durante el manual se irá explicando en qué momento se usa cada atributo.

Movimiento (MOV): movimiento en centímetros. El primer valor se aplica a una miniatura que va a pie, el segundo si va a caballo.

Ataque (AT): Indica el número base de dados de ataque. El primer valor es el usado en la tirada de combate cuerpo a cuerpo, el segundo se usa para la tirada de disparo.

Iniciativa (INI): iniciativa de cada tropa. Utilizado en las tiradas de órdenes.

Honor (HO): honor de cada tropa. Utilizado en las tiradas de honor.

Heridas (HR): número de heridas máximo que puede recibir una tropa antes de considerarse una baja.

CLASE	MOV	AT	INI	HO	HR
(H) Héroe	10 / 15	4 / 3	3	5	3
(E) Elite	10 / 15	3 / 3	2	4	2
(G) Guerrero	10 / 15	2 / 2	1	3	1
(A) Aldeano	10 / 15	0 / 0	0	2	1

TIPOS DE TROPA

Las tropas de Kensei están divididas en estas seis categorías, las cuales determinan cómo se comportan en la batalla:

Infantería: Tropas a pie, son la columna vertebral de tu ejército.

Montadas: Tropas equipadas con caballo o cualquier otra montura.

Hostigadores: Tropas que están entrenadas para actuar libremente por el campo de batalla, infiltrándose entre las tropas enemigas y creando el caos.

Tropas espirituales: Existen dos tipos: los Omnyouji, hechiceros capaces de realizar invocaciones mágicas y dominar a las criaturas de otros reinos de existencia; los Komuso, la antítesis de los anteriores, seguidores del orden absoluto y capaces de contrarrestar sus intentos de invocación.

Criaturas Mitológicas: Todo tipo de criaturas de origen mágico: Onis, Misuchi (dragones), demonios, etc.

UNIDADES

Durante tu entrenamiento ya vimos cómo funciona y qué es una unidad: un conjunto de tropas del mismo perfil que actúan, en formación, como un elemento individual en la batalla. Así es como alcanzan su máximo potencial.

Todas las tropas, excepto las marcadas como únicas (líderes, criaturas únicas, etc), están obligadas a ser desplegadas como unidades. Al ser desplegada, una unidad debe tener como mínimo 3 miniaturas, y como máximo entre 10 y 15, dependiendo del tipo de unidad. En las reglas de creación de ejército verás todas las limitaciones a la hora de crear tus unidades.

TIPOS DE FORMACIÓN

Las unidades han sido entrenadas para luchar en formación, combatiendo hombro con hombro junto a sus compañeros, aumentando su fuerza de ataque y la defensa de sus protecciones. Hay dos tipos de formación: cerrada y abierta.

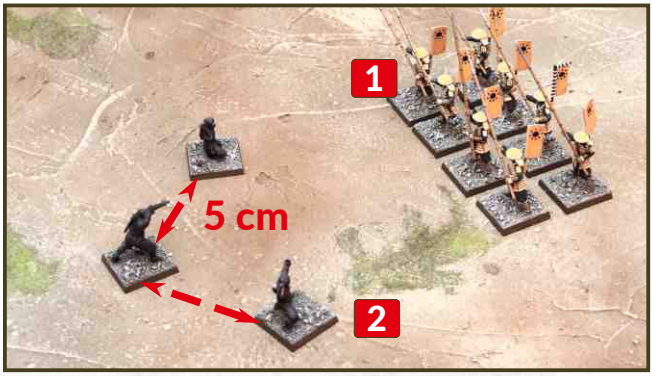
Formación cerrada

Todas las unidades, menos las de tipo hostigadores, deben ser desplegadas formando filas de miniaturas, separadas entre sí no más de 1 cm desde el borde de sus peanas. Lo ideal es dejar un pequeño hueco entre ellas para poder moverlas con más facilidad.

Cuando la primera fila tiene **3 miniaturas o más** se considera una **fila completa**. Las siguientes filas estarán también completas si al menos tienen el mismo número de miniaturas que la primera fila menos una. Las unidades con las dos primeras filas completas son más potentes como se explica en las secciones de combate y resolución del combate.

Formación abierta

Las unidades de hostigadores han sido entrenadas para el subterfugio y sembrar el caos entre las filas enemigas. Con esta formación las miniaturas pueden estar separadas entre sí hasta 5 cm, midiendo desde el borde de sus peanas.



Los ashigaru (1) con lanza deben llevar una formación cerrada, con una separación entre ellos de 1 cm como máximo y formando filas. Los ninjas (2) son hostigadores y pueden llevar una formación abierta, sin filas y con una separación máxima de 5 cm entre ellos.

❁ FRENTE, FLANCO Y RETAGUARDIA ❁

Al desplegar una unidad debes decidir cómo posicionar las miniaturas dentro de ella y así definir su frente (el ancho) y su flanco (la profundidad). Si tu unidad tiene filas anchas tendrá superioridad numérica en la mayoría de los combates pero será vulnerable a quedar dividida. En cambio, al formar con filas estrechas será más maniobrable pero también más vulnerable en combate cuerpo a cuerpo.

Frente

Es la primera línea de la unidad, indica hacia donde mira y su ancho. En las unidades de hostigadores, todas las miniaturas que la componen se consideran parte del frente.

Todas las miniaturas de la unidad han de mirar en la dirección del frente siempre que la unidad esté en formación (ver Tipos de formación).

Ninguna fila de la unidad puede tener más miniaturas que el frente.

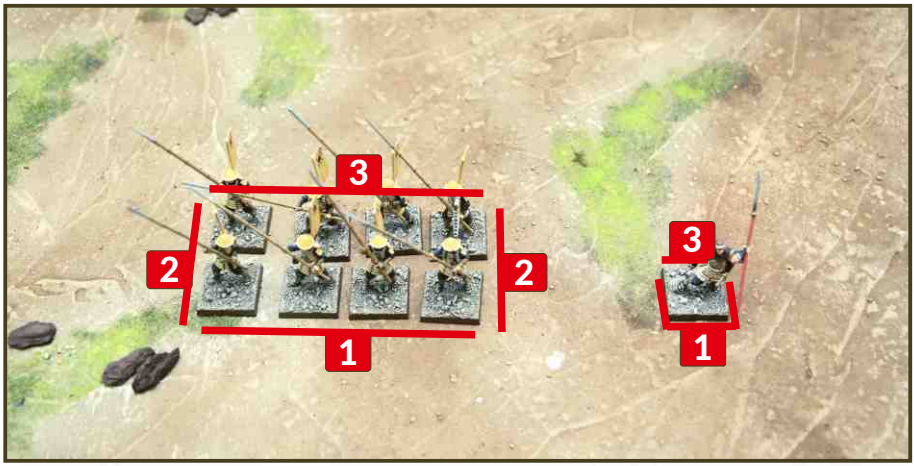
Ninguna unidad puede ser desplegada con menos de **3 miniaturas** en su frente, aunque podrán cambiar su formación al mover. En formación cerrada, el ancho máximo del frente es de **10 miniaturas**, sin poder ser superado en ningún momento de la partida.

Flanco

Son los laterales exteriores de la unidad. Indica la profundidad de la unidad y es más vulnerable a los ataques. Las miniaturas individuales no tienen flanco.

Retaguardia

Es el lado contrario del frente y el más vulnerable. Si tu unidad es atacada por la retaguardia sufrirás muchas bajas ¡evítalo!.



(1) Frente - (2) Flanco - (3) Retaguardia

❁ FUERA DE COHERENCIA Y FORMACIÓN ❁

Una unidad que rompe su formación perderá parte de su potencia de combate y deberá concentrar sus esfuerzos en recuperarla, ya que sufrirá ciertos penalizadores. Una unidad puede quedar fuera de formación por perder la coherencia entre sus miniaturas o dejar huecos en sus filas.

Hacer llegar a una unidad enemiga a estos estados la debilita. Al quitar las bajas de tu enemigo, después de un combate, deberás intentar que esto ocurra.

Fuera de coherencia

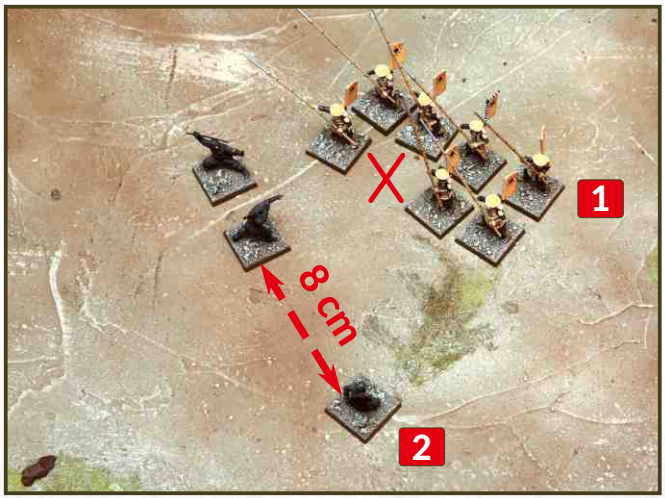
Si una o más miniaturas de una unidad está separada de las otras más de la distancia máxima permitida para su formación (1 ó 5 cm), la unidad al completo estará fuera de coherencia, sufriendo una serie de penalizadores: pierde 1D6 a su tirada de combate durante un combate cuerpo a cuerpo (todos estos modificadores están recogidos y explicados en el capítulo de combate). Si no estaban en combate cuerpo a cuerpo, sólo pueden utilizar las órdenes mover o huir hasta recuperar la coherencia.

Fuera de formación

Una unidad está fuera de formación si alguna fila tiene un hueco y hay otra fila detrás de ella (con lo que otra miniatura puede ocupar el hueco) o cuando una fila es más ancha que cualquiera delante de ella. La unidad sufre estos penalizadores:

- No pueden correr.
- Al cargar, no suman el 1D6 a la tirada de combate.
- Al disparar restan 1D6 a su tirada de disparo.

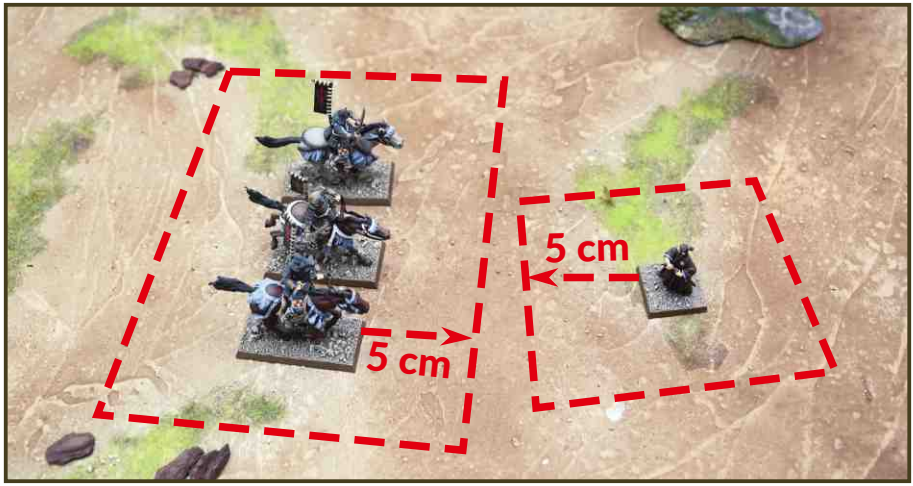
Además, si una unidad inicia un movimiento fuera de formación, está obligada a terminar su movimiento en una formación válida siempre que sea posible.



Los ashigaru (1) están fuera de formación al tener un hueco en su una fila que podría ser rellenado por una miniatura de atrás. Sufrirá los penalizadores descritos. Los ninjas (2) están fuera de coherencia al una de sus miniaturas está separada más de la distancia permitida. Sólo podrán mover o huir hasta recuperarla.

ZONA DE CONTROL

La zona de control de una miniatura o unidad es el área de 5 cm a su alrededor, medidos desde cualquier borde de la peana de la miniatura o exterior de la unidad.



HATA-JURUSHI

Los Hata-Jurushi son los estandartes que tus unidades pueden llevar en la batalla. Son utilizados para ayudar a la organización del ejército y atemorizar a tus rivales.

El portaestandarte debe empezar la batalla desplegado en el frente de una unidad que tenga su mismo **trato**. Puedes añadir uno por cada unidad que haya en tu ejército, como se indica en las normas de creación de ejércitos.

Una unidad que incluya un Hata-Jurushi gana un +1 a su tirada de estrategia mientras el portaestandarte siga vivo.

❁ LÍDERES DE EJÉRCITO ❁

Tú no eres infalible, quizás no aún. Como comandante, debes ser humilde y confiar en los héroes y grandes soldados de élite de tu clan. Esos son los líderes del ejército. Aparte de sus habilidades de combate, son capaces de potenciar a las tropas a su alrededor.

Al contrario que el resto de tropas, pueden ser desplegados tanto en solitario, fuera de cualquier unidad, como dentro de una, convirtiéndose en su líder de unidad. (se explica más adelante)

Si una tropa es un líder de ejército se indica en su perfil. Además, siempre es una tropa única, esté indicado o no.

❁ GENERAL DEL EJÉRCITO ❁

Mientras tú diriges la estrategia desde la retaguardia, el general de tu ejército será tu voz en el campo, dando coraje y ejemplo a tus hombres. Debes incluir en tu ejército al menos un **héroe** que nombres como el general (un líder élite puede ser líder de ejército pero no tu general). Se comporta igual que cualquier líder de ejército pero añade estas reglas especiales:

Repetir la tirada de honor
El general y cualquier tropa que se encuentre a 15 cm o menos de él, siempre y cuando haya línea de visión entre el general y la tropa, podrá repetir una tirada de honor no superada. Si el general está dentro de una unidad, todos esos hombres inspirarán al resto de las tropas, puedes medir desde los bordes de la unidad.

Muerte del general
Si el general muere todo tu ejército sufre un penalizador de -1 a su atributo de honor hasta el final de la batalla.

Un héroe Samurái del clan Buke lucha por salvar a su aldea del mal más terrible.

❁ LÍDER DE UNIDAD ❁

Una unidad puede incorporar a un líder de ejército en cualquier posición dentro de la unidad en el momento de su despliegue. No es necesario, pero si lo hace será más poderosa en combate. A este líder lo llamamos líder de unidad.

El líder de una unidad no podrá usar sus características personales mientras forme parte de la unidad, pero será menos vulnerable y aportará una serie de beneficios a la unidad:

- Un líder de unidad tiene su propio contador de heridas, independiente del de su unidad. Sólo puede ser herido con críticos en la tirada de heridas.
- Mientras el líder sea parte de la unidad se considera que usa las mismas armas, habilidades y equipo que la unidad. Si toda la unidad es retirada y queda solo, el líder no podrá hacer uso de sus armas y habilidades hasta que vuelva a ser activado.
- La unidad usa el atributo de iniciativa y honor del líder y suma su atributo de ataque al número de dados de ataque de la unidad cuando hagan una tirada de combate o disparo. (ver capitulo combate)

  Ej. Un Daisho (héroe) Sohei a caballo lidera una unidad de caballería de guerreros monjes. Los guerreros tienen iniciativa 1, pero al ser liderados por un héroe, utilizan su iniciativa de 3 en las tiradas de estrategia. Además, durante un combate cuerpo a cuerpo en el que participe el héroe, el número base de dados de ataque de la unidad será 6: 2 por el atributo de ataque de los guerreros más 4 del atributo de ataque del héroe.

Deben cumplirse los siguientes requisitos para poder incluir un líder de ejército como líder de unidad:

- No puede haber otro líder en esa unidad.
- El líder debe ser de una clase superior a la de la unidad.
- Debe ser del mismo tipo (infantería con armas cuerpo a cuerpo, infantería con arma de disparo, caballería, etc) .

❁ ÚLTIMO HOMBRE EN PIE ❁

Si una unidad se ve reducida a un sólo miembro se considerará que esta miniatura está **aislada**. Desde ese momento sufre un -1 a todos sus atributos, menos al de movimiento y heridas. Si la última miniatura en pie es el líder de la unidad, no sufre este penalizador.

Línea de visión y cobertura

CAMPO Y LÍNEA DE VISIÓN

El **campo de visión** de una miniatura es el área de visión de cualquier miniatura. Comprende 180º desde el borde trasero de su peana en adelante.

Una miniatura tiene **línea de visión** con otro elemento si éste está dentro del campo de visión y puede verlo, aunque sea parcialmente. Colócate al nivel de la miniatura e intenta "mirar a través de sus ojos" para saber si una miniatura ve a otra. Si no puede verla, no tiene línea de visión.

La línea de visión puede ser total o parcial:

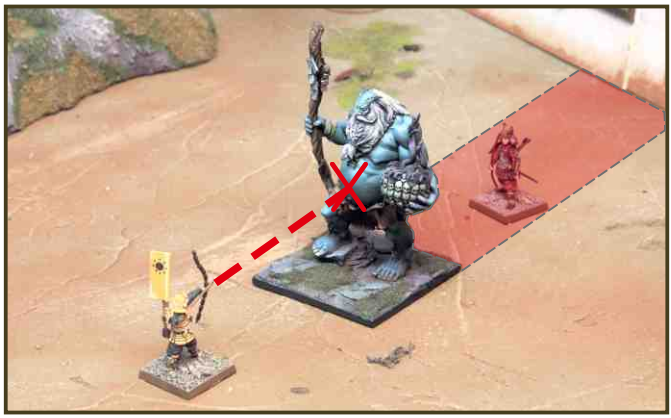
- **Total:** Si tu miniatura ve completamente el elemento al que mira o ningún objeto tapa más de la mitad de su volumen.
- **Parcial:** Si algún elemento cubre al menos la mitad del volumen de la miniatura a la que miremos.

Cuando compruebes la línea de visión de una unidad hacia otro elemento, compruébalo también miniatura a miniatura, no todas verán al objetivo. Al mirar hacia otra unidad, las **miniaturas visibles** serán todas las miniaturas que sean vistas por alguna de tus miniaturas. Todas las miniaturas de tu unidad con línea de visión (total o parcial) con al menos una miniatura de la unidad objetivo se considera que ven a todas las miniaturas visibles.

LÍNEA DE VISIÓN A TRAVÉS DE LAS MINIATURAS

Las miniaturas, tanto amigas como enemigas, cortan la línea de visión sobre miniaturas que se encuentren tras ellas y tengan un valor de volumen igual o menor. La línea de visión será parcial cuando estén delante de miniaturas con un volumen mayor que el suyo. También será línea de visión parcial si la unidad interpuesta tiene un volumen menor que la unidad cuya línea de visión estamos comprobando.

Una miniatura que mire desde una posición elevada sumará los centímetros de altura del elemento sobre el que se encuentra para calcular si ve o no a través de otras miniaturas.



El arquero no tiene línea de visión con el Héroe Samurái detrás del Shinigami debido a que la criatura tiene un valor de volumen 4 y tanto el arquero como el héroe samurái sólo de 2.

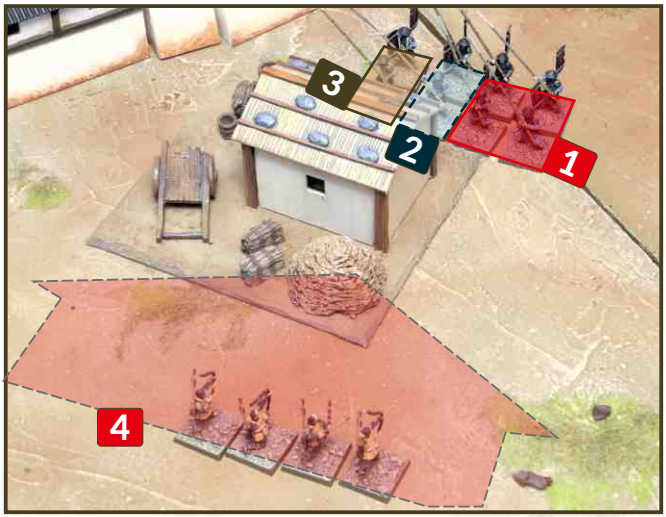
❁ TROPAS EN COBERTURA ❁

Una miniatura estará en cobertura si tiene su peana a **menos de 1 cm** de cualquier elemento que haga que la línea de visión, desde la miniatura con la que miras hacia ella, sea parcial.

Una unidad de miniaturas tiene cobertura cuando al menos el **75% de todas las miniaturas visibles** están en cobertura parcial. Las miniaturas de una misma unidad no se ofrecen cobertura entre sí.

La cobertura hace que la dificultad para impactar a una miniatura se modifique en +1. Cuando atacas a una tropa en cobertura, debes obtener resultados de 5+ en tu tirada de combate o disparo para que se consideren éxitos, siempre y cuando no haya otros modificadores.

El campo de visión de la unidad de arqueros abarca 180 grados desde la parte de su peana (4). La unidad de lanceros tiene cuatro miniaturas sin cobertura (1), dos con cobertura parcial (2) y 2 con cobertura total (3). Las miniaturas visibles son (1) y (2). La unidad no está en cobertura frente a los arqueros porque menos del 75% de las miniaturas visibles están en cobertura.



La Batalla

Has superado tu entrenamiento básico, es el momento de que seas instruido en profundidad en el noble arte de la batalla. Conoce sus secretos, practica en el campo de batalla, sé el líder que tu clan necesita.

En esta sección presentamos la mecánica general del juego para que puedas jugar una partida completa de Kensei.

❁ Preparación de la batalla ❁

La batalla comienza antes de que las armas inicien su macabra danza. Al comienzo de tus partidas debes preparar tu lista de ejército y elegir el escenario de batalla, preparar la mesa de juego y desplegar tus tropas.

Tamaño de la batalla

Lo primero que debéis hacer, tu contrincante y tú, es decidir el tamaño de la batalla que vais a jugar, ésto viene determinado por el número de puntos de ejército máximo de vuestros ejércitos.

Listas de ejército y escenario de batalla

Ahora que el tamaño de la batalla está establecido, ambos jugadores tenéis que crear vuestras listas de ejército y elegir el escenario de batalla donde os vais a enfrentar. Si conoces el escenario te será más fácil configurar tu ejército. Si no es así, busca la versatilidad para enfrentarte a cualquier eventualidad. Visita la sección Creación de ejércitos para ver cómo crearlos.

En la sección de escenarios de batalla encontraréis las reglas de escenarios: cómo elegirlos, cómo se consigue la victoria, reglas especiales, escenografía necesaria, etc.

Preparar la mesa de juego

En Kensei (como en otros juegos de este tipo) una parte muy divertida del hobby es preparar la mesa de juego. Compra o crea tus propios elementos de escenografía (manualidades, diseño, estudio de otras culturas, todo en un mismo hobby) dejaos llevar por la imaginación.

El espacio de juego ideal es de 90x120 centímetros (normalmente los ejércitos se enfrentan por el lado corto). Si jugáis partidas en grupo o batallas muy grandes usad un área mayor.

Añade la escenografía necesaria para el escenario de batalla elegido, así como otros elementos que presenten desafíos estratégicos. Para colocar la escenografía (si no tenéis un mapa pactado con anterioridad), poned los elementos de forma alterna, uno tú, uno él, hasta que quedéis

contentos con la mesa. Lee la sección escenarios de juego para más información sobre escenografía.

Tirada de estrategia y despliegue

Joven aprendiz de comandante, has llegado a un momento crítico. Con la mesa preparada, es el momento de colocar vuestros ejércitos sobre ella. Un error en el despliegue puede suponer perder la batalla antes de iniciarla.

Antes de comenzar el despliegue, se realiza la **tirada de estrategia**. Ambos jugadores hacen una tirada de 1D6 y suman el modificador que aplica su **nivel de comandante** (el cual decides durante la creación de tu ejército). El que obtenga el valor más alto, elige en qué lado de la mesa quiere jugar, el papel que quiere tomar en el escenario de batalla (atacante o defensor) y empezará a desplegar sus tropas en primer lugar (en caso de empate, se repite la tirada).

Como norma general, los jugadores colocan sus unidades en su zona de despliegue, una a una y de forma alterna entre jugadores (tu colocas una, yo coloco una, etc). En cada escenario de batalla se da información sobre las zonas de despliegue y reglas especiales.

Empezando por el ganador de la tirada de estrategia, se colocan las unidades de los ejércitos. Deben ser desplegadas **en formación** (cerrada o abierta, dependiendo de la unidad) y ninguna puede tener menos de 3 miniaturas. Un líder de ejército que vaya dentro de una unidad, siendo su líder, debe ser desplegado a la vez que ésta.

Ya sabes que las tropas únicas (líderes, seres espirituales, etc) no es necesario que desplieguen dentro de unidades. Cualquier tropa que se despliegue de forma individual (héroes, seres espirituales, etc) es desplegada en último lugar.

Inicio de la batalla

Cuando tu oponente y tú hayáis finalizado el despliegue, ya no hay marcha atrás. Los soldados esperan, las armas están preparadas y las nobori (banderas japonesas) están ondeando y preparadas para mostrar las órdenes. Saludaos honorablemente y comenzad el primer turno de batalla, ¡Yoi!

❁ SECUENCIA DEL TURNO ❁

TABLA RESUMEN

1. MANTENIMIENTO

Comprueba si un ejército ha entrado en retirada.

Retira marcadores de unidad activada, en retirada y aturdida de ambos ejércitos.

Descarta y roba nuevas cartas de mando.

2. INICIATIVA

Tirada de iniciativa. El ganador tiene la iniciativa.

3. ACTIVACIÓN

3.1. Activación de unidades

Tu oponente y tú activáis una tropa que no tenga un marcador de unidad activada. El jugador con la iniciativa elige qué jugador elige primero su tropa.

3.2. Tirada de órdenes

Tu oponente y tú hacéis una tirada de órdenes para saber cada uno si obtiene 1 o 2 órdenes de activación.

3.3. Órdenes

Los jugadores os alternáis en el uso de las órdenes de activación conseguidas. Empieza el jugador que activó primero.

Después de que un jugador asigne una orden y la lleve a cabo, el jugador oponente debe comprobar si debe reaccionar con alguna tropa. Si se reacciona a un combate cuerpo a cuerpo, el combate se realiza después de que el jugador reactivo asigne una orden que gaste una orden de activación. En caso de no haber reacción, el jugador oponente asigna una orden a su unidad activa.

Usar una orden implica gastar una orden de activación. Esta mecánica continúa mientras algún jugador tenga órdenes de activación sin usar.

3.4. Marcar unidades usadas

Todas las tropas que hayan recibido algún tipo de orden reciben un marcador de unidad activada.

3.5. Fin del turno

Cuando uno de los jugadores no tiene más tropas por activar, su oponente activa una tropa más si tuviese alguna disponible. Cuando esa tropa concluya su activación se termina el turno.

Durante tu entrenamiento ya pudiste saborear algo del sistema de juego y la secuencia de turnos. Atiende bien si quieres ser el comandante más grande, pues esta secuencia, junto al sistema de órdenes, es el núcleo principal de las mecánicas de Kensei.

Ya viste como una batalla de Kensei se divide en turnos. Como norma general la batalla termina al finalizar el quinto turno, aunque el escenario de batalla que juegues puede añadir reglas especiales en este sentido. Recuerda que no diferenciamos entre turno de un jugador o de otro, ambos jugadores actúan a la vez en cada turno.

Cada turno está dividido, a su vez, en varias fases: mantenimiento, iniciativa y activación. Estas fases se repiten cada turno hasta el final de la partida.

❁ FASE DE MANTENIMIENTO ❁

Al principio de cada turno, tu oponente y tú debéis comprobar el estado de los ejército y prepararlos para el nuevo turno. Sigue estos pasos:

Ejército en retirada. Lo primero que debes comprobar es si alguno de los bandos que combaten ha perdido al menos el 75% de sus puntos de ejército iniciales. Si esto pasa, ese ejército entra en retirada total y la partida se termina en este momento. Comprueba quién es el ganador sumando, como se indica en la descripción del escenario de juego, los puntos de victoria obtenidos por cada bando.

Retira marcadores. Retirad todos los marcadores de unidad activada, unidad aturdida (recibidos tras un combate cuerpo a cuerpo) y unidad en retirada (si la tropa huyó en el turno anterior).

Roba cuatro cartas de mando. Cuando juegues con las reglas intermedias de baraja de mando, descarta todas las cartas que tengas en tu mano y roba cuatro nuevas de la baraja de mando.

❁ FASE DE INICIATIVA ❁

En esta fase se decide qué jugador consigue la iniciativa para este turno. Tu oponente y tú realizáis a la vez la **tirada de iniciativa**. El vencedor consigue la iniciativa y puede elegir qué jugador actúa primero durante la fase de activación.

Si utilizas las cartas de mando, la iniciativa puede ser robada durante la fase de activación. Se explica en su sección de las reglas intermedias.

❁ FASE DE ACTIVACIÓN ❁

Aquí llegamos a la fase principal del turno, donde vuestra pericia como comandantes sale a relucir. En esta fase, ambos jugadores activan sus unidades de una en una, les asignan órdenes, mueven, combaten, etc.

Cada vez que vayamos a activar un par de unidades (una cada jugador) se deben repetir los pasos: activación de unidades, tirada de órdenes, órdenes, marcar unidades usadas y fin del turno, hasta que se cumplan las condiciones para el final del turno:

Activación de unidades

Aquí ambos jugadores indicarán qué unidades van a usar (unidad activa) en este momento. El jugador que tiene la iniciativa elige qué jugador activa en primer lugar una de sus unidades.

El primer jugador señala una de sus unidades. Acto seguido, es el otro jugador el que señala una de sus unidades. Ninguna de las unidades elegidas puede tener un marcador de unidad activada indicando que ya fue usada durante este turno.

A ambas unidades elegidas las llamamos las **unidades activas** para esta fase de activación. Al resto de unidades de ambos bandos (las no usadas y las ya usadas) las llamamos **unidades reactivas**.

La activación de una tropa simula que concentramos toda nuestra atención como comandantes en ese punto de la batalla. Esa tropa, llamada unidad activa, será la que reciba nuestras órdenes y podrá realizar acciones por sí misma. El resto de tropas, las unidades reactivas, sólo podrán reaccionar a alguna acción que el enemigo haga contra o cerca de ellas.

Tirada de Órdenes

La batalla es caos y no siempre tus tropas son capaces de entender tus órdenes a la perfección. Para representar esto, cada jugador realiza ahora una tirada de órdenes para saber si dispone de una o dos **órdenes de activación**. Utiliza marcadores para recordar de cuantas órdenes dispones y cuando las vas gastando.

Las órdenes de activación pueden ser gastadas, durante la siguiente fase de órdenes, en dos tipos de órdenes (ve a la sección de órdenes para ver todas las disponibles):

- **Órdenes de acción** (mover, cargar, combatir, destrabar, disparar, etc). Solo pueden ser usadas por las unidades activas.
- **Órdenes de reacción** (combatir, huir, etc). Pueden ser usadas tanto por las unidades activas como por las unidades reactivas, depende del caso.

Órdenes

Actúa sabiamente, pues en este punto es cuando ambos jugadores dan órdenes y sus unidades actúan. Veamos cómo se hace.

Cada jugador tiene ahora 1 ó 2 órdenes de activación, conseguidas anteriormente en su tirada de órdenes. El jugador que activó su unidad en primer lugar es también el primero en actuar en este momento.

Debe gastar su primera orden de activación, asignando una orden de acción a su unidad activa, y realizándola en este mismo momento. Esta orden estará vigente hasta que, posteriormente, utilice otra orden o active otra tropa.

En este momento y a partir de aquí, cada vez que un jugador declare una orden (de acción o reacción) sobre una de sus tropas, el oponente debe comprobar si alguna de las suyas se ve afectada. Que se vea afectada significa que es objetivo de una orden de combate cuerpo a cuerpo o que una tropa enemiga entra dentro de su zona de control. Pueden producirse una de las siguientes situaciones y el jugador debe actuar en consecuencia inmediatamente:

TABLA DE REACCIONES

Ninguna de sus tropas se vio afectada:
El jugador debe utilizar una orden de acción, si le queda alguna, sobre su unidad activa, gastando así una orden de activación.

Una tropa con el marcador de unidad activada recibe un combate cuerpo a cuerpo:
Esa tropa está obligada a utilizar una orden de reacción combatir de forma automática para responder al ataque enemigo. Esto no hace que se gaste ninguna orden de activación por lo que inmediatamente, antes de realizar el combate, el jugador debe asignar y ejecutar una orden de acción, si le queda alguna, sobre su unidad activa.

La unidad activa se ve afectada después de haber usado una orden de combate cuerpo a cuerpo:
No se gasta ninguna orden de activación extra, simplemente se resuelve el posible combate. Puede ocurrir cuando una tropa declara combatir en cuerpo a cuerpo y recibe una carga antes de resolverlo.

Una de sus tropas se vio afectada y no tiene marcador de unidad activada:
Si la tropa afectada es su unidad activa y no había utilizado una orden de acción de combate cuerpo a cuerpo, puede asignarle indiferentemente una orden de acción o una orden de reacción válidas (por ejemplo, si es cargada, puede responder combatiendo sin penalizadores o huyendo). Si por el contrario, es una de sus unidades reactivas, sólo puede usar una orden de reacción. En ambos casos, el jugador gasta una orden de activación, si le queda alguna, en este momento.

Cuando un jugador se quede sin órdenes de activación, pero cualquiera de sus tropas sea afectada por una orden del enemigo, ésta puede seguir seguir reaccionando, aunque sólo podrá usar órdenes de reacción (sea la unidad activa o no).

Una vez que el otro jugador ha comprobado en qué situación está, declarado la o las órdenes necesarias y realizado los posibles movimientos o disparos que conlleven, se resuelven los combates cuerpo a cuerpo que se hayan producido.

Después de terminar los combates cuerpo a cuerpo que se hayan declarado, el jugador que empezó el turno comprueba si tiene una segunda orden de activación y, en caso afirmativo, la utiliza, con lo que se vuelven a recorrer los pasos de este punto de la fase de órdenes. Después, el otro jugador hará lo mismo con su segunda orden de activación si la hubo conseguido y aún la mantiene.

Marcar unidades usadas

Una vez los dos jugadores han usado todas sus órdenes de activación y todos los combates han sido resueltos, se coloca un marcador de **unidad activada** junto a las unidades activas de ambos jugadores. También recibe este marcador cualquier otra tropa (de ambos ejércitos) que haya recibido algún tipo de orden (ya sean de acción de reacción). Estas tropas no podrán ser activadas de nuevo hasta el siguiente turno.

Fin del turno

Sólo habéis activado una unidad cada uno, aún os quedan muchas más en el ejército. Esta fase de activación se repite mientras los dos jugadores tengan unidades por activar. En el momento en que uno de los jugadores ha activado todas sus unidades, el otro jugador puede llevar a cabo una última activación con una de sus unidades no activadas, si le queda alguna. Después, el turno se termina.

Cuando se termina el turno se comprueba si se da alguna de las condiciones para terminar la partida, descritas en el escenario de juego que estéis jugando (por ejemplo, llegar al quinto turno). Si no, se inicia un nuevo turno.

Ejemplos fase de activación

Ejemplo 1: El jugador con la iniciativa decide que va a actuar en primer lugar. Utiliza su primera orden de activación y declara que su unidad activa va a cargar contra una unidad reactiva de su oponente (cargar es una orden de acción). Realiza la carga y llega al combate. Como el primer jugador ha utilizado una orden, el oponente comprueba en qué punto descrito en la fase de órdenes está. Hay una unidad reactiva afectada que no tiene marcador de unidad activada (no fue usada), por lo que debe declarar una orden de reacción, gastando así su primera orden de activación. Puede elegir entre combatir o huir, esta vez el honor de sus soldados prevalece, decide combatir, aunque tendrá penalizadores ya que, como veremos en los modificadores al combate, combatir utilizando una orden de reacción implica perder 1D6 a la tirada de combate o disparo.

Ejemplo 2: Una vez completado el combate anterior, el jugador con la iniciativa no puede dar nuevas órdenes porque sólo consiguió una orden de activación en su tirada de órdenes. Su oponente, sin embargo, consiguió dos. Al haber gastado una reaccionando con su unidad anterior, aún le queda una. Decide también cargar sobre la unidad activa del contrario, que se quedó cerca. Al recibir una carga, el primer jugador está obligado a reaccionar, y, aunque sea la unidad activa, sólo puede usar órdenes de reacción al no quedarle más órdenes de activación. El combate anterior fue muy duro, pero confía en sus hombres, por lo que decide aguantar y combatir de nuevo, aunque también tendrá penalizadores al combate.

❁ EJEMPLOS DE UN TURNO ❁

Ejemplo 1

En un flanco de la batalla, tres unidades Sohei (SA, SB, SC) se enfrentan a dos unidades Buke (BA, BB). La iniciativa del turno la consiguió el jugador Sohei al principio del mismo, durante la fase de iniciativa. Decide actuar primero y se dispone a indicar cual va a ser su unidad activa.

Su unidad SA tiene un marcador de unidad activada, lo que impide que pueda volver a ser activada, decide que va a activar la unidad SB. Le toca elegir al jugador Buke, como ninguna de sus unidades está activada, puede elegir cualquiera. Indica entonces que activará la unidad BA, que está más cerca de la unidad activa Sohei (SB).

Conocidas las dos unidades activas, ambos jugadores hacen las tiradas de órdenes de sus unidades:

- La unidad Sohei obtiene un 2, que sumado a la iniciativa de 2 suman 4. La unidad SB tendrá 2 órdenes de activación.
- La Buke obtiene un 1, que es siempre fallo, por lo que tendrá una única orden de activación.

Como el jugador Sohei decidió empezar primero, empieza él también a declarar la primera orden para su unidad activa. Va a Mover, intentando acercarse a distancia de carga. Mueve su unidad en dirección a la unidad Buke. Aún le queda una segunda orden que declarará después.

Es el turno del jugador Buke. Como sólo tiene una orden, decide arriesgarse declarando una carga, aunque el enemigo está algo lejos. Tira 1D6 y obtiene un 6, ¡que suerte!. La unidad Buke puede mover hasta 16 cm, mide la distancia hasta la unidad Sohei y hay 15 cm, por lo que la carga tendrá éxito y llegará al combate cuerpo a cuerpo (si la unidad Sohei no decide huir).

Como la unidad Sohei ha recibido una carga, debe reaccionar en este momento. Al ser la unidad activa y no tener un marcador de unidad activada, está obligado a usar su segunda orden de activación, gastándola en una orden de acción o de reacción. Sabe que tiene grandes posibilidades de perder, por lo que decide usar la orden de reacción huir. Lanza 2D6 y obtiene un 9. Realiza un movimiento de 9 cm, dando la espalda a la unidad que cargaba.

La unidad Buke está obligado a realizar su movimiento de carga y mueve los 16 cm. No alcanzará a la unidad Sohei, aunque se quedará muy cerca.

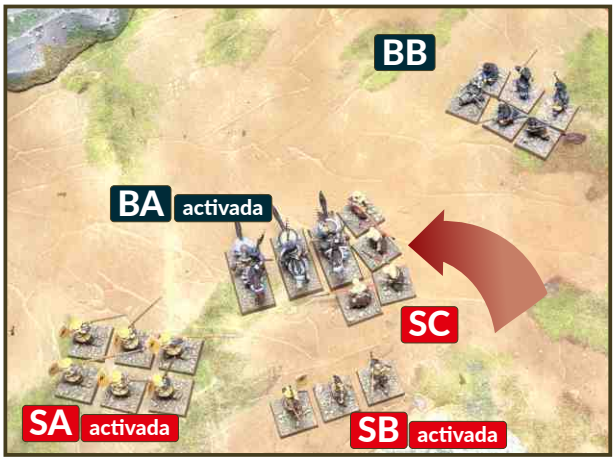
Ambas unidades son marcadas como unidades activadas. Se termina su activación y se debe continuar con otras unidades aún no activadas de los ejércitos.

Ejemplo 2

Se continúa con la fase de activación, activando dos nuevas unidades. El jugador Sohei aún tiene la iniciativa y decide que él va a volver a actuar primero durante esta nueva activación de unidades. Señala la unidad SC como unidad activa. El jugador Buke elige la BB. Esta vez, durante la tirada de órdenes, ambos obtienen 1 orden de activación cada uno.

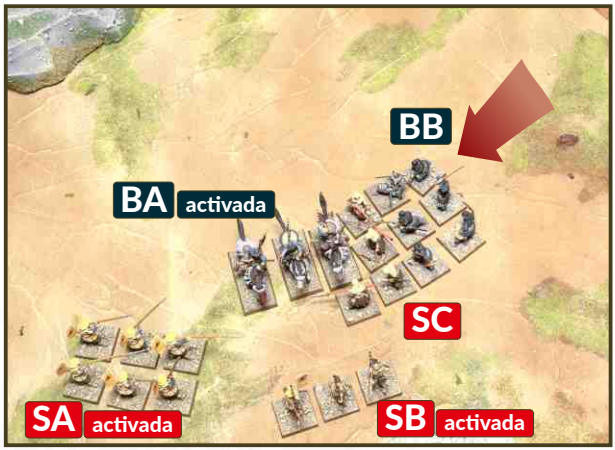
Es el momento de dar las órdenes. El jugador Sohei ve que el jugador Buke fue temerario con su unidad anterior y la colocó demasiado cerca de sus unidades, por lo que declara que su unidad activa (SC) va a cargar contra la unidad BA con su primera orden de activación. Hace su tirada para el movimiento de carga y obtiene un 3. Mide 13 cm

y la unidad Buke está dentro de esa distancia, por lo que puede realizar una carga por el flanco. La unidad BA va a entrar en un nuevo combate cuerpo a cuerpo. Como tiene el marcador de unidad activada debe reaccionar con combatir de forma automática y obligatoria. La unidad Sohei se mueve hasta entrar en contacto cuerpo a cuerpo.



Como hemos dicho, la unidad BA tenía un marcador de unidad activada, por lo que su reacción no gasta órdenes de activación. Así que antes de resolver ese combate el jugador Buke debe gastar su primera orden de activación. Mientras grita a su oponente: ¡Caíste en la trampa!, declara que su unidad activa (BB), va a cargar a la unidad Sohei por la retaguardia.

Ahora que los dos jugadores han declarado y hecho los movimientos de sus primeras órdenes de activación, es el momento de los combates. La unidad BA combatirá con un penalizador de -2D6 a la tirada de combate: 1D6 por estar activada más 1D6 por combatir en reacción. La unidad SC combatirá con +1D6 (contra ambas unidades) por haber cargado. Como aún no tiene el marcador de unidad activada, no sufre el penalizador de -1D6. La unidad BB combatirá con +1D6 por haber cargado y un +2 a su tirada de combate para impactar al atacar por la espalda. Todos estos modificadores se describen en la sección de combates cuerpo a cuerpo.



El jugador Sohei, por tener la iniciativa, decidirá el orden de los combates. (esto se explica en la sección de combates múltiples)

Una vez resuelto este combate, se termina esta fase de activación. Ninguna otra unidad en el ejército queda por activar, el turno se termina y se inicia uno nuevo.

Órdenes

Las órdenes representan las acciones que pueden hacer tus tropas durante la partida. Ya has sido instruido en cómo usar las órdenes durante la secuencia de juego, ahora, aprende cuáles son, cuándo se puede usar cada una de ellas y las posibilidades estratégicas que aportan.

❁ Órdenes de Acción y de Reacción ❁

De tus decisiones a la hora de activar tus unidades, en un momento u otro, dependerá que puedan recibir distintos tipos de órdenes. Además, tus tropas no se quedarán quietas frente a un ataque enemigo, siempre podrán reaccionar ante lo que suceda a su alrededor.

Ya sabes que existen dos tipos de órdenes: **Órdenes de Acción**, que son las que se pueden asignar a tus unidades activas durante la fase de activación, y **Órdenes de Reacción**, las que se asignan y utilizan a tropas que reciben un ataque de algún tipo (ya sean unidades activas o reactivas). Esta es la tabla de órdenes disponibles según cada tipo, cuándo y cómo se puede usar cada orden se encuentra en su descripción.

Tabla Órdenes

Órdenes de acción		Órdenes de reacción
Movimiento	**Apoyo**	**Combate**
Mover	Potenciar	Combatir
Correr	**Estáticas**	Carga de Oportunidad
Reagrupar	Recargar	Aguantar y disparar
Combate	Parapetar	**Generales**
Combatir	Interactuar	Huir
Cargar	**Espirituales**	
Destrabar	Absorber ki	
Retar a duelo	Invocar	
Disparar	Exorcizar	

❁ USO DE LAS ÓRDENES ❁

Ya viste durante la fase de activación que, dependiendo de la tirada de órdenes, dispones de una o dos órdenes de activación cada vez que activas una nueva unidad. Cada una de estas órdenes representa una acción que pueden hacer tus tropas.

Lo que ocurre en la batalla hará que puedas tomar o no ciertas decisiones, no siempre podrás dar las órdenes que te gustaría, tienes que tener en cuenta estas condiciones y restricciones:

Durante una activación, una tropa puede recibir cualquier combinación de órdenes teniendo en cuenta que:

- Una tropa no puede recibir dos órdenes de combate, aunque el jugador haya conseguido dos órdenes de activación. La única excepción es la orden **retar a duelo**, que siempre va acompañada de una orden combatir o cargar, como se explica en su descripción más adelante.
- Hay órdenes que obligan a gastar dos órdenes de activación a la vez (ej. correr)
- Hay órdenes que sólo pueden ser usadas una vez por activación, por lo que no se pueden repetir.

Una tropa debe declarar de forma obligatoria una orden de acción o reacción **si es objetivo de una orden combatir**:

- Si es la unidad activa, puede declarar una orden de acción de combate o una orden de reacción válida.
- Si es una unidad reactiva sin marcador de unidad activada, debe declarar una orden de reacción válida.
- Si es una tropa con un marcador de unidad activada, debe declarar automáticamente la orden combatir de reacción.

Si la unidad **inicia su activación** en combate cuerpo a cuerpo, la primera orden de acción que reciba debe ser de combate.

Cuando levantes tus banderas de órdenes en la batalla, debes ser concreto y claro. Todas las órdenes que puedes asignar a tus tropas son descritas a continuación.

❁ ÓRDENES DE MOVIMIENTO ❁

Cualquier orden de movimiento hace que las miniaturas se desplacen por el terreno de juego. Ninguna orden puede hacer que estas salgan del tablero, a no ser que el escenario de batalla así lo indique.

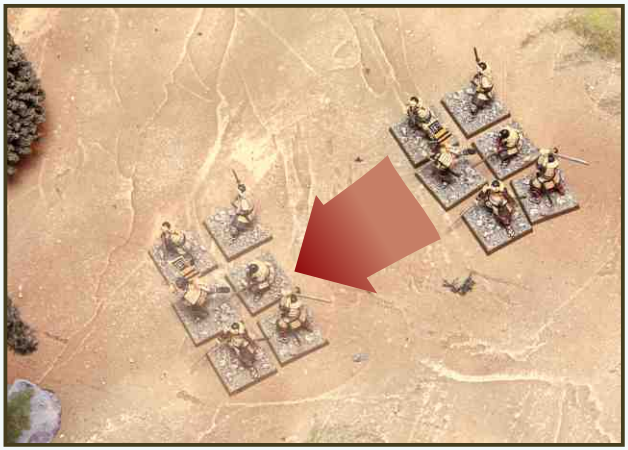
Mover

Puedes asignar esta orden a cualquier tropa. Si no está en combate cuerpo a cuerpo, podrá desplazarse hasta tantos centímetros como su atributo de movimiento en cualquier dirección, quedando encarada hacia donde quieras. Durante el desplazamiento, se puede cambiar de dirección en mitad del mismo tantas veces como se desee (por ejemplo, para rodear unas esquinas).

Durante un movimiento la tropa puede cambiar la formación de la unidad, la línea del frente y la posición de las miniaturas dentro de ella, siempre y cuando ninguna de sus miniaturas supere el máximo de su atributo de movimiento, todas las miniaturas terminen encaradas en la dirección del frente, la unidad no pierda la coherencia y termine en formación.

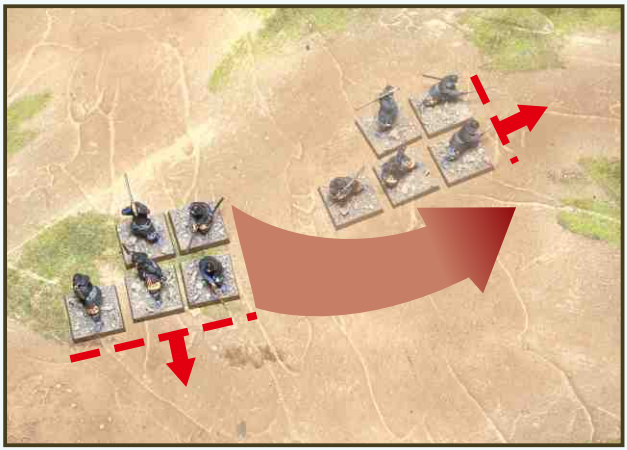
Si mueves tus unidades miniatura a miniatura, mide desde la miniatura del frente más alejada al punto de destino y coloca el resto en la formación que tenías (si no cambias de formación). Si utilizas plantillas de movimiento para tus unidades (bases para mover rápidamente tus unidades), realiza el movimiento midiendo desde la esquina del frente más alejada de la dirección del mismo.

Un movimiento no puede terminar en combate cuerpo a cuerpo con otra unidad, en ese caso se usa la orden cargar.



Movimiento manteniendo la formación. Mueve la miniatura de la esquina más alejada hacia la posición y encarada en la dirección deseada, luego coloca el resto de miniaturas junto a la que has movido manteniendo la formación.

Movimiento manteniendo la formación. Mueve la miniatura de la esquina más alejada hacia la posición y encarada en la dirección deseada, luego coloca el resto de miniaturas junto a la que has movido manteniendo la formación.



Mover en combate cuerpo a cuerpo

Si tu tropa está en cuerpo a cuerpo, puede usar esta orden para encararse y cambiar así su frente. Una unidad puede mover las miniaturas que no estén en contacto directo (a través de uno de sus lados) con una miniatura enemiga, para recuperar la coherencia o sumar miniaturas al combate, poniéndolas en contacto con otra miniatura enemiga de la misma unidad contra la que combatía.

Atravesar tropas y objetos

Como norma general, una tropa (miniatura o unidad) no puede atravesar tropas enemigas ni amigas de más de una miniatura durante ningún tipo de movimiento. Sí se puede atravesar miniaturas individuales amigas, pero deben ser traspasadas completamente. No pueden quedar dentro de la formación de la unidad que la traspasa.

Elementos de escenografía de menos de 2 cm de alto, como vallas o setos, no suponen un obstáculo y pueden ser atravesados sin modificar el movimiento. Para atravesar elementos mayores las tropas deberán treparlos o rodearlos.

Trepar

Cualquier tropa a pie puede trepar durante un movimiento. Puede hacer desplazamientos verticales, de hasta la mitad de su atributo de movimiento, para subir por elementos de escenografía. Una unidad no puede quedar partida, ninguna de las miniaturas que la forman puede quedarse en mitad del movimiento vertical.

Correr

Puedes ordenar a tus tropas correr para que lleguen antes al combate. Para poder usar esta orden debes haber conseguido dos órdenes de activación en la tirada de órdenes y aún no haber gastado ninguna. En el momento en que declaras correr, gastas esas dos órdenes a la vez. Si sólo conseguiste una, tu tropa no puede correr.

La tropa debe desplazarse, como mínimo, el doble de su atributo de movimiento. Al declarar esta orden lanza 1D6, el resultado serán los centímetros que puedes sumar al movimiento mínimo de la tropa. No es obligatorio realizar el movimiento extra conseguido en el dado.

Se recomienda recordar que una unidad ha corrido con un marcador, pues la dificultad para impactar sobre una tropa que ha corrido aumenta en +1.

Hay ciertas restricciones a la hora de correr:

- Las unidades fuera de formación o coherencia no pueden correr.
- Sólo se puede correr hacia algún punto dentro del campo de visión de la tropa. (no se puede correr hacia atrás).
- Las tropas con un marcador de aturdido, que estén fuera de coherencia o formación no pueden correr.
- No se puede trepar al correr.
- En general, tiene las mismas limitaciones que la orden mover.

Reagrupar

Un líder de ejército puede hacer un movimiento hasta colocarse en formación dentro de una unidad y así convertirse en su líder de unidad. Al entrar en la unidad, puede intercambiar su posición con cualquier miniatura de la misma. Debe cumplir todos los requisitos de líder de unidad para poder unirse a ella.

❁ Órdenes de combate ❁

Combatir

Cualquiera de tus tropas que el borde de su peana esté a menos de 1 cm del borde de la peana de una miniatura enemiga puede recibir esta orden para luchar en cuerpo a cuerpo contra ella. (ver combate cuerpo a cuerpo).

Disparar

Cualquier tropa con armas a distancia, que no esté en combate cuerpo a cuerpo, puede disparar contra una tropa enemiga con la que tenga línea de visión (total o parcial). Si es objetivo de una carga no puede utilizar esta orden, en cambio podría utilizar la orden de reacción Aguantar y disparar que se describe más adelante.

Si la tropa tiene un marcador de armas descargadas tampoco puede disparar. Ese marcador se elimina utilizando una orden recargar.

No se puede disparar a una tropa que esté en combate cuerpo a cuerpo con otra tropa amiga.

No se puede disparar contra dos tropas a la vez, independientemente de si la tropa que dispara es una miniatura individual o una unidad.

Destrabar

Habrá situaciones en las que requieras de tus tropas que abandonen un combate cuerpo a cuerpo y se muevan hacia otro lado. Eso lo conseguimos con la orden destrabar.

Una tropa que esté en cuerpo a cuerpo con una o más unidades enemigas puede destrabarse del combate usando esta orden. Tu unidad puede moverse 2D6 cm en la dirección contraria al combate, manteniéndose encarada hacia las unidades con las que combatía.

Ataque de oportunidad

Cada tropa enemiga en combate contra la unidad que está usando la orden destrabar debe declarar una orden combatir (de acción o de reacción según sea el caso) para realizar un ataque de oportunidad.

En un ataque de oportunidad la tirada de combate sólo consta de 1D6 por cada miniatura en combate cuerpo a cuerpo contra una miniatura de la unidad que destraba, sin ningún otro modificador al número de dados pero sí a la dificultad para impactar (por flanco, retaguardia, etc). La tropa que se destraba no puede responder, simplemente realiza su movimiento.

Si la tropa que realiza el ataque de oportunidad se encuentra en un combate múltiple, el resto de combates se realizan de la forma habitual al haber declarado una orden combatir.

Tropas hostigadoras

Una tropa hostigadora está preparada para atacar y huir, por lo que las tropas en combate cuerpo a cuerpo contra ella no pueden reaccionar ni declarar ningún tipo de ataque sobre ellas cuando éstas se destraban.

Cargar

En una carga los soldados se lanzan a la carrera para combatir con toda su potencia contra una unidad enemiga. Si tu tropa no está en combate cuerpo a cuerpo, puedes usar esta orden para llegar al combate con otra tropa enemiga. Es la única forma de hacerlo.

La carga se ha de realizar contra la tropa enemiga más cercana con la que tu tropa tenga línea de visión y sobre el lado más cercano de dicha una unidad.

Una unidad fuera de coherencia no puede cargar. Una unidad fuera de formación sí puede cargar.

Después de declarar esta orden, tu tropa puede hacer un movimiento y un combate cuerpo a cuerpo si se contacta con el enemigo. La tropa enemiga debe declarar cómo reacciona antes de que hagas el movimiento. Si huye, hará el movimiento de huida y luego tú moverás tus miniaturas.

Antes de mover lanza 1D6 y suma el resultado al atributo de movimiento de tu tropa. Ese es el movimiento máximo (en centímetros) que pueden ser desplazadas las miniaturas.

Cuando sepas la distancia máxima de movimiento comprueba si esta es suficiente para alcanzar a la unidad objetivo de la carga.Si la tropa enemiga está dentro de la distancia máxima de movimiento, mueve tus miniaturas hasta colocarlas a menos de 1 cm de las miniaturas enemigas. De esta forma se consideran en cuerpo a cuerpo. Si la tropa enemiga está fuera de alcance se considera una carga fallida, mueve tu tropa hasta su atributo de movimiento en centímetros en esa dirección.

Todas las miniaturas que puedan llegar al contacto peana con peana deben hacerlo, respetando las siguientes restricciones:

- sólo las miniaturas del frente más las miniaturas de la segunda fila que tengan un hueco delante suya en el frente pueden ponerse en combate cuerpo a cuerpo.

Todo el frente debe entrar en combate cuerpo a cuerpo, si puede. Las que comparten sus esquinas también están en combate cuerpo a cuerpo (en apoyo).

Si hay huecos en el frente las miniaturas de la fila de atrás pueden cargar siempre y cuando el ancho de la unidad no aumente, pero al estar fuera de formación no obtendrá el bonificador por carga.

- Durante el movimiento de carga el ancho del frente de la unidad no puede aumentar.
- Ninguna miniatura puede superar su movimiento máximo, atravesar miniaturas de su propia unidad ni abandonar la coherencia de la unidad.

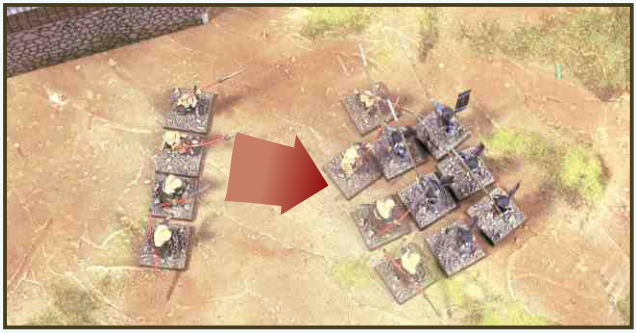
Las miniaturas que entran en combate cuerpo a cuerpo deben enfrentar completamente **el lado frontal** de su peana con la peana de la miniatura contra la que quieran combatir. Si esto no es posible, deben compartir al menos sus esquinas o quedarán fuera del combate.

El combate entre dos unidades enemigas se resuelve una vez todas las órdenes de acción y reacción hayan sido declaradas y sus movimientos realizados.

La unidad que carga recibe un bonificador a su tirada de combate de +1D6 si inicia la carga en formación y fuera de la zona de control de la unidad. (ver modificadores a la tirada de combate).

Puede darse el caso de cargar sobre dos lados de una unidad enemiga (en una carga oblicua, por ejemplo). A la hora de calcular los modificadores a la tirada de combate, se cuenta que has cargado sobre el lado que reciba el ataque de la mayoría de tus miniaturas, en caso de empate se considera el menos perjudicial para la unidad enemiga.

Tu tropa no puede cargar contra una tropa de hostigadores que se acabe de **destrabar** del combate contra ella en este turno.



En una carga oblicua tu unidad se puede partir para cargar sobre dos flancos a la vez. Para calcular modificadores se considera que cargas sobre el lado que más de tus miniaturas recibe.

Retar a duelo

Un líder de tu ejército puede retar a un líder enemigo, se encuentren estos dentro o fuera de una unidad. Has de tener dos órdenes de activación y se declara a la vez que una orden de combatir o cargar. Si se utiliza cargar, la tropa tiene que llegar al cuerpo a cuerpo para poder realizar el duelo. (ver reglas intermedias, Duelos de honor)

❁ Órdenes estáticas ❁

Recarga

Después de disparar un arma de pólvora la tropa recibe un marcador de arma descargada. Por cada orden de recargar declarada puedes eliminar uno de esos marcadores. Todas las armas empiezan la batalla cargadas.

Parapetar

Tu unidad cierra filas y utiliza unos parapetos para proteger su avance. Suma un +1 a su dificultad para ser **herido** por parte del enemigo tanto en combate cuerpo a cuerpo como en disparo. Sin embargo, pierde 1D6 de su tirada de combate cuerpo a cuerpo y su dificultad para impactar al enemigo suma un +1. Debe recibir un marcador de unidad parapetada, el cual perderá en cuanto realice un movimiento.

Una unidad no puede volver a utilizar esta orden mientras tenga un marcador de unidad parapetada.

Las unidades montadas y de hostigadores no pueden utilizar la orden parapetar.

Interactuar

Una tropa puede usar esta orden si necesita interactuar con algún elemento de escenografía o miniatura del campo de batalla. Se debe hacer una tirada de 1D6 y sumar la iniciativa (INI) de la tropa. Obtendremos un éxito con un resultado de 4+.

Si una tropa consigue un éxito al interactuar, puede realizar a continuación un movimiento de hasta 5 cm sin usar una orden extra.

Las miniaturas montadas no pueden usar la orden interactuar.

❁ Órdenes de apoyo ❁

Potenciar

Tus tropas se concentran en el ataque que van a realizar. Con esta orden, puedes potenciar un combate cuerpo a cuerpo, carga o disparo sumando +1D6 a la tirada de combate o tirada de disparo.

Se ha de declarar a la vez que una orden de combatir, cargar o disparar, por lo que debes tener dos órdenes de activación para poder usarla.

❁ Órdenes espirituales ❁

Los seres espirituales son los únicos que pueden utilizar estas órdenes, no pudiendo recibir la misma orden dos veces durante un mismo turno. Estas órdenes espirituales pueden ser usadas si juegas con las reglas avanzadas de poderes ocultos

Absorber ki

Un Omnyouji suma 1 punto de ki a su reserva personal.

Invocar

Un Omnyouji debe utilizar esta orden para invocar criaturas o usar una de sus habilidades de poder (habilidades de ki de la tropa o de una criatura previamente invocada).

Exorcizar

Un Komuso puede utilizar esta orden para eliminar puntos de ki de la reserva de un Omnyouji enemigo. Lanza 1D6, con un resultado de 4+ elimina 1 punto de ki de la reserva del enemigo, con un 6 (crítico) elimina 2.

❁ Órdenes de reacción ❁

Combatir

Ya vimos que esta reacción se puede utilizar cuando una de tus unidades reactivas o tu unidad activa, si no tienes órdenes de activación sin usar en el momento de reaccionar, es objetivo de un combate cuerpo a cuerpo. Al usar esta orden reactiva, tu tropa sufre un penalizador de -1D6 a la tirada de combate.

Huir

Si una de tus tropas o unidades es objetivo de una carga, no tiene un marcador de unidad activada y no está en combate cuerpo a cuerpo contra otra unidad, puede declarar que reacciona huyendo.

Realiza un movimiento de 2D6 cm en dirección contraria a la de la carga y dando la espalda a la unidad enemiga. Si la distancia obtenida no es suficiente y la unidad que cargaba llega a contactar con la unidad que huye, se resuelve un combate por la retaguardia de la forma habitual, una vez ambos jugadores hayan gastado sus órdenes de activación.

Durante su movimiento de huida una tropa no puede atravesar tropas amigas ni enemigas. Si choca contra una tropa detiene su movimiento, quedando trabada en combate si es una tropa enemiga.

La tropa es marcada como unidad activada en el mismo momento que declara huir y no podrá recibir más órdenes hasta el siguiente turno. Además, la tropa entra en el estado **unidad deshonrada** (recuérdalo con un marcador). Sufre un penalizador de -1 a su atributo de honor para el resto de la partida (incluido su líder de unidad si lo tuviese).

Carga de oportunidad

Una tropa sin marcador de unidad activada puede declarar esta reacción si una tropa enemiga realiza un movimiento, que no sea de carga, que atraviese su zona de control. Se resuelve igual que una carga. La tropa que recibe la carga se detiene y se resuelve el combate en el punto del movimiento que decida el jugador que hace la carga de oportunidad.

Aguantar y dispara

Cuando una unidad con armas de disparo es objetivo de una carga, puede aguantar la posición y disparar sus armas antes de recibir la carga. Realiza una tirada de disparo, lanzando 1D6 por cada miniatura que dispare (los líderes de unidad también lanzan sólo 1D6). La unidad no podrá responder en el combate cuerpo a cuerpo y no realiza la tirada de combate.

La unidad en carga retira las bajas producidas por los disparos de las filas más cercanas a la tropa que dispara antes de llegar al combate, esto puede hacer que la carga resulte una carga fallida. En la resolución del combate se tendrán en cuenta las bajas producidas por el disparo.

Combate

El sistema de combate se divide entre combate cuerpo a cuerpo, cuando tus tropas combaten peana con peana, y combate a distancia, cuando tus tropas disparan con sus armas de proyectiles. Ambos tipos de combate son muy similares, pero no iguales.

❁ COMBATE CUERPO A CUERPO ❁

El grueso de tu ejército lo formarán tropas con armas de combate cuerpo a cuerpo. Tu deber es hacerlas llegar en las mejores condiciones al combate. Aquí aprenderás todo lo necesario para potenciar tus tropas y hacerlas invencibles.

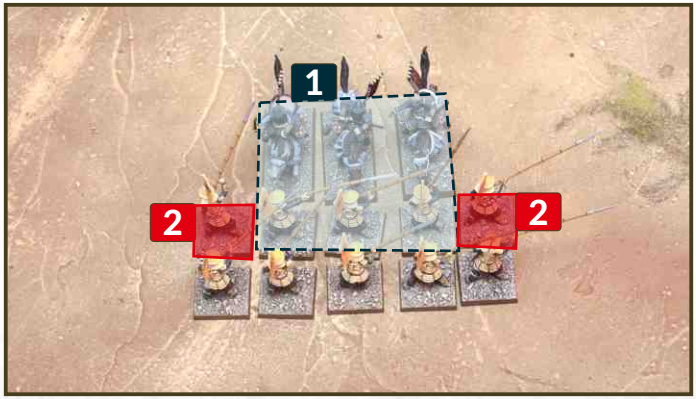
Dos unidades están en combate cuerpo a cuerpo si al menos una de sus miniaturas está en combate cuerpo a cuerpo directo.

Combate directo y en apoyo

Cuando combatimos con unidades, diferenciamos entre las miniaturas que están en combate cuerpo a cuerpo directo y apoyo al combate.

Dos miniaturas están en combate **cuerpo a cuerpo directo** si sus peanas están a menos de 1cm de distancia, enfrentando completamente uno de sus lados. Si sólo comparten las esquinas o una parte de uno de sus lados, esas miniaturas se considera que están en **apoyo al combate**.

Si al decir "estar en combate a cuerpo" no se especifica nada más entenderemos que se trata de estar tanto en combate cuerpo a cuerpo directo como en apoyo al combate.



Las unidades se enfrentan en combate cuerpo a cuerpo ya que al menos una miniatura de cada bando está en combate cuerpo a cuerpo directo (1) con otra de la unidad enemiga. Los dos ashigarus de las esquinas (2) están en apoyo al combate.

Entrando en combate cuerpo a cuerpo

Ya vimos que la única forma que tienen tus soldados de entrar en un combate cuerpo a cuerpo con el enemigo es a través de la orden combatir, si las unidades están ya en contacto, o la orden cargar, si tu unidad está alejada del enemigo y necesita moverse para ponerse en contacto con ella.

Sistema de combate

Cuando dos tropas enemigas combaten (unidades o tropas individuales), ambas atacarán y podrán sufrir bajas. **Los jugadores realizan a la vez** esta secuencia de acciones: tirada de combate, tirada de heridas y resolución del combate. Se explica a continuación:

1. Tirada de combate

Esta es la tirada de éxitos que determina cuántos ataques consiguen impactar sobre tu oponente. Primero, cada jugador calcula cuántos dados debe lanzar utilizando la tabla de tirada de combate en la siguiente página . Una vez que hayáis contabilizado el número de dados, ambos jugadores debéis hacer la tirada a la vez.

Cada dado con un resultado mayor o igual que la dificultad dada es un impacto (un éxito). La **dificultad base es 4**, pero puede ser modificada por distintos factores que se describen en la tabla de modificadores a la tirada de combate de la siguiente página.

La tirada de combate se puede ver modificada por elementos adicionales, como el tipo de arma o las habilidades que tengan las tropas que combaten. Estudia bien a tus tropas y se abrirá un mundo de opciones tácticas.

Secuencia de combate

1. Tirada de combate
Ambos jugadores lanzan dados para ver el número de impactos que causan.

2. Tirada de heridas
Ambos jugadores lanzan dados para ver cuantos impactos se convierten en heridas.

3. Resolución del combate
Retirada de bajas, tirada de honor y los movimientos de melé.

Cada caso se describe en su sección correspondiente.

2. Tirada de heridas

Es el momento de saber cuántos de los impactos conseguidos se convierten en heridas contra el enemigo. Cada jugador toma los dados que fueron éxitos de su tirada de combate anterior, y hace la tirada de heridas, de nuevo a la vez. El resultado de cada dado se describe en la tabla de tirada de heridas de la siguiente página.

Como en todas las tiradas de éxito, la dificultad base es 4+, pero se ve modificada por los factores descritos en la tabla de modificadores a la tirada de heridas de la siguiente página.

3. Resolución del combate

Una vez que conozcas el número de heridas que reciben las tropas de cada jugador, se llega a la Resolución del Combate (ver la sección un poco más adelante). Aquí se retiran las bajas de ambas unidades, se realizan los Chequeos de Honor para saber si alguno de los combatientes debe huir y se realizan los Movimientos de Melé de las tropas de ambos jugadores.

TIRADA DE COMBATE

XD6	**De base tantos dados como el atributo de ataque de la tropa.**
+1D6	Por cada miniatura, que no sea el líder de unidad, en combate cuerpo a cuerpo con el enemigo, si combates con una unidad de más de una miniatura.
+XD6	Tantos dados como el atributo de ataque del líder de unidad si hay uno en combate cuerpo a cuerpo directo. Si el líder no está en cuerpo a cuerpo directo pero sí en apoyo al combate sólo suma +1D6, no su atributo de ataque.
+1D6	Si tu unidad combate en formación cerrada y tiene, como mínimo, dos filas completas consecutivas (frente y segunda fila). Ninguna miniatura a partir de la segunda fila puede puede estar en combate cuerpo a cuerpo, con esa u otra unidad, para recibir este bonificador.
+1D6	si utilizaste la orden potenciar.
+1D6 +2D6	si tu tropa declara una orden de carga e inicia el movimiento fuera de la zona de control de la unidad enemiga. Si es una unidad además debe haber iniciado la carga en formación. El primer valor se aplica a las tropas a pie, el segundo a las montadas. No aplicable a las unidades de hostigadores.
-1D6	si tu tropa tiene un marcador de unidad activada.
-1D6	si tu tropa combate utilizando la orden de reacción combatir.
-1D6	si tu unidad está fuera de coherencia, a no ser que haya declarado una carga y no tenga aún el marcador de unidad activada.
-1D6	si la tropa tiene un marcador de unidad en retirada.
-2D6	a la tropa que recibe una carga si es una tropa de disparo. Sólo durante el combate tras la carga.

DIFICULTAD A IMPACTAR

Dificultad base **4+**	
+1	si la tropa enemiga está en cobertura.
-1	si tu tropa ataca por el flanco a una unidad enemiga de más de una miniatura.
-2	si tu tropa ataca por la retaguardia a una tropa enemiga.

Ejemplo tirada de combate. Tu unidad, de dos filas con 5 hombres cada una y con un Héroe líder de unidad en el frente, carga sobre el flanco de una unidad enemiga. Calculando los dados que tendrás para la tirada de combate obtenemos: 2D6 por ser guerreros, +4D6 por tener 4 guerreros en combate del frente, +4D6 que aporta el líder, + 1D6 por cargar. Lanzarás 11 dados de combate. Además, tu dificultad para impactar se modifica en -1 por estar cargando por el flanco. Haz tu tirada, por cada dado con un resultado de 3+ (igual o mayor a 3) obtienes un impacto.

TIRADA DE HERIDAS

Se lanzan los dados que fueron impacto en la tirada de combate	
1 en el dado (1 natural)	Se considera pifia, se ignora el dado.
6 natural	Es un crítico y causa siempre una herida aunque la dificultad sea mayor. Si tu tropa combate contra una unidad con un líder de unidad dentro, puedes decidir si la herida la sufre la unidad o el líder. Como ves, el líder que lucha dentro de una unidad se ve protegido por sus hombres y sólo puede ser herido con un crítico.
Menor que la dificultad para herir	La tropa enemiga recibe un marcador de unidad aturdida. Dos marcadores de unidad aturdida se sustituyen por una herida extra para la unidad.
Mayor o igual que la dificultad para herir	La tropa enemiga recibe una herida directa. Si atacas a una tropa en solitario (ya sea un líder o una unidad que ha perdido todos sus miembros menos uno), cualquier dado con este valor es una herida directa para esa miniatura. No necesitas un crítico para herir a un líder en solitario.

DIFICULTAD A HERIR

Dificultad base **4+**	
+1	si la tropa atacada tiene armadura.
+1	si la tropa atacada va montada.
Modificadores extra por habilidades, armas, etc. Se describe cada caso en su sección.	

Ejemplo tirada de heridas. Tu unidad de Ashigarus consiguió 5 impactos en su tirada de combate sobre una unidad de Samuráis con armadura. Lanzas tu tirada de heridas con 5 dados mientras contienes la respiración. La dificultad es 5 (4 + 1 por armadura) y los resultados en los dados son 1, 2, 4, 4 y 6. Hacemos recuento: el 1 se ignora, es un fallo. La unidad enemiga recibe tres marcadores de unidad aturdida, por los resultados de 2 y los dos 4. Dos de los marcadores se eliminan y se convierten en una herida más para la unidad, que conserva sólo un marcador de aturdido. Además has sacado un crítico (el 6), así que puedes decidir si esa herida la sufre la unidad enemiga (recibiendo 2 heridas en total) o su líder (que sumaría 1 a su lista de heridas personal).

❁ COMBATE MÚLTIPLE ❁

Ya sabes que la guerra es un caos. Será habitual que múltiples unidades se encuentren en un combate cuerpo a cuerpo al mismo tiempo. En ese caso, recibir órdenes claras es complicado y las unidades se concentran en el combate que tienen delante.

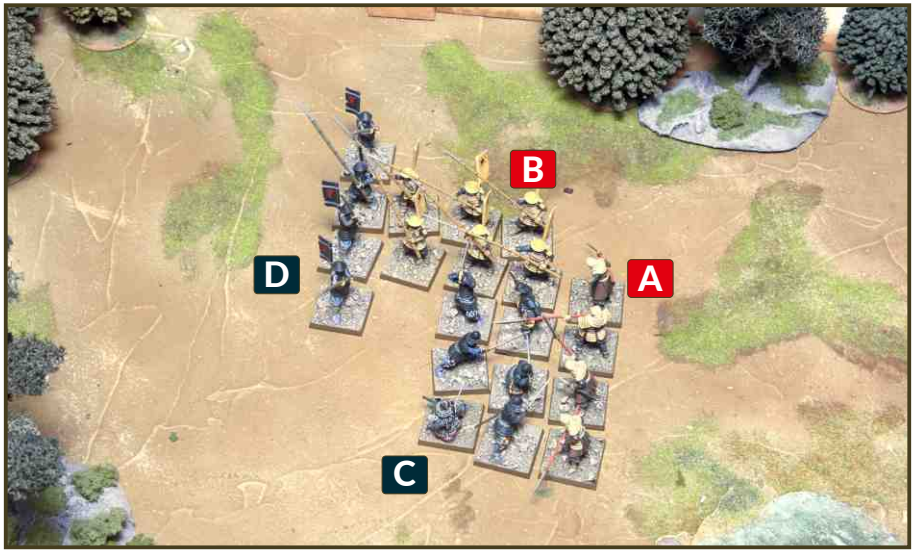
Cuando hay varias tropas de ambos bandos combatiendo a la vez entre sí lo llamamos combate múltiple. Este es un caso especial dentro del sistema de activaciones. Cuando una tropa involucrada en el combate se activa, se produce una reacción en cadena de activaciones del resto de tropas en el combate. ¡Todos los combates suceden a la vez en una batalla! Lo llamamos **activación múltiple**:

> Si una unidad declara una orden de combate (cargar, destrabar, combatir, ya sea como acción o reacción), toda unidad que esté en contacto con ella debe activarse en ese momento y debe declarar, **sin realizar una tirada de órdenes**, una y sólo una orden de acción o reacción de combate. Una unidad que se active de esta forma podrá declarar una orden de acción o reacción si la unidad activa de su mismo bando está implicada en el combate. En caso contrario, sólo podrán declarar una orden de reacción.

Una vez se conocen todas las tropas que se han activado, el **jugador con la iniciativa decide el orden de los combates**. Se realizan consecutivamente y de la forma habitual, retirando las bajas tras cada combate. Sin embargo no se resuelven hasta que se concluyan todos.

El combate se resuelve considerando cada bando como una sola unidad, sumando las bajas producidas por cada bando. Huyen o se mantienen todas las tropas de cada jugador. Resuelto el combate todas las unidades que han recibido órdenes son marcadas como unidades activadas.

Una unidad puede cargar contra varias unidades a la vez si su frente es más ancho que el de una de las unidades objetivo y no rompe su formación al hacerlo. Entonces se realiza un combate múltiple con los supuestos anteriormente descritos.



Ejemplo

La unidad A y B pertenecen al clan Otokodate. La C y D al clan Buke. Ninguna está activada. El jugador Otokodate es el jugador con la iniciativa y declara que va a activar la unidad A. El jugador Buke activa una unidad X que no está en este combate. Después de sus tiradas de órdenes la unidad A, como está en combate cuerpo a cuerpo, tiene que declarar una orden de acción de combate: decide usar combatir + potenciar. La unidad C está, por lo tanto, obligada a reaccionar porque han declarado una orden de combate contra ella. Como entre su bando (C y D) no se encuentra la unidad activa, sólo puede declarar la orden de reacción combatir. Se inicia la reacción en cadena. La unidad B también se activa al estar en contacto con la unidad C, al ser la unidad A la unidad activa, puede declarar una orden de acción. Decide usar destrabar. Como la unidad B utilizó una orden de combate, la unidad D también debe activarse. De nuevo, sólo puede usar una orden de reacción al no estar la unidad activa de su bando entre ellos. Utiliza combatir para poder realizar una ataque de oportunidad sobre la unidad B. Ésta recibirá otro ataque de oportunidad de la unidad C al haber declarado ésta también combatir.

❁ COMBATE A DISTANCIA ❁

Cualquiera de tus tropas equipada con armas a distancia (Yumis, teppos, etc) puede disparar contra unidades enemigas utilizando la orden disparar. El sistema de disparo es muy parecido al de combate cuerpo a cuerpo, pero en este caso **las tiradas sólo las realiza el jugador que dispara**.

Distancia de disparo

Hay tres Distancias de Disparo. En el perfil de cada tropa, junto al arma a distancia, se indica si ésta es de corta, media o larga distancia. Esto indica la distancia máxima en centímetros a la que puede disparar el arma.

Corto alcance: menos de 20 cm
Medio alcance: entre 20 y menos de 40 cm
Largo alcance: entre 40 y 60 cm.

Recuerda que se debe indicar qué tropa enemiga es el objetivo antes de hacer ninguna medición. Si el objetivo está fuera de la distancia de disparo máxima del arma, el disparo se realiza pero no se hace ninguna tirada y no produce ningún efecto.

Sistema de disparo

Después de comprobar si tienes línea de visión con la tropa enemiga y que se encuentra dentro de la distancia de disparo del arma, sigue la siguiente secuencia: tirada de disparo, tirada de heridas y resolución del disparo.

1. Tirada de Disparo

Cuando una de tus unidades dispara, esta es la primera tirada de éxitos que debes hacer (solo tú) para determinar cuántos impactos consiguen tus disparos.

Para calcular el número de dados a lanzar y la dificultad a superar utiliza las tablas tirada de disparo y dificultad a impactar de la siguiente página.

Las unidades con **armas de pólvora** reciben un marcador de **armas descargadas** cuando realizan un disparo. Deben usar una orden recargar para eliminarlo y poder volver a disparar.

2. Tirada de Heridas

Determina cuántas heridas ha causado tu disparo lanzando tantos dados como éxitos conseguiste en la tirada de disparo. Consulta el efecto de cada dado y la dificultad a superar en la tabla tirada de heridas y dificultad a herir de la siguiente página.

3. Resolución del disparo

Al igual que en el combate cuerpo a cuerpo, después de calcular las heridas que ha recibido la unidad, se ha de consultar la sección de resolución del combate para ver qué ocurre con la unidad. Si la unidad que recibe el disparo había declarado cualquier orden, resuelve este disparo después de que termine esa orden.

Secuencia de disparo

1. Tirada de disparo
El jugador que dispara lanza dados para ver cuantos impactos que causa.

2. Tirada de heridas
El jugador que dispara lanza dados para ver cuantos impactos se convierten en heridas.

3. Resolución del disparo
Retirada de bajas y tirada de honor.

TIRADA DE DISPARO

XD6	**De base tantos dados como el atributo de ataque a distancia de la tropa.**
+1D6	Por cada miniatura de una unidad de más de una miniatura, situada en las zonas exteriores (frente, flanco o retaguardia) que tenga línea de visión con el objetivo. Si el líder de unidad es una de esas miniaturas, no se cuenta.
+XD6	Si entre las miniaturas anteriores hay un líder, con línea de visión hacia el objetivo, suma tantos dados como el atributo de ataque a distancia del mismo.
+1D6	al disparar armas de corto alcance.
+1D6	si utilizaste la orden potenciar.
-1D6	si la unidad está fuera de formación.
-1D6	al disparar armas de medio alcance a media distancia.
-1D6	al disparar armas de largo alcance a corta o larga distancia.

DIF A IMPACTAR

Dificultad base **4+**	
+1	si la tropa objetivo está en cobertura.
+1	si se dispara contra una miniatura individual.
+1	si se dispara contra una tropa que ha corrido en este turno o ha declarado una carga y esta ha sido fallida.

DIF A HERIR

Dificultad base **4+**	
+1	Si la tropa objetivo tiene armadura, excepto si se dispara con armas de pólvora (como un teppo) o ballestas.
+1	si la tropa objetivo va montada.
-1	si se dispara con armas de pólvora.

TIRADA DE HERIDAS

Se lanzan los dados que fueron impacto en la tirada de disparo	
6 natural	Es un crítico y causa siempre una herida aunque la dificultad sea mayor. Si disparas contra una unidad que tiene un líder de unidad, tú decides si la herida la sufre la unidad o el líder. El líder sólo puede ser herido con críticos cuando va dentro de una unidad.
Menor que la dificultad para herir	No hay herida, pero tampoco se suman marcadores de unidad aturdida a la tropa enemiga en disparos.
Mayor o igual que la dificultad para herir	La tropa enemiga recibe una herida directa. Si atacas a una tropa en solitario (ya sea un líder o una unidad que ha perdido todos sus miembros menos uno), cualquier dado con este valor es una herida directa para esa miniatura.

❁ RESOLUCIÓN DEL COMBATE ❁

Lo que ocurre después de cualquier combate, sea cuerpo a cuerpo o a distancia, lo veremos a continuación.

Unidad derrotada e Iniciativa del combate cuerpo a cuerpo

En un combate cuerpo a cuerpo entre unidades, la **unidad perdedora** es la que ha sufrido más bajas. Perder el líder de la unidad cuenta como **dos bajas** a efectos de este recuento.

En un combate entre tropas individuales, el perdedor es el que recibe más heridas.

Tras un combate cuerpo cuerpo, una de las dos tropas ganará la **iniciativa del combate**, siendo la más rápida en recomponerse. Si hubo una unidad vencedora, ella gana la iniciativa del combate. Si hubo un empate, la iniciativa será para la unidad que cargó. Si no hubo cargas, será para la tropa perteneciente al jugador con la iniciativa del turno en el momento del combate. Sé inteligente y gana la iniciativa durante los turnos, puede salvar a tus hombres.

Secuencia de resolución

Después de todo combate, toda tropa (tanto tuya como de tu oponente) que haya sufrido alguna herida debe recorrer esta secuencia para saber el número de bajas que tiene, si huye o prepararse para seguir en combate en caso contrario. Los pasos son: Proteged al líder, retirada de bajas, tirada de honor y movimientos de melé:

Secuencia de resolución

1. Proteged al líder
Salvar a un líder de unidad que va a morir.

2. Retirada de bajas
Cada jugador retira las bajas que ha hecho a la unidad enemiga.

3. Tirada de honor
La tropa perdedora lanza un dado para saber si huye o no.

4. Movimientos de melé
Las tropas que no huyen mueven sus miniaturas para reformar.

Proteged al líder

El líder de una unidad es un guerrero excepcional y, seguramente, cuando todos sus hombres hayan caído, él será el último en mantenerse en pie, herido y ensangrentado.

Cuando un líder de unidad va a ser baja a causa de las heridas recibidas, puedes intentar salvarlo a costa de los hombres de su unidad si ésta es capaz de resistir todas las heridas asignadas al líder. Para hacerlo lanza 1D6 y si el resultado es un crítico (un 6) el líder se salvará, quedando vivo con 1 herida restante, mientras que la unidad recibirá todas las que fueron asignadas a él, menos una.

> Ej. Un líder de unidad al que le quedaban 2 heridas recibe 3 heridas en combate y resultaría muerto. El jugador decide lanzar 1D6 para intentar salvarlo ¡y obtiene un 6! El líder aguanta vivo milagrosamente y le queda sólo 1 herida. La unidad recibirá 2 heridas extra.

Retirada de bajas

Ya debes saber cuántas heridas recibe tu tropa. Cuando una tropa recibe tantas heridas como su atributo de Heridas, se produce una baja. Un guerrero es baja si recibe 1 sola herida, una tropa de élite aguanta 2 heridas antes de ser baja y un héroe puede recibir 3.

- Si la tropa es una tropa individual, esa miniatura es retirada de la mesa. Si es una unidad, se retiran tantas miniaturas como bajas sufridas. Si una herida no produce una baja, se coloca un **marcador de tropa herida** que se sumará a una herida posterior.
- Un líder de unidad tiene su propio contador de heridas independiente del de la unidad, por lo que por cada herida que reciba, coloca un **marcador de líder herido** junto a la unidad para recordarlo hasta que cause también baja y sea retirado de la unidad.

Tanto en combate cuerpo a cuerpo como en disparos las bajas de una unidad son retiradas por el jugador enemigo que las ha producido.

En **combate cuerpo a cuerpo**, retira tantas miniaturas como bajas ha producido, retirando primero las miniaturas que están en combate cuerpo a cuerpo directo, seguidas de las que están en apoyo al combate y después del resto que estuviesen en contacto con las ya retiradas. El jugador que ganó la iniciativa del combate es el primero en retirar las bajas enemigas, después lo hace su oponente.

Como los monjes han ganado el combate 2 a 1, retiran primero las bajas. Luego lo harán los samuráis.

Así es, tras un combate cuerpo a cuerpo, ambos jugadores tendrán la oportunidad de romper la formación y la coherencia de las unidades enemigas.

Los arqueros ashigaru solo podrán eliminar a los lanceros que vean.

En un **combate a distancia o disparo**, sólo pueden ser bajas las miniaturas que estén dentro de la línea de visión de la unidad que dispara (total o parcial). Si hay más heridas que miniaturas visibles, esas heridas extras se pierden. En una unidad, las miniaturas más cercanas a la unidad que dispara son las primeras en ser retiradas, haciendo que la unidad pierda la formación.

Tirada de honor

Tus soldados ven caer a sus compañeros alrededor y el terror hace presa en ellos. Tras retirar las bajas es el momento de ver si tu tropa aguanta la posición o entra **en retirada** y huye.

Una tropa debe realizar esta tirada si:

- Es la **unidad perdedora** tras un combate cuerpo a cuerpo.
- Cuando una unidad sufre un **50% o más** de bajas con respecto al número de miniaturas que tenía en el momento del disparo y a consecuencia de este.
- Cuando una tropa individual sufre al menos una herida como consecuencia de un disparo.

Si se da uno de estos casos, el jugador realiza una tirada de honor. Lanza 1D6 y debe obtener un resultado igual o menor que el atributo de honor de la tropa. Si tiene éxito la tropa se mantiene sin más efectos, si falla el jugador debe decidir entre:

- **La tropa huye**: Mueve 2D6 cm si va a pie o 3D6 cm si va a caballo, en dirección contraria al combate. Entra en el estado unidad en retirada. No recibe ningún marcador de unidad deshonrada al no haber huido de forma voluntaria. La unidad que tenga su primera y segunda **filas completas** se mantendrá encarada a la unidad que la ha derrotado. En cualquier otro caso la tropa huye y se girará dando la retaguardia a la unidad enemiga.
- **La unidad no huye**: Si la unidad **tiene un líder**, éste puede poner orden entre sus tropas dando ejemplo de lo que le pasará a quien huya. La unidad no huirá pero recibe una herida extra. Si esa herida produce una baja en la unidad, el jugador que la controla debe retirar la miniatura que más le interese de la misma y no sea el líder.

Nota: Una tropa no puede decidir fallar la tirada de honor para huir de forma voluntaria después de un combate, excepto las unidades samurái debido a su trato.

Perseguir a una tropa en retirada

Si la tropa contra la que combates en cuerpo a cuerpo huye, tu tropa puede perseguirla si quiere. Para poder hacer esto debe superar una tirada de honor. Si la supera puede moverse 2D6 cm si va a pie, o 3D6 cm si va montada, hacia la unidad perdedora. Si la alcanza se traban en un combate cuerpo a cuerpo que se realizará en el siguiente turno.

Tropas en retirada

Las miniaturas de una unidad que huye deben mantener o recuperar la formación y coherencia de la unidad en la medida de lo posible.

Si una de tus tropas entra en retirada y huye será muy vulnerable a lo que ocurra en la batalla. Además puede llegar a desmoralizar al resto de tus hombres, que ven derrumbarse uno de los frentes del ejército. Pueden darse estas situaciones y debes actuar de la forma descrita:

1. Tu tropa choca con una tropa amiga. La segunda tropa debe superar a su vez un chequeo de honor:

Si la tirada de honor es un fallo también huirá y se marca como unidad activada, si no lo estaba ya.

Si es un éxito, la tropa que estaba huyendo se detiene, aunque sigue de espaldas al enemigo.

2. Tu tropa choca con una tropa enemiga o es cargada por una tropa enemiga. La tropa enemiga realiza su tirada de combate de la forma habitual, pero tu tropa que huye no puede responder. Si hay supervivientes quedan en cuerpo a cuerpo para el siguiente turno.

Unidades no activadas

Una tropa que no haya sido activada aún, puede sufrir un disparo que cause su huida. Esa tropa puede ser activada posteriormente en este mismo turno, pero no realiza la tirada de órdenes, sólo puede recibir una orden como máximo y no activará sus habilidades de ki.

Movimientos de melé

Tras un combate cuerpo a cuerpo, cada miniatura de la unidad (o la tropa individual) que no haya huido y no esté en cuerpo a cuerpo directo con otra miniatura, puede realizar un movimiento de hasta 3 cm para recuperar la formación y mantenerse en combate cuerpo a cuerpo con la mayor cantidad de miniaturas posibles de la unidad enemiga.

La tropa que ganó la **iniciativa del combate** será la primera en realizar este movimiento, así puedes controlar qué miniaturas podrá mover tu enemigo, ya que harás que se coloquen en cuerpo a cuerpo directo antes que él. Si utilizas bien estos movimientos podrás tomar mucha ventaja para el siguiente combate.

Si la unidad enemiga huyó o fue totalmente destruida, utiliza este movimiento para recuperar la formación y encarar tus miniaturas, aunque no continúen en combate con ningún enemigo.

La unidad puede perder la formación tras un combate cuerpo a cuerpo. Si esto ocurre, puedes utilizar los movimientos de melé para colocar las miniaturas mirando hacia otra dirección que no sea la del frente (ya que el frente no estará definido) intentando cubrir el flanco y la retaguardia.

Ha habido un empate entre los ashigaru con yari de amarillo (1) y los ashigaru con yari de azul (2). Cada uno ha sufrido una baja por lo que no se hace la tirada de honor. Sin embargo este combate es el resultado de una carga de la unidad amarilla, por lo que esa tropa es la que ha ganado la iniciativa del combate. El jugador de la unidad amarilla retira primero las bajas de la unidad azul y después el jugador de la unidad azul retirará las bajas de la unidad amarilla.

Ahora el jugador de la unidad amarilla (1), al tener la iniciativa del combate, realiza sus movimientos de melé (imagen B) moviendo las miniaturas que no estén en combate cuerpo a cuerpo directo hasta 3 cm reformando y penetrando en la otra unidad.

Después es el turno de la unidad azul (2). Como casi todas sus miniaturas se encuentran ya en combate directo, mueve las miniaturas de la segunda fila hacia adelante buscando entrar en combate con más miniaturas enemigas.

Armas y Armaduras

Cada soldado ha sido entrenado en el uso de un tipo de arma, con ella son expertos y saben exprimir al máximo su potencial. De ti depende conocerlas todas también, como experto en el arte de la guerra, y así posicionar tus unidades donde sean más útiles.

ARMAS DE COMBATE CUERPO A CUERPO

Las armas de combate cuerpo a cuerpo tienen distintas características y aportan una serie de modificadores al combate. Se agrupan por tipo, cada uno de los cuales aporta una serie de modificadores como se describe en la siguiente tabla.

Tipo	Clasificación	Modificadores
0	**Armas básicas** Aperos de labranza, Bo, Jingama, Tanto.	**-1** a tu Tirada de Heridas.
1	**Armas de asta larga** Jumonji Yari, Omi Yari, Yari, Lanza.	**+1D6** a tu Tirada de Combate vs caballería **+1D6** a tu Tirada de Combate si cargas, excepto contra Tipo 1 y 2
2	**Armas de hoja larga** Mitsudogu, Naginata.	**+1D6** a tu Tirada de Combate vs Varios oponentes
3	**Katanas** Katana.	**+1D6** a tu Tirada de Combate (no si cargas) vs Armas de Tipo 1 **+1** a tu Tirada de Heridas
4	**Espadas** Shinobigatana, Wakizashi.	**+1D6** a tu Tirada de Combate (no si cargas) vs Armas de Tipo 1
5	**Armas contundentes** Kanabo-tetsubo.	**-1** a tu Tirada de Combate **+1** a tu Tirada de Heridas
6	**Armas largas** Dai katana, Nagamaki, No-Dachi.	**+1D6** a tu Tirada de Combate (no si cargas) vs Armas de Tipo 1
7	**Armas cortas** Jitte, Kama, Sais.	**-1** a tu Tirada de Combate cuando eres cargado (excepto vs Tipo 1 y 7) **+1** a tu Tirada de Combate (no si cargas) contra armas Tipo 3

ARMAS DE DISPARO

Las armas de disparo se clasifican en en tres grupos diferenciados según la distancia máxima a la que pueden disparar.

Tipo	Armas	Distancia máxima
Corto Alcance	Cerbatana, Shuriken, Granada.	hasta 20 cm
Medio Alcance	Ozutsu (cañón), Ishitsubute (honda)	hasta 40 cm
Largo Alcance	Teppo, Yumi, Cañón.	hasta 60 cm

Las **armas de pólvora** son Ozutsu y Teppo. Recuerda que suman un +1 a tu Tirada de Heridas (sin contar otros modificadores, hieren a 3+).

ARMADURAS

La armadura aplica un penalizador a la tirada de herir del enemigo. En el perfil de cada tropa se indica si lleva armadura o no.

Tipo	Modificadores
Armadura de Samurái	**-1** a la Tirada de Heridas del enemigo.
Armadura de Caballería	**-1** a la Tirada de Heridas del enemigo. Cualquier unidad montada tiene esta armadura.

Ej: Un Samurái con katana a caballo tendrá Armadura Samurái y Armadura de Caballería. Aplica un -2 a la tirada de herir del enemigo.

Reglas intermedias

¿Ya dominas el arte de la batalla? Ya no eres tan joven, pero sigues siendo un aprendiz. Sigue este camino y disfrutarás realmente de todo el potencial estratégico que brinda una batalla de Kensei. A través de la baraja de mando, habilidades de las tropas y los duelos de honor entre héroes disfrutarás de una experiencia plena. Si bien estas mecánicas no son complicadas, se recomienda dominar el sistema de activaciones y de órdenes antes de utilizarlas en batalla.

❁ BARAJA DE MANDO ❁

Los más grandes generales han ganado batallas simplemente con su sabiduría y no por la fuerza de las armas. Aprenderás en tu camino que hay mucho más que hacer para ti que simplemente dirigir a tus tropas a un combate ciego. Tu inspiración como líder, la ayuda de los dioses, tu velocidad dando órdenes, están representada a través de las cartas de mando.

La baraja de mando puede ser usada en un Duelo de Mando, como Ofrenda a los dioses y para realizar una Activación de comandante.

Prepara tu baraja de mando

Antes de iniciar la batalla cada jugador debe tener su propia baraja de mando. Prepara un mazo de 24 cartas valoradas del 0 al 3:

- 7 cartas de valor 0.
- 8 cartas de valor 1.
- 6 cartas de valor 2.
- 3 cartas de valor 3.

Si utilizas la baraja oficial, no necesitas nada más. Si utilizas un mazo común, cada palo tendrá un valor distinto: los bastos 0, las espadas 1, las copas 2 y los oros 3.

Usando la baraja de mando

Cada jugador debe tener su baraja de mando, mezclada y con las cartas boca abajo, a un lado de la mesa. Durante la fase de mantenimiento de cada turno debéis robar **4 cartas de mando** de vuestras respectivas barajas. Esas cartas serán vuestra mano de cartas de mando para todo el turno. Al final del turno descartad las cartas de vuestra mano que no hayáis usado, boca arriba, en una pila de descarte aparte. Volveréis a robar 4 nuevas cartas al inicio del siguiente turno.

Si por alguna razón se agota tu baraja de mando, baraja tu pila de descartes y vuelve a usar esas cartas como baraja de mando.

Duelo de mando

El jugador sin la iniciativa del turno puede intentar arrebatársela al contrario declarando un Duelo de Mando. Debe hacerlo antes de activar dos nuevas unidades, durante la fase de activación. Veamos cómo se hace:

El jugador sin la iniciativa debe colocar una o más cartas de mando de su mano boca abajo sobre la mesa. Seguidamente, el jugador con la iniciativa coloca una o más de sus cartas boca abajo y se desvelan todas. El jugador que haya apostado la suma más alta gana y se convierte en el jugador con la iniciativa a partir de ese momento del turno. En caso de **empate** el jugador que tenía la iniciativa la mantiene.

Las cartas apostadas van a la pila de descartes y se continúa con la activación de unidades. No se puede declarar otro duelo de mando (por parte de ninguno de los jugadores) mientras las unidades activas no hayan completado sus órdenes y se vayan a activar dos nuevas unidades.

Ofrenda a los dioses

Los espíritus de la guerra a veces están de nuestra parte, pero son caprichosos y debemos agasajarlos para que nos ayuden.

En cualquier momento de la partida en el que tengamos cartas de mando en la mano, podemos usar una de ellas para modificar una tirada que se acabe de realizar. Sólo se puede utilizar una carta por tirada de la siguiente forma:

- **repetir un dado** de cualquier tirada que se acabe de realizar, tuya o del contrario. Descarta esta carta boca abajo, sin mostrar su valor.
- **sumar el valor de una carta** a un dado de cualquier tirada que hayas realizado en este momento. Descarta esta carta boca arriba.

Después de una tirada el primer jugador en declarar el uso de una carta debe ser **el jugador sin la iniciativa**. Cuando éste termine será el turno para el jugador con la iniciativa. Si el jugador con la iniciativa va a utilizar una ofrenda a los dioses sobre una tirada y el otro jugador no ha dicho nada, debe preguntarle antes de usar una carta si quiere modificar de alguna forma la tirada.

Activación de comandante

Tu valía dando órdenes es legendaria. Si al finalizar el turno tienes alguna unidad sin activar y aún tienes cartas de mando en tu mano, puedes descartarlas todas para activar una unidad extra. Esas cartas van a la pila de descarte boca abajo.

❁ HABILIDADES DE LAS TROPAS ❁

Cada tropa, desde el soldado más novato, hasta el héroe más grande, tiene una o más habilidades características. Los combates cambiarán mucho cuando tus tropas utilicen sus habilidades, pues pueden decantar una derrota segura a tu favor. Conoce a tus tropas y guíalos allí donde son más útiles en la batalla.

Alguna habilidad puede contradecir una regla genérica ¡son acciones sobresalientes! Siempre prevalece la regla de la habilidad.

Tipos y uso de habilidades

Hay dos tipos de habilidades de tropa, las permanentes y las especiales o de ki.

Habilidades permanentes:
Siempre activas, esté o no la tropa activada, y se puede hacer uso de ellas en cualquier momento. Están marcadas como (HP) en el perfil de las tropas.

> Ej. Un héroe del clan Kuge con la habilidad permanente "Líder" siempre aporta un +1 a la tirada de órdenes a las tropas a su alrededor, sin importar si el héroe ha sido ya activado o no.

Habilidades de Ki:
Son habilidades especiales que benefician por encima de lo normal a su poseedor. Solo se pueden usar cuando se activa una tropa y en la tirada de órdenes se obtiene un 6+. Si tu tropa lo consigue, debes informar a tu oponente de qué habilidad de Ki activas de entre las disponibles en el perfil de esa tropa. Sólo puedes elegir una (los héroes tienen dos habilidades de Ki, por ejemplo) y se mantiene activa hasta el final del turno.

Aunque actives una habilidad de Ki las habilidades permanentes siguen activas, por lo que puedes hacer uso de las dos al mismo tiempo.

> Ej. Un héroe Kuge es activado y obtiene 6 en la tirada de órdenes, por lo que tiene que declarar cuál de sus habilidades de ki va a usar. Puede elegir entre: Apuntar o Certero. Su arma es un arco y quiere disparar sobre una tropa enemiga que está en cobertura detrás de una empalizada, por lo que elige Apuntar, que le aporta +1D6 de disparo, haciendo más probable acertar.

Listado de habilidades

Para hacer más fácil su consulta, hemos añadido la lista completa de habilidades al final de este manual, en los anexos. Recuerda que la forma más fácil de consultar las habilidades actualizadas de cada tropa es utilizando el generador de ejércitos online.

www.vertigostudio.es/armykensei/

❁ TRATOS ❁

Una de las características de tus tropas es el trato que se le da. Esto es significativo, porque las identifica dentro de la sociedad y les otorga una serie de reglas y habilidades permanentes que siempre estarán activas, aunque no estén entre las habilidades del perfil de la tropa. Éstos son:

Samurái
Un samurái no debe realizar chequeos de honor al finalizar un combate, él decide si quedarse (recibiendo una herida extra) o huir.

Ashigaru
Lanzan 2D6 en los chequeos de honor y eligen el valor más alto. Cuando huyen pueden atravesar unidades amigas.

Espíritu
Tienen las habilidades Todoterreno (HP), Escurridizo (HP) y Ágil (HP) de forma automática.

Son inmunes al terror, miedo, pánico y veneno.

Si fallan una tirada de honor no pueden huir, reciben un marcador de aturdido extra.

Pueden atravesar elementos de escenografía (paredes, rocas, árboles, etc), además de unidades amigas y enemigas de más de 1 miniatura durante su desplazamiento (deben atravesarlas completamente).

No pueden recibir las órdenes correr ni huir.

Ninguna tropa que no sea espíritu puede declarar una orden de reacción contra ellos si están realizando una orden de movimiento.

Pueden trepar tantos centímetros como indique su atributo de movimiento.

Monje
No deben hacer nunca chequeos de Terror, su fe les protege de todo mal.

Ninja
Tienen las habilidades Todoterreno (HP) y Entre las sombras (HP) de forma automática.

Aldeano
Los aldeanos no son guerreros ni están preparados para la batalla. Cuando pierden un combate retira tantos aldeanos adicionales como el resultado por el que han perdido.

No-Muerto
Deben recibir 3 marcadores de unidad aturdida para sumar una herida extra.

Son inmunes al terror, miedo, pánico y veneno.

Si fallan una tirada de honor no pueden huir, reciben un marcador de aturdido extra.

No pueden recibir las órdenes correr, huir y destrabar.

En una carga, no suman el +1D6 al movimiento.

Regeneración: Durante la fase de mantenimiento lanza 1D6 por cada unidad, con un resultado de 6 recupera una baja sufrida anteriormente. Cualquier marcador de herida se mantiene.

DUELOS DE HONOR

El honor es el pilar de la sociedad en Hymukai. El respeto hacia tu contrincante debe ser máximo, por eso, un líder preferirá luchar contra sus iguales y así decidir el combate antes que bañar el suelo con la sangre de débiles soldados. Un duelo es un combate honorable entre dos líderes rivales, a muerte o hasta que uno de los líderes abandone el combate de forma deshonrosa.

Para iniciar un duelo, uno de tus líderes ha de usar la orden retar a duelo contra otro líder enemigo con el que se encuentre cuerpo a cuerpo o sobre el que realice una carga. Tu oponente puede aceptar el duelo o no:

Si acepta:
los líderes combaten de la forma habitual. Ninguna otra tropa puede intervenir de ninguna forma en el combate entre los dos líderes mientras el duelo se desarrolla. ¡Ningún soldado se atrevería a cometer tan gran ofensa contra su señor!

Los líderes que estuviesen en una unidad son sacados de éstas y colocados luchando cuerpo a cuerpo. Ambas miniaturas (retador y retado) se mueven de forma horizontal (paralelamente la línea del frente) hasta ser colocados a 5 cm del borde de la unidad más ancha, de forma que ambas miniaturas queden fuera de sus unidades.

La kensei tiene dos órdenes de activación. Declara una orden de carga y a la vez una orden Retar a Duelo contra Héroe del clan Sohei, con lo que gasta sus dos órdenes. El Héroe Sohei debe decidir si acepta o no.

El Héroe Sohei acepta el duelo. Ambas miniaturas son colocadas fuera de la unidad, en la misma línea del frente, en el lado que elige el jugador que ha cargado. En este caso, la unidad de monjes no tiene oponente contra los que combatir, con lo que no realizan ningún combate perdiendo esta orden. Pueden actuar de forma independiente si tuviesen una segunda orden, una vez haya concluido el combate de los héroes.

Rellena el hueco que deja el líder dentro de la unidad con otra miniatura, de la propia unidad, que no esté en cuerpo a cuerpo directo, si es posible.

Los líderes sacados de una unidad se convierten en tropas individuales y pueden usar su propio equipo y habilidades inmediatamente.

Las unidades realizan el combate de forma paralela e independiente. Primero se realiza el combate entre la unidad y luego se realiza el combate entre los líderes.

Si no acepta:
el combate no se realiza y el líder (junto su unidad si estaba en una) pasa al estado de unidad deshonrada para el resto de la partida: Toda la tropa tiene un -1 a su atributo de Honor y la unidad no puede usar el honor del líder. Además, la unidad tiene que realizar un movimiento completo hacia su zona de despliegue manteniéndose encarada la tropa enemiga que le retó.

Poderes ocultos

Hymukai está cargada de magia. Desde que la emperatriz enfermó, las barreras de protección espiritual se están debilitando y las criaturas de los otros planos de existencia se materializan en el reino terrenal cada vez más frecuentemente. Debes estar preparado, aprendiz, pues rivales sin escrúpulos están contratando a esos hechiceros, medio hombres medio demonios, para asolar el reino. Pero su espíritu se debilita por el ansia de poder y el uso de estas artes deshonrosas ¿lo harás tú?.

❁ CAMINOS DEL OMNYODO ❁

Hay familias de Hymukai que están vinculados al culto a los Kami, entidades espirituales que habitan los distintos reinos de existencia. Los Omnyouji, hechiceros invocadores conectados de manera especial con los otros reinos, sirven a sus clanes con sus conocimientos de lo oculto y de los distintos caminos de poder.

Infernal: Algunas familias han lanzado sus plegarias a los dioses infernales y se han aliado, desesperados por obtener el poder, con aquellos que traen la destrucción. Sus tierras son gobernadas con sangre y en sus castillos y fortalezas se respira el miedo. Sus ataques son los más terribles e inhumanos. Los enemigos capturados suelen acabar esclavizados en lejanas tierras.

Terrenal: En las profundidades de la naturaleza habitan espíritus de gran poder. Para entrar en contacto con ellos, muchos son enviados a la profundidad de los bosques a encontrarse y entablar relación con estas criaturas. Por eso, estos clanes tienen una gran conciencia de la naturaleza y de los poderes que se ocultan en ella, que los protegen por practicar las artes espirituales.

Celestial: La sangre de Sujin corre por las venas de las más antiguas familias. Nadie con mayor derecho a gobernar Hymukai que aquellos cuya sabiduría es directamente comunicada por los Kami celestiales. Los que siguen el camino del cielo han jurado limpiar Hymukai de todo aquello que la corrompe. Los Daimyo de estos clanes elevan sus oraciones a Amaterasu para que les otorgue su favor en el campo de batalla.

Muerte: "El verdadero samurái debe estar todos los días preparado para la muerte. Antes que deshonrarse escogerá esta última." Las familias de Hymukai tienen un gran sentido del valor de los ancestros, del destino del hombre y de la muerte. Estos Daimyo no dudarán en segar Hymukai para alcanzar la gloria. Rinden culto a los Kami del inframundo y mantienen tratos con los espíritus de la muerte, buscando obtener el dominio sobre la oscuridad.

❁ EL CAMINO DEL KOMUSO ❁

En contraposición al caos que traen los caminos del Omnyodo se encuentra el Tao: fuente de ordenación natural, más allá del espacio y el tiempo, de lo que ocurre en cada reino de existencia. Sus seguidores aceptan que la única constante en el universo es el cambio y, por lo tanto, se debe estar en armonía con este hecho.

En Hymukai hay familias que se oponen al uso de las artes mágicas y pagan grandes tributos a los templos para que crezcan en número y poder.

Con los años los monjes budistas se han hecho maestros en la comprensión del Tao, son llamados Komuso. Estos monjes consagran su existencia a fortalecer el funcionamiento armónico de la naturaleza. Frente a un Omnyouji, rompiendo el orden natural de las cosas a través de sus invocaciones, siempre se encontrará un Komuso, cerrando las brechas en la realidad que los otros abren.

ATRIBUTOS DE LAS TROPAS ESPIRITUALES

Estos son los atributos de las tropas espirituales:

CLASE	MOV	AT	INI	HO	HR
(O) Omnyouji	10 / 15	3 / 2	4	5	2
(K) Komuso	10 / 15	3 / 2	4	5	3

TROPAS ESPIRITUALES

Al crear tu ejército, si usas estas reglas de poderes ocultos, debes decidir si tu ejército contará con la ayuda de los hechiceros invocadores **Omnyouji** y las criaturas que pueden invocar, o si evitarás estas artes contratando un **Komuso** que contrarreste los poderes del otro.

Estas dos son los tipos de tropas espirituales que existen en Hymukai. Sólo puedes incluir una miniatura de **uno de los dos tipos** en tu ejército.

Ni un Omnyouji ni un Komuso son un líder del ejército (aunque sí son tropas únicas) por lo que **no pueden ser líder de unidad ni formar parte de una**. Ambos deben ser desplegados en solitario, aunque el Omnyouji siempre acude a la batalla acompañado de sus servidores Shikigamis y son desplegados junto a él en el mismo momento.

Activación de una Tropa Espiritual

Una tropa espiritual, un Omnyouji o Komuso, es activada como el resto de las tropas. Al ser activada debe realizar una tirada de órdenes para saber si obtiene 1, 2 ó 2 órdenes más activar su ki.

Si el ki es activado, un Komuso puede usar las habilidades de ki de la forma habitual. Un Omnyouji que obtenga un resultado que le permita activar su ki debe declarar la orden espiritual Invocar para poder usar sus extraordinarios poderes. Veremos cómo hacerlo más adelante, en la sección invocar habilidades de poder.

Omnyouji

Estos seres son las tropas del ejército capacitadas para recorrer los caminos del Omnyodo y, a través de las órdenes espirituales, invocar criaturas y habilidades de poder con las que poder llevar a cabo auténticas proezas en el campo de batalla.

Si decides incluir un Omnyouji en tu ejército, sólo puedes incluir uno de los perfiles existentes. Cada Omnyouji controla uno de los caminos del Omnyodo y sólo puede invocar criaturas de ese reino.

Puntos de Ki

Invocar una criatura requiere de una cierta cantidad de puntos de ki. Estos puntos de ki son almacenados en un contador personal y no se pierden hasta que son usados.

Un Omnyouji empieza la batalla con 0 puntos de ki. Para conseguir un nuevo punto de ki, el hechicero deberá utilizar la orden absorber ki.

Guardianes Shikigamis

Un Omnyouji siempre acude a la batalla con sus dos guardianes Shikigamis, criaturas menores de protección que le ayudan a conectar con los otros planos y a comunicarse con otros seres. Mientras al menos uno de los guardianes esté vivo el Omnyouji recibe **1 punto de ki adicional** en el momento de su activación.

Los Shikigamis no intervienen en los combates cuerpo a cuerpo de forma activa (no añaden ningún dado), en cambio se encargan de proteger a su señor. El Omnyouji no sufrirá ninguna herida (no se pueden asignar los críticos a él) hasta que sus dos shikigamis hayan muerto. Si el **hechicero huye** como consecuencia de un combate, los shikigamis huirán con él, ya que siempre estarán junto a su señor.

Komuso

Los Komuso son las tropas de tu ejército destinados a combatir el poder de los Omnyouji y así mantener el equilibrio natural. Un Komuso no buscará el enfrentamiento directo, utilizará sus conocimientos para proteger a tus tropas de invocaciones y devolver a las criaturas al plano al que pertenecen.

Para realizar estas acciones puede utilizar la orden espiritual Exorcizar o activar y usar sus habilidades de ki.

Trato

La simple presencia de un monje taoísta hace que sea más difícil utilizar los poderes ocultos. Los Komuso adquieren automáticamente, aunque no se refleje en su perfil, la habilidad permanente **El Tao**:

> Cualquier Omnyouji que utilice la orden Invocar a 20 cm o menos del monje debe gastar un punto de ki adicional para la invocación.

Un terrible Omnyouji infernal

❁ CRIATURAS MITOLÓGICAS ❁

En los cuatro reinos de existencia habitan estos seres mágicos. Pero, desde que el manto de protección empezó a debilitarse y el inframundo abrió sus puertas, pueden encontrarse cada vez más fácilmente en el mundo terreno.

Las criaturas mitológicas son seres de los otros reinos de existencia que aparecen en nuestro mundo invocados por un Omnyouji. Pueden ser desde un ser celestial, que adquiere la forma de un ciervo y que sana las heridas con su simple presencia, hasta un terrible Oni, un demonio guerrero del inframundo.

Uso de las criaturas

Para la mayoría de los clanes las criaturas no son desplegadas al principio de la partida, aparecerán en la batalla al ser invocadas por un Omnyouji. Puedes coger cualquier miniatura de tus criaturas y hacerla aparecer sobre la mesa, siempre siguiendo las reglas de invocación, sin pagar su coste en puntos de ejército.

Sin embargo, algunos clanes incluyen criaturas entre sus tropas disponibles de las listas de ejército. Esos clanes pueden pagar los puntos de ejército de coste de la criatura para incluirla en el ejército y poder desplegarla al inicio de la partida.

En el momento en el que llegan a la mesa pueden ser activadas y utilizadas de la misma forma que el resto de tropas. Cómo se invocan criaturas se explica un poco más adelante en la sección Invocaciones.

Características de las criaturas

Las criaturas tienen perfiles que el resto de tropas con el mismo tipo de características y usos. Sin embargo dividimos las criaturas en estas tres clases: colosales, mayores e inferiores.

El perfil de todas las criaturas se encuentran en el anexo Listas de ejércitos.

❁ ATRIBUTOS DE LAS CRIATURAS ❁

Estos son los atributos de cada criatura según su clase:

CLASE	MOV	AT	INI	PR	HR	KI
(C) Colosal	15 / 20	6 / 5	4	5	4	7
(M) Mayor	10 / 15	5 / 4	2	4	3	5
(I) Inferior	10 / 15	2/2	1	3	2	1

Movimiento (MOV): El desplazamiento máximo que puede realizar en centímetros. El segundo atributo indica el movimiento para criaturas voladoras.

Ataque (AT): Número de dados base para su tirada de combate. El segundo valor es el usado para la tirada de disparo.

Iniciativa (INI): La iniciativa de la criatura. Usado en su tirada de órdenes.

Presencia (PR): La conexión con el mundo físico de la criatura. Es el equivalente al honor de las tropas humanas y se utiliza en los mismos casos. Cuando una criatura o unidad de criaturas falla una tirada de presencia no huye, se debilita su conexión con este plano sufriendo una herida adicional.

Heridas (HR): El número de heridas máximo que puede recibir una criatura antes de desaparecer.

Ki (KI): El número de puntos de ki necesario para invocar una criatura de ese tipo.

ARMAS Y ARMADURAS DE LAS CRIATURAS

Las propia presencia de una criatura es suficiente para atemorizar los corazones de los vivos. Las armas que utilizan son su propio cuerpo, habilidades mágicas y, eventualmente, un trozo de árbol caído o el cuerpo de un humano ya derrotado. **Las criaturas no usan armas** y no tienen modificadores al combate por esta causa.

Todas las criaturas mayores y colosales cuentan con un tipo de armadura especial.

- **Criaturas Mayores**: Aura protectora: **+1** a la dificultad para ser herida.
- **Criaturas Colosales**: Piel de monstruo: **+2** a la dificultad para ser herida.

TRATOS DE LAS CRIATURAS

Todas las criaturas tienen un trato dependiendo de su reino de existencia y tamaño. Estos tratos aportan habilidades permanentes adicionales a las que aparecen en su perfil:

- **Celestiales**: Fascinación espiritual (HP), inmune al Terror (HP)
- **Infernales**: Ígneo (HP), inmune al Terror (HP)
- **Terrenales**: Fortaleza (HP), inmune al Terror (HP)
- **de Muerte**: Putrefacción (HP), inmune al Terror (HP)
- **Colosales**: Terror (HP)

❁ INVOCACIONES ❁

Es terrorífico ver como un Omnyouji se concentra para una invocación. Sus ojos se vuelven blancos, el aire a su alrededor se vicia y la realidad se distorsiona, aparecen sombras, caras, gritos de seres innombrables llegan a los oídos de los soldados más cercanos. En cualquier momento una luz pura de poder puede salir de su cuerpo o traer una criatura de otro reino que aparece de repente entre las filas enemigas.

Invocar criaturas

En el mundo de Kensei, sólo un Omnyouji puede traer al plano de existencia una criatura de otros reinos. Durante el ritual de invocación el hechicero se separa de su cuerpo físico y viaja al plano donde se encuentra la criatura que quiere invocar. De ella obtiene su poder, con ella hace el trato de invocación y la atrae a nuestro plano de existencia.

Por cada orden de invocar que asignes a un Omnyouji puedes gastar uno o más puntos de ki acumulados para poner sobre la mesa una criatura o unidad de criaturas. El atributo de Ki de la criatura indica el número de puntos necesarios para que sea atraída. Sólo puede invocar criaturas del **mismo camino del omnyodo** del que es conocedor.

Los puntos de ki no usados se conservan para otra invocación.

Una criatura invocada aparecerá con toda su peana **dentro de un radio de 20 cm** del Omnyouji. No puede aparecer en contacto con ninguna miniatura, amiga o enemiga, ni ningún elemento de escenografía donde no se pudiera poner su peana de manera completa. En el momento que una o más criaturas entran en la mesa, actúan como una tropa o unidad normal y pueden ser activadas de la forma habitual.

Invocar una unidad de criaturas

Cuando invoca varias criaturas a la vez todas deben tener el mismo perfil y aparecer en una formación válida para ellas (abierta o cerrada). No pueden aparecer como parte de otra unidad ya existente.

Limitación a las invocaciones

Puedes invocar tantas criaturas como te permitan los puntos de ki que consigas y gastes para ello. Sin embargo, un Omnyouji no es todopoderoso y, durante la batalla, puede atraer a este plano de existencia como máximo este número de criaturas:

- Cualquier número de criaturas inferiores.
- hasta 3 criaturas mayores
- 1 criatura colosal.

Acciones especiales

Durante la invocación de una criatura el hechicero puede declarar una de estas acciones para acumular más poder, a riesgo de su propia integridad:

- **Forzar espíritu**. Un Omnyouji puede realizar un esfuerzo especial durante una invocación de una criatura, dejando parte de su ser en el proceso. Añadir un punto de ki a esta invocación a cambio de sufrir una herida. Sólo puede gastar una herida por invocación.
- **Posesión**. Un Omnyouji puede ofrecer su cuerpo como puerta de entrada de los diferentes reinos, esto le proporciona 2 puntos extra de ki, pero el cuerpo del hechicero se deshace en una explosión de poder de la que aparece la criatura. El hechicero será retirado de la batalla y sus puntos contabilizarán como baja a favor del rival.

Invocar habilidades de poder

"Los Omnyouji son conocidos como sanadores o portadores de plaga. Son poderes innatos que emanan de su cuerpo. Además, se sabe que si consigue invocar una criatura adquiere parte del poder de esta y puede usarlo a su antojo. Recuerdo, joven guerrero, como uno de esos malditos brujos escupía aliento de dragón por su propia boca, nunca olvidaré aquella pesadilla."

Un Omnyouji puede usar habilidades de poder si consigue activar sus habilidades de ki (6+) durante su tirada de órdenes. En ese momento debe indicar si utiliza sus habilidades personales o las habilidades de una criatura invocada por él.

Para poder utilizar una habilidad de ki (ya sea suya o de la criatura) debe utilizar una **orden Invocar**. La habilidad permanente (suya o de la criatura) estará siempre activa de forma habitual.

Ej: Un Omnyouji del camino infernal invocó en el turno anterior unas terribles Shikome vampiro. En el siguiente turno, el hechicero vuelve a ser activado y obtiene un 8 en su tirada de órdenes, pudiendo activar su Ki. Puede elegir entre usar sus habilidades (Terror (HP), Latigazo de lava, Tierra Volcánica) o las de la Shikome (Vampiro (HP)). Como quiere desplazarse rápidamente hacia otro lugar utiliza una orden invocar y usa las habilidades de la Shikome, pudiendo así volar en su movimiento gracias a la habilidad Vampiro.

Batallas multijugador

En algún momento seguramente querrás jugar batallas de más de dos bandos o con más de un jugador por bando. Puede ser parte de una partida especial o durante una campaña. Pruébalo, pues es muy divertido.

❁ MECÁNICAS ADAPTADAS ❁

Hemos adaptado algunas mecánicas del juego para hacerlo fluido y dinámico también en este tipo de partidas.

Ejército en retirada

Durante la fase de mantenimiento se comprueba igualmente si algún ejército entra en retirada. Si es así el jugador cuyas tropas se encuentran en retirada decide si sigue jugando o retira sus tropas, pero no termina la partida.

Fase de iniciativa

Cada jugador lanza 2D6 para que sea más difícil que se produzcan empates. Se ordenan los jugadores por iniciativa según su resultado, el jugador con el resultado más alto es el primero en iniciativa. Si hay un empate entre dos o más jugadores, repiten la tirada esos jugadores y se ordenan entre ellos, sin modificar el puesto del resto.

Fase de activación

En partidas 1vs1, el jugador que tiene la iniciativa decide quién actúa antes. En este caso, al principio de la fase de activación, cada jugador, por orden de iniciativa y empezando por el primero, decide en qué puesto va a actuar durante todo el turno. Hay tantos puestos como jugadores, en el momento en el que un puesto sea cogido no podrá ser elegido por otro jugador. Al jugador con la iniciativa más baja sólo le quedará un puesto libre.

En partidas multijugador el orden de actuación no cambia con cada activación de unidades, se mantiene como se decida al principio hasta el final del turno o hasta que se declare un duelo de mando.

Recuerda que aunque un jugador con mayor iniciativa actúe después de otro con menor iniciativa, el orden de iniciativa se mantiene.

> ej. Joan, Ramón, Daniel y Antonio van a jugar la partida final de una épica campaña durante la cual las traiciones han sido constantes. No hay equipos y juegan todos contra todos. El orden de iniciativa quedó así: Ramón, Joan, Daniel y Antonio. Se inicia la fase de activación y se van a activar nuevas unidades, Ramón quiere ver qué hacen los demás, así que elige el último puesto (el 4). Joan sabe que quiere cargar antes que Daniel, elige ser el primero (el 1).

Daniel, viendo eso, decide cambiar su estrategia y va a cargar sobre Ramón sin que Antonio le moleste antes, por lo que coge el puesto 2. Para Antonio, sólo queda el puesto 3. Esta fase se desarrollará así para el resto del turno, sólo se puede cambiar el puesto con los duelos de mando. Aunque Ramón actúe el último, es el jugador con la iniciativa más alta.

Comparando iniciativas

Hay veces que "el jugador con la iniciativa" es el que consigue beneficios. Cuando tengas que valorar eso entre dos jugadores, compara puesto en el orden de iniciativas. El jugador más arriba gana.

Baraja de mando

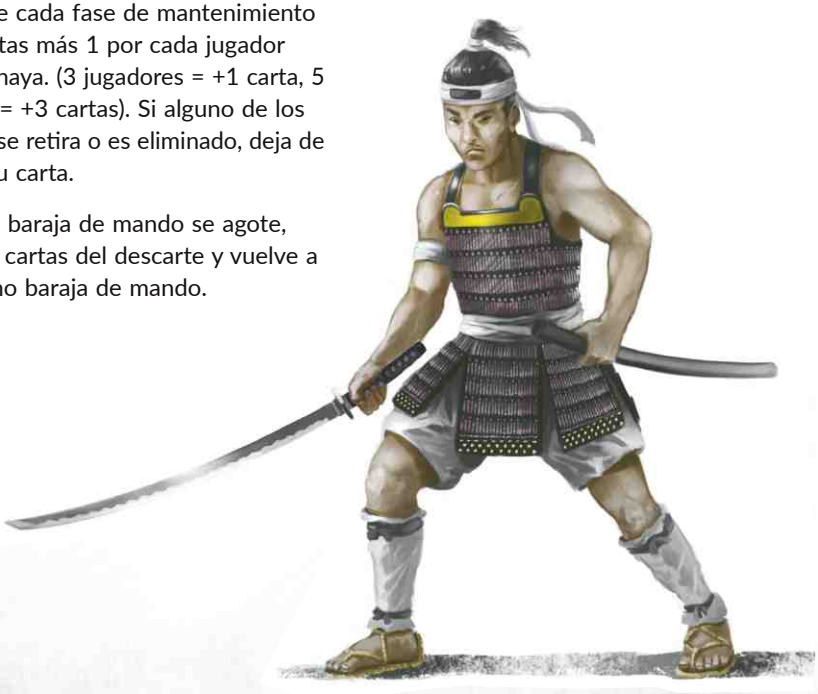
Al inicio de cada fase de mantenimiento roba 4 cartas más 1 por cada jugador extra que haya. (3 jugadores = +1 carta, 5 jugadores = +3 cartas). Si alguno de los jugadores se retira o es eliminado, deja de sumarse su carta.

Cuando tu baraja de mando se agote, mezcla las cartas del descarte y vuelve a usarla como baraja de mando.

Duelo de mando

El duelo de mando funciona igual, pero al realizarlo decides contra qué jugador lo haces y, si ganas, intercambiáis vuestros puestos en el orden de iniciativas. Un jugador de mayor iniciativa puede declarar un duelo de iniciativa contra otro de menor de igual manera.

Después de desvelarse las cartas y conocerse quién es el ganador del duelo, el resto de jugadores pueden apoyar a uno u otro jugador (sus espías están infiltrados entre tus tropas). Empezará el jugador (fuera del duelo de mando) con menor iniciativa a decir si se involucra en el duelo o no y, si lo hace, debe poner su carta boca arriba sobre la mesa junto a las cartas del jugador al que apoya. El valor de esa carta se suma al valor total de ese jugador. Se continúa con el resto de jugadores en orden ascendente de iniciativas.



Clanes

Hymukai está dividido por las luchas de poder entre los distintos clanes y familias. Aquí encontrarás información de cada uno de ellos y las reglas especiales a las que están sujetos. Elige el que más se ajuste a tí antes de crear tu ejército.

En la versión final encontrarás un trasfondo para cada clan y su situación en la actualidad. Aquí te presentamos sólo sus reglas especiales y su relación con el resto de clanes.

❁ KUGE ❁

Vínculos en Hymukai

Tras la desaparición del emperador, su ambición desmesurada y la soberbia de creerse superiores les impidió alcanzar ningún acuerdo con ninguno de los demás clanes. Viven suponiéndose los elegidos para acceder un día al dorado trono. Esto es lo que piensan del resto de clanes:

Buke: "Los Buke son bushi, no entienden las sutilezas de palacio. No saben gobernar ni deben ni se lo merecen. Si no saben cual es su sitio deberemos recordárselo".

Sohei: "Defienden causas imposibles, perdidos en laberintos filosóficos que les alejan de la realidad. Refugio de pobres y desamparados, no nos interesan".

Otokodate: "Escoria que se cree con derecho a existir. Sólo los toleramos por el comercio. Si siguen creciendo como hasta ahora les aplastaremos como los insectos que son".

Kuroi-te: "Esta nueva amenaza nos inquieta de sobremanera, debemos descubrir su origen y por qué avanzan de manera imparable hacia el palacio imperial, ahora mismo es nuestra mayor amenaza".

Hattori: " Son nuestros hermanos, nuestra daga en la oscuridad. A través de ellos nuestros mensajes llegan de manera rápida y letal".

Reglas especiales

Como comandante Kuge, puedes utilizar una de las siguientes acciones especiales durante la batalla:

- **Reconocer el terreno**: El comandante ha enviado sus batidores horas previas a la batalla para reconocer el terreno. Podrá elegir en qué lado del campo de batalla va a desplegar sin la necesidad de tirar ningún dado.
- **Contratar espías**: El comandante ha contratado espías para que le proporcionen informes sobre el enemigo. En el momento del despliegue, antes de que ninguna tropa haya sido desplegada, el enemigo deberá desplegar dos de sus unidades de inmediato obligatoriamente. Se debe declarar antes de iniciar el despliegue.

BUKE

Vínculos en Hymukai

Desde sus murallas miran las tierras de sus vecinos y planean los ataques de conquista para ampliar su poder. Están decididos a comenzar una nueva era en la que los samuráis gobiernen las islas, un nuevo orden en el que el Emperador sea un simple títere manejado por la auténtica fuerza de los guerreros. Esto es lo que piensan del resto de clanes:

Kuge: "Se creen con derecho a gobernar sólo por haber nacido en cuna de seda. No entienden que el verdadero poder se gana, y nosotros somos más fuertes y más dignos que ellos. Los erradicaremos!"

Sohei: "Mientras comprendan que la religión nunca está por encima del Bushido entenderán cuál es su sitio y serán nuestros aliados. En el momento en que se crean nuestros iguales deberán ser castigados"

Otokodate: "Ronin, bandidos, comerciantes y otra escoria que no siguen ningún código más que el del beneficio propio. Usan armas Gaijin y se enorgullecen de ello. Representan todo lo que va mal en Hymukai".

Kuroi-te: "Una horda incontrolable de criaturas que crece a cada paso, arrasando Hymukai. No les tenemos miedo, acabaremos con ellos y demostraremos a todos el porqué debemos gobernar!".

Hattori: "No son más que leyendas ¿un cuerpo militar de asesinos de élite? Déjame ponerlo en duda...".

Reglas especiales

Si decides formar parte del clan Buke, como comandante puedes utilizar una de las siguientes acciones especiales durante la batalla:

- **La ley del Bushido**: Todas las unidades del ejército obtendrán un +2 a la IN y +2 al HR durante todo el turno en que sea activada esta habilidad. Sólo se puede usar una vez por partida.
- **Planificación perfecta**: El jugador puede realizar una orden mover gratuita con dos de sus unidades. Se debe declarar después del despliegue y antes del inicio del primer turno.

❁ SOHEI ❁

Vínculos en Hymukai

Los clanes Sohei se consideran los defensores de la fe y la tradición de las Islas del Dragón frente a los predicadores extranjeros, que venden armas de fuego a los Kuge y frente a los opresores Buke, que se creen superiores a los Heinin. Así ven al resto de clanes de Hymukai:

Kuge: " Muchos los comparan con el escorpión, pues sin previo aviso te clavan su cola llena de veneno, lo que no saben es que los escorpiones no son inmunes a su propio veneno. Ellos mismos son su mayor enemigo".

Buke: "Se consideran fuertes como una roca pero frente a la tormenta que se avecina la roca se romperá. Deberán aprender a ser un junco".

Otokodate: "Todo lo que tienen lo han conseguido con lucha y sacrificio. No te dejes engañar por los demás clanes, Otokodate posiblemente represente el futuro de Hymukai."

Kuroi-te: "Es la mayor amenaza a la que se ha enfrentado nunca nadie. La corrupción que extienden debe ser contenida y erradicada. Es nuestra sagrada misión enviarlos de vuelta al Jigoku".

Hattori: "Tenemos indicios de que son más reales de lo que parece. La oscuridad de sus almas es más negra que sus figuras".

Reglas especiales

Los Sohei confían en el favor divino tanto como en su entrenamiento. Como comandante Sohei puedes utilizar una de las siguientes acciones especiales durante la batalla:

- **La rueda del Dharma**: La vida es sólo un giro más en la rueda de las reencarnaciones. La muerte del general no genera penalizadores sobre el ejército. Debe ser activada inmediatamente después de su muerte y continuará activa el resto de la batalla.
- **Viento Divino**: Todas las unidades suman +5 cm a sus tiradas de movimiento de carga durante el turno en que se active. Se puede activar en cualquier momento y sólo una vez por batalla.

❁ OTOKODATE ❁

Vínculos en Hymukai

Muchas familias Otokodate ya han probado las mieles del poder y ahora sueñan con ser ellos los que gobiernen Hymukai. Así ven al resto de clanes:

Kuge: "Pobres tontos viviendo en el pasado. Se creen conservar privilegios que nunca debieron tener. Su tiempo ya ha pasado y aún no se han dado cuenta. Se convertirán en cenizas y luego las barreremos".

Buke: "Nos desprecian y nos atacan pues representamos todo aquello que temen. Su código obsoleto no les protegerá frente a sus pecados. Muchos se unen a nuestras filas Ronin. Así acabará, hermano contra hermano y solo nosotros prevaleceremos".

Sohei: "Su manera ingenua de ver la vida es adorable. Aun así no se dan cuenta de que no tienen sitio en el nuevo orden...".

Kuroi-te: "¿Samuráis que regresan de la muerte? Los enviaremos de vuelta!!".

Hattori: "¿Ninjas? Supongo que estás bromeando, no?".

Reglas especiales

Un comandante Otokodate puede utilizar una de las siguientes acciones especiales durante la batalla:

- **Comprar al enemigo**: El jefe de una de las unidades enemigas ha sido pagado para distraerse en el momento menos adecuado para su señor. Escoge una unidad del contrario que no esté en combate cuerpo a cuerpo, esa unidad no podrá recibir órdenes de combate (de acción o reacción) durante este turno. Esta habilidad puede declararse en cualquier momento y sólo una vez por batalla.
- **Caza al líder**: Esta habilidad se asigna a una unidad equipada con armas de combate cuerpo a cuerpo antes de su activación. Todos los impactos en la tirada de combate cuerpo a cuerpo que haga esta unidad se asignan al líder de la unidad contra la que combate (siempre que el líder combata en la unidad y no este en un duelo). Si la unidad enemiga se destraba el líder recibirá igualmente todos los ataques de oportunidad. Sólo puede utilizarse una vez por batalla.

LOS KUROI-TE

Vínculos en Hymukai

Cada vez que el ejército Kuroi-te cruza tierras donde hubo alguna batalla, los muertos se alzan de nuevo, sometidos a la voluntad de su nuevo señor, olvidando el clan al que pertenecían y sumándose a la oleada de corrupción sin fin. Así ven a los clanes vivos:

Kuge: "Traaaaidooooreeeees, usuuuurpaaaadoooores, su saaaangreee bañaraaaa el palaaacioooo imperiaaaal y sus cueeerposss empalaaaadoss adornaraaan nuestraaaaas pareeeeedeeeessss"

Buke: "Que venngaaaan, loss maaatareeeemoooos a toooodoooos y más guerreeeerosss se uniraaan a nueeestraasss fiiiilas"

Sohei: "Su miraaadaaaa nos duuueeleeeee, su preeeseeeenciaaa nos daaaañaaaa, debeeemoooos aniquilaaaarlooossss"

Otokodate: "¿Quieeeeneeees soooon? Maaaas caaaarneee y almaaaaas que consuuuumiiiiiir"

Hattori: "¿Creeeen que daaan mieeeedoooo? Nosoootrooos les enseñaaareeeemoooos lo que es el mieeeeedooooo"

Reglas especiales

Todo el poder del inframundo te sigue como comandante Kuroi-te, ningún vivo formaría parte de tus huestes. No puedes añadir tropas comunes a una lista de ejército Kuroi-te.

Sólo puedes incluir un Omnyouji Infernal o de Muerte. No puedes añadir un Komuso entre tus tropas.

Como comandante no muerto, podrás utilizar una de las siguientes acciones especiales durante la batalla:

- **Niebla de muerte**: Una niebla fantasmal se levanta en la batalla, y sólo trae muerte. Todas las unidades enemigas que disparen este turno tienen -3D6 a su tirada de disparo. Se puede activar en cualquier momento y sólo una vez por batalla.
- **Desde las profundidades**: Una unidad de guerreros a tu elección no es desplegada de manera habitual. En turnos posteriores puede aparecer saliendo desde el suelo en cualquier parte del campo de batalla siempre que no esté en contacto con ninguna unidad enemiga ni objetivo. El turno en el que son desplegados de este modo no pueden realizar ninguna acción.

❁ HATTORI ❁

Vínculos en Hymukai

Hasta este momento los Hattori eran una herramienta quirúrgica de control, pero desde que el líder es Hattori Saki se han vuelto más independientes de los Kuge y por tanto mucho más peligrosos. Así ven al resto de clanes:

Kuge: "Son nuestros protectores, nuestros mecenas, nuestros padres y les debemos lealtad y obediencia, al menos por ahora... "

Buke: "Son como un león, fieros y orgullosos. Pero a diferencia de los leones, ellos no ven en la oscuridad"

Sohei: "Dentro de su aura de perfección existen decenas de sectas luchando por el poder. Hagamos que su lucha les lleve a la extinción"

Otokodate: "Son fácilmente corrompibles y por tanto fácilmente manipulables"

Kuroi-te: "No son una masa de cadáveres andantes. Algo los dirige y los comanda. Si damos con la fuente de su poder podremos controlarlos"

Reglas especiales

Los Hattori son tropas de élite ocultas entre los distintos estratos sociales, no cualquiera puede formar parte de ellos. **No puedes añadir tropas comunes** a una lista de ejército Hattori.

La limitación de gastar como mínimo del 25% de los puntos de ejército en guerreros con armas a de combate cuerpo a cuerpo se sustituye por un mínimo del 25% de guerreros, tengan armas cuerpo a cuerpo o disparo.

Un ejército Hattori puede usar hasta un máximo del 50% de los puntos de ejército en tropas de hostigadores (en vez del 35% del resto), ya que son especialistas en este modo de combate.

Desde las sombras te será fácil confundir a tus enemigos. Como comandante Hattori puedes utilizar una de las siguientes acciones especiales durante la batalla:

- **Prácticas clandestinas**: El comandante que tenga esta habilidad puede hacer que una unidad entre por cualquier lado del tablero de juego en el inicio del segundo turno de la batalla. Ésta podrá ser activada realizando la tirada de órdenes de forma habitual. Sólo puede usarse una vez por batalla y con una sóla unidad.
- **Veneno**: Una unidad infiltrada ha envenenado los suministros del enemigo. Todas las tropas del enemigo empezarán con un marcador de aturdido. Este marcador no se perderá en la fase de mantenimiento, sólo se eliminará cuando se transforme, junto con otro marcador de unidad aturdida, en una herida. Se debe declarar antes de iniciar el primer turno de la batalla.

Creación de ejércitos

Has llegado al final de tu entrenamiento. Has aprendido sobre la guerra, sobre la historia, sobre el poder de la estrategia, ahora debes caminar solo. Vuelve a tus territorios como el héroe que esperan que seas y crea tu ejército de entre los hombres más capaces de tu región. Nuestros caminos se han de volver a cruzar, espero que para luchar en el mismo bando.

❁ CREADOR DE EJÉRCITOS ONLINE ❁

Para ayudarte en la creación de tu ejército, hemos desarrollado una herramienta online para que tengas tu listas preparada en minutos. Además de tener acceso a todos los perfiles, con sus características y fotografía de la miniatura, se mostrará el listado de habilidades de las tropas que utilices para que en una hoja tengas toda la información necesaria y reglas especiales de tu ejército.

Use your web browser to access to the web app *www.vertigostudio.es/armykensei/*

❁ TAMAÑO DE LA BATALLA ❁

Antes de preparar tu ejército debes saber cómo de grande será la batalla que vais a librar, pues cada una tendrá unas condiciones distintas, algunas restricciones y desafíos estratégicos. El tamaño viene determinado por el máximo número de puntos de ejército (abreviado pe) que queráis usar. Estos son los tipos de batalla recomendados para Kensei.

Esto no quiere decir que estéis restringidos a estos puntos, podéis acordar lo que queráis, sin embargo recomendamos escalar las partidas de 100 en 100 puntos (200, 300, 400, etc).

Avanzadilla: hasta 200 puntos de ejército. Son batallas en las que se encuentran, librando una refriega rápida, unas pocas unidades de un ejército mucho mayor. Una caja "Army Box" de Kensei está pensada para este número de puntos.

Batalla: hasta 400 puntos de ejército. El tamaño estándar y óptimo para una batalla en Kensei. Podréis usar una gran variedad de tropas y disfrutar todo el potencial del sistema de juego en partidas de no mucho más de dos horas.

Batalla Campal: hasta 600 puntos de ejército. Sentiréis el poder de comandar un gran ejército. Puede ser la batalla perfecta entre más de dos oponentes, para el final de una épica campaña, etc.

❁ GUÍA DE CREACIÓN DEL EJÉRCITO ❁

Ahora que sabes el tamaño de la batalla, es el momento de elegir tu clan y crear tu lista de ejército. Esto es el listado de tropas (líderes y unidades) que formarán bajo tus órdenes.

En el mundo de Hymukai los recursos no son infinitos. El coste en puntos de cada tropa simboliza cuán difícil es encontrar y mantener ese tipo de soldados. Los guerreros de élite son escasos y no tendrás kokus suficientes para alimentar a todas las unidades de caballería que te gustaría.

La restricción más importante a la hora de crear tu ejército es que la suma de los puntos de tus tropas y de tu nivel de comandante no puede superar los puntos de ejército máximos acordados para la batalla. Más adelante se explican otra serie de restricciones a tener en cuenta para que el juego resulte balanceado y los jugadores disfrutéis de la experiencia.

Elige tu clan

Lo primero que debes hacer es elegir tu clan de entre los grandes clanes descritos en la sección Clanes.

Nivel de comandante

Antes de seleccionar las tropas que formarán tu ejército debes decidir tu nivel como comandante. Dependiendo del nivel que elijas tendrás una serie de ventajas y deberás pagar unos costes en puntos de ejército que deberás sumar al coste de tus tropas.

Hatamoto (0 pe): tomarás el rol del sirviente directo del Daymio.

- Suma +1 a tu tirada de estrategia anterior al despliegue.

Taisho (10 pe): serás el líder natural, el general de los grandes ejércitos.

- Suma +1 a tu tirada de estrategia.
- Puedes robar 1 carta de mando adicional durante la fase de mantenimiento.

Daimyo (20 pe): serás el soberano feudal más poderoso.

- Suma +2 a tu tirada de estrategia.
- Puedes robar 2 cartas de mando adicionales durante la fase de mantenimiento.

Si tu nivel de comandante te permite robar cartas de mando adicionales, debes elegir de entre las robadas qué cuatro te quedas en tu mano y colocar el resto debajo de tu baraja de mando.

Tu nivel como comandante es independiente de si usas alguna miniatura con el perfil de Taisho, Héroe del clan, etc. como general del ejército.

Selección de tropas

Si no utilizas la herramienta online, para crear tu lista de ejército sólo tienes que apunta en un papel las tropas que vas a incluir así cómo tu nivel de comandante, incluyendo el coste de cada héroe y unidad así como la suma final de los puntos de tu ejército.

En el anexo Listas de ejércitos encontrarás los perfiles de todas las tropas, separadas por clan y por tipo de tropa.

Sigue estos pasos para crear tu lista de ejército.

1. General del ejército
La primera miniatura que debes elegir uno de los héroes de tu clan y nombrarlo general del ejército. Ya sabes a qué reglas está sujeto y cómo beneficia a tus tropas.

2. Infantería de guerreros con armas cuerpo a cuerpo
Estas unidades serán la base de tu ejército. Debes incluir como mínimo un **25%** de los puntos de tu ejército en este tipo de tropa. Para un ejército de 200 puntos debes incluir 40 puntos en este tipo de unidades, para un ejército de 400 puntos incluye 80 puntos mínimo, para uno de 600 al menos 150 puntos.

3. Tropas espirituales
Sólo si tu oponente y tú decidís jugar con las reglas avanzadas de poderes ocultos, elige (si quieres) uno y solo uno de los dos tipos, Omnyouji o Komuso, e inclúyelo a tu lista. Sólo puedes incluir un tipo de Omnyouji.

Las criaturas no suman puntos a tu lista de ejército, un Omnyouji puede invocar cualquier criatura del reino que controle durante la batalla. Sólo las criaturas que están incluidas en las tropas disponibles del clan (como pasa con los Kuroi-te y Hattori) deben pagar su coste en puntos y pueden ser desplegadas al inicio de la batalla de la forma habitual.

4. Resto de tropas
Añade el resto de tropas a tu ejército siguiendo las reglas descritas en la tabla de restricciones de la página siguiente.

RESTRICCIONES GENERALES	
Líderes de ejército	**Número de líderes**: Mínimo uno cada 200 puntos. (ej: 0 - 200 puntos = 1, 201-400=2). Al menos uno debe ser un Héroe que debes nombrar como el general del ejército.
Unidades en general	**Miniaturas mínimas por unidad**: No puedes desplegar unidades de menos de 3 miniaturas. **Miniaturas máximas por unidad**: 15 para unidades de infantería, 5 para unidades de hostigadores y 10 para el resto. **Perfiles máximos**: máximo 2 tropas con el mismo perfil, independientemente de los pe. **Número de unidades**: Cada 100 puntos debes añadir entre 1 unidad como mínimo y, como máximo, el mínimo más dos. (para 200 puntos juega con entre 2 y 4 unidades, para 400, entre 4 y 6, etc).
Unidades de élite	**Perfiles máximos**: De 0 a 599 pe: máximo 1 tropa con el mismo perfil. A partir 600 pe: máximo 2 tropas con el mismo perfil.
Aldeanos	Puedes añadir dos aldeanos por cada cinco puntos gastados en ellos.
Hata-Jurushi	Puedes incluir uno por cada unidad que haya en tu ejército. Deben ser desplegados dentro de una unidad.
Omnyouji	Sólo puedes incluir uno en tu ejército. Debe ir acompañado de dos Shikigami. No puede ser incluido junto a un komuso.
Komuso	Sólo puedes incluir uno en tu ejército. No puede ser incluido junto a un Omnyouji.
RESTRICCIONES SEGÚN TIPO DE UNIDAD	
Infantería de guerreros con armas CC	Debes incluir como mínimo un 25% de los pe. (a 200 pe: 40 puntos. A 400 pe: 80, etc).
Tropas con armas de disparo	hasta un máximo del 50% de los pe, de los cuales hasta la mitad pueden tener armas de fuego (a 200 pe: 100 puntos sin armas de fuego, de los cuales 50 pueden tener armas de fuego).
Tropas de caballería	hasta un máximo del 40% de los pe. (a 400 pe: hasta 160 puntos. A 200 pe hasta 80 puntos).
Tropas de hostigadores	hasta un máximo del 35% de los pe (a 200 pe: hasta 70 puntos. A 400 pe: hasta 140 puntos, etc).

Escenarios de batalla

Toda batalla requiere de una razón, un lugar y un trasfondo. Esto enriquecerá tu experiencia de juego de una forma exponencial. Aquí te presentamos un conjunto de reglas y misiones para hacer aún más interesantes tus partidas.

ELEMENTOS DE ESCENOGRAFÍA

Ya hablamos de lo gratificante y divertido que es construir tu propia escenografía y además durante una partida utilizar estos elementos aumentan el reto estratégico que toda batalla presenta.

No todos los elementos son iguales y afectarán a tus tropas de forma distinta.

Antes de iniciar el despliegue deja claro qué tipo de escenografía es cada elemento. Te invitamos a crear reglas personalizadas que encajen con tus partidas (un río infectado por magia negra debería afectar a tus tropas de forma especial), pero aquí te presentamos una pequeña clasificación:

Escenografía pequeña
Son aquellos elementos de hasta de 2 cm de alto. Ofrecen cobertura parcial si cubren al menos la mitad de la miniatura. Cualquier tropa puede atravesarlos o subirse a ellos sin modificador al movimiento.

Escenografía de área
Son aquellos elementos que ocupan un área sobre la mesa de juego donde las miniaturas pueden introducirse (casas, bosques, ríos,etc). Estos elementos pueden ser clasificados como terreno normal, difícil e impasable.

Terreno normal: No dificulta el movimiento.

Terreno difícil: Las miniaturas que pasen por este tipo de terreno (ríos, bosques, cultivos, etc) no pueden utilizar la orden correr, y si utilizan una segunda orden de movimiento (mover + mover), ese segundo movimiento se ve reducido a la mitad.

Terreno impasable: Terreno que no puede ser atravesado, debe ser rodeados (muros de roca, ríos torrenciales, paredes altas, etc) o atravesado con cierta ayuda (barcas, escaleras, etc). Te animamos a crear algunas reglas en este sentido para una partida especial.

Bosques, ruinas y similares
Las miniaturas que se encuentran dentro de este tipo de escenografía y tienen su peana en contacto con el borde de esta serán visibles desde fuera y tendrán cobertura parcial. Cuando estén completamente dentro estarán ocultas a las tropas que miren desde fuera y ellos tampoco verán a las miniaturas en el exterior. Dos tropas que se encuentren dentro de estos elementos siguen las reglas de línea de visión y cobertura de forma normal.

Casas
Si la escenografía que simula la casa es suficientemente grande coloca las miniaturas dentro de ella y juega de la forma habitual. Un ejemplo puede ser una partida que transcurra durante el asalto a un templo que ocupe la mitad de la mesa. Las casas pequeñas sólo sirven como elementos de cobertura, no se puede entrar en ellas mientras el escenario de juego no indique lo contrario.

REGLAS GENERALES DE LOS ESCENARIOS

Éstas son las reglas generales que debes seguir al jugar una partida. Las reglas especiales dentro un escenario pueden contradecir alguna de las generales, en ese caso utiliza las reglas especiales.

Tiempo de batalla: La batalla debe tener una duración máxima de 5 turnos.

Despliegue: Las zona de despliegue de cada jugador se encuentran a cada lado de la mesa, enfrentándose entre sí. Deja una separación de no más de 50 cm entre ellas, será donde se desarrolle la mayor parte de la batalla.

Escenarios: Los jugadores pueden elegir o crear un escenario de batalla de mutuo acuerdo, inventando una historia, un tipo de despliegue, etc. Pueden también lanzar 1D6 antes de comenzar la batalla y seleccionar uno de la lista de escenarios.

Misiones: Cada escenario tiene una misión principal y una misión secundaria. Ambos jugadores comparten la misión principal del escenario. Para saber su misión secundaria los jugadores hacen una segunda tirada **en secreto** de 1D6 y miran en la tabla de escenarios el resultado. La misión secundaria de ese escenario será la suya y no debe desvelarse hasta el final de la partida, momento en el cual se hace el recuento de puntos.

Defensor y atacante: La mayoría de los escenarios requieren de un jugador defensor y otro atacante. El que gana la tirada de estrategia, antes del despliegue, elige el lado de la mesa y cuál de los dos roles jugará.

Escenografía: Cada escenario requiere de un número mínimo de elementos de escenografía. Éstos y el resto de los elementos que añadáis, mientras preparáis la mesa de juego, se colocan de uno en uno y de forma alterna entre los jugadores.

ESCENARIOS

TABLA DE ESCENARIOS

1. Encuentro y aniquilación
2. Lucha de fronteras
3. Romped el frente
4. Vías de suministros
5. Control estratégico
6. Defensa de la aldea

ENCUENTRO Y ANIQUILACIÓN

Ambos ejércitos se encuentran frente a frente en una batalla sin cuartel.

Escenografía específica
Ninguna.

Despliegue
Despliegue normal, sin reglas específicas.

Misión Principal

- 3 puntos de victoria para el bando que conserva más puntos de ejército sobre la mesa.
- 2 puntos de victoria adicionales por cada unidad enemiga completamente destruida.
- 1 punto de victoria adicional por cada unidad enemiga que haya perdido al menos el 50% de sus puntos iniciales.

Misión secundaria - Caza de cabezas:

- 1 punto de victoria adicional por cada líder enemigo eliminado.
- 1 punto de victoria adicional si se elimina al general enemigo.

LUCHA DE FRONTERAS

El conflicto está en las fronteras. Los ejércitos ganan y pierden terreno de forma constante.

Escenografía específica
Ninguna.

Despliegue
Despliegue normal, sin reglas específicas.

Regla Especial
El espacio entre las zonas de despliegue se divide en 2 franjas de 25 cm. El terreno tendrá 4 franjas: Las dos zonas de despliegue y las dos nuevas franjas. Un jugador controla una franja si tiene más puntos de ejército en ella que el enemigo y controla, a su vez, todas las anteriores. Las criaturas invocadas no suman puntos para este recuento.

Misión Principal

- 2 puntos de victoria por cada zona que controle el ejército.
- 1 puntos de victoria por cada zona controlada en la que no haya una unidad enemiga de 3 miniaturas o más.
- 1 punto si en una franja enemiga hay al menos una unidad amiga de 3 miniaturas o más.

Misión secundaria. Espías en la retaguardia

- 1 punto de victoria adicional por cada líder amigo (dentro o fuera de una unidad) en la zona de despliegue del enemigo.

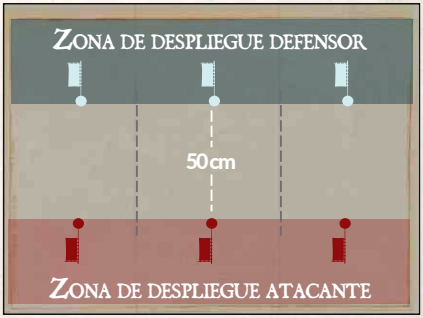
ROMPED EL FRENTE

Los ejércitos deben continuar su avance rompiendo el frente enemigo.

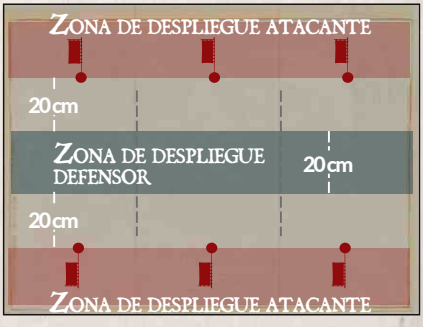
Escenografía específica
6 marcadores cuadrados de 2,5 cm de lado que simulan noboris (bandera japonesa). Ningún elemento de escenografía puede colocarse a menos de 15 cm de una bandera. Pueden ser atravesadas por las tropas.

Despliegue
Requiere de atacante y defensor. El jugador que ganó la tirada de estrategia lanza 1D6 para ver el tipo de batalla:

- **1-2. Encuentro**: Despliegue normal a cada lado de la mesa. Se reparten 3 marcadores de nobori para cada jugador y la zona de despliegue se divide en tres franjas. Cada jugador coloca una nobori en el centro de cada una de las franjas y tocando el límite de su zona de despliegue.



- **3-4. ¡Rodeados!**. La zona de despliegue atacante comprende los dos lados de la mesa, dejando una franja central de 60 cm. Despliega primero todas sus unidades. El jugador defensor despliega después todas sus unidades en su zona de despliegue, situada en una franja de 20 cm en el centro de la franja central. Se colocan 3 marcadores de nobori en cada una de las dos zonas de despliegue atacante siguiendo las reglas del despliegue anterior "encuentro". Todas las banderas pertenecen al atacante.



- **5-6. ¡Asediados!**. El jugador defensor despliega primero todas sus unidades en su zona de despliegue y coloca sus 3 noboris. Una de las noboris debe estar en el centro del límite de la zona de despliegue y las otras dos separadas a 15 cm de esta. El jugador atacante despliega a 30 cm de la zona de despliegue enemiga y no tiene noboris.

Regla Especial

Tomar una nobori. Una miniatura que está en contacto con una nobori puede realizar una orden de interactuar. Si obtiene un éxito la nobori pasa a su bando. No hay límite a las veces que una nobori puede cambiar de bando.

Misión Principal:

- 2 puntos de victoria por cada nobori enemiga conquistada.
- 1 punto si tienes más noboris conquistadas que el enemigo.
- 1 punto de victoria por cada nobori amiga no conquistada.

Misión secundaria - Infiltración de élite

- 1 punto de victoria adicional por cada de unidad de 3 o más miniaturas o líder que se encuentre en la zona de despliegue enemiga.
- 1 punto de victoria adicional si ninguna unidad de 3 miniaturas o más se encuentra en la zona de despliegue amiga.

VÍAS DE SUMINISTROS

Un ejército debe proteger sus vías de suministros, el otro hacerse con la mercancía.

Escenografía específica

3 carromatos. Un carromato consta de 3 peanas cuadradas de 2,5 cm de lado en fila que simulan un carromato. Las dos primeras representan el caballo, la última la mercancía. No coloquéis ningún elemento cortando el camino que van a seguir los carromatos.

Despliegue

Requiere de atacante y defensor. Los jugadores despliegan usando la norma general a cada lado de su mesa.

Regla Especial

Suministros. Se colocan los carromatos a 30 cm del despliegue atacante, en fila y separados entre sí 30 cm (uno estará en el borde la mesa y a partir de ahí coloca los siguientes). En cada fase de mantenimiento del turno cada uno se mueve 15 cm + 2D6 (una tirada por cada carromato) en línea recta hacia el otro lado de la mesa. Si se chocan, entre ellos o con cualquier otro elemento o tropa, se detienen.

El jugador atacante debe superar una acción de interactuar con un carromato para hacerlo arder y eliminarlo de la mesa.

Misión Principal

- 2 puntos de victoria para el atacante por cada carromato destruido.
- 2 puntos de victoria para el defensor por cada carromato que salga por el otro lado de la mesa.
- 1 punto de victoria para el defensor por cada carromato intacto dentro de la mesa.

Misión secundaria - Limpiad el terreno

- 1 punto de victoria adicional si el jugador enemigo no tiene ninguna miniatura en la mitad de la mesa amiga.

CONTROL ESTRATÉGICO

Una zona de enorme importancia ha sido descubierta, debemos controlarla antes de que llegue el enemigo.

Escenografía específica
Un elemento principal de 10x10 cm y 4 elementos de escenografía de 5x5 cm. Colócalos como se indica en la imagen. Pueden ser zonas de cultivo, representación de kamis y una reliquia sagrada en el centro, puestos avanzados de observación, etc.

Despliegue
Ambos jugadores despliegan siguiendo la norma general.

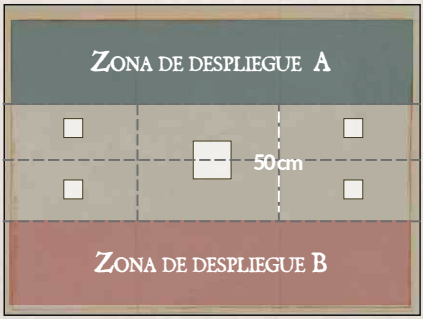
Regla Especial
Un jugador controla un elemento estratégico si tiene más puntos de ejército que el enemigo dentro de un radio de 15 cm alrededor de éste.

Misión Principal

- 2 puntos por cada elemento menor controlado.
- 4 puntos por controlar el elemento central.
- 1 punto si al menos una unidad amiga de 3 miniaturas o más está dentro del radio de control de cada elemento estratégico.

Misión secundaria - Control de bajas

- 1 punto de victoria adicional por cada unidad amiga de 3 miniaturas o más que no haya sido destruida completamente.



DEFENSA DE LA ALDEA

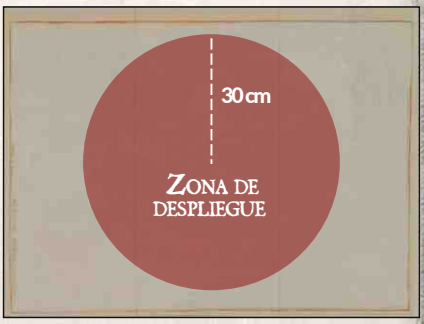
El ejército enemigo avanza destruyendo nuestras aldeas. Tu ejército es la última esperanza.

Escenografía específica
Mínimo 5 casas, separadas entre sí 30 cm. Añade otras casas y más elementos de escenografía para simular una aldea, pero marca esas casas como las de objetivo. Estas casas objetivo se colocan de forma alterna por los jugadores dentro de la zona de despliegue del defensor. El resto de casas y escenografía que añadas puede estar fuera de la zona limitada para las casas objetivos.

Despliegue
Requiere de atacante y defensor.

El jugador que ganó la tirada de estrategia lanza 1D6 para ver el tipo de batalla que se juega

- **1-2. Lucha en las calles**: Las casas objetivo se colocan dentro de una superficie de 30 centímetros de radio desde el centro de la mesa. Los dos ejércitos despliegan sus unidades dentro de la aldea. Los jugadores se alternan para colocar sus tropas (una tú, una él) dejando una separación mínima de 20 cm con respecto a una tropa enemiga y sin empezar en contacto con una casa. Empieza a desplegar el jugador atacante.



- **3-4. Última defensa**: Las casas objetivo se coloca en un rectángulo de 60x40cm situado en el el lado de la mesa del defensor, con uno de sus lados largos tocando la línea del centro de la mesa. El defensor despliega primero todas sus unidades sobre una franja de 20 cm en el centro de la mesa (10 cm a cada lado de la línea central). El atacante desplie-

ga después separado al menos 25 cm del despliegue defensor. Entre ambos ejércitos queda una franja de 25 centímetros de cultivos, árboles, etc.

- **5-6. Tomar la aldea**: Las casas objetivo se coloca en un rectángulo de 60x40cm situado en el centro de la mesa. Ambos jugadores despliegan de forma normal y deben tomar la aldea, el defensor para defenderla y el atacante para destruirla.

Regla Especial

Quemar una casa. Una tropa del jugador atacante puede utilizar una orden interactuar para intentar quemar una casa cuando esté en contacto peana con peana con ella. Si obtiene un éxito en la tirada de interactuar la casa empieza a arder, afectando a un área de 3 cm a su alrededor. Coloca un marcador de fuego junto a la casa para recordarlo.

Durante la fase de mantenimiento del turno se debe realizar una tirada de heridas de 1D6 sobre cualquier miniatura que se encuentre a 3 cm o menos de una casa ardiendo. La miniatura recibe una herida con un resultado de 5+. El jugador que no controla la miniatura realiza la tirada.

Misión Principal

- 4 puntos de victoria para el defensor si ninguna casa está ardiendo.
- 2 puntos de victoria al ejército que tenga más puntos de ejército dentro de la aldea.
- 2 puntos de victoria al atacante por cada casa ardiendo en la aldea.
- 1 punto de victoria al defensor por cada casa (objetivo) sin quemar.

Misión secundaria - Expulsad al enemigo

- 1 punto de victoria adicional por cada unidad enemiga completamente destruida o en retirada al final de la partida.

ANEXO: LISTAS DE EJÉRCITO

KUGE

Clase	Tropa	Puntos
H	**Daimyo Kuge -** Samurai | Líder | Único | v3 | Odio a Otokodate, Estratega, Veloz Yari (1), Armadura Samurai, Caballo	30
H	**Taisho Kuge -** Samurai | Líder | Único | v2 | Jefe del Clan, Reflejos, Armas envenenadas Katana (3), Armadura Samurai	20
H	**Heroe Kuge Katana -** Samurai | Líder | Único | v2 | Líder, Dañar primero, Alertar Katana (3), Armadura Samurai	20
H	**Heroe Kuge Naginata -** Samurai | Líder | Único | v2 | Venerado, Bushido, Táctico Naginata (2), Armadura samurai	20
H	**Heroe Kuge Yumi -** Samurai | Líder | Único | v2 | Líder, Apuntar, Certero Katana (3), Yumi (Largo), Armadura samurai	25
H	**Heroina -** Samurai | Líder | Único | v2 | Explorar, Concentración, Punto Débil Naginata (2)	20
E	**Gran Guardia Kuge -** Samurai | v2 | Terror, Concentración Yari (1), Armadura Samurai	10
E	**Onna Kiba Musha -** Samurai | v3 | Veloz, Esquiva Naginata (2), Caballo	20
E	**Ninja Naginata -** Ninja | Hostigador | v2 | Dañar primero, Sigilo Shuriken (Corto), Shinobigatana (4)	15
E	**Ninja Shuriken -** Ninja | v2 | Ninjitsu, Sigilo Shinobigatana (4)	10
E	**Ninja Shinobigatana -** Ninja | Hostigador | v2 | Armas envenenadas, Sigilo Cerbatana (Corto), Shinobigatana (4)	15
E	**Yabusame -** Samurai | v3 | Ojo de Halcón, Acelerar Yumi (Largo), katana (3), Armadura Samurai, Caballo	25
G	**Onna-Bushi -** Samurai | v2 | Finta Naginata (2)	5
G	**Ashigaru con Teppo -** Ashigaru | v2 | Escurridizo Teppo (Largo (fuego)), Tanto (0)	10

BUKE

Clase	Tropa	Puntos
H	**Daimyo Buke -** Samurai | Líder | Único | v3 | Estratega, Mimético, Táctico katana (3), Armadura Samurai, Caballo	30
H	**Taisho Buke -** Samurai | Líder | Único | v2 | Jefe del Clan, Odio a Kuge, Desviar golpe Katana (3), Armadura Samurai	20
H	**Heroe Buke Naginata -** Samurai | Líder | Único | v2 | Daño mortal, Líder, Bushido Naginata (2), Armadura Samurai	20
H	**Heroe Buke Katana -** Samurai | Líder | Único | v2 | Desarmar, Golpe mortal, Bushido Katana (3), Armadura Samurai	20
H	**Heroe Buke Yumi -** Samurai | Líder | Único | v2 | Curtido, Tiro instintivo, Apuntar Yumi (Largo), katana (3), Armadura Samurai	25
E	**Duelista -** Samurai | Líder | Único | v2 | Kenjutsu, Golpe Mortal Katana (3)	10
E	**Samurai con Dai-Katana -** Samurai | v2 | Dos armas, Arrollar No-dachi (6), Armadura Samurai	10
E	**Caballeria pesada O Ban -** Samurai | v3 | Terror, Arrollar Yari (1), Armadura Samurai, Caballo	20
E	**Kiba Mushi -** Samurai | v3 | Certero, Carga Veloz Yumi (Largo), Katana (3), Caballo	20
G	**Ji Samurai -** Samurai | v2 | Perros de Guerra Jingama (1)	10
G	**Samurai con lanza -** Samurai | v2 | Último aliento Yari (1), Armadura Samurai	5

SOHEI

Clase	Tropa	Puntos
H	**Daimyo Sohei -** Monje | Líder | Único | v3 | Estratega, Líder, Concentración Katana (3), Caballo	30
H	**Taisho Sohei -** Monje | Líder | Único | v2 | Jefe del Clan, Odio a Sohei, Suerte Yumi (Largo), katana (3)	25
H	**Heroe Sohei Naginata -** Monje | Líder | Único | v2 | Fe, Sigilo, Experto Naginata (2)	20
H	**Heroe Sohei Yari -** Monje | Líder | Único | v2 | Fe, Grito de guerra, Líder Yari (1)	20
H	**Heroe Sohei Katana -** Monje | Líder | Único | v2 | Temple, Mimético, Diestro Katana (3)	20
H	**Ama Kihei Heroe -** Monje | Líder | Único | v3 | Fe, Punto débil, Grito de guerra Naginata (2), Caballo	30
E	**Daisho ashigaru Sohei -** Ashigaru | Líder | Único | v2 | Líder Ashigaru, Apuntar Teppo (Largo (fuego)), katana (3)	15
E	**Ikame Bo -** Monje | Líder | Único | v2 | Fe, Furia Tetsubo (5)	10
E	**Monje Teppo -** Monje | v2 | Fe, Recarga rápida Teppo (Largo (fuego)), wakizashi (4)	15
E	**Monje Yumi -** Monje | v2 | Fe, Certero Yumi (Largo), wakizashi (4)	15
E	**Caballería de Monjas -** Monje | v3 | Fe, Acelerar Naginata (2), Caballo	20
E	**Mitsudogu Sohei -** Monje | Líder | Único | v3 | Fe, Dañar primero mitsudogu (), Caballo	20
G	**Monjes con Naginata -** Monje | v2 | Fe Naginata (2)	5
G	**Hata-Jurushi Sohei -** Monje | v2 | Estandarte Estandarte (0)	10

OTOKODATE

Clase	Tropa	Puntos
H	**Taisho Otokodate -** Senshi | Líder | Único | v2 | Odio a samuráis, Jefe del Clan, Esquiva Yari (1), Armadura Samurai	20
H	**Heroe Otokodate Naginata -** Senshi | Líder | Único | v2 | Odio a samuráis, Punto débil, Diestro Naginata (2), Armadura Samurai	20
H	**Heroe Otokodate Katana -** Senshi | Líder | Único | v2 | Odio a samuráis, Sigilo, Concentración Katana (3), Armadura Samurai	20
E	**Daisho ashigaru -** Ashigaru | Líder | Único | v2 | Kenjutsu, Duro de pelar Katana (3)	10
E	**Asesino -** Senshi | Líder | Único | v2 | Finta, Asesino Katana (3)	10
E	**Machi Yakko -** Senshi | Líder | Único | v2 | Yojimbo, Concentración Yari (1)	10
E	**Kyokaku -** Senshi | Líder | Único | v2 | Odio a samuráis, Apuntar Yumi, (Largo), wakizashi (4)	15
E	**Ronin Teppo -** Samurai | v2 | Experto, Atravesar Teppo (Largo (fuego)), katana (3)	15
G	**Ozutzu con Cañon -** Ashigaru | v2 | Metralla Cañon (Medio), Tanto (0)	10
G	**Ashigaru con Katana -** Ashigaru | v2 | Contracarga katana (3)	5

TROPAS COMUNES

Clase	Tropa	Puntos
H	**Daisho Yumi -** Samurai | Líder | Único | v2 | Estratega, Desarmar, A bocajarro Yumi, (Largo), katana (3), Armadura Samurai	25
H	**Kensei -** Senshi | Líder | Único | v2 | Temple, Kensei, Táctico Katana (3)	20
H	**Sensei -** Senshi | Líder | Único | v2 | Último aliento, Concentración, Experto Katana (3)	20
H	**Kyudo Hanshijudan -** Samurai | Líder | Único | v2 | Tiro Instintivo, Apuntar, Atravesar Yumi (Largo), katana (3)	25
H	**Espía -** Senshi | Líder | Único | v2 | Esquivo, Diestro, Mimético Wakizashi (4)	20
H	**Samurai Daisho a Caballo -** Samurai | Líder | Único | v3 | Estratega, Dos armas, Carga veloz katana (3), Armadura Samurai, Caballo	30
H	**Samurai Daisho -** Samurai | Líder | Único | v2 | Desarmar, Estratega, Concentración Katana (3), Armadura Samurai	20
H	**Daisho con teppo -** Samurai | Líder | Único | v2 | Estratega, Certero, Atravesar Teppo (Largo (fuego)), katana (3)	25
H	**Shinobi Ninjitsu -** Ninja | Líder | Único | v2 | Sigilo, Ninjitsu, Armas envenenadas Shinobigatana (4)	20
H	**Shinobi Mimético -** Ninja | Líder | Único | v2 | Finta, Mimético, Punto débil Shinobigatana (4)	20
E	**Daisho ashigaru -** Ashigaru | Líder | Único | v2 | Kenjutsu, Diestro katana (3)	10
E	**Kyudo Hanshi Judan -** Senshi | Líder | Único | v2 | Ojo de Halcón, Apuntar Yumi (Largo), Tanto (0)	15
E	**Geisha -** Senshi | Líder | Único | v2 | Ataque sorpresa, Explorar Wakizashi (4)	10
E	**Katana Samurai -** Samurai | v2 | Dos armas, Bushido Katana (3), Armadura Samurai	10

Clase	Tropa	Puntos
E	**Caballeria con katana -** Samurai | v3 | Veloz, Bushido Katana (3), Caballo	20
E	**Caballeria ligera con lanza -** Samurai | v3 | Carga veloz, Acelerar Yari (1), Caballo	20
E	**No Bushi -** Senshi | v2 | Acelerar, Apuntar Yumi (Largo), wakizashi (4)	15
E	**Yumi Samurai -** Samurai | v2 | Reflejos, A bocajarro Yumi (Largo), katana (3), Armadura Samurai	15
G	**Yumi Ashigaru -** Ashigaru | v2 | Escurridizo Yumi (Largo), Tanto (0)	10
G	**Yari Ashigaru -** Ashigaru | v2 | Curtido Yari (1)	5
G	**Ashigaru -** Ashigaru | v2 | Entrenado Wakizashi (4)	5
G	**Ashigaru con honda -** Ashigaru | v2 | Veloz Honda (Medio), Tanto (0)	10
G	**Heishi -** Senshi | v2 | Kenjutsu Onagamaki (6)	5
G	**Onna Komuso -** Senshi | v2 | Entrenado Bo (0)	5
G	**Hata-Jurushi Samurai -** Samurai | v2 | Estandarte Estandarte (0)	10
G	**Hata-Jurushi Ashigaru -** Ashigaru | v2 | Estandarte Estandarte (0)	10
G	**Hata-Jurushi Heishi -** Senshi | v2 | Estandarte Estandarte (0)	10
A	**Kuro -** Aldeano | v2 | Aperos de Labranza (0)	5

KUROI-TE

Clase	Tropa	Puntos
H	**Kogen -** Espíritu | Líder | Único | v2 | Elegido del Jigoku, Táctico, Golpe Mortal No-dachi (6), Armadura Samurai	50
H	**Héroe yurei dos no-dachi -** Espíritu | Líder | Único | v2 | Terror, Golpe mortal, Jefe del clan No-dachi (6), Armadura Samurai	20
H	**Taisho -** No Muerto | Líder | Único | v2 | Jefe del Clan, Bushido, Desarmar Katana (3), Armadura Samurai	20
H	**Taisho a caballo -** No Muerto | Líder | Único | v3 | Líder, Grito de guerra, Furia Katana (3), Caballo	30
H	**Heroe de clan con Yari -** No Muerto | Líder | Único | v2 | Estratega, Veloz, Punto débil Yari (1), Armadura Samurai	20
H	**Kensei -** No Muerto | Líder | Único | v2 | Kensei, JiuJitsu, Desarmar Katana (3)	20
H	**Daisho Samurai -** No Muerto | Líder | Único | v2 | Líder, Temple, JiuJitsu Katana (3), Armadura Samurai	20
H	**Daisho Ashigaru -** No Muerto | Líder | Único | v2 | Líder Ashigaru, Finta, Dañar primero Katana (3)	20
M	**Tenome -** Criatura | Único | v2 | Drenar vida, Maldición Espiritual ()	20
M	**Yuki onna -** Espíritu | Único | v2 | Transferencia, Ventisca Espiritual ()	15
E	**Geisha -** Espíritu | Líder | Único | v2 | Odio a los vivos, Explorar Espiritual ()	10
E	**Caballería Samurai Katana -** No Muerto | Líder | Único | v3 | Terror, Punto débil Katana (3), Caballo	20
E	**Caballería Samurai Naginata -** No Muerto | Líder | Único | v3 | Último aliento, Desviar golpe Naginata (2), Caballo	20
E	**Caballería Samurai Yumi -** No Muerto | Líder | Único | v3 | A bocajarro, Certero Yumi (Largo), Katana (3), Caballo	25
E	**Yurei con Naginata -** Espíritu | v2 | Terror, Dañar primero Naginata (2)	10

Clase	Tropa	Puntos
E	**Yurei con Nodachi -** Espíritu | v2 | Terror, Desarmar no-dachi (6)	10
E	**Caballeria Samurai con katana -** No Muerto | v3 | Odio a los vivos, Arrollar Katana (3), Caballo	20
E	**Caballeria Ashigaru Yari -** No Muerto | v3 | Curtido, Experto Yari (1), Caballo	20
E	**Samurai con Katana -** No Muerto | v2 | Último aliento, JiuJitsu Katana (3), Armadura Samurai	10
E	**Samurai con Yumi -** No Muerto | v2 | Tiro instintivo, Ojo de halcón Yumi (Largo), Katana (3), Armadura Samurai	15
G	**Hata-Jurushi Samurai -** No Muerto | v2 | Estandarte Estandarte (0), Armadura Samurai	10
G	**Samurai Yari -** No Muerto | v2 | Contracarga Yari (1), Armadura Samurai	5
G	**Hata-Jurushi Ashigaru -** No Muerto | v2 | Estandarte Estandarte (0)	10
G	**Ashigaru Yari -** No Muerto | v2 | Desviar golpe Yari (1), Tanto (0)	5
G	**Ashigaru Yumi -** No Muerto | v2 | Débil Yumi (Largo), Tanto (0)	10
A	**Hata-Jurushi Doro-ta-bo -** No Muerto | v2 | Estandarte Estandarte (0)	5
A	**Doro-ta-bo -** No Muerto | v2 | Aperos de labranza (0)	5
M	**Goryo -** Espíritu | Hostigador | v2 | Pánico, Manos de fuego	10
I	**Ukuri inu -** Criatura Muerte | v1 | Veloz	5
I	**Jikininki -** Criatura Muerte | v2 | Infección	5
I	**Kubikajiri -** Espíritu | v2 | Devorar	5
I	**Onryo -** Espíritu | v2 | Odio a los hombres	10

HATTORI

Clase	Tropa	Puntos
H	**Shinobi Shuriken -** Ninja | Líder | Único | v2 | Sigilo, Ninjutsu, Armas Envenenadas Shinobigatana (4), Shuriken ()	25
H	**Shinobi Cerbatana -** Ninja | Líder | Único | v2 | Finta, Mimético, Punto Débil Shinobigatana (4), Cerbatana ()	25
H	**Asesino -** Senshi | Líder | Único | v2 | Finta, Asesino, Sigilo Katana (3)	20
H	**Kunoichi -** Ninja | Líder | Único | v2 | Reflejos, Golpe Mortal, Ninjutsu Hama (7), Yumi (Largo)	25
E	**Jonin Shuriken -** Ninja | Hostigador | v2 | Dañar primero, Sigilo Shinobigatana (4), Shuriken (Corto)	15
E	**Jonin Cerbatana -** Ninja | Hostigador | v2 | Armas Envenenadas, Sigilo Shinobigatana (4), Cerbatana (Corto)	15
E	**Jonin Kurisagama -** Ninja | v2 | Desviar Golpe, Concentración Kurisagama (7)	10
E	**Jonin Sais -** Ninja | v2 | Finta, Golpe Mortal Sais (7)	10
E	**Jonin Infiltradores -** Ninja | Hostigador | v2 | Infiltración, Ninjutsu Kama (7)	10
G	**Kunoichi Granadas -** Ninja | Hostigador | v2 | Metralla Shinobigatana (4), Granadas (Corto)	10
G	**Kunoichi Yumi -** Ninja | v2 | Valiente Shinobigatana (4), Yumi (Largo)	10
G	**Kunoichi Cerbatana -** Ninja | Hostigador | v2 | Veloz Shinobigatana (4), Cerbatana (Corto)	10
G	**Kunoichi Bomba de Humo -** Ninja | v2 | Bomba de Humo Shinobigatana (4)	5
G	**Kunoichi Kama -** Ninja | v2 | Veloz Kama (7)	5
I	**Shikome -** Criatura Infernal | Hostigador | v2 | Vampiro	10

TROPAS ESPIRITUALES

Clase	tropa	puntos
K	**Komuso -** Monje | Único | v2 | Exorcismo, Romper el vínculo, Veloz Bo (0)	20
O	**Omnyouji Infernal -** Omnyouji | Único | v2 | Terror, Latigazo de lava, Tierra Volcánica Bo (0)	25
O	**Omnyouji Celestial -** Omnyouji | Único | v2 | Movimiento relámpago, Sanar, Azote del Jigoku Bo (0)	25
O	**Omnyouji Terrenal -** Omnyouji | Único | v2 | Inmovilizar, Escudo espiritual, Terremoto Bo (0)	25
O	**Omnyouji de Muerte -** Omnyouji | Único | v2 | Maldición, Secar la vida, Drenar vida Bo (0)	25
I	**Shikigami -** Criatura | v1 | Servidor Onmyouji Garras (0)	5

CRIATURAS INFERNALES

Clase	tropa	puntos
C	**Hiderigami -** Criatura Infernal | Único | v4 | Enorme, Último aliento, Secar la vida	25
C	**Jorogumu -** Criatura Infernal | Único | v4 | Enorme, Inmovilizar, Proyectil de Veneno	25
C	**Nue -** Criatura Infernal | Único | v4 | Volar, Maldición, Atormentar	30
M	**Ushi Oni -** Criatura Infernal | v3 | Terror, Arrollar	15
M	**Oni -** Criatura Infernal | Único | v3 | Terror, Furia	15
I	**Amanojaku -** Criatura Infernal | Hostigador | v1 | Atormentar	5
I	**Onibi -** Criatura Infernal | Hostigador | v1 | Ígneo	5
I	**Shikome -** Criatura Infernal | Hostigador | v2 | Vampiro	10

CRIATURAS CELESTIALES

Clase	Tropa	Puntos
C	**Baku -** Criatura Celestial | Único | v4 | Enorme, Juicio celestial, Azote del Jigoku	25
C	**Suzako -** Criatura Celestial | Único | v4 | Volar, Ígneo, Tierra volcánica	30
M	**Tennyo -** Criatura Celestial | v2 | Ojo de halcón, Certero	15
M	**Kirin -** Criatura Celestial | Único | v3 | Fascinación espiritual, Sanar	15
M	**Byakko -** Criatura Celestial | Único | v3 | Furia, Grito de guerra	15
I	**Raiju -** Criatura Celestial | Hostigador | v1 | Fantasmal	5
I	**Basan -** Criatura Celestial | Hostigador | v1 | Ígneo	5
I	**Komainu -** Criatura Celestial | Hostigador | v2 | Piel de piedra	5

CRIATURAS TERRENALES

Clase	Tropa	Puntos
C	**Daidarabotchi -** Criatura Terrenal | Único | v4 | Enorme, Golpe Mortal, Terremoto	30
C	**Mizuchi -** Criatura Terrenal | Único | v4 | Volar, Proyectil de ácido, Ataque de área	35
M	**Daitengu -** Criatura Terrenal | v2 | Volar, Punto débil	20
M	**Sesho Sekki -** Criatura Terrenal | Único | v3 | Piel de piedra, Proyectil de piedra	20
M	**Genbu -** Criatura Terrenal | Único | v3 | Proyectil de Veneno, Azote del Jigoku	15
I	**Kappa -** Criatura Terrenal | v1 | Mimético	5
I	**Tanuki -** Criatura Terrenal | v2 | Suerte	5
I	**Tengu -** Criatura Terrenal | Hostigador | v2 | Volar	10

CRIATURAS DE MUERTE

CLASE	TROPA	PUNTOS
C	**Jubokko -** Criatura Muerte | Único | v4 | Enorme, Devorar , Terremoto	25
C	**Shinigami -** Criatura Muerte | Único | v4 | Enorme, Devorar , Maldición	25
M	**Goryo -** Espíritu | Hostigador | v2 | Pánico, Manos de fuego	10
M	**Ao Bozu -** Criatura Muerte | Único | v2 | Fantasmal, Drenar vida	10
M	**Gaikotsu -** Criatura Muerte | Único | v3 | Dañar primero, Campanas de la muerte	10
M	**Oni -** Criatura Muerte | Único | v3 | Terror, Ataque de área	15
M	**Onmoraki -** Criatura Muerte | Único | v4 | Volar, Dañar primero	30
I	**Gaki -** Criatura Muerte | Hostigador | v1 | Devorar	5
I	**Mekurabe -** Criatura Muerte | Hostigador | v1 | Terror	5
I	**Ukuri inu -** Criatura Muerte | v1 | Veloz	5
I	**Jikininki -** Criatura Muerte | v2 | Infección	5
I	**Kubikajiri -** Espíritu | v2 | Devorar	5
I	**Onryo -** Espíritu | v2 | Odio a los hombres	10

ANEXO: LISTADO DE HABILIDADES

A bocajarro
Gana un bono de +1D6 a disparo en corta distancia.

Acelerar
Si corres puedes añadir +1D6 cm adicional (2D6 si va montado) a los ya habituales.

Ágil
Puede destrabarse sin que el enemigo pueda combatir con él, se trata como a una tropa hostigadora.

Alertar
Todas las miniaturas de tu ejército, hasta a 10 cm de la unidad que activa esta habilidad y que no estén en combate, pueden cambiar su encaramiento inmediatamente y de manera gratuita.

Aprendiz
Pierde el combate si empata.

Apuntar
Añade +1 a tu Tirada de Disparo.

Armas envenenadas
La tropa enemiga herida por armas envenenada sufrirá un -1 a la Iniciativa y -1d6 a sus tiradas de combate hasta el final de la batalla, no acumulable.

Arrollar
Añade +1 a la Tirada de heridas en combate cuerpo a cuerpo.

Asesino
Puede asignar una herida al líder de una unidad contra la que ataque por cada resultado de 2+ (no a 6+) en su tirada de heridas. Si el asesino está en una unidad, esa unidad asigna heridas al líder a 5+ (no a 6+).

Ataque de área
Debe declarar una orden de disparo para usar esta habilidad. Realiza un disparo contra todas las tropas amigas y enemigas hasta a 10 cm de distancia del borde de la peana que no tengan cobertura total. Sufres -1D6 a tu tirada de disparo, además debes aplicar los modificadores al disparo habituales. No se considera un arma de disparo de corta distancia.

Ataque sorpresa
-1D6 a la Tirada de combate del enemigo.

Atormentar
La tropa contra la que está en combate cuerpo a cuerpo pierde los bonificadores por arma y por filas para cualquier combate que realice.

Atravesar
Las unidades que se encuentren a 5 cm de la retaguardia de la unidad impactada reciben los mismos impactos/2.

Azote del Jigoku
Cualquier criatura infernal o de muerte a menos de 10 cm sufre un penalizador de -1 en sus atributos de iniciativa y presencia.

Blanco móvil
Al disparar a un objetivo que está efectuando la acción de correr, ignora el penalizador habitual.

Bomba de Humo
No puede ser objetivo de disparos. Además suma 1D6 al movimiento de destrabar. En el turno en que se destraban no pueden ser objetivo de acciones por parte del rival.

Brutal
Siempre aplica el bonificador cuando carga, aunque inicie el movimiento dentro de la zona de control del enemigo.

Bushido
Suma +1D6 a la Tirada de Combate y +1D6 a la Tirada de Heridas.

Campanas de la muerte
Toda unidad a menos de 10 cm de la criatura debe superar un chequeo de honor. Si no lo supera sólo podrá recibir una orden durante este turno.

Carga veloz
En la carga puede desplazarse MOV +2D6cm (+3D6 si va montado).

Certero
Añade +1 a la Tirada de heridas cuando dispara.

Concentración
Añade +1 a la Tirada de combate (no en carga).

Contracarga
Lanzas +1D6 en combate al recibir una carga pero obtienes -1 a la tirada posterior de heridas.

Cruel
Está obligado a cargar a los enemigos heridos o aturdidos en su zona de control.

Curtido
En caso de empate en un combate, lo ganas si has obtenido más críticos que tu enemigo.

Dañar primero
Puedes repetir los dados fallidos en tu Tirada de heridas (solo una vez).

Daño mortal
Lanza un dado antes de realizar la tirada de heridas. Si obtienes en él un éxito (+4) el enemigo sufre un -1 a su Tirada de heridas.

Débil
Sufre un -1 a tu Tirada de heridas en combate cuerpo a cuerpo.

Desarmar
Anula los modificadores de armas de sus enemigos.

Desviar golpe
Aplicas -1D6 a la Tirada de combate de tu enemigo.

Devorar
Si esta criatura gana un combate cuerpo a cuerpo recupera una herida perdida. No puede superar su atributo de heridas ni resucitar bajas de una unidad.

Diestro
Puedes repetir la tirada para realizar una acción de interactuar.

Dos armas
La tropa gana +1D6 a su Tirada de Combate, tanto en combate como en carga.

Drenar vida
Para usar esta habilidad debe declarar una orden de disparo contra una unidad hasta a 20 cm. Si causa una herida, quien usa esta habilidad recupera un punto de vida.

Duro de pelar
Aplica un -1 al resultado de la Tiradas de heridas del enemigo.

El Tao
Cualquier Omnyouji que utilice la orden invocar a 20 cm o menos debe gastar un punto de ki adicional para la invocación.

Elegido del Jigoku
Esta miniatura es el principio del fin. Los poderes del Jigoku fluyen a través de ella convirtiéndola en su paladín de muerte y destrucción. Tiene las siguientes habilidades permanentes (HP): Terror, Kensei y Devorar.

Enorme
Esta tropa siempre suma +1 a su cómputo total de bajas tras un combate, aunque la unidad enemiga no debe retirar una miniatura extra.

Entre las sombras
El enemigo sufre un -1 a su tirada de Disparo al disparar contra esta tropa.

Entrenado
Gana el combate si empata.

Escudo espiritual
Selecciona una unidad hasta a 10 cm de quien usa esta habilidad o a él mismo. Cualquier ataque contra el objetivo sufre un -1 en la tirada de herir.

Escurridizo
+1D6 al desplazamiento para huir.

Esquiva
El enemigo repite 1D6 que tú elijas de la Tirada de combate o disparo.

Esquivo
Al recibir disparos tira 1D6, si sacas éxito (4+) divide los impactos recibidos entre dos.

Estandarte
Suma +1 al resultado de la Tirada de órdenes de la unidad en la que se encuentre.

Estratega
Puedes elegir una unidad/miniatura aliada por turno que se encuentre en tu zona de control para que repita su tirada de órdenes.

Etéreo
No puede recibir ni cargas de oportunidad.

Exorcismo
Las criaturas que se encuentren hasta a 20 cm del monje tienen -1 en presencia y sufren un -1 al cómputo global de bajas que han producido tras un combate (sólo a efectos de recuento, su enemigo debe retirar todas las bajas).

Experto
Puede relanzar 1D6 de la tirada de combate.

Explorar
Suma +1 a las Tirada de interactuar.

Fantasmal
Puede atravesar unidades enemigas y escenografía durante su movimiento. No puede ser objeto de reacciones durante su movimiento.

Fascinación espiritual
Cualquier enemigo, a menos de 15 cm, sufre un -1 en su tirada de órdenes.

Fe
Puede repetir un dado después de cualquier tirada de combate o de heridas (una u otra).

Finta
Anula los modificadores a la carga del enemigo.

Fortaleza
La criatura tiene una herida extra a las indicadas en su atributo de heridas.

Furia
Aplica +1 a la Tirada de combate y +1 a la Tirada de heridas.

Golpe Mortal
Gana un bono de +2 a la Tirada de heridas en combate cuerpo a cuerpo.

Grito de guerra
El enemigo al que cargues pierde 1D6 en su Tirada de combate.

Ígneo
La criatura está en llamas. Gana un +1 a la tirada de heridas.

Improvisar
Puede repetir una tirada de Interactuar.

Infección
Por cada baja que produce esta tropa el enemigo debe superar un chequeo de honor. Por cada fallo sustituye la baja por una miniatura nueva del mismo tipo que la tropa atacante.

Infiltración
Esta unidad no despliega al inicio de la partida. Selecciona y apunta en secreto un elemento de escenografía con un área de 10x10 cm o más que no esté en la zona de despliegue del enemigo. A partir del turno 2 podrá ser activada y aparecer en contacto con ese elemento. Sólo pueden usar una orden en el turno en que aparecen, aunque deben hacer su tirada de órdenes para ver si activan el ki.

Inmovilizar
Inmoviliza al enemigo que falla el chequeo de honor después de un combate cuerpo a cuerpo. Una tropa inmovilizada sólo puede utilizar la orden reactiva combatir con -1D6. Con cada activación debe superar un nuevo chequeo de honor para no seguir inmovilizado y activar normalmente.

Inmune al Terror
La tropa no sufre los efectos de las habilidades Miedo y Terror.

Jefe del Clan

Todas las unidades a 10 cm o menos del héroe pueden lanzar 2D6 en su tirada de órdenes y elegir uno de los dados.

JiuJitsu
Puede relanzar los resultados de 1 (sólo una vez) en las tiradas de heridas en combate cuerpo a cuerpo.

Juicio celestial
Cuando realice un combate cuerpo a cuerpo, la unidad oponente debe superar un chequeo de honor antes de iniciar el combate, si no lo supera recibe una herida automática. Si produce bajas, retírala antes del combate, si es una unidad, retírala del lado más cercano al que ataca.

Kenjutsu
Puede relanzar (sólo una vez) los resultados de 1 en la tirada de combate.

Kensei
Los resultados de 1 en la tirada de éxito en combate tanto del kensei como de su enemigo se consideran éxitos a favor del Kensei.

Latigazo de lava
Una unidad enemiga que esté a 10 cm o menos de distancia y con la que tenga línea de visión sufre 1D6 impactos. Aplica la habilidad ígneo a este ataque.

Líder
Todas las unidades amigas que estén en un radio de 10 cm del líder y vean o sean vistas por él obtienen +1 a la tirada de órdenes.

Líder Ashigaru
Todas las unidades ashigaru amigas que estén en un radio de 10 cm del líder y vean o sean vistas por él obtienen +1 a la tirada de órdenes.

Maldición
La tropa enemiga que sufra una herida causada por la criatura sufre un -1 a los atributos de Iniciativa y Honor para el resto de la partida. Una tropa solo puede sufrir la maldición una vez.

Manos de fuego
Ignora los modificadores de armadura y obtiene un +2 a la tirada de heridas.

Metralla
Todas las unidades en la zona de control de la unidad que recibe el impacto lanzan 1D6, con un resultado de +4 las otras unidades también son impactadas. Se debe realizar una tirada de daño independiente para cada objetivo. No se tendrá en cuenta ningún tipo de modificador ni al disparo, ni al daño, excepto el de cobertura.

Miedo
Cualquier tropa con línea de visión con la criatura y a menos de 30 cm, sufre un -1 en su tirada de órdenes.

Mimético
No puede ser objetivo de disparos.

Movimiento relámpago
Suma +2D6 cm al mover o correr (aparte del modificador por correr). Si realiza un movimiento, cualquier disparo posterior sufre un penalizador de -1 a impactar, haya corrido o no.

Ninjitsu
Puedes anular 1D3 impactos de la Tirada de combate de un enemigo (Tira 1D6, 1-2 es 1, 3-4 es 2, 5-6 es 3).

Odiado por los dioses
La tropa no puede relanzar ningún dado.

Odio a los hombres
Suma +1 a tu tirada de heridas si el enemigo es un humano masculino vivo.

Odio a los vivos
Suma +1 a tu tirada de heridas si el enemigo es un humano vivo.

Odio a.
Suma +1 a tu tirada de heridas si el enemigo pertenece al clan o tipo de tropa correspondiente.

Ojo de halcón

Suma +1 a su Tirada de Disparo si no mueve ni entra en combate antes del disparo.

Pánico
Una tropa enemiga en contacto con esta tropa no podrá usar ninguna de sus habilidades.

Perros de Guerra
Por cada miniatura con esta habilidad puedes poner un perro de guerra, sin coste, que se sitúa en la primera fila de la unidad. El perro tiene perfil de guerrero, pero con los atributos de ataque 3 y honor 0. Están equipados con armadura y su arma es de tipo 0. Si muere el dueño el perro escapa y se elimina de la batalla.

Piel de piedra
Cualquier ataque (cuerpo a cuerpo o disparo) contra la criatura sufre un penalizador de -1 en la tirada de herir.

Proyectil de ácido
Puede declarar una orden de disparo contra una unidad hasta a 20 cm. Tiene un bonificador de +1 a las tiradas de impactar e ignora las armaduras.

Proyectil de piedra
Puede declarar una orden de disparo contra una unidad hasta a 20 cm. Tiene un bonificador de +1 a la tirada herir.

Proyectil de Veneno
Puede declarar una orden de disparo contra una unidad hasta a 20 cm. Este disparo tiene la habilidad Armas envenenadas.

Punto débil
La miniatura con esta habilidad gana un +1 a su Tirada de heridas contra un enemigo.

Putrefacción
Los aturdidos infringidos al enemigo no se eliminan durante la fase de mantenimiento, sólo cuando se convierten en heridas.

Recarga rápida
Al final de la acción de disparar recarga automáticamente.

Reflejos
Después de que el enemigo haga una tirada de heridas contra la tropa con esta habilidad, ésta debe lanzar 1D6, si obtiene un éxito (+4) recibe la mitad de las heridas redondeando hacia abajo.

Romper el vínculo
Debes declarar una orden de disparar para usar esta habilidad. Elige una criatura invocada que esté a distancia corta. Cada jugador realiza una tirada de 1D6 y le suma, uno el honor del monje y el otro la presencia de la criatura. Si pierde la criatura sufre una herida extra, si pierde el monje o empatan, el monje recibe un marcador de unidad aturdida.

Sanar
Selecciona una tropa amiga situada hasta a 10 cm de la tropa con ésta habilidad, esa tropa pierde sus marcadores de herida y aturdido.

Secar la vida
Cualquier enemigo hasta a 10 cm (haya línea de visión o no) sufre un -1 a su tirada de combatir. Cualquier terreno de agua en ese radio se convierte en terreno seco sin penalizadores al movimiento hasta el final de la partida.

Servidor Omnyouji
El Omnyouji que lo domina recibe +1 punto de ki en cada activación. Solo puede recibir 1 punto aunque domine a más de un Shikigami.

Sigilo
Durante una acción de movimiento tus enemigos no pueden dispararte si estas a media-larga distancia

Suerte
Repite 1D6 de cualquier tirada, debes quedarte con el segundo resultado obtenido.

Táctico
Obtiene una acción adicional.

Temple

Las miniaturas que carguen contra figuras con temple reducen en 1D6 sus bonificadores al combate.

Terremoto
Debe declarar una orden de disparo para usar esta habilidad. Realiza un disparo contra todas las unidades (amigas y enemigas) que estén hasta a 10 cm y estén o no en su línea de visión. Tiene un bonificador de +1 a la tirada de impactar.

Terror
El enemigo debe superar un chequeo de honor para combatir contra la miniatura, de lo contrario reacciona huyendo. Las miniaturas de tipo Monje no necesitan pasar este chequeo.

Tierra Volcánica
Declara un disparo contra una tropa enemiga hasta a 20 cm que ve como la tierra bajo sus pies entra en ebullición. El enemigo debe realizar un chequeo de iniciativa por cada miniatura afectada, cada fallo implica una herida extra para la tropa. En una unidad sólo las miniaturas del frente se ven afectadas.

Tiro instintivo
Puedes disparar contra miniaturas que no tengas en línea de visión. Para ello, otra miniatura amiga debe ser capaz de ver al objetivo y a su vez tener línea de visión con la miniatura que realiza el ataque. Sólo se impactará con un resultado crítico.

Todoterreno
Ignora los modificadores de terreno difícil, pudiendo desplazarse la totalidad de su atributo de movimiento.

Tramposo
Antes de un combate lanza 1D6, si obtiene un éxito (+4) resta -1D6 a la tirada de combate de su enemigo.

Transferencia
Puede traspasar un marcador de herida de una tropa amiga a otra. Ambas tropas deben estar a menos de 10 cm de esta tropa.

Último aliento
Las miniaturas con esta habilidad no serán retiradas como bajas hasta el final del turno o hasta que fallen un chequeo de honor.

Valiente
Nunca huye.

Vampiro
La criatura tiene la habilidad volar. Por cada baja que haga al enemigo puede eliminar un marcador propio de herida y aturdido propio. No puede superar su atributo de heridas ni resucitar una baja de una unidad.

Velo
Ignora las zonas de control de sus enemigos. No puede recibir cargas de oportunidad.

Veloz
Siempre que se desplace sobre la mesa de juego añade 1D6 cm a su movimiento.

Venerado
Las tropas que estén 10 cm o menos de la miniatura con esta habilidad tienen un +1 a las Tiradas de Honor.

Ventisca
Las tropas enemigas a 10 cm de la criatura reducen su atributo de movimiento a la mitad.

Volar
La criatura puede ignorar obstáculos al mover. No puede recibir cargas de oportunidad a no ser que sea por parte de otra tropa voladora.

Yojimbo
Cualquier enemigo que atraviese su zona de control debe detenerse y resolver un combate contra esta miniatura a menos que el YoJimbo haya sido elegido como objetivo de la carga en un principio. Este combate no cuenta como una carga.

Zen
No tiene retaguardia.