

ИГРА
ПОЛА Д. АЛЛЕНА И ДЖЕЙМСА ФОЛКНЕРА

戦
術

SENJUTSU

БИТВА ЗА ЯПОНИЮ

ПРАВИЛА ИГРЫ



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Особая благодарность нашим друзьям и семьям за их бесконечную помощь и поддержку.

Благодарим следующих активных участников сообщества и тестировщиков за то, что наше путешествие на Kickstarter получилось таким фантастическим:

Стюарт Мейбери, Джош Уотерс, Джонатан Tam Palso Делф, Уилл Грентер, Флорентин Монтейл, Ронни Муйес, Tactician, Сэм Лайвмор, Андреас Холлдин, Стивен Шварц, Миколай, Руди Бебенек, Eltharion, Джон Маколей, Джо Taraworm 711 Кейн, Клинт Zorlito Хьюсон, Кёртис Уэлт, Spoons, Гил Тамир, Эндрю Drew Дено, Тримейн Бэрд, Росс Lyth Бриддон, Майкл Мерсер, Tysidious, Бретт Гилланд, Tom Ox, SSJ Ричард Симмонс, The Disco Boy, Archduke Sleepyhead, Девон Чидоври и Бен Уэбб.

Особая благодарность следующим активным участникам сообщества:

Buzzin, Брайан Хэгман, Грейс Моррис, Мэтт Долан, Крис Дэвисон, Oblivion Doll.

Особая благодарность следующим тестировщикам за их безустанный труд:

Стивен NemO Хорсли, Джордж Стейнфорт, Сьюзи Стейнфорт, Брианна Хэнсен (Breezy) и Карл Уокер.

Спасибо нашим составителям хайку, это:

Кевин Свайджер (083), Робин Скиппер (084), Мэтью С. (090), Джош Уотерс (103), Марселино Колладо IV (110), Джин (144), Роберт Коломбо (153), SuperflyKid36 (154), Джо Макги (155), Адам Холмс (167), Филип Лоуренс (169), Кёртис (222), Том (243), Driven Mad By Diving (245), Крис Дэвисон (284), Брюс Дж. Рэй (338), JHockaday (342), Avalanche Man (345).

Мы также хотели бы поблагодарить:

The Dice Cup, Ludorati, Маркус Анузис, Ло из 31K, Майкл из MOB Vanguard, Робб Батлер из DiceSports Ltd, The Royal Armouries, Кевин Тортиссье, Марк Дейнти, The Diary Of A Lincolnshire Geek team и Шон Shiang Shu Джеймс.

Авторы:

Пол Д. Аллен и Джеймс Фолкнер

Глава отдела разработки:

Дэн Найт

Художники:

Рэбен Уайт

Макс Эйсон (колорист)

Имад Аван

Графический дизайн:

Пол Д. Аллен

Рэбен Уайт

Скульпторы:

Франческо Орру, Ана Роман, Джон Василиадис,

Силом Рэгинс, Луиджи Терци и Альфонсо Гонсо.

3D-моделирование:

Чинтита

Консультанты по культуре:

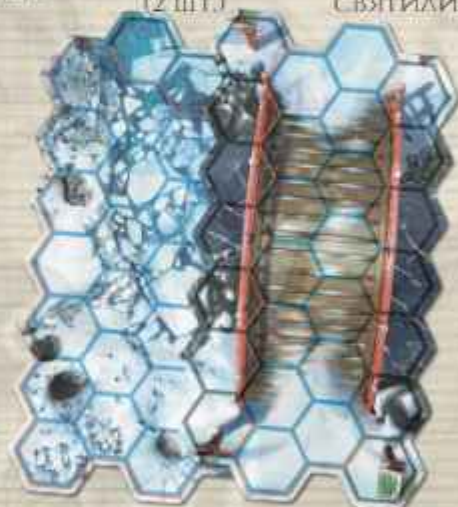
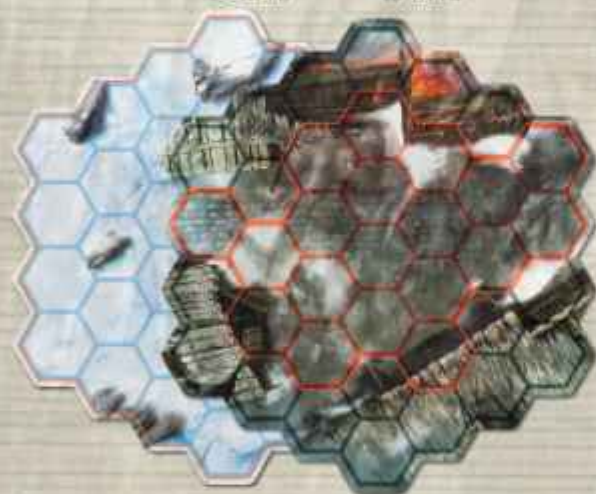
Михо и Кевин Тортиссье, Таимидзу и The Royal Armouries

*здесь должна быть инфо о «ЛИ»

СОДЕРЖАНИЕ

Состав игры	4	Бамбук	23
Вступление	6	Горящая телега	24
Вкратце об игре	6	Святылище	24
Описание персонажа	6	Подка	24
Направление взгляда персонажа	6	Торги	24
Преимущество	7	Сакура	24
Колода способностей вашего персонажа	7	Труп	24
Карта приоритетнее правил. Золотое правило	7	Процедура хода	24
Структура карты	7	Открытие карт	24
Базовые карты	8	Процедура атаки	24
Камаз, изучение камаз и концентрация	8	Процедура блокировки	25
Кольцо камаз	8	Сбор колоды	25
Перемещение кольца камаз	9	Сбор вашей колоды	25
Изменение камаз	9	Указания по сбору колоды	25
Концентрация	9	Запрещённые школы (соревновательный режим)	25
Получение концентрации через изучение камаз	10	Дополнительные правила	26
Обязательная трата концентрации	10	Сравнение инициативы при атаке	26
Эффекты с необязательной тратой концентрации	10	Укрытие	26
Подготовка к игре	10	Потеря укрытия	26
Подготовка поля боя	10	Расширенные правила отравлений	27
Подготовка игроков	12	Перемещение на длинную дистанцию	27
Процесс игры	12	Соло-режим	28
Структура хода	12	Наихудший случай. Золотое правило соло-режима	28
Победа в игре	14	ВП и фишки	28
Эффекты карт	15	ВП-персонажи	28
Эффекты перемещения	15	Поведение ВП	28
Обязательные эффекты перемещения	15	Стойка ВП	28
Необязательные эффекты перемещения	15	Отслеживание поведения и стойки ВП	29
Перемещение персонажа	15	Изменение поведения ВП	29
Столкновения	16	Обновление колоды	29
Карты способностей с атакой и защитой	16	Предел ран	29
Тактические схемы	16	Предел оглушения	29
Вечный бой. Золотое правило	17	ВП и травмы	29
Раны	17	ВП и кровоточащие раны	30
Кровоточащие раны	17	ВП и отравления	30
Казнь	18	ВП и эффекты «посмотрите руку противника»	30
Оттолкнуть, притянуть, повернуть	18	ВП и концентрация	30
Блокирующие эффекты	18	ВП и преимущество	30
Контратака	19	Предпочтительная дальность	30
Прочие правила	19	ВП против нескольких персонажей	31
-Если успех-	19	Перемещение ВП	31
-ИЛИ-	20	Ближний бой	31
Подготовленные карты	20	Дальний бой	31
Применение эффектов мгновенных карт	20	Карты способностей с атакой для соло-режима	31
Мгновенные обычные карты	20	Ближний бой	32
Мгновенные заменяющие карты	21	Наступающий ВП	32
Мгновенные дополнительные карты	21	Обороняющийся ВП	32
Карты состояний	21	ВП с дальним боем и атаки	32
Оглушение	21	Карты способностей с защитой для соло-режима	32
Травма	22	Эффекты контратак в соло-режиме	33
Отравление	22	Подготовка к игре	33
Эффекты просмотра колоды	22	Процедура хода	33
Карты с дальностью	22	Сбор колоды ВП	33
Линия видимости	22	Сбор колоды ВП-персонажа	34
Дополнительные правила игры большим составом	23	Кошмарный режим	34
Правила объектов местности	23	Особые правила ВП-персонажей	34
Объекты местности и блокировка	23	и указания по сбору их колод	34
Камни	23	Режим орды	36
		Ваш результат	36
		Кошмарный режим орды	37
		Режим орды с павшим господином	37

СОСТАВ ИГРЫ





243 КАРТЫ СПОСОБНОСТЕЙ



53 КАРТЫ РАН И СОСТОЯНИЙ



4 ПАМЯТКИ



4 КАРТЫ ПЕРСОНАЖЕЙ



4 КАРТЫ ИЗУЧЕНИЯ КАМАЭ



16 БАЗОВЫХ КАРТ



2 ЖЕТОНА ГОРЯЩИХ ТЕЛЕГ / 3 ЖЕТОНА ТРУПОВ/КАМНЕЙ
ЛОДОК



6 КОЛЕЦ КАМАЭ
И 6 ЖЕТОНОВ ПРЕИМУЩЕСТВА



9 ФИШЕК ВИРТУАЛЬНОГО ПРОТИВНИКА (3 КАТАНЫ, 2 ЯРИ, 2 ЮМИ, 1 АРКЕБУЗИР
И 1 САМУРАЙ-ГЛАВАРЬ) И 6 ЦВЕТНЫХ ШЕСТИУГОЛЬНЫХ ПОДСТАВОК



ФИШКА САКУРЫ



2 КНИГИ СОЛО-КАМПАНИЙ



ФИШКА ТОРИИ

ВСТУПЛЕНИЕ

Гражданская война в феодальной Японии положила конец долгому правлению сёгунов династии Асикага. Клан обернулся против клана, когда даймё — местные военные правители — начали борьбу за власть и влияние.

Каждый игрок управляет самураем — опытным воином, поклявшимся в верности даймё и его клану. Долг самурая — сокрушать врагов, угрожающих интересам даймё, и рубить им головы на радость господина. В этой битве за Японию прольётся много крови и погибнет немало великих воинов.

ВКРАТЦЕ ОБ ИГРЕ

Игра длится несколько ходов. Вы берёте в руку карты из колоды способностей своего персонажа, выбираете из них карту для розыгрыша и кладёте её лицевой стороной вниз. То же делает и противник.



Карты способностей позволяют вашему персонажу атаковать, защищаться, перемещаться и делать духовные приготовления.

Игроки одновременно открывают карты способностей, наделяя своих персонажей соответствующими способностями на текущий ход. Благодаря им персонажи будут перемещаться, атаковать и блокировать атаки.

Успешная атака наносит противнику раны. Если он получит число ран, большее или равное его пределу ран, вы сокрушите его и победите в игре.

ОПИСАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Все боевые персонажи в игре представлены фигурками на шестиугольных подставках.

Каждому персонажу соответствует уникальный набор: карта изучения камаз ①, карта персонажа ②, базовая карта способности ③, базовая карта оружия ④, а также фигурка ⑤.



На карте персонажа указаны: имя персонажа ①, символ персонажа ②, его начальное значение преимущества ③ (используется для определения стартового порядка на шкале преимущества), лимит руки ④ (максимально возможное число карт, которое он может держать в руке), предел ран ⑤ (количество ран, которое приведёт его к поражению) и варианты оружия ⑥.



НАПРАВЛЕНИЕ ВЗГЛЯДА ПЕРСОНАЖА

Маленький треугольник ▲ на шестиугольной подставке фигурки персонажа показывает направление его взгляда. С ним связаны эффекты многих карт способностей.

ПРЕИМУЩЕСТВО

Преимущество  отмечается на шкале преимущества.

Жетоны преимущества персонажей выкладываются на шкалу при подготовке к игре в зависимости от значений преимущества на картах персонажей. Считается, что у вас есть преимущество, если ваш жетон преимущества лежит выше на шкале, чем жетон противника.



У некоторых карт способностей есть эффект . Применяя его, переместите свой жетон преимущества вверх по шкале, сдвигая все остальные жетоны на 1 деление вниз (не меняя их порядок), если необходимо.

КОЛОДА СПОСОБНОСТЕЙ ВАШЕГО ПЕРСОНАЖА

Перед игрой соберите колоду из 40 карт способностей выбранного вами персонажа (см. с. 25) или воспользуйтесь готовой личной колодой (см. заднюю обложку этой книги правил). Колода способностей содержит все приёмы и хитрости, которым обучился ваш персонаж за свою военную службу.

КАРТА ПРИОРИТЕТНЕЕ ПРАВИЛ. ЗОЛОТОЕ ПРАВИЛО

Если текст или эффект карты способности противоречит правилам из этого буклета, считайте, что карта способности приоритетнее.

ТИПЫ КАРТ СПОСОБНОСТЕЙ

В игре 4 типа карт способностей, представленных такими символами: атака , защита , медитация  и база .

На картах способностей указаны эффекты, которые персонаж применяет при розыгрыше этих карт. Общие карты способностей могут быть использованы любым персонажем в игре. Личные карты способностей (с иллюстрацией на правой стороне) уникальны для каждого персонажа. Их может использовать лишь соответствующий персонаж. Все эффекты карт способностей применяются один за другим сверху вниз.

СТРУКТУРА КАРТЫ



- | | |
|-----------------------------------|--------------------------------------|
| 1 Название | 8 Требуемая камаз |
| 2 Ключевые слова | 9 Разделитель |
| 3 Инициатива | 10 Ранг карты |
| 4 Обязательная трата концентрации | 11 Номер карты |
| 5 Символ типа карты | 12 Тактическая схема |
| 6 Дальность | 13 Эффект камаз |
| 7 Мгновенные символы | 14 Необязательная трата концентрации |

БАЗОВЫЕ КАРТЫ

Внизу базовых карт способностей изображена рубиновая полоса ранга, и на них действуют особые правила.



Базовая карта способности — уникальная для персонажа карта способности, которую можно разыграть вместо обычной.

Базовая карта оружия — связанная с определённым оружием карта способности, которую можно разыграть вместо обычной карты способности. Вы выбираете оружие вашего персонажа, собирая колоду способностей.

Базовые карты способности и оружия не идут в счёт лимита руки. Их нельзя сбросить ни по какой причине.



В конце каждого хода все разыгранные базовые карты возвращаются в руку их владельца.

КАМАЗ, ИЗУЧЕНИЕ КАМАЗА И КОНЦЕНТРАЦИЯ

Карта изучения камаз показывает постижение и предпочтение вашего персонажа определённой камаз (боевой стойки). У каждого персонажа своя уникальная карта изучения камаз. Находясь в определённой ячейке на карте изучения камаз, ваш персонаж сможет использовать соответствующие эффекты камаз с карт способностей.



Эффекты камаз представлены на цветных полосах.



Вы обязаны применить эффект камаз, если ваш персонаж занимает соответствующую ячейку камаз.

ЯЧЕЙКИ КАМАЗ

- Агрессия
- Равновесие
- Решимость

Некоторые карты нельзя разыграть, пока персонаж не займёт определённую ячейку камаз. Вверху таких карт изображена короткая цветная полоса.



В начале партии каждый персонаж находится в нейтральной ячейке камаз и может покинуть её в процессе игры благодаря эффектам карт способностей. Карты способностей позволяют персонажу либо «переместить кольцо камаз», либо «изменить камаз».

КОЛЬЦО КАМАЗ

Кольцо камаз показывает вашу текущую ячейку камаз. В начале игры кольцо камаз лежит в нейтральной ячейке камаз на карте изучения камаз.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ КОЛЬЦА КАМАЗ

Кольцо камаз можно переместить в новую ячейку благодаря эффектам карт способностей.



Эффект «переместите кольцо камаз не более чем на X ячеек» позволяет переместить кольцо камаз персонажа из одной ячейки камаз в другую, если они соединены между собой линиями.



Примечание: по некоторым линиям можно перемещать кольцо только в одном направлении.

Эффект «переместите кольцо камаз не более чем на X ячеек» не обязателен, вы можете не перемещать кольцо камаз вашего персонажа.

ИЗМЕНЕНИЕ КАМАЗ

Эффект «измените камаз на X» позволяет немедленно переместить кольцо в определённую ячейку камаз. Это не считается перемещением по ячейкам камаз, поэтому не учитывайте соединения линий. Эффект «измените камаз на X» обязателен к применению.



Нейтральную ячейку камаз  нельзя выбрать, если эффект предписывает «изменить камаз на любую».

КОНЦЕНТРАЦИЯ

Концентрация используется для оплаты стоимости розыгрыша некоторых карт способностей или применения дополнительных эффектов карт. Концентрация представлена жетонами концентрации. Предел концентрации вашего персонажа равен 3, это значит, что у вас не может быть больше 3 таких жетонов. Ваше текущее количество концентрации называется резервом концентрации. Всякий раз, тратя жетоны концентрации, возвращайте их в общий запас.



ПОЛУЧЕНИЕ КОНЦЕНТРАЦИИ ЧЕРЕЗ ИЗУЧЕНИЕ КАМАЗ

Если, перемещаясь по карте изучения камаз, ваш персонаж попадает в ячейку с концентрацией немедленно получите 1 жетон концентрации.



Если возможно, персонаж обязан пройти через ячейку с концентрацией от той ячейки, где он начал применять эффект «переместите кольцо камаз».

Перемещение из ячейки с концентрацией не считается перемещением к следующей ячейке при применении эффекта «переместите кольцо камаз не более чем на X ячеек».

Если персонаж не может достичь новой ячейки камаз, то он возвращается в ячейку, с которой начал перемещение. Вы всё равно получаете 1 жетон концентрации.

ОБЯЗАТЕЛЬНАЯ ТРАТА КОНЦЕНТРАЦИИ

На некоторых картах способностей указана обязательная стоимость в концентрации, которую необходимо заплатить для розыгрыша этих карт. Если у вас не хватает концентрации, вы не можете их разыграть.



ЭФФЕКТЫ С НЕОБЯЗАТЕЛЬНОЙ ТРАТОЙ КОНЦЕНТРАЦИИ

У карт способностей также есть дополнительные эффекты, применяющиеся за концентрацию. В отличие от эффектов камаз, подобные эффекты применять необязательно.



Чтобы воспользоваться таким эффектом, потратьте указанное количество концентрации из своего резерва. Оплата этой стоимости не требуется для розыгрыша карты из руки.



Вы можете решить не тратить концентрацию на применение дополнительного эффекта. В этом случае вы его не применяете.

Примечание: эффект «измените камаз» не считается перемещением по ячейкам камаз и не приносит концентрацию. При применении этого эффекта нельзя переместиться в ячейку с концентрацией.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

ПОДГОТОВКА ПОЛЯ БОЯ

1 Выберите поле боя.

Примечание: вы можете взять несколько полей и сделать из них одно большое.

Выберите вместе со всеми игроками, какие объекты местности (см. с. 23) будут использоваться в партии, и разделите их поровну между собой. Начиная с игрока с наибольшим значением преимущества и двигаясь по часовой стрелке, разместите все объекты местности 1 на поле боя.

Поместите шкалу преимущества 1, карты ран и состояний 1, а также жетоны концентрации 1 в пределах досягаемости всех игроков.



* НЕ ПОКАЗЫВАЙТЕ КАРТЫ В РУКЕ
ПРОТИВНИКУ.

ПОДГОТОВКА ИГРОКОВ

Выберите персонажа и возьмите его фигурку **6**, перемешанную колоду карт способностей **7**, а также базовые карты способности и оружия, карту изучения камаз и карту персонажа.

Поместите колоду способностей, карту изучения камаз и карту персонажа в вашу игровую зону **8**. Определите в ней место для стопки сброса карт способностей **9**. Возьмите в руку базовые карты способности и оружия.

Положите ваше кольцо камаз в нейтральную ячейку камаз **10** на карте изучения камаз **10**.

Подготовьте шкалу преимущества **11** в соответствии со значениями преимущества, указанными на картах персонажей. Персонаж с наибольшим значением преимущества помещает свой жетон на верх шкалы преимущества. Персонаж со вторым по величине значением преимущества помещает свой жетон на следующее незанятое деление и так далее в убывающем порядке значений, пока все персонажи не выложат жетоны преимущества на шкалу.

Начиная с игрока на самом нижнем делении шкалы преимущества и двигаясь вверх по шкале, каждый ставит фигурку персонажа на любую доступную начальную клетку поля боя.

Ниже показаны рекомендуемые начальные клетки для снежного поля боя.



На любом поле боя игрокам рекомендуется начинать партию на противоположных друг от друга краях поля.

Примечание: начальную позицию нельзя делить с фигуркой противника, но можно делить с фигуркой союзника при большом количестве игроков.

Затем вы можете просмотреть (см. с. 22) свою колоду способностей и взять из неё любое количество подготовленных карт  (см. с. 20), не превышающее лимита руки, чтобы начать с ними игру. Перемешайте после этого колоду способностей.

Наконец, берите карты с верха своей колоды способностей в руку, пока не достигнете лимита руки вашего персонажа.

Примечание: базовые карты способностей и оружия не идут в счёт лимита руки и лимита колоды в 40 карт.

ПРОЦЕСС ИГРЫ

СТРУКТУРА ХОДА

Ход делится на 5 фаз:

1. Взятие карт.
2. Выбор.
3. Открытие.
4. Применение эффектов.
5. Сброс.

1. Взятие карт

Каждый игрок берёт 1 карту **1** с верха своей колоды способностей **2** и добавляет её в руку.

Примечание: если вы не можете взять карту так как ваша колода карт способностей пуста, вы обязаны получить 1 рану. Вы должны делать это каждый раз, когда не можете взять карту из опустевшей колоды способностей.



2. Выбор

Теперь выберите 1 карту способности  из руки и поместите её лицевой стороной вниз на стол . Все выкладываемые таким образом карты способностей считаются находящимися «в игре».



Для того чтобы выбрать карту с обязательной тратой концентрации, в вашем резерве концентрации должно иметься достаточно жетонов концентрации для оплаты стоимости карты. Если их недостаточно, вы не можете выбрать эту карту способности и должны выложить другую.

Для того чтобы выбрать карту с обязательной ячейкой камаз   , кольцо камаз вашего персонажа должно находиться в этой ячейке камаз в момент выбора карты. Если он не занимает нужную ячейку камаз, вы не можете выбрать эту карту способности.



3. Открытие

Этап 1. Открытие карт

Когда все игроки выбрали по карте, они одновременно переворачивают все свои карты способностей в игре , теперь все видят эти карты.

Этап 2. Обязательная трата концентрации

Если вы открыли карту способности с обязательной тратой концентрации, вы обязаны потратить указанное количество жетонов концентрации.

Этап 3. Необязательная трата концентрации

Если вы открыли карту способности с необязательной инициативой, вы можете потратить указанную концентрацию, чтобы использовать эту инициативу вместо обычной.



Этап 4. Мгновенные замены

Начиная с игрока внизу шкалы преимущества и двигаясь вверх по шкале, каждый получает возможность разыграть мгновенную заменяющую карту способности (см. с. 21) или спастись.

Если вы не разыгрываете мгновенную заменяющую карту  в свой черёд, то уже не сможете сделать это на текущем этапе. Если мгновенная заменяющая карта требует обязательной траты концентрации, вы обязаны немедленно её потратить.

Сбросьте заменённые карты. Получите обратно концентрацию, Перемещение кольца камаз если нужно. Это происходит после всех необходимых трат концентрации.

Этап 5. Выбор варианта инициативы

На некоторых картах способностей указана вариативная инициатива, представленная диапазоном значений. Каждый, кто открыл такую карту, обязан выбрать на этом этапе вариант инициативы — любое значение в указанном диапазоне.

Если несколько игроков открыли по карте с вариативной инициативой, игроки по очереди выбирают для себя инициативу, начиная с того, чей жетон расположен ниже на шкале преимущества, и двигаясь вверх по шкале.



4. Применение эффектов

Игроки применяют эффекты открытых карт способностей в порядке уменьшения инициативы, начиная с карты с самой большой инициативой.



Эффекты карт способностей всегда применяются один за другим, сверху вниз. На некоторых картах способностей есть разделитель с указателем инициативы.



Он показывает, что остальные эффекты карты способности применяются с другой инициативой.

Порядок хода, Одинаковая инициатива и Преимущество

Если у нескольких открытых карт способностей одинаковая инициатива, но разный тип карт, их эффекты применяются в следующем порядке: ЗАЩИТА , АТАКА , МЕДИТАЦИЯ  и БАЗА .

Базовые карты оружия относятся к нескольким типам карт. В первую для базовых карт оружия учитывайте их тип, отличный от базового. При одинаковой инициативе с участием базовой карты оружия сначала разыгрываются эффекты карт, не являющихся базовыми.

Если у нескольких открытых карт способностей одинаковая инициатива и совпадает тип карт, персонаж с наибольшим преимуществом выбирает, эффекты какой из них применить первыми.

5. Сброс

Этап 1

Уберите в стопку сброса все ваши карты способностей в игре лицевой стороной вверх.

Примечание: не сбрасывайте базовые карты способности и оружия. Вместо этого верните их в руку.

Этап 2

Примените возможные эффекты, действующие «в конце хода», такие как состояния травмы.

Этап 3

Проверьте, не превышает ли ваше текущее число карт в руке лимит руки вашего персонажа. Если да, выберите и сбросьте лицевой стороной вниз любые карты способностей, чтобы их количество в руке стало равным лимиту руки.

На этом текущий ход завершается. Начните следующий ход.

ПОБЕДА В ИГРЕ

Как только ваш персонаж накапливает число ран, равное или превышающее его предел ран, он побежден.



Также персонаж побежден, если число карт оглушения в его руке становится больше или равно его лимиту руки.



Предел ран и лимит руки персонажа указаны на его карте персонажа.

В игре побеждает последний непобежденный персонаж (или команда).

ЭФФЕКТЫ КАРТ

ЭФФЕКТЫ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

Перемещение персонажа может включать 1 или несколько шагов (перемещений с одной клетки поля боя на другую) и 1 или несколько поворотов.

Шаги показаны прямыми стрелками, указывающими в разные стороны относительно направления взгляда вашего персонажа. Шаги с более чем одним возможным направлением показаны символом с несколькими стрелками.



Повороты показаны круглой стрелкой. Персонаж может поворачиваться как по часовой стрелке, так и против неё.



Шаги и повороты могут быть обязательными и необязательными.

ОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ ЭФФЕКТЫ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

Обязательные эффекты перемещения показаны чёрными стрелками . Вы должны применять такие эффекты полностью.

НЕОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ ЭФФЕКТЫ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

Необязательные эффекты перемещения показаны белыми стрелками . Вы можете как применять такие эффекты полностью или частично, так и игнорировать их.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ПЕРСОНАЖА

Чтобы сделать шаг, переместите фигурку вашего персонажа на столько клеток поля боя, сколько указано в эффекте перемещения на вашей карте, не меняя его текущее направление взгляда.

Чтобы сделать поворот, поверните фигурку вашего персонажа на 60° столько раз, сколько указано в эффекте перемещения на вашей карте. Теперь направление взгляда персонажа будет другим.

Примечание: шаги и повороты всегда делаются относительно текущего направления взгляда персонажа, показанного треугольником на его подставке.

Если эффект перемещения состоит из нескольких шагов/поворотов и/или указанное значение больше 1, вы обязаны выбирать одно и то же направление для каждой части эффекта перемещения. Если на одной строчке эффекта перемещения указаны шаги и повороты, вы можете сделать их в любом порядке и сочетании.



Если в эффекте перемещения есть слово «затем», вы обязаны следовать указанному порядку, даже если эти перемещения необязательные.

Вы не можете по своей воле перемещать персонажа на клетку поля боя с объектом местности, другим персонажем или «за границу», если только это не единственно возможный вариант при применении обязательного эффекта перемещения. Примечание: выражение «за границу» относится к части стола, где нет клеток поля боя.

Правила вынужденного перемещения на клетку с объектом местности, другим персонажем или «за границу» рассмотрены ниже.

Столкновения



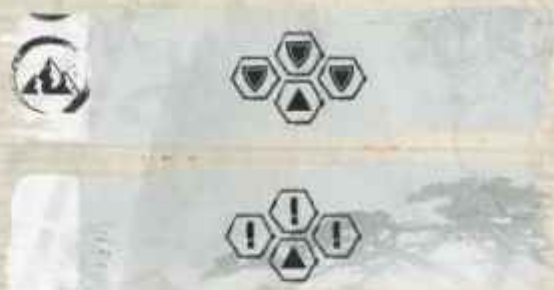
Если ваш персонаж вынужден переместиться на клетку поля боя, находящуюся «за границей», возьмите 1 карту оглушения и немедленно перейдите к фазе «Сброс» структуры хода. Не применяйте оставшиеся эффекты с вашей карты.

Если ваш персонаж вынужден переместиться на клетку поля боя с объектом местности, следуйте правилам на с. 23. Затем перейдите к фазе «Сброс» структуры хода. Не применяйте оставшиеся эффекты с вашей карты.

Если ваш персонаж вынужден переместиться на клетку с другим персонажем, немедленно перейдите к фазе «Сброс» структуры хода. Не применяйте оставшиеся эффекты с вашей карты. Сбросьте 1 карту и возьмите 1 карту оглушения. Ваш противник тоже получает 1 карту оглушения.

КАРТЫ СПОСОБНОСТЕЙ С АТАКОЙ И ЗАЩИТОЙ

Тактические схемы

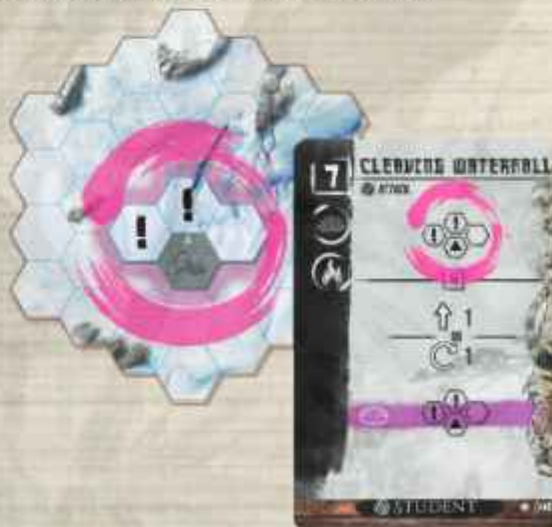


Карты способностей с тактическими схемами показывают, какие клетки поля боя будут целями атакующих или блокирующих эффектов (относительно клетки с вашим персонажем и его направления взгляда).



На этой тактической схеме взгляд вашего персонажа всегда направлен вверх. Символ ▲ соответствует направлению взгляда фигурки персонажа на поле боя.

На большинстве карт способностей с атакой используется тактическая схема для отображения того, на каких клетках поля боя персонажи получают раны или попадают под действие иных эффектов. Нанесение одной раны показано на тактических схемах символом !.



Все персонажи на выбранных целях клетках получают раны и попадают под действие эффектов, независимо от того, противники они или союзники.



Этот символ обозначает персонажа, выбранного целью.

Эффект карты способности может связывать символ выбранного целью персонажа со звёздочкой * на тактической схеме. В этом случае примените эффекты к выбранному целью персонажу.

Если эффект карты способности не использует тактическую схему для отображения того, какой персонаж становится целью, вы обязаны сами выбрать такого персонажа(ей), когда открываете карту.

Вечный бой. Золотое правило

Если вы выбрали карту способности с атакой в качестве своей карты на текущий ход, вы обязаны попытаться применить её атакующий эффект, включая любую возможную необязательную трату концентрации, необходимую для проведения атаки.



Это правило действует вне зависимости от того, какую карту способности открыл противник.

Раны

Всякий раз, когда ваш персонаж становится целью какого-либо атакующего эффекта и получает рану, берите карту раны и кладите её в свою игровую зону.

Раны показаны символом ! на тактических схемах карт способностей с атакой и атакующих эффектах. Некоторые атакующие эффекты наносят несколько ран. Если являющиеся целями клетки помечены несколькими символами !, то в случае успешной атаки вы берётся по 1 карте раны за каждый символ ! (см. с. 19). Количество ран персонажа определяет, побеждён ли он.



Кровоточащие раны

Если у атакующего эффекта есть символ , берите карты кровоточащих ран вместо обычных карт ран.

Если у вашего персонажа есть хотя бы 1 кровоточащая рана, то в начале каждого хода, перед взятием карты, вы обязаны сбрасывать 1 верхнюю карту из вашей колоды способностей лицевой стороной вниз. Этот эффект кровоточащих ран не суммируется: каждый ход вы сбрасываете лишь 1 карту вне зависимости от того, сколько кровоточащих ран находится в вашей игровой зоне.



Проверяя, достигло ли число ран персонажа его предела ран, учитывайте все раны: как обычные, так и кровоточащие.

Казнь



У некоторых мощных карт способностей с атакой есть эффект казни. Он показан на тактической схеме.



Если эффект казни успешно применяется к персонажу, являющемуся целью казни, этот персонаж немедленно побеждён вне зависимости от того, сколько у него ран.

Примечание: эффект казни не наносит раны. Любые карты, уменьшающие или изменяющие число наносимых ран, не действуют против эффекта казни.

Оттолкнуть, притянуть, повернуть

Некоторые атакующие эффекты позволяют оттолкнуть, притянуть или повернуть персонажа на поле боя.



Если персонажа отталкивают, он перемещается по прямой линии от атакующего персонажа на указанное число клеток. Например, эффект «оттолкните на 2» переместит персонажа на 2 клетки.

Если персонажа отталкивают на клетку с объектом местности, применяйте те же правила, что и при перемещении на такую клетку. Все отталкивающие и притягивающие эффекты прекращаются при первом перемещении на клетку с объектом местности.

Если персонажа притягивают, он перемещается по прямой линии к атакующему персонажу на указанное число клеток. Например, эффект «притяните на 1» переместит персонажа на 1 клетку.

Если для применения притягивающего или отталкивающего эффекта есть несколько возможных клеток, выбор за атакующим.

Если атака вынуждает персонажа повернуться, атакующий выбирает направление поворота.

Блокирующие эффекты

Все клетки поля боя, помеченные символом  на тактических схемах карт способностей, считаются заблокированными. Блокирующий эффект действует только во время инициативы, выбранной вами в начале хода.

Атакующий эффект игнорируется, если:

- Блокирующий эффект действует на являющуюся целью клетку атакующего эффекта.

Или

- Блокирующий эффект действует на клетку с атакующим персонажем.

Или

- Блокирующий эффект действует хотя бы на 1 клетку каждого пути атакующего эффекта.

Путь атаки проходит по прямой линии и кратчайшему возможному маршруту по клеткам поля боя между атакующим персонажем и являющейся целью клеткой.



ПРОЧИЕ ПРАВИЛА

«ЕСЛИ УСПЕХ»

Некоторые карты и эффекты можно использовать только после успешного выполнения определённого условия — обычно успешного атакующего или блокирующего эффекта.



Атакующий эффект считается успешным, если являющийся целью персонаж получил хотя бы 1 рану или состояние, был оттолкнут, притянут или повернут этим эффектом.

Блокирующий эффект считается успешным, если защищающийся персонаж предотвратил при помощи блокировки применённый на него атакующий эффект. Для успешной блокировки защищающийся персонаж должен избежать всех частей атакующего эффекта.

Если на карте есть условие «если успех», то всё, что описано ниже в этой части карты, происходит только при успехе.

Условие «если успех» одной части карты не действует на эффекты другой части. Части карт разграничены разделителями.



Примечание: у атакующих эффектов, целью которых является единственная клетка, может быть несколько путей атаки из-за нескольких «кратчайших маршрутов». Для игнорирования атакующего эффекта необходимо заблокировать хотя бы 1 клетку каждого такого пути.



Если целями атакующего эффекта являются несколько клеток поля боя, проверяйте каждую из них отдельно, когда определяете, блокируется ли атакующий эффект и можно ли его проигнорировать. Клетка поля боя блокируется только во время инициативы, выбранной защищающимся персонажем. При любой другой инициативе в течение хода клетка, являющаяся целью блокирующего эффекта защищающегося персонажа, не считается заблокированной.

Контратака

Эффект контратаки позволяет защищающемуся персонажу нанести ответный удар по атакующему персонажу при успешной блокировке атаки.

Если вы блокируете атакующий эффект противника и инициатива его неудавшейся атаки совпадает с инициативой, указанной на символе контратаки, вы можете немедленно разыграть небазовую карту способности, как если бы она была мгновенной дополнительной картой (см. с. 21). Инициатива разыгрываемой небазовой карты должна быть такой же или меньшей, чем инициатива разыгрываемой карты с эффектом контратаки.

Все карты способностей с атакой, разыгранные как контратаки, не идут в счёт лимита в 1 мгновенную карту в ход.

«ИЛИ»

Эффекты некоторых карт способностей разделены одним или несколькими словами «или». В этом случае вы должны выбрать один из перечисленных эффектов.



Если среди перечисленных эффектов есть эффект, связанный с ячейкой камаэ, и вы занимаете соответствующую ячейку, вы обязаны выбрать этот вариант.

Лишь эффекты карт, расположенные непосредственно сверху или снизу от слова «или», считаются вариантами, доступными для выбора.

ПОДГОТОВЛЕННЫЕ КАРТЫ

Некоторые карты способностей можно «подготовить» в начале игры ещё до взятия стартовых карт.

Вы можете просмотреть вашу колоду способностей и взять в руку любое количество (не превышающее лимит руки) подготовленных карт. Вы можете взять лишь 1 экземпляр каждой подготовленной карты. Подготовленные карты отмечены символом, расположенным рядом с ключевыми словами, рангом карты и её номером.



ПРИМЕНЕНИЕ ЭФФЕКТОВ МГНОВЕННЫХ КАРТ

В свой ход вы можете разыграть лишь одну мгновенную карту способности.



Есть 3 типа таких карт: мгновенные обычные, мгновенные заменяющие и мгновенные дополнительные.

Мгновенные заменяющие и мгновенные дополнительные карты можно разыграть только для небазовой карты способности типа отличного от типа мгновенной карты. Например, вы не можете разыграть мгновенную заменяющую карту способности с атакой для замены карты способности с атакой.

МГНОВЕННЫЕ ОБЫЧНЫЕ КАРТЫ

Мгновенные обычные карты  не заменяют и не усиливают открытую карту способности. Это новые карты, которые вы можете разыграть во время своего хода, нарушая обычную структуру хода.

На мгновенных обычных картах указано, когда их можно разыграть.



МГНОВЕННЫЕ ЗАМЕНЯЮЩИЕ КАРТЫ

Мгновенную заменяющую карту  можно разыграть из руки по обычным правилам или заменить ею открытую карту способности.

Мгновенная заменяющая карта, разыгрываемая по обычным правилам как обычная карта способности, не идёт в счёт лимита в 1 мгновенную карту в ход.

Если вы используете мгновенную заменяющую карту для замены вашей изначальной открытой карты, немедленно сбросьте изначальную карту. Вместо её эффектов применяются эффекты мгновенной заменяющей карты и новая инициатива, если она изменилась.

МГНОВЕННЫЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ КАРТЫ

Мгновенную дополнительную карту  можно разыграть из руки, чтобы усилить или изменить вашу открытую карту способности.

Большинство мгновенных дополнительных карт можно разыграть только после успешного атакующего или блокирующего эффекта, это указано на карте.



У некоторых мгновенных дополнительных карт нет условий их разыгрыша. Такие карты можно использовать после применения всех эффектов открытой карты вне зависимости от того, был ли атакующий или блокирующий эффект успешным.

КАРТЫ СОСТОЯНИЙ

Карты состояний описывают текущие эффекты, действующие на персонажа помимо ран. Эти карты не считаются картами способностей.



ОГЛУШЕНИЕ

Некоторые карты способностей вызывают эффекты оглушения . Всякий раз, когда вашего персонажа оглушают, берите 1 новую карту оглушения в руку.

Карту оглушения нельзя сбросить никаким образом. Однако её можно разыграть вместо карты способности в фазе «Выбор» процедуры хода. Если количество карт оглушения в вашей руке станет больше или равно лимиту руки, ваш персонаж будет немедленно побеждён.



ТРАВМА

Некоторые карты способностей вызывают эффект травмы . Всякий раз, когда ваш персонаж получает травму, берите 1 новую карту травмы и кладите её в вашу игровую зону (по аналогии с раной).

Пока карта травмы остаётся в вашей игровой зоне, она считается активной и уменьшает инициативу всех разыгрываемых вами карт способностей на 1 (но не менее 1). Если вы выбрали карту с вариативной инициативой, выберите для неё инициативу по обычным правилам, а потом уменьшите её на 1. Карты травм поворачиваются по часовой стрелке в конце каждого хода. После последнего поворота в исходное вертикальное положение карта травмы сбрасывается и перестаёт быть активной.



ОТРАВЛЕНИЕ

Некоторые карты способностей с атакой вызывают отравление . Состояние отравления не считается раной и не идёт в счёт предела ран. Если атакующий эффект отравления оказался успешен, выберите 1 карту из вашей колоды карт отравлений (см. с. 27) и отдайте её противнику. Он применяет эффекты этой карты. После чего она сбрасывается.

Примечание: базовый набор содержит единственную карту отравления — «Распространяющийся яд» (002). Она используется с картой «Скрытый клык гадюки» (010). В дуэльных наборах можно найти новые карты отравлений. Используя более 1 карты отравлений, применяйте расширенные правила отравлений, описанные на с. 27.



ЭФФЕКТЫ ПРОСМОТРА КОЛОДЫ

Некоторые карты позволяют просмотреть вашу колоду и взять из неё определённую карту. Если не сказано иное, эта карта добавляется в вашу руку. Просмотрев колоду, немедленно перемешайте её.

SEARCH TOP 3 CARDS +
DRAW 1 ABILITY CARD

КАРТЫ С ДАЛЬНОСТЬЮ

Некоторые карты способностей имеют дальность, что обозначено символом  на левой стороне карты. Число внутри символа показывает дальность (в клетках) в пределах которой можно применять эффект карты.



ЛИНИЯ ВИДИМОСТИ

Для карт с дальностью нужна линия видимости.

Клетка поля боя, выбранная целью атакующего эффекта, считается видимой для вас, если можно провести воображаемую непрерывную прямую линию от любого из двух передних углов клетки вашего персонажа до любого



угла клетки, являющейся целью. Прямая считается непрерывной, если она не пересекает и не соприкасается ни с одной клеткой поля боя, на которой находится объект местности. Другие персонажи, шипы и жетоны ловушек не прерывают линию видимости.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ИГРЫ БОЛЬШИМ СОСТАВОМ

Ничья по инициативе и преимущество при 3 и более игроках

Игрок, занимающий самое верхнее положение на шкале преимущества, выбирает, каким по очереди он будет применять эффекты своей карты способности. Затем выбирает следующий по шкале преимущества игрок и так далее, пока ситуация ничьей не разрешится.

Игрок, занимающий самое нижнее положение на шкале преимущества, не выбирает, каким по очереди он будет применять эффекты своей карты способности.

Например:

Светлана (красный), Сергей (зелёный) и Георгий (синий) открыли по карте «Крепкий разум».

Они должны определить, в каком порядке будут применять эффекты своих карт.



Так как персонаж Светланы находится наверху шкалы преимущества, она выбирает очередность первой. Светлана желает посмотреть, что случится за ход, поэтому решает применять эффекты карты последней. Сергей, занимающий второе сверху положение на шкале преимущества, решает не терять возможность и объявляет, что будет применять эффекты карты первым. Георгию, занимающему последнее положение на шкале преимущества, не остаётся ничего иного, кроме как применять эффекты своей карты вторым.

ПРАВИЛА ОБЪЕКТОВ МЕСТНОСТИ

Объекты местности размещаются на клетках поля боя при подготовке к игре и создают различные препятствия.

Персонаж не может занять клетку поля боя с объектом местности, если в правилах для этого объекта не указано иное.

Если персонаж должен переместиться на клетку с объектом местности, оставьте персонажа на клетке, с которой он должен был переместиться и примените соответствующий эффект (см. ниже).

Персонаж не может перемещаться через клетки поля боя с объектами местности, даже если перемещение заканчивается на клетке без объекта.

ОБЪЕКТЫ МЕСТНОСТИ И БЛОКИРОВКА

Объекты местности добавляют блокирующие эффекты клеткам, на которых они находятся. Эти эффекты действуют при каждой инициативе.

Если атакующий эффект блокируется из-за объекта местности, это не считается выполнением условия «если блокировка успешна» на карте способности защищающегося персонажа.

ТИПЫ ОБЪЕКТОВ МЕСТНОСТИ



Камни

Персонаж, вынужденный переместиться на клетку с камнем, получает 1



Бамбук

Персонаж, вынужденный переместиться на клетку с бамбуком, получает 1 и 1 Если персонаж перемещается или вынужден переместиться на клетку с бамбуком или если атакующий эффект, наносящий был применён к такой клетке, уберите этот бамбук с поля боя.



Горящая телега

Персонаж, вынужденный переместиться на клетку с горящей телегой, получает 1  и 1 .



Святилище

Персонаж, вынужденный переместиться на клетку со святилищем, получает 1 . В качестве эффекта, действующего «в конце хода», персонажи, находящиеся на соседних клетках с клеткой со святилищем получают по 1 .



Лодка

Лодки считаются обычными клетками поля боя. Их можно также поместить «за границу», чтобы создать новые пути перемещения.



Тории

Персонаж, вынужденный переместиться на клетку с тории, получает 1 . Персонажи могут перемещаться через тории без каких-либо штрафов.



Сакура

Персонаж, вынужденный переместиться на клетку с сакурой, получает 1 .



Труп

Трупы считаются обычными клетками поля боя. Персонаж, перемещающийся на клетку с трупом, получает 1  и должен сбросить всю .

ПРОЦЕДУРА ХОДА

- Примените эффекты, действующие «в начале хода».
- Примените эффекты, действующие перед взятием карты.
- Возьмите 1 карту из колоды способностей.
- Примените эффекты, действующие после взятия карты, но до выбора разыгрываемой карты.
- Выберите 1 карту и поместите её лицевой стороной вниз на стол.
- Одновременно с противниками откройте карту.

ОТКРЫТИЕ КАРТ

- Переверните все разыгрываемые карты лицевой стороной вверх.
- Потратьте обязательную концентрацию.
- Потратьте необязательную концентрацию.
- Разыграйте мгновенные заменяющие карты (получая обратно концентрацию от заменённых карт, если возможно).
- Выберите вариант инициативы.
- Сравните инициативу.
- Примените эффекты карт способностей.

ПРОЦЕДУРА АТАКИ

- Проверьте, является ли клетка[-и] с персонажем целью атакующего эффекта.
- Заплатите за дополнительные эффекты, применяющиеся к атакующему эффекту.
- Проверьте, блокируется ли атака.
- Если да, закончите атаку и перейдите к процедуре блокировки.
- Если нет, продолжайте атаку.
- Примените атакующий эффект к персонажам на являющихся целями клетках.
- Покиньте укрытие *.
- Примените мгновенные дополнительные эффекты «если атака успешна».
- Примените эффекты «если успех».
- Примените остальные эффекты изначальной карты способности с атакой.
- Разыграйте мгновенные дополнительные карты без условий.

* Укрытие  — это особое правило, связанное с определёнными персонажами (ассасином и ниндзя) из «Сэндзюцу. Сезон 1», см. с. 26.

ПРОЦЕДУРА БЛОКИРОВКИ

- Заплатите за дополнительные эффекты, применяющиеся к блокирующему эффекту.
- Проверьте, блокируется ли атака.
- Если нет, атака успешна; закончите блокировку.
- Если да, продолжайте блокировку.
- Проверьте, применяется ли к атакующему эффекту контратака.
- Если нет, продолжайте блокировку.
- Если да, разыграйте вашу контратакующую карту способности с атакой. Примените все её эффекты, а затем продолжайте блокировку.
- Покиньте укрытие.
- Примените мгновенные дополнительные эффекты «если блокировка успешна».
- Примените эффекты «если успех».
- Примените остальные эффекты изначальной карты способности с защитой.
- Разыграйте мгновенные дополнительные карты без условий.

Примените эффекты, действующие «в конце хода».
Сбросьте разыгранные карты, приведите в порядок жетоны в личном резерве и общем запаса.

СБОР КОЛОДЫ

В вашей колоде, собираемой перед началом игры, 40 карт способностей.

Внизу карт способностей есть цветная полоса, определяющая их ранг: базовый, деревянный, стальной, золотой и нефритовый. Ранг ограничивает число определённых карт в колоде.

СБОР ВАШЕЙ КОЛОДЫ

Возьмите карту персонажа, карту изучения камаэ и базовую карту способности вашего персонажа.



ПРИМЕР ПЕРСОНАЖА УЧЕНИКА

Выберите базовую карту оружия из вариантов оружия, указанных на карте персонажа. Варианты оружия представлены в виде названий. Это название должно присутствовать среди ключевых слов выбранной вами базовой карты оружия.

Примечание: некоторые персонажи могут выбрать несколько базовых карт оружия. Эти базовые карты не идут в счёт лимита в 40 карт в колоде.

ОБЩИЕ И ЛИЧНЫЕ КАРТЫ СПОСОБНОСТЕЙ

Вы можете выбрать любые общие карты способностей, обращая внимание на запрещённые школы, если играете в соревновательном режиме.

Вы можете использовать лишь личные карты способностей, принадлежащие вашему персонажу. Не добавляйте в колоду личные карты способностей других персонажей.

УКАЗАНИЯ ПО СБОРУ КОЛОДЫ

ДЕРЕВО



Вы можете взять не более 3 экземпляров каждой карты способности деревянного ранга.

СТАЛЬ



Вы можете взять не более 2 экземпляров каждой карты способности стального ранга.

ЗОЛОТО



Вы можете взять не более 1 экземпляра каждой карты способности золотого ранга. Всего в колоде может быть не более 8 карт способностей золотого ранга.

НЕФРИТ



Вы можете взять не более 1 карты способности нефритового ранга.

ЗАПРЕЩЁННЫЕ ШКОЛЫ (СОРЕВНОВАТЕЛЬНЫЙ РЕЖИМ)

Запрещённые школы объединяют мощные общие карты способностей для сбора колоды. Использование одной запрещённой школы сделает недоступным использование общих карт способностей других школ.

Вы можете выбрать одну из следующих запрещённых школ:



ШКОЛА ПАЛЯЩЕГО СОЛНЦА:

- «Молниеносный выпад» (086)
- «Рваный разрез» (113)
- «Неистовый захват» (119)

ШКОЛА ОСЕННЕГО ЗАЙЦА:

- «Расщепляющий удар» (096)
- «Скользкий удар» (112)
- «Быстрый удар» (128)

ШКОЛА НЕФРИТОВОЙ РЕКИ:

- «Спокойное хладнокровие» (084)
- «Горизонтальный разрез» (105)
- «Диагональное рассеивание» (100)

Если вы не выбираете запрещённую школу, то не можете включать в колоду общие карты способностей, относящиеся к какой-либо запрещённой школе.

Со временем запрещённые школы можно улучшать и менять, чтобы оптимизировать соревновательный режим. Свежую информацию о запрещённых школах можно найти здесь:



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

СРАВНЕНИЕ ИНИЦИАТИВЫ ПРИ АТАКЕ

Некоторые атакующие эффекты не используют тактическую схему. Вместо этого они предписывают выбрать целью противника с меньшей инициативой.

Если никто из противников не открыл карту с меньшей инициативой, ваша атака считается неудавшейся и атакующий эффект игнорируется.

Если какой-либо из противников открыл карту с меньшей инициативой, ваша атака считается успешной и применяется атакующий эффект. Если противников с меньшей инициативой несколько, вы можете выбрать из них любого, находящегося в пределах дальности эффекта.

Если выбранный целью противник открыл карту с вариативной инициативой, сравнивайте инициативу вашей атаки с наименьшей инициативой в его диапазоне, чтобы определить успех.

УКРЫТИЕ

Укрытие  — это условие, похожее на нахождение в ячейке камаз. Оно позволяет персонажам использовать дополнительные эффекты карт способностей и усиливать существующие эффекты.

Персонажи ниндзя и ассасин могут решить начать игру «в укрытии». Также в укрытие можно попасть с помощью эффекта «войдите в ». Нахождение в укрытии отслеживается с помощью двусторонней карты укрытия.

Примечание: персонажи в укрытии по-прежнему могут использовать эффекты карт, связанные с камаз, по обычным правилам.

ПОТЕРЯ УКРЫТИЯ

Персонаж немедленно становится вне укрытия, если:

- Персонаж в укрытии применяет успешный атакующий эффект.

ИЛИ

- Персонаж в укрытии применяет успешный блокирующий эффект.

или

Персонаж в укрытии получает хотя бы 1 рану или состояние.

Укрытие теряется немедленно после выполнения любого из этих условий, но до розыгрыша мгновенных дополнительных карт с эффектами «если атака успешна» или «если блокировка успешна». Переверните карту укрытия стороной «вне укрытия» вверх.

РАСШИРЕННЫЕ ПРАВИЛА ОТРАВЛЕНИЙ

Используя разные карты состояний с отравлениями, объедините эти карты в одну колоду отравлений. В ней может быть лишь по 1 экземпляру каждой карты состояния с отравлением.



Для отравления персонажа, выберите любую карту отравления в вашей колоде карт отравлений, эффект которой применится к являющемуся целью персонажу. После использования карта отравления сбрасывается, вы не сможете воспользоваться ею до конца игры.

Примечание: ваша колода карт отравлений принадлежит только вашему персонажу. В игре может быть несколько колод карт отравлений (у нескольких персонажей).

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ НА ДЛИННУЮ ДИСТАНЦИЮ

Если ваш персонаж начинает ход более чем в 6 клетках от противника, то, используя эффект перемещения с вашей базовой карты способности, вы можете переместиться не более чем на 3 клетки поля боя вместо указанного на карте значения.



Этот усиленный эффект перемещения немедленно заканчивается, если ваш персонаж оказывается в пределах 6 клеток от какого-либо противника. Применяйте остальные эффекты на карте по обычным правилам.



СОЛО-РЕЖИМ

НАИХУДШИЙ СЛУЧАЙ. ЗОЛОТОЕ ПРАВИЛО СОЛО-РЕЖИМА

Всякий раз, решая что-либо от имени виртуального противника (ВП), принимайте наименее предпочтительное для вашего персонажа решение.

ВП И ФИШКИ

Не являющиеся персонажами ВП представлены в игре картонными фишками и колодой карт способностей для соло-режима, собираемой при подготовке к игре. У каждой фишки есть шестиугольная подставка  с направлением её взгляда.



Цвет шестиугольной подставки фишки совпадает с цветом кольца камаз  и жетона преимущества , используемыми для отслеживания поведения этого ВП.

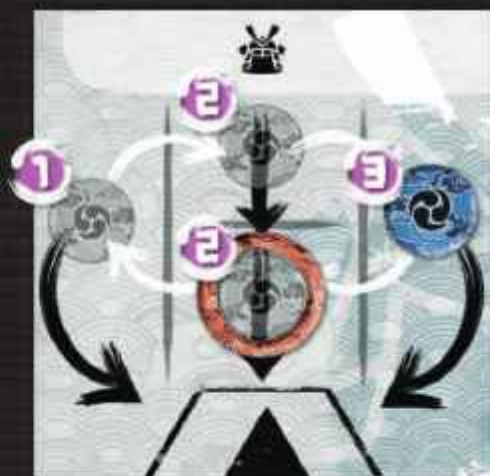
ВП-ПЕРСОНАЖИ

Виртуальные противники-персонажи представлены фигурками. Для ВП-персонажей используются карты способностей для соло-режима и личные карты способностей персонажей, см. с. 34.



ПОВЕДЕНИЕ ВП

Виртуальные противники следуют правилам одного из трёх предпочтительных вариантов поведения: лево , середина  и право .



Предпочтительное поведение определяет, как ВП перемещается и действует в процессе игры.

Каждый вариант поведения показывает определённую клетку поля боя относительно направления взгляда вашего персонажа в момент применения противником эффектов карты способности для соло-режима.

СТОЙКА ВП

Стойка ВП бывает либо наступательной, либо оборонительной. Текущая стойка ВП обозначается жетоном преимущества или кольцом камаз из набора одного цвета. Используйте кольцо камаз, если стойка ВП оборонительная, и жетон преимущества, если стойка наступательная. Стойка ВП важна для применения эффектов карт способностей с атакой для соло-режима, см. с. 31.



ОТСЛЕЖИВАНИЕ ПОВЕДЕНИЯ И СТОЙКИ ВП

Поведение и стойка ВП отслеживаются при помощи жетона преимущества или кольца камаз того же цвета, что и подставка фишки. Кладите жетон/кольцо на шкалу поведения ВП в соответствии с указаниями подготовки к сценарию.

ИЗМЕНЕНИЕ ПОВЕДЕНИЯ ВП

Некоторые карты способностей для соло-режима меняют предпочтительное поведение ВП.

Переместите жетон/кольцо ВП на следующее деление шкалы поведения. Оно определяется направлением белых стрелок, указывающих на следующую часть шкалы.



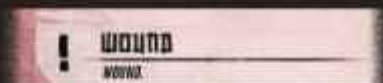
ОБНОВЛЕНИЕ КОЛОДЫ

Некоторые карты способностей соло-режима предписывают вам «обновить колоду». В конце хода, сбросив карты, перемешайте текущую колоду способностей ВП вместе со всем его сбросом, чтобы сформировать новую колоду для следующего хода.

Примечание: так как этот эффект применяется после сброса карт, вызвавшая его карта тоже замешивается в новую колоду.

ПРЕДЕЛ РАН

У ВП есть предел ран.



Как только ВП накапливает число ран, большее или равное своему пределу ран, он побежден.

При подготовке к соло-режиму советуем использовать следующие пределы ран для каждого ВП:

Игра с 1 ВП — предел ран равен 7.

Игра с 2 ВП — предел ран равен 3.

Игра с 3 ВП — предел ран равен 2.

Игра с 4 и более ВП — предел ран равен 1.

Предел ран можно увеличить, чтобы сделать игру сложнее, или уменьшить, чтобы сделать её легче.

ПРЕДЕЛ Оглушения

У ВП есть предел оглушения, равный их пределу ран.



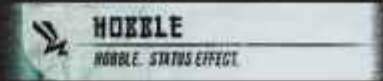
Когда ВП получает карту оглушения, немедленно замешивайте её в его колоду.

Если в свой ход ВП берёт карту оглушения, то он не выполняет никаких действий. Кладите эту карту рядом с колодой карт для соло-режима этого ВП (рядом с полученными ранами).

Если у ВП накапливается число карт оглушения, большее или равное его пределу оглушения, он побежден. Проверая, побежден ли ВП, учитывайте карты ран и оглушения по отдельности.

ВП И ТРАВМЫ

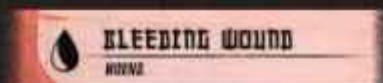
Эффекты травм действуют на ВП по обычным правилам.



Кладите полученные карты травм рядом с колодой ВП и следуйте их указаниям.

ВП И КРОВОТОЧАЩИЕ РАНЫ

Как обычно, кровоточащие раны считаются ранами.



Каждый ход пред взятием карты ВП, сбрасывайте верхнюю карту из его колоды лицевой стороной вниз.

ВП И ОТРАВЛЕНИЯ

Соберите колоду карт отравлений по обычным правилам.

Если ВП использует отравление против вашего персонажа, перемешайте колоду карт отравлений. Возьмите из неё карту отравления и примените её эффекты.



Используя карты отравления против ВП, учитывайте следующие изменения:

- **-Пелена замешательства-** позволяет изменить стойку ВП. Сделайте выбор немедленно при использовании карты отравления, а затем сбросьте **-Пелену замешательства-**.
- **-Парализующий токсин-** не даёт ВП менять поведение и стойку, пока действует этот эффект.

ВП И ЭФФЕКТЫ «ПОСМОТРИТЕ РУКУ ПРОТИВНИКА»

Если вы разыгрываете карту способности с эффектом

VIEW HAND

-посмотрите руку-, выберите одного ВП и посмотрите 2 верхние карты из его колоды. Если колода пуста или в ней осталась только 1 карта, перемешайте колоду с её сбросом перед применением этого эффекта. После просмотра карт перемешайте их и положите обратно на верх колоды ВП.

ВП И КОНЦЕНТРАЦИЯ

У ВП нет резерва концентрации, и поэтому они игнорируют способности, вынуждающие их получить или потерять концентрацию.

ВП И ПРЕИМУЩЕСТВО

В соло-режиме не используется шкала преимущества. Вместо неё используйте шкалу поведения ВП на обратной стороне.

Считается, что у всех ВП преимущество 01. Они всегда размещаются последними в порядке преимущества. В случае совпадения инициативы и типа карты между несколькими ВП применяйте эффекты карт ВП в наименее предпочтительном для вашего персонажа порядке. В случае совпадения инициативы и типа карты между обычными игроками, которые противостоят ВП, применяйте эффекты карт обычных игроков в порядке начальных значений преимущества их персонажей.

ПРЕДПОЧТИТЕЛЬНАЯ ДАЛЬНОСТЬ

У каждого типа ВП своя предпочтительная дальность. ВП всегда стараются переместиться на эту дальность, измеряемую в клетках поля боя от вашего персонажа, не меняя своё поведение.

САМУРАЙ-ГЛАВАРЬ + КАТАНА-АСИГАРУ
1 клетка поля боя от вас (соседняя).

ЯРИ-АСИГАРУ
2 клетки поля боя от вас (ближний бой).

ЮМИ-АСИГАРУ
5 и более клеток поля боя от вас (дальний бой).

АРКЕБУЗИР
6 и более клеток поля боя от вас (дальний бой).

ВП ПРОТИВ НЕСКОЛЬКИХ ПЕРСОНАЖЕЙ

ВП предпочитают выбирать целью ближайшего персонажа. Если несколько персонажей находятся на одинаковой дистанции от ВП, он выберет целью того из них, кто больше соответствует направлению взгляда персонажа на шкале поведения этого ВП ①.

Если по-прежнему ничья, ВП предпочтёт крайнего левого из оставшихся персонажей относительно направления своего взгляда (см. иллюстрацию ниже).



ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ВП

ВП перемещаются на свою предпочтительную дистанцию от вашего персонажа, при этом сохраняя направление взгляда на вашего персонажа и предпочитая сторону персонажа, заданную текущим предпочтительным поведением. Подобно вашему персонажу, ВП не могут по своей воле перемещаться на клетки с объектами местности, другими персонажами и «за границу».

ВП с оружием дальнего боя не перемещаются ближе необходимого, если только не сложилась ситуация, при которой у них нет линии видимости с вашим персонажем. В этом случае они будут перемещаться для создания линии видимости.

Перемещая ВП, следуйте этим этапам:

Ближний бой

1. Если есть открытый путь к предпочтительной стороне вашего персонажа, заданной поведением ВП, переместите ВП ближе к предпочтительной дистанции от вашего персонажа.
2. Если открытого пути нет, переместите ВП к предпочтительной дистанции от вашего персонажа, используя любой другой доступный маршрут, отдавая предпочтение кратчайшему.

Дальний бой

1. Если у ВП есть линия видимости до вашего персонажа (см. с. 22) и он находится на предпочтительной дистанции, ВП не будет перемещаться.
2. Если ВП ближе предпочтительной дистанции, он постарается переместиться дальше от вашего персонажа, учитывая предпочтительную сторону, заданную его поведением.
3. Если линии видимости нет, он будет перемещаться в соответствии со своим поведением, пока не окажется на линии видимости.
4. Если у ВП нет линии видимости и нет открытого пути с предпочтительной стороны от вашего персонажа, он переместится в любом возможном направлении, которое даст ему линию видимости и позволит ему быть ближе к предпочтительной дистанции.

КАРТЫ СПОСОБНОСТЕЙ С АТАКОЙ ДЛЯ СОЛО-РЕЖИМА

Карты способностей с атакой для соло-режима состоят из двух частей: атаки, которую ВП попытается провести ①, и альтернативы — эффекта перемещения, который применится, если атака будет невозможна ②.

Если ВП открывает карту способности с атакой, он попытается применить её эффекты полностью, насколько это возможно, даже если атака будет заблокирована или произойдёт контратака.

Атакую, ВП попытаются нанести как можно больше ран, выполняя следующие этапы:

Примечание: эффекты казни считаются за 5 ран при определении персонажа, который будет выбран целью.



Ближний бой

1. Если ВП может поразить вашего персонажа со спины (со стороны, противоположной его направлению взгляда), переместите ВП и проведите атаку.

2. Если ВП не может достать до спины вашего персонажа и ему нет необходимости перемещаться для выполнения атаки, он останется на месте и проведёт атаку.

3А. Если атака ВП была бы заблокирована...
ИЛИ

3Б. Если атака вашего персонажа поразила бы ВП...
ИЛИ

3В. Если ВП также поразил бы другого ВП...
И ПРИ ЭТОМ на поле боя есть альтернативная незанятая клетка, с которой можно провести атаку, ВП переместится на альтернативную клетку и проведёт атаку с ней.

Примечание: ВП переместится на альтернативную клетку поля боя, только если его атака с этой клетки будет успешна. Если у ВП есть несколько альтернативных клеток для выбора, он переместится на ту, что соответствует его текущему поведению.

4. Если ВП вообще не может атаковать так, чтобы его не поразили или чтобы он не поразил другого ВП, он сделает одно из двух:

1 Наступающий ВП

Противник проведёт атаку в любом случае, даже если атака вашего персонажа поразит его или он поразит другого ВП.



2 Обороняющийся ВП

Противник посчитает себя неспособным провести атаку с карты способности для соло-режима и перейдёт к следующей части карты, игнорируя золотое правило «Вечный бой» на с. 17.



5. Если ВП неспособен провести атаку с карты способности для соло-режима, то вместо неё он сделает то, что указано во второй части карты.

ВП С ДАЛЬНИМ БОЕМ И АТАКИ

1. Если у ВП есть линия видимости до вашего персонажа (см. с. 23) и он находится в пределах дальности от вашего персонажа, он проведёт атаку.

2. Если ВП вне дальности или не на линии видимости, он выполнит действие со второй части карты.

КАРТЫ СПОСОБНОСТЕЙ С ЗАЩИТОЙ ДЛЯ СОЛО-РЕЖИМА

Карты способностей с защитой для соло-режима состоят из двух частей. В отличие от карт способностей с атакой, ВП постарается выполнить обе части.

По возможности ВП всегда выберут ту же инициативу, которую выбрали вы для вашей атаки.

Если вы атаковали ВП при помощи карты с двойным атакующим эффектом (например, «Рубящий водопад»), то, если возможно,

ВП попытается заблокировать вначале эффект, наносящий наибольшее количество ран, затем — с наибольшей инициативой, затем — с наименьшей инициативой вашей двойной атаки.

ЭФФЕКТЫ КОНТРАТАК В СОЛО-РЕЖИМЕ

Некоторые карты способностей ВП с защитой обладают эффектом контратаки ①. Если вы атаковали ВП при помощи атакующего эффекта, который совпадает по инициативе ② с контратакой, немедленно сбросьте верхнюю карту способности ③ из колоды ВП лицевой стороной вверх. Если на сброшенной карте есть атакующий эффект ④, ВП наносит вам 1 рану.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Выберите поле боя. Подготовьте его по правилам на с. 10.
- Подготовьте вашего персонажа и игровую зону по обычным правилам, за исключением шкалы преимущества.
- Соберите колоду ВП по правилам на этой странице.
- Поместите фишку/фигурку, представляющую ВП, на поле боя (стартовая клетка может быть обозначена в книге кампании или выберите её следуя правилам на с. 12).
- Поместите колоду ВП в его игровую зону. Поместите его жетон/кольцо на шкалу поведения ВП.

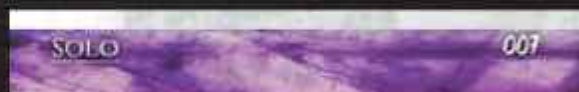
Если правила сценария не предписывают иное, вариант поведения и начальная стойка должны быть выбраны случайным образом на шкале поведения.

ПРОЦЕДУРА ХОДА

1. Взятие карты. Возьмите вашу карту как обычно. Возьмите верхние карты из колод каждого ВП и поместите их лицевой стороной вниз рядом с этими колодами.
2. Выбор. Выберите вашу карту как обычно. ВП игнорируют этот этап.
3. Открытие. Откройте вашу карту как обычно. Проверьте выбранные ранее карты всех ВП лицевой стороной вверх.
4. Применение эффектов. Этот этап проходит как обычно.
5. Сброс. Этот этап проходит как обычно.

СБОР КОЛОДЫ ВП

Соберите вместе все карты способностей для соло-режима. Разделите их на выборочные колоды, как указано ниже.



- ВЫБОРОЧНАЯ КОЛОДА 1 (Медитации главаря/персонажа) 001, 003, 008, 009.
- ВЫБОРОЧНАЯ КОЛОДА 2 (Медитации-асигару) 002, 004, 005, 006, 007.
- ВЫБОРОЧНАЯ КОЛОДА 3 (Дистанционные атаки) 010, 011, 012, 013.
- ВЫБОРОЧНАЯ КОЛОДА 4 (Ближние атаки) 014, 015, 016, 017, 018, 019, 020, 021, 022, 023, 024, 025.
- ВЫБОРОЧНАЯ КОЛОДА 5 (Карты с защитой) 026, 027, 028, 029, 030, 031, 032, 033, 034, 035.
- ВЫБОРОЧНАЯ КОЛОДА 6 (Юми) 036, 037, 038.
- ВЫБОРОЧНАЯ КОЛОДА 7 (Аркебузир) 039, 040, 041.
- ВЫБОРОЧНАЯ КОЛОДА 8 (Кошмарный режим) K995, K996, K997, K998, K999.

Перемешайте каждую колоду. Выберите виртуального противника для дуэли и соберите его колоду для соло-режима следующим образом:

САМУРАЙ-ГЛАВАРЬ

2 из колоды 1, 2 из колоды 4, 1 из колоды 5 +
1 дополнительная карта из колоды 4 или 5.

КАТАНА-АСИГАРУ

1 из колоды 2, 2 из колоды 4, 1 из колоды 5 +
1 дополнительная карта из колоды 4 или 5.

ЯРИ-АСИГАРУ

1 из колоды 2, 2 из колоды 3, 1 из колоды 5 +
1 дополнительная карта из колоды 3 или 5.

ЮМИ-АСИГАРУ

1 из колоды 2, 1 из колоды 5, 1 из колоды 6 +
2 дополнительные карты из колод 2, 5 и/или 6.

АРКЕБУЗИР

1 из колоды 2, 1 из колоды 5, 3 из колоды 7 +
1 дополнительная карта из колоды 2 или 5.

Если в выборочной колоде нет карт, а вам нужно взять из неё новую карту, выберите другую колоду, подходящую для этого персонажа. Если все колоды, подходящие для этого персонажа, пусты, возьмите карту из выборочной колоды 4.

СБОР КОЛОДЫ ВП-ПЕРСОНАЖА

Соберите колоду ВП из личных карт способностей для соло-режима этого ВП. Личные карты персонажа отмечены его уникальным символом. Отложите в сторону его кошмарную карту . Затем добавьте следующие карты способностей в колоду ВП в зависимости от конкретного персонажа:



МАСТЕР

1 из колоды 1, 2 из колоды 4, 1 из колоды 5 +
1 дополнительная карта из колоды 2, 4 или 5.



УЧЕНИК

1 из колоды 1, 2 из колоды 4, 1 из колоды 5 +
1 дополнительная карта из колоды 2, 4 или 5.



РОНИН

1 из колоды 1, 1 из колоды 3, 1 из колоды 4,
1 из колоды 5 + 1 дополнительная карта
из колоды 2, 4 или 5.



ВОИН

1 из колоды 1, 1 из колоды 3, 1 из колоды 4,
1 из колоды 5 + 1 дополнительная карта
из колоды 2, 4 или 5.

КОШМАРНЫЙ РЕЖИМ

Кошмарный режим делает ВП ещё более опасными, добавляя кошмарные карты способностей в их колоды. Эти карты отмечены ключевым словом «кошмар» и буквой  в номере карты. Используйте кошмарный режим, если хотите пережить сложное противостояние.

Собирая колоду ВП, берите карту не из колоды 3 или 4, а из колоды 8, чтобы создать кошмарного виртуального противника. Собирая кошмарную колоду ВП-персонажа, всегда первым делом добавляйте его собственную кошмарную карту.



* ПРИМЕР ПЕРСОНАЖА МАСТЕРА

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА ВП-ПЕРСОНАЖЕЙ И УКАЗАНИЯ ПО СБОРУ ИХ КОЛОД

С персонажем могут быть связаны особые правила, учитываемые при сборе его колоды ВП. Для полноты информации здесь приведены все правила ВП из -Сэндзюцу. Сезона 1-.

Начните с добавления в колоду ВП всех личных некошмарных карт способностей для соло-режима персонажа. Затем добавьте в колоду этого ВП-персонажа карты из выборочных колод.



АСИГАРУ И ХАТИКО

Эти ВП всегда сражаются в паре.

Колода ВП Асигару

Добавьте 1 из колоды 1, 2 из колоды 3, 1 из колоды 5 + 1 дополнительную карту из колоды 2, 4 или 5.

Колода ВП Хатики

Хатико всегда использует все 5 своих карт ВП, и их состав никак нельзя изменить.



АССАСИН

Укрытие: этот персонаж начинает игру в укрытии.

Нахождение в укрытии улучшает некоторые карты способностей ассасина.

Колода ВП ассасина

Добавьте 1 из колоды 1, 2 из колоды 4, 1 из колоды 5 + 1 дополнительную карту из колоды 2, 4 или 5.



КОДЗИРО

Колода ВП Кодзири

Добавьте 1 из колоды 1, 1 из колоды 3, 1 из колоды 4, 1 колоду 5 + 1 дополнительную карту из колоды 2, 4 или 5.



МОНАХ

Колода ВП монаха

Добавьте 1 из колоды 1, 2 из колоды 3, 1 из колоды 5 + 1 дополнительную карту из колоды 2, 4 или 5.



МУСАСИ

Колода ВП Мусаси

Добавьте 1 из колоды 1, 2 из колоды 4, 1 из колоды 5 + 1 дополнительную карту из колоды 2, 4 или 5.



НИНДЗЯ

Укрытие: этот персонаж начинает игру в укрытии.

Некоторые карты способностей для соло-режима этого персонажа получают улучшенные эффекты, пока он находится в укрытии.

Колода ВП ниндзя

Добавьте 1 из колоды 1, 2 из колоды 4, 1 из колоды 5 + 1 дополнительную карту из колоды 2, 4 или 5.



ОННА-БУГЭЙСЯ

Отчаяние: ВП онна-бугэйся активизирует свою механику отчаяния, как только до достижения предела ран у неё останется 2 раны или менее.

Если вы решите, что онна-бугэйся начнёт игру с пределом раз менее 3, её отчаяние будет активно немедленно.

Колода ВП онна-бугэйся

Добавьте 1 из колоды 1, 2 из колоды 3, 1 из колоды 5 + 1 дополнительную карту из колоды 2, 4 или 5.



МОРЯК

Колода ВП моряка

Добавьте 1 из колоды 1, 2 из колоды 4, 1 из колоды 5 + 1 дополнительную карту из колоды 2, 4 или 5.



ВАКО

ВП Вако игнорирует правило о перемещении в одном направлении, если у эффекта перемещения несколько частей.

Колода ВП Вако

Добавьте 1 из колоды 1, 1 из колоды 3, 1 из колоды 4, 1 колоду 5 + 1 дополнительную карту из колоды 2, 4 или 5.



ЯСУКЭ

Колода ВП Ясукэ

Добавьте 1 из колоды 1, 2 из колоды 4, 1 из колоды 5 + 1 дополнительную карту из колоды 2, 4 или 5.



ЁДЗИМБО

Контракты: ВП Ёдзимбо использует контракты «Первая кровь», «Контратака» и «Инструменты торговли». Контракты выполняются как обычно. Если Ёдзимбо выполняет все контракты, он немедленно побеждает в игре.

Колода ВП Ёдзимбо

Добавьте 1 из колоды 1, 2 из колоды 4, 1 из колоды 5 + 1 дополнительную карту из колоды 2, 4 или 5.

РЕЖИМ ОРДЫ

Этот режим имитирует последний рубеж обороны. Вы со всех сторон окружены врагами. Продержитесь как можно дольше!

В этом режиме используются только ВП катана-асигару и самурай-главарь. Перед началом игры соберите 3 колоды ВП для соло-режима для катана-асигару и 1 для самурая-главаря. Вам придется отразить волны ВП возрастающей сложности.

ВОЛНА 1

1 катана-асигару с пределом ран 1.

ВОЛНА 2

2 катана-асигару с пределом ран 1.

ВОЛНА 3

3 катана-асигару с пределом ран 1.

ВОЛНА 4

1 самурай-главарь + 3 катана-асигару с пределом ран 1.

В каждой волне выбирайте для ВП начальную клетку поля боя (А, Б, В, Г). Все ВП начинают игру в наступательной стойке.

Если вы продержались все 4 волны, то завершили уровень 1. Пройдите следующие этапы, чтобы подготовиться к новому уровню:

1. Верните все карты способностей для соло-режима в их изначальные выборочные колоды.
2. Соберите заново 4 колоды ВП для соло-режима для самурая-главаря и катана-асигару.
3. Оставьте в руке карты, с которыми закончили.
4. Верните вашего персонажа на его начальную клетку поля боя.
5. Сбросьте все действующие на вас травмы и отравления, если они есть. Сбросьте не более 1 оглушения. Замените не более 1 кровоточащей раны на обычную рану. Не убирайте все оставшиеся оглушения, раны и кровоточащие раны.
6. Перемешайте свой сброс и верните половину этих карт (с округлением в большую сторону) в колоду своего персонажа.
7. Вновь вернитесь к волне 1, увеличив предел ран всех ВП на 1. Повторите процедуру.

Начальное предпочтительное поведение и направление взгляда каждого ВП определяется его начальной клеткой поля боя, как показано ниже.



Начальная клетка А — лево.

Начальная клетка Б — середина.

Начальная клетка В — середина.

Начальная клетка Г — право.

Начальная клетка X — игрок.

ВАШ РЕЗУЛЬТАТ

Деревянный
ранг



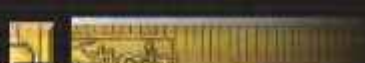
Победите волну 3.

Стальной
ранг



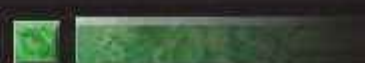
Победите волну 4.

Золотой
ранг



Завершите уровень 2.

Нефритовый
ранг



Завершите уровень 3.

КОШМАРНЫЙ РЕЖИМ ОРДЫ

Чтобы ещё больше усложнить этот режим, замените 1 катана-асигару любым другим ВП. Или замените все катана-асигару, чтобы пережить сложнейшее испытание.

РЕЖИМ ОРДЫ С ПАВШИМ ГОСПОДИНОМ



В качестве альтернативной версии этого сценария поместите жетон труп самурая на поле боя по соседству с начальной клеткой вашего персонажа. Этот жетон считается персонажем-союзником при определении поведения ВП.

Вы проигрываете сценарий, если ВП успешно атакует жетон труп самурая при помощи атакующего эффекта.

Вы получаете 1 концентрацию , начиная ход по соседству с жетоном труп самурая.



От всей команды Stone Sword Games благодарим вас за выбор нашей игры.

CHARACTER SIGNATURE DECKS

RONIN

CHARACTER SIGNATURE DECK:

	x1 RONIN CORE	[023]	
	x1 NAGINATA SWEEP	[071]	
	x1 HEAVY ARMOUR	[025]	
	x1 BULL RUSH	[026]	
	x1 REVERSE CARVED FANG	[027]	
	x1 THE TERROR	[028]	
	x2 FERAL SWEEP	[029]	
	x1 RIPPING CLAWS	[030]	
	x2 STEEL BLOCK	[031]	
	x1 WOLF POUNCE	[032]	
	x2 ANKLE BITER	[033]	
	x2 FALLING RESTRAINT	[034]	
	x3 OXEN BARGE	[035]	
	x1 EMERGENCY BLOCK	[089]	
	x1 WAR CRY	[098]	
	x1 FIRM MIND	[102]	
	x1 HOBBLING BLOW	[104]	
	x1 LUNGING THRUST	[107]	
	x1 QUICK DODGE	[110]	
	x2 HORSE KICK	[125]	
	x2 POMMEL SMASH	[126]	
	x3 PUSH BACK	[127]	

MASTER

CHARACTER SIGNATURE DECK:

	x1 MASTER CORE	[008]	
	x1 TACHI CUT	[075]	
	x1 HIDDEN VIPER FANG	[010]	
	x1 DARK INSIGHT	[012]	
	x1 EYE OF THE DRAGON	[013]	
	x2 DARK BARGAIN	[014]	
	x2 DRAGON TAIL	[015]	
	x1 SIXTH SENSE	[016]	
	x1 TAINTED WISDOM	[017]	
	x3 IDLE STRIKE	[018]	
	x3 MASTERFUL CUT	[019]	
	x3 REPOSITION	[020]	
	x1 SPLITTING STRIKE	[096]	
	x1 TAUNT	[097]	
	x1 FIRM MIND	[102]	
	x2 RIVER BLOCK	[111]	
	x2 ROLLING SLASH	[112]	
	x1 TRAINED MIND	[117]	
	x2 WIND BLOCK	[120]	
	x2 QUICK STAB	[128]	

WARRIOR

CHARACTER SIGNATURE DECK:

	x1 WARRIOR CORE	[053]	
	x1 NODACHI SLASH	[072]	
	x1 FLAMING PHOENIX ARC	[055]	
	x1 BLIND SPOT	[056]	
	x1 SCYTHING FEINT	[058]	
	x2 REFOCUS MIND	[059]	
	x2 SCYTHING UPPER CUT	[060]	
	x2 SHORT STRIKE	[061]	
	x2 WARDING ARC	[062]	
	x2 EMBER BLOCK	[063]	
	x2 HEADBUTT	[064]	
	x2 SPIRALLING FLAMES	[065]	
	x1 BROAD BLOCK	[083]	
	x1 DASHDOWN STRIKE	[086]	
	x1 DIRT THROW	[087]	
	x2 GRACEFUL STEP	[103]	
	x1 LUNGING THRUST	[104]	
	x1 SEVERING CUT	[113]	
	x2 SWIFT MIND	[116]	
	x1 WILD BLOCK	[118]	
	x1 WILD SWING	[119]	
	x2 FEND	[123]	

STUDENT

CHARACTER SIGNATURE DECK:

	x1 STUDENT CORE	[038]	
	x1 KATANA SWING	[070]	
	x1 LIGHTNING TAIL	[040]	
	x1 REFLECTION POOL	[042]	
	x1 STALKING TIGER PAW	[043]	
	x2 INSIGHTFUL BLOW	[044]	
	x2 OBEDIENCE	[045]	
	x2 ROCK STRIKE	[046]	
	x2 TURNING SLASH	[047]	
	x3 CLEAVING WATERFALL	[048]	
	x2 MOUNTAIN SWITCH	[049]	
	x2 TRANQUIL MIND	[050]	
	x1 CALM COMPOSURE	[084]	
	x1 EVASIVE STEP	[090]	
	x2 CIRCLING DEFENCE	[099]	
	x1 DIAGONAL SLASH	[100]	
	x2 HORIZONTAL CUT	[105]	
	x1 SWIFT BLOCK	[115]	
	x1 TRAINED MIND	[117]	
	x1 CALM DEFENCE	[121]	
	x1 DEEP MEDITATION	[122]	
	x1 FIELD BANDAGES	[124]	