

# WAY OF THE SAMURAI

Un jeu de Youssef FÂRHI

Illustrations : Alexandra ZINN

## Règle du jeu

### Contenu :

- 60 Cartes (Way of the samurai)
- 25 Cartes (Extension Blood and Bushido)
- 6 Curseurs de jauges
- 16 Gemmes Vies
- 10 Gemmes KI
- 2 Dés
- 1 plateau Climats.
- 2 Plateaux recto verso (un côté pour les jauges, un coté pour les campagnes).



### Le thème :

*Way of the samurai* est un jeu de cartes solo (avec variante 2 joueurs) qui vous propose de vivre un combat épique entre deux samourais. Une partie représente un face à face jusqu'à la mort.

**But du jeu :** Vaincre l'adversaire en lui faisant perdre tous ses points de vie !

### Présentation des cartes et du plateau de jauges :



#### Cartes Action Principale :

Elles constituent les cartes d'Actions du joueur. Alignées par 3, elles forment une attaque complète contre l'adversaire. Parfois avec une bande, parfois avec deux bandes. **(Bande bleue)**



#### Carte Action Spéciales :

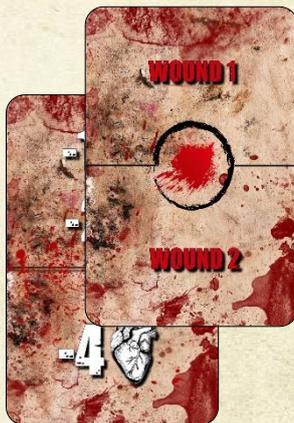
Ce sont des cartes *Action* plus fortes, que vous pouvez débloquer durant la partie afin de former des attaques plus puissantes. **(Bande rouge)**

### Cartes Adversaires



Elles déterminent la **Défense** et la **Contre-Attaque** de l'adversaire. Elles se présentent en deux parties, la partie haute pour la **Défense** et la partie basse (celle à l'envers) pour la **Contre-Attaque**.

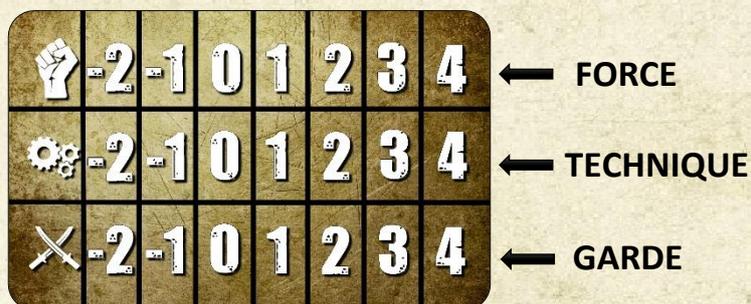
### Cartes Blessures



Elles représentent les blessures que vous pouvez subir ou provoquer à l'adversaire durant le combat. Elles se présentent en deux parties, la partie haute pour les blessures de **niveau 1 (Wound 1)**, la partie basse pour les blessures de **niveau 2 (Wound 2)**.

### Plateau de jauges :

Il possède 3 lignes qui sont les 3 caractéristiques de vos actions. Une ligne **Force**, une ligne **Technique** et une ligne **Garde**. Le niveau de chaque ligne ne peut être compris qu'entre **-2** et **4**, jamais plus, jamais moins.



### Mise en place :

Posez le plateau de jauges à côté de vous et placez les 3 *marqueurs* sur la case zéro de chaque ligne.

Mélangez séparément les decks de cartes : **Action**, **Action Spéciale**, **Adversaire** et **Blessure**.

Choisissez un ennemi parmi les différentes cartes *Ennemis*. Placez-le près du deck *Adversaire*. Il est conseillé de débiter avec **Ishida** ou **Takeshi**.

Choisissez une arme parmi les différentes cartes *Arme*. Il est conseillé de débiter avec le **Katana** ou le **Bokken**, (les cartes **Arme** sont présentées à la page 8).

Prenez **8 jetons Vies** (gemmes rouges) et **5 jetons de Ki** (gemmes bleues). Placez vos jetons à côté de votre plateau de jauges. Placez également des jetons Vies et Ki à côté de la carte *Ennemi* que vous combattez. Le nombre de jetons à attribuer à l'ennemi est indiqué sur sa carte.



KI



VIE

Placez les decks de cartes **Action Principale** (bande bleue) et **Action Spéciale** (bande rouge) l'un à côté de l'autre face cachée.

Placez le deck de cartes **Blessure (Wound)** à côté du deck **Adversaire**, face cachée.

Placez le dé sur la **face 1**, à côté du deck **Blessure**.

## Mise en place illustrée :



## Déroulement d'une partie :

Une partie est composée de plusieurs manches identiques. Le nombre de manche n'est pas déterminé. Il dépendra de la durée du combat.

### Déroulement d'une manche

Une manche se découpe en **5 phases**.

**Phase 1** : Placez les trois marqueurs à ZERO sur votre plateau de jauges. Piochez les 6 premières cartes du deck *Action Principale*. Ces cartes constituent votre main pour cette manche.

**Phase 2** : Sélectionnez et placez dans la **zone d'attaque**, 2 cartes *Actions* de votre main et appliquez leurs effets sur le plateau de jauges. Certaines cartes ont une ligne, d'autres deux lignes d'effets. **Tous les effets de la carte doivent être appliqués sur les lignes concernées du plateau de jauges !**

Exemple :



**Phase 3** : Dévoilez la première carte du deck *Adversaire*. Placez là, à **gauche** de la carte *Ennemi*. Considérez seulement la partie supérieure de la carte Adversaire. Celle-ci représente sa **Défense**. Cette Défense vous informe du niveau à atteindre sur votre plateau de jauge (après l'effet de votre troisième carte *Action*) afin de blesser l'adversaire. Votre combinaison de carte *Action* n'est pas terminée.

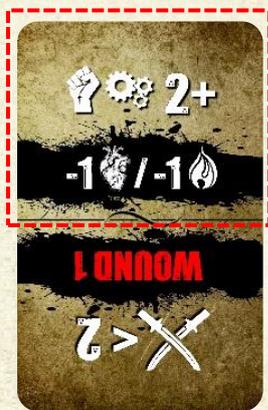
**Exemple 1 :**



*Ici, la Défense de la carte Adversaire dit : si le niveau de Technique du joueur est à 3 ou +, l'Ennemi perd 1 point de Ki.*



**Exemple 2 :**

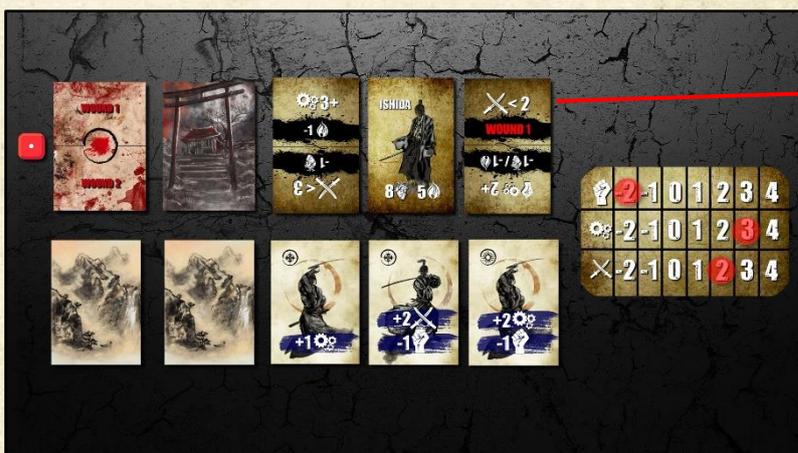


*Ici, la Défense de la carte Adversaire dit : si les niveaux de Force **ET** de Technique du joueur sont à 2 ou +, l'Ennemi perd 1 point de Vie **OU** 1 point de Ki. C'est au joueur de décider.*

**Phase 4** : Finalisez votre attaque ! Placez une troisième carte *Action* à la suite des deux autres. Une fois placée, vous devez résoudre la Défense de l'Ennemi (révélée en phase 3). Les deux premières cartes *Action* sont donc choisies sans véritablement connaître la Défense de l'Ennemi. La troisième carte *Action* permet de finaliser et d'adapter l'attaque, afin de provoquer des dégâts à l'Ennemi ou de vous défendre en augmentant votre niveau de Garde (voir phase 5).

**Phase 5** : Piochez et révéléz une seconde carte *Adversaire* et résolvez la partie **inférieure** de la carte. Elle représente la **Contre-Attaque** de l'Ennemi. Cette partie inférieure est imprimée à l'envers, il faut donc faire pivoter la carte à 180° et la placer à **droite** de la carte Ennemi.

Exemple :



Ici, La Contre-Attaque de l'Ennemi dit : si le niveau de garde du joueur est strictement inférieur à 2, celui-ci doit subir une **Wound 1**.

Une fois la contre-attaque résolue, vérifiez si vous avez réalisé un **Combo** avec vos 3 cartes *Action* (voir « Les Combos » page 6). Si c'est le cas, appliquez les bonus liés à ce Combo. Veillez à bien récupérer le bonus du Combo **après** l'étape de *Contre-attaque*.

Ensuite, défaussez les cartes *Actions* utilisées dans la zone d'attaque et recommencez la **phase 2, la phase 3, la phase 4 et enfin la phase 5**.

Lorsque vous terminez la **phase 5** pour la seconde fois, la manche se termine !

Démarrez une nouvelle manche en recommençant l'opération depuis la **phase 1**.

Les manches s'enchainent avec cette même logique jusqu'à la fin de la partie.

**Vous remportez un combat au moment précis où l'Ennemi perd son dernier point de vie.**

Lorsqu'il reste moins de 6 cartes dans le deck *Action* vous devez le rebrasser avec la défausse avant de démarrer une nouvelle manche.

Lorsqu'il reste moins de 2 cartes dans le deck *Adversaire* vous devez le rebrasser avec la défausse avant de tirer une nouvelle carte.

## Le Ki



Le Ki est représenté par les gemmes bleues. Vous débutez toujours avec 5 points de Ki (sauf changement précisé). Le Ki de l'Ennemi n'est jamais utilisé par l'Ennemi. Cependant, vous pouvez faire réduire les points de Ki de sa réserve grâce à vos attaques.

- ❖ Si l'adversaire n'a plus de point de Ki dans sa réserve, il perd 2 points de vies à chaque fin de manche ! (Si l'adversaire n'a plus de Ki et qu'il doit en perdre, il ne perd rien d'autre)
- ❖ Si vous n'avez plus de point Ki dans votre réserve, vous perdez 2 points de vie à chaque fin de manche !

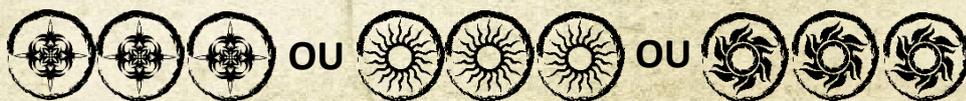
**Votre Ki vous permet d'optimiser vos attaques. Il y a 3 façons de dépenser vos points de Ki :**

- 1) Vous pouvez défausser un jeton Ki à n'importe quel moment afin de piocher une carte supplémentaire du deck *Action Principale*. Si vous utilisez le Ki de cette façon, les cartes qui vous resteront en main à la fin de la manche seront défaussées (une manche n'est jamais composée de plus de deux attaques. Une attaque n'est jamais composée de plus de 3 cartes).
- 2) Vous pouvez défausser un jeton Ki avant de poser la première carte *Action* de votre attaque et révéler la Défense de l'Ennemi. Cette utilisation du Ki pourra vous être d'une grande aide. Connaître la Défense de l'Ennemi à l'avance vous permettra de choisir 3 cartes *Actions* qui la cibleront au mieux.
- 3) Avant de révéler une Contre-Attaque de l'Ennemi, vous pouvez défausser un jeton Ki afin d'augmenter votre niveau de **Garde** de 1 sur le plateau de jauges (2 jetons de Ki pour 2 niveaux supplémentaires, 3 jetons de Ki pour 3 niveaux supplémentaires...). Cette utilisation est plus rare, mais après un certain nombre de parties vous saurez utiliser le Ki de cette façon avec très grande efficacité.

### Les Combos :

Sur les cartes *Action* et *Action Spéciale* se trouvent des pictogrammes (en haut à gauche de la carte). Chacun de ces pictogrammes représentent un symbole. Il existe 3 types de **symboles noirs** et 1 type de **symbole rouge**.

Si lors de la combinaison des 3 cartes *Action*, vous réalisez un combo de type :



Vous avez la possibilité de gagner l'un des bonus suivants :

- ❖ Récupérer un jeton Ki et le placer dans votre réserve (vous ne pouvez jamais avoir plus de 5 jetons Ki dans votre réserve).
- ❖ Gagner une carte *Action Spéciale*.

Lorsque vous gagnez **une carte Action Spéciale**, elle n'entre pas dans votre main. Une fois dévoilée vous devez la poser à côté du plateau de jauges. Elle est « stockée ». Vous pouvez l'utiliser à n'importe quel moment durant la partie, lors de la manche en cours ou une suivante. Vous l'utilisez comme une carte *Action* standard. Vous pouvez la placer en première, deuxième, ou troisième position de votre attaque. Plusieurs cartes *Action Spéciale* peuvent être utilisées simultanément lors d'une attaque. Une fois utilisées, la ou les cartes *Action Spéciale* sont défaussées et feront ensuite partie intégrante du deck *Action Principale* jusqu'à la fin de la partie. Vous pouvez garder « stockées » un nombre indéterminé de carte *Action Spéciale*. Pensez à les utiliser au moment opportun.

### Les blessures :

Le deck de cartes *Blessure (Wound)* est constitué de 5 cartes. Chaque carte décrit une **Blessure niveau 1** (partie supérieure) et une **Blessure niveau 2** (partie inférieure). L'Ennemi vous provoque des blessures à l'aide de ses Contre-Attaques. En revanche, pour provoquer des blessures à l'Ennemi c'est un peu plus compliqué.

Lors d'une attaque, lorsque vous réalisez un combo de type : , **vous ne gagnez pas de carte Action Spéciale** et vous ne pouvez pas récupérer de Ki, en revanche vous pouvez faire passer le dé blessure sur la face 2.

À chaque combo de ce type vous pouvez faire monter le dé de 1 niveau. En augmentant ainsi le dé blessure vous pourrez débloquer des bonus de plus en plus puissants pour terrasser votre adversaire

### **Les Bonus du dé blessure :**

Niveau 1 et 2 : Aucun Bonus

Niveau 3 : Vous faites perdre 1 point de vie à l'ennemi.

Niveau 4 : Vous faites perdre 1 point de vie **OU** 1 point de Ki à l'ennemi.

Niveau 5 : Vous provoquez une **Blessure niveau 1** à l'ennemi.

Niveau 6 : Vous provoquez une **Blessure niveau 2** à l'ennemi.

**Important :** Vous ne pouvez activer le bonus du dé qu'après une Contre-Attaque de l'ennemi. Lorsque vous décidez d'activer un bonus lié au dé, vous devez impérativement replacer votre dé sur la face 1 !

Lorsque vous provoquez une Blessure à l'ennemi, vous devez piocher la première carte du deck Blessure et la résoudre. S'il s'agit d'une Blessure niveau 1 c'est la partie supérieure de la carte qui est prise en compte, et la partie inférieure en cas de Blessure de niveau 2. Lorsque vous piochez une carte du deck *Blessure*, vous devez impérativement la mélanger au deck *Blessure* après l'avoir utilisée. Il en va de même lorsque c'est l'Ennemi qui vous provoque une blessure. Il faut toujours piocher une carte *Blessure* à partir d'un deck de 5 cartes *Blessure* (même contre le Kempo !).



**L'une des 5 cartes blessures est différente des autres.**

La partie supérieure ne provoque rien. Il s'agit d'une esquive.

En revanche, la partie inférieure annonce la fin du combat. Il s'agit d'une blessure fatale (tête tranchée). Lorsque cette carte est piochée en Blessure niveau 2, la partie s'arrête pour celui qui doit la subir !

### Les cartes Arme/Sabre

Avant chaque partie vous devez choisir une arme parmi les cartes *Arme*. Chacune d'entre elles vous offrira un effet positif et un effet négatif.

Voici leurs caractéristiques :

#### 1. KATANA

Aucune caractéristique. *Le Katana est conseillé pour vos premiers combats.*

#### 2. KATANA & KODACHI

*Positif* : Débutez le combat avec le dé blessure au niveau 3.

*Négatif* : Lors des attaques adverses, les Blessures 1 sont remplacées par des Blessures 2.

#### 3. NAGINATA

*Positif* : Avant de dévoiler les Contre-Attaques adverses, vous gagnez +1 en Garde.

*Négatif* : Vous débutez la partie avec 2 Ki. Vous ne pouvez avoir plus de 2 Ki dans votre réserve.

#### 4. NODACHI

*Positif* : Vous pouvez dépenser un Ki pour augmenter votre niveau de Force ou de Technique à tout moment.

*Négatif* : Chaque point de Vie que vous perdez, vous fait perdre également 1 point de Ki.

#### 5. TANTO

*Positif* : Tous les dégâts causés à l'Ennemi sont doublés.

*Négatif* : Votre niveau de Garde sur le plateau de jauges ne peut jamais être au-dessus de 2.

## 6. KUSARIGAMA

*Positif* : Si votre niveau de Technique est à 4 au moment de résoudre une Contre-Attaque, celle-ci est annulée. Tant que vous restez au niveau 4 de technique, l'adversaire est désarmé

*Négatif* : Si votre niveau de Garde est à -1 ou -2 à la fin d'une manche, vous devrez résoudre une *Blessure niveau 1* juste avant de finir la manche. La chaînette de votre arme est emmêlée, l'ennemi en profite !

## 7. BOKKEN

Le Bokken est une arme particulière. Il s'agit d'une épée en bois très utilisée lors des entraînements de samourais. *Miyamoto Musashi* s'en servait fréquemment lors de vrais combats à mort afin de narguer ses adversaires, mais aussi pour faire passer un message : la voie du samourai est un perpétuel apprentissage.

Le Bokken a uniquement une capacité positive. Il vous autorise durant le combat à transformer vos points de Vie en points de Ki. À tout moment vous pouvez défausser une gemme rouge contre une gemme bleue. Très efficace quand votre réserve de Ki est vide. Attention vous ne pouvez pas utiliser cet effet lorsqu'il reste un seul point de Vie dans votre réserve.

*Comme le Katana, le Bokken est conseillé pour vos premiers combats.*

### Présentation des différents ennemis :

#### ISHIDA

8 points de Vie

5 points de Ki

Capacité : Aucune

#### TAKESHI

5 points de Vie

5 points de Ki

Capacité : Si vous n'avez plus de Ki lors du combat, le combat s'arrête sur une défaite. Takeshi a brisé votre arme.

#### ODA

6 points de Vie

5 points de Ki

Capacité : chaque point de vie que vous perdez, Oda le récupère dans sa réserve. Sa santé augmente au fur et à mesure de vos échecs...

## KEMPO (le colosse)

8 points de Vie

5 points de Ki

Capacité : Le colosse est immortel ! La seule façon de le tuer est de lui couper la tête. Il peut perdre des vies durant le combat, mais ne meurt jamais. Lorsqu'il n'a plus de vie, il récupère 8 points de vie puis reçoit une blessure niveau 2.

Lorsque vous choisissez d'affronter le Colosse il y a une modification de règle :

Lorsque vous réalisez un combo de type :  lors d'une attaque vous ne montez pas le dé blessure de 1 niveau, mais vous lancez le dé ! Si le résultat est 1, 2, 3 ou 4 il ne se passe rien. Si le résultat est 5, le Colosse reçoit une blessure niveau 1 et enfin si le résultat est 6 il reçoit une blessure niveau 2. Le secret de la victoire contre Kempo sont les blessures niveau 2, en espérant tomber sur la carte qui lui coupera la tête ! Patience et concentration. (Kempo ne peut être associé aux climats « Orage » et « Incendie »).



## LE CLAN DES SAMOURAIS (mode infini)

Le clan des samouraïs est un mode de jeu dans lequel vous allez devoir combattre un groupe d'ennemis un à un. Avant chaque combat vous devez lancer le dé, en fonction du résultat vous attribuez un certain nombre de points de Vie et de KI à l'ennemi. Ce nombre est affiché sur la carte en face du résultat du dé. Ce sont des adversaires plus faibles mais nombreux. L'objectif de ce mode est de comptabiliser le nombre d'ennemis vaincus en essayant d'en battre un maximum. Les cartes *Action Spéciale* débloquées lors d'un combat sont conservées dans votre deck Action durant toute la partie. Lorsqu'un adversaire est vaincu vous devez redémarrer une nouvelle manche sans rebrasser les decks. Le niveau de votre dé blessure est conservé entre les combats. Plus vous combattrez, plus vous deviendrez fort !



### Echelle des scores avec le Clan des Samouraïs

Samouraïs vaincus	Résultat
0 à 5	Retourne t'entraîner !
6 à 10	Bon samouraï !
11 à 15	Grand samouraï !
16 à 20	Garde du corps de l'Empereur !
21 +	La voie du samouraï est en vous !

## Joker :

Cette carte est particulière, elle vous propose de choisir un pictogramme au choix lorsque vous l'utilisez.

Elle vous propose également d'augmenter 1 niveau au choix lorsque vous l'utilisez, (Force OU Technique OU Garde).



## Ne pas se tromper :

Les cartes Adversaire ont deux sens, une partie **Défense** et une partie **Contre-Attaque**. Afin de ne pas vous tromper il y a une illustration au dos de ces cartes avec un sens précis. L'illustration doit TOUJOURS être dans le bon sens lorsque vous préparez le deck de cartes Adversaire.

De plus, la partie Défense de l'Ennemi est TOUJOURS accompagnée de symboles *Force et/ou Technique*, alors que la partie Contre-Attaque est TOUJOURS accompagnée du symbole *Garde*.



## Cartes Lieux

Avant un combat vous pouvez définir un lieu où se déroulera celui-ci. Il est recommandé de systématiquement sélectionner un lieu pour vos parties car ils vous seront d'une grande aide.

Il y a quatre lieux différents : **le pont, la forêt, la rizière et les montagnes.**

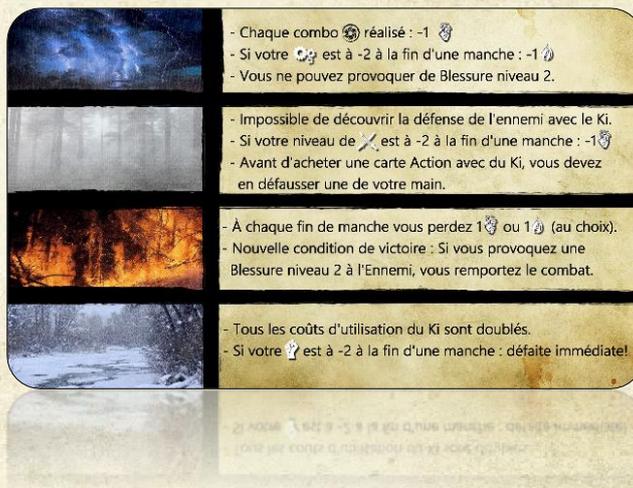
Lorsque vous jouez avec une carte lieu, vous pouvez exploiter ce lieu lors de votre combat. Pour exploiter un lieu, il suffit de dépenser un jeton de Ki à n'importe quel moment lors d'une manche, puis de lancer le dé bleu. Vous devez ensuite vous référer à la carte lieu en fonction du résultat du dé. Certains résultats vous donneront un bonus, d'autres, un malus. Les malus sont reconnaissables car ils sont associés à une éclaboussure de sang. Lorsque vous gagnez en Technique, en Force ou en Garde vous augmentez immédiatement votre jauge sur le plateau de jauges, les niveaux ainsi gagnés sont perdus en fin de manche. Lorsqu'il s'agit d'un bonus lié au dé blessure, vous augmentez le dé blessure du chiffre indiqué.



## Climats

Lorsque vous choisissez un lieu vous pouvez lui associer un climat. Les climats rendent les parties plus difficiles et plus intenses.

Placez un petit jeton rond sur le climat choisi avant d'entamer une partie. Les climats apportent des modifications de règles. Elles sont expliquées sur la carte. Vous devez considérer toutes les modifications de règles liées au climat sélectionné. Bon courage !



## Mode Campagne

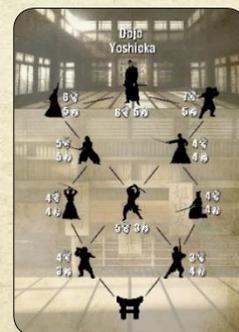
Au dos de chaque plateau de jauges se trouve un scénario différent. L'un représente les combats de Miyamoto Musashi contre le Dojo Yoshioka et le second l'attaque en traître des élèves du Dojo Yoshioka à la sortie du village. Le mode campagne se joue comme un seul et unique long combat, bien qu'il y ait plusieurs adversaires. Les cartes Actions Spéciales gagnées sont conservées jusqu'à la fin de la partie. Le niveau du dé blessure est conservé d'un combat à l'autre. À la fin de chaque combat la carte « événements aléatoires » doit être utilisée (voir page 13).

### **Campagne 1 - Dojo Yoshioka :**

Pour remporter cette première campagne il faut battre quatre adversaires ainsi que le maître du Dojo.

Vous débutez sous l'arche et vous devez choisir un adversaire à la fois.

Chaque adversaire a un nombre de points de Vie et de Ki propre, précisé sur la carte campagne **Dojo Yoshioka**.



## Campagne 2 - Sortie du village :

Pour remporter le deuxième scénario, vous devez battre tous les adversaires présents sur le plateau. Vous débutez au pied de l'arbre.

Important : dans ce scénario tous les adversaires ont 2 points de Ki et « ? » point(s) de vie !

Lancez le dé bleu avant chaque combat afin de déterminer le nombre de point(s) de Vie de l'adversaire à battre.

**? = Résultat du dé.**



## Carte événements aléatoires

La carte *événements aléatoires* doit être utilisée lors de la campagne 1 et 2.

À la suite de chaque combat, vous devez lancer le dé bleu et vous référez à la carte *événements aléatoires* afin de résoudre un événement.

Si le résultat du dé est :

1 : Vous gagnez + ? niveau en *Technique*. Le « ? » présent sur la carte événements doit être remplacé par un chiffre que le dé bleu déterminera. Exemple : à la fin d'un combat remporté, je lance le dé bleu et je fais 1. Je dois donc résoudre l'évènement « souvenir ». Je relance le dé, je fais 3. J'ajoute donc 3 à mon niveau de Technique sur le Plateau de jauges. Ce bonus de +3 en technique sera pris en compte dès le début du nouveau combat. Ce bonus est bien évidemment perdu à la fin de la première manche du nouveau combat.

2 : Vous gagnez + ? niveau en *Force*.

3 : « Rage » vous fait gagner + 3 à votre niveau de dé blessure. Augmenter votre niveau de dé blessure de 3. Vous ne pouvez dépasser le niveau 6.

4 : Vous perdez 1 point de Ki.

5 : Vous perdez 1 point de Vie.

6 : « Epée brisée » vous oblige à défausser votre arme et en choisir une autre parmi les armes disponibles, (vous ramassez l'arme de l'ennemi que vous venez de battre). Une fois brisée vous ne pouvez plus l'utiliser pendant la campagne. S'il n'y a plus d'arme disponible, vous perdez la partie.



Note importante : L'extension **Blood and Bushido** vous propose une seconde carte « événements aléatoires ». Cette seconde carte vous permettra d'affronter les campagnes en mode « Normal », tandis que la carte présentée au-dessus vous permet d'y jouer en mode « Difficile ».



## Règles spécifiques aux Campagnes :

- ❖ Un Mulligan est autorisé. Lorsque vous piochez 6 cartes en début de manche, vous pouvez défausser les 6 cartes et en piocher 6 nouvelles. Limité à une fois par partie en mode campagne.
- ❖ Chaque adversaire achevé à l'aide d'une carte blessure vous fait gagner 1 point de Vie et 1 point de Ki.
- ❖ Utilisation obligatoire de la carte **événements aléatoires** après chaque combat (sauf lorsqu'il s'agit du dernier combat).
- ❖ Les cartes lieux et climats ne sont pas compatibles avec le mode campagne.

## Modification de règles

### Mode Facile

Pour jouer en mode facile vous pouvez sélectionner une ou plusieurs des modifications suivantes :

- ❖ Lorsque vous achetez une carte *Action* supplémentaire à l'aide d'un jeton Ki, vous pouvez en piocher trois, garder l'une d'entre-elles et défausser les autres.
- ❖ Débuter la partie avec le dé au niveau 2.
- ❖ Lors de la mise en place, vous piochez une carte *Action Spéciale* au hasard dans le deck *Actions Spéciale* et vous l'ajoutez au deck *Actions Principale*.

### Mode Difficile

Pour activer ce mode il faut ajouter la carte « Difficile » au deck *Adversaire*, lors de la mise en place.

Durant la partie :

- > Si vous retournez cette carte au moment de dévoiler la Défense de l'Ennemi, celle-ci est considérée comme impénétrable. Peu importe vos niveaux de jauges, vous ne pouvez lui provoquer de dégât.
- > Si vous la retournez au moment de dévoiler la Contre-Attaque de l'Ennemi, vous devrez piocher du deck *Adversaire* deux cartes *Contre- Attaque* d'affilée et les résoudre l'une à la suite de l'autre. Préparez-vous à saigner.



Retrouvez des vidéos, des documents à imprimer, le kit de création FanMade pour de nouveaux adversaires, sur: [www.Aloneeditionsgames.com](http://www.Aloneeditionsgames.com)

# WAY OF THE SAMURAI

## Blood and Bushido

Blood and Bushido est une extension pour le jeu **Way of the samurai**. Elle vous permet d'intégrer de nouveaux modules à vos parties. Les modules peuvent être joués de manière individuelle ou combinée. Cette extension apporte de nouvelles expériences de jeu et de nouvelles approches stratégiques face à l'adversaire.

Blood and Bushido comprend 5 modules, un nouvel adversaire, deux nouveaux lieux, deux nouvelles armes, et une nouvelle carte d'événements aléatoires pour le mode campagne. Nous vous recommandons de jouer systématiquement avec les modules *Bushido* et *Gisei*. Car une fois installés, ces deux modules ne changent en rien vos parties s'ils ne sont pas utilisés, (comme le fait d'ajouter un lieu lors d'un combat). Cependant ils pourront vous sauver d'une mort certaine à bien des reprises...

### BLOOD



### BUSHIDO



### GISEI



### YOROI



### SHIRO



### 1 VERSUS 3



### LIEUX



### SABRES



### EVENEMENTS



## [ BLOOD ]

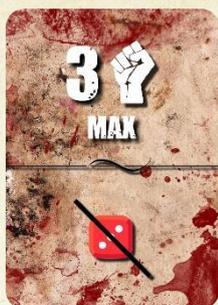
Le module Blood vous permet de modifier les conséquences des cartes blessures à votre rencontre. Il se compose de 5 cartes qui forment un nouveau deck Blessures. Si vous décidez de l'ajouter à vos parties vous devez le placer à côté du deck Blessures classique. Durant la partie, lorsque vous faites subir une blessure à votre adversaire vous devrez piocher une carte du deck blessures « classique ». Mais lorsque vous devez subir une blessure, vous piocherez une carte du nouveau deck blessures. Vous le reconnaîtrez grâce à la petite étoile qui se trouve sur le dos des cartes de ce module.

**Note importante :** Lorsque vous subissez une blessure à partir du module Blood, vous devez conserver la carte blessure près de vous durant le reste de la partie. La carte ne doit pas être remélangée avec le reste du deck. Vous pouvez cumuler les cartes blessures. Si le deck blessure est vide, vous perdez la partie immédiatement.

Ce module n'est pas compatible avec le mode campagne.



## Présentation des cartes du module Blood :



**Wound 1** : Durant le reste de la partie, vous ne pouvez dépasser le niveau 3 de Force. Si une carte Action vous permet de dépasser 3, le surplus est perdu. (Blessure au bras)

**Wound 2** : Vous ne pouvez plus utiliser les bonus du dé blessure. Le dé est retiré de la partie. Les combos  n'ont plus aucun effet. (Côte fêlée)



**Wound 1** : Durant le reste de la partie, vous ne pouvez dépasser le niveau 3 de Technique. Si une carte Action vous permet de dépasser 3, l'excédent est perdu. (Doigt brisé)

**Wound 2** : Durant le reste de la partie, vous perdez 1 point de vie à chaque fin de manche. Une manche se termine après la deuxième contre-attaque de l'adversaire. (Entaille profonde au ventre)



**Wound 1** : Vous perdez (si possible) 3 niveaux sur votre dé blessure. Vous ne pouvez être inférieur à 1. (Epaule brisée)

**Wound 2** : Durant le reste de la partie, vous ne pouvez plus récupérer de Ki, quel que soit le moyen. (Blessure à l'œil)



**Wound 1** : Vous perdez X point(s) de vie.

X = le niveau de votre dé blessure. Vous ne pouvez perdre moins d'un point de vie et jamais plus de six points de vie. (Blessure à la cuisse)

**Wound 2** : Vous perdez X point(s) de ki.

X = le niveau de votre dé blessure. Vous ne pouvez perdre moins d'un point de ki et jamais plus de six points de ki. (Perte d'équilibre)



**Wound 1** : Vous esquivez l'attaque. (Esquive)

**Wound 2** : Vous perdez la partie immédiatement. (Décapitation)

## [ BUSHIDO ]

Le module Bushido vous permet d'utiliser vos combos  /  /  d'une nouvelle façon. Il se compose de 7 cartes qui représentent les 7 vertus du Bushido. Lorsque vous intégrez ce module à vos parties, placez le deck Bushido près du plateau de jauges. Placez à côté du deck un petit pion rond. Durant la partie lorsque vous réaliserez un combo de type , de type  ou encore de type , vous aurez la possibilité de « récupérer un jeton Ki » ou bien « gagner une carte Action Spéciale » ou bien « placer le petit pion rond sur le premier kanji du dos de la carte ». Si durant la partie vous réalisez à nouveau un combo vous pouvez faire avancer le petit pion rond sur le deuxième Kanji et ainsi de suite. Lorsque votre pion arrive sur le troisième Kanji vous pouvez immédiatement piocher une carte Bushido et la résoudre.

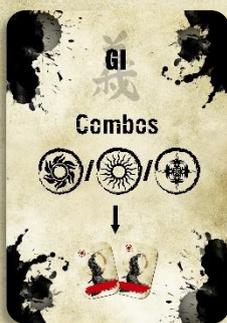


Les cartes Bushido permettent de gagner des avantages puissants. Une fois piochée, placez la carte près de vous et conservez-la jusqu'à la fin de la partie ou la fin de son utilisation. Vous ne pouvez gagner qu'une carte Bushido par partie. Lorsque vous gagnez une carte Bushido, conservez la carte et retirez le deck Bushido de la partie.

**Les combos classiques ne sont pas le seul moyen pour faire avancer le curseur Bushido. Vous pouvez également, à tout moment, dépenser 2 points de Ki pour avancer le curseur sur le Kanji suivant.**

*Ce module est compatible avec le mode campagne et le clan des samourais. La carte gagnée durant la campagne est conservée jusqu'à son épuisement ou la fin de votre partie.*

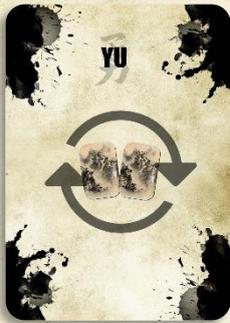
### Présentation des cartes du module Bushido :



Jusqu'à la fin de la partie les combos de types  /  /  vous font gagner deux cartes *Actions Spéciales* au lieu d'une.

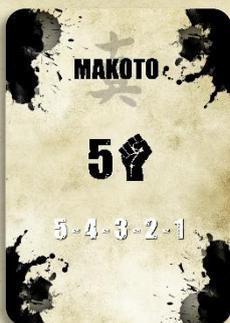
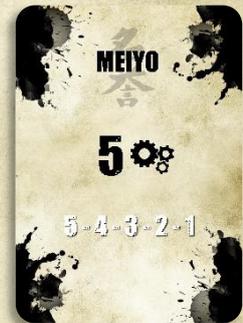
Jusqu'à la fin de la partie les combos de type  vous font gagner deux niveaux de dé blessure au lieu d'un. Votre dé blessure monte donc de 2 en 2. L'excédent au-delà du niveau 6 est perdu.





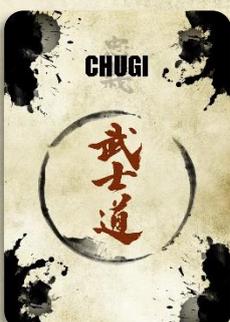
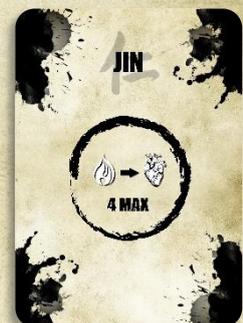
Jusqu'à la fin de la partie et en début de chaque manche, après avoir pioché vos 6 cartes Actions de départ, vous pouvez défausser jusqu'à deux cartes et en piocher deux nouvelles. L'action est irréversible. Cette action est limitée à une fois par manche.

Cette carte est un bonus de 5 en *Technique*. Placez un jeton sur le chiffre 5 (blanc). Vous avez un crédit de +5 en *Technique* à dépenser comme bon vous semble durant le combat. Chaque fois que vous dépensez un ou plusieurs points de *Technique* de cette carte, faites glisser d'autant de niveau le jeton curseur. Vous pouvez dépenser les 5 points d'un coup ou bien les répartir sur plusieurs manches.



Cette carte est un bonus de 5 en *Force*. Placez un jeton sur le chiffre 5 (en blanc). Vous avez un crédit de +5 *Force* à dépenser comme bon vous semble durant le combat. Chaque fois que vous dépensez un ou plusieurs points de *Force* de cette carte, faites glisser d'autant de niveau le jeton curseur. Vous pouvez dépenser les 5 points d'un coup ou bien les répartir sur plusieurs manches. Lorsque le bonus est épuisé, défaussez la carte.

Cette carte vous permet de transformer des jetons de Ki en point de Vie. Chaque jeton de Ki déposé dans le cercle vous permet de récupérer un point de vie de la défausse. Vous ne pouvez pas dépasser votre niveau de vie maximum. Lorsqu'il y a 4 jetons de Ki dans le cercle, défaussez la carte.



Cette carte vous permet de choisir une carte au choix du deck *Bushido*.

## [ GISEI ]

Le module *Gisei* permet d'ajouter de nouvelles stratégies et de la prise de risque. Il se compose de 5 cartes. Lorsque vous décidez d'intégrer le module *Gisei*, placez-le à coté de votre plateau de jauges. Avant chaque contre-attaque de l'adversaire, vous avez la possibilité de dépenser un point de vie contre une carte *Gisei*. Les cartes *Gisei* vous permettent d'augmenter (dans la majorité des cas) votre niveau de garde. *Gisei* signifie Sacrifice en Japonais, lors de votre combat vous acceptez de recevoir un coup « léger » de l'adversaire afin de mieux encaisser le coup suivant (la contre-attaque). Attention, il existe une carte *Gisei* négative, le sacrifice peut être à double tranchant. Il est impératif de replacer la carte piocher dans le deck et non dans une défausse. Toujours piocher une carte *Gisei* à partir du deck complet (5 cartes).



## [ 1 VERSUS 3 ]

Le module *1 Versus 3* vous permet d'affronter trois ennemis en même temps. Chaque adversaire est associé à un numéro (de 1 à 3) et à un nombre de points de Vie et de Ki propres. Ce module comporte 3 cartes d'ennemis et 1 carte contre-attaque aléatoire. Lorsque vous jouez avec ce mode, les trois ennemis vous encerclent.

Voici une proposition de mise en place :



Avec ce mode, le déroulement d'une manche est le même qu'en mode classique si ce n'est quelques modifications.

Après avoir pioché vos 6 cartes *Action* en début de manche, vous devez placer un petit jeton de marquage sur l'adversaire que vous souhaitez attaquer. Vous ne pouvez attaquer qu'un adversaire à la fois. Une manche se compose de deux attaques, vous pouvez attaquer deux fois le même adversaire ou deux adversaires différents.

Une fois l'adversaire sélectionné, vous devez activer deux cartes *Action*, (sauf si vous utilisez votre Ki). Puis découvrir la défense de l'adversaire choisi. Ensuite, placez votre troisième carte *Action*. Résolez votre attaque. Ensuite, lancez le dé bleu et référez-vous à la carte *Contre-attaque aléatoire*.



Cette carte vous permet de savoir quel adversaire contre-attaque et donc combien de contre-attaques vous devez résoudre. Pour cela, vous devez lancer le dé bleu et appliquer le résultat.

Exemple : si le résultat est **2**, vous devez résoudre trois contre-attaques. Une première de la part de l'adversaire 1, une seconde de l'adversaire 2 et une troisième de l'adversaire 3.

Si un adversaire est mort vous n'avez pas à résoudre sa contre-attaque.

Exemple : si l'adversaire 2 est mort. Vous lancez le dé et réalisez un **4**. Vous devez résoudre uniquement la contre-attaque de l'adversaire 3.

Quand vous tuez un adversaire, vous devez retourner sa carte. Il ne peut plus contre-attaquer. Lorsque vous tuez les trois adversaires, vous remportez la partie.

**Remarque** : Les bonus du dé blessure doivent être activés sur l'adversaire attaqué.

## [ YOROI ]

Le module *Yoroi*, se résume à une carte. *Yoroi* signifie *Armure* en Japonais. Ce module a deux utilités, il permet :

- D'accorder une armure à votre adversaire afin de rendre le combat plus difficile.
- De vous accorder une armure afin de rendre le combat moins difficile.

**Lorsque vous utilisez l'armure *Yoroi* pour votre combattant :**

Placez la carte près de vous et placez-y un pion sur le chiffre 4. L'armure vous confère une résistance de 4 points de vie supplémentaires. Les quatre premiers points de vie que vous devez perdre lors du combat sont déduits de l'armure. Faites glisser le pion en partant du chiffre 4 pour suivre l'évolution des dégâts sur l'armure. L'excédent de point(s) que l'armure est censée perdre est retiré de votre réserve de vie. Lorsque le dernier point de vie est retiré de l'armure, elle est retirée de la partie. **Il est conseillé de vous équiper de l'armure pour affronter le mode campagne. Vous ne pouvez pas dépenser de la résistance de l'armure pour récupérer du Ki lorsque vous combattez avec le Bokken.**

**Règle spéciale** : à chaque fois que l'armure encaisse un dégât (un ou plusieurs points de vie), lancez le dé bleu. Si le résultat est un 6, l'armure est brisée, retirez-la de la partie. L'armure encaisse d'abord les dégâts en cours avant d'être retirée. Si le résultat est autre que 6, il ne se passe rien.



**Lorsque vous accordez l'armure Yoroï à votre adversaire :**

Placez la carte YOROÏ à côté ou sous la carte de l'adversaire. Placez un pion suivi de dégâts sur le chiffre 4. L'armure lui confère une résistance de quatre points de Vie supplémentaires. Les quatre premiers points de Vie que vous faites perdre à votre adversaire sont déduits de l'armure. Faites glisser le pion en partant du chiffre 4 pour suivre l'évolution des dégâts sur l'armure.

**Règle spéciale :** Après chaque dégât causé sur l'armure de l'adversaire, lancez le dé bleu. Si le résultat est un 6, l'armure de l'adversaire est détruite. Retirez-la de la partie. Si le résultat est autre que 6, il ne se passe rien.

Proposition de mise en place 1



Proposition de mise en place 2



## [ SHIRO ]

Shiro est un adversaire redoutable. Il se présente avec une carte recto-verso, un côté A et un côté B. Lorsque vous débutez le combat, placez la carte Shiro du côté A. Shiro démarre avec 8 points de Vie et 5 points de Ki.



Lors d'un combat avec Shiro, chaque fois que vous lui causez des dégâts (vie ou Ki) retournez la carte sur le côté B. Lorsque le côté B est révélé vous devez impérativement :

Soit,

- Perdre 1 Ki. (Si vous n'avez plus de Ki, cette option est impossible).

Soit,

- Perdre 1 vie.

Soit,

- Retirer de la partie une carte **Action Spéciale** de votre main ou « stockée ». (Si vous retirez une carte Action Spéciale de votre main, piochez une nouvelle carte du deck **Action** pour la remplacer).

Soit,

- Perdre 1 niveau de dé blessure. (Vous ne pouvez avoir un niveau inférieur à 1).



Lorsque Shiro est sur le côté B et que vous lui causez des dégâts, retournez la carte sur le côté A. Lorsque le côté A est révélé le combat se poursuit normalement. En d'autres termes, une attaque réussie sur deux, contre Shiro, vous obligera à perdre soit un point de vie, un point de Ki, une carte action spéciale, ou un niveau du dé blessure. Si vous causez une blessure niveau 1 ou niveau 2 à Shiro vous devez également retourner sa carte sur l'autre face.

## [ LIEUX ]

Deux nouveaux lieux sont présents dans cette extension. Il s'agit de *la forêt de bambou* et de *la falaise*.

La forêt de bambou vous permettra de vous protéger quand vous en aurez besoin, mais attention ce lieu peut également vous causer de gros dégâts.



La falaise est un lieu un peu spécial. Vous ne pouvez l'exploiter qu'une fois au cours d'un combat. Ce lieu vous permet de causer une blessure niveau 1 à votre adversaire si vous faites 1, 2 ou 3 au lancer du dé bleu. En revanche, un 4, un 5 ou un 6 et votre corps chute inmanquablement sur les rochers, la partie est perdue.



## LES ARMES

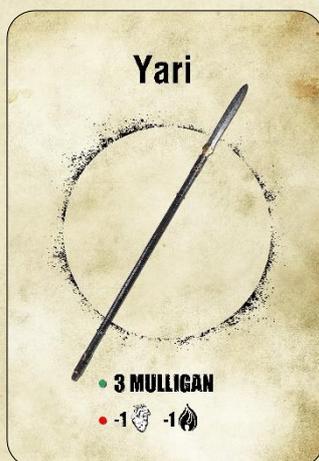
Deux nouvelles armes sont présentes dans cette extension. Il s'agit du YARI et du WAKIZASHI.

### YARI

**Point positif :** Le YARI vous permet de réaliser 3 *Mulligan* durant la partie. C'est-à-dire qu'en début de manche, lorsque vous piochez 6 cartes Actions, vous avez la possibilité de défausser les 6 cartes pour en piocher 6 nouvelles, (maximum 3 fois par partie).

Si vous utilisez le YARI en mode campagne le *Mulligan* autorisé pour la campagne se cumule avec les 3 *Mulligan* accordés par l'arme.

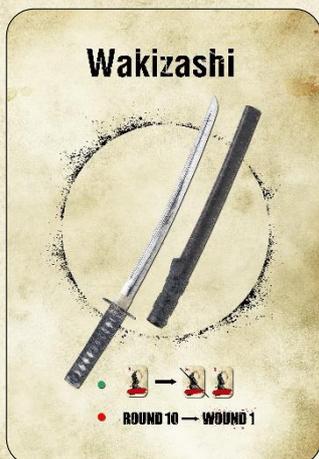
**Point négatif :** Vous démarrez la partie avec 1 point de Vie et 1 point de Ki en moins.



### WAKIZASHI

**Point positif :** Lorsque vous devez piocher une carte Action Spéciale, piochez-en deux, gardez-en une et remélangez la seconde dans le deck correspondant.

**Point négatif :** à la fin de la dixième manche subissez une blessure niveau 1.





**STRETCH GOAL**

**&**

**FAN MADE**

# MODE TAIKYU

Le mode *Taikyu* permet d'ajouter de l'imprévu à vos combats, mais aussi de nouvelles possibilités d'améliorer votre stratégie. Ce module est conseillé aux débutants et aux experts.

*Taikyu* est représenté par une carte plateau. Cette carte est divisée en deux parties.

- La partie gauche vous permet de suivre les manches et de savoir combien de temps aura duré le combat.
- La partie droite vous présente 6 lignes de conséquences.



Lorsque vous jouez avec le module *Taikyu*, au moment de piocher vos 6 cartes Action en début de manche, vous devez impérativement vérifier le symbole de la première carte piochée. S'il s'agit d'un symbole « blessure », vous devrez immédiatement lancer le dé bleu et appliquer la conséquence associée au résultat. La plupart des conséquences sont très bénéfiques pour le joueur. La conséquence est valable uniquement durant la manche en cours.

Explications des conséquences :

- 1- Si vous réalisez un combo durant cette manche, récupérez 2 points de Vie.
- 2- Durant cette manche, vous pouvez dépenser 1 point de Ki contre 1 carte Action Spéciale.
- 3- Durant cette manche, vous pouvez dépenser 1 point de Ki contre 2 niveaux de dé blessure.
- 4- Durant cette manche, vous pouvez dépenser 1 point de Ki afin de faire avancer votre jauge Bushido d'un niveau.
- 5- Durant cette manche, vous pouvez dépenser 1 point de Ki contre 2 points de Vie.
- 6- À la fin de la manche, le combattant qui a le moins de point(s) Ki reçoit une Blessure Niveau 1. S'il y a une égalité, perdez tous les deux 1 point de Ki.

# FAN MADE PNP ET SG

## [FRANCAIS]

### KANABO 1

Positif : Lorsque l'adversaire n'a plus de Ki, vous remportez le combat.

Négatif : -1 de Garde à chaque début de manche.

### KANABO 2

Positif : Lorsque vous provoquez un dégât grâce une attaque ou une carte blessure, l'adversaire perd 1 point de vie.

Négatif : Durant ce combat, vous ne pouvez augmenter votre garde grâce au Ki. (Sauf avec un lieu)

### KANABO 3

Positif : Si l'adversaire perd 2 Vies ou plus grâce à une même attaque ou par une carte blessure, vous récupérez 2 points de Ki.

Négatif : Vous démarrez chaque manche avec -1 en Technique.

### MASAKARI 1

Positif : -X Garde = +X Force.

À tout moment, vous pouvez diminuer votre Garde et augmenter d'autant votre Force. L'inverse est impossible.

Négatif : Aucun

### MASAKARI 2

Positif : Une fois par manche, transformez une valeur de Technique en Force.

*Exemple : une carte +2 Technique peut être considérée comme +2 Force.*

Négatif : Durant ce combat, vous ne pouvez augmenter votre garde grâce au Ki.

### TONFA 1

Positif : -X Garde = + X Technique

À tout moment, vous pouvez diminuer votre Garde et augmenter d'autant votre Technique. L'inverse est impossible.

Négatif : Aucun

### TONFA 2

Positif : Placez seulement une carte Action avant de dévoiler la défense de l'adversaire.

Négatif : Si vous devez subir une blessure niveau 1 ou 2, la partie est perdue.

### SAI 1

Positif : Une fois par manche, transformez une valeur de Force en Technique.

*Exemple : une carte +2 Force peut être considérée comme +2 Technique.*

Négatif : Durant ce combat vous ne pouvez augmenter votre garde grâce au Ki.

### SAI 2

Positif : Si à la fin de la manche, votre garde est égale ou inférieure à zéro, récupérez 1 Ki.

Négatif : -1 au choix sur votre tableau de gauges en début de manche.

### NAGAMAKI

Positif : À tout moment, vous pouvez échanger 1 Ki contre une carte au choix de la défausse du deck Action.

Négatif : Impossible de découvrir la défense de l'adversaire par le Ki.

## **KATANA / TANTO**

Vous allez devoir vous battre avec les deux armes, mais il va falloir les utiliser séparément.

Au début de chaque manche, vous devez choisir d'utiliser soit le Katana, soit le Tanto.

Lorsque la manche démarre vous piochez 3 cartes *Action*, puis vous choisissez le Katana ou le Tanto (face A ou face B). Enfin, piochez 3 autres cartes *Action* afin de compléter votre main de 6 cartes.

La manche se poursuit normalement.

L'arme choisie est à utiliser jusqu'à la fin de la manche.

Caractéristiques des deux armes :

### **KATANA**

Positif : avant une contre-attaque vous pouvez défausser un point de Ki afin de gagner 2 niveaux de garde au lieu de 1 habituellement. (Cumulable)

Négatif : Il y a 2 types de combos qui ne vous feront rien gagner durant cette manche.

### **TANTO**

Positif : À tout moment lors de la manche, vous pouvez défausser un point de Ki pour gagner 2 niveaux en Force.

Négatif : Vous démarrez la manche avec -1 niveau en technique.

### **TESSEN**

Positif : Au début de chaque manche, après avoir pioché vos 6 cartes *Action*, vous avez la possibilité de changer de lieu. (La falaise ne peut être utilisée qu'une seule fois par partie.)

Négatif : Vous pouvez échanger 1 niveau de votre dé blessure contre une relance du dé bleu (lorsqu'il est utilisé sur un lieu). Action possible autant de fois que vous le souhaitez. Vous pouvez conserver le meilleur résultat.

### **KAI**

Positif : Les bonus du dé blessure sont modifiées. Niveau 4, vous pouvez provoquer une blessure 1. Niveau 5, vous pouvez provoquer une blessure 2.

Négatif : Vous démarrez la partie avec 2 Ki. (Votre réserve de Ki est toujours limitée à 5)

1 **Kanabo**



- ~~🔥~~ → WIN
- -1 ~~⚔~~ /ROUND

2 **Kanabo**



- DAMAGE = -1 ~~👤~~
- ~~🔥~~ → + ~~⚔~~

3 **Kanabo**



- -2 ~~👤~~ → +2 ~~🔥~~
- -1 ~~⚙~~ /ROUND

1 **Masakari**



- -X ~~⚔~~ = +X ~~👤~~
- ...

2 **Masakari**



- ~~⚙~~ → ~~👤~~
- ~~🔥~~ → + ~~⚔~~

1 **Tonfa**



- -X ~~⚔~~ = +X ~~⚙~~
- ...

2 **Tonfa**



- ~~👤~~ ~~👤~~ → ~~👤~~
- WOUND 1/2 → DEAD

1 **Sai**



- ~~👤~~ → ~~⚙~~
- ~~🔥~~ → + ~~⚔~~

2

# Sai



- $X \leq 0 \rightarrow +1$
- $-1$

# Nagamaki



- $1$   $-$
- $\rightarrow$

# Katana & Tanto



- $\rightarrow +2$
- $\rightarrow 0$  **A**

# Katana & Tanto



- $\rightarrow +2$
- $-1$  / ROUND **B**

# Tessen



- $\rightarrow$
- $\rightarrow$

# Kai



- W1 W2
- $2/5$

# FAN MADE BONUS OPPONENTS //

## // ADVERSAIRES BONUS FAN MADE



- Les combos (hors combos Blessures), vous permettent de gagner 1 Ki et 1 carte Action Spéciale.



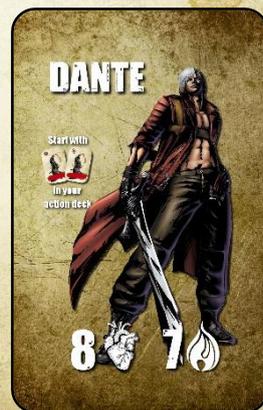
- *Combos (excluding Wound combos), allow you to earn 1 Ki and 1 Special Action card.*

- Gagnez deux niveaux de Garde au lieu d'un seul, lorsque vous utilisez du Ki.
- *Get two levels of Guard instead of just one, when using Ki.*



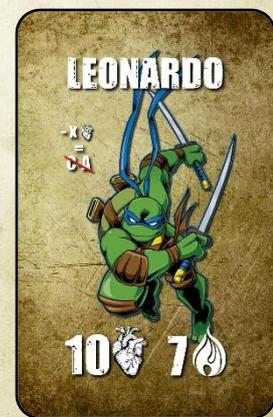
- Démarrez la partie avec une carte du deck Bushido prise au hasard.
- *Start the fight with a random card from the Bushido deck.*

- Démarrez la partie avec deux cartes Action Spéciales au choix dans votre deck Action.
- *Start the fight with two Special Action cards of your choice in your Action deck.*





- Lorsque vous gagnez une carte Action Spéciale, choisissez là.
- *When you gain a Special Action card, choose it.*



- Si Léonardo perd des points de Vie grâce à une attaque simple (3 cartes Actions), celui-ci ne contre-attaque pas.
- *If Leonardo loses life points with an simple attack (3 Action cards), he does not counterattack.*



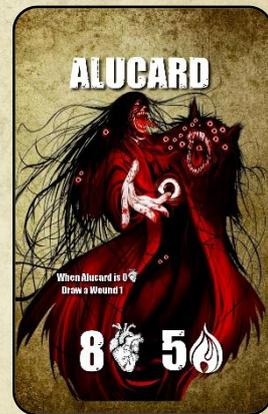
- Durant le combat il est possible de réaliser une nouvelle combinaison de combo qui vous donne droit à une carte Action Spéciale ou un point de Ki. (Un picto de chaque)
- *During the fight, it's possible to make a new combo combination which allows you to gain a Special Action card or a Ki point.*

- Lorsque vous réalisez un combo (hors combo blessure), vous pouvez récupérer deux Ki au lieu d'un.
- *When doing a combo (excluding Wound combo), you can collect two Ki instead of one.*





- Démarrez la partie avec une carte Action Spéciale au choix « stockée » dans votre réserve.
- *Start the fight with a Special Action card of your choice “stored” in your reserve.*



- Lorsque Alucard n’a plus de point de vie, subissez une Wound 1 avant de remporter le combat.
- *When Alucard has run out of life, draw a Wound 1, before winning the fight.*



- Démarrez chaque manche avec 7 cartes Action au lieu de 6.
- *Start each round with 7 Action cards instead of 6.*

- À la fin de chaque manche, perdez 1 point de vie.
- *At the end of each round, you lose 1 life point.*



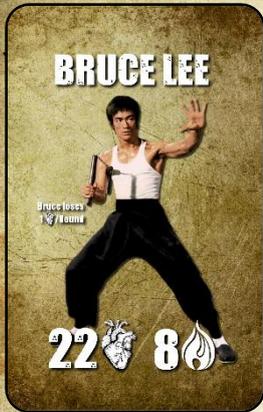


- Retirez 2 cartes Action du deck Action lors de la mise en place. Elles ne seront pas utilisées durant ce combat.
- *Remove 2 Action cards from the Action deck during setup. They will not be used in this fight.*

- Les combos « blessures » (rouge), peuvent être traités comme des combos classique.
- *“Wound” combos (red) can be treated like classic combos.*



- Vous pouvez combattre Zoro avec deux armes en même temps, parmi les suivantes : Bokken, Naginata, Nodachi, Tanto, Yari et Wakizashi.
- *You can fight Zoro with two weapons at the same time, among the following: Bokken, Naginata, Nodachi, Tanto, Yari and Wakizashi.*



- Bruce Lee perd 1 point de vie à chaque fin de manche.
- *Bruce Lee loses 1 life point at the end of each round.*

- Démarrez la partie avec une carte du deck Bushido prise au hasard.
- *Start the fight with a random card from the Bushido deck.*



***Merci à tous les participants !!***

***Thank you to all participants !!***

# JINNO



Combo = 20

10  4 

# KRATOS



Start rounds with 7 cards

11  7 

# LEONARDO



-X  = CA 

10  7 

# MUGEN



Start with 1 Bushido card

10  6 

# SASUKE



 =    

10  6 

# SKULL



You lose 1  /Round

5  5 

# YORHA



Start with  in your reserve

8  6 

# ZORO



You can play with 2 compatible weapons

10  6 

# AFRO SAMURAI

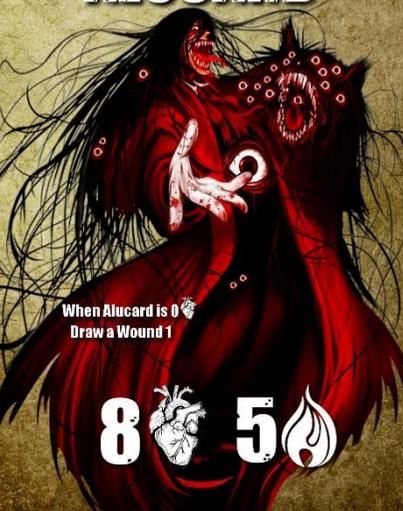
Combo = 



9  6 

# ALUCARD

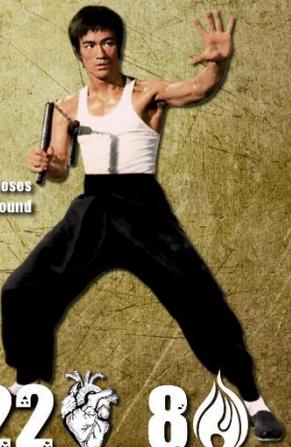
When Alucard is 0  Draw a Wound 1



8  5 

# BRUCE LEE

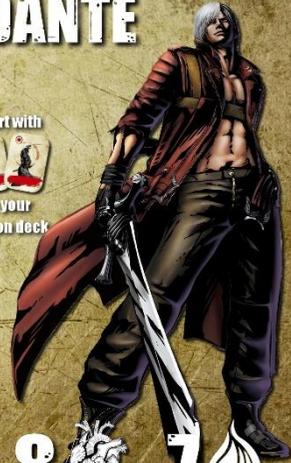
Bruce loses 1  /Round



22  8 

# DANTE

Start with  in your action deck



8  7 

# JACK

Combo =   



10  6 

# EDWARD

1  = 2 



9  5 

# HELENA

Choose your 



9  6 

# GERALT

Start with 1 Bushido card



11  7 