

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 :

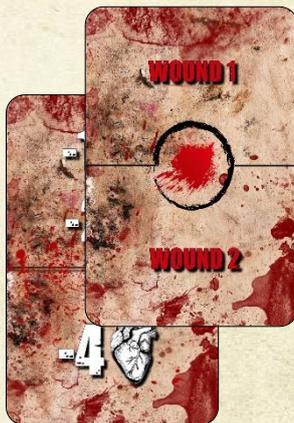
Ce sont des cartes *Action* plus fortes, que vous pouvez débloquer durant la partie afin de former des attaques plus puissantes. **(Bande rouge)**

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**.

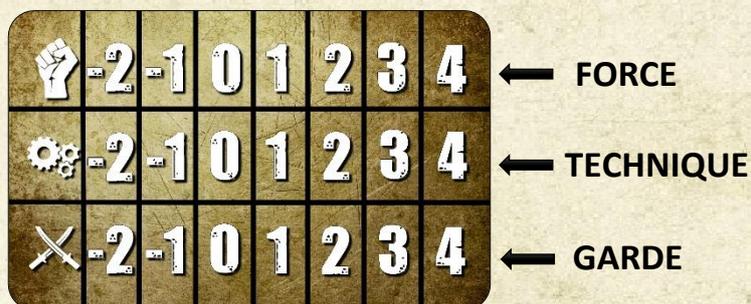
Cartes Blessures



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.

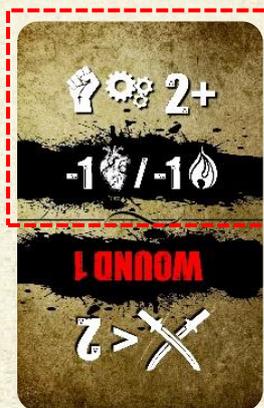
Exemple 1 :



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.

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**.

Exemple :



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 !

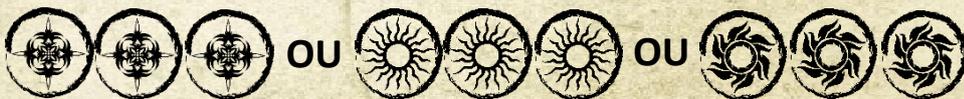
Votre Ki vous permet d'optimiser vos attaques. Il y a 3 façons de dépenser vos points de Ki :

- 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 !

	<ul style="list-style-type: none">- Chaque combo réalisé : -1- Si votre est à -2 à la fin d'une manche : -1- Vous ne pouvez provoquer de Blessure niveau 2.
	<ul style="list-style-type: none">- Impossible de découvrir la défense de l'ennemi avec le Ki.- Si votre niveau de est à -2 à la fin d'une manche : -1- Avant d'acheter une carte Action avec du Ki, vous devez en défausser une de votre main.
	<ul style="list-style-type: none">- À chaque fin de manche vous perdez 1 ou 1 (au choix).- Nouvelle condition de victoire : Si vous provoquez une Blessure niveau 2 à l'Ennemi, vous remportez le combat.
	<ul style="list-style-type: none">- Tous les coûts d'utilisation du Ki sont doublés.- Si votre est à -2 à la fin d'une manche : défaite immédiate!

Mode Campagne

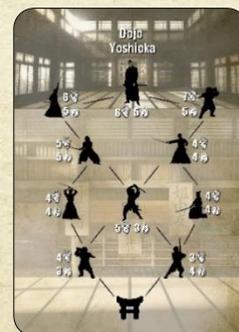
Au dos de chaque plateau de jauges se trouve un scénario différent. L'un représente les combats de Miyamoto Musashi contre le Dojo Yoshioka et le second l'attaque en traître des élèves du Dojo Yoshioka à la sortie du village. Le mode campagne se joue comme un seul et unique long combat, bien qu'il y 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