kensei

el despertar

Versión Digital v2.4

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.
Vicent Pavia Juan.
Joshua Van Zaane.
Gregory Wright.
Jonathan Davidson.
Guillermo Eduardo Cabezas Castillo.
Ramón Pérez.

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, 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 como 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 podríamos 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 de 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:

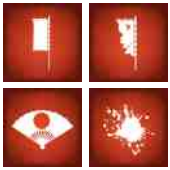
Miniaturas
Para empezar te recomendamos una de las cajas "Army Box" de Zenit Miniaturas con la que dispondrás de distintas unidades y héroes para empezar a montar y jugar.

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 recuperada 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 ❁

REGLAS

1. Introducción a Kensei 14

Resumen del juego 14
Resumen del sistema 15
Conceptos básicos 18
Turno de ejemplo 19
Tipos de tiradas 26

2. Tropas y unidades 28

Características de una tropa 29
Atributos de una tropa 31
Tipos de tropas 31
Unidades 32
Tipos de formación 32
Frente, flanco y retaguardia 33
Fuera de coherencia y formación 34
Zona de control 35
Hata-Jurushi 35
Líderes de ejército 36
General del ejército 36
Líder de unidad 36
Necesario en mil frentes 37
Tropas aisladas 37

3. Línea de visión y cobertura 38

Campo y línea de visión 38
Ver a través de las miniaturas 38
Tropas en cobertura 39

4. La batalla 40

Preparación de la batalla 40
Secuencia del turno 43
Fase de mantenimiento 44
Fase de iniciativa 44
Fase de activación 45

5. Órdenes 52

Órdenes de acción y reacción 52
Uso de las órdenes 53
Órdenes de movimiento 54
Órdenes de combate 56
Órdenes estáticas 60
Órdenes de apoyo 61
Órdenes espirituales 61
Órdenes de reacción 62

6. Combate 64

Combate cuerpo a cuerpo 64
Combate múltiple 68
Combate a distancia 70
Resolución del combate 72
Tirada de honor 74
Movimientos de melé 76

7. Armas y armaduras 78

Armas de combate cuerpo a cuerpo 78
Armas de disparo 79
Armaduras 79

REGLAS INTERMEDIAS

8. Reglas intermedias 80

Baraja de mando 80
Habilidades de las tropas 82
Tratos 83
Duelos de honor 84

REGLAS AVANZADAS

9. Poderes ocultos 86

Tropas espirituales 88
Criaturas mitológicas 90
Invocaciones 92

10. Máquinas de guerra 94

Conceptos básicos 95
Perfil de las máquinas de guerra 98
Sistema de disparo 100
Dotación de artillería 103

11. Batallas multijugador 106

12. Clanes 108

PREPARA LA PARTIDA

13. Creación de ejércitos 120

14. Escenarios de batalla 126

Elementos de escenografía 126
Elementos de escenografía especiales 128
Reglas generales de los escenarios 129
Escenarios 130

ANEXOS

Anexos: Listas de ejército 138
Anexos: Listado de habilidades 150

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 él 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 aun 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 "Kuroite" (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 batalla.

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 sobremanera a los daimyo 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 sólo 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, pretenden teñir de sangre toda la costa de las islas Dragón.

Hymukai

1. Ciudad Imperial & Palacio Mayor del Clan Kuge
2. Palacio Imperial de Invierno
3. Fortaleza Kaidan
4. Princial Fortaleza Buke
5. Principal Ciudad Otokodate
6. Templo Mayor Sohei
7. La Gran Cordillera

6
2
5
N
0
50
100 Kilometers
0
50
100 Miles

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 tropas 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 tropas (unidad o miniatura individual) por activar, el otro jugador puede activar una tropa más y, entonces, se **terminará el turno**. Un ejército grande es más complicado de gestionar. ¡Tener la iniciativa y activar tus tropas en el momento adecuado es crucial!.

Al activar una tropa 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 tropa, 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 la tropa que has activado; las **órdenes de reacción**, que podrás utilizar con cualquiera de tus tropas.

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.

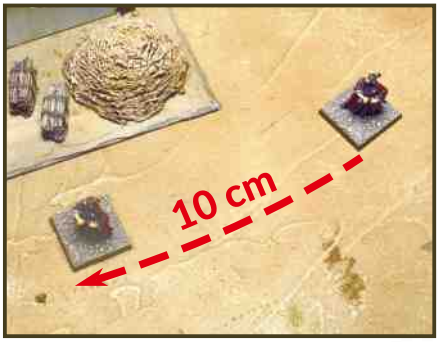
Hay varios tipos de tiradas utilizadas en distintas situaciones, explicadas más adelante en las reglas: Tirada de Estrategia, Tirada de Iniciativa, Tirada de Órdenes, Tirada de Combate, Tirada de Disparo, Tirada de Honor, Tirada de Presencia...

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**. Las distancias relacionada con la orden dada sólo se medirán en el momento de realizar la misma.



Marcadores

A lo largo del manual se hablará de una serie de marcadores (heridas, aturdidos, unidad en retirada, etc.). No son obligatorios pero el uso de estos marcadores te ayudarán a recordar los distintos estados de tus tropas, ésto hará 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 mí. 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!, ¡Hoi!"

¡Hoi!

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, de amarillo a la izquierda (1). Tú dirigirás las tropas azules a la derecha, del clan Buke (2). 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 usada**, 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

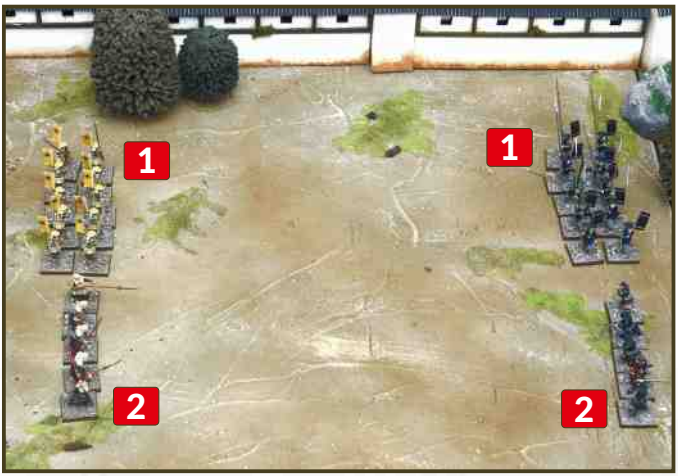
En este momento se decide qué jugador tendrá la iniciativa del turno a través de la **tirada de iniciativa**. Ambos jugadores realizan a la vez una tirada de 1D6 (igual que en la fase de despliegue). El ganador tendrá la iniciativa este turno y durante la siguiente fase de activación decidirá qué jugador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

Fase de activación

Esta es la principal fase del juego. Ambos jugadores vais a activar una a una vuestras tropas 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 usadas** y **comprobar fin del turno.**

Durante la **activación de unidades** ambos jugadores vais a elegir una de vuestras unidades que no tenga un marcador de Unidad Usada. 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 unidad activa, si consiguen un resultado de cuatro o más (4+), dispondrán de dos órdenes de activación, en cualquier otro



(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.

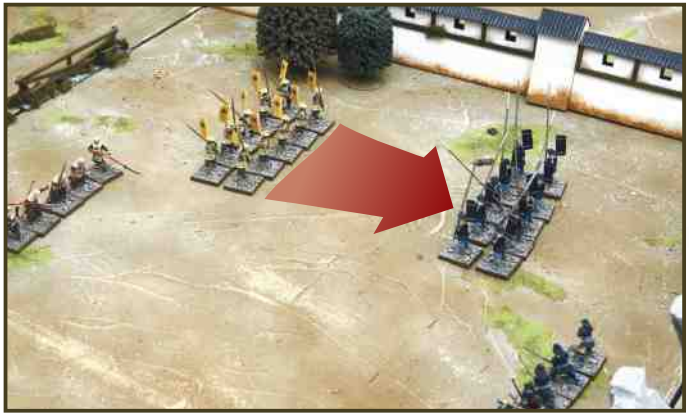
Al ser tu oponente el primero en actuar, declara una orden mover y desplaza su unidad activa 10 cm (su atributo de movimiento) hacia adelante. Concluido el movimiento, tú compruebas si debes reaccionar. No es el caso ya que no has recibido un ataque por lo que usas también la orden mover y desplazas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

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 conoce 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 como mínimo a 1 cm de las peanas de 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 Usada** (si no lo tenían ya) en este momento. Esto indica que no se podrán volver a activar hasta el siguiente turno.

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

Después de un combate, los jugadores eligen las bajas a retirar de la unidad contraria de entre las que estén enfrentando uno de los lados de sus peanas. 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.

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 usada, 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 usada.

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 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 se realizan dos tiradas: primero la **Tirada de Combate** o la **Tirada de Disparo,** usadas en el combate cuerpo a cuerpo o el combate a

distancia respectivamente, con las que se calcula el número de impactos producidos al enemigo. Después se realiza, en ambos casos, la **Tirada de Heridas**, con la que se calcula cuántos de esos impactos hieren finalmente al enemigo. El sistema de combate y cómo contabilizar los dados de las tiradas se explica en el capítulo de Combate.

Cuando se declara un combate cuerpo a cuerpo **ambos jugadores han de lanzar a la vez** sus Tiradas de Combate y Heridas, luchando y sufriendo heridas al mismo tiempo.

En un combate a distancia, será **el jugador que dispara** el único que realice sus Tiradas de Disparo y de Heridas.

Una vez conozcas las heridas totales después de un combate cuerpo a cuerpo o disparo, 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 señala las miniaturas de la unidad enemiga que su oponente debe retirar como baja. 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 igual o 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.

Al final de un combate cuerpo a cuerpo, las tropas que no huyan podrán realizar un movimiento extra para tapar esos agujeros que aparecieron en sus filas, reformar la unidad 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 combate directo, es decir, enfrentando uno de los lados de su peana con la de una miniatura enemiga que esté a menos de 1 cm de distancia, 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 o, lo que es lo mismo, que la dificultad se incrementa en ese valor. (ej: un -1 a la Tirada de Combate significa que debes restar 1 al resultado de cada uno de los dados o que la dificultad mínima para impactar en esa tirada es de 5+).

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 o 6 es un éxito. Sin embargo, tus tiradas se verán modificadas dependiendo de distintas situaciones por lo que alcanzar esta dificultad será más o menos difícil.

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 utilizan 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 Tirada de Heridas del enemigo sufra un -1. Por lo tanto quien quiera herirla deberá obtener un 5+ (5 - 1 = 4, la dificultad mínima) 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 porqué. 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 APRENDERÁS ❁

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 **Onmyouji**, 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 durante el manual hablemos de tropas o unidades, sin especificar nada más, nos referimos tanto a miniaturas individuales como a un conjunto de miniaturas que forman una unidad. En el caso de referirnos específicamente a una única miniatura la llamaremos tropa individual o miniatura.

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

1. Clase
La categoría como soldado de la tropa. Puede ser: Héroe (H), Élite (E), Guerrero (G), Aldeano (A), Komuso(K), Onmyouji (O), Criatura Colosal (C), Criatura Mayor (M) y Criatura Inferior (I).

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 (HP)**, que siempre se pueden usar; **De Ki (Sin marca)**, 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 (un tipo de arcabuz japonés), etc.).

Otros tipos de equipo pueden ser armaduras (lo que hace que sea más complicado herir a tus tropas) y monturas (como los 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, el Daimyo de una aldea aliada, maestros kensei del combate cuerpo a cuerpo... no hay dos iguales. Esas tropas están marcadas como **únicas** o **legendarias** 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.

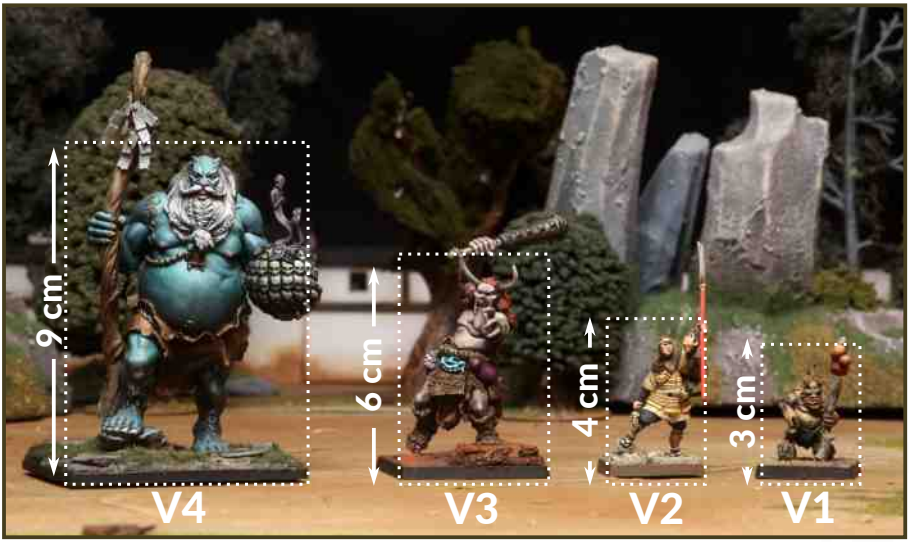
8. Volumen de la miniatura

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 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 3 cm
- **v2**: Tropas de tamaño humano. Altura 4 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 los puntos de 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 montado.

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) Élite	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 dividas 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 Onmyouji, 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 compuesta por varias miniaturas: 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.

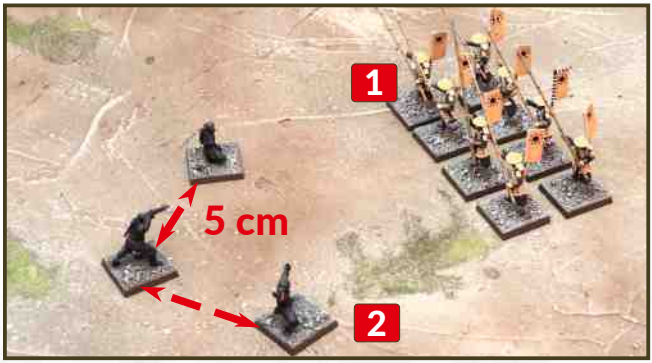
Formación cerrada

Todas las unidades, menos las de tipo hostigador, 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** y siempre que no tengan menos de 3 miniaturas. 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.

El lado por el que una unidad ataca a otra es aquel en el cual tiene más miniaturas en contacto con el objetivo del ataque. En caso de empate, se considera que el ataque se produce por el lado menos perjudicial para la unidad atacada.

> ej: una unidad de hostigadores en la que dos de sus miniaturas son atacadas por el flanco y una por la retaguardia recibe un ataque por el flanco.

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 cerrada.

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

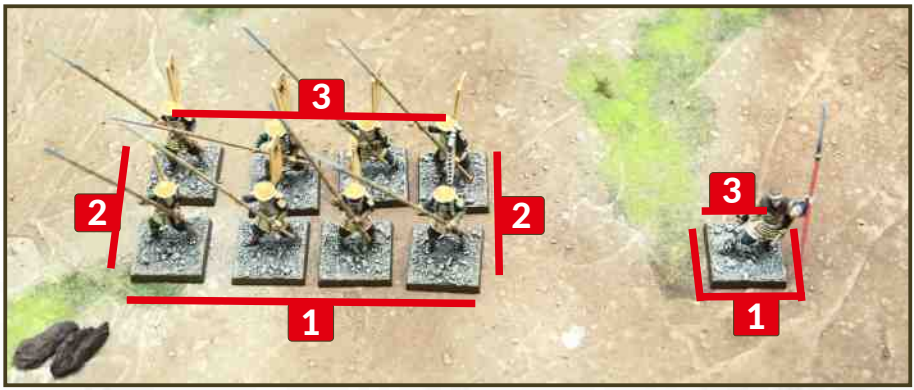
Ninguna unidad puede ser desplegada con menos de **3 miniaturas** en su frente, aunque podrán cambiar su formación al mover. En formación cerrada, el ancho máximo del frente es de **10 miniaturas**, sin poder ser superado en ningún momento de la partida.

Flanco

Son los laterales exteriores de la unidad. Indica la profundidad de la unidad y es más vulnerable a los ataques. Las miniaturas individuales y las unidades de hostigadores 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 elegir qué miniaturas de tu enemigo serán las bajas después de un combate, deberás intentar que esto ocurra.

Fuera de coherencia

Si una o más miniaturas de una unidad están separadas de las otras más de la distancia máxima permitida para su formación (1 o 5 cm), la unidad al completo estará fuera de coherencia, sufriendo una serie de penalizadores:

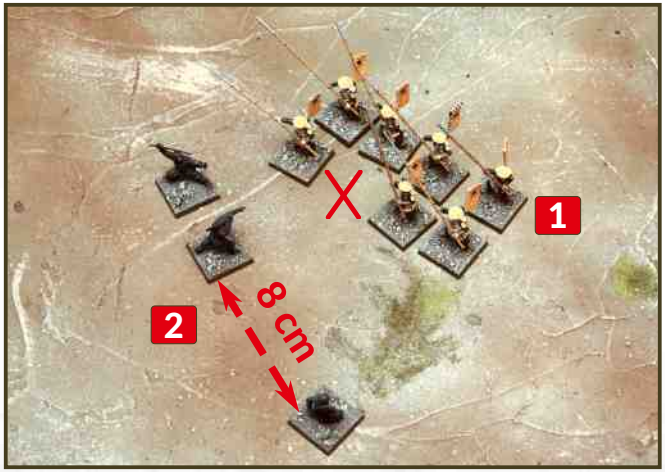
- pierde 1D6 a su tirada de combate durante un combate cuerpo a cuerpo.
- Si no estaban en combate cuerpo a cuerpo, sólo pueden utilizar las órdenes **Mover** o **Huir** hasta recuperar la coherencia.

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.

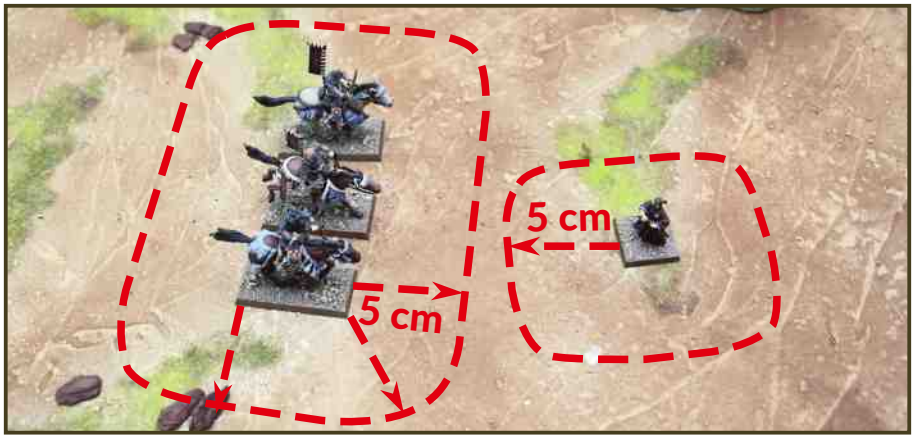
Además, si una unidad inicia un movimiento fuera de formación, está obligada a terminar su movimiento en una formación válida siempre que sea posible.



Los ashigaru (1) están fuera de formación al tener un hueco en 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 estar 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 y clase**. Puedes añadir uno por cada unidad que haya en tu ejército, como se indica en las normas de creación de ejércitos.

El Hata-Jurushi utiliza el perfil de la unidad en la que se encuentre.

Una unidad que incluya un Hata-Jurushi gana un **+1 a su tirada de órdenes** (debido a su habilidad permanente) y suma **+1D6 a su Tirada de Combate al cargar** mientras el portaestandarte siga vivo y esté en el frente de la unidad.

Durante un combate, la miniatura de Hata-Jurushi puede ser designada como baja de forma normal. Cualquier miniatura de la unidad a menos de 1 cm de donde cayó el portaestandarte y que no esté en combate cuerpo a cuerpo directo recogerá el estandarte después de la resolución del combate.

Si esto ocurre intercambia la miniatura con la del portaestandarte. Si no hay ninguna miniatura que pueda recogerlo, la unidad perderá el estandarte para siempre.

El **líder de unidad** no puede recoger el estandarte.

En un combate a distancia el Hata-Jurushi **no puede disparar**. (ver Tirada de Disparo en la sección Combate a Distancia). Si es la última miniatura de la unidad abandona el estandarte y toma su arma de disparo. Cambia el estandarte por una perteneciente a la unidad. El estandarte deja de tener efecto.

❁ LÍDERES DE EJÉRCITO ❁

Tú no eres infalible, quizás no aún. Como comandante, debes ser humilde y confiar en los héroes y grandes guerreros de élite de tu clan. Ésos 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 tendrá el **rango de Líder** en su perfil de las listas de ejércitos. 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 la tropa vea al general o éste sea el líder de la unidad, podrá repetir una tirada de honor no superada. Además, si el general está dentro de una unidad, todos esos hombres inspirarán al resto de las tropas, puedes medir desde los bordes de dicha unidad.

Muerte del general
Todas las tropas de ejército sufren un penalizador de **-1 a sus atributos de Honor e Iniciativa** hasta el final de la batalla.

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 puedes herir un líder enemigo con los **críticos** obtenidos en la Tirada de Heridas si así lo decides. (ver sección de combate). Si durante un combate las miniaturas de la unidad no pueden absorber todas las heridas antes de ser eliminadas, las heridas restantes se asignan al líder aunque no sean críticos.
- 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 debe hacer uso de sus armas, habilidades y equipo inmediatamente.
- **Siempre y cuando el líder se encuentre en el frente de la unidad**, ésta 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 el capítulo de Combate)

Ej. Un Daimyo (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 igual o superior** a la de la unidad. Clases ordenadas en orden descendente: Héroe, Élite, Guerrero y Aldeano. Cualquier otra clase no puede tener o ser un líder de unidad.
- Debe ser del **mismo tipo** (caballería, infantería...). Además, un héroe sólo puede unirse a una unidad con armas de proyectiles si él también va equipado con una del mismo tipo que el arma de la unidad.

❁ NECESARIO EN MIL FRENTES ❁

Tus líderes lucharán allí donde se les necesite. Se moverán entre unidades o se enfrentarán en solitario al enemigo, escribiendo su nombre en las leyendas.

Un líder de unidad **puede abandonar** la unidad en la que se encuentra siempre que la unidad no tenga un marcador de Unidad Usada ni de Unidad en Retirada y no se encuentren en combate cuerpo a cuerpo.

En el momento de la activación de la unidad y antes de realizar la Tirada de Órdenes, debes indicar a tu oponente que tu líder abandona su unidad. Coloca la miniatura del líder en cualquier punto de la zona de control de la unidad y ocupa su hueco, si es posible, con otra miniatura de la unidad.

Actúa entonces con normalidad con la unidad, que es la unidad activa. El líder se convierte en una unidad reactiva pero no recibe un marcador de Unidad Usada, pudiendo ser activada posteriormente durante este mismo turno.

Se supone que el líder abandona la unidad porque es requerido para otra tarea, por lo que éste **no podrá declarar una orden de combate durante todo ese turno** contra ninguna de las tropas enemigas atacada por la unidad que el líder acaba de abandonar.

❁ TROPAS AISLADAS ❁

Una miniatura se considera que está aislada por dos motivos:

1) Si es la **última** miniatura viva de su unidad, en cuyo sufre un -1 a todos sus atributos, menos al de movimiento y heridas.

2) Si no hay ninguna otra miniatura de su unidad dentro de la **distancia de coherencia** de la unidad. En este caso la miniatura aislada no aporta ningún dado a la Tirada de Combate de la unidad (ver sección Combate).

En ambos casos el líder de unidad no se ve afectado.

Línea de visión y cobertura

CAMPO Y LÍNEA DE VISIÓN

El **campo de visión** de una miniatura es aquello que una miniatura puede ver desde su posición. 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 tropas, tanto amigas como enemigas, cortan la línea de visión sobre tropas que se encuentren tras ellas y tengan un valor de volumen igual o menor. Si el volumen de la tropa interpuesta es menor o no ocultan completamente el objetivo que estamos mirando, la línea de visión será parcial.

Una tropa 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 tropas.

Una unidad es un bloque sólido siempre que mantenga una formación cerrada. Se puede ver a través de ellas sólo cuando la unidad esté en formación abierta o fuera de coherencia, comprobando miniatura a miniatura.

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.

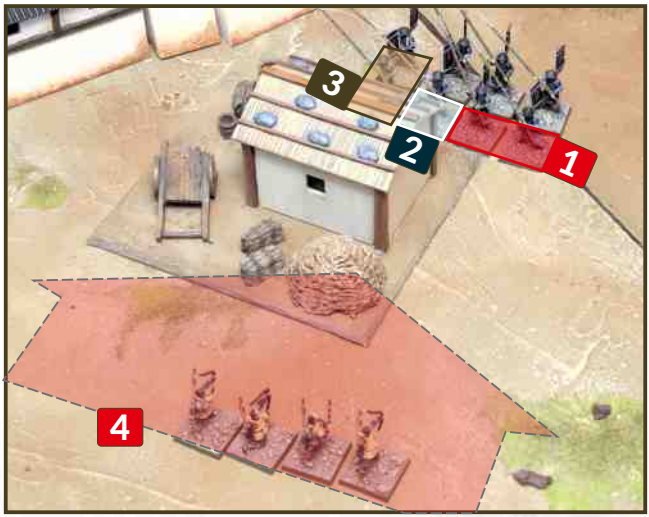
❁ TROPAS EN COBERTURA ❁

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 **dos tercios de todas las miniaturas visibles** están en cobertura. Las miniaturas de una misma unidad no se ofrecen cobertura entre sí.

La cobertura aplica un penalizador de **-1 a las Tiradas de Combate y de Disparo** del jugador que ataca a la tropa a cubierto, de forma que cuando atacas a una tropa enemiga en cobertura debes obtener un 5+ para que el dado se considere un éxito (5-1 = 4, el resultado mínimo para obtener un éxito) , siempre y cuando no haya otros modificadores.

El campo de visión de la unidad de arqueros abarca 180 grados desde la parte trasera de su peana (4). Las miniaturas visibles de la unidad de lanceros son (1) y (2). Las miniaturas (1) no tienen cobertura, las miniaturas (2) tienen cobertura parcial y las miniaturas (3) tienen cobertura total. La unidad no está en cobertura frente a los arqueros porque menos de los dos tercios 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.

Tirada de estrategia

Antes de comenzar la partida, 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), será el primero en empezar a colocar la escenografía y empezará a desplegar sus tropas en primer lugar. En caso de empate, se repite la tirada.

La mesa de juego y escenografía

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 cm** (normalmente los ejércitos despliegan en el lado largo). Si jugáis partidas en grupo o batallas muy grandes usad un área mayor.

Para colocar la escenografía, los jugadores podéis pactar un trasfondo de batalla y un mapa con anterioridad. Recuerda que debéis incluir los elementos mínimos necesarios para realizar la misión del escenario de batalla.

Cuando no se pacte el terreno de juego, utilizad la siguiente regla para colocar los elementos de escenografía.

Primero los jugadores debéis separar, de vuestra colección de escenografía, los **elementos necesarios** para la misión. El resto de elementos que no son obligatorios los llamamos elementos genéricos de escenografía. Estos elementos pueden ser de cualquier tipo: árboles sueltos, barriles, bosques, murallas, colinas, casas, etc.

El jugador que ganó la **Tirada de Estrategia** lanza 1D6 + 1. El resultado final es el número de elementos genéricos que se pueden añadir a la mesa. Además cada jugador puede incluir uno o más elementos genéricos dependiendo de su Nivel de Comandante: Hattamoto = 0, Taisho = 1 y Daimyo = 2 elementos de escenografía genéricos extra.

Los jugadores debéis colocar los elementos de escenografía de forma alterna, uno tú, uno él, separados como mínimo 20 cm entre sí.

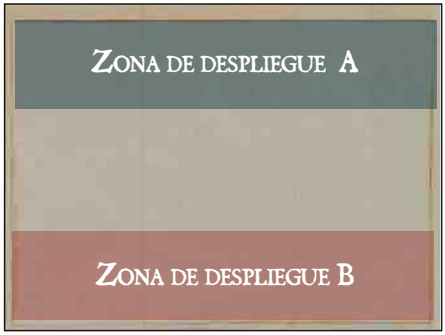
Primero colocad los elementos de escenografía genéricos que modifican el suelo (como las colinas). Después continuad, igualmente de forma alterna, con los elementos obligatorios y terminad con el resto de elementos genéricos hasta que estén todos sobre la mesa. El terreno de juego estará entonces preparado.

Lee la sección **Escenarios de Batalla** para más información sobre la escenografía.

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.

En este momento el jugador que ganó la Tirada de Estrategia elige el lado de la mesa en el que va a jugar y el papel del escenario de batalla (atacante o defensor) que jugará.



Como norma general, los jugadores colocan sus tropas 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.

El ganador de la tirada de estrategia empezará colocando la primera tropa.

Primero se colocan las unidades de más de una miniatura. Un líder de ejército que vaya dentro de una unidad, siendo su líder, debe ser desplegado a la vez que ésta. Cuando todas esas unidades han sido desplegadas continúa con las tropas que vayan en solitario (líderes sin unidad, seres espirituales, etc.) manteniendo la alternancia entre los jugadores.

Las unidades de más de una miniatura deben ser desplegadas **en formación** (cerrada o abierta, dependiendo de la unidad) y ninguna puede tener **menos de 3 miniaturas**.

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, ¡Hoi!

❁ SECUENCIA DEL 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.

RESUMEN SECUENCIA DEL TURNO
1. MANTENIMIENTO
Descarta y roba nuevas cartas de mando. Comprueba si uno de los ejércitos ha entrado en retirada. Realiza una Tirada de Honor para cada tropa con un marcador de Unidad en Retirada. Retira marcadores de Unidad Usada y Aturdida de ambos ejércitos.
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 Usada. 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 Usada. **3.5. Comprobar 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.

❁ FASE DE MANTENIMIENTO ❁

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

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.

Roba nuevas cartas de mando. Cuando juegues con las reglas intermedias de baraja de mando, descarta todas las cartas que tengas en tu mano y roba tantas cartas de mando como corresponda al tamaño de la batalla (4, 5 o 6 para 200, 400 y 600 puntos de ejército respectivamente). Podrás usarlas a partir de este momento.

Tropas en retirada: Los dos jugadores deben realizar una nueva Tirada de Honor por cada tropa que tenga un marcador de **Unidad en Retirada**. Aplica un -1 a esta Tirada de Honor si la tropa está en combate cuerpo a cuerpo contra una tropa enemiga.

Si se consigue un **éxito** retira el marcador de unidad en retirada. La tropa deja de huir y puede ser activada normalmente durante la fase de activación. Si la tirada es un **fallo**, se supone que los soldados se han dispersado completamente y que no volverán a la batalla. Elimina toda la unidad o miniatura que pasa a ser parte de las bajas causadas por el enemigo.

Retira marcadores. Retirad todos los marcadores de **Unidad Usada** y **Unidad Aturdida** (recibido tras un combate cuerpo a cuerpo).

❁ 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 tropas de una en una, les asignan órdenes, mueven, combaten, etc.

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

Activación de unidades

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

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

A ambas tropas elegidas las llamamos las **unidades activas** para esta fase de activación. Al resto de tropas 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.). Sólo 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 tropas actúan. Veamos cómo se hace.

Cada jugador tiene ahora 1 o 2 órdenes de activación, conseguidas anteriormente en su tirada de órdenes. El jugador que activó su tropa 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. Puede producirse una de las situaciones de la tabla de reacciones y el jugador debe actuar en consecuencia **inmediatamente**.

Cuando un jugador se quede sin órdenes de activación, pero cualquiera de sus tropas sea afectada por una orden del enemigo, ésta puede 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 consiguió en la Tirada de Órdenes y aún la mantiene.

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 Usada 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 Usada 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 o es la unidad activa y ya usó una orden de combate, sólo puede usar una orden de reacción. En ambos casos, el jugador gasta una orden de activación, si le queda alguna, en este momento.

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 Usada** 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 tropa cada uno, aún os quedan muchas más en el ejército. Esta fase de activación se repite mientras los dos jugadores tengan tropas por activar. En el momento en que uno de los jugadores ha activado todas sus tropas, el otro jugador puede llevar a cabo una última activación con una de sus tropas no usadas, 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 Usada (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

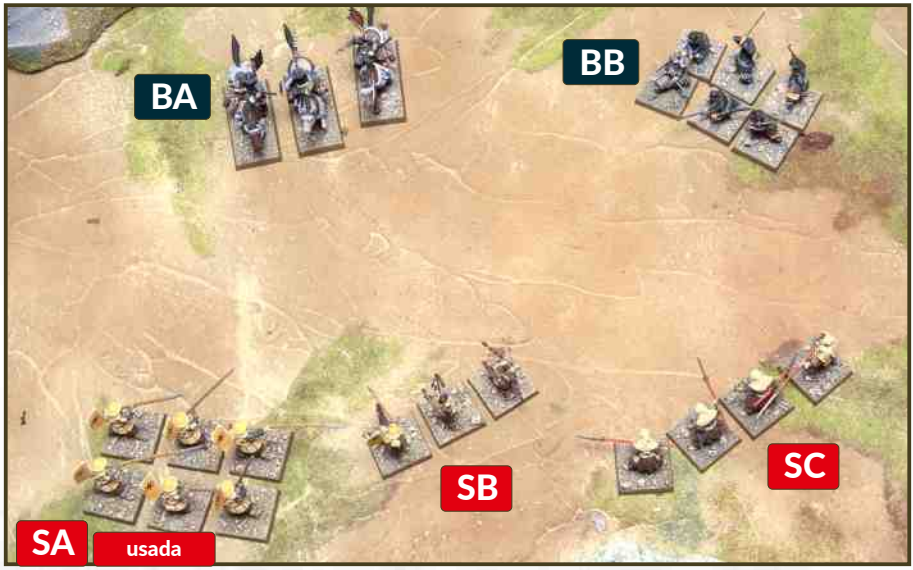
En un flanco de la batalla, tres unidades Sohei (SA, SB, SC) se enfrentan a dos unidades Buke (BA, BB). La iniciativa del turno la consiguió el jugador Sohei al principio del mismo, durante la fase de iniciativa. Decide actuar primero y se dispone a indicar cual va a ser su unidad activa.

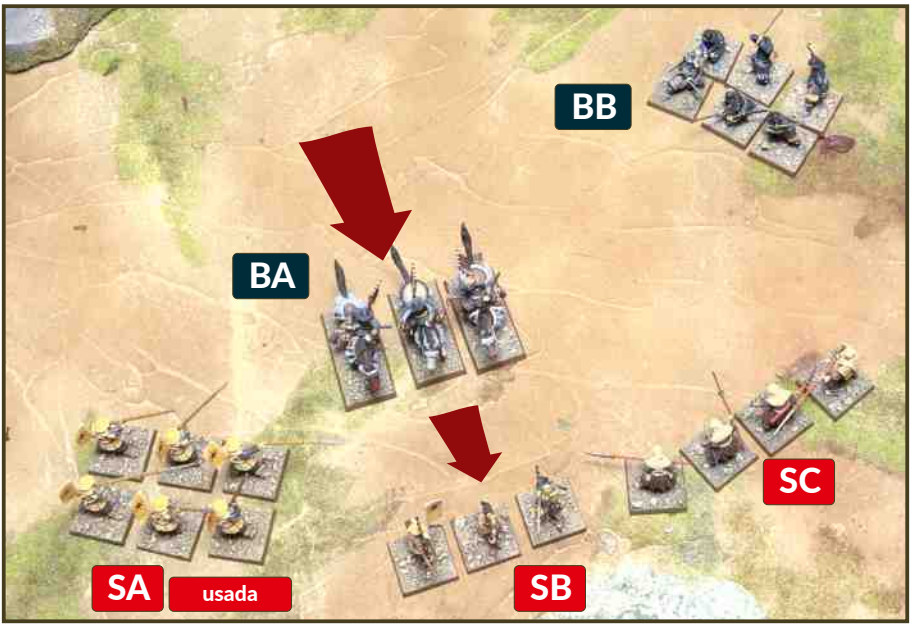
Su unidad SA tiene un marcador de Unidad Usada (que en la activación anterior arrasó una unidad Buke que ya fue retirada de la partida), lo que impide que pueda volver a ser activada, decide que va a activar la unidad SB. Le toca elegir al jugador Buke, como ninguna de sus unidades está usada, puede 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 3. La unidad Buke puede mover hasta 18 cm (15 cm de atributo de movimiento de la caballería más 3 de resultado del dado), 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 Usada, 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 obligada a realizar su movimiento de carga y mueve los 18 cm. No se trata de una carga fallida (en la que sólo movería los 15 cm del atributo de movimiento) ya que la unidad enemiga estaba dentro de la distancia de carga antes de huir. No alcanzará a la unidad Sohei, aunque se quedará muy cerca.

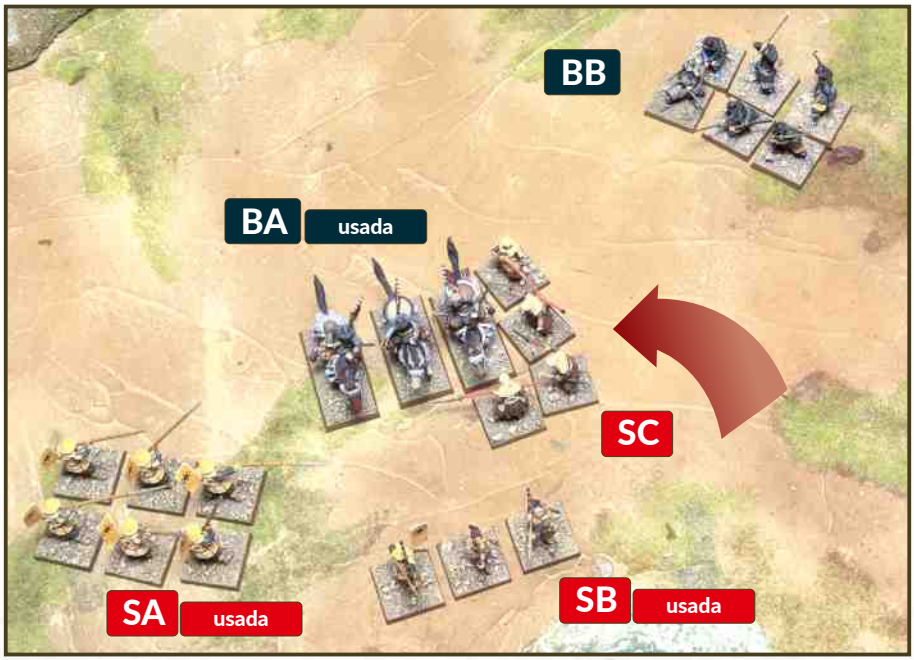
Ambas unidades son marcadas como Unidades Usadas. Se termina su activación y se debe continuar con otras unidades aún no usadas de los ejércitos.

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 Usada 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 Usada, 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 usada 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 Usada, 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 tropas, 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 las tropas que reciben un ataque de algún tipo (ya sean unidades activas o reactivas). A continuación está la tabla de órdenes disponibles según cada tipo, cuándo y cómo se puede usar cada orden se encuentra en su descripción.

Tabla de Órdenes		
TIPO	ÓRDENES DE ACCIÓN	ÓRDENES DE REACCIÓN
Movimiento	Mover Correr Reagrupar	Huir
Combate	Combatir Cargar Destrabar Retar a duelo Disparar	Combatir Carga de Oportunidad Aguantar y disparar
Apoyo	Potenciar	-
Estáticas	Recargar Parapetar Interactuar	-
Espirituales	Absorber ki Invocar 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 tropa. 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. Durante una activación, una tropa puede recibir cualquier combinación de órdenes teniendo en cuenta estas condiciones y restricciones:

- Una tropa no puede recibir dos órdenes de combate de acción, 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 al menos una orden de acción o reacción válida **si es objetivo de una orden combatir**:

- Si es la unidad activa, puede declarar al menos una orden de acción de combate o una orden de reacción válida.

- Si es una unidad reactiva sin marcador de Unidad Usada, debe declarar una orden de reacción válida.
- Si es una tropa con un marcador de Unidad Usada, debe declarar automáticamente la orden **Combatir** de reacción.

Si la tropa **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 activas ❁

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).

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.

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 miniatura de la unidad más alejada de la posición final.

Un movimiento no puede terminar en combate cuerpo a cuerpo con una tropa enemiga (a 1 cm o menos de la tropa), en ese caso se debe usar la orden cargar.

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. Además, 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 ni amigas ni enemigas salvo si se trata de una miniatura amiga individual, pero en este caso debe ser traspasada completamente, es decir, la miniatura atravesada no puede quedar dentro de la formación de la tropa que la traspasa.

Durante un movimiento se puede cambiar la formación y la dirección del frente. Todas las miniaturas deben mirar en la dirección del frente.

Elementos de escenografía iguales o menores a **dos tercios** de la altura del volumen de la miniatura, 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. Las miniaturas de una unidad pueden rodear siguiendo cualquier recorrido siempre que la unidad termine en una formación válida.

Trepar

Una tropa a pie y que a su vez tenga una formación abierta o sea una miniatura individual puede trepar durante un movimiento. Puede hacer desplazamientos verticales que consumen el doble de movimiento. Es decir, para trepar 4 cm la miniatura debe poder mover aún 8 cm.

Sólo si la miniatura puede mantenerse sobre el elemento de escenografía puede quedarse sobre éste. En otro caso debe poder pasar al otro lado con el movimiento.

Tras un movimiento de subida o de bajada coloca la peana de la miniatura con su borde trasero lo más cerca posible del lado del elemento escalado. El colocar la peana de este modo no consume movimiento. Cualquier desplazamiento realizado sobre el elemento de escenografía debe ser sumado al movimiento de la tropa.

Ninguna miniatura puede terminar su movimiento en mitad del movimiento vertical. Una unidad de hostigadores no puede quedar partida, deben trepar todas las miniaturas o ninguna.

Las tropas sobre la escenografía se consideran en **cobertura** y sólo pueden disparar a tropas enemigas de menor altura a la que ellos están situados (y ser objetivo de disparo por parte de estas tropas) si están pegadas al borde que les da línea de visión con la tropa enemiga.

Las tropas con armas de hoja y asta larga (tipo 1 y 2: yari, naginata,etc.) pueden atacar a las tropas situadas sobre un elemento. Se siguen las reglas habituales de combate. Las tropas sobre el elemento deben estar pegadas a uno de los bordes y el atacante debe estar situado a menos de 1 cm de ese borde. Si una de las dos unidades huye del combate el enemigo no podrá perseguirlo.

> ej. Para pasar un muro de 5 cm de alto y 2 cm de ancho el movimiento total serían 20 cm: 10 cm para subir y 10 cm para bajar. El muro es menor de 2.5 cm de ancho y no hay desplazamiento sobre el elemento.

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 **Tirada de Disparo del enemigo sufre un -1** para impactar sobre esa tropa.

Hay ciertas restricciones a la hora de 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.
- 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.

En el momento en que entra en la unidad la activación del líder termina. La unidad puede ser activada de forma normal, junto con el líder,si la unidad no tenía un marcador de Unidad Usada.

El líder no podrá abandonar la unidad en el mismo turno en el que ha utilizado esta orden reagrupar.

❁ Órdenes de combate activas ❁

Una tropa sólo puede recibir una **orden de combate de acción** por activación.

Combatir

Cualquiera de tus tropas que tenga el borde de su peana 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.

Una tropa con **armas de pólvora** recibe un marcador de armas descargadas cuando realiza un disparo.

Si una tropa tiene un marcador de armas descargadas no puede disparar. Debe usar una orden Recargar para eliminarlo y poder volver a utilizar posteriormente una orden Disparar.

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** alejándose del combate y manteniendo su encaramiento.

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 de forma voluntaria.

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.

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 sección de Combate).

Una unidad **fuera de coherencia** no puede cargar. Una unidad fuera de formación sí puede cargar pero no recibe el bonificador de +1D6 a la Tirada de Combate.

Después de declarar esta orden, tu tropa puede hacer un movimiento y un combate cuerpo a cuerpo si dos miniaturas enemigas enfrentan un lado de sus bases a menos de 1 cm. La tropa enemiga debe declarar cómo **reacciona** antes de que hagas el movimiento.

Una vez tu oponente ha declarado su reacción, lanza 1D6 y suma el resultado al atributo de movimiento de tu tropa. Ese es la distancia de carga, el movimiento máximo en cm al que puedes desplazar tus miniaturas. Mide entonces si la tropa enemiga está dentro de esta distancia de carga y al menos dos miniaturas enemigas pueden enfrentar uno de los lados de sus bases. Si es así la **carga es un éxito**, si no es así la carga es una **carga fallida**.

Si la tu oponente usó una orden Huir, ahora realizará el movimiento de huida de su unidad (ver orden Huir). Luego tú moverás tus miniaturas. Por lo tanto, se comprueba si la carga es fallida o no antes del movimiento de huida.

Si la **carga fue un éxito**, tu tropa mueve el movimiento de carga en cm hasta colocarse a 1 cm de la tropa enemiga y, por lo tanto, en combate cuerpo a cuerpo. Si fue una **carga fallida**, mueve tu tropa hasta su atributo de movimiento en centímetros en esa dirección.

En el caso de que la tropa enemiga huyese puede ocurrir que tu tropa no la alcance (incluso en una carga exitosa y moviendo el máximo de la distancia de carga) por lo cual nada más ocurre. En el caso de que tu tropa alcance al enemigo se resolverá un combate cuerpo a cuerpo en el que tu unidad ataca por la retaguardia enemiga.

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).

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.
- 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.

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.

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 tropas enemigas se resuelve una vez todas las órdenes de acción y reacción hayan sido declaradas y sus movimientos realizados.

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 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 sus marcadores. Todas las armas empiezan la batalla cargadas.

Parapetar

Tu unidad cierra filas y utiliza unos parapetos para proteger su avance. Aplica un **-1 a las Tirada de Combate y Disparo del enemigo.**

Tú modificas en **-2D6** a tu Tirada de Combate cuerpo a cuerpo y Tirada de Disparo.

Debe recibir un marcador de unidad parapetada, el cual perderá en cuanto la unidad 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 y no pudiendo estar trabados en **cuerpo a cuerpo** al usarlas. Estas órdenes espirituales pueden ser usadas si juegas con las reglas avanzadas de poderes ocultos.

Absorber ki

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

Invocar

Un Onmyouji 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 Onmyouji enemigo. El komuso debe estar como máximo a **media distancia** (40 cm o menos) del Onmyouji y no necesita tener línea de visión con él.

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 ❁

Si la tropa que reacciona no tiene un marcador de Unidad usada puede utilizar cualquiera de estas órdenes. En otro caso solo puede reaccionar usando Combatir.

COMBATIR

Ya vimos que esta reacción se puede utilizar cuando una de tus tropas es objetivo de un combate cuerpo a cuerpo y es una de tus unidades reactivas, o si siendo la unidad activa, ya no le quedan órdenes de activación o ya empleó una orden de combate.

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 Usada 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. Gira las miniaturas sobre sí mismas manteniendo su posición y después realiza el movimiento de huida. El frente pasa a ser la retaguardia al huir (si había un héroe o portaestandarte en el frente de la unidad, éstos quedarían en la retaguardia al huir la unidad).

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. (ver Resolución del Combate)

La tropa es marcada como **Unidad Usada** en el mismo momento que declara huir, pierde cualquier orden de activación que tuviese y no podrá recibir más órdenes de acción hasta el siguiente turno.

Además, la tropa entra en el estado **Unidad Deshonrada** (recuérdalo con un marcador). Sufre un penalizador de -1 a sus atributos de Honor e Iniciativa para el resto de la partida (incluido su líder de unidad si lo tuviese). Este marcador no es acumulable.

Carga de oportunidad

Una tropa sin marcador de Unidad Usada 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 disparar

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 que usa esta reacción no podrá responder en el combate cuerpo a cuerpo y no realiza la **Tirada de Combate**.

Las bajas que sufre la unidad que carga se retiran, antes de llegar al combate, de entre las filas más cercanas a la tropa que dispara. 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 a menos de 1 cm de distancia, 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.

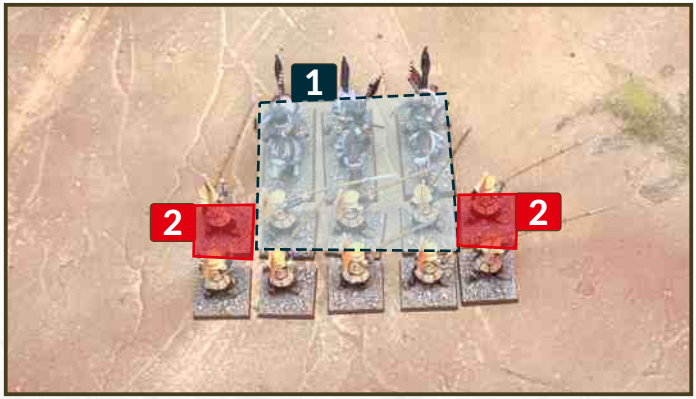
Dos unidades están en combate cuerpo a cuerpo si al menos una de sus miniaturas está en combate cuerpo a cuerpo directo.

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 y enfrentando completamente uno de sus lados. Las miniaturas posicionadas diagonalmente (enfrentando una de las esquinas de sus peanas) 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 declarar 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

Ésta 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 cuántos 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 que se encuentra después de las tablas de la Tirada de Combate.

La Tirada de Heridas también puede verse modificada por los factores descritos en la tabla de dificultad a herir que se encuentra junto a la tabla de Tirada de Heridas, modificando la dificultad para herir, que es 4+ como en todas las tiradas de éxitos.

3. Resolución del combate

Una vez 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 abandonar el combate 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 o sea una miniatura aislada, 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 de la segunda fila para atrás 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 unidad carga con un **Hata-Jurushi** en el frente.
-1D6	si tu tropa tiene un marcador de **Unidad Usada**.
-1D6	si tu tropa combate utilizando la orden de **reacción** combatir.
-1D6	si tu unidad está **fuera de coherencia.**
-2D6	si tu tropa tiene un marcador de **Unidad en Retirada o Parapetada**

DIFICULTAD A IMPACTAR	Dificultad **4+**. Modificadores a la **Tirada de Combate**
-1	si la tropa enemiga está en cobertura o parapetada
-1	a una unidad de disparo que recibe una carga. Sólo sufre este penalizador en el combate que se produce con la carga.
+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, +1D6 por tener dos filas completas. Lanzarás 12 dados de combate. Además, tu Tirada de Combate tiene un bonificador +1 por estar atacando por el flanco. Haz tu tirada, por cada dado con un resultado de 3+ (igual o mayor a 3) el enemigo sufre 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.
	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.
	6 natural	Es un crítico y causa siempre una herida sin importar los modificadores a tu tirada. Si tu tropa combate contra una unidad con un líder de unidad dentro y éste está en combate **cuerpo a cuerpo directo**, 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.

DIFICULTAD A HERIR	Dificultad **4+**. Modificadores a la **Tirada de Heridas**	
	-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 Tirada de Heridas tiene un penalizador de -1 por armadura, por lo que para herir necesitas un 5 (5 -1 = 4) 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.

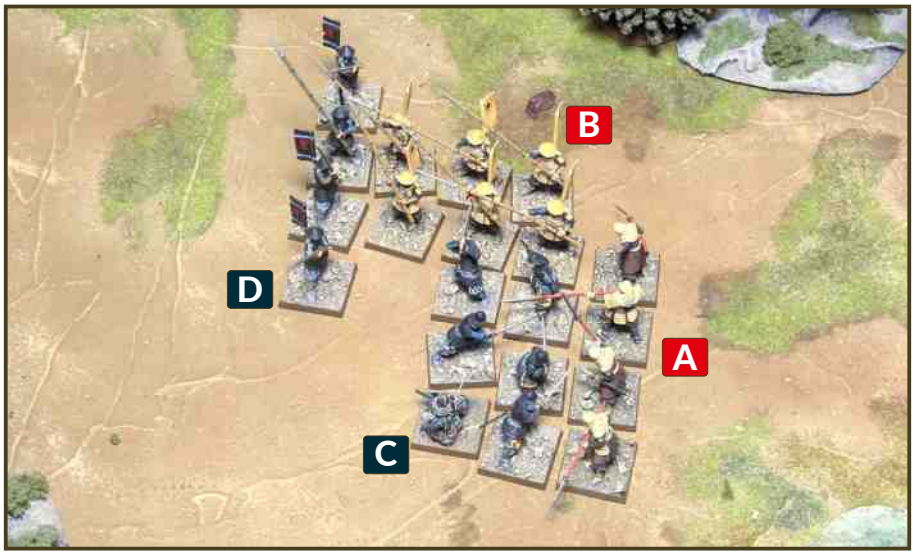
El combate se resuelve considerando cada bando como una sola unidad, sumando las bajas producidas por cada bando. Huyen o se mantienen todas las tropas de cada jugador.

La Tirada de Honor se realiza utilizando el atributo de Honor más alto de entre las tropas perdedoras involucradas.

Resuelto el combate todas las unidades que han recibido órdenes son marcadas como **unidades usadas**.

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.

Durante un combate múltiple puede ocurrir que tus tropas eliminen totalmente a las tropas enemigas antes de terminar el combate. Aquellas de tus tropas que no hayan combatido deben recibir una (y sólo una) **orden que no sea de combate** y realizarla en ese mismo momento. Estas tropas recibirán el marcador de Unidad Usada cuando la orden haya sido completada.



Ejemplo

La unidad A y B pertenecen al clan Otokodate. La C y D al clan Buke. Ninguna ha sido usada.

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 la unidad B puede 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 un ataque de oportunidad sobre la unidad B. Ésta recibirá otro ataque de oportunidad de la unidad C al haber declarado ésta también combatir.

Los combates entre cada par de unidades se resuelven de la forma normal. Es decir, si todas estas unidades hubiesen declarado combatir, la unidad C combatiría con sus tres miniaturas del frente contra la unidad A y con sus dos miniaturas del flanco contra la unidad B. La miniatura de la unidad C que está en cuerpo a cuerpo con ambas unidades enemigas forma parte de ambos combates.

❁ 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	de 0 a 20 cm.
Medio alcance	de más de 20 a 40 cm.
Largo alcance	de más de 40 a 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, ésta es la primera tirada de éxitos que debes hacer (sólo tú) para determinar cuántos impactos consiguen tus disparos.

Para calcular el número de dados a lanzar y los modificadores a tu Tirada de Disparo utiliza las tablas tirada de disparo y dificultad a impactar de la siguiente página.

Las tropas 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 los modificadores a la Tirada de Heridas en la tabla de 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 cuántos impactos causa.

2. Tirada de heridas
El jugador que dispara lanza dados para ver cuántos 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 y flanco) que tenga **línea de visión** con el objetivo. Si el **líder de unidad** o el **hata-Jurushi** es una de esas miniaturas, no se cuenta.
+XD6	Si entre las miniaturas anteriores hay un **líder de unidad**, 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.
-2D6	si tu tropa tiene un marcador de **Unidad Parapetada**.

DIF A IMPACTAR	Dificultad **4+**. Modificadores a la **Tirada de Disparo**
-1	si la tropa objetivo está en cobertura o parapetada.
-1	si se dispara contra una miniatura individual.
-1	si se dispara contra una tropa que ha corrido en este turno.
-1	si se dispara con armas de pólvora a larga distancia.

DIF A HERIR	Dificultad **4+**. Modificadores a la **Tirada de Heridas**
-1	Si la tropa objetivo tiene armadura, excepto si se dispara con armas de pólvora.
-1	si la tropa objetivo va montada.
+1	si se dispara con armas de pólvora e ignora la Armadura Samurai.

TIRADA DE HERIDAS	**Se lanzan los dados que fueron impacto en la Tirada de Disparo**
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.
6 natural	Es un crítico y causa siempre una herida sin importar los modificadores a tu tirada. Si disparas contra una unidad que tiene un líder de unidad, tú decides si la herida la sufre la unidad o el líder, siempre que éste sea una de las miniaturas afectadas por el disparo. El líder sólo puede ser herido con críticos cuando va dentro de una unidad.

❁ 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 dos tropas, siendo al menos una de ellas una unidad de más de una miniatura, se considera la **unidad perdedora** a 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.

La tropa (unidad o miniatura individual) que elimina totalmente a su oponente es la unidad vencedora, independientemente del número de bajas o heridas sufridas.

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.

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.

Los pasos son: **Proteged al líder**, **Retirada de bajas**, **Tirada de Honor** y **Movimientos de melé**.

Proteged al líder

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. Para hacerlo puedes lanzar 1D6 por cada miniatura de su unidad a 1 cm o menos del líder que estés dispuesto a sacrificar. Por cada 4+ obtenido, una herida asignada al líder pasa a ser asignada a la unidad. Retira las nuevas bajas de entre las miniaturas junto al líder.

> Ej. Un líder de unidad al que le quedaban 2 heridas recibe 3 heridas en combate y resultaría muerto. A su alrededor hay 4 miniaturas de la unidad, por lo que el jugador decide lanzar 3D6 para intentar salvarlo (podría lanzar hasta 4D6) ¡obtiene dos éxitos!!
>
> El líder aguanta vivo con sólo 1 herida. La unidad recibirá 2 heridas extra.

Retirada de bajas

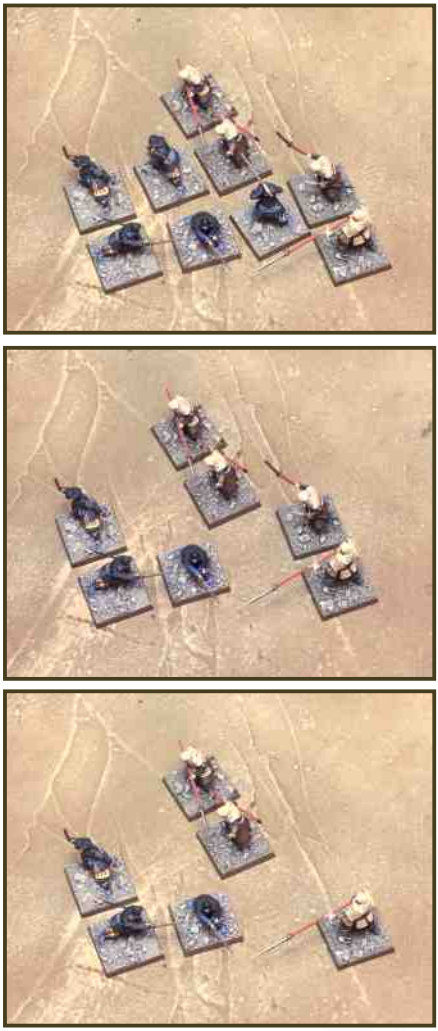
Ya debes saber cuántas heridas recibe tu tropa. Cuando una tropa recibe tantas heridas como su atributo de Heridas, se produce una baja. Un guerrero es baja si recibe 1 sola herida, una tropa de élite aguanta 2 heridas antes de ser baja y un héroe puede recibir 3.

- Si la tropa es una miniatura 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 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 miniaturas que son baja son **señaladas** 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 estaban en combate cuerpo a cuerpo en el momento del combate, seguidas de las que estaban 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 señalar las bajas enemigas, después lo hace su oponente.

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



Como los monjes han ganado el combate 2 a 1, señalan las bajas de su enemigo primero que son retiradas inmediatamente. Luego lo harán los samuráis.

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.

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

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 **tropa 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 alguna **regla** o **habilidad** así lo requiere.

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 el jugador falla puede ocurrir que:

- **La unidad se repliega**: La unidad que tenga su primera y segunda **filas completas** se retira moviéndose 2D6 cm si va a pie o 3D6 cm si va a caballo, en dirección contraria al combate o disparo y manteniendo su encaramiento. **No recibe** un marcador de unidad en retirada.
- **La tropa se retira**: Si es una unidad con menos de dos filas completas o una miniatura individual la tropa huye moviéndose 2D6 cm si va a pie o 3D6 cm si va a caballo, en dirección contraria al combate o disparo y se girará dando su retaguardia a la unidad enemiga (es el mismo movimiento de la orden huir). Recibe el marcador de **Unidad en Retirada**.
- **La unidad se mantiene**: Si la unidad tiene un **líder**, éste puede poner orden entre sus tropas dando ejemplo de lo que le pasará a quien huya. El jugador puede decidir que la unidad no se retire ni repliegue 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.

Una tropa no puede decidir fallar la tirada de honor forma **voluntaria**.

Tropas en retirada y replegadas

Una tropa que se retira o se repliega es marcada como **Unidad Usada** después de completar el movimiento, pierde cualquier **orden de activación** que tuviese y por lo que no podrá recibir más órdenes de acción hasta el siguiente turno.

En ambos casos la tropa debe mantener o recuperar la formación y coherencia en la medida de lo posible.

Si una de tus tropas se repliega o se retira será muy vulnerable a lo que ocurra en la batalla. Además puede llegar a desmoralizar al resto de tus hombres. 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 esta tropa entra en retirada (haciendo el movimiento de 2D6 cm) y se marca como **Unidad Usada**, si no lo estaba ya, y recibe un marcador de **Unidad en Retirada**.
>
> Si es un éxito, la tropa que estaba moviéndose se detiene.

2. Tu tropa choca con una tropa enemiga o es cargada por una tropa enemiga.
Tu tropa se detiene quedando trabada en cuerpo a cuerpo. Si tu tropa combate mientras tiene un marcador de Unidad en Retirada sufre un penalizador de **-2D6** a su Tirada de Combate.

Perseguir a una tropa enemiga

Si la tropa contra la que combates en cuerpo a cuerpo se retira o se repliega, 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 y, si la alcanza, se traban en un combate cuerpo a cuerpo que se realizará en el siguiente turno.

Abandonar un combate múltiple

Si una tropa se repliega o se retira de un combate múltiple, el vencedor puede decidir perseguirla con una o más de sus unidades vencedoras. El vencedor debe realizar la tirada de honor para perseguir con cada una de las unidades perseguidoras.

La tropa que se repliega o se retira debe intentar maximizar la separación con respecto a todas las unidades contra las que esté combatiendo después del movimiento.

Unidades no usadas

Una tropa que no haya sido usada aún, puede sufrir un disparo que cause su retirada o repliegue. 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

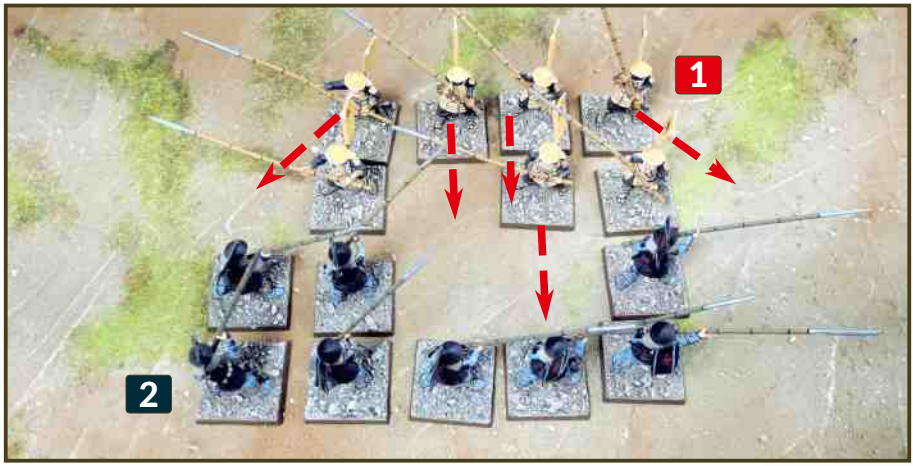
Tras un combate cuerpo a cuerpo, cada miniatura de la unidad (o la tropa individual) que no haya abandonado el combate (ya sea en repliegue o en retirada) y no esté en cuerpo a cuerpo directo con otra miniatura, puede realizar un movimiento de hasta **3 cm** para recuperar la formación o mantenerse en 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 se retiró, replegó o fue totalmente destruida, utiliza este movimiento para recuperar la formación y encarar tus miniaturas, aunque no continúen en combate con ningún enemigo.

Una unidad puede perder la formación cerrada si una miniatura de la unidad penetra en la unidad enemiga o mueve al combate de forma que se salga de la formación durante los movimientos de melé. 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 éste no estará definido) intentando cubrir el flanco y la retaguardia, ya que éstos se mantienen siguiendo las reglas habituales.

Si utilizas plantillas de movimiento para tus unidades puede pasar que las miniaturas pasen de una plantilla a otra. Si esto ocurre mueve miniatura a miniatura hasta que recuperen la formación y se coloquen sobre su plantilla.



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 señala primero las bajas de la unidad azul que son retiradas inmediatamente, después el jugador de la unidad azul señala las las bajas de la unidad amarilla que deben ser retiradas.

Ahora el jugador de la unidad amarilla (1), al tener la iniciativa del combate, realiza sus movimientos de melé 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 si alguna de las miniaturas de la tropa está en combate cuerpo a cuerpo directo contra varias miniaturas enemigas. **+1D6** a tu Tirada de Combate si esta tropa es el objetivo de una carga enemiga, excepto contra Tipo 1, 2 y 6.
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 3 y 4
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, Ishitsubute (honda).	hasta 20 cm
Medio Alcance	Ozutsu, bo-hiya, arcabuz.	hasta 40 cm
Largo Alcance	Teppo, Yumi, Mosquete.	hasta 60 cm

Las **armas de pólvora** son Ozutsu, Teppo, bo-hiya, Arcabuz y Mosquete. Recuerda que suman un +1 a tu Tirada de Heridas e ignoran la Armadura Samurai (sin contar otros modificadores, hieren a 3+). Cuando disparan reciben un marcador de Arma Descargada.

❁ 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	Armas
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, de vuestras respectivas barajas, el número de **cartas de mando** correspondiente al tamaño de la batalla en puntos de ejército:

de 200 a 399	4 cartas de mando
de 400 a 599	5 cartas de mando
de 600 en adelante	6 cartas de mando

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 nuevas cartas al inicio del siguiente turno.

Cuando se agote 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 usarlas para modificar una tirada que se acabe de realizar. Cada jugador sólo puede utilizar una carta por tirada para realizar una de las siguientes acciones:

- **repetir un dado** de cualquier tirada que se acabe de realizar, tuya o del contrario. Es el jugador que realiza la ofrenda el que decide qué dado se repite. Descarta la carta usada boca abajo, sin mostrar su valor.
- **sumar el valor de una carta** a un dado de cualquier tirada que hayas realizado en este momento. Si tu oponente te obliga en ese momento a repetir ese mismo dado, el valor de la carta se vuelve a sumar a la nueva tirada. Descarta esta carta boca arriba.

Utiliza un único mazo de descarte en el que habrán unas cartas boca arriba y otras boca abajo.

Después de una tirada el primer jugador en declarar el uso de una carta debe ser **el jugador sin la iniciativa**. Cuando la acción que haya decidido se complete (si ha decidido alguna) es el turno para el jugador con la iniciativa de decidir si utiliza o no una de sus cartas para una ofrenda. 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 tropa sin activar y aún tienes cartas de mando en tu mano, puedes descartarlas todas para activar una tropa 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 la tropa.

> 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. Las habilidades de Ki son aquellas que no tienen la marca (HP) en el perfil de la tropa.

Solo se pueden usar cuando se activa una tropa y en la **Tirada de Órdenes** se obtiene un 6+ (sumando el atributo de iniciativa de tu tropa al resultado del dado).

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

- Si un samurái falla una Tirada de Honor, él decide si quedarse (recibiendo una herida extra, tenga o no líder de unidad) o replegarse, realizando el movimiento de 2D6 cm en la dirección contraria al combate y manteniendo su encaramiento. Si decide replegarse recibe un marcador de **Unidad Deshonrada**. Aplica un penalizador de -1 a sus atributos de Honor e Iniciativa para el resto de la partida. Este marcador no es acumulable.
- Un samurái puede decidir fallar cualquier Tirada de Honor automáticamente, replegándose y recibiendo el marcador de Unidad Deshonrada como está descrito anteriormente.

Ashigaru

- Lanzan 3D6 en su movimiento de huida. Cuando huyen pueden atravesar unidades amigas siempre que todas sus miniaturas puedan terminar en una zona válida. Si no es así, se aplica la regla general.

Ninja

- Tienen las habilidades Todoterreno (HP) y Entre las sombras (HP) de forma automática.
- Ignoran el penalizador al movimiento vertical cuando trepan. (al trepar 4 cm gastan sólo 4 cm de su movimiento).

Monje

- Son inmunes al terror y al miedo. Su fe les protege de todo mal.

No-Muerto, Samurái No-Muerto, Ashigaru 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 replegarse o retirarse, reciben un marcador de herida extra.
- No pueden recibir las órdenes correr, huir y destrabar.
- En una carga, no suman el +1D6 al movimiento.
- Las Armas contundentes (tipo 5) tienen un +1 extra en la Tirada de Daño contra los No Muertos.
- **Regeneración**: Durante la fase de mantenimiento lanza 1D6 por cada unidad, con un resultado de 6 recupera una baja sufrida en el turno anterior. Cualquier marcador de herida se mantiene. Un líder de unidad regenerado vuelve con 1 sola herida restante.

Espíritu

- Tienen las habilidades Todoterreno (HP) y Ágil (HP) de forma automática.
- Son inmunes al terror, miedo, pánico y veneno.
- Si fallan una tirada de honor no pueden pueden replegarse o retirarse, reciben un marcador de herida extra.
- Pueden atravesar elementos de escenografía (paredes, rocas, árboles, etc.), además de tropas amigas y enemigas de 1 miniatura o más durante su desplazamiento (deben atravesarlas completamente).
- No pueden recibir la orden Huir.
- Ninguna tropa que no sea espíritu puede declarar una orden de reacción contra ellos si están realizando una orden de movimiento.
- Ignoran el penalizador al movimiento vertical al trepar.

Aldeano, Aldeano No-Muerto

- 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.
- Los Aldeanos No-Muerto además aplican todo lo indicado en el trato No-Muerto.

Senshi

- Estos son guerreros Hymukai. Este trato no aporta ninguna característica especial.

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 sobre el que realice una carga o con el que se encuentre cuerpo a cuerpo. Si tu líder es un líder de unidad, es suficiente con que cualquier miniatura de la unidad esté en combate cuerpo a cuerpo directo con el líder enemigo para poder retarlo.

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.

Tu oponente puede aceptar el duelo o no.

Si el líder 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. El **jugador que reta** decide el lado en que las miniaturas son colocadas.

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 deben usar **su propio equipo y habilidades** inmediatamente.

Si el líder (tanto el que reta como el retado) estaba dentro de una unidad y ésta activó su ki al realizar la Tirada de Órdenes, elige la habilidad de ki que usará el líder antes de iniciar el combate.

Las unidades realizan el combate de forma paralela e independiente. Primero se realiza el combate entre las unidades (si ambos eran líderes de unidad) y luego se realiza el combate entre los líderes.

Si la unidad que recibe el ataque tiene una orden de activación extra después de haber respondido al combate, esa orden puede utilizarse por el líder (por ejemplo para po-

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.

tenciar su combate) o por la unidad, pero no por ambos a la vez.

Se considera que la unidad que recibe el ataque ha usado también una orden de combate con la respuesta de su líder (combata la unidad o no), por lo que no podrá volver a usar una orden de combate en esta activación.

Si el líder 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 (incluido el líder de unidad) tiene un **-1 a sus atributos de Honor e Iniciativa**. Estos marcadores no son acumulables.

Además, esta tropa tiene que realizar un **movimiento completo** hacia su zona de despliegue manteniéndose encarada hacia la tropa enemiga que le retó, es marcada como **Unidad Usada** y pierde todas las **órdenes de activación**, no pudiendo recibir una orden de acción hasta hasta el siguiente turno. Para lo que ocurra durante este movimiento se siguen las reglas de tropas en retirada o en repliegue.

La tropa que retó continúa con sus órdenes de activación de forma normal, no pudiendo declarar otra orden de acción de combate.

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 ONMYODO ❁

Hay familias de Hymukai que están vinculadas al culto a los Kami, entidades espirituales que habitan los distintos reinos de existencia. Los Onmyouji, 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 Onmyodo 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 Onmyouji, 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) Onmyouji	10 / 15	3 / 2	3	5	3
(K) Komuso	10 / 15	3 / 2	3	5	3

Movimiento y **Ataque**: El segundo atributo se utiliza, además de como dice la regla normal, cuando estas tropas usan habilidades que les permiten volar, moverse más rápido, disparos especiales, etc.

❁ 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 **Onmyouji** 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 Onmyouji 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 Onmyouji 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 Onmyouji 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 o 2 órdenes más activar su ki.

Si el ki es activado, un Komuso puede usar las habilidades de Ki de la forma habitual. Un Onmyouji 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.

Onmyouji

Estos seres son las tropas del ejército capacitadas para recorrer los caminos del Onmyodo 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 Onmyouji en tu ejército, sólo puedes incluir uno de los perfiles existentes. Cada Onmyouji controla uno de los caminos del Onmyodo 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 Onmyouji 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 Onmyouji 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 Onmyouji recibe **1 punto de ki adicional** (debido a su habilidad permanente) 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 Onmyouji no sufrirá ninguna herida (no se pueden asignar los críticos a él) hasta que sus dos shikigamis hayan muerto. Si el **hechicero entra en retirada** 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 Onmyouji 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.**

El Tao: Cualquier Onmyouji que utilice la orden Invocar a 20 cm o menos del monje debe gastar un punto de ki adicional para la invocación.

Un terrible Onmyouji 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 Onmyouji. 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 Onmyouji. 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 el mismo tipo de 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 encuentra en el anexo Listas de ejércitos.

❁ ATRIBUTOS DE LAS CRIATURAS ❁

Éstos 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	3 / 3	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 entra en retirada, 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 Tirada de Heridas del enemigo.

Criaturas Colosales:

Piel de monstruo: **-2** a la Tirada de Heridas del enemigo.

❁ 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), inmune al Terror (HP)

❁ INVOCACIONES ❁

Es terrorífico ver como un Onmyouji 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 Onmyouji 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 Onmyouji 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 Onmyodo** 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 Onmyouji. 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 Onmyouji 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 Onmyouji 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 Onmyouji 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 Onmyouji 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 ésta 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 Onmyouji 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 Onmyouji 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.

Máquinas de guerra

Desde que las defensas mágicas de Hymukai se debilitaron, el comercio con el exterior es más intenso. Nuevos inventos, armas y poderosas máquinas de guerra han llegado a las Islas Dragón. Estas piezas de artillería han demostrado su efectividad en combate por lo que, pese a las reticencias de las antiguas familias samurái, su presencia es cada vez más frecuente en los ejércitos de todos los clanes.

TIPOS DE MÁQUINAS DE GUERRA

Éstos son los tipos de máquinas de guerra (también llamadas piezas de artillería) que se pueden encontrar en Hymukai.

OO-Dzutsu
El oo-dzutsu es un cañón de asedio de gran calibre. Los primeros se encontraron entre los restos de los naufragios de los pueblos de ultramar, pero pronto se han desarrollado como un arma infalible contra fortificaciones.

Shibatsuji
El Shibatsuji ha sido desarrollado por los herreros y artesanos Otokodate a instancias de las grandes familias de Hymukai. El objetivo de esta pieza es atacar fortificaciones enemigas desde lo más lejos posible.

Furanki
El cañón furanki fue producto del comercio con los namban y poco a poco se han instalado como herramientas de defensa en los grandes castillos. La ventaja del cañón furanki es que se debe cargar desde la culata a través de un sistema de cámara de munición. Es más fácil y rápido de cargar, por lo que la cadencia de disparo es terrible para el enemigo.

Tahio
El Tahio es el cañón común llegado de las tierras del oeste y perfeccionado en Hymukai. Los Tahio son muy valorados por su alcance, precisión, eficacia y capacidad de adaptación. Capaz de destrozar muros y edificaciones así como hacer estragos entre las tropas enemigas gracias a la metralla.

El cañón Furanki

Morutaru
El morutaru era un mortero de fabricación del Imperio del Sol. Se adaptó a las batallas en Hymukai al ver la efectividad para el asedio gracias a su capacidad de disparar en parábola. También es usado para organizar al ejército a través de señales de humo gracias a su disposición casi vertical.

Hiya Taiho
El hiya taiho es un cañón pequeño adaptado para disparar grandes flechas incendiarias y utilizando principalmente para atacar a la infantería enemiga. Fue creado a partir de los hiya, un cañón de mano que dispara el mismo tiempo de munición.

Toseki-Ki
Las huestes kuroi-te traen consigo una máquina de guerra nunca antes vista en Hymukai: la catapulta de asedio. Nadie sabe de dónde ha surgido ese invento infernal, quizás de su paso por los pueblos del norte. De lo que los pueblos de Hymukai están seguros es de la terrorífica munición que esta arma usa, los restos de los vivos caídos ante los no muertos.

❁ CONCEPTOS BÁSICOS ❁

Despliegue de las máquinas de guerra

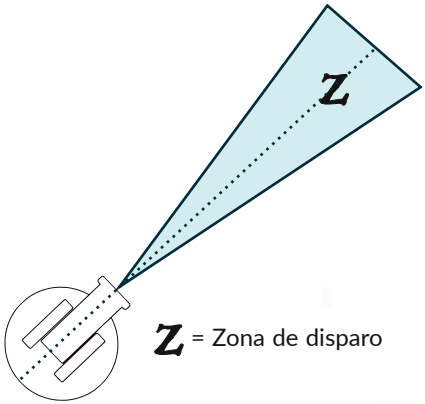
Las máquinas de guerra se despliegan en **primer** lugar respetando el orden de alternancia de los jugadores.

Todas las máquinas de guerra empiezan la batalla cargadas con un tipo de munición elegida por el jugador y válida para esa máquina. Coloca un marcador de esa munición boca abajo para que no lo vea tu oponente, será desvelado en el momento de realizar el disparo.

Zona y distancia de disparo

Las piezas de artillería disparan todas en línea recta hacia adelante. La zona de disparo comprende el área que nace en la boca del cañón, está delimitada por los rangos de distancia permitida para esa máquina y tiene una amplitud de **15 grados**. Cuanto mayor sea la distancia a la que se dispare, más ancha será la zona de disparo.

La plantilla de la zona de disparo la encontrarás en la sección de descargas de la web de Zenit Miniatures. También puedes fabricarla tú mismo usando el siguiente gráfico como referencia.



Coloca la plantilla bajo la máquina de guerra al desplegarla, así siempre tendrás visible el arco de disparo y sólo se modificará al mover el modelo. Ten en cuenta que el inicio del ángulo tocará la peana de la máquina y la línea central de la plantilla indica la dirección del disparo, debiendo continuar la dirección del cañón.

Cada máquina de guerra tiene una distancia máxima a la que podrá disparar. Utilizamos las distancias que ya conocemos y añadimos un rango de distancia extra: la distancia de artillería.

Distancia de artillería	de más de 60 a 120 cm.

Marcador de munición e impacto

Cada una de tus máquinas de guerra tiene acceso a uno o más tipos de munición. Al desplegar la máquina y cada vez que utilices una orden **Recargar** debes colocar un marcador de munición boca abajo (en secreto para tu oponente) indicando la munición que utilizarás en el próximo disparo.

Utiliza un marcador cuadrado de 2,5x2,5 cm. Puedes descargarlo e imprimirlo de la web de zenit miniatures, como el resto de marcadores, o utilizar cualquier otro elemento.

Cuando dispares tu artillería debes colocar este marcador de munición donde quieras que impacte el disparo. En ese momento este marcador pasaremos a llamarlo **marcador de impacto**, para dejar claro que estamos hablando del punto donde impactará la munición.

Si el marcador de impacto se coloca fuera de la Zona de Disparo el disparo se perderá.

Cargas de pólvora adicionales

Las cargas de pólvora adicionales nos ayudarán a calcular la distancia del disparo de la máquina. Cuantas más cargas utilices, más lejos será el impacto. Esto no significa que sólo puedas disparar cuando tengas cargas de pólvora, son simplemente una ayuda a la Tirada de Disparo.

Todas las máquinas empiezan la partida con **3 cargas** de pólvora adicionales. Utiliza un marcador o un dado para llevar la cuenta de cuantas vas usando.

En el caso del Toseki-Ki, las cargas de pólvora adicionales simulan el grado de tensión que se utiliza para disparar la catapulta.

Taiho Yohin

Un Taiho Yohin es un elemento de escenografía especial que simula un **polvorín** con el que tus máquinas de guerra tendrán cargas de pólvora adicionales en cada turno. Sus reglas se describen en la sección Escenarios de batalla.

Activación de las máquinas de guerra

Las máquinas de guerra siguen el mismo funcionamiento que cualquier otra tropa de tu ejército, se activan durante la fase de activación y se realiza una tirada de órdenes sumando la iniciativa de la dotación de la máquina o del ingeniero si hay alguno entre la dotación. Como es habitual, puede obtener una o dos órdenes y, si obtiene un 6+, dos órdenes activando a su vez la habilidad de ki de la máquina.

Habilidades

Como todas las tropas en Kensei las máquinas de guerra también tienen habilidades permanentes y de Ki que aportan una serie de características y modificadores especiales. El funcionamiento de estas habilidades sigue la mecánica general y son descritas en el anexo de habilidades.

Encasquillamiento

Si en la tirada de órdenes se obtiene una pifia (un 1 en el dado) la máquina de guerra se encasquilla y no puede disparar este turno.

❁ INTRODUCCIÓN AL DISPARO CON ARTILLERÍA ❁

La mecánica de disparo con las máquinas de guerra es distinta a las de tus unidades. ¡Deberás comportarte como un experto ingeniero para impactar a tu objetivo! Este es una pequeña introducción al sistema que será desarrollado en páginas posteriores.

OO-Dzutsu

Para disparar debes utilizar una orden **Disparar** con todas sus restricciones. Desvela en ese momento el **marcador de munición** con el que habías cargado la máquina de guerra y que tenías colocado junto a ella. A este marcador lo llamaremos a partir de este momento el **marcador de impacto.**

Coloca primero el marcador de impacto donde quieras que impacte el disparo. Posteriormente comprueba si lo has colocado dentro o fuera de la **Zona de Disparo**. Si está fuera el disparo se perderá y no se continúa. En otro caso continúa con el disparo.

El marcador de impacto estará dentro de la Zona de Disparo simplemente con tocarla.

Recuerda que no puedes medir antes de colocar tu marcador de impacto.

Si el disparo no se pierde continúa con la **Tirada de Disparo**. Esta tirada indica la distancia en centímetros que se desviará el disparo. El número de dados es variable. Cuantos más dados lances, mayor será la desviación.

La forma de mover el marcador es siempre en línea recta hacia delante o hacia atrás sobre la línea imaginaria que se forma desde el inicio de la plantilla de disparo (el borde que toca la peana de la máquina de guerra) hasta el marcador de impacto.

Una vez conozcas la posición definitiva del marcador de impacto, continúa con la **Tirada de impacto** utilizando el atributo de ataque de la máquina de guerra. Con esta tirada sabrás el **área de efecto** de la munición al impactar. Cada tipo de munición tiene un comportamiento distinto (distancia de rebote de la bola lisa, radio de explosión de las bolas explosivas, etc.).

Cada miniatura tocada por el marcador de impacto (que puede estar sobre una miniatura) o el área de efecto producida por la Tirada de impacto será afectada por el disparo.

Por último haz la **Tirada de heridas**. El número de dados a lanzar dependerá del atributo de potencia de la munición que uses y del número de miniaturas afectadas. Cada resultado de 4+ causará una herida directa. Retira las bajas de entre las miniaturas afectadas.

Retira el marcador de impacto y devuelvelo entre tus marcadores de munición. Para poder volver a disparar tienes que usar una orden **Recargar**. En ese momento puedes elegir qué tipo de munición vas a utilizar para el siguiente disparo. Pon el marcador de la munición boca abajo junto a la máquina.

❁ PERFIL DE LAS MÁQUINAS DE GUERRA ❁

En las listas de ejército también encontrarás los perfiles de las máquinas de guerra. Éste es un ejemplo del perfil.

TIPO	MÁQUINA DE GUERRA	PUNTOS
A	**Oo-Dzutsu** 1 wm Gran calibre (HP), wm Máquina de asedio 2 Bola lisa, Bola explosiva	40

Tipo: Hay dos tipos de máquinas, De asedio (A) y de Batalla (B).
Máquina de Guerra: Se indica el nombre, habilidades de la máquina 1 y la munición a la que tiene acceso 2.
Puntos: El coste en puntos de ejército de la máquina.

❁ ATRIBUTOS ❁

Los atributos de cada máquina de guerra son los siguientes.

NOMBRE	AT	AI	DIS
Oo-Dzutsu	6	20 / 15	Media - Larga
Shibatsuji	6	20 / 15	Larga - Artillería
Furanki	4	20 / 15	Larga - Artillería
Taiho	3	15 / 10	Corta - Media - larga
Morutaru	3	- / 10	Corta - Media
Toseki-Ki	3	- / 5	Media - larga
Hiya Taiho	3	- / 5	Corta - Media

Ataque (AT): Número de dados para la Tirada de impacto.
Área de Impacto (AI): El valor máximo en centímetros que puede tener el Área de impacto de la munición que use. El primer valor es para el rebote máximo de la bola lisa, el segundo para el diámetro máximo de las municiones de área.
Distancia de disparo (DIS): Las distancias de disparo válidas de esa máquina.

❁ MUNICIÓN ❁

La potencia del ataque viene determinada por el tipo de munición que utilicemos. La munición que puede utilizar cada máquina de guerra se muestra en su perfil de las listas de ejército.

NOMBRE	PO	TP
Bola lisa Bolas metálicas sólidas	4	Contundente
Bola explosiva Bolas metálicas huecas cargadas con explosivo	3	Explosivo
Granada Bolsas cargadas con explosivo y metralla	2	Explosivo
Infecciosa Bolsas de ácido y restos humanos	1	Infecciosa
Metralla Bolsas o latas de metralla	1	Metralla
Bolas y Flechas incendiarias Bolas y grandes flechas que arden al impactar	1	Fuego

Potencia (PO): Número de dados mínimo que aporta a la Tirada de heridas.
Tipo (TP): Comportamiento del proyectil al impactar. Se explica en la Tirada de Impactos.

La **Metralla** sólo puede ser disparada a corto alcance.

Hiya Taiho

SISTEMA DE DISPARO

Para disparar tus máquinas de guerra debes utilizar la orden Disparar igual que con tus unidades. La secuencia de disparo es: **Tirada de Disparo**, **Tirada de Impacto** y **Tirada de Heridas**. La Resolución del Combate se efectúa después de la tirada de Heridas de la forma que ya conocemos.

La artillería sólo puede disparar sobre un punto con el que tenga línea de visión, a no ser que tenga la **habilidad Disparo parabólico**, con lo que puede disparar sobre un punto fuera de su línea de visión (dentro de un bosque, detrás de una muralla, etc.)

Tirada de Disparo

Esta tirada Indica la precisión y donde se coloca el marcador de impactos finalmente. El número de dados base a lanzar es de -2D6, que representa la complicación que supone el cálculo de las distancias.

Coloca tu marcador donde calcules que debe caer el impacto antes de desviarse, teniendo en cuenta los modificadores de la Tabla de disparo y declarando cuántas cargas de pólvora que vas a gastar en este disparo.

Secuencia de Tirada de Disparo

1. Coloca el marcador de impactos.
2. Comprueba que está dentro de la Zona de disparo y mide la distancia a la que has colocado el marcador.
3. Calcula el número de dados y realiza la Tirada de Disparo.
4. Mueve el marcador a su posición final.

Una vez colocado el marcador mide la distancia desde el marcador hasta el vértice inicial de la plantilla de la Zona de Disparo y comprueba si el marcador de impacto toca la Zona de Disparo. En ese caso el marcador está dentro y se continúa con el disparo, en otro caso, el disparo se pierde.

Si el disparo continúa, calcula el número de dados a lanzar utilizando la Tabla de Disparo. Puede ocurrir que el resultado del número de dados a lanzar sea 0, en ese caso, el disparo fue preciso y el marcador de impacto no se desplazará. Si el número de dados a tirar era positivo, suma ese valor en

Tabla Tirada de Disparo	
-2D6	**De base.**
+1D6	Por cada carga de pólvora que gastes. (2 máximo)
+1D6	Si disparas desde una posición elevada con respecto al punto de impacto.
+1D6	si utilizas la orden **potenciar**.
+1D6	si en la dotación hay un **ingeniero.**
-1D6	por cada unidad enemiga de más de una miniatura a 20 cm o menos midiendo desde el inicio de la plantilla de la zona de disparo.
-1D6	si disparas dentro de la franja máxima de disparo de la máquina.
-1D6	si sólo hay una miniatura en la dotación.
-1D6	si la máquina ha recibido un disparo en este turno.
-2D6	si dispara sobre un punto sobre el que no hay línea de visión.

centímetros a la distancia que se desplaza el marcador de impacto, si el resultado era negativo, réstalo.

Realiza la Tirada de Disparo si es necesairo y mueve el marcador de impacto. Éste siempre se mueve en línea recta, hacia delante o hacia atrás, en la dirección del disparo.

Una vez el marcador esté en su posición final continúa con la Tirada de impacto.

> Ejemplo: Un Taiho va a disparar. Una unidad enemiga ha entrado en su zona de disparo y el jugador cree que puede acertarle. El jugador coloca el marcador cerca del frente de la unidad enemiga y comprueba que está dentro de la Zona de Disparo y mide la distancia. El marcador está dentro de la franja máxima de disparo de la máquina por lo que pierde -1D6 a su Tirada de Disparo.
>
> Ahora el jugador hace el recuento de dados de la Tirada de Disparo: -2D6 de base. El Taiho se encuentra sobre una colina, suma +1D6. Decide utilizar utilizar una carga de pólvora +1D6. Resta -1D6 por la distancia. El total es -1D6 (-2 +1 +1 - 1). Lanza 1D6 y obtiene un 5, por lo que debe mover el marcador de impacto 5 centímetros hacia atrás.

Tirada de Impacto

Cuando ya conoces la posición definitiva del marcador de impacto, lanza tantos dados como el atributo de **Ataque (AT)** de la máquina de guerra con la que se está disparando para saber el tamaño del Área de Efecto del disparo.

Cualquier miniatura (aliada o enemiga) tocada por el Área de Impacto (total o parcialmente) es afectada por el disparo.

Recuerda que cada máquina de guerra tiene atributo de **Área de Impacto (AI)**. El área de impacto no puede superar ese valor independiente del número de éxitos conseguido.

Si en la Tirada de Impactos se obtiene 0 éxitos, el disparo se considera fallido y no tendrá más efectos.

Cada tipo de munición genera un Área de Impacto distinta.

Explosivo y Metralla
Tanto la munición explosiva como la metralla generan un Área de Impacto circular cuyo centro es el centro del marcador de impacto. Por cada éxito en la Tirada de Impacto (4+) añade **5 cm al diámetro** del área de impacto.

Contundente
La bola rebota y avanza al impactar sobre el suelo. Por cada éxito en la Tirada de Impacto suma **5 cm al avance de la bala** a partir del marcador de impacto y continuando la trayectoria de la bola desde la boca del cañón.

El ancho de la munición contundente es 2,5 cm (lo mismo que el marcador de impacto). Cualquier miniatura tocada por el marcador de impacto en su camino es afectada por el disparo.

Fuego e Infecciosa
Si consigue al menos un éxito en la Tirada de Impacto genera un **Área de Impacto circular de 5 cm** con centro en el marcador de impacto.

En el caso del **fuego** la plantilla se mantiene en su posición hasta el final del turno.

Cualquier miniatura que toque la plantilla en algún momento del turno sufre un impacto por fuego. Si esto ocurre se realiza una Tirada de Herir, con un penalizador de -1, en ese momento. Si es éxito, la miniatura sufre una herida.

Tahio

En el caso de una unidad, realiza la Tirada de Herir por fuego lanzando 1D6 por cada miniatura de la unidad tocando el fuego. Si se producen bajas, retirala entre las que estaban tocando el fuego.

Todas las plantillas de fuego sobre la mesa se retiran durante la siguiente Fase de Mantenimiento.

En el caso de la munición **infecciosa** la plantilla no se mantiene en la mesa. Sin embargo, cualquier tropa enemiga que sufra al menos de una herida de este tipo de munición debe superar una Tirada de Honor por **Terror**.

Tirada de Heridas

Utiliza la tabla de modificadores a la tirada de Heridas con artillería para calcular el número de dados a lanzar. La dificultad para herir es 4+, aunque se verá modificada dependiendo del tipo de munición.

El número total de éxitos indica cuántas heridas sufre la miniatura o unidad. Si hay un líder de la unidad y este está bajo los efectos del disparo, cada resultado de 6 natural puede ser una herida asignada al líder y no a la unidad.

Retirada de bajas

El jugador dueño de la tropa retira las bajas correspondientes a las heridas recibidas. Sólo puede eliminar las miniaturas que hayan sido afectadas por el área de efecto del disparo, empezando por las más cercanas al marcador de impacto.

Si el impacto afecta a más de una unidad, puedes retirar miniaturas de ambas unidades respetando la regla del párrafo anterior.

Resolución del disparo

Se resuelve el disparo de la misma forma que lo descrito en combate a distancia. Sin embargo, si una tropa (miniatura o unidad) sufre al menos una herida, recibe un marcador de aturdido extra.

Tabla de modificadores a la Tirada de Heridas	
XD6	**Tantos dados como el atributo de potencia de la munición.**
+1D6	por cada miniatura afectada por el área de impacto.
+1	a tu Tirada de Heridas si usas munición contundente, explosiva o metralla.
-1	a tu Tirada de Heridas si la tropa está en cobertura.
Munición contundente: Ignora cualquier tipo de armadura.	

Recarga

Una máquina de guerra que efectúa un disparo recibe un contador de arma descargada, para poder volver a disparar debe haber utilizado previamente la orden **Recargar** para haber eliminado ese marcador. Con esta orden el jugador elige qué tipo de munición, válida para esa pieza de artillería, va a colocar en ese momento. Se coloca un marcador de dicha munición boca a bajo junto a la máquina de guerra y se mantiene oculta hasta que sea disparada.

Se puede utilizar una orden de recargar para cambiar de munición sin necesidad de efectuar un disparo.

Todas las máquinas de guerra empiezan la batalla cargadas con un tipo de munición elegida por el jugador y válida para esa máquina.

❁ DOTACIÓN DE ARTILLERÍA ❁

Cada máquina de guerra va acompañada por su dotación de artillería: una o más miniaturas que operan la máquina de guerra. Una máquina de guerra debe tener un mínimo de 2 operadores y un máximo de 4 al iniciar la batalla. Durante la batalla una máquina de guerra puede operar con 1 miniatura.

La dotación se añade a tu lista de ejército de la forma habitual. Su coste se encuentra en la lista de ejército de las máquinas de guerra.

La dotación tiene **atributos de guerrero**.

La dotación se considera una unidad en la que todas sus miniaturas deben estar a menos de 2.5 cm de la pieza.

Ingenieros

Una de las miniaturas de la dotación puede ser un ingeniero: un oficial especialmente dotado para dirigir a los artilleros, haciendo el disparo mucho más preciso. Tiene **atributos de élite** y se considera el **líder de la unidad** de dotación.

Un ingeniero siempre aporta **+1 carga de pólvora adicional** al principio de la batalla.

La iniciativa del ingeniero será la que se tome en cuenta a la hora de activar una máquina de guerra. Si no hay ninguno, será la de su dotación.

Si hay un ingeniero entre la dotación puedes realizar una de las dos siguientes acciones después de la Tirada de Disparo:

- Ignorar el resultado de uno de los dados.
- Lanzar otra vez uno de los dados.

Como cualquier otra tropa, debes pagar su coste indicado en las listas de ejército. El número máximo de miniaturas de la dotación al inicio de la partida es siempre 4, incluya un ingeniero o no.

Morutaru

❁ COMBATE ❁

El combate contra una máquina de guerra se considera que se realiza siempre contra su dotación. Por lo tanto, la máquina será destruida cuando toda su dotación muera o ésta huya, ya sea por efecto de una orden huir o por fallar una Tirada de Honor, y la tropa que atacó esté a menos de 1 cm.

A efectos de línea de visión, tanto las miniaturas como la propia máquina son parte de la misma unidad.

Cuerpo a cuerpo

Si quieres atacar cuerpo a cuerpo a una máquina de guerra tu tropa debe colocarse a menos de un centímetro de la máquina o de una o más miniaturas de la dotación. Se realiza un combate normal entre la dotación y tu tropa, siguiendo las reglas marcadas en el combate cuerpo a cuerpo.

Si la tropa atacante está en combate cuerpo a cuerpo contra la máquina, éste se realiza independientemente de las miniaturas de la dotación estén en combate cuerpo a cuerpo directo o en apoyo, lo que sólo afectará a la Tirada de Combate de la dotación. Las heridas realizadas por los atacantes se asignan a la dotación de la forma habitual.

Combate a distancia

Si disparas a una máquina de guerra con tus tropas, sigue las reglas descritas en el disparo a distancia. Este disparo sólo afecta a la dotación.

Si la unidad que dispara ve a la máquina de guerra, también ve a toda la dotación, aunque se considera que la dotación está siempre en cobertura, protegida por la artillería (independientemente de la posición de sus miniaturas), por lo que tienes un penalizador de -1 a tu Tirada de disparo.

Resolución del combate

Cualquier combate se resuelve de la forma habitual. La máquina será destruida cuando todas las miniaturas de su dotación sean eliminadas o huyan por cualquier razón y una tropa enemiga atacante esté a menos de 1 cm de la pieza de artillería.

❁ MOVIMIENTO ❁

Una máquina de guerra sólo puede moverse si tiene la habilidad Móvil, estando sujeta a todas las reglas de movimiento comunes aunque ni las máquinas de guerra ni su dotación pueden trepar.

❁ ABANDONAR LA MÁQUINA DE GUERRA ❁

Si la dotación utiliza la orden Huir o entra en retirada después de un combate, puede volver en turnos posteriores a la máquina de guerra y utilizarla normalmente. Sin embargo, si una tropa enemiga estaba a menos de 1 cm de la máquina de guerra cuando la dotación la abandonó (como puede ocurrir después de un combate cuerpo a cuerpo si la dotación se retira), la máquina de guerra es automáticamente destruida y se retira junto con la dotación restante.

REGLAS ESPECIALES DE LOS CLANES

Aunque el poder de las máquinas de guerra las ha hecho tremendamente populares entre los clanes de Hymukai, cada uno tiene sus propias caracteristicas al usarlas.

Kuge
La clase política dominante tiene los mejores contactos para conseguir estas nuevas armas de destrucción. Sus ingenieros son los mejor preparados y los que mejor conocen el uso de estas máquinas. Los Kuge pueden poner un ingeniero en sus máquinas de guerra sin coste alguno.

Buke
Aunque en principio eran contrarios a estos monstruos escupefuego, su gran eficacia en combate los ha convencido de que su uso los llevará a la victoria. No todos los daymio Buke comparten esta idea por lo que las máquinas de guerra les costarán a los Buke 10 puntos de ejército más de lo indicado en el perfil de la máquina. En contrapartida, toda las miniaturas de las dotaciones Buke tienen trato samurái y armadura.

Sohei
Los Sohei confían en los hados y saben que todo tiene un camino y un porqué. Cuando realizes tu tirada de disparo puedes repetir uno de los dados a tu elección.

Otokodate
Su estrecha relación con los namban hacen que para los Otokodate conseguir máquinas de guerra sea mucho más fácil que para el resto de los clanes. Las máquinas de guerra les cuestan a Otokodate 10 puntos menos cada una.

Kuroi-Te
Pueden utilizar la munición infecciosa en cualquiera de las máquinas de guerra de batalla además de las especificadas en el perfil de la máquina.

Hattori
Los Hattori camuflan sus máquinas de guerra, lo que las hace invisibles a los ojos de los enemigos hasta que disparan y entonces es demasiado tarde. Los Hattori pueden desplegar sus máquinas de guerra una vez todas las unidades de ambos jugadores han sido desplegadas en el campo de batalla. Si ambos jugadores son Hattori desplegará primero el jugador que perdió la tirada de estrategia (también al final de la Fase de Despliegue).

Shibatsuji

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

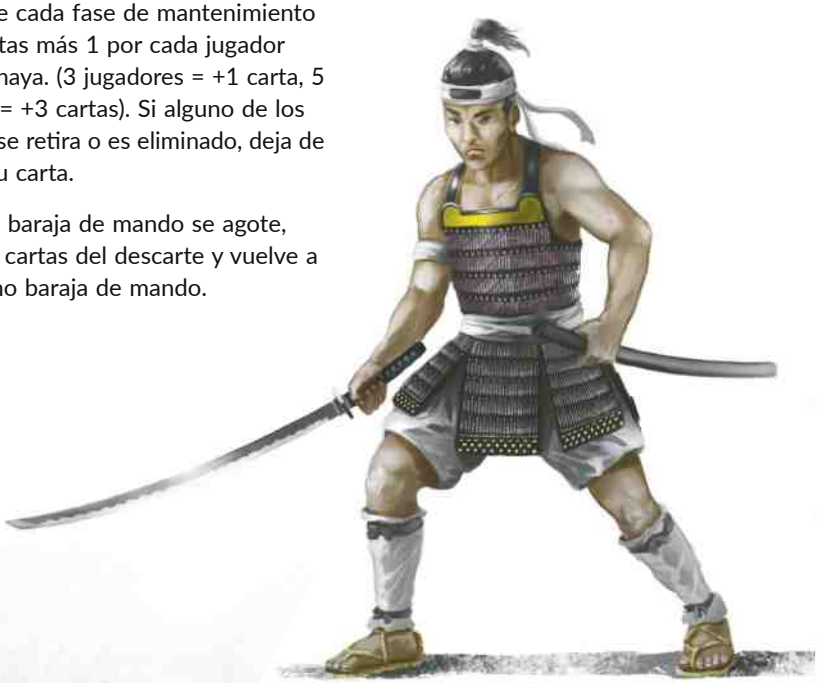
Al inicio de cada fase de mantenimiento roba 4 cartas más 1 por cada jugador extra que haya. (3 jugadores = +1 carta, 5 jugadores = +3 cartas). Si alguno de los jugadores se retira o es eliminado, deja de sumarse su carta.

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 mando 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 importar el resultado en la Tirada de Estrategia. Si ambos adversarios son Kuge, el ganador de la Tirada de Estrategia puede desplazar hasta 30 cm un elemento de escenografía genérico. Esta acción debe declararse antes de realizar la Tirada de Estrategia al inicio de la batalla.
- **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. Si ambos jugadores son Kuge y eligen esta acción, el perdedor de la Tirada de Estrategia desplegará primero sus dos unidades y después el vencedor. Después se continúa con el despliegue normal.

❁ 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 por qué 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 INI y +2 al HR durante todo el turno en que sea activada esta habilidad. Sólo se puede usar una vez por partida. Puede ser activado en cualquier momento del turno.
- **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. Si ambos jugadores son Buke y usan esta habilidad, el perdedor de la Tirada de Estrategia mueve primero sus unidades.

❁ 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. 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 sólo 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 de tu ejército 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 bañaráááá el palaaacioooo imperiaaaal y sus cueeerposss empalaaaadoss adornaráááán nuestraaaaas pareeeeedeeeessss".

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

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

Otokodate: "¿Quiiiiiiiiéneeees soooon? Máááás caaaarneee y almaaaaas que consuuuumiiiiiir".

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

Reglas especiales

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 clase guerreros a tu elección no es desplegada de manera habitual. La unidad se mantiene oculta a tu enemigo y puede aparecer a partir del segundo turno durante la fase de activación. Esta unidad puede incluir un líder que no sea de tipo legendario. Cuando se declaren las unidades activas puedes activar esta unidad y colocarla sobre la mesa. Esta unidad aparecerá saliendo desde el suelo en cualquier parte del campo de batalla siempre que no esté en contacto con ninguna unidad enemiga ni un elemento de escenografía objetivo del escenario. El turno en el que aparece no puede realizar ninguna orden y recibe un marcador de **Unidad Usada** inmediatamente. El jugador Kuroi-te no puede activar otra unidad a la vez que ésta aparece.

❁ 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

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 no desplegar una unidad de más de una miniatura y hacerla entrar por cualquier lado del tablero de juego en el inicio del segundo turno de la batalla. La retaguardia de la unidad debe tocar el borde la mesa al entrar en juego. Ésta podrá ser activada realizando la tirada de órdenes de forma habitual. Sólo puede usarse una vez por batalla y con una sóla unidad. Esta unidad puede incluir un líder de tipo no legendario.
- **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 lista 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.

Utiliza tu navegador web para acceder a la herramienta:

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.

Los siguientes 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.

Nivel de Comandante
Hatamoto (0 pe): tomarás el rol del sirviente directo del Daimyo.
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 el número de cartas permitidas para el tamaño de la batalla para mantener en tu mano (4, 5 o 6) 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 apuntar en un papel las tropas que vas a incluir así como tu nivel de comandante, incluyendo el coste de cada héroe y unidad e indicando la suma final de los puntos de tu ejército. En el anexo Listas de ejércitos encontrarás los perfiles de todas las tropas.

Sigue estos pasos para crear tu lista de ejército.

1. General del ejército
La primera miniatura que debes elegir es 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.

Este general y el resto de líderes de tu ejército no suman a las limitaciones por tipo de arma, equipo o tropa. Por ejemplo, si es un líder a caballo no suma al número total de tropas de caballería.

2. Infantería de guerreros con armas cuerpo a cuerpo
Estas unidades serán la base de tu ejército. Como norma general debes incluir un mínimo del 25% de los puntos de tu ejército en este tipo de tropas.

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, Onmyouji o Komuso, e inclúyelo a tu lista. Sólo puedes incluir un tipo de Onmyouji.

Las criaturas invocadas por un Onmyouji a través del Ki no suman puntos a tu ejército y no es necesario añadirlas a tu lista de ejército.

Sólo debes pagar el coste en puntos de las criaturas que están incluidas entre las tropas disponibles del clan (como pasa con los Kuroi-te y Hattori). Estas criaturas deben ser desplegadas al inicio de la batalla de la forma habitual.

4. Máquinas de guerra
Utiliza la tabla de restricciones de las máquinas de guerra para calcular el número máximo que puedes incluir.

5. Elementos de escenografía especiales
Puedes comprar parapetos, polvorines, un tambor de guerra, etc. que te ayudarán durante la batalla. Ve a la sección Escenarios de Batalla donde tienes toda la información necesaria.

Puedes gastar hasta un **25%** de los puntos de ejércitos en estos elementos.

6. Resto de tropas
Añade el resto de tropas a tu ejército siguiendo las reglas descritas en la tabla general de restricciones de la página siguiente y las reglas especiales de cada clan, las cuales prevalecen sobre lo que indica la tabla general.

Tabla de restricciones de las máquinas de guerra	
General	El total de puntos de ejército gastados en máquinas de guerra no puede superar el **25%**. Sólo puedes incluir un máximo de 2 máquinas de guerra con el **mismo perfil**.
Máquinas de batalla	Puedes incluir una cada 100 puntos de ejército.
Máquinas de asedio	Puedes incluir una cada 300 puntos de ejército.

Tabla de Restricciones	
restricciones generales	
Líderes de ejército	**Número de líderes**: Mínimo 1 líder cada 200 pe, máximo 1 líder cada 100 pe (ej: 100 - 200 pe= 1 min, 2 max, 201 - 300 pe = 2 min, 3 max). Al menos uno debe ser un Héroe nombrado **general del ejército**.
Unidades en general	**Miniaturas mínimas por unidad**: No puedes desplegar unidades de menos de 3 miniaturas. **Miniaturas máximas por unidad**: 15 miniaturas en general, 10 para unidades de hostigadores. **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 y de criaturas	**Perfiles máximos**: De 0 a 599 pe: máximo 1 unidad con el mismo perfil. A partir 600 pe: máximo 2 unidades con el mismo perfil.
Aldeanos	Debes añadir dos aldeanos cada cinco puntos gastados en ellos. La unidad mínima al despliegue es de 4 aldeanos.
Hata-Jurushi	Puedes incluir uno por cada unidad que haya en tu ejército. Deben ser desplegados dentro de una unidad.
Onmyouji	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 Onmyouji.
Restricciones según tipo de unidad	
Infantería de guerreros con armas CC	Debes incluir como mínimo un 25% de los pe.
Unidades 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 con armas de disparo, de los cuales 50 pueden tener armas de fuego)
Unidades de caballería y de criaturas	hasta un máximo del 50% de los pe. 50% para caballería y 50% para criaturas.
Tropas de hostigadores	hasta un máximo del 25% de los pe.

Reglas especiales de clan

Algunos clanes tienen una serie de reglas especiales para la creación de ejércitos. La siguiente tabla modifica algunas reglas generales de la tabla anterior.

Reglas especiales de clan	
Kuge	**Aliados Hattori**: Si incluyes al menos un Héroe Shinobi puedes añadir una unidad de guerreros o de élites de las listas de ejército Hattori.
Otokodate	**Armas de fuego**: Pueden incluir hasta un **40%** de armas de fuego en su ejército gracias a su mercado abierto con los extranjeros namban. Este aumento de armas de fuego no hace que se aumente el 50% de armas de disparo totales en el ejército.
Kuroi-te	**Tropas comunes**: no puedes incluir ninguna en una lista de ejército Kuroi-te, ningún vivo formaría parte de tus huestes. **Mínimo de guerreros**: Dentro del mínimo del 25% de guerreros con armas cuerpo a cuerpo cuenta también las criaturas que incluyas en tu lista de ejército. **Tropas espirituales**: Sólo puedes incluir un Onmyouji Infernal o de Muerte. No puedes añadir un Komuso entre tus tropas.
Hattori	**Tropas comunes**: no puedes incluir ninguna a una lista de ejército Hattori. Cualquiera no puede formar parte de ellos. **Mínimo de guerreros**: Deben incluir al menos un 25% de guerreros como el resto, pero éstos pueden tener tanto armas de cuerpo a cuerpo como de disparo. **Hostigadores**: Un ejército Hattori puede usar hasta un máximo del 50% de los puntos de ejército en tropas de hostigadores.

Tabla de porcentajes

Aquí tienes una tabla de porcentajes para facilitar el cálculo de las limitaciones para las distintas tropas.

Unidad	Porcentaje	200 pe	400 pe	600 pe
- Infanteria guerreros cc (% min) **- Armas de fuego** **- Hostigadores** **- Máquinas de guerra**	25%	50	100	150
- Armas de fuego Otokodate	40%	80	160	240
- Caballería **- Criaturas** **- Armas de Disparo** **- Hostigadores Hattori**	50%	100	200	300

Tabla de líderes, unidades y máquinas de guerra

	200 PE	300 PE	400 PE	500 PE	600 PE
Min / Máx Líderes	1 / 2	2 / 3	2 / 4	3 / 5	3 / 6
Min /Max Unidades (grupos de miniaturas)	2 /4	3 / 5	4 / 6	5 / 7	6 / 8
Max Máquinas de guerra de Batalla	2	3	4	5	6
Max Máquinas de guerra de Asedio	0	1	1	1	2

Listas de ejército de ejemplo

Para tus primeras partidas de prueba puedes usar estas listas de ejércitos de avanzadilla (200 pe) de ejemplo. Estas listas están configuradas utilizando las miniaturas de las cajas de ejército de cada clan que puedes encontrar en la web de Zenit Miniatures.

Clan	Tropas	Miniaturas	Puntos	Total
Kuge	Héroe Kuge Naginata Yari Ashigaru Onna-Bushi Ninja Shinobigatana Ashigaru con Teppo	1 10 5 5 5	20 50 25 50 50	195
Buke	Taisho Buke Samurai con Lanza Yari Ashigaru Samurai con Dai-Katana Yumi Samurai	1 5 9 5 4	20 25 45 50 60	200
Sohei	Heroe Sohei Katana Ikame Bo Monjes con Naginata Yari Ashigaru Monje Teppo Ashigaru con Honda	1 1 5 10 3 5	20 10 25 50 45 50	200
Otokodate	Taisho Otokodate Asesino Yari Ashigaru Ashigaru con Katana Ashigaru Ozutsu Nivel Comandante: Daimyo	1 1 10 10 5 1	20 10 50 50 50 20	200
Kuroi-te	Taisho Samurai Tenome Yurei con Naginata Ashigaru Yari Jikininki Nivel Comandante: Taisho	1 1 5 10 5 1	20 20 50 50 50 10	200
Hattori (no hay armybox)	Shinobi Shuriken Kunoichi Jonin Infiltradores Kunoichi Granadas Kunoichi Yumi	1 1 5 5 5	25 25 50 50 50	200

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 sólida
Son aquellos elementos en los que las miniaturas no pueden estar físicamente dentro (muros, barriles, árboles, etc). Una tropa no modifica su movimiento para atravesarlos o subirse a este tipo de elementos siempre que la altura del elemento sea igual o menor que **dos tercios** de la altura de la tropa (tomando la altura que corresponde con el volumen de la tropa). Una tropa es capaz de subirse a un elemento de escenografía si es capaz de mantenerse de pie sobre él sin caerse.

Escenografía de área
Son aquellos elementos que ocupan un área sobre la mesa de juego en los cuales las miniaturas pueden introducirse (casas, bosques, ríos,etc.). Este tipo de elementos tienen una serie de reglas particulares que los hacen estratégicamente interesante.

Bosques, ruinas y similares: Estos elementos cortan la línea de visión de un lado a otro. Las miniaturas que estén a menos de 1 cm del borde de un bosque pueden ver hacia el interior (si están fuera) o el exterior (si están dentro, contando además con cobertura parcial respecto a las del exterior). Estas miniaturas siguen las reglas de línea de visión habituales siempre que la línea de visión pase por el borde del bosque al que están próximos. Cuando una miniatura esté completamente dentro estará oculta a las tropas que miren desde fuera y ella tampoco verá a las miniaturas en el exterior. Dos tropas que se encuentren dentro de estos elementos se ven pero se considera que siempre tienen cobertura parcial.

Casas: Si la escenografía que simula la casa es suficientemente grande puedes colocar las miniaturas dentro de ella y jugar 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.

Modificadores al movimiento

Tanto la escenografía sólida como la de área pueden ser clasificadas en distintos tipos que afectan al movimiento de una forma u otra.

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
Elementos que no pueden ser atravesados, tanto por su altura como por otros motivos, y que deben 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.

Destrucción de escenografía

Las máquinas de guerra pueden impactar y destruir elementos de escenografía. Para ello clasificamos los distintos tipos de escenografía en tres grados de dureza: acorazado, fuerte y débil.

Dependiendo de la dureza el elemento de escenografía tendrá más o menos puntos de estructura que irá perdiendo a medida que recibe impactos.

Además, el atributo Fortaleza penaliza la Tirada de heridas de la máquina de guerra en el valor indicado.

Cuando un elemento de escenografía recibe un impacto de máquina de guerra se trata como si fuese una unidad más a la que afecta el disparo. Cada herida asignada le resta un punto de estructura.

Si un disparo afecta a una o más tropas y a la vez a un elemento de escenografía, sólo las heridas sobrantes que no se asignen a las tropas podrán ser asignadas al elemento de escenografía.

El elemento de escenografía es destruido cuando el valor de estructura del elemento llega a 0. Retíralo entonces de la mesa de juego.

Se recomienda no usar elementos de escenografía de más de 20 cm de diámetro. Por ejemplo, si estáis jugando el asalto a un castillo, que su muralla se divida en secciones de 20 cm o menos para poder retirarlas fácilmente al ser destruidas.

Antes del despliegue dejad claro qué tipo de escenografía es cada uno de los elementos importantes para la partida.

Tipo	Descripción	Fortaleza	Estructura
Acorazado	Murallas, torres, castillos.	-2	6
Fuerte	Templos, grandes construcciones de madera (dojos, casas de Geisas, etc.), bosques, etc.	-1	4
Débil	Torii, árboles, casas de campesinos, puentes.	0	2

❁ ELEMENTOS DE ESCENOGRAFÍA ESPECIALES ❁

Estos son elementos de escenografía especiales que puedes comprar e incorporar a tu lista de ejército. Representa cómo tu ejército se prepara para la batalla antes del combate.

En los anexos de las listas de ejércitos encontrarás el coste de estos elementos. Todos estos elementos se consideran escenografía de **estructura débil**.

Estos elementos se despliegan en último lugar, manteniendo el orden de alternancia entre los jugadores.

Taiko

El Taiko es un tambor de guerra utilizado para dar coraje a tus tropas así como atemorizar a las tropas enemigas.

El Taiko se activa igual que cualquier tropa, pero no debes realizar una Tirada de Órdenes, sólo recibe una orden de activación que debe ser usada para cambiar el ritmo del tambor. Tú eliges qué ritmo va a tocar tu Taiko durante todo el turno, desde el momento en que se active hasta el final del mismo.

El **músico** tiene atributos de un soldado de élite. Sólo puede ser objetivo de un combate cuerpo a cuerpo, no de disparos de soldados, y siempre se considera en cobertura Si esta miniatura es eliminada, el Taiko se retira de la mesa. El **Taiko** si puede ser objetivo del disparo de máquinas de guerra y ser destruido, junto al músico, de esta forma.

Puedes elegir uno de estos **6 ritmos**, cada uno con distintos efectos y radios de acción.

Ritmos de vigor: Son los que bonifican a tus tropas. Tienen un efecto distinto dependiendo de su tus tropas están a corta o a media distancia.

DIS	Valentía y coraje	Estrategia y disciplina	¡A la carga!
Corta	Tu tropa gana un +1 a su atributo de Honor.	+1 a la Tirada de Órdenes de tus tropas.	tu tropa lanza un dado extra para correr o cargar y coges los mayores.
Media	tu tropa puede repetir una tirada de Honor fallada (si quieres).	tu tropa puede repetir su Tirada de Órdenes (si quieres).	tu tropa puede repetir un dado de correr o cargar (si quieres).

Ritmos de terror: Penalizan a las tropas enemigas dentro de corta distancia del tambor.

Huid cobardes	Caos	No pueden pasar
La tropa enemiga sufre un -1 a su Atributo de Honor.	La tropa enemiga sufre un -1 su Tirada de Órdenes.	La tropa enemiga lanza dos dados en los movimientos de correr o carga y coge el más bajo.

Taiho Yohin

Un Taiho Yohin es un elemento de escenografía que simula un polvorín. Cualquier máquina de guerra a menos de **20 cm** del centro del Taiho Yohin recibe **1 cargador de pólvora** extra durante la fase de mantenimiento de cada turno.

Además de con las máquinas de guerra, una de tus tropas puede declarar una orden **Interactuar** para quemar el Taiho Yohin y destruirlo.

Mokusei No Tate y Taketabe

Mokusei No Tate. Se trata de unos parapetos de madera móviles de 2.5 cm de ancho por 4 cm de alto que se consideran cobertura débil. Una tropa de infantería con su frente a menos de 1 cm de uno o más de estos elementos puede desplazarse hasta la mitad de su atributo de movimiento arrastrando el parapeto y quedándose detrás de ellos. La tropa puede abandonar el parapeto, que queda en el lugar y podrá ser utilizado por cualquier otra tropa amiga o enemiga.

Taketabe. Se trata de unos parapetos fijos de bambú de 5 cm de ancho por 4 cm de alto que se consideran cobertura débil. No pueden ser movidos.

Se puede realizar un combate cuerpo a cuerpo a través de estos dos elementos (colocando las tropas a 1 cm de la escenografía). Las tropas tras uno de estos elementos puede tanto disparar como recibir disparos, considerándose en **cobertura** y **parapetada**, aplicando todos los modificadores (ver orden Parapetar).

❁ REGLAS GENERALES DE LOS ESCENARIOS ❁

Éstas son las reglas generales que debes seguir al jugar una partida. Las reglas especiales dentro de 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
En cada uno de los escenarios se describen las zonas de despliegue y si hay alguna regla especial para el mismo.

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 elegido.

Para saber su misión secundaria los jugadores hacen una segunda tirada **en secreto de 1D6** y miran el resultado en la tabla de escenarios de la siguiente página.

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 específicos para la misión además de escenografía genérica (colinas, árboles, casas extras, ríos, etc.) que le dan vida a la partida y a la mesa. Lee las reglas **Preparación de la Batalla** para saber cómo colocar estos elementos sobre la mesa.

❁ 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 tropa enemiga completamente destruida.
- 1 punto de victoria adicional por cada unidad enemiga que haya perdido al menos el 50% de sus miniaturas iniciales. (sin contar a los líderes de unidad).

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.

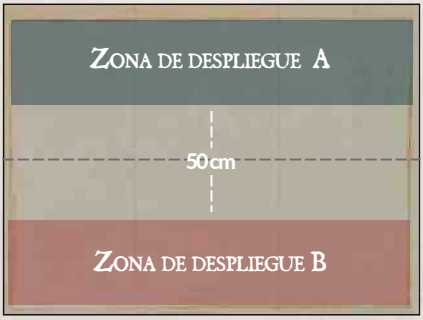
Regla Especial
El espacio entre las zonas de despliegue se divide en 2 franjas de 25 cm. El terreno tendrá 4 franjas: Las dos zonas de despliegue y las dos nuevas franjas. Un jugador controla una franja si tiene más puntos de ejército en ella que el enemigo y controla, a su vez, todas las anteriores. El recuento se realiza miniatura a miniatura. Para que una miniatura se considere en la franja debe estar completamente dentro. 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 controlada por el enemigo hay, completamente dentro de la franja, al menos 3 miniaturas de una unidad amiga.

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.

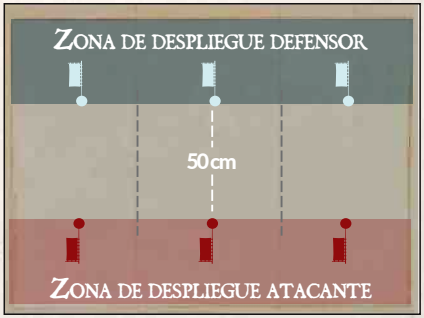
Escenografía específica

Nobori: 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. Las noboris inician la partida tomadas por el jugador al que pertenecen, no hay necesidad de capturarlas.

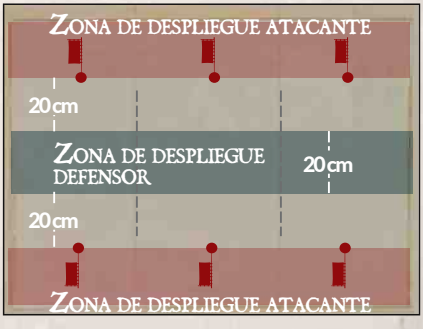
Despliegue

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 20 cm de esta. El jugador atacante despliega a 40 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 tomada al final de la partida.
- 1 punto si tienes más noboris enemigas tomadas que el enemigo al final de la partida.
- 1 punto de victoria por cada nobori amiga no tomada al final de la partida.

Misión secundaria - Infiltración de élite

- 1 punto de victoria adicional por cada líder aliado o unidad aliada de 3 o más miniaturas aliada que se encuentre en la zona de despliegue enemiga.
- 1 punto de victoria adicional si ningún líder enemigo o unidad enemiga 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 20 cm + 3D6 (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 carromato más avanzado es el primero en ser movido.

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
Elementos estratégicos: 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.

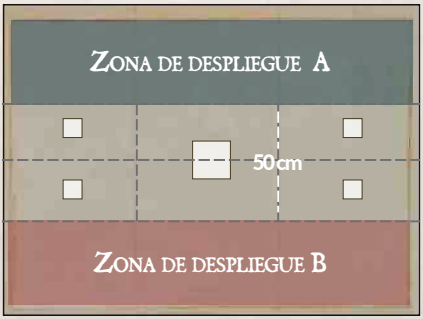
Regla Especial
Un jugador controla un elemento estratégico si tiene más puntos de ejército que el enemigo dentro de un radio de 15 cm alrededor de éste. Cuenta miniatura a miniatura. Una miniatura debe estar completamente dentro del radio para poder sumar sus puntos.

Misión Principal

- 2 puntos por cada elemento estratégico de 5x5 cm controlado.
- 4 puntos por controlar el elemento estratégico central.
- 1 punto si al menos 3 miniaturas de una unidad amiga están completamente dentro del radio de 15 cm en cada uno de los elementos estratégicos.

Misión secundaria - Control de bajas

- 1 punto de victoria adicional por cada unidad amiga de 6 miniaturas o más que se mantenga sobre la mesa.



DEFENSA DE LA ALDEA

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

Escenografía específica
Casas: Mínimo 5 casas, separadas entre sí 30 cm. Añade otras casas y más elementos de escenografía para simular una aldea, pero marca esas cinco casas como los objetivos. Estas casas objetivo se colocan dentro de la zona indicada en cada despliegue, el resto de casas y escenografía que añadas puede estar fuera de la zona limitada para las casas objetivos. Sigue las reglas de colocación de escenografía generales.

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 40 centímetros de radio desde el centro de la mesa. Los dos ejércitos despliegan sus unidades dentro de la aldea mientras sea posible. 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 al menos a 10 cm de cualquier casa objetivo. Empieza a desplegar el jugador atacante.

- **3-4. Última defensa**: 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 despliega después separado al menos 25 cm del despliegue defensor. Entre ambos ejércitos queda una franja de 25 centímetros de cultivos, árboles, etc. Las casas objetivo se coloca en un rectángulo de 60x40cm situado en el lado de la mesa del defensor, con uno de sus lados largos tocando el lado trasero de la franja de despliegue del defensor.

- **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 a menos de 1 cm de 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, con un penalizador de -1, 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+ en el dado. El jugador que no controla la miniatura realiza la tirada. Si esa miniatura pertenece a una unidad, la herida se asigna a la unidad entera. Si produce una baja, retira la miniatura afectada por el fuego. Si es el líder de una unidad, esa herida se le asigna a su contador personal.

Misión Principal

- 4 puntos de victoria para el defensor si ninguna casa objetivo 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 objetivo 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 ❁

BUKE

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

H = Héroe | E = Élite | G = Guerrero | A = Aldeano

KUGE

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

H = Héroe | E = Élite | G = Guerrero | A = Aldeano

SOHEI

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

H = Héroe | E = Élite | G = Guerrero | A = Aldeano

OTOKODATE

Clase	Tropa	Puntos
H	**Taisho Otokodate -** Senshi | Líder | Único | v2 Odio a samuráis (HP), Jefe del Clan (HP), Esquiva Yari (1), Armadura samurái	20
H	**Daimyo Naginata Caballo -** Senshi | Líder | Único | v3 Líder (HP), Grito de guerra, Último aliento Naginata (2), Armadura samurái, Caballo	30
H	**Héroe Otokodate Naginata -** Senshi | Líder | Único | v2 Odio a samuráis (HP), Punto débil, Diestro Naginata (2), Armadura samurái	20
H	**Héroe Otokodate Katana -** Senshi | Líder | Único | v2 Odio a samuráis (HP), Sigilo, Concentración Katana (3), Armadura samurái	20
E	**Ashigaru Kumigashira -** Ashigaru | Líder | Único | v2 Kenjutsu (HP), Duro de pelar Katana (3)	10
E	**Asesino -** Senshi | Líder | Único | v2 Asesino (HP), Finta Katana (3)	10
E	**Machi Yakko -** Senshi | Líder | Único | v2 Yojimbo (HP), Concentración Yari (1)	10
E	**Kyokaku -** Senshi | Líder | Único | v2 Odio a samuráis (HP), Apuntar Yumi, (Largo), Wakizashi (4)	15
E	**Ronin -** Samurái | Líder | Hostigador | v2 Entrenado (HP), Kenjutsu Katana (3)	10
E	**Ronin Teppo -** Samurái | v2 Experto (HP), Atravesar Teppo (Largo (Fuego)), Katana (3)	15
G	**Ashigaru Ozutsu -** Ashigaru | v2 Metralla (HP) Ozutsu (Medio (Fuego)), Tanto (0)	10
G	**Ashigaru con Katana -** Ashigaru | v2 Contracarga (HP) Katana (3)	5

H = Héroe | E = Élite | G = Guerrero | A = Aldeano

TROPAS COMUNES

Clase	Tropa	Puntos
H	**Yumi Kumigashira -** Samurái | Líder | Único | v2 Estratega (HP), Desarmar, A bocajarro Yumi, (Largo), Katana (3), Armadura samurái	25
H	**Kensei -** Senshi | Líder | Único | v2 Temple (HP), Kensei, Táctico Katana (3)	20
H	**Sensei -** Senshi | Líder | Único | v2 Último aliento (HP), Concentración, Experto Katana (3)	20
H	**Kyudo Hanshijudan -** Samurái | Líder | Único | v2 Tiro instintivo (HP), Apuntar, Atravesar Yumi (Largo), Katana (3)	25
H	**Espía -** Senshi | Líder | Único | v2 Esquivo (HP), Diestro, Mimético Wakizashi (4)	20
H	**Samurái Kumigashira -** Samurái | Líder | Único | v2 Desarmar (HP), Estratega, Concentración Katana (3), Armadura samurái	20
H	**Teppo Kumigashira -** Samurái | Líder | Único | v2 Estratega (HP), Certero, Atravesar Teppo (Largo (Fuego)), Katana (3)	25
H	**Samurái Kumigashira Caballo -** Samurái | Líder | Único | v3 Estratega (HP), Dos armas, Carga veloz Katana (3), Armadura samurái, Caballo	30
H	**Héroe Hata-Jurushi Caballo -** Samurái | Líder | Único | v3 Líder (HP), Venerado, Furia estandarte (0), Caballo	30
H	**Shinobi Ninjutsu -** Ninja | Líder | Único | v2 Sigilo (HP), Ninjutsu, Armas envenenadas Shinobigatana (4)	20
H	**Shinobi Mimético -** Ninja | Líder | Único | v2 Finta (HP), Mimético, Punto débil Shinobigatana (4)	20
E	**Ashigaru Kumigashira -** Ashigaru | Líder | Único | v2 Kenjutsu (HP), Diestro Katana (3)	10
E	**Kyudo Hanshi Judan -** Senshi | Líder | Único | v2 Ojo de halcón (HP), Apuntar Yumi (Largo), Tanto (0)	15
E	**Geisha -** Senshi | Líder | Único | v2 Ataque sorpresa (HP), Explorar Wakizashi (4)	10
E	**Katana Samurái -** Samurái | v2 Dos armas (HP), Bushido Katana (3), Armadura samurái	10
E	**Caballería con Katana -** Samurái | v3 Veloz (HP), Bushido Katana (3), Caballo	20
E	**Caballería Ligera con Lanza -** Samurái | v3 Carga veloz (HP), Acelerar Yari (1), Caballo	20

H = Héroe | E = Élite | G = Guerrero | A = Aldeano

Clase	Tropa	Puntos
E	**Caballería Hata-Jurushi -** Samurái | v3 Estandarte (HP) Estandarte (0), Caballo	20
E	**No Bushi -** Senshi | v2 Acelerar (HP), Apuntar Yumi (Largo), Wakizashi (4)	15
E	**Yumi Samurái -** Samurái | v2 Reflejos (HP), A bocajarro Yumi (Largo), Katana (3), Armadura samurái	15
E	**Senshi Bo-hiya -** Senshi | v2 Proyectil ígneo (HP), A bocajarro Bo-hiya (Medio (Fuego)), Tanto (0)	15
E	**Yumi Samurái -** Samurái | v2 Estandarte (HP) Estandarte (0)	15
G	**Yumi Ashigaru -** Ashigaru | v2 Escurridizo (HP) Yumi (Largo), Tanto (0)	10
G	**Yari Ashigaru -** Ashigaru | v2 Curtido (HP) Yari (1)	5
G	**Ashigaru -** Ashigaru | v2 Entrenado (HP) Wakizashi (4)	5
G	**Ashigaru con Honda -** Ashigaru | Hostigador | v2 Veloz (HP) Honda (Corto), Tanto (0)	10
G	**Heishi -** Senshi | v2 Kenjutsu (HP) Onagamaki (6)	5
G	**Onna Komuso -** Senshi | v2 Entrenado (HP) Bo (0)	5
G	**Hata-Jurushi Samurái -** Samurái | v2 Estandarte (HP) Estandarte (0), Armadura samurái	10
G	**Hata-Jurushi Ashigaru -** Ashigaru | v2 Estandarte (HP) Estandarte (0)	10
G	**Hata-Jurushi Heishi -** Senshi | v2 Estandarte (HP) Estandarte (0)	10
A	**Kuro -** Aldeano | v2 Aperos de Labranza (0)	5

H = Héroe | E = Élite | G = Guerrero | A = Aldeano

KUROI-TE

Clase	Tropa	Puntos
H	**Kogen -** Espíritu | Líder | Legendario | v2 Elegido del Jigoku (HP), Azote de los vivos (HP), Devorar No-dachi (6), Armadura samurái	50
H	**Sato -** Espíritu | Líder | Legendario | v2 El Segundo al mando (HP), Duro de pelar (HP), Arrollar Naginata (2), Armadura samurái	25
H	**Taisho Yurei -** Espíritu | Líder | Único | v2 Terror (HP), Golpe Mortal, Jefe del Clan No-dachi (6), Armadura samurái	20
H	**Taisho Samurái -** Samurái No Muerto | Líder | Único | v2 Jefe del Clan (HP), Bushido, Desarmar Katana (3), Armadura samurái	20
H	**Taisho Samurái a Caballo -** Samurái No Muerto | Líder | Único | v3 Líder (HP), Grito de guerra, Furia Katana (3), Caballo	30
H	**Héroe con Yari -** Samurái No Muerto | Líder | Único | v2 Estratega (HP), Veloz, Punto débil Yari (1), Armadura samurái	20
H	**Héroe con Naginata -** Samurái No Muerto | Líder | Único | v2 Cruel (HP), Experto, Zen Naginata (2)	20
H	**Kensei -** No Muerto | Líder | Único | v2 Kensei (HP), JiuJitsu, Desarmar Katana (3)	20
H	**Samurái Kumigashira -** Samurái No Muerto | Líder | Único | v2 Líder (HP), Temple, JiuJitsu Katana (3), Armadura samurái	20
H	**Ashigaru Kumigashira -** Ashigaru No Muerto | Líder | Único | v2 Líder Ashigaru (HP), Finta, Dañar primero Katana (3)	20
M	**Tenome -** Criatura | Único | v2 Drenar vida (HP), Maldición	20
M	**Yuki-Onna -** Espíritu | Único | v2 Transferencia (HP), Ventisca	15
E	**Geisha -** Espíritu | Líder | Único | v2 Odio a los vivos (HP), Explorar	10
E	**Samurái Katana a Caballo -** Samurái No Muerto | Líder | Único | v3 Terror (HP), Punto débil Katana (3), Caballo	20
E	**Samurái Naginata a Caballo -** Samurái No Muerto | Líder | Único | v3 Último aliento (HP), Desviar golpe Naginata (2), Caballo	20
E	**Samurái Yumi a Caballo -** Samurái No Muerto | Líder | Único | v3 A bocajarro (HP), Certero Yumi (Largo), Katana (3), Caballo	25
E	**Yurei con Naginata -** Espíritu | v2 Terror (HP), Dañar primero Naginata (2)	10
E	**Yurei con No-dachi -** Espíritu | v2 Terror (HP), Desarmar No-Dachi (6)	10
E	**Caballería Samurái Katana -** Samurái No Muerto | v3 Odio a los vivos (HP), Arrollar Katana (3), Caballo	20

H = Héroe | E = Élite | G = Guerrero | A = Aldeano | M = Criatura Mayor | I = Criatura Inferior

Clase	Tropa	Puntos
E	**Caballería Samurái Naginata -** Samurái No Muerto | v3 Carga veloz (HP), Desviar golpe Naginata (2), Caballo	20
E	**Caballería Ashigaru Yari -** Samurái No Muerto | v3 Curtido (HP), Experto Yari (1), Caballo	20
E	**Samurái Katana -** Samurái No Muerto | v2 Último aliento (HP), JiuJitsu Katana (3), Armadura samurái	10
E	**Samurái Yumi -** Samurái No Muerto | v2 Tiro instintivo (HP), Ojo de halcón Yumi (Largo), Katana (3), Armadura samurái	15
E	**Hata-Jurushi Élite Samurái -** Samurái No Muerto | v2 Estandarte (HP) Estandarte (0), Armadura samurái	15
G	**Samurái Yari -** Samurái No Muerto | v2 Contracarga (HP) Yari (1), Armadura samurái	5
G	**Hone Samurái Naginata -** Samurái No Muerto | v2 Desarmar (HP) Naginata (2)	5
G	**Ashigaru Yari -** Ashigaru No Muerto | v2 Desviar golpe (HP) Yari (1), Tanto (0)	5
G	**Ashigaru Yumi -** Ashigaru No Muerto | v2 Entre las sombras (HP) Yumi (Largo), Tanto (0)	10
A	**Doro-ta-bo -** Aldeano No Muerto | v2 Aperos de Labranza (0)	5
G	**Hata-Jurushi Samurái -** Samurái No Muerto | v2 Estandarte (HP) Estandarte (0), Armadura samurái	10
G	**Hata-Jurushi Ashigaru -** Ashigaru No Muerto | v2 Estandarte (HP) Estandarte (0)	10
A	**Hata-Jurushi Doro-ta-bo -** Aldeano No Muerto | v2 Estandarte (HP) Estandarte (0)	5
M	**Goryo -** Espíritu | Único | v2 Pánico (HP), Manos de fuego	15
I	**Gaki -** Criatura de Muerte | Hostigador | v1 Devorar (HP)	10
I	**Mekurabe -** Criatura de Muerte | Hostigador | v1 Terror (HP)	10
I	**Ukuri inu -** Criatura de Muerte | Hostigador | v1 Veloz (HP)	10
I	**Jikininki -** Criatura de Muerte | v2 Infección (HP)	10
I	**Kubikajiri -** Espíritu | v2 Devorar (HP)	10
I	**Onryo -** Espíritu | v2 Odio a los hombres (HP)	10

H = Héroe | E = Élite | G = Guerrero | A = Aldeano | M = Criatura Mayor | I = Criatura Inferior

HATTORI

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

H = Héroe | E = Élite | G = Guerrero | I = Criatura Inferior

TROPAS ESPIRITUALES

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

CRIATURAS

Clase	Criaturas Infernales	Puntos
C	**Hiderigami -** Criatura Infernal | Único | v4 Enorme (HP), Último aliento, Secar la vida	25
C	**Jorogumu -** Criatura Infernal | Único | v4 Enorme (HP), Inmovilizar, Proyectil de Veneno	25
C	**Nue -** Criatura Infernal | Único | v4 Volar (HP), Maldición, Atormentar	30
M	**Ushi Oni -** Criatura Infernal | v3 Raudo (HP), Arrollar	15
M	**Oni -** Criatura Infernal | Único | v3 Terror (HP), Furia	15
I	**Amanojaku -** Criatura Infernal | Hostigador | v1 Atormentar (HP)	10
I	**Onibi -** Criatura Infernal | Hostigador | v1 Ígneo (HP)	10
I	**Shikome -** Criatura Infernal | Hostigador | v2 Vampiro (HP)	15
Clase	**Criaturas Terrenales**	**Puntos**
C	**Daidarabotchi -** Criatura Terrenal | Único | v4 Enorme (HP), Golpe Mortal, Terremoto	30
C	**Mizuchi -** Criatura Terrenal | Único | v4 Volar (HP), Proyectil de ácido, Ataque de área	35
M	**Daitengu -** Criatura Terrenal | v2 Volar (HP), Punto débil	20
M	**Sesho Sekki -** Criatura Terrenal | Único | v3 Piel de piedra (HP), Proyectil de piedra	20
M	**Genbu -** Criatura Terrenal | Único | v3 Proyectil de Veneno (HP), Azote del Jigoku	20
I	**Kappa -** Criatura Terrenal | v1 Mimético (HP)	10
I	**Tanuki -** Criatura Terrenal | v2 Suerte (HP)	10
I	**Tengu -** Criatura Terrenal | Hostigador | v2 Volar (HP)	15

K = Komuso | O = Onmyouji | C = Criatura Colosal | M = Criatura Mayor | I = Criatura Inferior

Clase	Criaturas Celestiales	puntos
C	**Baku -** Criatura Celestial | Único | v4 Enorme (HP), Juicio celestial, Azote del Jigoku	25
C	**Suzako -** Criatura Celestial | Único | v4 Volar (HP), Ígneo, Tierra volcánica	30
M	**Tennyo -** Criatura Celestial | v2 Ojo de halcón (HP), Certero Yumi (Largo)	20
M	**Kirin -** Criatura Celestial | Único | v3 Sanar (HP), Fascinación espiritual	15
M	**Byakko -** Criatura Celestial | Único | v3 Furia (HP), Grito de guerra	15
I	**Raiju -** Criatura Celestial | Hostigador | v1 Fantasmal (HP)	10
I	**Basan -** Criatura Celestial | Hostigador | v1 Ígneo (HP)	10
I	**Komainu -** Criatura Celestial | Hostigador | v2 Piel de piedra (HP), Raudo	15
Clase	**Criaturas de Muerte**	**puntos**
C	**Jubokko -** Criatura de Muerte | Único | v4 Enorme (HP), Devorar, Terremoto	25
C	**Shinigami -** Criatura de Muerte | Único | v4 Enorme (HP), Devorar, Maldición	25
M	**Goryo -** Espíritu | Único | v2 Pánico (HP), Manos de fuego	15
M	**Ao Bozu -** Criatura de Muerte | Único | v2 Fantasmal (HP), Drenar vida	15
M	**Gaikotsu -** Criatura de Muerte | Único | v3 Dañar primero (HP), Campanas de la muerte	15
M	**Oni -** Criatura de Muerte | Único | v3 Terror (HP), Ataque de área	15
M	**Onmoraki -** Criatura de Muerte | Único | v4 Volar (HP), Dañar primero	25
I	**Gaki -** Criatura de Muerte | Hostigador | v1 Devorar (HP)	10
I	**Mekurabe -** Criatura de Muerte | Hostigador | v1 Terror (HP)	10
I	**Ukuri inu -** Criatura de Muerte | Hostigador | v1 Veloz (HP)	10
I	**Jikininki -** Criatura de Muerte | v2 Infección (HP)	10
I	**Kubikajiri -** Espíritu | v2 Devorar (HP)	10
I	**Onryo -** Espíritu | v2 Odio a los hombres (HP)	10

C = Criatura Colosal | M = Criatura Mayor | I = Criatura Inferior

ESCENOGRAFÍA ESPECIAL

Nombre	Descripción	Puntos
Taiko	Tambor de guerrra	**10**
Taiho Yohin	Polvorín	**10**
Mokusei No Tate	Parapeto de madera móvil	**5**
Taketabe	Parapeto de bambú fijo	**5**

MÁQUINAS DE GUERRA

TIPO	MÁQUINA DE GUERRA	PUNTOS
A	**Oo-Dzutsu** wm Gran calibre (HP), wm Máquina de asedio Bola lisa, Bola explosiva	40
A	**Shibatsuji** wm Fiable (HP), wm Máquina de asedio Bola lisa, Bola explosiva	40
A	**Furanki** wm Disparo parabólico (HP), wm Recarga rápida Bola lisa, Bola explosiva	40
B	**Taiho** wm Móvil (HP), wm Disparo certero Bola lisa, Metralla	30
B	**Morutaru** wm Disparo parabólico (HP), wm Órdenes de humo Bolas incendiarias, Granadas	30
B	**Toseki-Ki** wm Disparo parabólico (HP), wm Móvil Munición infecciosa	20
B	**Hiya Taiho** wm Móvil (HP), wm Quemadlos a todos Flechas incendiarias	20
I	**Ingeniero** Bo (0)	10
D	**Miembro de la dotación** Bo (0)	5

A = Máquinas de asedio | B = Máquinas de batalla | I = Ingeniero | D = Dotación

❁ 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 declarar un Ataque de Oportunidad contra él.

Alertar
Todas las miniaturas de tu ejército (activadas o no) que estén a 10 cm o menos de esta tropa y que no estén en combate cuerpo a cuerpo pueden cambiar su encaramiento inmediatamente sin recibir un marcador de unidad activada.

Aprendiz
Pierde el combate si empata.

Apuntar
Añade +1 a tu Tirada de Disparo.

Armas envenenadas
La tropa enemiga herida por armas envenenadas 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, puede hacerlo aunque la tropa no tenga armas de disparo. 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 tropas (amigas y enemigas) que se encuentren a 5 cm del lado contrario sobre el que una tropa sufre un disparo de esta tropa reciben los mismos impactos/2, redondeando hacia abajo.

Azote de los vivos
Esta tropa tiene las habilidades HP extra: "Kensei" y "Dos armas"

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 fijado
Al disparar a un objetivo que ha usado la orden Correr, el atacante ignora el penalizador habitual.

Bomba de Humo
No puede ser objetivo de disparos. Además suma 1D6 cm al movimiento de destrabar. En el turno en que se destraban no pueden ser objetivo de habilidades del enemigo u Órdenes de Combate 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 de activación 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 tu Tirada de Combate al recibir una carga.

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 en la Tirada de Heridas.

Dañar primero
Puedes repetir los dados fallidos en tu Tirada de Heridas (sólo puedes repetir una vez por Tirada de Heridas).

Daño mortal
Lanza un dado antes de realizar las Tirada de Heridas en combate cuerpo a cuerpo. 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 positivos de armas de sus enemigos.

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

Devorar
Si esta tropa gana un combate cuerpo a cuerpo elimina un marcador de heridas que tuviese.

Diestro
Puedes repetir la tirada para realizar una acción de interactuar. No puede volver a repetir un segundo fallo.

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

Drenar vida
Debe declarar una orden de disparo contra una tropa enemiga a corto alcance para usar esta habilidad, puede hacerlo aunque la tropa no tenga armas de disparo. 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 Protector
Si en tu ejército se encuentran Kogen y Sato, Sato obligatoriamente debe ser desplegado en la misma unidad que Kogen y Sato utiliza el perfil de la unidad. Si Kogen no está en una unidad o la abandona, Sato pasa a tener el perfil de Yurei elite con Nodachi y se une a Kogen formando una unidad de dos miniaturas (Utiliza las habilidades de Kogen, Sato sólo suma los tres dados de ataque de Élite). Suma un +1 a la tirada de Proteged al Líder de Sato y de la unidad donde se encuentre. Esta habilidad está siempre activa, aunque Sato esté dentro de una unidad. Si Kogen muere Sato pasa a tener su perfil normal y gana la HP Furia hasta el final de la batalla. Esta Furia se utiliza como una habilidad normal y sólo puede ser usada cuando Sato combate en solitario.

El Segundo al mando
Esta tropa tiene las habilidades HP: "El Protector" y "Líder"

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

Elegido del Jigoku
Esta tropa utiliza los tratos de las criaturas Infernales, Terrenales, de Muerte y Colosales, obteniendo las habilidades HP: Ígneo, Fortaleza, Inmune al terror, Putrefacción y Terror.

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
Esta tropa gana el combate si empata. Si ambas tropas usan esta habilidad hay un empate finalmente.

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 su Tirada de Disparo al disparar contra esta tropa.

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

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

Estratega
Esta tropa y cualquier tropa amiga que se encuentre en la zona de control de esta tropa puede repetir su tirada de órdenes.

Etéreo
No puede recibir cargas de oportunidad.

Exorcismo
Las criaturas que se encuentren hasta a 20 cm del borde de la peana del monje tienen -1 en presencia y reduce en 1 el número de éxitos en la Tirada de Heridas.

Experto
Puede relanzar 1D6 de la tirada de combate o disparo

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 una orden de 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, sólo una vez por activación, su Tirada de Órdenes si lo necesita.

Infección
Por cada baja que produce esta tropa el enemigo debe superar un chequeo de honor. Por cada fallo coloca una miniatura nueva del mismo tipo que la tropa atacante en la posición donde estaba la baja. Estas nuevas miniaturas se unen a esta tropa, ignorando el límite máximo de miniaturas por unidad.

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 tropas a 10 cm o menos del héroe pueden lanzar 2D6 en su Tirada de Órdenes y elegir uno de los dados. Si el líder está dentro de una unidad, esta habilidad se activa automáticamente y la unidad lanza 2D6 en su Tirada de Órdenes y elige uno de los dados.

JiuJitsu
Puede relanzar los resultados de 1 natural (sólo una vez) en la Tirada 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 natural en la Tirada de Combate.

Kensei
Los resultados de 1 natural en la tirada de éxito en combate tanto del Kensei como de su enemigo se consideran éxitos a favor del Kensei.

Latigazo de lava
Debe declarar una orden de disparo contra una unidad enemiga hasta a 10 cm de distancia para usar esta habilidad, puede hacerlo aunque la tropa no tenga armas de disparo. La tropa enemiga sufre 1D6 impactos. Aplica la habilidad Ígneo a este ataque.

Líder
Todas las tropas 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. Si el líder está dentro de una unidad, esta habilidad se activa automáticamente y además la unidad tiene un +1 a su Tirada de Órdenes mientras el líder esté dentro de la unidad.

Líder Ashigaru
Todas las tropas 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. Si el líder está dentro de una unidad, esta habilidad se activa automáticamente y además la unidad ashigaru tiene un +1 a su Tirada de Órdenes mientras el líder esté dentro de la unidad.

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. Ningún atributo puede ser menor que 0.

Manos de fuego
Ignora los modificadores de armadura y obtiene un +2 a la tirada de heridas.

Metralla
Si esta tropa impacta disparando contra un objetivo enemigo lanza 1D6 por cada tropa (amiga o enemiga) dentro de la zona de control del objetivo. Por cada éxito (4+) esa tropa también es impactada con el mismo número de impactos. La Tirada de Daño para esta tropa afectada sufre un -2.

Miedo
Cualquier tropa enemiga con línea de visión con la tropa con esta habilidad y a menos de 30 cm, sufre un -1 en su tirada de órdenes. No es acomulativo. Si esta habilidad está activa esta tropa es inmune al miedo.

Mimético
No puede ser objetivo de la orden Disparar. Si puede ser objetivo de la habilidad Ataque de área.

Ninjutsu
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
Esta tropa no puede repetir un dado de ninguna de sus tiradas bajo elección del jugador que la controla. El enemigo si puede hacerle repetir dados.

Odio a.
Suma +1 a tu tirada de heridas si el enemigo pertenece al clan o tipo de tropa correspondiente.

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.

Ojo de halcón
Suma +1 a su Tirada de Disparo si durante este turno no ha movido ni entrado en combate antes del disparo.

Pánico
Una tropa enemiga en contacto con esta tropa no podrá usar ninguna de sus habilidades con efectos positivos.

Perros de Guerra
Por cada miniatura con esta habilidad puedes poner un perro de guerra, sin coste, que se sitúa en las filas delanteras de la unidad. El perro tiene el mismo perfil que el dueño y suma +1D6 por cada perro en combate cuerpo a cuerpo de forma normal. Además, si hay al menos un perro en combate cuerpo a cuerpo directo, suma +2D6 a la Tirada de Combate de la unidad. Por cada guerrero eliminado de la unidad, elimina a la vez un perro del frente (que huye sin su amo).

Piel de piedra
Cualquier ataque (cuerpo a cuerpo o disparo) contra la criatura sufre un penalizador de -1 en la tirada de herir.

Portal
Suma +2D6 cm al mover o correr (aparte del modificador por correr). Si realiza un movimiento, cualquier disparo posterior contra esta tropa sufre un penalizador de -1 a impactar, haya corrido o no.

Proyectil de ácido
Debe declarar una orden de disparo contra una tropa enemiga a corto alcance para usar esta habilidad, puede hacerlo aunque la tropa no tenga armas de disparo. Tiene un bonificador de +1 a las Tirada de Disparo e ignora las armaduras.

Proyectil ígneo
En disparos, la tropa enemiga objetivo sufre 1D3 heridas por cada crítico obtenido en la Tirada de Heridas de esta tropa. La herida de los críticos no se suma, pero puedes asignar tantas heridas como críticos al líder de unidad enemiga de la forma habitual.

Proyectil de piedra
Debe declarar una orden de disparo contra una tropa enemiga a corto alcance para usar esta habilidad, puede hacerlo aunque la tropa no tenga armas de disparo. Tiene un bonificador de +1 a la Tirada de Heridas.

Proyectil de Veneno
Debe declarar una orden de disparo contra una tropa enemiga a corto alcance para usar esta habilidad, puede hacerlo aunque la tropa no tenga armas de disparo. Este disparo tiene la habilidad Armas envenenadas.

Punto débil
Esta tropa gana un +1 a su Tirada de heridas contra un enemigo tanto en cuerpo a cuerpo como en disparo.

Putrefacción
Los aturdidos infringidos al enemigo no se eliminan durante la fase de mantenimiento, sólo cuando se convierten en heridas.

Raudo
Utiliza el segundo valor de su atributo de movimiento, como la caballería.

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
Debe declarar una orden de disparo contra una criatura enemiga invocada a corto alcance para usar esta habilidad, puede hacerlo aunque la tropa no tenga armas de disparo.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. Se trata como si hubiese declarado una Orden de Combate.

Sanar
Al usar una orden de movimiento esta tropa puede seleccionar una tropa amiga situada hasta a 10 cm de la tropa con esta 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 hasta el final del turno. Cualquier terreno de agua en ese radio se convierte en terreno seco sin penalizadores al movimiento hasta el final de la partida.

Servidor Onmyouji
El Onmyouji que lo domina recibe +1 punto de ki en cada activación. Solo puede recibir 1 punto aunque domine a más de un sirviente con esta habilidad.

Sigilo
Si la tropa activa esta habilidad, los enemigos a media-larga distancia no pueden utilizar ninguna orden de disparo contra esta tropa hasta el final del turno.

Suerte
Repite 1D6 de cualquier tirada, debes quedarte con el segundo resultado obtenido.

Táctico
Puede recibir una orden adicional (Con un resultado de 4+ en la tirada de órdenes recibe 3 órdenes).

Temple
Aplica -1D6 a la Tirada de Combate a la tropa enemiga que cargue contra esta tropa.

Terremoto
Debe declarar una orden de disparo para usar esta habilidad, puede hacerlo aunque la tropa no tenga armas de disparo. 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 una Tirada de Honor para combatir contra esta tropa en cuerpo a cuerpo. Si falla sigue las reglas de Tirada de Honor. Las miniaturas de tipo Monje no necesitan pasar este chequeo. Si esta habilidad está activa esta tropa es inmune al Terror.

Tierra volcánica
Debe declarar una orden de disparo contra una tropa enemiga a corto alcance para usar esta habilidad, puede hacerlo aunque la tropa no tenga armas de disparo. La tropa enemiga ve como la tierra bajo sus pies entra en ebullición y debe realizar una Tirada de Iniciativa por cada herida sufrida. Cada fallo implica una herida extra para la tropa.

Tiro instintivo
Puedes disparar contra miniaturas que no tengas en línea de visión. Para ello, la tropa que dispara debe ver a otra miniatura amiga que a su vez 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
Al final de un combate cuerpo a cuerpo esta tropa puede realizar una tirada enfrentada de iniciativa con una de las tropas enemigas con las que haya combatido (esta tropa lo elige). Si esta tropa obtiene el resultado mayor traspasa uno de sus marcadores de heridas a la tropa enemiga.

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, se repliega o retira.

Vampiro
La criatura tiene la habilidad volar. Por cada baja que haga al enemigo puede eliminar un marcador propio de herida y aturdido propio (ambos marcadores).

Velo
Esta tropa ignora las zonas de control de sus enemigos y 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 amigas que estén 10 cm o menos del borde de la peana de la miniatura con esta habilidad tienen un +1 a las Tiradas de Honor. Si el líder está dentro de una unidad, esta habilidad se activa automáticamente y la unidad tiene además un +1 a su Tirada de Honor mientras el líder esté dentro de la unidad.

Ventisca
Las tropas enemigas a 10 cm del borde de la peana de la criatura reducen su atributo de movimiento a la mitad.

Volar
La criatura ignora obstáculos y cualquier modificador por tipo de terreno al mover. No puede volar sobre terrenos impasables altos (como montañas). Decidid al inicio de la partida los elementos que son de este tipo. No puede recibir cargas de oportunidad a no ser que sea por parte de otra tropa voladora.

wm Disparo certero
Puedes añadir +1D6, si así lo quieres, después de haber realizado la Tirada de Disparo.

wm Disparo Parabólico
Esta máquina de guerra puede disparar sobre cualquier punto de la zona de disparo, tenga o no línea de visión en él.

wm Fiable
La primera vez durante la partida que saque un 1 en su tirada de órdenes no queda encasquillada.

wm Gran calibre
La máquina suma +1D6 a tu Tirada de Heridas.

wm Máquina de asedio
Cuando dispares sobre un elemento de escenografía suma +2 heridas al resultado de la Tirada de heridas.

wm Móvil
La máquina de guerra puede moverse por el campo de batalla empujada por su dotación una distancia máxima como el atributo de movimiento de la dotación. No pueden usar la orden Correr ni pueden trepar.

wm Órdenes de humo
La máquina de guerra puede usarse para dar órdenes a todo el ejército mediante diferentes señales de humo. Al usar la orden Disparar puedes utilizar esta habilidad en vez de disparar normalmente. No requiere de ninguna tirada. A partir del disparo y durante todo el turno todas las tropas de tu ejército sumarán +1 a su tirada de órdenes. Además cualquier tropa que tuviera un marcador de En retirada lo elimina inmediatamente.

wm Quemadlos a todos
Si dispara munición incendiaria ésta será más potente gracias a los añadidos a la mezcla de las recetas del Imperio del Oeste. Aplica un +1 a la Tirada de Heridas en vez del -1 habitual (este fuego hiere a 3+). Además el fuego resultante tardará dos turnos en desvanecerse.

wm Recarga Rápida
Si en la Tirada de Disparo sacas algún crítico (6) esta máquina no recibe un marcador de arma descargada y no necesita usar la orden recargar para volver a disparar. Coloca el marcador de munición junto a la máquina inmediatamente después del disparo como si hubieses utilizado la orden Recargar.

Yojimbo
Cualquier enemigo que atraviese su zona de control sin haber declarado antes una carga contra el Yojimbo debe detenerse y resolver un combate contra él. La tropa con Yojimbo se mueve hasta entrar en combate cuerpo a cuerpo con esta tropa enemiga. Este combate no cuenta como una carga.

Zen
No tiene retaguardia.