

# CONQUISTA ROKUGAN

PRIMER BORRADOR DE REGLAS

Creado por Alex Puig (Daigotsu)

Enero 2008

## Índice

- Introducción
- Requisitos del juego y reglas básicas de procedimiento.
- Propósito del juego
- Objetivos de daimyo
- Misiones
- Ejército y tropas
- Personalidades
- Movimiento
- Combate.
- Territorios.
- comercio y economía
- diplomacia
- mensajes
- cartas
- La amenaza de las tierras sombrías.

Este es el primer borrador de CONQUISTA ROKUGAN. Se que habrán más ya que estará lleno de errores que se podrán mejorar con la ayuda de los jugadores. Es un pequeño sueño hecho realidad al que he dedicado mucho tiempo y esfuerzo y por el que he dejado cosas importantes temporalmente de lado. Espero poder recuperarlas y que el sacrificio haya valido la pena.

Quiero agradecer la paciencia y dedicación de mi mujer, gracias Cris, te quiero. Y Quiero agradecer también las risas de mi Bebé Zao que está siempre puntual como un samurai todas las mañanas con una gran sonrisa en la cara, a ti también te quiero peque. Gracias a mi hermano, porque aunque seguro que tubo sus dudas sobre si acabaría este proyecto, ha estado siempre ahí cuando lo he necesitado, gracias Borja (eh, que a ti también te quiero pero si lo cuentas te mando hacer seppukku).

Y por último a mis amigos y fieles jugadores de leyenda (ya todos sabéis quienes sois que sois muuuuchos) gracias por darle tanto COLOR a Rokugan, sin duda sin vosotros hubiese sido gris y frío.

Y como yo siempre digo: " Los juegos son para disfrutar, asi que disfruta!!! "

Enero 2008-01-14

Alex Puig Linares (Daigotsu para los amigos)

## **Introducción**

CONQUISTA ROKUGAN es un juego NO OFICIAL, inspirado en leyenda de los cinco anillos, de estrategia y diplomacia inspirado donde serás el Daimyo de un clan familiar del Imperio Esmeralda. Tu misión será dirigir a tu clan en un tiempo de incertidumbre y de guerra de clanes. Usa todos los recursos en tu mano para poder sobrevivir o quizás convertirte en el nuevo emperador. Es un juego vía email de turnos semanales dirigido por un master.

## Requisitos del juego y reglas básicas de procedimiento.

Necesitas las siguientes herramientas para poder jugar a CONQUISTA ROKUGAN.

### **Requisitos:**

- Conocer el juego de Leyenda de los Cinco anillos (aunque sea ligeramente)
- Tener un ordenador con conexión a Internet.
- Tener Excel de Windows o programa compatible con Excel (ya que los cálculos y las fichas de turnos están realizadas con Excel gracias a su sencillez) Y no, no me pagan por la publicidad.
- Tener una cuenta de correo exclusiva para el juego con el nombre del daimyo con el que juegas. (ejemplo: Soshuro\_riuchi@yahoo.es)

Las **reglas básicas** del juego son las siguientes:

- Los turnos son semanales y se envían por email, de forma que el viernes es el último día para mandar los turnos de la respectiva semana. Aquellos turnos enviados fuera de plazo no serán validos.
- Dos turnos no enviados sin excusa ni explicación previa al master es motivo de sanción y quizás expulsión del juego.
- La actualización de los turnos la envía vía mail el master los durante el lunes.
- Todos los mensajes directos entre jugadores están prohibidos, por eso los emails de daimyo de juego son privados y solo puede conocerlos el master.
- La comunicación entre jugadores se hará mediante las reglas de mensajes.
- Ante cualquier duda siempre antes de actuar consular con el máster.
- Las resoluciones del turno y los turnos enviados no se pueden cambiar NUNCA una vez enviados al máster.
- Ser sinceros con el juego y respetar a los compañeros. Los juegos juegos son y sirven para disfrutar, no para enfadarse ni insultar.
- Cualquier falta de respeto o agresión verbal u otro tipo a un compañero de juego o máster conllevará la expulsión inmediata del juego.

## Propósito del juego

El propósito del juego de CONQUISTA ROKUGAN depende de cada jugador y de su interpretación del clan familiar que dirige. Hay clanes que intentarán hacerse con el trono esmeralda, otros intentarán mantener al emperador en su trono, otros simplemente intentarán sobrevivir entre la guerra de clanes. Los clanes menores querrán convertirse en mayores y los mayores extender sus influencias.

No existe un ganador del juego, en el sentido estricto, ya que el tiempo de juego no acaba cuando otro clan se proclama emperador pues es entonces cuando ha de asentar su poder en el imperio.

### **Inicio del juego**

El inicio del juego lo determina el master en fecha que será publicada en el blog. Con el inicio del juego cada jugador recibe:

- Datos de personalidades de su clan
- Datos de tropas de su clan
- Datos de territorios de su clan
- 40 kokus para pujar por el orden del turno
- Pergaminos de clanes para mensajes

## Objetivos de Daimyo

Los objetivos personales son a largo plazo y son los que conceden la victoria a cada jugador. No hay un solo vencedor de Conquista rokugan, todo depende de los objetivos que se proponen. Cuando empieza el juego cada jugador escoge uno de los siguientes objetivos, quien consiga antes su objetivo será el primer ganador. Los objetivos personales no se pueden vender ni cambiar ni abandonar.

Por cada objetivo conseguido se consiguen unos puntos de éxito. El mejor jugador es quien posee más puntos de éxito.

### **1. Objetivo: SER EMPERADOR**

Explicación: Objetivo apto para todos los clanes excepto para el clan Hantei. Es el objetivo más valorado y puntuado con 1000 puntos de éxito. Solo

se puede optar a ser emperador con una gloria igual a 10. Evidentemente la única forma de ser Emperador es mediante un golpe de estado y derrocando a la familia regente.

### **2.Objetivo: SER CAMPEÓN DE CLAN**

Explicación: Objetivo apto solo para clanes mayores exceptuando a los clanes imperiales. Para conseguir ser campeón de clan debes tener 9 puntos de gloria. Hay varias formas de ser campeón de clan. Conseguir que el emperador te nombre campeón de clan, conseguir vencer al daimyo campeón de clan en un duelo, exterminar al clan regente, conseguir que el campeón de clan te nombre su sucesor en el puesto de campeón. El jugador que lo consigue gana 500 puntos de éxito.

### **3.Objetivo: SER CLAN MAYOR**

Explicación: Apto solo para clanes menores. Ser el daimyo de un clan mayor implica tener una gloria de 8 puntos mínimo y de ser nombrado por el emperador como clan mayor. Se deben poseer al menos cinco asentamientos. Recompensa de 300 puntos de éxito.

### **4.Objetivo: DESTRUIR LAS TIERRAS SOMBRIAS**

Explicación: Apto para cualquier clan. Recompensa de 1000 puntos de éxito. El objetivo está claro, conseguir erradicar a las tierras sombrías. Debes matar a Daigotsu y a todos sus seguidores.

### **5.Objetivo: DESTRUIR CLANES ENEMIGOS**

Explicación: Debes declarar 3 clanes familiares enemigos y destruirlos. No importa que sean mayores o menores. Puntos de éxito conseguidos: 300.

### **6.Objetivo: PACTAR ALIANZAS.**

Explicación: Consigue 10 alianzas firmadas con Daimyos ajenos a tu clan y consigue 200 puntos de éxito.

### **7.Objetivo: VENCER EN DUELO A 10 CAMPEONES DE CLAN**

Explicación: debes vencer en duelo a muerte a diez campeones de clan, sin importar si es mayor o menor. Recompensa de 200 puntos de éxito.

**8. Objetivo: SER CAMPEÓN ESMERALDA**

Explicación: Debes ser nombrado campeón esmeralda, ya sea ganando el campeonato esmeralda o por nombramiento del emperador. Debes tener una gloria igual a 9 para poder optar al puesto. Recompensa de 300 puntos de éxito.

**9. Objetivo: SER CONQUISTADOR.**

Explicación: Debes conquistar un total de 30 asentamientos para ganar el título de conquistador. Ganas 300 puntos de éxito.

**10. Objetivo: CREAR UN NUEVO CLAN.**

Explicación: Para crear un nuevo clan debes desligarte de tu clan principal (no apto para clanes menores) y conseguir una gloria mínima de 9. Debes ser reconocido por el Emperador como Clan nuevo e independiente y poseer un mínimo de 8 asentamientos. Todos los clanes nuevos creados reciben nombre familiar y el estatus de clan menor.

Los puntos de éxito serán actualizados en el blog una vez cada 12 turnos (un año).

**MISIONES**

Los jugadores tendrán pequeñas misiones cada 12 turnos (un año) que podrán intentar conseguir para ganar gloria y/u otras recompensas. La gloria determina tu nivel de éxito dentro del imperio y tu reconocimiento como líder capaz. Las misiones serán aleatorias y están divididas en misiones para clanes menores y misiones para clanes mayores. Estas misiones se consideran misiones individuales de cada clan familiar (cada jugador) aunque otros clanes pueden ayudar a cumplirlas sin que estos segundos reciban la recompensa de gloria. Tratos, pactos y "triquiñuelas" varias son aceptados a la hora de negociar para conseguir ayuda a la hora de completar las misiones.

Las misiones son entregadas el primer mes de primavera, el mes de la liebre, y representan oportunidades de cada clan para conseguir recompensas de valor.

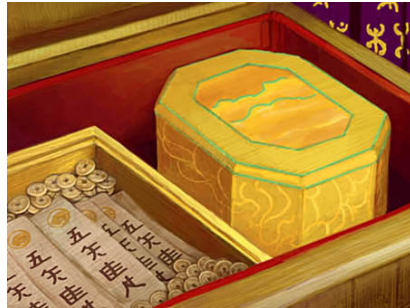
Algunas misiones tienen un tiempo para ser completadas y un castigo o penalización sino se completa. Aceptar una misión no es obligatorio y

se debe comunicar al master si se acepta o no la misión. En el caso de que no se acepte el clan no recibirá otra misión hasta dentro de 12 turnos (el mes de la liebre del año siguiente) pero podrá hacer tratos o pactos o ventas con su misión para conseguir otra. Esto representa que tu daimyo informa a otro de que existe una posibilidad de realizar tal o cual hazaña.

Todas las comercializaciones con misiones se tratan como hechos diplomáticos y es tratado solo y únicamente por personalidades y se describe más adelante.

Ejemplo de tipo de misión:

**Conseguir**



**MISIÓN:**  
**alianzas**

**Objetivo:** pacta 5 alianzas con cinco clanes familiares ajenos a tu clan.

**Tiempo:** 18 turnos

**Recompensa:** + 1 punto de gloria para cualquiera de tus personalidades y + 2 experiencia para cualquier personalidad.

**Penalización** (sino se consigue a tiempo): -1 punto de gloria.

**Puntos de éxito:** 1.

## EJÉRCITOS Y TROPAS

La tropa es la unidad más sencilla de combate. Un ejército es la conjunción de varias tropas. En la ficha de la tropa se especifican todas las cualidades necesarias de la misma. En la ficha del ejército viene la tabla con las características de cada tropa.

Un ejército se puede forma cuando varias tropas se unen en una estación. Para unirse o separarse al ejército la tropa debe gastar una acción específica de movimiento que es unirse o separarse de ejércitos. Este gasto se realiza aunque tropa y ejército estén compartiendo la misma estación. Cuando la tropa se separa del ejército también gasta uno de sus movimientos para separarse, y sin que se mueva de la estación donde se

encuentra el ejército pasará a ser visible como unidad de tropa independiente.

La tropa no pierde su nomenclatura cuando se une a un ejército, simplemente pasa a formar parte del ejército que posee una nomenclatura especial. Cuando la tropa se separa del ejército recupera su nomenclatura.

El ejército que se forma recibe una nomenclatura que conservará siempre que se mantenga como ejército sin importar las tropas que lo formen en cada momento mientras haya siempre un mínimo de dos. Cuando el ejército se separa por completo pierde su nomenclatura como tal y que no recuperará nunca. Cada ejército formado recibe una nueva nomenclatura aunque este formado por las mismas tropas que una vez se unieron y que se separaron más tarde.

Un ejército no puede reabastecerse, una tropa si. De esta forma cuando un ejército pierde en parte algunas de sus tropas no puede reabastecerse como ejército sino que han de separarse las tropas fraccionadas y reabastecerse de forma individual.

Una personalidad puede unirse a una tropa y con ella a un ejército. Debe gastar una acción de movimiento de unirse/separarse. La personalidad puede unirse a un ejército y de hay ser asignada a una de sus tropas. Nunca una personalidad puede unirse a un ejército y no ser después asignada a una tropa. Las personalidades por si solas no forman tropa. No se pueden unir varias personalidades para crear una tropa en si mismas. Varias personalidades pueden unirse a un ejercito siempre que cada una este en una tropa diferente y solo una personalidad por tropa. El tipo de tropas a las que puede unirse una personalidad es especificado en su descripción y suele coincidir con el tipo de tropa y el tipo de personalidad. Una personalidad sin caballo no puede ser

asignada a una tropa de caballería y un bushi no puede ser asignado a una tropa de shugenjas y viceversa.

### **Nomenclatura**

Todas las **tropas** poseen una nomenclatura en minúscula formada por dos letras y unos números.

La primera letra es la inicial del clan y la segunda la inicial de la familia del clan.

Los números que se asignan a la tropa le seguirán durante toda la permanencia de la tropa y cuando esta sea eliminada no volverán a repetirse ni si quiera para un ejército.

Los ejércitos tienen dos letras, la primera en Mayúscula que pertenece a la inicial de su clan la segunda en minúscula y que pertenece a la inicial de su clan familiar y va acompañada de un número, que nunca se repetirá para una tropa.

No se pueden juntar dos tropas de diferentes clanes para formar un ejército aunque si se pueden juntar dos tropas de diferentes familias de un mismo clan para formar un ejército.

Existen tres tipos de tropas para todos los clanes:

Bushi: una tropa de guerreros

Shugenja: una tropa de shugenja o magos.

Especial: una tropa única y especial de ese clan familiar.

### **Ficha de turno y de mantenimiento.**

En la ficha de turno encontrarás los siguientes datos y que son válidos tanto para tropas como para personalidades. La ficha de mantenimiento viene dividida por general, personalidades, tropas, ejércitos y territorios.

En ambas encontrareis los datos siguientes:

**Nombre:** las tropas no tienen nombre, solo nomenclatura.

**N°:** Es la nomenclatura de la tropa.

**Tipo:** Es el tipo de tropa, si es bushi, shugenja o especial.

**Ini:** es la iniciativa. Solo se tiene en cuenta para las personalidades, ni la tropas ni los ejércitos tienen iniciativa, su turno solo viene determinado por el orden de jugadores y después el orden de acción que determina el jugador de sus tropas en cada turno.

**At:** Es el ataque físico que posee la unidad, su capacidad para atacar.

**Def:** Es la defensa física que posee la tropa, su capacidad para defenderse.

**Mov:** Es el movimiento de la tropa.

**At.mag:** Es el ataque mágico que posee la tropa.

**Def.Mag:** Es la defensa mágica que posee la tropa.

**Diplo:** La habilidad diplomática de la tropa.

**Honor:** Es el honor de la tropa.

**Mant:** Es el mantenimiento en kokus que cuesta esa tropa cada 12 turnos.

**Exp:** No esta apta para tropas, solo para personalidades y representa los puntos de experiencia ganados y que no ha gastado todavía.

**Carta at:** Es la carta de ataque que posee la unidad y que modifica su ataque.

**Carta Def:** Es la carta de defensa que posee la unidad y que modifica su defensa.

**Carta Mov:** Es la carta de movimiento que posee la tropa y que modifica su movimiento.

**Carta diplo:** Es una carta de diplomacia y que puede usar como una acción especial.

**Acción 1:** Es la primera acción que realiza la tropa en su turno.

**Acción 2:** Es la segunda acción que realiza la tropa en su turno.

La ficha de turno se envía al master cada viernes y se reciben los resultados en la misma ficha. Es cosa de cada jugador completar su ficha de jugador adecuadamente con los datos que recibe del master. La ficha de mantenimiento es donde se actualizan los datos recibidos del turno. Es cosa de cada jugador completar su ficha de jugador adecuadamente con los datos que recibe del master.

Los datos básicos como atributos de las tropas, territorios que controla y atributos de las

personalidades son asignados al principio del juego.

Es importante **no rellenar en las zonas rojas** ya que tienen una formula que facilita el calculo y el juego. Son las **zonas grises** las que se pueden rellenar por el jugador.

## PERSONALIDADES

Las 11 personalidades que forman los samuráis importantes de tu clan son tus ojos, tus manos, tus oídos y tus manos en el imperio, tanto en los caminos como en la corte. Tú eres el único que controla todos los aspectos de tus personalidades.

El Daimyo siempre será aquel que tenga mayor gloria, independientemente de sus atributos.

Las personalidades NO se pueden crear, por tanto se empieza el juego con 11 y el jugador pierde el juego cuando sus 11 personalidades mueren.

Las personalidades pueden ganar puntos de experiencia que pueden invertir para mejorar sus atributos. Un punto de experiencia es un +1 en cualquier atributo menos en gloria. La gloria sólo aumenta ganado puntos de gloria.

1 punto de experiencia = +1 punto en atributo
--

El atributo máximo es de 10 puntos y el mínimo es de 0 (que no significa muerto sino que no posee atributo o es casi nulo) para cualquier atributo de personalidad. Los puntos de experiencia los gana la personalidad que realiza la labor que ha permitido ganar esos puntos de exp. No se pueden vender ni comprar puntos de exp.

La iniciativa determina la velocidad de la personalidad en un duelo, ya sea de katanas o mágico. Quien posee más iniciativa ataca primero. A estos efectos la iniciativa no determina nada más que el combate, no el momento del turno en el que actúa la personalidad.

Hay cinco tipos de personalidades:

- Bushi: personalidad con habilidades de combate
- diplomático/cortesano: personalidad con habilidades de diplomacia o comercio
- explorador: personalidad con habilidades de exploración y ventajas de movimiento
- shugenja: personalidad con habilidades mágicas.
- intermedio: personalidad con puntuaciones medias

Las personalidades de tu clan son tus ojos: te permiten ver todo lo que pasa en rokugan, de esta forma cuando una personalidad entra en territorio de otro clan, el jugador (Daimyo) recibe información de la posición y movimiento de personalidades y tropas y ejércitos que hay en ese territorio sin importar a que clan pertenezcan. Lo que no recibe el jugador es tipo de personalidad o de tropa o de ejército, solo recibe la nomenclatura. Sin embargo cuando una personalidad se cruza con una tropa o ejercito o personalidad recibirá una vital información. Esa información constará del tipo de tropa, de las tropas que forman un ejército y en caso de cruzarse con otra personalidad recibirá que tipo de personalidad es.

Las personalidades de tu clan son tu boca: el daimyo puede hablar por boca de sus personalidades de forma que representa a su clan allá donde va, sea una corte o una casa de geishas.

Las personalidades son las manos de tu clan: Las personalidades pueden realizar ciertos tipos de acciones gracias a cartas de diplomacia y acciones especiales. De esta forma una personalidad puede retar a duelo, combatir en un campeonato o envenenar a otra.

Una personalidad solo puede interactuar con otra personalmente cuando estas coinciden en la misma estación o asentamiento. De esta forma siempre que dos personalidades se crucen podrán interactuar igual que si dos personalidades coinciden en una ciudad o pueblo.

También pueden mandar mensajes a otras personalidades, pero esto se describe en la sección de mensajes.

Las personalidades, al igual que las tropas, no poseen puntos de vida. Esto significa que perder un combate, ser envenenado o ser victima del ataque de un ninja hará la mayoría de veces que la personalidad muera.

Hay un sin fin de posible acciones que pueden llevar a cabo las personalidades, si con alguna tienes duda consulta con tu máster.

## **Ficha de turno y de mantenimiento**

En la ficha de turno encontrarás los siguientes datos y que son válidos tanto para tropas como para personalidades. La ficha de mantenimiento viene dividida por general, personalidades, tropas, ejércitos y territorios.

En ambas encontrareis los datos siguientes:

**Nombre:** las tropas no tienen nombre, solo nomenclatura.

**N°:** Es la nomenclatura de la tropa.

**Tipo:** Es el tipo de tropa, si es bushi, shugenja o especial.

**Ini:** es la iniciativa. Solo se tiene en cuenta para las personalidades, ni la tropas ni los ejércitos tienen iniciativa, su turno solo viene determinado por el orden de jugadores y después el orden de acción que determina el jugador de sus tropas en cada turno.

**At:** Es el ataque físico que posee la unidad, su capacidad para atacar.

**Def:** Es la defensa física que posee la tropa, su capacidad para defenderse.

**Mov:** Es el movimiento de la tropa.

**At.mag:** Es el ataque mágico que posee la tropa.

**Def.Mag:** Es la defensa mágica que posee la tropa.

**Diplo:** La habilidad diplomática de la tropa.

**Honor:** Es el honor de la tropa.

**Mant:** Es el mantenimiento en kokus que cuesta esa tropa cada 12 turnos.

**Exp:** No esta apta para tropas, solo para personalidades y representa los puntos de experiencia ganados y que no ha gastado todavía.

**Carta at:** Es la carta de ataque que posee la unidad y que modifica su ataque.

**Carta Def:** Es la carta de defensa que posee la unidad y que modifica su defensa.

**Carta Mov:** Es la carta de movimiento que posee la tropa y que modifica su movimiento.

**Carta diplo:** Es una carta de diplomacia y que puede usar como una acción especial.

**Acción 1:** Es la primera acción que realiza la tropa en su turno.

**Acción 2:** Es la segunda acción que realiza la tropa en su turno.

La ficha de turno se envía al master cada viernes y se reciben los resultados en la misma ficha. Es cosa de cada jugador completar su ficha de jugador adecuadamente con los datos que recibe del master.

La ficha de mantenimiento es donde se actualizan los datos recibidos del turno. Es cosa de cada jugador completar su ficha de jugador adecuadamente con los datos que recibe del master. Es importante **no rellenar en las zonas rojas** ya que tienen una formula que facilita el calculo y el juego. Son las **zonas grises** las que se pueden rellenar por el jugador.

### **INICIATIVA DE CLANES EN EL JUEGO**

Determinar el orden de que clan actúa primer es muy importante.

El orden se determina mediante apuesta de koku en la ronda previa al inicio del juego. Cada jugador hace una apuesta con el total de kokus que da el master al inicio de juego y que es para todos los jugadores igual y que es de 30 koku. Cada jugador hace su apuesta en secreto vía mail en un DIA fijado para ello. La apuesta más alta gana la iniciativa durante todo el juego y será el primero en actuar, después la segunda apuesta más alta y así sucesivamente. Los kokus que un Daimyo no apueste se los puede quedar para utilizar en el juego y que engrosarán sus arcas. No se está obligado a apostar, y por lo tanto se actuará el último.

En el caso de empate en la apuesta se hará desempate apostando más. En el caso de haber apostado el máximo se podrá disponer del dinero del inicio de turno para poder gastar en la apuesta si es necesario y así lo quiere el Daimyo.

Las apuestas son privadas para cada jugador y no se comentan hasta haber salido los resultados.

### **ACCIONES POR TURNO**

Un turno es la menor unidad de tiempo y equivale a un mes del tiempo en Rokugan. Un año de Rokugan posee doce turnos. Cada tres turno o meses equivale a una

estación del año. Cuatro estaciones completan el año de rokugan, primavera, verano, otoño e invierno.

Hay tres tipos de acciones: acciones de movimiento, acciones de ataque y acciones especiales.

- **Acciones de movimiento:** todas aquellas acciones que impliquen el desplazamiento de tropas, ejércitos o personalidades. Hay cinco tipos de acciones de movimiento:

- Desplazarse de una estación a otra.
- Unirse o separarse a una tropa o ejército o personalidad.
- Embarcar o desembarcar de un barco.
- Entrar o salir de un castillo.
- Entrenar o reabastecer una personalidad o tropa.

- **Acciones de ataque:** Todas las acciones que implican acciones bélicas. Hay seis acciones de combate posibles para tropas, ejércitos o personalidades:

- Atacar a una tropa o ejército.
- Atacar o desafiar a duelo o combate a una personalidad.
- Defenderse de una tropa o ejército.
- Asediar o levantar un asedio sobre un castillo o ciudad.
- Poner o levantar un control de caminos.
- Asediar o levantar asedio de una tropa o estación naval.

- **Acciones especiales:** todas aquellas acciones que no son propiamente acciones de ataque o de movimiento descritas anteriormente. Estas son las acciones especiales:

- Jugar una carta.

- acciones de personalidades.

### Cantidad de acciones por turno

Una tropa, ejército o personalidad solo puede realizar una de las siguientes combinaciones de acciones por turno en cualquier orden.

- 1 acción de movimiento + 1 acción de ataque.
- 2 acciones de movimiento diferentes.
- 1 acción de movimiento + 1 acción especial.
- 2 acciones especiales diferentes.

Cada turno representa un mes del año. Según el mes del año suceden unos u otros sucesos.

Mes de Rokugan	Correspondencia	Estación	Especificaciones
Rata	Enero	Invierno	movimientos de tropas se reducen a la mitad por tierra.
Buey	Febrero	Invierno	movimientos de tropas se reducen a la mitad por tierra.
Tigre	Marzo	Invierno	movimientos de tropas se reducen a la mitad por tierra.
Liebre	Abril	Primavera	Primer mes del año
Dragón	Mayo	Primavera	
Serpiente	Junio	Primavera	
Caballo	Julio	Verano	
Oveja	Agosto	Verano	
Mono	Septiembre	Verano	
Gallo	Octubre	Otoño	Cobro de la productividad de cada tierra. Cosecha de arroz.
Perro	Noviembre	Otoño	Pago de mantenimiento de los

			ejércitos, castillos y personalidades.
Cerdo	Diciembre	Otoño	monzon, reduce en uno el movimiento de tropas por tierra y por mar.

## MOVIMIENTO

Cada ejército y cada personalidad de cada clan tiene una capacidad de **movimiento** que es igual a la cantidad de estaciones que puede moverse en un solo turno en condiciones normales.

El movimiento no se entiende fuera de los caminos. Existe una excepción que es una carta llamada "**travesía fuera de camino**" te permite moverte fuera de los caminos, pero queda claramente especificada en la carta.

Las **estaciones** no son sólo las aldeas, pueblos, ciudades y capitales donde un ejército o una personalidad puede detenerse o cruzar, sino también lugares donde no hay ningún asentamiento pero donde pueden detenerse a descansar. Los asentamientos son grupos de casas que forman una aldea, un pueblo, una ciudad o una capital. Un templo también se considera un asentamiento.

Todas las estaciones y asentamientos están siempre ubicadas en caminos y son accesibles para todas las tropas y personalidades.

De esta forma el movimiento se cuenta por estaciones representando cada estación un movimiento, sin importar la distancia que haya entre ellas.

Todos los cruces de caminos son siempre estaciones.

Las estaciones aparecen representadas de dos formas en el mapa. Si es un asentamiento tiene un icono que lo identifica, y si es una estación sin asentamiento es un punto negro en el camino.

Cada estación, sea o no un asentamiento, tiene una nomenclatura en números para poder identificarla.

Los ríos se pueden cruzar siempre por los caminos en el lugar en el que el camino lo cruza. Un río no se considera una estación.

El movimiento por mar es igual que el movimiento por tierra pero en vez de haber caminos hay rutas marítimas y estaciones navales. Las personalidades

y tropas pueden embarcar y desembarcar en cualquier estación que tenga ruta marítima. Embarcar y desembarcar se considera un movimiento y se contabiliza dentro del total de desplazamientos de la tropa o personalidad.

Para **declarar movimientos** de una tropa o personalidad se debe especificar en la hoja del turno del Daimyo el nombre de la unidad ( la nomenclatura del ejército o de la personalidad) el número de la estación donde se origina el movimiento, todos los numeros que recorre y el numero de la estación donde acaba el movimiento.

Cuando un ejército entra en el territorio de otro clan sin papeles de viajes se considera una amenaza e un intento de invasión. Cuando una personalidad entra sin papeles de viaje en un territorio ajeno a su clan se considerará un error y podrá ser escoltado a la frontera o bien a la consideración del daimyo del lugar. En ningún caso está prohibido adentrarse en terreno ajeno con un ejército, los resultados de estas acciones quedan a elección de los daimyos.

Los **papeles de viaje** se pueden demandar vía mensajero o paloma mensajera escribiendo una petición al Daimyo del clan del territorio en el que se quiere entrar. Esto se especifica mejor en la sección de **mensajes**. En ningún caso los Daimyos están obligados a otorgar papeles de viaje.

Una tropa o personalidad que no declare movimiento durante su turno se considerará que no se ha movido y que se ha quedado en la estación en la que se encontraba a descansar.

Es posible declarar un **puesto de control** de una tropa en una estación cualquiera. De esta forma se determina tambien que clanes pueden pasar y que clanes tienen restringido el movimiento.

## COMBATE

Los combates son corrientes entre ejércitos y personalidades. Cuando se enfrentan dos personalidades se considera un **duelo**. Encontrarás la descripción del duelo en la

sección: Duelo. Cuando se enfrentan dos ejércitos se considera un **combate o guerra**.

### **Ejércitos, tropas y personalidades.**

Es posible unir una sola personalidad por tropa. Una unión de tropas genera un ejército. De esta forma es muy posible tener un ejército con varias tropas dirigidas por varias personalidades pero nunca una tropa dirigida por varias personalidades.

En el momento en el que se junta tropas o ejércitos a personalidades el grupo se moverán como un solo individuo y su movimiento será el mismo que la tropa que posea menor movimiento de todas.

No hay ninguna restricción en la unión de tropas para generar un ejército. Puede haber ejércitos de dos tropas o de 50 tropas. Todos los ejércitos tienen un solo general y que a su vez va liderando una tropa que se considerarán su yojimbos o protectores.

### **Atacantes y defensores**

Siempre que hay un combate hay un atacante y un defensor.

El **defensor** es el primero en llegar a la estación donde se encuentran las dos tropas o ejércitos o que simplemente no se mueve de la estación.

El **atacante** es el último que llega a la estación y siempre a de desplazarse al encuentro del defensor.

En el caso de que en un turno dos ejércitos se encuentren en la misma estación a la vez el de mayor iniciativa será el atacante a no ser que declare expresamente querer ser el defensor. El de menor iniciativa pasará a ser el defensor a no ser que el otro ejército haya declarado querer ser el

defensor, en cuyo caso el de menor iniciativa pasará a ser el atacante.

Cuando dos ejércitos se cruzan en el mismo camino o coinciden en una estación y ninguno de los dos ha especificado en su turno querer entablar combate con el ejército que se dirige hacia él simplemente no habrá combate entre los dos ejércitos o tropas. Este hecho se explica porque las topas pasan una al lado de la otra o comparten la misma estación sin querer agredirse el uno al otro. En este caso no habrá más incidentes y los dos seguirán por su camino.

En el caso en que dos ejércitos o tropas se encuentren en una estación o se crucen y uno de los dos declare en el turno querer enfrentarse en combate con el otro ejército inmediatamente pasará a ser el atacante y el otro el defensor. Si se declara un enfrentamiento queriendo ser el defensor pero el otro ejército no ha declarado querer combate el primer ejército pasará a ser el atacante pues no se puede declarar una guerra defendiéndote.

Si en este caso el final de movimiento coincidía para los dos en la misma estación la guerra se realizará en dicha estación. Sin embargo si dos ejércitos se cruzan y solo uno de los dos declara combate contra el otro dicho combate se realizará en la estación en la que los las dos tropas o ejércitos coinciden y su movimiento en este turno finalizará en dicha estación. El atacante será el que declaró la intención de combate y el defensor el que no la declaró. El ejército victorioso no puede moverse más en ese mismo turno y continuar su desplazamiento aunque le quedaran movimientos, pues su desplazamiento acaba en la estación del combate.

## **Resolución de combates**

Los combates se resuelven por las puntuaciones de ataque y defensa de los dos ejércitos o tropas.

Si la puntuación de ataque total es mayor de la puntuación defensa total se vence.

El **atacante** es siempre el primero en golpear y se tendrá en cuenta su puntuación total de ataque. Si su puntuación de ataque total es superior a la defensa total del defensor el atacante a vencido y el ejercito defensor ha sido eliminado.

En cambio si la puntuación de ataque total del atacante no supera la defensa total del defensor entonces este no es eliminado y posee la posibilidad de atacar. Es entonces cuando se valora la puntuación de ataque total del defensor contra la defensa total del atacante. Si la puntuación de total de ataque del defensor supera la puntuación total de defensa del atacante entonces el defensor vence y el atacante es eliminado. Si por el contrario el ataque del defensor no supera la defensa el atacante se produce un **empate y retirada**.

El empate y retirada se produce cuando ni defensor ni atacante han podido vencer a su rival. En este caso las dos tropas pierden el 50 % de sus efectivos y deben moverse el total de sus movimientos no pudiendo declarar un ataque en este turno debido al desgaste de sus efectivos. Perderán la mitad de sus tropas incluidas las personalidades que las dirigían. Si es una tropa la que se enfrenta y pierde y debe quitarse la mitad de sus efectivos esto implica se sus características de ataque y defensa se reducen a la mitad hasta que esa tropa puede volver a ser reabastecida y curada en un asentamiento de su clan. Mirar reabastecimiento de tropas. En el caso de ejércitos perderá la mitad de sus efectivos de cada grupo de tropas. Así pues perderá la

mitad de sus samuráis de infantería, la mitad de sus tropas de caballería y la mitad de sus tropas especiales o de shugenjas. El conjunto de sus pérdidas por tropas debe ser igual a la mitad de su ejército, quedándose solo con la otra mitad de efectivos. La pérdida de personalidades unidas a tropas se determina al azar por el master.

### **Personalidades unidas a tropas**

Hay personalidades que unidas a tropas hacen que estas obtengas algún modificador. En estos casos la personalidad ya explica en sus especificaciones que es lo que aporta.

Si una personalidad no aporta nada a una tropa esta tropa no obtiene beneficios de esta unión. Sin embargo si la tropa que posee personalidad (aporte o no bonificadores ala tropa) vence esta personalidad obtiene los beneficios del vencedor.

### **Beneficios de la unión de tropas para formar ejércitos.**

Cuando se unen varias tropas se suman todas sus características de ataque y de defensa y se dividen tanto el ataque como la defensa por el número total de tropas. De esta forma obtienes una **media de ataque del ejército** y una media de defensa del ejército. Cada tropa cuenta sus bonificadores obtenidos por cartas (ya sean hechizos, objetos u otros) en el total de la suma de ataques así como de defensa a la hora de sumar para realizar la media.

Una vez obtenida la media el ejército que se ha formado suma la cantidad de tropas a su media de ataque y de defensa. De esta forma un ejército mayor obtiene una ventaja tanto en el ataque como en la defensa que se debe a su superioridad numérica.

El resultado de la suma de la media de ataque más la cantidad de tropas te proporciona el **ataque total**. El ataque total representa la fuerza de ataque de ese ejército en conjunto.

El resultado de la suma de la media de defensa más la cantidad de tropas y más los bonificadores de territorio o de castillo otorgan tu **defensa total**.

Un ejército nunca estará formado por una sola tropa.

Existen cartas que pueden bonificar a un ejército en vez de a una tropa y alterar el resultado inicial de tu ataque o defensa total.

Las formulas de ataque total y defensa total quedan de la siguiente manera:

<p><b>Ataque total:</b> ( <u>suma ataques tropas</u> ) +  Total de tropas + varios    Total de tropas</p>
---

<p><b>Defensa total:</b> ( <u>suma defensa tropas</u> ) + Total de tropas  + bonificador terreno + varios    Total de tropas</p>
--

Todos estos procesos de cálculo se simplifican y se aceleran gracias a la ficha de Excel de ejército que tenéis.

### **Beneficios del vencedor de un combate**

Tanto personalidades como cada tropa vencedora obtiene 1 punto de experiencia que se adjunta a su ficha. Estos puntos se pueden gastar para obtener cualidades o aumentar el ataque o la defensa u otras cualidades de las tropas y de las personalidades. Ver **puntos de experiencia y gastos de puntos de experiencia**.

### **Efecto de ser vencedor de un combate de**

## tropas o de ejércitos

Casi ningún vencedor de un combate sale indemne, en todas las guerras hay bajas. El resultado dependerá de la diferencia entre el ataque del vencido y defensa del vencedor. Cuanta menor sea la diferencia entre ataque y defensa menores serán las perdidas del vencedor. De esta forma las perdidas del vencedor se calculan según la siguiente tabla:

Diferencia entre At. y Def. que pierde el vencedor	Tropas
entre 1 y 4 perdida de efectivos	ninguna
entre 5 y 9 efectivos perdidos	25% de los
entre 10 y 14 efectivos perdidos	50% de los
Igual o mayor a 15 efectivos perdidos	75% de los

Las unidades o tropas que se pierden se determinan al azar mediante los números de nomenclatura y a juicio del máster en el caso de los ejércitos.

**Reabastecimiento de tropas:** Por cada 25% de perdidas en tropas se tarda 3 turnos (una estación) en reabastecerlas y el coste es más elevado. Sigue la siguiente tabla:

Total perdida efectivos	coste	tiempo
75%	3 ryu	9 turnos
50%	2 ryu	6 turnos
25%	1 ryu	3 turnos

## ASEDIOS SOBRE ASENTAMIENTOS

Una tropa puede poner un asedio sobre una población si se coloca en las estaciones más próximas al asentamiento bloqueando los caminos. El asedio implica que la tropa impide que los campesinos trabajen, que los comerciantes puedan exportar e importar y en resumen, bloquea el comercio y la agricultura de un asentamiento. Por cada tres turnos (tres meses una estación del año) que dura el asedio la población ve reducido sus ingresos anuales en un 25%. De esta forma un asedio de 12 turnos sobre una capital reducirá a cero sus ingresos. Si el asedio se levanta antes de los tres meses el asentamiento no pierde dinero.

Un asentamiento se rompe cuando una tropa que bloquea es eliminada o cuando una de las tropas que bloquean decide levantar el asedio.

Solo es efectivo el asedio si todos los caminos que llevan al asentamiento son bloqueados.

El asedio implica todas aquellas tropas o personalidades que quieran cruzar verán su movimiento parado en ese punto en espera de si la tropa que bloquea les permite o no el paso.

Las personalidades no pueden asediar por si solas, las tropas y los ejércitos si.

### **CONQUISTA DE TERRITORIOS**

Cuando los ejércitos, tropas o personalidades que defienden un asentamiento son eliminados (muertos o vencidos) por otra tropa, personalidad o ejercito de otro clan (familiar o no) este último vencedor gana los derechos sobre ese terreno y se produce una conquista.

No importa que el terreno conquistado este en la otra punta del imperio y no tenga conexión con el terreno del clan conquistador.

Un daimyo que conquista un asentamiento es el dueño de ese asentamiento y tiene derecho a entrenar tropas de su clan en ese asentamiento. El asentamiento no se modifica ni cambia, tan solo en vez de entrenar tropas del clan perdedor ahora entrenará

tropas del clan vencedor que son los que se encuentran en ese lugar.

## **COMBATE DE PERSONALIDADES**

Cuando dos personalidades se declaran un combate existen varias posibilidades.

Desafío: Una personalidad desafía a otra a un duelo. La personalidad que desafía al duelo elige el tipo de combate:

- iaijutsu
- kenjutsu
- magia

El desafiado puede negarse a combatir, perdiendo de esta forma 1 puntos de honor y uno de gloria.

## **TERRITORIOS**

Al principio de cada turno cada clan recibe unos asentamientos que controla. Los asentamientos son estaciones donde se han edificado casas, castillos y negocios. Hay cuatro tipos de asentamientos y de menor a mayor son los siguientes: Aldea, pueblo, ciudad y capital.

Aldea: es un conjunto pequeño de granjas y pequeños negocios.

Pueblo: es una agrupación de casa formando una comunidad más o menos grande.

Ciudad: es una gran conjunción de casas, castillos, jardines e instituciones.

Capital: es la ciudad más importante del Clan (no del clan familiar sino de todo el clan) y es donde se encuentra el castillo de la familia del campeón del clan. Si el campeón cambia también es posible que una capital pase a ser ciudad y una ciudad pase a ser capital.

Los asentamientos tienen unas características especiales y tienen al igual de las tropas una ficha de turno y una de mantenimiento para el jugador.

Estos datos deben estar descritos por cada asentamiento:

**N°:** es el número que recibe en el mapa el asentamiento.

**Nombre:** es el nombre del asentamiento.

**Terreno:** es el tipo de terreno en el que se encuentra.

**Riqueza:** es el tipo de economía que posee el asentamiento y que determina los koku que gana cada otoño. Hay tres tipos de riqueza que son pobre, medio o rico.

**Tipo:** es el tipo de asentamiento, si es ciudad, pueblo, aldea o capital.

**Koku:** es la cantidad de koku que gana el asentamiento una vez cada 12 turnos

**Entrenamiento:** es la cantidad y tipos de tropas que puede entrenar.

**Defensa:** es la defensa que posee el asentamiento gracias al terreno o a sus murallas.

**Carta 1:** es una carta que se pone en el asentamiento y que lo modifica.

**Carta 2:** es una carta que se pone en el asentamiento y que lo modifica.

**Acción:** es la acción que realiza el asentamiento en el turno.

En la siguiente tabla se ven los tipos de asentamientos por riquezas:

<b>Tipo</b>	<b>Riqueza</b>	<b>Koku x 12 turnos</b>	<b>Entrenamiento</b>
aldea	Pobre	5	1
aldea	Media	10	1
aldea	Rica	15	1
Pueblo	Pobre	20	2
Pueblo	Medio	25	2
Pueblo	Rico	30	2

Ciudad	Pobre	35	3
Ciudad	Media	40	3
Ciudad	Rica	45	3
Capital	Media	50	3
Capital	Rica	55	3

El terreno de un daimyo son los asentamientos que controla. En ellos conoce todas las personalidades, tropas y ejercito que se mueven por el territorio del clan. Las estaciones que quedan entre dos asentamientos controlado por el mismo jugador se considera terreno propio y puede colocar controles en estos sitios. Así mismo se considera terreno del daimyo dos estaciones alrededor de los asentamientos siempre y cuando no haya otro asentamiento de otro daimyo antes o en medio. De ser así la estación que se encuentra entre medio de dos asentamientos de daimyos diferentes no pertenece a ninguno de los dos.

Son necesarios papeles de viaje del clan correspondiente donde una personalidad o tropa se va a desplazar. Los papeles del viaje deben ser firmados por el daimyo al que pertenece el territorio por donde se va a cruzar.

Todos los jugadores recibirán un mapa con las fronteras limítrofes originales del inicio de la partida. Estas se irán alterando a medida que transcurra el juego y será función del daimyo mantenerse informado.

### **Comercio y economía**

Cada territorio tiene una productividad en función del comercio, el pescado, el arroz, los metales

pesados u otras actividades económicas. Esta productividad puede verse afectada por las inclemencias del tiempo, por hechizos, por sabotajes etc.

La productividad se cobrará siempre el primer mes de otoño (mes del gallo), que es el mes de la recogida del arroz, la base de la economía en Rokugan. Los gastos de mantenimiento de personalidades, castillos y ejército se pagarán el segundo mes de otoño (mes del perro).

Todas las transacciones económicas, como el cobro de la productividad de los territorios como los pagos a los ejércitos o el mantenimiento de las personalidades y castillos se hará en Koku. Un koku es la medida de arroz necesaria para mantener a una familia de campesinos (aproximadamente). Aunque no todo se realiza con koku es bueno saber que no es lo que se ajusta a la realidad, pero para facilitar el juego hemos agrupado todas las monedas en una sola: el koku.

El dinero no solo sirve para mantener tropas o construir de nuevas, también sirve para sobornar a jugadores a través de las personalidades, para comprar objetos de otros jugadores o incluso los servicios de una personalidad. Todo lo que el dinero puede comprar aquí también lo puede hacer. Los jugadores reciben cierta cantidad de koku debido al clan familiar al que pertenece.

## **Diplomacia**

Los eventos diplomáticos solo pueden realizarse cuando se encuentran dos personalidades de dos clanes diferentes y solo pueden ser llevados a cabo por personalidades. Estas cartas se gastan una vez usadas.

Hay algunas cartas de diplomacia que se juegan sobre una zona. Esta carta se adjunta sobre el territorio.

Si durante un turno se juegan por parte de dos personalidades la misma carta diplomática (en el caso de que sea una acción diplomática única) solo tendrá validez la de la personalidad con diplomacia más alta.

Todas las cartas de diplomacia piden un valor mínimo de diplomacia para que la personalidad o tropa pueda llevar a cabo la acción, si la diplomacia de la personalidad o tropa no es igual o superior a la demandada por la carta la acción

no se puede llevar a cabo.

Las cartas de diplomacia incluyen cartas de ninjas, de venenos y de asesinatos silenciosos o incluso la de pistas falsas. Todas las cartas de diplomacia se explicarán en el anexo de cartas.

## Mensajes

Hay dos formas de comunicación entre jugadores oral o escrita. La escrita mediante mensajero, mediante paloma mensajera o mediante personalidad. La oral solo mediante personalidad.

Cualquier comunicación entre jugadores de otro tipo está prohibida salvo excepciones claras en las reglas como algunas cartas de diplomacia.

Los jugadores no pueden comunicarse directamente sino es usando estos tres medios.

Un personaje puede escribir tantos mensajes como desee por turno.

**TODOS LOS MENSAJES VAN ENVIADOS AL MAIL DEL MASTER y el master los retorna a su destinatario adecuado. NUNCA directamente a otro jugador.**

## Mensajes escritos

**Mensajes vía mensajero o paloma:** La personalidad o daimyo posee palomas y mensajeros que envían los mensajes de su señor al destinatario. No tienen número limitado así que pueden mandar los mensajeros que deseen y las palomas que deseen. El jugador debe describir el recorrido que hará la paloma o el mensajero y en ambos casos será siguiendo las ritas de camino, numerando todas las estaciones y asentamiento por los que cruza. Tanto la paloma como el mensajero tardan un solo turno en llevar el mensaje, de forma que los mensajes enviados en el turno uno llegan en el turno 2 a sus destinos. Hay varios inconvenientes que pueden hacer que un mensaje no llegue:

- Halcones apostados en ciudades o estaciones para interceptar a las palomas. Los halcones son una carta de diplomacia que juega una personalidad entrenando a un halcón y dejándolo en un lugar precios. Los mensajes interceptados así no llegan a su destino y son leídos por el jugador dueño del halcón.

- Las tormentas de nieve matan a las palomas, de forma que los mensajes se pierden. La tormenta de nieve es una carta de suceso.

- Un puesto de control detiene automáticamente a un mensajero y es decisión del daimyo del puesto de control que hacer con el mensajero. Evidentemente se puede quedar con los mensajes o puede dejarlo pasar indemne. Los mensajeros no necesitan papeles de viajes para moverse por el imperio.

- Un mensajero se encuentra con un bloqueo de un asentamiento, y sucede lo mismo que con el control de camino.

- Un mensajero que llegue a costa coge un barco inmediatamente y sigue su camino. Una tormenta de mar lo hunde sin remedio y el mensaje no llega a su destino. Tormenta de mar es una carta de suceso.

**Mensaje de personalidad:** Es la personalidad quien lleva el mensaje. Entonces la personalidad sigue sus tareas y entregará el mensaje cuando llegue a su destino, pues se mueve a la velocidad normal. Una personalidad con mensaje que es muerta o apresada pierde el mensaje. En el puesto de control o asedio no tiene obligación de enseñar el mensaje que porta, ni tan siquiera decir que lleva un mensaje.

### **Forma de escribir un mensaje escrito**

Deben estar escritas en el pergamino de clan que se entrega al jugador. Deben llevar el sello del Daimyo, que creará el propio jugador, para ser válidos. Deben estar escritos con estilo Rokuganes (interpretando). Cualquier tipo de mensaje es válido, incluso los encriptados (sin usar programas informáticos, recordar que esto es rokugan) y las invitaciones.

### **El mensaje oral**

Solo se puede llevar a cabo por las personalidades, y tiene dos versiones o modalidades y que debe ser consultadas siempre antes por el master.

Una versión es vía **conversación escrita** que se escribe por mail vía jugador-master-jugador y que debe ser en estilo interpretativo siempre.

Y la otra es **vía Chat**, con tiempo limitado y con previa fecha concertada. El Chat con más posibilidades es el Messenger por su sencillez y posibilidad de conversación entre varios jugadores. Siempre estará el master delante y la

fecha se fijará entre todos los implicados bajo aprobación del master.

### **Reglas para el estilo interpretativo para mensajes escritos, orales o de foro o Chat.**

Cada jugador puede describir únicamente lo que dice y hace su personalidad. No podrá describir el ambiente, ni la sala ni las sensaciones de otras personalidades, eso es tarea del master, únicamente tendrá el control de su personalidad. No existe off-game ni aclaraciones posteriores, todo debe ser con estilo interpretativo.

Por supuesto cada jugador elige la actitud, forma, etiqueta, vestido y comportamiento de su personalidad, pero todo lo que suceda en estas conversaciones se aplica a nivel de juego y son muy validas.

### **Cartas**

Las cartas se reparten aleatoriamente al principio de turno y permiten bonificadores en diferentes atributos o permiten realizar acciones especiales. La cantidad de cada tipo viene determinada por el clan al que se pertenece.

Cada clan se hace una nueva repartición. Todas las cartas deben ser repartidas entre las personalidades y las tropas.

Una carta repartida no puede volver a ser reasignada a otra personalidad o tropa hasta que las dos tropas o personalidas que realizan el intercambio se encuentren físicamente en una estación o en un asentamiento.

Clanes	Magia	Objeto	Ataque	Defensa	Diplomacia	suceso
Cangrejo	3	5	4	6	1	2
Dragón	3	3	3	3	3	3
Escorpión	3	2	4	1	5	6
Fénix	6	3	1	2	5	4
Grulla	2	4	3	1	6	5
León	1	5	6	3	4	2
Clanes menores	1	5	4	3	2	6
Naga	6	3	2	4	1	5
Unicorn	3	4	6	5	1	2

io						
Imperiales	5	5	5	5	5	5

Cada carta tiene unas características según el tipo de carta que sea.

### **Cartas de magia**

Sólo pueden ser jugadas por shugenjas, ya sean personalidades o ejércitos. Las cartas de maho también pueden ser jugadas por shugenjas, ya sean personalidades o shugenjas. Las cartas de magia tienen varias cualidades:

- Efecto: describe el efecto del hechizo.
- Distancia: indica cual de los tres tipos de distancia tiene el hechizo.

Las cartas de magia solo puede ser jugadas si el clan tiene una personalidad shugenja en juego o un ejercito shugenja en juego. Las cartas de objeto tienen un valor en Ryu y pueden ser vendidas en caso de necesidad. Tienen un área de efecto que puede ser personal, región o imperio.

Personal significa que el shugenja debe estar en la misma localización que quiere que haga efecto el hechizo.

Región quiere indicar que el hechizo puede hacer efecto en cualquier punto dentro del daimyato en el que se encuentra el shugenja.

Imperio indica que puede lanzar el hechizo a cualquier lugar de Rokugan.

Las cartas de magia tienen la posibilidad de jugarse en secreto. Esto indica que se coge la carta del hechizo, se indica el objetivo del hechizo y se pone la carta en la caja negra. Esto se hace en secreto en su momento del turno y añade intriga al juego haciendo que nunca sepas quien te ha lanzado el hechizo, pero quizás teniendo una ligera idea. Deja muchas posibilidades para las intrigas, la traición...

### **Cartas de Objeto**

Las cartas de objeto pueden ser usadas por cualquier personalidad o ejército en el caso de que la carta lo especifique. Pueden otorgar diversos modificadores y pueden ser de un solo uso o continuos. Todas llevan a su vez el valor de ese objeto, pero es posible venderlo por más o por menos dependiendo de la ocasión.

Para que un objeto que esta usando una

personalidad o un ejército pase a otro deben entrar en contacto los dos interesados. También es posible regalar un objeto, y que debe ser entregado por mensajero o por una personalidad.

**Cartas de Ataque:** cartas que dan bonificadores al ataque

**Cartas de Defensa:** cartas que dan bonificadores en la defensa

**Cartas de Diplomacia:** cartas especiales que se explican en el apartado de diplomacia y que permiten, la mayoría, realizar acciones especiales.

**Cartas de Suceso:** Es una carta de suerte que puede provocar buena o mala suerte sobre ti o sobre tus enemigos o aliados. Estas cartas se guardan por el jugador en la ficha de mantenimiento para ser jugadas cuando considere oportuno. Cada carta especifica sus efectos y sobre quien y cuando puede ser jugada.

Un glosario con las cartas será adjuntado en un anexo a las reglas.

## **Figuras relevantes de Rokugan.**

Existen varias figuras jerárquicas importantes dentro de rokugan, y las describiremos según orden de importancia.

**EMPERADOR:** El emperador es la figura más importante del imperio, posee todo el poder y todo el deber para proteger rokugan. Estas son las cualidades o acciones especiales que posee el emperador.

- Tiene el poder de convocar a los clanes para que le ayuden en combate si es necesario. Negarse implica rebelión y la pérdida de 5 puntos de honor y 2 de gloria.

- Es el único que puede nombrar y retirar del puesto al campeón esmeralda, ya sea mediante torneo, que convoca el mismo, o ya sea mediante elección propia.

- Puede elegir quien es el campeón de clan de cada Clan mayor y menor. Siempre elegirá entre los

que posean la gloria suficiente para serlo acorde al clan que pertenecen. De esta forma puede revocar el puesto de campeón de clan. Negarse a cumplir sus exigencias implica la pérdida de 2 puntos de honor y uno de gloria.

- Puede otorgar o retirar el estatus de clan (mayor o menor).

- Puede pedir los ingresos anuales de un asentamiento, de un clan. No dárselos implica la pérdida de 1 punto de gloria para el daimyo.

- Decide donde se celebra la corte de invierno.

- Elige a su sucesor al trono y heredero.

- No puede ser retado a duelo personal, en su lugar luchará un yojimbo y tanto si gana como si pierde el daimyo que desafío perderá 3 puntos de gloria.

- Puede pedir a cualquier Daimyo que se haga seppukku si hay motivos. No cumplirlo hace que el daimyo pierda todo su honor. Pedir seppukku sin motivos permite al daimyo atacar al emperador sin perder gloria.

- Puede dar papeles de viaje para todo el imperio.

- Puedes quitar terreno de un daimyo y dárselo a otro. El daimyo que no cede su terreno en este caso pierde 1 punto de gloria (no se está obligado como norma del juego, cada jugador decide).

**CAMPEÓN ESMERALDA:** El campeón esmeralda es el defensor del imperio y del trono. Su deber es defender al emperador a toda costa. Tiene las siguientes ventajas y desventajas:

- Atacar al emperador sin motivos hace que pierda 5 puntos de gloria. Con motivos no hay consecuencias.

- Puede reclutar tropas de cualquier daimyo de rokugan, que las pondrán a su servicio inmediatamente. Negarse hace que el daimyo pierda 1 punto de gloria y 2 de honor.

- Posee el asentamiento del castillo del campeón esmeralda.

- Su vigencia es por un año (doce turnos) y puede ser renovada las veces que el emperador quiera.

- Puede dar papeles de viaje para todo el imperio.

**CAMPEÓN DE CLAN:** Ser el campeón del clan implica ser el líder del todo el clan. Esto permite las siguientes ventajas:

- Puedes mandar a tus clanes vasallos en todo lo que concierne a tu clan.

- Puedes destituir a un clan familiar y quitarle su rango de clan mayor.

- Puedes pedir la recaudación de cualquier asentamiento de otro clan familiar de tu clan.

- Puedes pedir que un daimyo haga seppukku. Si no tienes motivos pierdes 1 punto de gloria y 2 de honor y el daimyo puede atacar al campeón sin consecuencias. Si el daimyo se niega pierde 1 punto de gloria y 3 de honor.

### **La amenaza de las tierras sombrías.**

Las tierras sombrías son una amenaza constante. Sus reglas se explicarán en un anexo a el libro de reglas.