

La Leyenda de los Cinco Anillos™

EL JUEGO DE CARTAS



APRENDE A JUGAR

Un imperio plagado de conflictos...

-¡Allí! ¿Lo ves?

La armadura de Doji Kuwanan, lacada en el azul y plata del Clan de la Grulla, repiqueteó al señalar hacia la delgada columna de polvo que se elevaba sobre el horizonte, donde las llanuras se encontraban con el cielo.

Su compañero de patrulla, Takeaki, se protegió con la mano del brillo del sol y entrecerró los ojos.

-¿Un carro de comerciantes? Las lluvias primaverales se están retrasando este año -dijo, levantando también polvo con sus blindadas sandalias zori.

A su alrededor se entremezclaba el canto de los pájaros con el tamborileo de los campesinos que araban ritmicamente el terreno y plantaban semillas en los surcos. Una fresca brisa llevó hasta la pareja de guerreros samuráis el olor terroso del fertilizante, al tiempo que provocaba ondulaciones en la llanura.

-Demasiado polvo para un solo carro -negó Kuwanan meneando la cabeza-. Y no esperamos ninguna caravana en semanas.

Avanzó rápidamente hasta colocarse en lo más alto del puente arqueado cercano para ver mejor. Desde detrás de una suave colina aparecieron un montón de siluetas desdibujadas de color marrón oscuro, que apretaron el paso a medida que se acercaban a ellos.

-¡Silencio! -gritó Kuwanan a los campesinos, que dejaron de arar y plantar en un instante. El trueno lejano de cascos de caballo al galope se impuso al canto de los pájaros, y Takeaki maldijo entre dientes-. ¡Viene alguien! ¡Regresad a la aldea!

Los plebeyos echaron a correr carretera abajo. Los dos samuráis encordaron sus arcos y se situaron en posiciones defensivas sobre el puente.

-Si los León se han decidido por fin a lanzar una ofensiva, ¡que intenten quitarnos esta aldea!

Puso una flecha en el arco y se preparó para apuntar.

Resumen del juego

La Leyenda de los Cinco Anillos: El juego de cartas enfrenta a dos jugadores que representan a dos de los siete Grandes Clanes de Rokugán. En cada partida, los jugadores pugnan por la supremacía política y militar al tiempo que se adhieren a un estricto código de conducta a fin de preservar su honor. Cada jugador controla sus fuerzas mediante dos mazos de cartas diferentes: un **MAZO DE DINASTÍA** que utiliza para poblar sus Provincias con Personajes y Recursos, y un **MAZO DE CONFLICTO** que contiene tácticas, maniobras y estrategias para invertir las tornas en los conflictos entre clanes.



Reverso de
las cartas de Dinastía



Reverso de
las cartas de Conflicto

Durante el transcurso de la partida, los jugadores se enzarzan en Conflictos contra las Provincias de su adversario en un intento por romperlas. Gana la partida el primer jugador que rompe la Provincia que contiene la Fortaleza de su adversario. Pero los jugadores también han de vigilar el estado de su Honor mientras se enfrentan entre sí, ya que es muy posible que uno de ellos se haga con la victoria si su Honor es lo bastante alto, o incluso que se quede sin Honor y pierda la partida a causa de la humillación.



Cómo usar este cuaderno

Este cuaderno se ha redactado a modo de tutorial para *La Leyenda de los Cinco Anillos: El juego de cartas*. Su propósito es servir como guía para que los jugadores noveles aprendan las reglas mientras juegan. En la primera parte de este cuaderno se explica el procedimiento para resolver una ronda de juego, presentando las reglas e introduciendo sus matices estratégicos.

Una vez que los jugadores hayan aprendido los conceptos básicos, estarán listos para enriquecer su experiencia de juego diseñando y personalizando sus propios mazos originales. Las reglas para la creación de mazos se explican a partir de la página 18.

La segunda parte del cuaderno sirve como introducción a la ambientación de Rokugán y los siete Grandes Clanes que aparecen en esta caja básica. Finalmente, se incluyen tres apéndices de referencia en los que se exponen algunos de los aspectos más avanzados del reglamento, un listado de preguntas frecuentes y el desglose de los elementos que conforman una carta.

También dispones de una *Guía de referencia* completa que puedes descargar de **FANTASYFLIGHTGAMES.ES**. En este documento se aclaran los aspectos más complejos como la interpretación de los textos de las cartas, la resolución de conflictos entre efectos simultáneos y la secuencia de juego de cada fase. Se recomienda a los jugadores principiantes que aprendan a jugar utilizando este cuaderno introductorio, y que consulten la *Guía de referencia* únicamente para resolver las dudas que surjan durante las partidas.

Living Card Game

La Leyenda de los Cinco Anillos: El juego de cartas ofrece una experiencia para dos jugadores que puede disfrutarse sólo con el contenido de esta caja básica.

Además, *La Leyenda de los Cinco Anillos: El juego de cartas* es un Living Card Game® (LCG®, juego de cartas vivo), lo que significa que podrás añadir variedad a tus partidas personalizando y ampliando tus mazos con la publicación periódica de expansiones de 60 cartas llamadas Pack de Dinastía. A diferencia de los juegos de cartas coleccionables, las expansiones de este LCG presentan una distribución fija y no contienen cartas aleatorias.



Contenido

En esta sección se enumeran los componentes incluidos en esta caja básica para facilitar su identificación. En el Apéndice III (página 32) hay un desglose completo de los distintos elementos que componen cada carta.



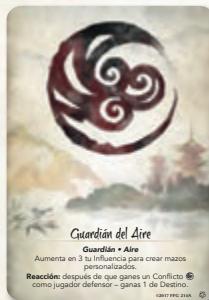
7 cartas de Fortaleza



17 cartas de Provincia



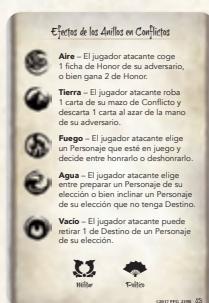
117 cartas de Dinastía



5 cartas de Vocación
de doble cara



98 cartas de Conflicto



2 cartas de referencia
de doble cara



1 carta de Favor
Imperial de doble cara



20 fichas de Estatus
de doble cara



40 fichas de Destino



1 indicador de
jugador inicial



50 fichas de Honor



2 medidores de Honor



5 fichas de Anillo
de doble cara

Montaje de los medidores

Monta los medidores de Honor utilizando los conectores de plástico para encazar la pieza superior sobre la inferior tal y como se indica en la ilustración:



Conceptos importantes

En esta sección se tratan diversos conceptos fundamentales que han de tenerse en cuenta al aprender a jugar y en las partidas posteriores.

La regla de jade

Si el enunciado de una carta contradice directamente alguna regla de este cuaderno o de la Guía de referencia, siempre tendrá prioridad el texto de la carta.

Victoria y derrota

Existen tres métodos para ganar la partida: romper la Provincia que contiene la Fortaleza del adversario, acumular 25 de Honor o conseguir que el adversario se quede sin Honor.

Provincias y Fortalezas

Las cartas de Provincia de un jugador representan diversas circunstancias y sucesos que tienen lugar en los territorios controlados por los Grandes Clanes de Rokugán.

Durante la partida, los jugadores declaran ataques contra las Provincias enemigas, y cuando se resuelve con éxito uno de estos ataques, la Provincia objetivo puede acabar rompiéndose.

Si se rompen 3 de las 4 Provincias sin Fortaleza de un jugador, a partir de ese momento podrán declararse ataques contra la Provincia en la que se halla su Fortaleza. En cuanto se rompe la Provincia que contiene la Fortaleza de un jugador, éste pierde la partida.

Estrategia: ¡Rompe sus Provincias!

En esta caja básica, romper las Provincias del adversario es la condición más habitual para alcanzar la victoria; se recomienda a los jugadores noveles que se concentren sobre todo en esta estrategia mientras estén familiarizándose con los fundamentos del juego.

Honor y Deshonor

El Honor no sólo representa el comportamiento del Clan de un jugador, sino también el modo en que dicho comportamiento es percibido por los demás. Cada jugador empieza la partida con una cantidad de Honor designada por su carta de Fortaleza. Diversos efectos de juego pueden hacer que se gane o pierda Honor, o incluso que se intercambie una cantidad determinada entre adversarios. Cuando un jugador tiene **al menos 25 de Honor** en su reserva personal, gana inmediatamente la partida. Y a la inversa, si un jugador se queda a **0 de Honor** en su reserva, pierde inmediatamente la partida.



Preparar e inclinar

Las cartas entran en juego preparadas (colocadas en posición vertical, de tal modo que pueda leerse su texto de reglas). Al final de un Conflicto, o para poder utilizar ciertas capacidades, las cartas deben inclinarse, lo que se representa girando la carta 90° hasta colocarla en posición horizontal. De este modo se indica que la carta ya ha sido utilizada; una carta inclinada no puede volver a inclinarse a menos que se prepare primero (ya sea mediante una capacidad de carta o por efecto de un paso del juego).



Preparada



Inclinada

Destino

El Destino es la principal moneda de cambio del juego; representa el sino del Clan, el karma que se ha granjeado. El Destino se utiliza sobre todo para jugar cartas.



Además, después de jugar un Personaje, el jugador que lo controla puede colocar sobre su carta cualquier cantidad adicional de fichas de Destino procedentes de su reserva personal. Cada ficha de Destino colocada sobre un Personaje le permite permanecer en juego durante 1 ronda adicional.

Durante la fase de Destino (ver «Fase 4: Destino» en la página 16), se descartan todos los Personajes que no tengan encima fichas de Destino. A continuación se retira 1 ficha de Destino de cada uno de los Personajes restantes.

Orden de jugadores

La expresión «orden de jugadores» se utiliza para señalar el orden en que los jugadores han de resolver o ejecutar un paso del juego. Cuando se indique a los jugadores que hagan algo en orden de jugadores, en primer lugar deberá hacerlo el jugador inicial, seguido de su adversario.

Capacidades activadas

Durante el transcurso de la partida, los jugadores pueden activar voluntariamente muchas capacidades de cartas (como acciones, interrupciones y reacciones). A menos que se indique lo contrario en su enunciado, cada capacidad solamente puede utilizarse una vez por ronda. Para saber más sobre las capacidades de las cartas, consulta la página 29.

Preparación de la partida

Para preparar una partida es preciso completar los siguientes pasos en el orden indicado:

1. Escoger los mazos

Para una partida introductoria, cada jugador debe elegir uno de los mazos de inicio que se describen a continuación. Los números de identificación que se utilizan en estas listas pueden encontrarse en la esquina inferior derecha de cada carta.

◆ **Mazos de inicio del Clan de la Grulla:** Este mazo utiliza Shizuka Toshi (2) como Fortaleza, y sus Provincias son El arte de la paz (9), Posición atrincherada (17), Incursión nocturna (21), Apoyo para la causa (23) y Conducta indecorosa (24).

El mazo de Dinastía del Clan de la Grulla usa todas las cartas de Dinastía de dicho Clan (40–53), 1 copia de las cartas neutrales Cortesano Otomo (122), Místico Miya (125), Terreno favorable (128) y Almacén imperial (129), y 2 copias de las cartas neutrales Guardia Seppun (123) y Ronin errante (127).

El mazo de Conflicto del Clan de la Grulla contiene todas las cartas de Conflicto de dicho Clan (139–148), así como 1 copia de las cartas neutrales (200–213).

◆ **Mazos de inicio del Clan del León:** Este mazo utiliza Yojin no Shiro (4) como Fortaleza, y sus Provincias son El arte de la guerra (11), Tierras ancestrales (15), Jardín idílico (19), Meditaciones sobre el Tao (20) y Peregrinación (22).

El mazo de Dinastía del Clan del León usa todas las cartas de Dinastía de dicho Clan (67–80), 1 copia de las cartas neutrales Guardia Seppun (123), Ronin errante (127), Terreno favorable (128) y Almacén imperial (129), y 2 copias de las cartas neutrales Cortesano Otomo (122) y Místico Miya (125).

El mazo de Conflicto del Clan del León contiene todas las cartas de Conflicto de dicho Clan (160–169), así como 1 copia de las cartas neutrales (200–213).

2. Crear las reservas de fichas y Anillos

La carta de Favor Imperial y todas las fichas de Destino, Honor y Estatus han de colocarse formando sendos montones situados al alcance de ambos jugadores. Esta parte de la zona de juego se denomina reserva común. Con las fichas de Anillo también ha de formarse un montón que quede al alcance de ambos jugadores; esta parte de la zona de juego es la reserva de Anillos sin reclamar.



3. Determinar al jugador inicial

Elegid al azar cuál de vosotros será el jugador inicial; ese jugador ha de ponerse delante el indicador de jugador inicial. Su adversario recibe 1 de Destino de la reserva común y lo añade a su reserva de Destino personal.



Indicador de jugador inicial

4. Barajar los mazos de Dinastía y Conflicto

Cada jugador baraja sus mazos de Dinastía y Conflicto por separado y los ofrece a su adversario para que realice un corte final. A continuación, cada jugador sitúa su mazo de Dinastía a la izquierda de su zona de juego y su mazo de Conflicto a la derecha de esta zona.

5. Colocar las Provincias y las Fortalezas

Cada jugador escoge en secreto una de sus Provincias, la sitúa boca abajo por encima de su mazo de Dinastía y luego coloca sobre ella su carta de Fortaleza. Acto seguido cada jugador despliega sus otras cuatro Provincias boca abajo entre sus mazos de Dinastía y de Conflicto, en el orden que prefiera. Por último, ambos jugadores colocan un medidor de Honor junto a sus respectivos mazos de Conflicto.

6. Rellenar las Provincias

Cada jugador coge una carta de la parte superior de su mazo de Dinastía y la coloca boca abajo sobre cada una de las Provincias sin Fortaleza de su zona de juego. Durante cada ronda, los jugadores tendrán la oportunidad de jugar estas cartas desde sus Provincias.



Reverso de las cartas de Dinastía

Una vez colocadas estas cartas durante la preparación de la partida, cada jugador dispone de una oportunidad para mirar las cartas que tiene boca abajo, elegir las que desea conservar y sustituir el resto. Para ello debe apartar las cartas que quiere sustituir y colocar una nueva carta boca abajo sobre cada Provincia vacía. Las cartas sustituidas se devuelven al mazo de Dinastía y luego se baraja éste.

Atención: A partir de este momento los jugadores **no podrán** volver a mirar las cartas que están puestas boca abajo en sus respectivas Provincias.

7. Robar las manos iniciales

Cada jugador roba cuatro cartas de su mazo de Conflicto para formar su mano inicial. Normalmente estas cartas se utilizan durante la fase de Conflicto para triunfar en los Conflictos que han sido declarados.



Reverso de las
cartas de Conflicto

Una vez robadas estas cartas, cada jugador dispone de una oportunidad para mirar las cartas que tiene en la mano, elegir las que desea conservar y sustituir el resto. Para ello debe apartar las cartas que quiere sustituir y colocar una nueva carta boca abajo sobre cada Provincia vacía. Las cartas sustituidas se devuelven al mazo de Conflicto y luego se baraja éste.

8. Recibir el Honor inicial

Cada jugador recibe tantas fichas de Honor como el valor de Honor indicado en la esquina inferior izquierda de su Fortaleza.

¡La partida ya puede comenzar!



Honor otorgado
por la Fortaleza

Zona de juego de ejemplo (jugador Grulla, en plena partida)

Indicador de
jugador inicial



Zona de juego del adversario



Reserva de Destino



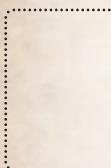
Fortaleza



Reserva de Honor y
medidor de Honor



Casa



Cartas de
Dinastía
descartadas



Mazo
de Dinastía



Provincias
sin Fortaleza



Mazo
de Conflicto



Cartas de
Conflicto
descartadas

Secuencia de juego

Una partida de *La Leyenda de los Cinco Anillos: El juego de cartas* transcurre a lo largo de una serie de rondas. Durante cada ronda, los jugadores introducen en el juego nuevos Personajes extraídos de sus Provincias, deciden lo honorable que será su intervención en los inminentes Conflictos, declaran Conflictos Militares y Políticos contra las Provincias de su adversario, comprueban el Destino de sus Personajes y reagrupan sus fuerzas en preparación para la siguiente ronda. Cada ronda se divide en las cinco fases siguientes:

1. Dinastía
2. Robo
3. Conflicto
4. Destino
5. Reagrupamiento

A continuación se describen todas ellas con mayor detalle.

Fase 1: Dinastía

La fase de Dinastía representa las maniobras de ambos Clanes para reclutar fuerzas y distribuir los recursos proporcionados por sus Provincias.

La fase de Dinastía consta de tres pasos:

Paso 1: Revelar las cartas de Dinastía de las Provincias

Siguiendo el orden de jugadores, cada jugador pone boca arriba todas las cartas de Dinastía que están puestas boca abajo sobre sus Provincias. Este procedimiento se resuelve de izquierda a derecha, empezando por la primera Provincia que aún tenga encima una carta boca abajo. **Atención:** Las cartas de Personaje que se encuentran en una Provincia aún no están en juego, y no se podrán utilizar hasta haber sido jugadas durante el tercer paso de esta fase (ver más adelante).

Paso 2: Recibir fichas de Destino

Cada jugador coge fichas de Destino por un valor equivalente al Destino indicado en su carta de Fortaleza. Es posible que otras cartas modifiquen la cantidad de Destino que recibe un jugador en cada turno.

Paso 3: Jugar Personajes desde las Provincias

Siguiendo el orden de jugadores, ambos jugadores se van turnando para resolver una de las siguientes opciones: jugar una carta de Personaje desde una de sus Provincias, activar una capacidad de carta si se cumplen sus condiciones (ver página 30) o pasar su turno. **Atención:** En este momento de la ronda aún no se pueden jugar Accesorios ni Personajes desde la mano.

El primer jugador que pase su turno gana 1 de Destino. Este jugador ha renunciado a la oportunidad de jugar Personajes desde sus Provincias y de activar acciones durante el resto de la fase. Su adversario puede seguir jugando Personajes y activando acciones hasta que también decida pasar. Una vez que ambos jugadores hayan pasado, la partida prosigue en la fase de Robo.

Jugar un Personaje desde una Provincia

Para jugar un Personaje desde una Provincia, en primer lugar el jugador ha de pagar el coste de esa carta (indicado en la esquina superior izquierda) gastando esa misma suma de Destino de su reserva personal y depositando las fichas en la reserva común. Acto seguido el jugador traslada la carta desde la Provincia hasta su **CASA** (la parte de su zona de juego que queda justo encima de sus Provincias). Todos los Personajes entran en juego preparados.

Tras jugar un Personaje, el jugador que lo controla tiene la opción de colocar cualquier número de fichas de Destino de su reserva personal encima de la carta de ese Personaje. Esto le permitirá seguir en juego durante más rondas.



Estrategia: Colocar Destino adicional

Colocar fichas de Destino adicionales encima de un Personaje constituye una inversión en el impacto que causará dicho Personaje en un momento posterior de la partida. El mejor modo de aprovechar este impacto consiste en invertir en los Personajes más poderosos e importantes. Poner 3 de Destino sobre un Personaje que cuesta 1 te proporciona 3 turnos adicionales con una eficacia de coste 1, mientras que si colocas esas mismas 3 fichas de Destino encima de un Personaje que cuesta 4 dispondrás de 3 turnos más con una eficacia de coste 4. La capacidad de maximizar el impacto de cada ficha de Destino adicional gastada es un concepto estratégico crucial del juego.

También debes tener en cuenta que cada ficha de Destino que no gastes permanece en tu reserva para las siguientes rondas. Si te sobra Destino y no tienes pensado darle un uso inmediato, es mejor conservarlo por si más adelante le encuentras utilidad.

Una vez que se ha completado o renunciado a la opción de colocar fichas de Destino sobre un Personaje, la Provincia desde la cual se ha jugado dicho Personaje se **RELENA** robando una carta del mazo de Dinastía y colocándola boca abajo sobre la Provincia sin mirarla.

Recursos

Los Recursos son un tipo de carta que representa las tierras, estructuras, fortificaciones y demás lugares que pueden encontrarse en las Provincias de un jugador.

Las cartas de Recurso presentes en las Provincias no se juegan. Un Recurso modifica la Fuerza defensiva de una Provincia cuando ésta es atacada, y permanece activo mientras se encuentre boca arriba en esa Provincia.



La carta de Recurso Almacén imperial aumenta de 5 a 6 la Fuerza defensiva de la Provincia Peregrinación.



Fase 2: Robo

La fase de Robo representa los planes y estrategias que trazan los Clanes mientras se preparan para los conflictos que se avecinan.

En esta fase, cada jugador decide lo honorable que será su participación en las fases posteriores de la ronda: básicamente pujan con su Honor para robar más cartas de sus respectivos mazos de Conflicto. Estas cartas se conservan en la mano del jugador, y representan planes secretos, tácticas inesperadas, trucos, estratagemas e información oculta.

La fase de Robo consta de cuatro pasos:

1. Cada jugador selecciona en secreto un número entre el 1 y el 5 en su medidor de Honor.
2. Ambos jugadores muestran el número que han seleccionado.
3. El jugador que haya escogido el número más alto entrega a su adversario tanto Honor como la diferencia entre los dos números seleccionados. Si ambos han elegido el mismo número, no se entrega Honor a nadie.
4. Cada jugador roba tantas cartas de su mazo de Conflicto como el número que ha seleccionado en su medidor de Honor.

Una vez completados estos pasos, el juego prosigue con la fase de Conflicto.

Por ejemplo: Cristina, que juega con el Clan de la Gruilla, elige en secreto el número 2 en su medidor de Honor. Tomás, que controla al Clan del León, también selecciona un número en su medidor. Cuando ambos jugadores están listos, enseñan al mismo tiempo sus respectivos medidores. Cristina revela su puja de 2, pero Tomás ha pujado con 5. La puja de Tomás es superior a la de Cristina por 3 puntos, por tanto debe entregarle 3 de Honor de su reserva personal. Acto seguido Cristina roba 2 cartas de su mazo de Conflicto y Tomás roba 5 cartas de su mazo de Conflicto (las cantidades que cada uno ha pujado).

Robar y llenar

Durante el transcurso de la partida, habrá numerosas ocasiones en que se indique a los jugadores que «roben cartas» o «rellenen Provincias». Las cartas siempre se roban del mazo de Conflicto del jugador y se añaden a su mano. Las Provincias siempre se rellenan cogiendo cartas del mazo de Dinastía del jugador y depositándolas boca abajo sobre ellas.

Cuando se acaban las cartas

Si un jugador tiene que llenar una Provincia con una carta de su mazo de Dinastía o tiene que robar una carta de su mazo de Conflicto, y no queda ninguna carta en el mazo, ese jugador pierde 5 de Honor, luego baraja la correspondiente pila de descartes y la coloca boca abajo formando un nuevo mazo de Dinastía o Conflicto. A continuación el jugador debe terminar de llenar la Provincia o robar cartas de Conflicto.

Estrategia: Pujas de Honor

Hay varias cosas que deben tenerse en cuenta a la hora de optimizar las pujas.

En primer lugar, ¿estás conforme con las cartas que tienes en la mano? ¿Te parece que te resultarán útiles durante la ronda actual? Si te gustan las cartas que tienes, quizás te convenga ofrecer una puja baja para conservar o adquirir más Honor. Pero si opinas que necesitas más opciones, tal vez lo mejor sea pujar al alza para robar más cartas.

En segundo lugar, considera cuánto Honor tienes y cuánto tiene tu adversario; no pujes demasiado alto si al hacerlo tu adversario se acerca demasiado a la cifra que le dará la victoria.

En tercer lugar, intenta adivinar cuánto va a pujar tu adversario y piensa si te beneficia igualar esa puja para evitar un intercambio de Honor, o bien ofrecer una puja distinta que te permita aventajarle en términos de Honor o de número de cartas en mano.

Por último, plantéate si tu adversario o tú estáis en posición de aprovechar más cartas para influir en la dirección que está tomando la partida.

Cuando hayas reflexionado sobre todos estos factores, presenta tu puja con confianza y a ver qué ocurre; nunca sabrás con certeza lo que planea tu adversario, y anticiparte del mejor modo posible a sus movimientos es uno de los aspectos estratégicos del juego que lo hacen único.

Fase 3: Conflicto

La fase de Conflicto representa una serie de enfrentamientos militares y políticos entre los dos Clanes. Un Conflicto Militar simboliza una batalla entre fuerzas armadas o un combate físico. Un Conflicto Político puede representar un juicio, una discusión o debate, o quizás una intriga cortesana.

En esta fase, cada jugador dispone de una oportunidad para iniciar Conflictos contra su adversario. Después de resolver todos estos Conflictos, los jugadores comparan su Gloria en un intento por obtener el Favor Imperial.

Cada Conflicto se identifica mediante dos categorías diferentes: su elemento y su tipo.

Elemento

En *La Leyenda de los Cinco Anillos: El juego de cartas* hay cinco elementos distintos: Aire, Tierra, Fuego, Agua y Vacío. Si el atacante gana el Conflicto, obtiene como recompensa un efecto de Anillo que depende del elemento del Conflicto. Cada elemento proporciona un efecto de Anillo diferente; todos ellos se describen más adelante.

Tipo

Hay dos tipos de Conflictos: Militares y Políticos. El tipo de un Conflicto determina si los Personajes que participan en él han de utilizar su Habilidad Militar o su Habilidad Política para resolverlo (ver la ilustración de abajo).

Cada jugador solamente puede declarar un Conflicto de cada tipo durante la fase de Conflicto.

Oportunidades para declarar Conflictos

Empezando por el jugador inicial y procediendo por turnos, cada jugador dispone de una oportunidad para declarar un Conflicto contra una de las Provincias de su adversario. Cada jugador sólo recibe dos oportunidades durante esta fase, en el orden que se indica a continuación:

1. El jugador inicial tiene la primera oportunidad para declarar y resolver un Conflicto.
2. Su adversario dispone de la siguiente oportunidad para declarar y resolver un Conflicto.
3. El jugador inicial tiene otra oportunidad para declarar y resolver un Conflicto.
4. Su adversario dispone de otra oportunidad para declarar y resolver un Conflicto.

Un jugador siempre puede optar por pasar y no declarar ningún Conflicto durante una de sus oportunidades, pero al hacerlo renuncia a esa oportunidad en la fase actual.



Habilidad Militar (arriba)
y Habilidad Política



Reacción: después de que reclames un Anillo durante un Conflicto **6**, en el que esté participando este Personaje – resuelve el efecto de ese Anillo.

Un león es mucho más que su rugido,
su melena, sus dientes o su corazón.
Un león es todo esto a la vez.

ILLUS. SHAWN IGNATIUS TAN

© 2017 FFG

D 79

Ataque y defensa (terminología)

Cuando un jugador declara un Conflicto contra una Provincia de su adversario, ese jugador se denomina **JUGADOR ATACANTE**, y los Personajes de su bando asignados al Conflicto **PARTICIPAN** como **PERSONAJES ATACANTES** (o simplemente **ATACANTES**).

El adversario cuya Provincia está siendo atacada es el **JUGADOR DEFENSOR**, y los Personajes de su bando asignados al Conflicto **PARTICIPAN** como **PERSONAJES DEFENSORES** (o simplemente **DEFENSORES**).

Declaración y resolución de Conflictos

Para declarar y resolver un Conflicto, deben seguirse estos pasos en el orden indicado:

- Declaración del Conflicto** – El jugador atacante determina con qué Personajes va a atacar, dónde van a atacar y cómo van a hacerlo.
- Declaración de los defensores** – El jugador defensor determina con qué Personajes va a defendese.
- Acciones del Conflicto** – Los jugadores se turnan para utilizar capacidades de cartas en un intento por hacerse con la ventaja en el Conflicto.
- Resolución del Conflicto** – Se determina el resultado del Conflicto y se aplican sus consecuencias en el estado de la partida.

A continuación se describen todos estos pasos con más detalle.

Paso 1: Declaración del Conflicto

Para poder declarar un Conflicto, el jugador atacante debe hacer lo siguiente:

- Anunciar el tipo y el elemento del Conflicto que desea iniciar. Por ejemplo, «Declaro un Conflicto Político de Fuego».
- Coger la ficha de Anillo sin reclamar del elemento declarado y colocarla sobre una Provincia de su adversario, de tal modo que la cara con el tipo de Conflicto declarado quede boca arriba. De este modo se señala la Provincia que va a ser atacada. Está prohibido declarar un tipo de elemento si ese Anillo en concreto no se encuentra en la reserva de Anillos sin reclamar. Tampoco puede declararse un Conflicto contra la Provincia que contiene la Fortaleza del adversario, a menos que tres o más de las Provincias de dicho adversario estén rotas.
- Declarar los Personajes **preparados** (controlados por el jugador atacante) que desea asignar al Conflicto como atacantes y deslizarlos hacia arriba por su zona de juego, de modo que queden separados de los Personajes no asignados. En este momento debe declararse al menos un Personaje para que pueda iniciarse un Conflicto.

Se considera que todos los puntos anteriores se llevan a cabo de manera simultánea. Si alguno de ellos no pudiera completarse, entonces no se podrá iniciar el Conflicto.

Cuando se declara un Conflicto, si la Provincia que está siendo atacada se encuentra boca abajo, debe ponerse boca arriba. Esto puede activar efectos que de algún modo afecten al Conflicto y que podrían influir en el resultado del mismo.

Paso 2: Declaración de los defensores

El jugador defensor tiene la opción de declarar Personajes como defensores.

- Este jugador declara los Personajes **preparados** (controlados por el jugador defensor) que desea asignar al Conflicto como defensores y los desliza hacia arriba por su zona de juego, de modo que queden separados de los Personajes no asignados. El jugador defensor puede optar por no declarar ningún Personaje si así lo desea.

Atención: Un Personaje que tiene un guión (–) como valor de una Habilidad no puede participar en Conflictos de ese tipo.



Desliza la carta del Personaje desde tu Casa hacia arriba para indicar que lo has declarado como atacante o defensor.

Paso 3: Acciones del Conflicto

Durante este paso, los jugadores se turnan para realizar acciones que influyan en el Conflicto y les confieran la ventaja.

El jugador defensor dispone de la primera oportunidad para actuar, y luego dichas oportunidades se alternan entre su adversario y él hasta que ambos hayan pasado sus turnos de manera consecutiva.

En su oportunidad para actuar, un jugador puede resolver una de las siguientes opciones:

- Activar una capacidad de acción de una de sus cartas. Puede activarse la acción de un Personaje o Accesorio que esté en juego, de una Provincia que esté boca arriba y no esté rota, o de un Recurso o Fortaleza. También se puede jugar desde la mano una carta de Evento que posea una capacidad de acción si se paga el coste en Destino de dicha carta.



La carta *La senda de la Grulla* es un ejemplo de capacidad de acción, la cual puede identificarse por la palabra **Acción** resaltada en negrita antes de su enunciado.

- Jugar una carta de Accesorio desde la mano pagando su coste y vinculándola a un Personaje que esté en juego (es decir, colocándola debajo de su carta de tal modo que asome parcialmente). Una vez en juego, el Accesorio modifica los valores y puntuaciones del Personaje vinculado y puede conferirle capacidades adicionales.
- Jugar una carta de Personaje desde la mano pagando su coste. El jugador que controla al Personaje puede asignarlo al Conflicto como participante en su propio bando, o bien colocarlo en su Casa. También tiene la opción de poner sobre su carta cualquier cantidad de Destino de su reserva personal.
- Pasar. Si un jugador pasa su turno y luego su adversario realiza otra acción que no sea pasar también, el primero puede volver a entrar en esta secuencia.

Después de utilizar una de estas oportunidades de acción, el jugador debe anunciar la puntuación total de la Habilidad relevante que suman ambos bandos del Conflicto si éste fuera a resolverse en ese momento sin que se lleven a cabo acciones adicionales (ver Paso 4 a continuación).

Una vez que ambos jugadores hayan pasado su turno de manera consecutiva, deberán proceder con el siguiente paso.

Estrategia: Acciones en un Conflicto

Existen varias formas diferentes de utilizar las capacidades de acción para influir en un Conflicto. Algunas consisten en aumentar o reducir el valor de la Habilidad relevante de un Personaje participante. Inclinar un Personaje le impide aportar su Habilidad a la resolución del Conflicto. Trasladar un Personaje a Casa lo retira por completo del Conflicto. Honrar o deshonrar a un Personaje (ver «Honor personal» en la página 30) modifica su Habilidad en función del valor de Gloria del Personaje. Por último, hay otras capacidades de acción más específicas que pueden afectar de diversas maneras al desenlace de un Conflicto. El continuo toma y daca de las capacidades de acción genera emoción y brinda una oportunidad para que la destreza táctica de los jugadores intervenga en el juego.

Paso 4: Resolución del Conflicto

Durante este paso, los jugadores determinan el resultado del Conflicto.

El tipo de Conflicto indica la Habilidad que debe utilizarse para decidir el resultado. En un Conflicto Militar se debe utilizar la Habilidad Militar; durante un Conflicto Político ha de usarse la Habilidad Política.

Cada jugador calcula el valor de Habilidad total del tipo correspondiente que suman todos sus Personajes **preparados** participantes, aplicando todos los modificadores pertinentes. El jugador que haya obtenido el valor más alto gana el Conflicto.

Atención: La Habilidad de un Personaje inclinado no se cuenta de cara a la resolución de ese Conflicto.

En caso de empate, el Conflicto lo gana el jugador atacante. Si el empate se ha producido a 0 de Habilidad, entonces el Conflicto se resuelve sin que haya vencedor.

Si el jugador atacante gana el Conflicto y no había ningún Personaje defensor (preparado o inclinado) en el Conflicto en el momento exacto en que se ha llevado a cabo el recuento de Habilidad, se considera una victoria sin oposición y el jugador defensor pierde 1 de Honor.

Si gana el jugador atacante, se comprueba si la Provincia se ha roto (ver página siguiente) y se resuelve el efecto del Anillo (también en la página siguiente).

Si es el jugador defensor quien gana el Conflicto, la Provincia no se rompe y no se aplica el efecto del Anillo; el defensor ha logrado frustrar el avance del atacante y ha protegido con éxito su territorio.

A continuación, el jugador que ha ganado el Conflicto reclama el Anillo disputado y lo añade a su reserva de Anillos reclamados. Si ninguno de los jugadores ha ganado el Conflicto, el Anillo regresa a la reserva de Anillos sin reclamar.

Fin del Conflicto

Cuando se resuelven todos los efectos de la victoria en un Conflicto, todos los Personajes que han participado en él se inclinan y regresan a Casa. El Conflicto ha terminado. La partida prosigue con la siguiente oportunidad para que el otro jugador declare un Conflicto, si es que queda alguno por declarar (ver página 10).

Después de que ambos jugadores hayan declarado o renunciado a sus oportunidades para iniciar Conflictos en la fase actual, el juego continúa con la disputa del Favor Imperial (ver página 16).

En la página 14 tienes un ejemplo de cómo resolver un Conflicto.

Romper Provincias

Si el jugador atacante gana un Conflicto, hay que comprobar si la Provincia defendida se rompe. Si la diferencia de Habilidad entre ambos jugadores es igual o superior a la Fuerza defensiva de la Provincia (el número que aparece en la esquina superior izquierda de la carta), entonces la Provincia se rompe. **Atención:** Si el ataque se resuelve contra la Provincia que contiene la Fortaleza del adversario, la bonificación a la Fuerza de dicha Fortaleza se añade a la Fuerza defensiva de la Provincia defendida.

Las cartas de Provincia se giran 180° para indicar que están rotas.



Esta Provincia no está rota.



Esta Provincia está rota.

Las capacidades de las Provincias rotas no pueden utilizarse, y tampoco pueden declararse más Conflictos contra Provincias rotas. Una Provincia rota permanece así durante el resto de la partida.

Si el jugador atacante gana un Conflicto que rompe una Provincia, ese jugador puede descartar la carta de Dinastía que haya en esa Provincia. A continuación el jugador defensor rellena la Provincia robando una carta de su mazo de Dinastía y depositándola boca abajo sobre la Provincia.

Aunque una Provincia esté rota, aún pueden jugarse cartas desde ella, y también se pueden colocar nuevas cartas del mazo de Dinastía boca abajo sobre esa Provincia.

Efectos de los Anillos

Cada vez que el atacante gane un Conflicto (tanto si rompe la Provincia como si no), ese jugador **puede** optar por resolver el efecto del Anillo asociado al elemento del Conflicto. Estos efectos son los siguientes:

Ⓐ **Aire:** El jugador atacante coge 1 ficha de Honor de su adversario, o bien gana 2 de Honor.

Ⓑ **Tierra:** El jugador atacante roba 1 carta de su mazo de Conflicto y descarta 1 carta al azar de la mano de su adversario.

Ⓒ **Fuego:** El jugador atacante escoge un Personaje que esté en juego y elige entre honrarlo o deshonrarlo (ver página 30).

Ⓓ **Aqua:** El jugador atacante elige entre preparar un Personaje de su elección o bien inclinar un Personaje de su elección que no tenga fichas de Destino encima.

Ⓔ **Vacio:** El jugador atacante retira 1 de Destino de un Personaje de su elección.

Estrategia: Ataque y defensa

En cada fase de Conflicto se dan cuatro oportunidades para declarar Conflictos: dos para atacar y dos para defender. Decide cuáles son los Conflictos que necesitas ganar y escoge según tus prioridades. A veces es mejor renunciar a un Conflicto que no te duela mucho perder si con ello aumentas tus probabilidades de ganar otros que sean más importantes para ti.

El orden en que inicies tus Conflictos también es esencial. ¿Es tu primer Conflicto un ataque de tanteo, destinado a recabar información y obligar a tu adversario a derrochar recursos? ¿O prefieres asestar un golpe contundente para tomar la delantera durante el resto de la ronda?

Cuando vayas a escoger un Anillo, piensa en el efecto que quieras aplicar y también en la posibilidad de negarle un efecto a tu adversario. En ocasiones tu mejor baza consiste en frustrar la jugada más propicia para tu adversario.

Por último, ten siempre en mente todos los desenlaces posibles. ¿Qué pasaría si ganase el jugador atacante? ¿Y si es el defensor quien vence? ¿Puede el jugador defensor perder sin que su Provincia se rompa? Asigna tus fuerzas y recursos del mejor modo para aumentar las probabilidades de obtener el resultado más favorable.

Ejemplo de resolución de Conflicto



Zona de juego de Tomás



Zona de juego de Cristina



Cristina juega con el Clan de la Grulla, y acaba de declarar un Conflicto contra Tomás, que juega con el Clan del León. Cristina saca de su Casa al Narrador Asahina, que actualmente está Honrado, y lo declara como atacante (1). Escoge el Anillo de Aire de la reserva de Anillos sin reclamar y lo coloca sobre una de las Provincias de Tomás con la cara de Conflicto Político boca arriba (2). Esto determina la Provincia que va a ser atacada e identifica el Conflicto declarado como uno de tipo Político. A continuación Tomás pone boca arriba la Provincia, que resulta ser una Posición atrincherada (3). Despues Tomás saca a Matsu Beiona de su Casa para declararla como defensora (4).

Ejemplo de resolución de Conflicto (continuación)



Una vez que ambos jugadores han declarado sus Personajes participantes, el defensor tiene la primera oportunidad de realizar una acción. Tomás la aprovecha para jugar la carta de Evento Juegos cortesanos (5), por cuyo efecto Cristina se ve obligada a deshonrar a su Narrador Asahina.. Esto retira la ficha de Estatus Honrado del Narrador Asahina (6) y reduce su Habilidad Política de 6 a 4. Ahora el total de Habilidad Política de Cristina es de 4, mientras que Tomás sigue teniendo 2.



Es el turno de Cristina para actuar, y lo hace jugando la carta de Evento Superar en astucia contra Matsu Beiona (7). Este Evento envía a Casa a Matsu Beiona, retirándola del Conflicto (8). La puntuación total de Habilidad Política de Cristina continúa siendo 4, pero la de Tomás acaba de caer a 0.



Ahora Tomás puede llevar a cabo una acción. Decide pasar, ya que carece de medios para influir en el desenlace del Conflicto. Cristina también pasa su turno porque no tiene forma alguna de aumentar su Habilidad. Cristina gana el Conflicto sin oposición por un recuento final de 4 contra 0. Tomás pierde 1 de Honor, ya que el Conflicto se ha resuelto sin oposición. La Posición atrincherada tiene una Fuerza de 5, y Cristina solamente ha ganado el Conflicto por 4 puntos de diferencia, de modo que la Provincia no se rompe. Cristina resuelve el efecto del Anillo de Aire y decide quitarle 1 de Honor a Tomás. Luego reclama el Anillo de Aire y lo sitúa junto a su Fortaleza. Por último, el Narrador Asahina regresa a su Casa y se inclina (9). El Conflicto ha terminado.

Disputa por el Favor Imperial

Al final de la fase de Conflicto, cada jugador calcula la Gloria total (el número que aparece en la parte derecha de las cartas, justo encima del recuadro de texto) de todos los Personajes preparados que controla y añade esta cifra al número de Anillos que tiene en su reserva de Anillos reclamados. El jugador que tenga el total más alto recibe la carta de Favor Imperial y la sitúa junto a su Fortaleza con la correspondiente cara boca arriba (Militar o Política). Se dice que este jugador «tiene el Favor Imperial», y la cara que esté boca arriba influirá en la siguiente ronda de la partida proporcionando al jugador que controla la carta una bonificación de +1 a la Habilidad pertinente en los Conflictos de ese tipo. Si ambos jugadores suman la misma puntuación total de Gloria, el Favor Imperial permanece donde está (o bien sin reclamar, o bien en posesión del jugador que lo ostenta actualmente, en cuyo caso sigue con la misma cara boca arriba).

Una vez resuelta la disputa por el Favor Imperial, la partida continúa con la fase de Destino.



Fase 4: Destino

La fase de Destino representa el momento en que las fuerzas del karma y del sino se dan a conocer, cuando las diversas personalidades en juego se aproximan un poco más hacia su ineludible destino final.

Al comienzo de la fase de Destino, todo Personaje que no tenga fichas de Destino encima es descartado (esto se resuelve siguiendo el orden de jugadores). Cuando un Personaje es descartado, se coloca en la pila de descartes correspondiente a su mazo de procedencia. **Atención:** Cuando un Personaje abandona el juego, todos los Accesorios que tiene vinculados se descartan.

A continuación, cada jugador (siguiendo el orden de jugadores) quita 1 ficha de Destino de cada Personaje restante que controle.

Por último, se coge 1 de Destino del suministro común y se coloca sobre cada Anillo sin reclamar. **Atención:** Cuando un jugador elige un Anillo que tiene encima fichas de Destino como el Anillo disputado en un Conflicto, el jugador atacante coge todas esas fichas de Destino y las añade a su propia reserva de Destino.

Tras haber completado este procedimiento, la partida continúa con la fase de Reagrupamiento.



Fase 5: Reagrupamiento

La fase de Reagrupamiento representa una oportunidad para que los líderes de los Clanes evalúen su situación actual y se preparen para la siguiente ronda de juego.

La fase de Reagrupamiento consta de cuatro pasos:

Paso 1: Preparar todas las cartas en juego

Ambos jugadores preparan todas las cartas que tengan inclinadas.

Paso 2: Descartar cartas de las Provincias

Siguiendo el orden de jugadores, cada jugador puede descartar cualquier número de cartas que estén boca arriba en cualesquier de sus Provincias que no estén rotas. Todas las cartas que estén boca arriba en Provincias rotas deben descartarse forzosamente. Las cartas descartadas de este modo se sustituyen por cartas robadas del mazo de Dinastía que han de colocarse boca abajo.

Paso 3: Devolver todos los Anillos a la reserva de Anillos sin reclamar

Todos los Anillos se devuelven simultáneamente.

Paso 4: Ceder el indicador de jugador inicial

El jugador que tiene actualmente el indicador de jugador inicial debe entregárselo a su adversario, quien será el jugador inicial durante la siguiente ronda.

El final de la fase de Reagrupamiento señala el final de la ronda de juego; la partida prosigue con la fase de Dinastía de la siguiente ronda. Esta secuencia se repite en rondas posteriores hasta que uno de los jugadores gane la partida.

Estrategia: Descartar cartas

Este paso constituye una oportunidad para que puedas reemplazar cartas de Dinastía que no consideres útiles para las siguientes rondas. Descartar una carta de esta manera te brinda la ocasión de sustituirla por una nueva carta de tu mazo de Dinastía, por lo que si necesitas una carta o tipo de carta en concreto, deberías aprovechar para intentar dar con ella. ¡Evidentemente, si estás conforme con las cartas de Dinastía que tienes en tus Provincias, no se te ocurra descartar ninguna!

¡Y ahora qué?

Ya conoces las reglas necesarias para jugar una primera partida. Al terminarla puedes leer sobre las vicisitudes de Kakita Asami en *Una estación de guerra* (página 19). A este breve relato le sigue una introducción a los Grandes Clanes de Rokugán (a partir de la página 22).

Luego puedes practicar un poco más con los mazos de inicio o, si te sientes capaz, pasar a la página 18 para aprender a diseñar tus propios mazos. Por último, a partir de la página 29 tienes diversos Apéndices en los que se explican varios de los conceptos más avanzados del juego.



Mazos personalizados

La caja básica de *La Leyenda de los Cinco Anillos: El juego de cartas* se ha diseñado como una experiencia de juego completa con un grado considerable de diversidad. Tras jugar varias partidas con los mazos de inicio, es probable que los jugadores prefieran explorar sus propias estrategias diseñando mazos exclusivos.

¿Por qué construir un mazo personalizado?

La creación de un mazo es un proceso que permite al jugador plasmar sus propias estrategias e ideas. Al construir un mazo propio se experimenta el juego de un modo totalmente distinto; en vez de adaptarse a la estrategia de un mazo de inicio, el jugador puede diseñar uno que se adapte a su estilo de juego. Cuando construye su propio mazo, el jugador no sólo participa en el juego, sino que define activamente el modo en que se juega.

Influencia

Cada Fortaleza proporciona al jugador que la controla una cantidad de Influencia que puede utilizarse durante la creación de un mazo. Esta Influencia se usa para incluir **cartas de un único Clan ajeno al suyo** en el mazo de Conflicto del jugador.

Muchas cartas de Conflicto poseen un coste en Influencia que aparece en la parte inferior de la misma. Cada tallo de bambú dibujado en ella cuesta 1 punto de Influencia. El coste en Influencia combinado de todas las cartas ajenas al Clan añadidas al mazo del jugador no puede superar el valor de Influencia de su Fortaleza.

Si una carta de Conflicto que posee un símbolo de Clan no tiene un coste en Influencia, entonces no se puede utilizar como carta ajena en un mazo de otro Clan. Las cartas neutrales que carecen de coste en Influencia pueden incluirse en cualquier mazo.



Un coste en Influencia de 2

Reglas para el diseño de mazos

En esta sección se explican las reglas de creación de mazos para jugar torneos oficiales. Cabe destacar que los jugadores dispondrán de mayores opciones para personalizar sus mazos si adquieren varias copias de esta caja básica y de futuras expansiones. Las pautas generales para el diseño de mazos personalizados son las siguientes:

- **1 Fortaleza**
- **5 Provincias**
- **1 mazo de Dinastía (entre 40 y 45 cartas)**
- **1 mazo de Conflicto (entre 40 y 45 cartas)**
- **1 carta de Vocación (opcional)**

Asimismo, deben acatarse las siguientes restricciones:

- ❖ El jugador debe elegir exactamente 1 Fortaleza. Toda carta cuya facción se corresponda con la facción de su Fortaleza se denomina **DE SU CLAN**.
- ❖ El jugador puede incluir 1 carta de Vocación. Esta carta se coloca junto a su carta de Fortaleza durante la preparación de la partida, y modifica sus opciones a la hora de construir y jugar su mazo.
- ❖ El mazo de Dinastía del jugador debe contener un mínimo de 40 cartas y un máximo de 45. Todas estas cartas deben ser de su Clan o neutrales (las cartas neutrales no llevan el símbolo de ninguna facción en la esquina superior derecha).
- ❖ El mazo de Conflicto del jugador debe contener un mínimo de 40 cartas y un máximo de 45. Todas estas cartas deben ser de su Clan, neutrales o adquiridas de un único Clan distinto al suyo mediante el uso de su Influencia (ver el recuadro «Influencia», a la izquierda).
- ❖ No pueden incluirse más de 10 cartas de Personaje en un mazo de Conflicto.
- ❖ Los mazos de Dinastía y Conflicto no pueden contener más de 3 copias de una misma carta (con el mismo nombre) en ninguna combinación.
- ❖ El conjunto de Provincias del jugador debe contener exactamente 5 Provincias, cada una de ellas asociada a un Anillo diferente (los Anillos asociados a las Provincias se muestran en la esquina inferior derecha de sus cartas). Todas las Provincias deben ser de su Clan o neutrales. En este conjunto de Provincias no puede haber más de 1 copia de cada Provincia con el mismo nombre.

Jugar con el contenido de esta caja

Al diseñar mazos para un jugador con el contenido de una sola caja básica, el tamaño mínimo de los mazos de Dinastía y Conflicto es de 30 cartas.

Si han de crearse mazos para dos jugadores con el contenido de una sola caja básica, las cartas neutrales se reparten equitativamente entre ambos (como se indica para la partida introductoria) y se utilizan todas las cartas y puntos de Influencia disponibles para las combinaciones de Clanes deseadas.



Una estación de guerra

Kakita Asami, del Clan de la Grulla, volvió a llenar con delicadeza cuatro tazas de té: una para cada uno de sus anfitriones León, otra para su guardaespalda, y la última para ella. Cómo deseaba ser de nuevo una alumna, cuando la mayor de sus preocupaciones era dominar las técnicas correctas para servir el té, en lugar de si sería capaz de evitar una guerra entre su gente y el Clan del León.

Ahogó un suspiro anhelante y se sentó de nuevo, arrodillada en el suelo de tatami. La sala de reunión era más pequeña y sencilla de lo habitual en el Clan de la Grulla, pero claro, se encontraba en un castillo en el corazón de las tierras del León.

-Nuestros sacerdotes han escuchado los lamentos de nuestros honorables ancestros. Exigen que el Clan de la Grulla devuelva las Llanuras Osari a sus legítimos propietarios -advirtió Ikoma Eiji, historiador del Clan del León y su homólogo diplomático.

Su asistente, la guerrera Matsu Beiona, se paseaba con el ceño fruncido de arriba abajo a un lado de la habitación. Su máscara de autocontrol apenas podía ocultar su ira y frustración. No haría falta presionar mucho para provocar un altercado, pero aquello no serviría a los propósitos de Asami. Su padre le había rogado que abriese un canal diplomático secundario, por si las tensiones se intensificaban demasiado durante las negociaciones más públicas llevadas a cabo en la capital imperial.

Y si aquí también aumentaba la tensión... bueno, ése era el motivo por el que habían designado a Kaezin-san como su guardaespalda personal, su yōjimbō.

Asami sorbió su té y sonrió suavemente.

-Puede que los shugenjas de su clan hayan interpretado mal los presagios. El Clan de la Grulla es el legítimo propietario de las Llanuras.

Aunque los shugenjas León fuesen verdaderos enlaces de este mundo con sus ancestros, los «testimonios» sobrenaturales no eran admisibles como prueba en ningún procedimiento legal.

El historiador Ikoma se levantó e hizo un gesto hacia el horizonte, mientras sus ojos se entrecerraban con enojo.

-Vuestros guerreros ocuparon esas tierras hace apenas dos cambios de estación. Hasta ese momento, estaban bajo la protección del Clan del León.

Asami miró hacia su estoico guardián, que vigilaba de cerca a la Matsu, y comenzó a responder con tono diplomático.

-Es cierto, durante tres cortas generaciones el Clan del León estuvo a cargo de su protección. Pero nuestros ancianos recuerdan los días en los que el Clan de la Grulla criaba animales en aquellos pastos y cosechaba los campos, tal y como hicimos durante innumerables siglos.

Su clan necesitaba estas tierras ahora más de lo que nunca lo había hecho. Como consecuencia del tsunami, los arrozales de las provincias costeras habían quedado arrasados, y sus sacerdotes no sabían cuándo regresaría los espíritus de la tierra a los campos para bendecirlos nuevamente. Por esa misma razón su clan no podía permitirse una guerra, especialmente con el aumento de los combates en Toshi Ranbo.



-¡La Grulla robó esas tierras al Clan del León! -exclamó el Ikoma cerrando de golpe su abanico y apuntando con él a Asami-. Y no las ganó mediante la fuerza de la espada y el honor, sino por medio de despreciables artimañas. El Clan de la Grulla carecía de tropas suficientes para hacerse con la victoria, y a pesar de todo, de algún modo lo hizo. El León recuerda. Nuestros ancestros no mienten.

Asami inspiró profundamente. Sabía que acabarían haciéndole esa acusación, pero la certeza no redujo el dolor causado por aquellas palabras.

El historiador se detuvo frente a un pergamo con una cita del *Liderazgo de Akodo*, el tratado definitivo sobre el arte de la guerra escrito por el propio Kami. Decía «*Sin honor, no hay victoria. Sin miedo, no hay derrota*». El Ikoma se acarició la perilla, como si estuviese pensando.

Asami recordó un pasaje distinto del tratado de Akodo, y se planteó compartir este pensamiento con su anfitrión: «*En el campo de batalla, toda acción es honorable*».

Pero el historiador continuó su diatriba antes de que pudiese hablar.

-En los albores del Imperio, el primer Hantei encargó al señor Akodo en persona proteger aquellas tierras en su nombre. Los mismísimos Cielos ordenaron que se situasen bajo el estandarte León.

Asami cerró los ojos y rezó a la Dama Doji para que su argumento transmitiese el peso de su determinación y la carismática flema de su antepasada.

-No podemos fijarnos para siempre en el pasado: donde debemos vivir es en el presente. Si los Cielos hubiesen decretado realmente que el Clan del León debía ser el protector de aquellas tierras, su ejército no habría sido derrotado por el nuestro.

Un silencio incómodo se extendió entre los dos. Más allá de las abiertas puertas de paneles deslizantes y de la terraza que rodeaba el patio interior, los pétalos de cerezo bailaban en la brisa. Le recordaron a una tormenta de nieve, a las largas noches pasadas en su hogar entre historias, canciones y las sonrisas de su amor de juventud. Pero el invierno ya había pasado, y la primavera también se acabaría pronto. El verano, la estación de la guerra, se aproximaba.

El Ikoma dio comienzo a su contraataque.

-El hecho sigue siendo que el León es el clan mejor equipado para proteger las Llanuras. Las posesiones costeras de vuestro clan han sufrido ataques de piratas en demasiadas ocasiones. Sería una vergüenza que alguna otra banda de forajidos fuese a atacar las aldeas de Osari. ¿Acaso no deseamos todos lo mismo, proteger las tierras del Emperador de la forma más eficaz posible?

Asami debía elegir cuidadosamente sus palabras para evitar insinuar una respuesta negativa.

-Nosotros protegeremos esas tierras de forma adecuada.

-¡Pongamos a prueba entonces la teoría de la cortesana! -gritó la Matsu-. ¡Nuestro honor exige que reclamemos



esas tierras por la fuerza! Estamos perdiendo el tiempo con discusiones. ¡Demostremos nuestra valía en el campo de batalla! Mis ancestros gritan pidiendo justicia. ¡Los Grulla huirán ante nuestro poderoso rugido!

-Por favor, tranquilice a su compañera -dijo Asami sin alterarse, ignorando el exabrupto de la bushi, y por un momento creyó ver al historiador sonreír levemente.

-¿Tiene miedo de que Beiona-san cumpla sus amenazas?

-preguntó Ikoma Eiji-. ¿Acaso no se encuentra Doji Kuwanan-sama destinado ahora mismo en la frontera, protegiendo la aldea de Shirei?

A Asami se le encogió el corazón. Era posible que lo estuviese, pero no podía saberlo con certeza. No le había visto en meses, y desde la muerte de su padre tampoco había recibido cartas. ¿Realmente había sido tan evidente su afecto en público? ¿Estaba el historiador al corriente de aquel hecho?

No. Imposible. Seguro que Kuwanan se encontraría destinado en algún otro lugar, sirviendo en la seguridad de una corte en nombre de su hermana.

El panel que había tras ellos se abrió de repente, y entró un sirviente que entregó un pergamo a su señor.

-Una carta urgente, mi señor.

El koma cogió el pergamo y despidió al mensajero. La habitación se sumió en el silencio mientras el koma leía.

-Dama Asami, parece que nuestra conversación ha terminado. Tal y como temía, una banda de ronin sin honor ha masacrado a las fuerzas Grulla destinadas en Shirei Mura.

El cuerpo de Kuwanan, inmóvil sobre el lodo, mientras la sangre y el polvo embotan el brillo de su armadura azul y plata. Un horrible ronin blandiendo la katana ancestral del Grulla, burlándose de la técnica familiar de los Kakita.

Asami apartó la imagen de su mente, pero a pesar de ello su corazón latió con fuerza en su pecho, y sus mejillas ardieron, coloradas. De forma instintiva, Asami alzó su abanico para cubrirse la boca y lo bajó de nuevo, en un único grácil movimiento, como si no hubiese tratado de ocultar su reacción.

-Es una noticia terrible -logró decir. Ikoma Eiji se sentó nuevamente, abrió su conjunto de caligrafía y comenzó a escribir una carta.

No era posible que las fuerzas del Clan de la Grulla hubiesen sucumbido, no ante «una banda de ronin», como afirmaba el León. Aunque hubiese ronin en vanguardia, lo más probable era que hubiesen sido pagados por los León, y sin lugar a dudas recibieron el apoyo de ashigarus del Clan del León sin estandartes distintivos.

El honor exigía a Asami creer las palabras del León, o al menos actuar como si las creyese, pero la esperanza de su feroz interno le impedía hacerlo. Doji Kuwanan no podía

estar muerto. Si la Campeona del Clan de la Grulla perdía tanto a su padre como a su hermano en la misma estación, ¿seguiría siendo capaz de asegurar la paz? ¿O se vería obligada a vengar a sus parientes?

Desaparecida su influencia negociadora, lo único que podía hacer era rezar para que su clan retomase la aldea a tiempo. Si los León «vencían» primero a los ronin, la posición Grulla sufriría un duro revés. El Clan del León trataba una vez más de provocar al de la Grulla, y quien atacase primero perdería el favor del Emperador.

-Kaezin-san -dijo, levantándose por fin al mismo tiempo que lo hacía su yōjimbō-, volvamos a casa.

La mano de Matsu Beiona se movió hasta posarse sobre la empuñadura de su katana. Kaezin dio un paso para colocarse frente a Asami, quien le vio quitar discretamente la cadena que aseguraba su espada, preparándola para atacar en cualquier momento.

Ikoma Eiji soltó el pincel y suspiró.

-Las negociaciones en Otosan Uchi aún no han concluido, y a nuestro señor le gustaría que permaneciesen aquí como honorables huéspedes hasta que todo se haya resuelto.

Eso fue lo que dijo el historiador, pero Asami entendió el mensaje que realmente transmitía: ella, Kaezin y su séquito eran rehenes. Por si se acababa declarando una guerra.

-Dama Asami, si lo desea puede escribir unas líneas -dijo, señalando hacia el pergamo-. A la delegación Grulla en la capital le gustará ver su caligrafía y saber que estará segura durante el tiempo que permanezca con nosotros.

Al recibir su misiva, Kakita Yuri sabría con certeza que le había fallado, como diplomática y como hija.

El último pétalo de cerezo se desprendió de la rama y cayó lentamente hasta el suelo.



Los Grandes Clanes

Los siete Grandes Clanes de Rokugán llevan más de un milenio sirviendo al Trono de Crisantemo en la medida de sus distintas fortalezas y debilidades. En esta sección presentaremos estos clanes, así como sus temáticas relacionadas.

El Clan del Cangrejo

En la frontera meridional del Imperio se alza un sombrío milagro: la Muralla Kaiu, que recorre el paisaje como una gran cicatriz arrugada, sus bloques gris pizarra unidos sin fisuras erigidos en una estructura de más de nueve metros de grosor y treinta de alto. Al sur se extienden las Tierras Sombrías, el dominio de los corruptos ejércitos de Jigoku, y al norte las tierras del Clan del Cangrejo, los creadores y defensores de la Muralla.

Después de que los Siete Truenos expulsaran de Rokugán al siniestro ejército de Fu Leng, el primer Emperador ordenó la creación de una gran muralla para proteger al Imperio de la maldad de las Tierras Sombrías. El Clan del Cangrejo lleva siglos cumpliendo esta orden con total dedicación. Los supersticiosos plebeyos afirman entre susurros que la argamasa de la Muralla se fortalece con la sangre de los guerreros Cangrejo. El clan nunca caería tan bajo como para utilizar magia de sangre, ni siquiera para proteger a su amado Imperio, pero es una metáfora apropiada para su sufrimiento. Aunque el resto del Imperio alaba los Mil Años de Paz, en el mejor de los casos lo que hacen es honrar falsamente a los Cangrejo, que pierden tropas de forma diaria a consecuencia de los ataques efectuados contra la Muralla y de la corrupción de la



Estrategia: El Clan del Cangrejo

Los Cangrejo, resistentes, estoicos y tenaces defensores del Imperio, permanecen siempre alerta en su vigilia contra la amenaza de invasiones procedentes de las Tierras Sombrías. Este Clan resulta más eficiente defendiéndose de ataques y reaccionando a las agresiones del adversario, por lo que suele preferir actuar en segundo lugar en la ronda de juego. Intenta encajar las ofensivas más fuertes de tu adversario y contraataca cuando esté más vulnerable. Como constructores que medran viviendo de los frutos de la tierra, los Recursos son importantes para proteger sus Provincias y fortalecer a sus Personajes, así que procura incluir varios Recursos adicionales en tu mazo de Dinastía.



Mancha. Pero a pesar de enfrentarse a semejantes penurias, el clan nunca ha vacilado y se ha mantenido firme en su deber de proteger la frontera del Imperio.

La testarudez siempre ha sido un rasgo distintivo del clan. El Kami Hida fundó la capital de su clan en las grandes montañas del sur, al tiempo que afirmaba que nadie que no fuese capaz de sobrevivir en este lugar era digno de seguirle. Durante la creación del clan, tres hombres dieron un paso al frente para demostrar su valía y se les encendió dar muerte a un terrorífico demonio. Juntos lograron superar esta prueba y fueron designados como fundadores de las grandes familias Cangrejo. Los deberes de sus descendientes siguen reflejando el papel de sus antepasados en aquella batalla legendaria. Los Hiruma, cuyo fundador rastreó los movimientos de la bestia, proporcionan en la actualidad exploradores para el clan. Los Kuni, cuyo fundador estudió las debilidades del demonio, entrena a sacerdotes y eruditos. Y los Kaiu, cuyo fundador forjó la espada que acabó con el demonio, llevan generaciones siendo artesanos y constructores, y el inmenso muro que construyeron lleva su nombre. Sólo una familia más se ha unido a sus filas desde entonces, y en circunstancias poco usuales. La familia Yasuki, harta de las exigencias de sus superiores en el altivo Clan de la Grulla, rompió lazos con ellos y ofreció su lealtad al Clan del Cangrejo, que la aceptó con entusiasmo. A diferencia de las demás familias, que se entrena para combatir contra las Tierras Sombrías, los Yasuki son adiestrados como cortesanos en las artes de la negociación y el comercio, un recurso indispensable para los militaristas Cangrejo.

Para los que tienen buena opinión del Clan del Cangrejo, su fuerza resulta impresionante y su determinación honorable. Para los que no, para quienes se benefician de la protección de la Muralla sin conocer los sacrificios que exige, los Cangrejo son salvajes y maleducados, demasiado cabezotas para entender los entresijos del decoro cortesano. Pero sea cual sea la opinión de los demás, el clan no tiene el lujo de poder entregarse a intrigas y discusiones. Da la espalda a las cortes únicamente para dedicar su atención exclusivamente a su verdadero enemigo, las Tierras Sombrías.

El Clan del Dragón

El Clan del Dragón es un enigma para un Imperio que suele tener en alta estima la conformidad y que muestra un gran respeto por la tradición. In-



pirados por su fundador, el Kami Togashi, los miembros del clan dan mayor importancia que la mayoría de sus compatriotas samuráis a la búsqueda individual de la Iluminación y el conocimiento. Con el paso de los siglos, los seguidores de Togashi se han ganado una reputación por su extraño comportamiento desde la caída de los Kamis a Rokugán. Aislados por las montañas de su hogar septentrional y habiéndoles sido confiada la tarea de vigilar el Imperio, el Dragón no suele participar en tramas políticas de forma tan activa como los demás clanes, y cuando interviene a menudo sus razones sólo pueden suponerse. El secreto del clan radica en que se guían por las profecías de su fundador, pero ni siquiera sus miembros saben siempre qué es lo que descubrió Togashi en sus visiones.

El Clan del Dragón tiene tradiciones propias, pero ni siquiera estas costumbres encajan en el milenario de historia rokuganesa. Se dice que los shugenjas y cortesanos Dragón son guerreros, que sus guerreros son monjes, y que sus monjes son inexplicables. Aunque la familia Mirumoto ha engendrado a algunos de los mejores espadachines de Rokugán, sus integrantes practican un estilo de esgrima difícil conocido como niten, o «dos cielos», en el que se utilizan la katana y el wakizashi de forma simultánea. Los shugenjas de la familia Agasha estudian alquimia, lo cual les enseña al mismo tiempo a alternar entre los distintos elementos en sus plegarias y a crear sustancias maravillosas, como un recubrimiento especial para hojas de armas o el polvo que se utiliza en la fabricación de fuegos artificiales. Estas dos familias trabajan a menudo en conjunto, de forma que los bushis Dragón demuestran un entendimiento superior de los kamis elementales que la mayoría de sus pares, mientras que los shugenjas Dragón son una visión sorprendentemente común en el campo de batalla. Los cortesanos de la familia Kitsuki también estudian el arte de la espada, y sus capacidades investigativas son inigualables. Su entrenamiento les enseña a utilizar las



pistas más insospechadas para formarse una idea de cualquier situación con una sagacidad que pocos fuera del clan son capaces de entender. Por último, los monjes tatuados de la Orden de Togashi, a los que se conoce por el nombre de ise zumi, son capaces de canalizar poder a través de sus tatuajes místicos. Estos monjes siguen sendas aún más individuales que las del resto de sus compañeros de clan, sendas que les pueden llevar a buscar la Iluminación viviendo vidas de ermitaño en las montañas o a vagar por el Imperio en busca de nuevas experiencias.

Debido a esta vertiente individualista, las amistades y enemistades con el Clan del Dragón a menudo se resuelven a título personal y no frente a todo el clan. Sus costumbres enigmáticas y aislacionistas les han ganado pocos enemigos encarnizados, pero aún menos aliados cercanos. A consecuencia de la distancia que los separa, el Clan del Dragón ha establecido pocos contactos con el Clan del Cangrejo. Mantiene relaciones cordiales con sus vecinos del Clan del Fénix, con los que comparte el interés por la religión y el misticismo, y con el Clan del Unicornio, cuyas costumbres foráneas resultan también extrañas para el resto del Imperio. El clan suele tener más problemas en sus relaciones con el Clan del León, que se muestra escéptico ante su individualismo, y con el Clan de la Grulla, cuyos duelistas Kakita rivalizan con los Mirumoto desde los albores del Imperio. Puede que la relación más interesante sea la que mantiene con el Clan del Escorpión: los Dragón parecen entender al Clan de los Secretos mejor que nadie, para constante frustración de los saboteadores Escorpión que son desenmascarados por los investigadores Kitsuki.

Pocos pueden decir sinceramente que comprenden a los Dragón. Algunos insisten en que sus adorados enigmas y paradojas no son más que un juego, trivialidades de apariencia profunda. Ante esta acusación, los Dragón citan un dicho común entre los ise zumi:

–¿Qué es la sabiduría? –pregunta uno.

–¿Qué no es la sabiduría? –responde el otro.

Estrategia: El Clan del Dragón

Los Dragón son un clan misterioso e individualista que vive aislado en las montañas septentrionales de Rokugán para concentrarse en el desarrollo personal y en la búsqueda de la Iluminación. El uso de Accesorios es una de las principales bazas de este clan, y resulta conveniente invertir Destino adicional en alguno de sus Personajes más destacados con vistas a vincularle múltiples cartas más adelante: de esta manera tanto el Personaje como sus Accesorios se beneficiarán del Destino invertido. El concepto del equilibrio también es importante para este Clan, que dispone de un buen surtido de cartas para Conflictos tanto Militares como Políticos. Saca el máximo partido de esta flexibilidad y golpea cuando tu adversario baje la guardia.

El Clan del Escorpión



Con cinco terribles palabras, el Kami Bayushi encaminó a su recién fundado Clan del Escorpión en una dirección siniestra y peligrosa. Más allá de las fronteras de Rokugán acechan enemigos, pero también se ocultan en su interior. Bayushi juró proteger el Imperio utilizando cualquier método necesario para ello. La Mano Oculta del Emperador llega allá donde el código del Bushido impide actuar a sus Manos Derecha e Izquierda, las poderosas legiones del Clan del León y los cortesanos del Clan de la Grulla. Para combatir a los mentirosos, ladrones y traidores en los Grandes Clanes, los seguidores de Bayushi tendrían que mentir, robar y engañar a su vez. Las armas del clan pasaron a ser el chantaje, el veneno y el sabotaje. El Clan del Escorpión se manchó las manos para que los demás pudiesen mantener las suyas limpias.

Cada familia del clan se especializa en una forma distinta de engaño, y llevan máscaras como muestra exterior de su duplicidad. Los Bayushi, la familia gobernante del clan, personifica la sonrisa encantadora que oculta una hoja envenenada. Se especializan en acercarse a sus enemigos antes de lanzar un golpe letal de la misma forma que la criatura de la que reciben su nombre, ya sea en medio de un combate o entre las sutiles tramas de la corte. Los Shosuro, por su parte, parecen ser una simple familia de artistas y actores de talento. Pero como muchos otros aspectos del clan, esto es un engaño, ya que entre sus filas se ocultan los espías y saboteadores Escorpión, sus envenenadores y asesinos, y sus agentes más ominosos, los siniestros ninjas de las leyendas. Los Soshi, una familia de shugenjas, han dominado el sutil arte de la invocación silenciosa de los kamis. Se dice que los Soshi son capaces de utilizar las sombras como armas o escudos. Y finalmente los Yogo,

una familia de shugenjas descendientes del Clan del Fénix, protegen el Imperio de la influencia de Fu Leng y castigan a aquéllos que se dedican al estudio de las artes mágicas prohibidas. Hace mucho tiempo, el Kami Oscuro maldijo el linaje de Yogo para que, sin poder evitarlo, traicionasen a quien más amaran. A partir de aquel momento la familia sirvió únicamente al Clan del Escorpión, a los que nunca han amado.

El clan ha logrado unir a los demás clanes en justa cólera contra ellos al tiempo que los ha mantenido divididos de tal forma que ninguna coalición pueda derrocar al Emperador. Con el paso de los siglos esto les ha granjeado muchos enemigos. Los Clanes del León y el Cangrejo son las víctimas más usuales de las traiciones Escorpión. Los clanes de la Grulla y el Fénix se enorgullenecen de negarse a caer tan bajo como los Escorpión, aunque en las cortes acaban a menudo en su mismo bando. El Unicornio confunde a los Escorpión con lo impredecible de sus costumbres, pero el Clan del Viento les ha proporcionado multitud de trucos nuevos y técnicas útiles de tierras lejanas, más allá de las Arenas Ardientes. Uno de estos trucos es el opio gracias al que se llenan las arcas de Ryoko Owari, la ciudad más grande y próspera del Imperio.

Pero, a pesar de su temible reputación (o tal vez a consecuencia de ella), no hay persona más leal que un Escorpión. La confianza es un tesoro difícil de ganar en un clan de mentirosos y manipuladores, un tesoro que debe protegerse y apreciarse. La traición se castiga de forma rápida y despiadada, y las almas de los traidores quedan atrapadas para siempre en el aterrador limbo del lugar conocido como la Arboleda de los Traidores. Esta feroz lealtad es un magro consuelo, teniendo en cuenta el peligroso pero importante deber que el clan cumple para el Imperio desde el instante en que su Kami pronunció su fatídica frase: *Yo seré tu villano, Hantei.*



Estrategia: El Clan del Escorpión

Los Escorpión están considerados por los demás Grandes Clanes como los villanos solapados de Rokugán, pero lo cierto (si con ellos algo lo es) es que su única intención es proteger el Imperio por todos los medios necesarios. Cuando juegues con este Clan, te será provechoso ofrecer pujas de Honor elevadas para conseguir más cartas durante la fase de Robo y sorprender a tus adversarios con potentes trucos y trampas. ¡Pero procura no pujar demasiado para no perder Honor! El deshonor es también una poderosa herramienta cuando se vuelve en contra de tus enemigos para reducir sus puntuaciones de Habilidad y mermar sus esperanzas de derrotarte en Conflictos.

El Clan del Fénix

El fénix es un símbolo contradictorio: poder explosivo y gran moderación, inmensa inteligencia y profunda humildad, ardiente sacrificio personal y glorioso renacimiento. Estas virtudes iluminan la senda del Gran Clan más místico de Rokugán, guardián del Tao de Shinsei y protector del alma del Imperio.

La llama del fénix ardió con mayor intensidad sobre Shiba, el más sabio y humilde de los Kamis caídos. Mientras sus hermanos se dedicaban a asegurar su legado y a civilizar la tierra, Shiba buscó conocimiento y armonía. En la hora más oscura del recién nacido Imperio, Shiba y Shinsei, el Pequeño Maestro, suplicaron al sacerdote Isawa y a su tribu que se unieran a ellos en la lucha contra las fuerzas de las Tierras Sombrías. Aunque Isawa vio la sabiduría de Shiba, no podía someter a su tribu al gobierno de un Kami. Así que cuando Isawa se negó, Shiba hincó su rodilla, juró lealtad al sacerdote y prometió que si la tribu se unía al Imperio, el linaje de Shiba serviría para siempre al de Isawa. Con aquel gesto de humildad, Shiba estableció las tradiciones de deferencia Fénix y fundó un clan en el que guerreros y sacerdotes pudieran coexistir.

El Clan del Fénix continúa siguiendo a día de hoy el ejemplo de Shiba. Guiados por la sabiduría del Consejo de Maestros Elementales, los miembros del clan cuidan a los espíritus del Imperio y sirven a sus señores como consejeros espirituales. El clan financia santuarios en todo Rokugán, enseña los misterios del Tao y preserva la armonía entre mortales y dioses.

Al frente del clan se encuentra la familia Isawa, querida por los kamis y la más importante familia de eruditos y shugenjas del Imperio. Muchas de las tradiciones de shugenjas imperiales se originaron en la familia Isawa, y en su seno nacen más niños con la capacidad de escuchar a los kamis



que en cualquier otra familia del Imperio. La familia Shiba sirve a estos sacerdotes; es la única familia de guerreros del clan, los mejores yōjimbōs del Imperio. Estos guerreros, que han jurado proteger a los shugenjas del clan, estudian filosofía y teología para comprender mejor a sus protegidos y para poder defenderlos ante amenazas tanto mundanas como sobrenaturales. Al frente de la familia se alza el Campeón del Clan del Fénix, un Shiba ejemplar elegido no por su linaje, sino por decisión de la espada ancestral del clan, Ofushikai. Con todo, hasta el Campeón del Clan se inclina ante los cinco Maestros Elementales, una situación que sólo se da en el Fénix. Si los Isawa son la mente del clan y los Shiba son sus brazos, los Asako son el corazón. Su retórica compasiva puede derrumbar cualquier guardia, y se dice que un sanador Asako es capaz de curar cualquier mal. Los Asako son los estudiosos del Tao más importantes del Imperio, y cuentan con una pequeña orden monacal dedicada a cuidar las bibliotecas y proteger los mayores secretos del Tao hasta que el mundo esté preparado para escuchar sus verdades.

Los reinos espirituales se solapan con el nuestro de la misma forma que el olor del incienso se extiende invisible por un santuario. El Clan del Fénix ejerce de intermediario entre ambos mundos, y apela al alma de la tierra. Las montañas se hunden ante sus peticiones susurradas, convienen a los ríos secos para que fluyan nuevamente, expulsan plagas, devuelven el reposo a los fantasmas inquietos y hacen crecer cosechas en terrenos hasta ese momento baldíos. Pero a pesar de todo, el clan es consciente de que si los elementos sufren un desequilibrio, incluso los deseos más puros pueden tener consecuencias imprevistas y destructivas. Aunque otros clanes consideran al Fénix demasiado dubitativo en sus tratos con los kamis, pocos son lo bastante estúpidos como para poner a prueba su dedicación a la paz y la armonía.

Estrategia: El Clan del Fénix

Los Fénix son los maestros de la magia en Rokugán, pero también son pacifistas acérrimos con muy poco interés por los asuntos bélicos. Utiliza a los shugenjas del Clan para desatar poderosos efectos sobre tu adversario desde la seguridad de tu Casa. La maestría del Clan con los Anillos elementales te ayudará a cancelar los efectos que tu adversario pretenda utilizar contra ti, al tiempo que te garantiza el uso de los Anillos que necesitas para hacerte con la victoria. La aversión de este Clan por la violencia también puede utilizarse como bálsamo para calmar el enardecido espíritu de tu adversario, reduciendo la eficacia de sus agresiones directas y sus Conflictos Militares contra ti.



El Clan de la Grulla



En los albores del Imperio, después de que los Kamis cayesen desde los Cielos Celestiales, se encontraron atrapados en un mundo ahogado por la crueldad y la guerra. La Kami Doji, hermana de Hantei, el primer Emperador, decidió poner orden en aquel mundo salvaje. Doji, que personificaba la gracia y la elegancia, se paseó entre los primitivos habitantes del mundo, serenándolos de la misma forma que el buen tiempo calma un mar tormentoso. Gracias a sus enseñanzas aprendieron la escritura para poder mantener un registro de sus logros, política para gobernar sus asuntos, economía y comercio para administrar sus riquezas, y finalmente, arte y cultura para apartar sus vidas de la miseria. Aquellos cuyas vidas tocó de forma directa se convirtieron en sus devotos seguidores, los primeros samuráis del Clan de la Grulla. Desde entonces los miembros del clan han sido tanto los poetas como la poesía del Imperio, al mismo tiempo los forjadores de espadas y los duelistas que las blanden. Los Grulla se esfuerzan por alcanzar la perfección en todos los aspectos de sus vidas, un ideal que el resto de los clanes sólo puede aspirar a emular.

Los Doji, la familia gobernante del clan, son la perfección personificada, el pináculo de la gracia y la belleza. Ofrecen regalos con una sonrisa serena a quienes se les oponen, y con ello atrapan sutilmente a sus enemigos en intrincadas redes de favores y deudas de las que no resulta posible huir con facilidad. Los Kakita, la familia que lleva el nombre del esposo de Doji y primer Campeón Esmeralda, crean música, poesías, pinturas y esculturas de una belleza tan

sobrecededora que los esfuerzos de otros clanes parecen, en el mejor de los casos, burdas imitaciones. Y sin embargo, la expresión definitiva de los logros de la familia se ve representada en el fugaz destello de la espada, el golpe de la katana en un duelo de iaijutsu que funde arte y maestría en un parpadeo. Los shugenjas de la familia Asahina conforman el corazón pacifista del clan, un grupo de mediadores y sanadores que han renunciado a la violencia y desprecian el campo de batalla. Sin embargo, cuando la violencia resulta inevitable, sus delicados talismanes tsangusuri protegen a aquéllos que marchan a la batalla en su lugar. La familia Daidoji se mantiene firme en épocas de conflicto, un arma afilada al tiempo que discreta, dispuesta a defender a su clan. Además de integrar el grueso de las filas de las «Grullas de Hierro», que a su vez conforman el núcleo de los ejércitos regulares del clan, los Daidoji son también maestros clandestinos en la ejecución de astutas maniobras y tácticas engañosas. Estos sigilosos exploradores acosan a enemigos muy superiores en número y potencia militar; desgastan al oponente, lo confunden y lo desmoralizan hasta que finalmente atacan después de asegurarse una victoria rápida y decisiva.

Para el resto del Imperio, el Clan de la Grulla es un estudio de contrastes. Se les respeta tanto como se les odia por sus logros; su gracia y elegancia suscitan admiración y envidia por igual. Son creadores de belleza al tiempo que son la propia belleza, devotos de la paz y el civismo a pesar de portar espadas letales. Pero todos los samuráis del Imperio se muestran de acuerdo en una cosa: desde los impecables atuendos Grulla, que definen las modas de todo el Imperio, hasta la belleza y maravilla de sus Jardines Fantásticos, pasando por su aparentemente infinito talento artístico y su control político de las cortes de Rokugán, los Grulla no se limitan a definir qué significa ser un Imperio civilizado... son la esencia de la civilización de Rokugán.



Estrategia: El Clan de la Grulla

Los Grulla son conocidos en todo el Imperio Esmeralda como titanes de la política, con sabios y honorables cortesanos al frente del Clan que lo protegen contra amenazas externas. Haz buen uso de esta fuerza política para devastar a tus adversarios en los Conflictos. Asegúrate de tener Honrados a tus Personajes para incrementar sus puntuaciones de Habilidad, y controla la zona de juego manteniendo a raya a los Personajes de tu adversario. Los Grulla disponen de pocos Personajes avezados en Conflictos Militares, así que invertir Destino en ellos para contribuir a la defensa en tales Conflictos puede suponer la diferencia entre la victoria y la derrota.

El Clan del León



Todo samurái de Rokugán define el significado del valor, el honor y el deber basándose en las directrices impuestas por el Clan del León. Los ejércitos León no tienen rival: no hay mejores estrategas ni ejércitos más numerosos en todo el Imperio. Esta orgullosa herencia militar les ha granjeado su lugar como Mano Derecha del Emperador, al que han jurado proteger y servir como guardia personal y ejército regular. Y enfrentados con este deber, para los samuráis León el miedo carece de significado. La amenaza de la muerte sólo sirve para insuflarles coraje, ya que no hay mejor final que perecer en un combate honorable. Como veterano de innumerables guerras, el Clan del León sabe que el que ataca primero tiene en su mano la victoria.

Las cuatro familias del Clan del León personifican los siete preceptos del Bushido desde los orígenes del Imperio. La familia Akodo lleva el nombre del Kami fundador del clan, Akodo Un-Ojo, dios de la guerra y el mejor comandante que haya existido. Se dice que en un milenio ningún general Akodo ha perdido jamás una batalla, lo que otorga a la familia una reputación de generales invencibles y estrategas brillantes. Los miembros de la familia Matsu son los dientes del clan, afilados día tras día por medio de arduos entrenamientos. Sus guerreros se entrena para la guerra desde su nacimiento, para blandir la katana con una habilidad temible y morir por la gloria de Rokugán. Los integrantes de la familia Ikoma, que han servido como historiadores del Imperio desde su creación, transforman a guerreros en leyendas. La historia es la clave para la victoria, ya que como mejor aprende un samurái es a partir de los triunfos de sus ancestros. La familia Kitsune une el Reino de los Mortales con el Reino de los Ancestros



Sagrados, y sus sōdan-senzo actúan como médiums espirituales para sus honorables antepasados. Estos poderosos shugenjas invocan la experiencia y sabiduría de sus héroes ancestrales en mitad de una batalla, y con ellas guían a los ejércitos del clan hasta la victoria ante cualquier adversidad. Las familias del Clan del León administran la disciplinada maquinaria de guerra del estilo de vida samurái por medio de la estrategia, la ferocidad, la astucia y el legado de sus antepasados.

Como generales del ejército personal del Emperador, los León miden la valía de los demás Grandes Clanes únicamente en lo referente a su importancia a la hora de proteger Rokugán y de cumplir con los sagrados preceptos del Bushido. La fortaleza y el coraje del Clan del Cangrejo siempre se han ganado el respeto León, aunque el clan es consciente de que la estrategia y la disciplina se imponen en situaciones en las que no es posible vencer sólo mediante la fuerza. La rivalidad León con el Clan de la Grulla se origina a partir de una sencilla pregunta: ¿qué sirve mejor a los intereses del Emperador, los melifluos discursos de los cortesanos Grulla o el acero siempre dispuesto de las espadas León? El clan hace caso omiso del Clan del Dragón, recluido y oculto, y por lo tanto un integrante inútil del Imperio. Para el estilo de vida samurái la paz es equivalente a la muerte, por lo que los León no soportan el pacifismo Fénix. Nunca debe confiarse en los Escorpión, sin importar lo dulces que sean las sonrisas de sus máscaras, ya que sus agujones no andan muy lejos. La carencia de disciplina del Clan del Unicornio los convierte en poco más que bárbaros, y desde el punto de vista León el Bushido no tiene lugar para tales salvajismos.

Por encima de todo, los León viven, respiran y mueren por el Emperador y por Rokugán. Y si los intereses del Emperador y del Imperio llegasen a divergir en algún momento, ¿cuál de los distintos caminos letales o deshonrosos seguiría el clan?

Estrategia: El Clan del León

Los León son un clan orgulloso, agresivo y violento que se apoya en su formidable Habilidad Militar para triunfar en los Conflictos. El Clan del León posee el mayor ejército permanente de todo Rokugán, y sus mazos llenan la zona de juego con Personajes, reforzando su presencia mediante la superioridad numérica. Tener más Personajes permite al León obtener el máximo rendimiento de la capacidad de su Fortaleza y garantiza su participación en Conflictos Militares. Sin embargo, los Personajes León con una Habilidad Política decente son bastante escasos, así que es conveniente invertir Destino adicional en ellos para mantenerlos en juego.

El Clan del Unicornio



El Clan del Ki-Rin partió de Rokugán hace mil años en busca de enemigos que acecharan más allá de las fronteras del Imperio Esmeralda. Su viaje fue arduo, y en él encontraron multitud de extrañas y poderosas amenazas. El clan fue aprendiendo a medida que venían a aquellas amenazas, alterando al mismo tiempo sus estilos de combate, sus prácticas mágicas e incluso su filosofía. Para sobrevivir y superar aquellos peligros se vieron obligados a adaptarse. Despues de ocho siglos de viajes, el Clan del Viento regresó al Imperio convertido en el Clan del Unicornio. Sus huestes se adentraron en Rokugán desde las Tierras Sombrías, abriéndose paso a través de las defensas Cangrejo y alejándose de la Muralla Kaiu para dirigirse al corazón del Imperio.

Los samuráis del clan visten pieles, hablan en idiomas extranjeros y utilizan armas extrañas. Aunque siguen adorando a la Kami Shinjo, sus tradiciones y costumbres han divergido mucho de las del Imperio Esmeralda. Mientras que los demás clanes suplican a los kamis elementales para que les otorguen sus bendiciones, los Unicornio los controlan mediante un tipo de hechicería conocido como *meishōdō*, o «magia de los nombres». Los shugenjas del resto de clanes consideran que estas prácticas son en el mejor de los casos una muestra de barbarismo, cuando no directamente herejía.

Sólo un puñado de familias han regresado de las que partieron hace incontables generaciones. La valerosa familia Shinjo lidera el clan, y sus integrantes afirman descender de la propia Kami. Les sigue en importancia la familia Utaku, compuesta por feroces doncellas de batalla y



jóvenes entrenados en acrobáticos estilos de combate y equitación. Los diplomáticos Ide redescubrieron rápidamente los peligros de la corte del Emperador, mientras que los samuráis de la familia luchi defienden al clan con prácticas mágicas extrañas y poderosas. Por último, los exóticos y melancólicos miembros de la horda Moto se unieron al Clan del Ki-Rin durante sus viajes, y hasta el regreso del clan al Imperio en el siglo IX Rokugán les era desconocido. Todas las familias cuidan de las grandes manadas de caballos del clan, los mejores del mundo.

Puede que a primera vista el Clan del Unicornio parezca un estudio de contrastes, una retahíla de yins y yangs. Los pacientes Ide contrarrestan a los temerarios Utaku. Los despreocupados y místicos luchi contrastan con los siniestros y adustos Moto. Aunque estos vientos dispares pueden soplar en distintas direcciones, todos se arremolinan alrededor del corazón del clan, los valerosos y compasivos Shinjo.

Con todo, el regreso del Clan del Unicornio no estuvo exento de dificultades. Incluso después de mostrar pruebas de su linaje se les trató como invasores bárbaros, no como héroes que regresaban a su hogar. Atravesaron primero las defensas Cangrejo para luego imponerse a la resistencia León, y los dos clanes quedaron totalmente desorganizados ante la caballería Unicornio. Reintegrarse en la sociedad imperial ha resultado un desafío verdaderamente letal. Pero entre todas las tinieblas aún brillaba un rayo de luz. El Clan de la Grulla cumplió un pacto ancestral, hecho que les proporcionó un poderoso aliado en el Imperio. El Clan del Fénix estudia la magia Unicornio con interés y preocupación a partes iguales. Los Dragón reconocen la sabiduría de los hijos de Shinjo, y los Escorpión son conscientes de las ventajas de contar con un aliado maleable. Y por supuesto, todos se maravillan de la velocidad y poder de sus magníficas monturas. Puede que, finalmente, hayan llegado a su hogar.

Estrategia: El Clan del Unicornio

Los Unicornio son un Clan agresivo, pragmático y nómada que ha dominado las artes de la movilidad y la guerra. Utiliza sus formidables Personajes de Caballería para aventajar a tu adversario durante la fase de Conflicto de modo que nunca pueda anticipar lo que va a suceder. Emplea tus efectos de traslado para introducir y sacar Personajes de los Conflictos a fin de mantener en vilo a tu contrincante. El Clan del Unicornio resulta más eficaz cuando actúa en primer lugar, por lo que si tienes la ocasión de hacerlo, aprovechala. Por último, los Unicornio se sienten mucho más cómodos a la ofensiva que a la defensiva, así que traza estrategias agresivas y ataca a tu adversario antes de que lo haga él.

Apéndice I: Conceptos avanzados

En esta sección se explican algunos de los conceptos más avanzados con los que pueden encontrarse los jugadores durante una partida. La *Guía de referencia* contiene un listado exhaustivo de todos los detalles del juego; puedes descargar este documento en FANTASYFLIGHTGAMES.ES.

Interpretación de las capacidades de las cartas

Las capacidades especiales de las cartas son uno de los aspectos más emocionantes de *La Leyenda de los Cinco Anillos: El juego de cartas*. A continuación se presentan los fundamentos básicos de estas capacidades para facilitar su comprensión y su uso.

Una **capacidad de carta** es el texto de reglas exclusivo que aporta esa carta al juego. Existe un procedimiento básico para su aplicación con el que llegarás bastante lejos: ¡haz lo que pone en la carta! Con un poco más de información, como la que se expone en esta sección y también en la *Guía de referencia*, podrás solventar cualquier duda que surja durante la partida, por peligrosa que sea.

Hay varios tipos diferentes de capacidades de carta en el juego, y cada uno interactúa con las reglas de un modo ligeramente distinto. Estos tipos son: capacidades constantes, capacidades activadas (acciones, interrupciones, reacciones y capacidades obligadas) y palabras clave.

Capacidades constantes

Una **capacidad constante** es toda capacidad que no es una palabra clave y cuyo texto no contiene ningún encabezado en negrita que la defina como un tipo concreto de capacidad. Una capacidad constante permanece activa mientras siga en juego la carta en la que está impresa.

Palabras clave

Una **palabra clave** es una capacidad que confiere reglas específicas a la carta que la contiene. Las palabras clave utilizadas en esta caja básica se enumeran en la página 36.

Capacidades activadas

Una **capacidad activada** es aquella que inicia un jugador en un momento determinado de la partida. El jugador que controla una carta tiene la opción de activar su capacidad o no hacerlo. Las capacidades obligadas son una excepción a esta regla, ya que se inician de forma automática cuando se cumplen ciertos requisitos en la partida.

Cada activación de una de estas capacidades (por cada copia de una carta en juego) puede darse una sola vez durante cada ronda de juego, a menos que en su texto de reglas se especifique lo contrario.

Existen tres tipos básicos de capacidades activadas: **acciones, interrupciones y reacciones**. Las acciones pueden ser activadas por un jugador en cualquiera de las ventanas de acción del juego.

En la sección «Oportunidades de acción» de la página siguiente figura un resumen de la secuencia de juego de una ronda. La mayoría de las interrupciones y reacciones pueden ser activadas por un jugador en cualquier momento en el que se cumplan las condiciones estipuladas por el texto de reglas de la capacidad en cuestión.

Algunas interrupciones y reacciones van seguidas de la palabra **obligada**. Iniciar estas capacidades es obligatorio en el momento en que se cumpla el requisito para su activación. **Atención:** Las capacidades obligadas siguen estando limitadas a una sola activación por ronda, como todas las capacidades activadas.

Cada capacidad activada consta de uno o varios de los siguientes elementos:

- ❖ **Condición de activación** – Define el momento en el que puede activarse la capacidad.
- ❖ **Coste** – Indica lo que debe hacer el jugador que controla la carta para poder usar la capacidad.
- ❖ **Objetivos requeridos** – Señala los elementos del juego a los que puede afectar la capacidad activada. El verbo “elegir” en cualquiera de sus formas indica que deben seleccionarse uno o varios objetivos para poder utilizar la capacidad.
- ❖ **Efecto** – Describe las consecuencias del uso de la capacidad en el estado de la partida cada vez que se utiliza. El efecto de una capacidad siempre aparece separado de su condición de activación, su coste y los objetivos requeridos mediante un guión (-).

Duelos

Algunas capacidades de cartas pueden hacer que dos Personajes se enfrenten en un **duelo**. Para resolver un duelo, es preciso completar estos pasos en el orden indicado:

1. Identificar a los Personajes implicados y el tipo de Habilidad que se va a utilizar. Esto se indica en la carta que ha provocado el duelo.
2. Cada jugador puja en secreto una cantidad de Honor seleccionándola en su medidor de Honor.
3. Se muestran los medidores de Honor.
4. El jugador que haya presentado la puja más alta debe entregar a su adversario una cantidad de Honor igual a la diferencia entre sus pujas. En caso de empate no se entrega Honor.
5. Cada jugador añade su puja al valor de la Habilidad relevante del Personaje que controla en el duelo.
6. El Personaje que tenga el valor total de Habilidad más alto gana el duelo. Si los valores de Habilidad son idénticos, ninguno de los jugadores gana el duelo, pero tampoco hay perdedor. Finalmente, se siguen las instrucciones de la carta para aplicar las consecuencias del duelo en la partida.

Honor personal

Durante el transcurso de la partida, ciertos efectos pueden hacer que un Personaje resulte Honrado o Deshonrado. Esto representa la percepción de la sociedad rokuganesa en lo que respecta a ese Personaje y sus actos.

Los Personajes pueden existir en uno de estos tres estados:

- Honrado
- Normal
- Deshonrado

Cuando se honra a un Personaje, éste recibe una ficha de Estatus Honrado y añade su valor de Gloria tanto a su Habilidad Militar como a su Habilidad Política mientras conserve esa ficha. Cuando un Personaje Honrado abandona el juego, el jugador que lo controla gana 1 de Honor. Cuando se deshonra a un Personaje, éste recibe una ficha de Estatus Deshonrado y resta su valor de Gloria tanto de su Habilidad Militar como de su Habilidad Política mientras conserve esa ficha. Cuando un Personaje Deshonrado abandona el juego, el jugador que lo controla pierde 1 de Honor.

Cuando se deshonra a un Personaje Honrado, éste pierde su Estatus de Honrado; su ficha de Estatus se descarta y el Personaje regresa a la normalidad (es decir, sin ficha de Estatus). Y a la inversa, cuando se honra a un Personaje Deshonrado, éste pierde su Estatus de Deshonrado; se descarta su ficha de Estatus y el Personaje regresa a la normalidad.

Un Personaje que posee una ficha de Estatus Honrado no puede ser honrado; de igual modo, un Personaje que posee una ficha de Estatus Deshonrado no puede ser deshonrado.

Otros términos de juego

Aquí se describen algunos de los términos que pueden aparecer durante una partida mientras los jugadores se familiarizan con las reglas.

Aliado – La palabra «aliado» se utiliza al definir el coste de algunas capacidades como recordatorio de que solamente pueden pagarse los costes con cartas controladas por el jugador que activa la capacidad.

Rasgo – Los rasgos de una carta se presentan en negrita y cursiva impresos encima del texto de reglas. Son etiquetas descriptivas sin ningún efecto inherente en el juego; en vez de eso, algunas capacidades pueden aludir a ellos.

Sacrificar – Si un jugador recibe instrucciones para sacrificar una carta, debe descartar una carta de su elección que él mismo controle y que cumpla los criterios especificados.

Oportunidades de acción

En esta sección se especifican los momentos en que los jugadores pueden utilizar capacidades de acción durante cada una de las fases que componen una ronda de juego.

Fase de Dinastía

Un jugador puede utilizar capacidades de acción en cualquiera de sus turnos para jugar cartas desde sus Provincias.

En cuanto un jugador renuncie a su oportunidad para actuar durante esta secuencia, ya no podrá jugar cartas ni utilizar capacidades de acción durante la fase actual.

Fase de Robo

Existe una ventana de acción fija durante la cual cada jugador puede usar capacidades de acción después de que cada jugador haya robado tantas cartas como la puja de Honor que ha ofrecido. Durante esta ventana, los jugadores van recibiendo oportunidades de acción alternas (siguiendo el orden de jugadores) hasta que ambos hayan pasado de manera consecutiva.

Fase de Conflicto

Existe una ventana de acción fija durante la cual cada jugador puede usar capacidades de acción después del comienzo de la fase, antes de que se produzca la primera oportunidad para declarar un Conflicto. Durante esta ventana, los jugadores van recibiendo oportunidades de acción alternas (siguiendo el orden de jugadores) hasta que ambos hayan pasado de manera consecutiva. Despues de resolver cada Conflicto, se vuelve a abrir esta ventana de acción antes de que pueda iniciarse el siguiente Conflicto.

Durante la resolución de un Conflicto se abre una ventana de acción especial después de que se hayan declarado los defensores; en esta ventana los jugadores van recibiendo oportunidades de acción alternas, **empezando por el jugador defensor**, hasta que ambos hayan pasado de manera consecutiva.

Fase de Destino

Existe una ventana de acción fija durante la cual cada jugador puede usar capacidades de acción después del paso en el que se colocan fichas de Destino sobre los Anillos sin reclamar. Durante esta ventana, los jugadores van recibiendo oportunidades de acción alternas (siguiendo el orden de jugadores) hasta que ambos hayan pasado de manera consecutiva.

Fase de Reagrupamiento

Existe una ventana de acción fija durante la cual cada jugador puede usar capacidades de acción después del comienzo de la fase, pero antes de que se preparen las cartas. Durante esta ventana, los jugadores van recibiendo oportunidades de acción alternas (siguiendo el orden de jugadores) hasta que ambos hayan pasado de manera consecutiva.

Apéndice II: Preguntas frecuentes



◆ ¿Por qué se aplica el efecto del Anillo cuando mi adversario gana un Conflicto en el que se rompe mi Provincia Peregrinación (22)?

El texto de reglas de las capacidades de las Provincias que están rotas debe ignorarse. Durante la resolución del Conflicto, los jugadores deben comprobar si la Provincia se rompe antes de tener que aplicar los efectos del Anillo. Por tanto, si la Provincia se ha roto, la capacidad de Peregrinación que anularía el efecto del Anillo no se encuentra en vigor en el instante en que debe aplicarse dicho efecto.

◆ Si utilizo la carta Plan de contingencia (205) para modificar la cuantía de una puja de Honor, ¿debo ajustar también la cifra seleccionada en mi medidor de Honor?

No. Esta carta solamente modifica el valor de tu puja de cara a la resolución de dicha puja. La cifra seleccionada en tu medidor debe mantenerse hasta que presentes tu próxima puja.

◆ ¿Puedo utilizar el efecto del Anillo de Agua para preparar uno de mis Personajes que esté participando en el Conflicto?

En el momento en que se resuelve el efecto del Anillo, los Personajes que participan en el Conflicto todavía no se ha inclinado ni han regresado a Casa. Por consiguiente, si el Personaje está preparado, no es un objetivo válido para un efecto que lo prepare. Si un Personaje que participa en el Conflicto está inclinado, puedes usar el efecto del Anillo de Agua para prepararlo, pero con eso no conseguirás gran cosa, ya que de todos modos volverá a inclinarse cuando regrese a tu Casa.

◆ Si rompo mi propia Provincia al utilizar la capacidad de Llanura interminable (14), ¿supone eso el final del Conflicto?

No. El Conflicto debe continuarse, resolviendo todos los pasos que lo conforman. Es posible que el Conflicto afecte al estado de la partida de alguna otra forma (por ejemplo, mediante el efecto del Anillo o a consecuencia de una victoria sin oposición), y aún se podrán utilizar acciones o reacciones en referencia al Conflicto o a su resultado. Sin embargo, cuando se compruebe si la Provincia defensora ha de romperse, no ocurre nada porque la Provincia ya está rota.

Apéndice III: Contenido de las cartas

En esta sección se ofrece una descripción detallada del contenido de todos los tipos de cartas.

Leyenda

- 1. Nombre:** El nombre de la carta.
- 2. Coste:** El coste en Destino que debe pagarse para jugar la carta.
- 3. Tipo:** Indica el modo en que ha de jugarse o utilizarse la carta durante la partida.
- 4. Símbolo de Clan:** La facción a la que pertenece la carta.
- 5. Habilidad Militar:** El valor de Habilidad Militar del Personaje.
- 6. Bonificación a la Habilidad Militar:** El valor que esta carta añade a la Habilidad Militar del Personaje vinculado a ella.
- 7. Habilidad Política:** El valor de Habilidad Política del Personaje.
- 8. Bonificación a la Habilidad Política:** El valor que esta carta añade a la Habilidad Política del Personaje vinculado a ella.
- 9. Gloria:** El valor de Gloria de la carta.
- 10. Elemento:** Indica la afinidad elemental de la Provincia.
- 11. Fuerza:** El valor de Fuerza de la Provincia.
- 12. Bonificación a la Fuerza:** El valor que se añade a la Fuerza de una Provincia si este Recurso o Fortaleza está presente en ella.
- 13. Honor inicial:** La cantidad de Honor que proporciona esta Fortaleza al comienzo de la partida.
- 14. Valor de Destino:** La cantidad de Destino que proporciona esta Fortaleza en cada fase de Dinastía.
- 15. Valor de Influencia:** La cantidad de Influencia que proporciona esta Fortaleza para crear un mazo personalizado.
- 16. Rasgos:** Atributos descriptivos a los que pueden aludir las capacidades de las cartas.
- 17. Capacidad:** La regla especial de la carta, mediante la cual puede interactuar con el juego.
- 18. Coste en Influencia:** El coste en Influencia necesario para incluir esta carta en un mazo de Conflicto.
- 19. Código de producto:** Indica el producto en el que se ha publicado esta carta.



Evento



Recurso



Provincia



Accesorio



Leyenda

- 1. Nombre:** El nombre de la carta.
- 2. Coste:** El coste en Destino que debe pagarse para jugar la carta.
- 3. Tipo:** Indica el modo en que ha de jugarse o utilizarse la carta durante la partida.
- 4. Símbolo de Clan:** La facción a la que pertenece la carta.
- 5. Habilidad Militar:** El valor de Habilidad Militar del Personaje.
- 6. Bonificación a la Habilidad Militar:** El valor que esta carta añade a la Habilidad Militar del Personaje vinculado a ella.
- 7. Habilidad Política:** El valor de Habilidad Política del Personaje.
- 8. Bonificación a la Habilidad Política:** El valor que esta carta añade a la Habilidad Política del Personaje vinculado a ella.
- 9. Gloria:** El valor de Gloria de la carta.
- 10. Elemento:** Indica la afinidad elemental de la Provincia.
- 11. Fuerza:** El valor de Fuerza de la Provincia.
- 12. Bonificación a la Fuerza:** El valor que se añade a la Fuerza de una Provincia si este Recurso o Fortaleza está presente en ella.
- 13. Honor inicial:** La cantidad de Honor que proporciona esta Fortaleza al comienzo de la partida.
- 14. Valor de Destino:** La cantidad de Destino que proporciona esta Fortaleza en cada fase de Dinastía.
- 15. Valor de Influencia:** La cantidad de Influencia que proporciona esta Fortaleza para crear un mazo personalizado.
- 16. Rasgos:** Atributos descriptivos a los que pueden aludir las capacidades de las cartas.
- 17. Capacidad:** La regla especial de la carta, mediante la cual puede interactuar con el juego.
- 18. Coste en Influencia:** El coste en Influencia necesario para incluir esta carta en un mazo de Conflicto.
- 19. Código de producto:** Indica el producto en el que se ha publicado esta carta.

Fortaleza



Vocación



Créditos

Fantasy Flight Games

Diseño y desarrollo del juego: Brad Andres, Erik Dahlman y Nate French

Desarrollo adicional: Daniel Lovat Clark, Chris Gerber, Caleb Grace, Lukas Litzsinger, Matthew Newman, Daniel Schaefer, Damon Stone y Matthew Watson

Edición técnica: Kevin Hynes y Kevin Tomczyk

Corrección del texto: Christine Crabb

Diseño gráfico: Mercedes Opheim y Michael Silsby

Maquetación: Edge Studio

Coordinador de diseño gráfico: Brian Schomburg

Ilustración de la portada: Darren Tan

Dirección artística: Andy Christensen

Coordinadora de dirección artística: Melissa Shetler

Textos de ambientación: Katrina Ostrander

Textos y desarrollo adicional de la ambientación: Marie Brennan, Robert Denton III, D.G. Laderoute, Annie Vander Meer Mitsoda, Mari Murdock y Ree Soesbee

Traducción: Alberto Camargo y Juanma Coronil

Coordinador del proyecto: John Franz-Wichlacz

Diseño de juego ejecutivo: Corey Konieczka

Director creativo: Andrew Navaro

Asmodee Norteamérica

Coordinadores de producción: Jason Beaudoin y Megan Duehn

Editor: Christian T. Petersen

El juego y la propiedad original de L5A son una creación de Ryan Dancey, Matt Staroscik, D.J. Trindle, Matt Wilson, Dave Williams, John Wick y John Zinser.

Pruebas de juego: Aaron Wong, Aaron J. Wong (*El Daimio*), Aidan Cox, Alan Bahr, Alex Konecky, Alex Wehbe, Alex Whitney, Andrew Summerhill, Andrew Young, Andrey Ovoshnikov, Anette Hall, Antti "WWDrakey" Korvenstausta, Arthur Campbell, Az Johnston, Bastien Poujol, Ben Crowell, Ben Cumming, Ben Matthews, Benjamin Higgins, Benoit Sigal, Blake Wyatt, Bob Martin, Bob Stephens, Brad "Informante de los kolat" Reeves, Brad Rollins, Bradley Bowling, Brandon Doughty, Brandon Zimmer, Brian Frost, Brodie Bensend, Callum Overfield, Carl Anderton, Carl DeBeer, Chris Goglia, Chris Hayes, Chris Hutcherson, CJ Heintz, Cory Hockman, Dan King, Daniel Landrum, Darren Hazelden, Darin Walsh, Dave Goss, Dave Hancock, David Pallett, David Reed, Derek Marantz, Devin Bell, Dmitriy Zoubko, Donovan Sparks, Doug Keester, Eric Hoath, Erich Ridlon, Erin Bahr, François "Silme" Martinez, Gaby Juif, Geoff Bergh, Gene Saunders, Grant Huddleston, Hwan-yi Choo, Jake "Serpiente" Ryan, Iiro "Ira" Jalonen, James Taylor, James Waumsley, Jason Aubry, Jason Collins, Jason Erb, Jason M Wallace, Jason Riedinger, Jay Morgan, JD Wilkins, Jeff Lindsay, Jeff Woosley, Jeremy Zwirn, Jesse Anderson, Jesse Marionia, Jim Freeman, Joe Meredith, John Briggs, John Rogers, Jordan Dixon, Josh Wood, Joshua Bergmann, Joshua Bow, Jukka Raninen, Julien Buton, Julien Escalier, Justin Parker, Kelly Hoesing, Kevin Foster, Lachlan "Raith" Conley, Larik "mplain" Borts, LeAnn LaFollette, Liisa Ronkainen-Lindroos, Mark Baker, Mark Delaney, Mark McLaughlin, Matrim Charlebois, Matt Demand, Matt Nott, Matthew Ley, Matthew Tyler, Matthew White, Max Way, Maxim Lazarev, Michael Hong, Michael Johnsee, Michael Lawrence, Michael Southern, Mike Brost Jr., Mike Cook, Monjoni Osso, Muxi "Lucas" Li, Nat Trahan, Nathalie Benies, Nathan Quinn, Nick Howard, Noah Smith, Paul Evans, Paul Moore, Paul Steiner, Peter Hilbelink, Rachel Backa, Randall Jurgens, Reginald "Cangrejo furioso" Garth, Rhett Jenkins, Ross Graham, Ryan Billington, Sam Suied, Samuel Benies, Shawn Sanders, Stéphane Alimi, Stetson Zirkelbach, Steve Mumford, Steven LaFollette, Stuart Siddons, Casa del Equipo Marike, Thomas Pecqueur, Tobin "Por JK" Lopes, Tom Capor, Tom MacKenzie, Tom Melucci, Tonya Segee y Viktor "Cifra" Nelipovich.

¡Un agradecimiento especial para los colaboradores que probaron la beta del juego!



© 2017 Fantasy Flight Games. Legend of the Five Rings y Fantasy Flight Supply son marcas comerciales de Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games, el logotipo de FFG, Living Card Game, LCG y el logotipo de LCG son ® Fantasy Flight Games. Distribuido por Asmodee Editions Ibérica SLU, Calle Petróleo 24, Polígono Industrial San José de Valderrivas, 28918 Leganés (Madrid), España. Conserva esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en China. Este producto no es un juguete. Su uso no está pensado para personas menores de 14 años.

Secuencia del turno

- Fase de Dinastía** (recibir Destino, jugar Personajes desde las Provincias)
- Fase de Robo** (pujar Honor, robar cartas)
- Fase de Conflicto** (declarar Conflictos, disputar el Favor Imperial)
- Fase de Destino** (descartar Personajes, retirar Destino, añadir Destino a Anillos sin reclamar)
- Fase de Reagrupamiento** (preparar cartas, descartar cartas de las Provincias, ceder el indicador de jugador inicial)

Palabras clave

Una palabra clave es un atributo que confiere reglas específicas a la carta en la que aparece. A continuación se ofrece un breve resumen del efecto que tiene cada palabra clave. Las reglas concernientes al uso de las palabras clave se explican con detalle en la *Guía de referencia*.

Ancestral: Cuando una carta vinculada a un Accesorio Ancestral vaya a abandonar el juego, éste regresa a la mano de su propietario en vez de ser descartado.

Cortesía: Cuando esta carta abandona el juego, el jugador que la controla gana 1 de Destino.

Encubierto: Cuando este Personaje es declarado como atacante, puedes elegir un Personaje que no posea la palabra clave Encubierto. Ese Personaje no podrá ser declarado como defensor para el Conflicto actual durante el paso de declaración de defensores.

Limitada: Un jugador no puede jugar más de 1 carta Limitada en cada ronda desde sus Provincias o su mano.

Orgullo: Cuando este Personaje gane un Conflicto, hónralo. Cuando este Personaje pierda un Conflicto, deshónralo.

Restringido: Un Personaje no puede tener vinculados en ningún momento más de 2 Accesorios Restringidos.

Sin Accesorios: No pueden vincularse Accesorios a esta carta.

Sinceridad: Cuando esta carta abandona el juego, el jugador que la controla roba 1 carta de su mazo de Conflicto.

Símbolos e iconos

Todos los símbolos e iconos que aparecen en los componentes de esta caja básica aparecen aquí listados para facilitar su referencia.

Tipos de Conflictos

Militar  Político 

Símbolos de los Clanes

Cangrejo		Dragón	
Escorpión		Fénix	
Grulla		León	
Unicornio			

Iconos de los Anillos (y sus efectos)

 **Aire:** El jugador atacante coge 1 ficha de Honor de su adversario, o bien gana 2 de Honor.

 **Tierra:** El jugador atacante roba 1 carta de su mazo de Conflicto y descarta 1 carta al azar de la mano de su adversario.

 **Fuego:** El jugador atacante escoge un Personaje que esté en juego y decide entre honrarlo o deshonrarlo.

 **Agua:** El jugador atacante elige entre preparar un Personaje de su elección o bien inclinar un Personaje de su elección que no tenga fichas de Destino encima.

 **Vacío:** El jugador atacante retira 1 de Destino de un Personaje de su elección.

