武士道

СОДЕРЖАНИЕ

Обзор Игры **2**
Подготовка к Игре 3
Термины и Понятия **4**
Карты **10**
Общие Правила **18**
Составление Отряда 19
Организация Игры и Ход 20
Движение и Размещение 22
Действия 24
Проверки 27
Стрелковые Атаки 30
Рукопашные Атаки 33
Таблица Ранений 38
Специальные Способности 39
Состояния Моделей 43
Умения Ки 46
Свойства **48**
Местность **60**
Правила Сценария **63**

ОБЗОР ИГРЫ

В игре **Бусидо - Взошедшее Солнце** меч и кулак сталкиваются с магией и чудовищами, пороховое оружие извергает огонь и дым, самураи вступают в битву с огромными чудовищами и ниндзя наносят удары из теней, в то время как мертвые восстают по приказу темных культистов. Равновесие на островах Джвар нарушено, и все фракции рассчитывают на помощь, чтобы привести свой дом в надлежащий порядок или извлечь выгоду! «Бусидо» - это тактическая игра для двух участников, в которую играют 32-мм моделями. Игроки контролируют отряды моделей выбранной ими фракции и вступают в схватку с другими отрядами за контроль над Префектурой. В игре «Бусидо» игроки по очереди перемещают свои модели по полю боя и бросают кубики, чтобы увидеть, успешны ли их атаки, заклинания и другие действия. Большинство игр ведутся по сценариям, а победителя определяют выполненные задачи. Игроки собирают и раскрашивают модели из своей фракции, изображающие отважных самураев, ужасающих Они, злых некромантов, могучих монахов-воинов и многих других! Они строят ландшафт и игровые поля для сражений; а некоторые игроки любят коллекционировать и считают своим основным увлечением покраску, а игру - лишь приятным дополнением. Эта книга - основной свод правил, в ней содержатся все правила, нужные вам для игры. Если вы новичок в «Бусидо» или играете впервые, эта книга может показаться несколько сложной, но не волнуйтесь! Представленные здесь правила составлены так, чтобы предусмотреть любую ситуацию, которая может произойти, и весьма подробны. В большинстве игр вам не понадобится проверять всю последовательность боя для каждого Обмена ударами. Вы можете просто бросать кубики и проверять результат, но когда те редкие сложные взаимодействия всё же произойдут, и игрокам потребуется знать, что делать - есть полный текст правил для решения проблемы, поэтому вам не нужно запоминать всю эту книгу! Пожалуйста, ознакомьтесь с «Bushido. Risen Sun: Two Player Starter Set», в нём есть обучающая кампания, которая познакомит вас с игрой, и модели, специально подобранные, чтобы помочь выучить правила. После этого мы предлагаем купить Стартовый Набор для выбранной вами фракции. Если вы опытный игрок в «Бусидо» - погрузитесь в игру! Вы найдете подробное описание всех правил, которые объяснят большинство возникающих вопросов по правилам. В таком случае сверьтесь с этой книгой, чтобы решить ваши затруднения.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Для игры «Бусидо» каждому игроку потребуется:

- Копия этих правил.
- Набор миниатюр «Бусидо» с их картами.
- Рулетка.
- Несколько шестигранных кубиков (D6) двух разных цветов, по пять каждого цвета.
- Множество монет, фишек, или кубиков для отслеживания жетонов Ки* на моделях. Некоторые люди любят использовать для этого 10-гранные кости.
- Пластиковые протекторы для карт и стираемый фломастер.
- Площадь для игры составляет не менее 2 на 2 фута. Хотя обычно вам потребуется немного больше места, чтобы разместить кубики, карточки, закуски, напитки и т. д.
- Несколько элементов местности. Они могут быть разного размера, но ни один не должен быть больше 9 x 9 дюймов.
- По желанию специальные карты атаки/защиты и набор жетонов «Бусидо».

ТЕРМИНЫ И ПОНЯТИЯ

Активная Модель (*Activating Model*)**:** модель, выбранная активным игроком, чтобы в данный момент выполнить своё Действие.

Активный Игрок (*Active Player*)**:** игрок, чья очередь активировать модель.

Базовый Контакт (*Base to Base*)(***BtB***)**:** модель находится в контакте с другой моделью, если их базы физически соприкасаются. Активная модель, ещё не находящаяся в контакте, может входить в контакт только с одной вражеской моделью за активацию. Некоторые дистанции указаны как «контакт», а не в дюймах.

Поле Битвы (*Battlefield*)**:** «Бусидо» играется на области 2x2', которую мы называем Поле битвы. Модели на Поле Битвы или в Другом месте присутствуют в игре.

Контролирующий Игрок (*Controller*)**:** Игрок, контролирующий модель - это игрок, которому она в данный момент дружественна.

Счетчики (*Counters*)**:** Их часто называют по эффекту, их можно использовать для подсчета ходов, активаций или некоторых других временных эффектов до истечения срока их действия. Один из особых видов счетчиков - счетчики активации. Они показывают, сколько активаций модель может сделать за этот ход. Смотрите «Состояние» (стр.43).

Укрытие (*Cover*)**:** когда местность частично блокирует линию видимости к модели, эта модель получает Укрытие от стрелковых атак. Модель получает преимущество Укрытия от вражеской модели, если **любая** линия от врага проходит через Скрывающий или блокирующий элемент местности в 1" от цели. См. «Укрытие» (стр.31).

Урон (*Damage*)**:** модель получает урон, когда она получает ранения или когда отмечаются ячейки на её линейке ранений. Модель А наносит урон или причиняет урон, когда ячейки ранений отмечаются из-за эффекта на модели А или действия, предпринятого моделью А.

Бросок Урона (*Damage Roll*)**:** Бросьте 2D6 с применением любых отрицательных или положительных модификаторов, и найдите пересечение соответствующей строчки в Таблице ранений со столбцом, равным уровню успеха Проверки, чтобы увидеть количество ран, нанесенных модели. Смотрите «Урон» (стр.38).

Выставление (*Deploy*)**:** Когда модель впервые входит в игру, она Выставляется на поле битвы. Это не Движение или Размещение. Модель не может быть Выставлена в контакте с вражеской моделью противника или в ЗК вражеской модели. Модели Выставляются без счетчиков активации.

Бросок Кубов (*Dice Roll*)**:** «Бусидо» использует обычные шестигранные кубики. Когда кубик брошен, выпавшее число именуется значение куба. Мы используем кубы следующими способами:

D6: Число, выпавшее при броске одного куба

2D6: Два куба складываются вместе, чтобы получить значение от 2 до 12

D3: Значение броска D6 определяется как 1-2 = 1, 3-4 = 2, 5-6 = 3

D2: Значение броска D6 определяется как 1-3 = 1, 4-6 = 2.

Некоторые способности требуют бросить монету, при необходимости это можно отобразить D2. В некоторых случаях

может потребоваться выбрать случайную модель или другой элемент, можно использовать любой честный метод, обычно достаточно назначить каждому число, а затем бросить кубик.

Эффекты (*Effects*)**:** это универсальный термин для обозначения различных правил, в том числе Умений Ки, бонусов Темы, Уникальных Эффектов, Карт событий и других. Обычно для определения времени мы говорим «Эффекты, которые происходят на этом этапе» или что-то подобное. Это просто означает любое правило, которое говорит, что это происходит на данном этапе.

В Другом Месте (*Elsewhere*)**:** В другом месте - определенное место для моделей в игре, но не на поле битвы. Это могут быть войска, совершающие обход с фланга, летящие высоко над полем боя или сражающиеся на другом плане бытия. Модели В другом месте генерируют жетоны Ки как обычно, на них влияют свойства и состояния (такие как Огонь и Регенерация), но они не генерируют маркеры активации и не могут тратить жетоны.

Вражеский/Дружественный (*Enemy/Friendly*)**:** модели могут быть Дружественными или Вражескими, в зависимости от того, в отряде какого игрока они находятся в данный момент. Модели в собственном отряде игрока считаются дружественными. Модели в отряде противника - Вражеские.

Вхождение (*Entering*)**:** Во время любого движения, когда модель впервые соприкасается с областью поля битвы, элементом местности или именованным эффектом, считается, что она Вошла в эту область, местность или эффект. Если эффект распространяется на несколько областей или элементов местности (например, Разломы Пустоты), модель Входит только при первом контакте с ним. Если модель размещена (placed) в область поля битвы, элемент местности или названный эффект, считается, что она Вошла в эту область, местность или эффект.

Изнурённый (*Exhausted*)**:** модель без жетонов активации считается Изнурённой.

Направление (*Facing*)**:** Линия Направления модели находится прямо посередине передней части её базы. Оно должно быть отмечено линией или точкой. Девяносто градусов с каждой стороны от линии Направления модели - её Передняя арка и должны быть отмечены линиями или точками.

Фракция (*Faction*)**:** одна из многих враждующих фракций на островах Джвар. В правилах моделей есть значок фракции, обозначающий, к какой фракции они принадлежат. Если в правиле указано «Фракция», оно относится к фракции, напечатанной на карточке модели.

Инициатива (*Initiative*)**:** Модель с Инициативой первой проверяет свои кубики атаки при Обмене ударами и объявляет об использовании Усилений Ки и Умений Ки после своего противника. Инициативой всегда обладает активная модель, если только свойство, состояние или игровой эффект не изменят этого.

Усиление Ки (*Ki Boost*)**:** Усиление Ки - особый вид Умения Ки, который увеличивает Показатели.

Убит (*Killed*)**:** когда все клетки ран модели зачеркнуты, она Убита и удаляется со стола. Смотрите «Линейка ранений» (стр.12).

Линия Видимости (*Line of Sight*)**(LoS):** ЛВ имеется, если вы можете провести прямую линию от любой части базы модели до точки в её передней арке.

Местность и модели блокируют ЛВ, если только они не меньшего размера, чем модель, от которой и/или к которой проводится ЛВ.

ЛВ до любой модели (дружественной или вражеской) может быть проверена в любое время.

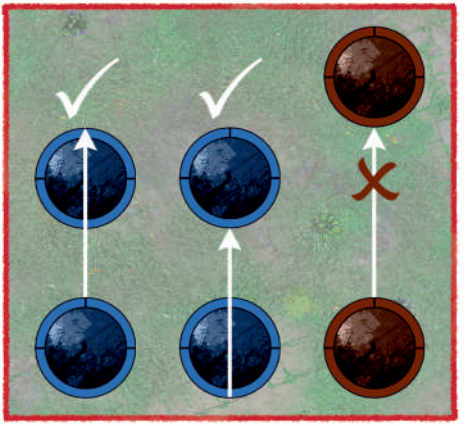
Модель ***A*** не имеет *LoS* до модели ***B***, поскольку модели ***E*** и ***D*** блокируют *LoS*.

Модель ***C*** имеет *Средний Размер*, поэтому имеет *LoS* до модели ***A***, а модель ***A*** имеет *LoS* до модели ***C***.

Маркеры (*Markers*)**:** Маркеры используются для обозначения того, какие состояния в данный момент влияют на модель. Смотрите «Состояния» (стр.43).

Измерение расстояний (*Measuring Distances*)**:** Расстояния в Бусидо измеряются в дюймах.

- Расстояния движения измеряются от ближайшего края базы до точки, куда модель желает передвинуться по маршруту, по которому будет идти база модели.
- Расстояния до целей измеряются от ближайшего края базы модели до ближайшего края базы цели.
- Измерения, будь то расстояния, линия видимости или другие измерения, могут быть выполнены в любое время по любой причине любым игроком. В игре с таймером игрок, часы которого работают, всегда имеет приоритет и противник не должен мешать ему своими измерительными приборами.
- При измерении, находятся ли модель или точка в пределах заданной дистанции, точное значение расстояния считается в пределах этой дистанции. Например. если край базы модели находится ровно в 6″ от базы противника, считается, что он находится в пределах 6″.
- Если дальность указана как «в контакте», сама модель находится в пределах дальности до себя.



Модификаторы (*Modifiers*)**:** когда показатель модифицируется, он никогда не может превышать удвоенного базового значения. Если результаты деления оставляют дроби, всегда округляйте вниз, кроме дистанций - доли дюймов сохраняются. Численные значения свойств могут быть изменены. Смотрите «Свойства» (стр.48).

Если эффект требует замены куба, часто он фиксируется на некотором значении. Полезно физически удалить кубик и просто поместить его, показывая это

значение, в кубики, которые были брошены. Если куб заменен, он не может быть переброшен. Если модификаторы, перебросы или добавление или удаление кубов влияют на какой-либо бросок, то только после того, как все это будет закончено, может быть определен результат.

Движение (*Movement*): Движение измеряется с помощью рулетки (или другого измерительного устройства). Если модель **должна двигаться** К (Toward) другому игровому элементу (например, к другой модели или элементу местности), она не может увеличить расстояние до этого элемента в какой-либо части своего движения. Если она должна двигаться ПРЯМО К (Directly Toward) элементу, она может двигаться только по прямой линии, проведенной от центра её базы к центру игрового элемента. Точно так же модель, которая должна двигаться ОТ (Away) чего-либо, не может уменьшить расстояние до этого элемента в любой части своего движения. Если она должна двигаться ПРЯМО ОТ (Directly Away) игрового элемента, то она может двигаться только по прямой линии, проведенной от центра её базы до центра игрового элемента. Активная модель может входить в контакт только с одной моделью врага за активацию. Также см. «Движение» (стр.22)

Открытая и Скрытая Информация (*Open and Hidden Information*): В «Бусидо» вся информация является открытой, если специально не указано иное. Это означает, что оба игрока имеют право читать любые правила, показатели, карты моделей, специальные карты или любую другую информацию, относящуюся к игре, если в правилах не указано, что информация скрыта. Скрытая информация каждого игрока должна быть записана на листе бумаги и передана после игры. Если у вас есть третьи лица, они могут проверить скрытую информация во время игры, чтобы убедиться в отсутствии ошибок.

Владелец (*Owner*): Владелец модели - это игрок, который первоначально набрал модель в свой отряд или вызвал модель, игнорируя все маркеры Контроля или игровые эффекты.

Размещение (*Place*): Иногда модели размещаются на столе, а не передвигаются по столу. См. «Движение» (стр.22)

Замена (*Replace*): при замене модели поменяйте местами модель на столе с новой моделью.

Если модель не была в игре, новая модель считается Выставленной. Игрок, использующий эффект замены, выбирает направление новой модели. Если новая модель имеет базу другого размера, то ее необходимо разместить таким образом, чтобы область меньшей базы полностью покрывалась большей базой. Если заменяемая модель находилась в контакте с моделью противника, новую модель следует разместить в контакте с моделью противника, если это возможно. Когда две модели меняются местами, Замените каждую модель другой.

Выбрать (*Select*): Для выбора модели Видимость не требуется, выбор - не Указание. Модель может Выбрать сама себя.

Размер (*Size*): Если размер модели не указан как свойство, он определяется ее базой.

- Малая база (30 мм) = Малый размер
- Средняя база (40 мм) = Средний размер
- Большая база (50 мм) = Большой размер
- Огромная база (60 мм) = Огромный размер

Крошечные и Огромные модели обозначены как свойства. Модели с этими свойствами имеют заданный

размер независимо от размера базы.

Призыв (*Summon*): Когда модель призвана в игру, она добавляется в отряд в дополнение к уже нанятым моделям. Вам не требуется оплачивать стоимость призванной модели. Некоторые модели имеют значение стоимости Su, они могут приходить в игру только будучи призванными.

Когда не уникальная модель призвана в игру, она никогда не имеет карт Улучшения-Снаряжения. Если уникальная модель была нанята в отряд, и призвана после удаления из игры, она сохраняет карты Улучшений-Снаряжения, с которыми была нанята.

Вспомогательные Кубы (*Supporting Dice*): при выполнении Проверки можно выбрать до 2 кубиков в качестве Вспомогательных, каждый из которых добавляет +1 к значению самого высокого кубика, чтобы получить окончательный результат.

Указание (*Targeting*): модель должна быть способна провести линию видимости к другой модели, чтобы Указать её. Модель всегда может Указать сама себя.

Проверка (*Test*): всякий раз, когда модель пытается выполнить действие, которое может быть успешным или неудачным, контролирующий игрок делает бросок Проверки. Выпавшее значение кубиков определит, ждет модель успех или провал. Смотрите «Проверки» (стр.27).

Время (*Timing*): Любой эффект, который не определяет, когда его можно использовать, можно использовать в любое время, за исключением Обменов ударами и Стрелковых атак, в которых время определено четко, как подробно описано в разделах «Обмен ударами» и «Стрелковые атаки». Если оба игрока хотят использовать такие эффекты, активный игрок действует первым.

Если эффект не имеет установленного времени истечения, он заканчивается в фазе Завершения хода.

Жетоны (*Tokens*): Жетоны используются для отслеживания ресурсов модели, такие как жетоны Ки.

Ловушка (*Trap*): Когда модель активируется, можно использовать только один эффект Ловушки. Следующие эффекты, навыки Ки и специальные карты считаются ловушками:

Animal Trap (Temple of Ro-Kan event card)

Pungi Pit Trap (Temple of Ro-Kan event card)

Rope Trap (Temple of Ro-Kan event card)

Deference (Ki Feat)
- *Shiho Clan - Shiho Keita*

Snare (Ki Feat)
- *Descension - Nuniq*
- *Ronin - Hisoka*
- *Savage Wave - Tra-peng*

Жетоны Доблести (*Virtue Tokens*): многие эффекты дают жетоны Доблести, этот особый тип жетонов представляет различные преимущества в зависимости от выбранных вами моделей. У некоторых моделей есть способности, которые можно использовать, только потратив жетон Доблести.

Когда модель тратит жетон Доблести, вы можете выбрать любую разрешенную способность на карте любой модели. Обратите внимание, что некоторые модели имеют способности, используемые только этой моделью; см. отдельные карты для деталей.

Пример: *у Аяко Ито есть свойство Доблести. Это позволяет ей выдавать жетоны Доблести. Кензо Ито имеет жетон Доблести; так что он может тратить этот жетон в любое время, когда может применять мгновенные Умения Ки. Он заявляет, что тратит жетон Доблести, и сверяется с другими профилями в своём отряде. В данном случае, Кацухико и Аяко Ито присутствуют в одном отряде.*

Отряд (*Warband*): Отряд игрока состоит из набранных, призванных и контролируемых моделей, а также специальных карт.

Зона контроля (*Zone of Control*): в «Бусидо» каждая модель имеет Зону контроля (сокращенно ЗК), простирающуюся на 1" от края её базы до любой точки в пределах ее линии видимости. Модели игнорируют дружественные зоны контроля, но как только модель входит в ЗК врага, она может двигаться только прямо к этой модели или прямо от неё, пока не покинет ЗК. Модели, начинающие свою активацию в одной или нескольких ЗК, обязаны заявить действие «Встать» (*Stand up*) или действие, позволяющее им прийти в контакт с одной из тех моделей, и двигаться прямо к врагу, пока не достигнут контакта ИЛИ заявить другое действие, которое позволяет двигаться, но они должны двигаться прямо от модели врага, пока они не покинут ЗК, или от всех моделей, пока они не покинут все ЗК, если они находятся в нескольких зонах контроля, после чего они могут свободно двигаться.

Модели могут игнорировать ЗК моделей, находящихся в контакте с вражескими моделями, для движения и объявления или выполнения действий (таких как стрелковые атаки или действия по сценарию, которые в противном случае не могут быть выполнены в ЗК). Если модель выходит из контакта, она может игнорировать ЗК до тех пор, пока это движение не будет завершено.

КАРТЫ ПРОФИЛЯ (*PROFILE CARDS*)

Модели в «Бусидо» представлены карточкой профиля. Карта профиля содержат всю информацию о данной модели, которая будет использоваться в игре. Вы также используете карточку профиля для отслеживания ран, нанесенных модели, жетонов Ки и игровых эффектов.

1. Название: название модели (или моделей).

2. Значок Стихии (*Elemental Icon*)**:** некоторые модели обращены к одной или нескольким из шести стихий:

- **Земля** (*Earth*)
- **Вода** (*Water*)
- **Огонь** (*Fire*)
- **Металл** (*Metal*)
- **Воздух** (*Air*)
- **Пустота** (*Void*)

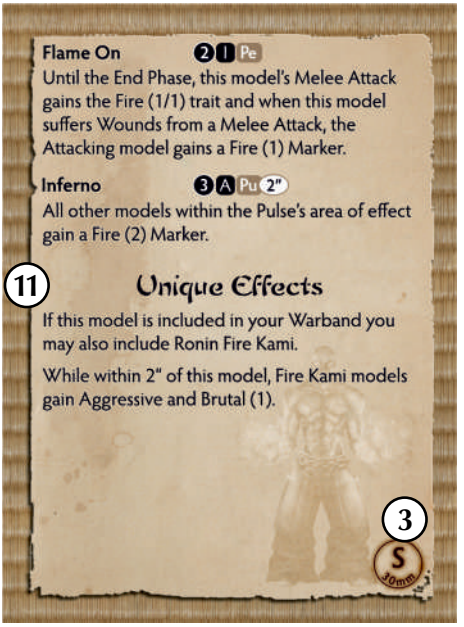
3. Размер Базы и Символ Размера

4. Тип: тип указывает все ключевые слова, которые относятся к модели. Модель может иметь несколько типов, они разделены запятыми, и модель всегда имеет все свои типы.

Наименование и типы моделей часто упоминаются другими правилами. Свойства часто имеют [Тип], который выделяет, на какие модели влияет свойство. Этот [Тип] также может быть названием модели.

Для карточек с несколькими линейками ранений название Типа может стоять во множественном числе.

5. Показатели (*Statistics*)**:** основные численные показатели модели. Некоторые эффекты изменяют показатели, но никогда не могут превышать удвоенное базовое значение. Если показатель равен 0, его можно изменить максимум до 1.



Тип (*Type*)

Пример: *Айко; Unsui, Монах, Shugenja* - это модель храма Рокана.*

Свойство Silverback Телохранитель [Aiko] (3") работает на неё, потому что ее зовут Aiko.

Вражеский Кьюби получит бонус за Возмездие, потому что она - Shugenja.

Она может быть включена в тему «Праведные воины», потому что она Монах.

Кроме того, она Unsui и поэтому не является моделью, на которую влияет правило Уме "Наставник".

Пример: *И Кинтару, и Рыбаки Рокана являются моделями Рыбаков. Кинтару - потому что это его Тип, Рыбак из Рокана - потому что это его наименование.*

Если показатель представлен значком «-», то он считается нулевым, но не может быть изменен положительными или отрицательными модификаторами.

Некоторые модели могут иметь значки Усиления Ки рядом со значением показателя. Это стоимость Усиления (Boost) - количество жетонов Ки для увеличения показателя на 1. Усиление сохраняется только для текущей Проверки или Движения. Игрок может Усилить показатель несколько раз (максимум вдвое больше базового значения), если для этого хватает жетонов Ки. Усиления считаются Умениями Ки. Смотрите «Умения Ки» (стр.46).

а) Рукопашный Бой (*Melee Pool*)**:** это количество кубов, которое модель использует для встречной проверки Рукопашной.

б) Стрельба (*Ranged Pool*)**:** это количество кубов, которое модель использует при Стрелковой атаке.

Примечание: *многие модели будут иметь определенный показатель Стрельбы, даже если у них нет стрелкового оружия. Возможно, такое оружие им можно купить или использовать эту способность другим способом.*

в) Движение (*Move Statistic*)**:** расстояние, на которое модель может перемещаться, в дюймах. Также количество кубиков, бросаемых при Проверке Движения.

г) Ки/Предел Ки (*Ki Stat/Ki Limit*)**:** показатель Ки представляет собой 2 показателя, записанных как X/Y. Число X - это показатель Ки модели. Это говорит вам о количестве жетонов Ки, которые каждая модель, представленная этой картой, генерирует во время начальной фазы, и о количестве кубов, которые она использует для Встречных

проверок Ки и Испытаний.

Второе число Y - это лимит Ки модели, максимальное количество жетонов Ки, которое может иметь единовременно каждая модель, представленная этой картой. Если она получит больше, любой избыток сбрасывается.

6. Линейка ранений (*Wounds Track*)**:** количество ран, которые может получить модель. Когда модель получает ранение, на ней помечается соответствующее число ран. При сокращении не отмеченных ран до 0 модель убита, удалите её со стола. Когда модель залечивает раны, она восстанавливает отмеченные раны с линейки. Модель не может вылечить больше, чем имеет отмеченных ран.

Некоторые карты имеют несколько линеек ранений, которые можно использовать для нескольких одинаковых моделей. Количество линеек ранений - это предел того, сколько таких моделей вы можете нанять.

Модели Ками не имеют линейки ранений. Число одинаковых моделей Ками, которое вы можете нанять, написано рядом с размером их базы.

Символ MAX на картах: На оборотной стороне некоторых карт профиля теперь есть символ MAX, как и на специальных картах. На этих картах профилей нет линеек ранений; всякий раз, когда в правиле указывается количество линеек ранений, вместо этого используйте число MAX. Вы можете набрать в отряд до указанного количества этих моделей.

7. Свойства (*Traits*)**:** Каждая модель может иметь несколько свойств, которые описывают, как она ведет себя в игре. Это позволяет проще найти эти свойства, когда они вам понадобятся. Свойства, перечисленные на оружии модели, действуют только при использовании этого оружия. Смотрите «Свойства» (стр.48).

8. Умения Ки (*Ki Feats*)**:** Умения Ки, доступные модели (моделям). Смотрите «Умения Ки» (стр.46).

9. Таблицы рукопашного и стрелкового оружия: все модели в «Бусидо» имеют оружие ближнего боя, хотя у многих оно представляет собой кулаки и ступни или зубы и когти. У некоторых также есть стрелковое оружие. В таблице оружия также перечислены все свойства, которые действуют при использовании этого оружия, а также любые специальные атаки и защиты, доступные при использовании этого оружия:

а) Обозначает оружие как рукопашное или стрелковое. У стрелкового оружия есть диапазоны дальности.

- **Ближняя Дистанция** (*Short Range*) **(первое значение):** стрелковые атаки против целей до этого расстояния включительно считаются на ближней дистанции.
- **Средняя Дистанция** (*Medium Range*) **(второе значение):** стрелковые атаки против целей дальше ближнего и до этого расстояния включительно считаются на средней дистанции.
- **Дальняя Дистанция** (*Long Range*) **(третье значение):** стрелковые атаки против целей дальше среднего и до этого расстояния включительно считаются на дальней дистанции.
- Стрелковые атаки по целям на расстоянии, превышающем дальность оружия, автоматически промахиваются.

б) Модификатор Силы (Strength) оружия для любых бросков урона, сделанных

этим оружием. (Sp) указывает на особый эффект вместо стандартного броска урона. Эта атака не наносит урона, некоторые из этих видов оружия имеют свойства, подробно описанные в разделе «Уникальные эффекты» карточки профиля модели.

в) Любые свойства, связанные с оружием.

г) Любые специальные атаки и защиты, доступные при использовании этого оружия.

10. Символ фракции: К какой фракции относится модель. Некоторые модели относятся к фракции Ронинов. Ваш отряд может набирать только модели, которые принадлежат выбранной фракции, или Ронинов, доступных для набора в эту фракцию, как указано на карточке Ронина. Смотрите «Ронины» (стр.19).

11. Эффекты персонажа: любые дополнительные правила, кроме свойств и Умений Ки.

11a. Текст расшифровки свойств: *у карт стартового набора есть текст-напоминание обо всех их свойствах. Помните, что это всего лишь напоминание; если в течение игры появилась проблема, для разъяснения всегда ищите полный текст в этой книге правил.*

12. Стоимость (*Rice Cost*)**:** стоимость набора этой модели в ваш отряд.

Модели с **Su** - это Призванные модели, которые вступают в игру во время игры с помощью Умения Ки или Уникального эффекта и не могут быть набраны при формировании вашего отряда.

Модели с **Sp** - это модели со специальным правилом, которое будет объяснено на его карточке профиля; они не могут быть набраны при формировании вашего отряда.

Если за Стоимостью карты указано **Ea**, то стоимость указывается за каждую набранную в отряд модель. Если Стоимость модели увеличивается или уменьшается с помощью Темы или другого правила, напечатанная Стоимость по-прежнему используется для всех ее игровых эффектов.

** Примечания переводчика: многие ключевые слова в игре для атмосферности даны на японском языке. Вот значения тех слов, что я нашел:*

Bushi - Воин;

Gunso - Сержант;

Teishin - Чиновник;

Shugenja - исторически - Горный Отшельник, здесь: Волшебник, Колдун;

Shisai - Жрец, Священнослужитель;

Sōhei - Монах-воин;

Unsui - Послушник;

Kairai - Кукла, Марионетка;

Burakumin - Отверженный, неприкасаемый, японский аналог индийских парий;

Kami - Дух, Божество;

Oni - Демон;

Bakemono - Чудовище (здесь: нечто вроде гоблина);

Hebi - Змея;

Oyabun - Главарь Якудза;

Shatei - Бандит, буквально «младший брат»;

Saiko-Komon - Старший Советник;

Karasu - Ворона;

Suzume - Воробей;

Kancho - Капитан;

Juhin - здесь: Заместитель, Старпом;

Kaizoku - Пират.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ КАРТЫ (*SPECIAL CARDS*)

Специальные карты доступны в колодах для каждой фракции, а также набор Ронинов для всех фракций. Существует три типа специальных карт, которые игроки могут набирать при создании своего отряда. Каждая из которых может быть взята в отряд только один раз, если у неё нет свойства Многочисленная (X).

Есть три типа Специальных карт, которые игроки могут набирать при создании отряда: Улучшения, События и Местность. Каждый тип отличается тем, как и на что влияет во время игры, и они подробно описаны ниже, но все они имеют следующие категории:

1. Название: название карты.

2. Фракция: Отряд может набирать только специальные карты с тем же символом фракции, что и у отряда, или с символом фракции Ронинов.

3. Тип: указывает, является ли это картой События, Улучшения или Местности.

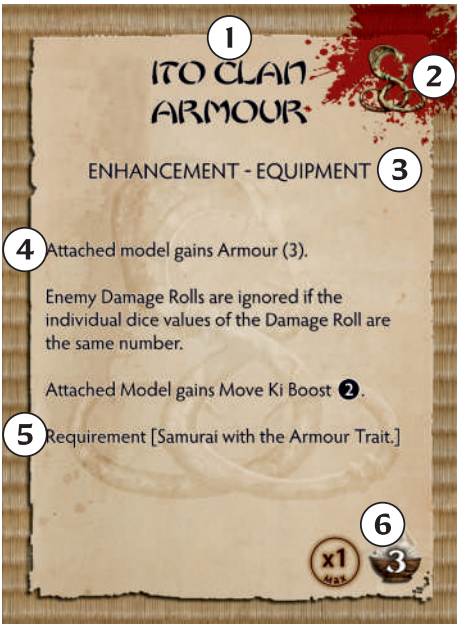
4. Описание: описание эффектов карты.

5. Свойства: любые свойства, которые относятся к этой карте.

6. Стоимость: стоимость набора карты для отряда. Если стоимость переменная, она всегда основана на напечатанной стоимости на карточке профиля модели.

Некоторые карты предписывают «сбросить карту» (discard) после того, как случится указанное условие. Сброшенная Специальная карта не влияет на игру с этого момента.

КАРТЫ УЛУЧШЕНИЯ (*ENHANCEMENT CARDS*)



Игрок во время создания своего отряда должен решить, к какой карте профиля прикреплена карта улучшения. Поместите прикрепленную карту улучшения под выбранную карту профиля. Модели будут пользоваться эффектами, описанными на карте, до тех пор, пока она прикреплена к карте профиля модели.

Модели со свойством «Незначительный» (Insignificant) не могут получать карты улучшения при создании отряда. На моделях Животных, Конструктов, Ками и Роев могут быть только карты улучшений, в которых эти типы указаны как Требуемые.

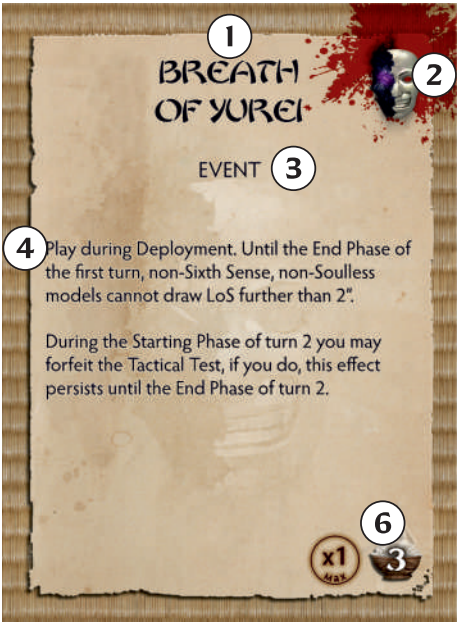
Некоторые модели имеют несколько карт профиля. Если на карте написано, что X и Y считаются одной и той же моделью при создании отряда, то любые карты улучшения, купленные для любой из карт, перед игрой перемещаются на ту, которая начинает игру.

Некоторые карты представляют несколько

моделей и имеют несколько линеек ранений. В картах улучшений будет указано, можно ли их покупать для таких моделей несколько раз. Другие улучшения приобретаются для одной модели на карте, которая должна отличаться от других идентичных моделей без улучшения.

Некоторые карты улучшения имеют следующие свойства:
Снаряжение (*Equipment*)**:** представляет собой физический предмет. К модели может быть прикреплена только одна карта снаряжения.
Многочисленная (*Max*) **(X):** эту карту можно купить в отряд до X раз.
Требуется (*Required*) **[Тип]:** эта карта может быть прикреплена только к модели указанного типа.
Исключение (*Exclusion*) **[Тип]:** эту карту нельзя прикрепить к модели указанного типа.

КАРТЫ СОБЫТИЙ (*EVENT CARDS*)



Карты событий разыгрываются один раз, в тот момент, который указан на карте. Как только карта сыграна, она сбрасывается и удаляется из игры.

Некоторые карты событий могут привести к вводу в игру другой специальной карты, часто в результате какого-либо действия на столе. В этих случаях другая специальная карта будет напечатана на обратной стороне события и может быть взята только таким способом.

Многочисленная (*Max*) **(X):** эту карту можно купить в отряд до X раз.

Требуется (*Required*) **[Тип]:** эта карта ограничена тем, как ее можно разыгрывать или набирать, и для нее требуется [Тип] модели или указано другое ограничение.

Ловушка (*Trap*)**:** за активацию модели может быть применен эффект только одной ловушки.

КАРТЫ МЕСТНОСТИ (*TERRAIN CARDS*)

Карты местности позволяют игроку выставить указанный элемент местности на столе во время обычной расста-

новки игроком своего отряда. Элементы местности, выставленные благодаря картам местности, должны следовать обычным правилам расстановки местности, если на карте не указано иного.

Если ограничения означают, что местность не может быть выставлена, оппонент должен сделать как можно меньшее изменение, чтобы разрешить выставление купленной местности.

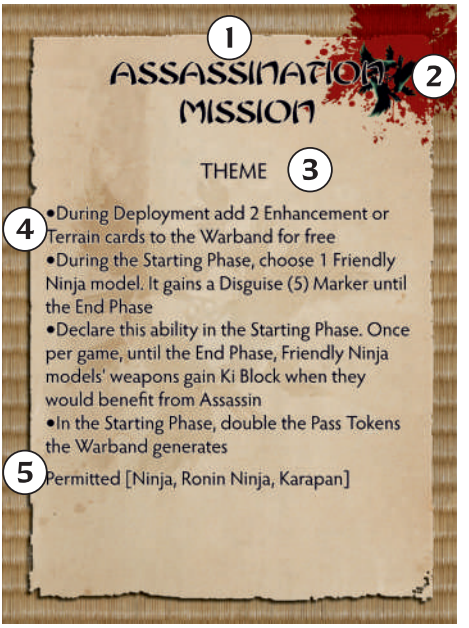
Карты местности имеют свойства Проходимости, Видимости и Размера. Смотрите «Местность» (стр.60).

Разрушаемый (*Destructible*)**:** модель, находящаяся в контакте с этим элементом местности, и не во вражеской ЗК, может объявить действие Ожидания и потратить 2 Ки, чтобы убрать его со стола.

Многочисленная (*Max*) **(X):** эту карту можно купить в отряд до X раз.

Требуется (*Required*) **[Тип]:** эта карта ограничена тем, как ее можно разыграть или набрать, и для нее требуется [Тип] модели.

КАРТЫ ТЕМЫ (*THEME LIST CARDS*)



Игрок может использовать только одну тему для каждого отряда. Тематические листы позволяют вам получать бонусы в процессе игры взамен ограничений в составлении отряда.

Разрешены (*Permitted*) **[Тип]:** в этот отряд могут быть набраны только модели с соответствующим типом. Модели Ронинов могут быть включены только в том случае, если Ронины этого типа прямо разрешены темой.

Если карта Темы не имеет этого свойства, все модели выбранной фракции доступны для набора в тему.

Если Ронинская карта Темы не имеет этого свойства, все модели выбранной фракции и все ронины, доступные этой фракции, доступны для набора в тему.

Исключены (*Exclusion*) **[Тип]:** Модели с соответствующим типом не могут быть взяты в этот отряд.
Если профиль соответствует критериям разрешенных и исключенных, исключение имеет приоритет, и модель не может

быть взята.

Некоторые модели или специальные карты при наборе в отряд позволяют набирать другие модели.

Другие модели могут требовать взятия в отряд конкретной модели, прежде чем они могут быть взяты.

Если модель разрешена в Теме, то любая модель, которую она позволяет набирать, также разрешается в теме независимо от какого-либо исключения.

Если модель или специальная карта разрешены в Теме, любую модель, призываемую этой моделью, также разрешено призывать.

Если не указано иное, преимущества тем распространяются только на дружественные модели.

Пример: *Аико взята в тему «Праведные воины», теперь можно брать Silverback, даже если Животные, Гориллы и Silverback не указаны в списке разрешенных моделей.*

ПРАВИЛО № 1: КОНФЛИКТЫ ПРАВИЛ

Когда два правила вступают в прямой конфликт, используйте следующий порядок приоритета, чтобы определить, как действовать:

1. Если одно правило (правило A) ссылается на другое правило (правило B) по имени, то правило A имеет приоритет. Если это не разрешит конфликт, перейдите к пункту 2 ниже.
2. Правила, которые предотвращают что-то, имеют приоритет над правилами, которые заставляют что-то происходить. Если это не разрешит конфликт, перейдите к пункту 3 ниже.
3. Если эффекты происходят одновременно, активный игрок выбирает порядок их разрешения.

Пример: *Кенко использует Slam Attack против Ману. Ману обладает свойством «Недвижимый» (Immovable). Slam Attack не ссылается на «Недвижимость» или наоборот - поэтому первый этап не решает эту проблему. Однако на этапе 2, поскольку «Недвижимость» останавливает эффект, оно имеет приоритет над правилами Slam, и Ману не перемещается и не сбивается с ног.*

СОСТАВЛЕНИЕ ОТРЯДА

Чтобы набрать Отряд, игроки должны выбрать лимит и фракцию для игры.

Лимит стоимости определяет размер игры и может быть выбран по взаимному согласию. Хотя вы можете играть на любую сумму, есть следующие стандартные форматы:

- 70 - начальный уровень для быстрых игр.
- 100 - стандартный формат, рекомендуемый для мероприятий.

Отряд не может быть из фракции Ронинов. Отряд состоит из нескольких моделей и любых специальных карт той же фракции или ронинов, которые работают на эту фракцию.

Стоимость вашего отряда должна достигать суммы, согласованной с вашим противником.

Игроки могут набирать только один экземпляр каждой карты; это не запрещает оппоненту набирать такую же карту в свой отряд. Иногда две или более модели представлены одной и той же карточкой профиля. Игрок может выбрать набрать столько моделей, сколько линеек ранений на карте профиля.

МОДЕЛИ РОНИНОВ (*RONIN MODELS*)

Ронины представляют собой странников, наемников, дипломатов, изгнанников и других личностей, которые могут сражаться за более чем одну фракцию. От трех имперских принцесс, пользующихся гостеприимством тэнгу, или Соджобо, оставившего свой народ без короля в поисках просветления в Храме. Каждый из Ронинов имеет различные мотивы для работы со многими фракциями, но все следуют этим правилам:

а) Модели ронинов могут быть включены в отряды нескольких различных фракций. Они могут быть взяты в отряд любой фракции, которая указана на карте ронина.

б) Ронины НЕ относятся к фракции отряда, в который они взяты, в отношении игровых эффектов. Если эффект указывает, что он действует только на модели фракции, то он не действует на ронинов.

в) Ронин может иметь только карты улучшения Ронинов и не может быть включен ни в одну из Тем фракций, если в Теме не указаны Ронины этого типа.

г) Они могут быть включены в Темы Ронинов.

е) Разрешается составлять отряд фракции, состоящий только из моделей Ронинов, которые работают на данную фракции. Но при создании отряда вы не можете выбрать Ронинов в качестве своей фракции.

Пример: *Отряд Префектуры, использующий тему «Кровь Дракона», может включать Самураев, но не может включать модели Золотого Стража, поскольку в тему не входит Ронин Самурай.*

Пример: *можно создать отряд полностью из Ронинов. Сначала выберите фракцию (Префектура, Ито, Синдикат и т. д.) и выберите Ронинов, доступных для этой фракции. Это не отряд «фракции Ронинов», так как такое запрещено.*

ОРГАНИЗАЦИЯ ИГРЫ И ХОД

ОРГАНИЗАЦИЯ ИГРЫ (*GAME SETUP*)

Перед началом первого хода игрокам необходимо выполнить следующие действия:

1. Во-первых, каждый из них должен создать Отряд. Смотрите «Составление Отряда» (стр.19).
2. Затем либо договоритесь о сценарии для игры, либо выберите его случайным образом. *Найти все Сценарии можно в мобильном приложении «Bushido Companion».*
3. Игроки выставляют/назначают Цели Сценария (Scenario Objectives) как указано в Сценарии.
4. Игроки расставляют элементы местности и затем выбирают Зоны расстановки (Deployment Zones). Смотрите «Местность» (стр.60).

   При выставлении элементов местности выполните следующие три шага:

   а) Посредством Проверки Тактики на Расстановку игроки определяют, какой игрок первым устанавливает элемент местности.

   б) Игроки поочередно выбирают элементы местности до тех пор, пока не будет выставлено не менее 6 элементов. Вы можете продолжить после этого, если один игрок решит остановиться, другой может выставить один последний элемент.

   в) Игрок, который решил прекратить размещение местности, выбирает зону расстановки в соответствии со сценарием.

   - Запрещается выставлять Непроходимый элемент местности в Зоне сценария и в Зоне расстановки.
   - Запрещается выставлять Непроходимый элемент местности в пределах 2" от Цели сценария или другого Непроходимого элемента местности.
5. Победитель Проверки Тактики на Расстановку выставляет местность, которая является частью его отряда, затем противник выставляет свою местность.
6. Одновременно объявите или запишите любые VIM. *Найти все Сценарии можно в мобильном приложении «Bushido Companion».*
7. Победитель Проверки Тактики на Расстановку решает, какой игрок расставляется первым. Тот игрок затем расставляет все свои войска. Затем второй игрок расставляет свои войска (как описано в сценарии). Исключения составляют свойства «Разведчик» (См. стр.57) и «Фланговый обход» (См. стр.53).
8. Затем начинается Первый Ход.

ИГРОВОЙ ХОД (*A GAME TURN*)

Игра «Бусидо» разбита на несколько ходов. Сколько ходов длится игра, определяется сценарием.

Каждый игровой ход делится на фазы: Начальную, Основную и Завершающую.

НАЧАЛЬНАЯ ФАЗА (*STARTING PHASE*)

1. Бросок на Переменное число ходов. *Смотрите Сценарии в приложении.*
2. **Генерация Ки** (*Ki Generation*)**:** все модели получают количество жетонов Ки, равное первому числу их показателя Ки.

3. Все модели получают по 2 счетчика активации.
4. **Проверка Тактики** (*Tactical Test*)**:** проведите Проверку Тактики, чтобы увидеть, какой игрок будет активным.
5. Отыгрывание любых эффектов, возникающих «В фазе начала хода» (In the Starting Phase). Активный игрок отрабатывает эффекты первым в порядке по своему выбору.
6. Игроки подсчитывают количество жетонов Паса (Pass Tokens) на ход. Каждый игрок подсчитывает количество моделей в своем отряде. Игрок с меньшим количеством получает столько жетонов Паса, какова разность.

ОСНОВНАЯ ФАЗА (*MAIN PHASE*)

1. Начинается с игрока, при проверке Тактики выбравшего ходить первым.
2. Этот игрок становится Активным.
   а) С этого момента активный игрок может использовать активные Умения.
3. Активный игрок выбирает модель в своем отряде и объявляет простое или сложное действие для выполнения.

   Кроме того, игрок может потратить жетон Паса вместо того, чтобы действовать одной из своих моделей - если он это сделает, перейдите к шагу 5. Игроки обязаны активировать модель, если у них есть модели со счетчиками активации, если только они не потратят жетон Паса.
4. Выполните действие модели.
5. Активный игрок может использовать Активные Умения в последний раз за эту активацию.
6. Затем оппонент становится активным игроком и следует к шагу 2. Если оппонент не может активировать какие-либо модели, текущий игрок остается активным игроком, пока он также не активирует все модели.
7. Как только ни один из игроков не сможет активировать модель, переходите к завершающей фазе.

ЗАВЕРШАЮЩАЯ ФАЗА (*END PHASE*)

1. Отыграйте эффекты, возникающие в завершающей фазе (кроме тех, для которых особо указано действие на другом этапе). Отрицательные эффекты всегда отыгрывайте первыми.
2. Отыграйте состояния, которые наносят урон в завершающей фазе (Огонь, Кровотечение, Яд).
3. Эффекты, которые истекают в завершающей фазе, истекают на этом этапе.
4. Обратитесь к Сценарию, по которому вы играете, и проверьте, набрали ли вы очки сценария или победные очки. Если это последний ход или если все 3 доступных победных очка были набраны, игра заканчивается (игра может закончиться только в завершающей фазе).

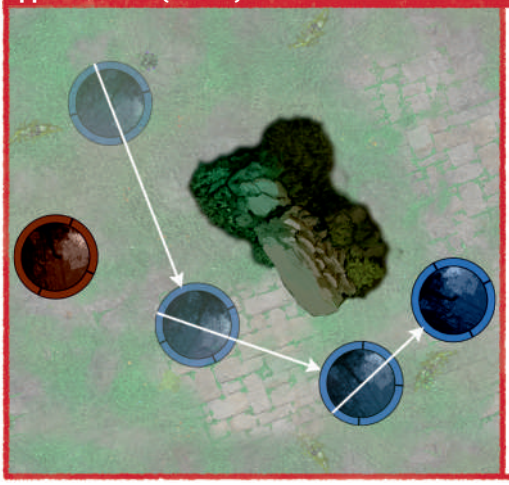
   Если у кого-либо из игроков в игре не осталось моделей, немедленно перейдите к Завершающей фазе, подсчитайте очки сценария и победные очки, а затем определите окончательный результат.
5. Сбросьте неизрасходованные жетоны Паса.

ДВИЖЕНИЕ И РАЗМЕЩЕНИЕ

Модели могут перемещаться по столу различными способами в зависимости от действия, выбранного при активации модели, или эффектов, применяемых к этим моделям. Некоторые модели по своей природе быстрее других, что отображается показателем движение и Усилением движения, многие модели также имеют способности или Умения Ки, которые позволяют им двигаться. Каждая модель может использовать различные типы движения, выбирая нужное действие; некоторые эффекты также позволяют двигаться, эффект скажет вам, как движется модель. Эффекты, вызываемые движением, могут вызываться любыми из них.

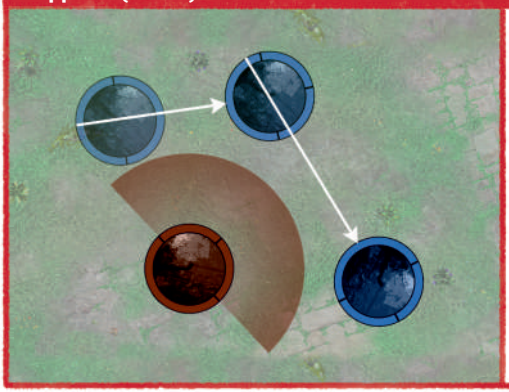
Если модель двигается за пределы игровой зоны, она остановится, когда ее база коснется края стола. Модель не может быть размещена какой-либо частью ее базы за краем стола.

ДВИЖЕНИЕ (*MOVE*)



Модель перемещается на заданное расстояние по любой траектории с учетом ограничений на действие или способность, позволяющую двигаться, и может изменить своё направление в конце движения. Изменение направления считается движением, даже если модель остается на том же месте. Во время движения база модели не должна проходить через базу другой модели или непроходимую местность. Если эффект позволяет игроку двигать модель противника, её направление не может быть изменено, если только в эффекте не указано иное.

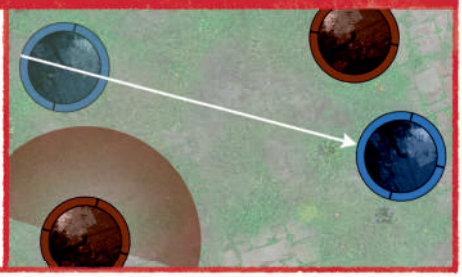
ХОДЬБА (*WALK*)



Модель может совершить Движение на указанное расстояние (если расстояние не указано, ходьба соответствует показателю движения модели в дюймах) в любом направлении. При этом модель не может входить в вражескую ЗК или двигаться в контакт или из контакта с моделью врага. Если эффект позволяет игроку Ходить вражеской моделью, этот игрок выбирает её направление в конце ходьбы.

БЕГ (*RUN*)

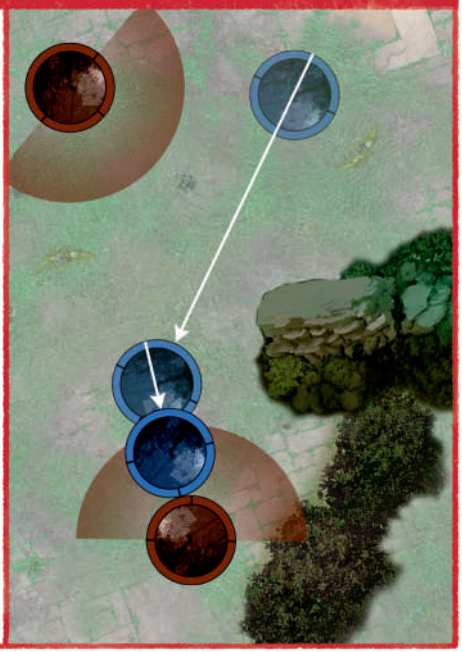
Модель может выбрать точку в пределах своей зоны видимости и повернуться лицом к этой точке. Затем модель может сделать движение по прямой линии, прямо к этой точке. Модель не может бежать через ЗК вражеских моделей, в контакт с вражеской моделью или изменить своё направление после бега.



НАПАДЕНИЕ (*CHARGE*)

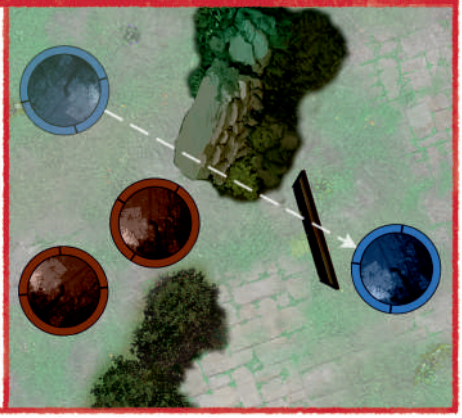
Модель указывает вражескую модель и движется по прямой в направлении той модели на удвоенный показатель перемещения так, чтобы прийти в контакт или в ЗК цели. Во время этого движения она не может входить в ЗК других вражеских моделей кроме цели. Если это движение заставит её войти в ЗК другой вражеской модели - движение прекращается непосредственно перед этой ЗК. Однако нападающая модель может игнорировать ЗК других вражеских моделей, если уже вошла в ЗК цели или коснулась цели своей ЗК.

Как только нападающая модель соприкасается с ЗК модели цели, она обязана двигаться прямо к цели, пока не достигнет контакта (или не исчерпает движение). Это движение не обязательно должно идти по прямой траектории нападения. Это движение включается в нормальную дистанцию нападения, оно не бесплатное.



РАЗМЕЩЕНИЕ (*PLACE*)

Размещение модели не считается движением. Просто возьмите модель и поместите ее в новое разрешенное место. Она не имеет траектории движения и игнорирует ЗК, модели и местность между ней и конечным местоположением. Модель не может быть размещена в непроходимом элементе местности, внутри другой модели или в контакте с вражеской моделью. Каждый конкретный эффект Размещения может иметь дополнительные ограничения. Игрок, размещающий модель, определяет Направление модели.



ДЕЙСТВИЯ

Модели в Бусидо выполняют действия, влияющие на игру. Действия, которые может предпринять модель, зависят от ее состояния и от того, находится ли она в контакте с вражеской моделью.

Если выбранная для активации модель не может легально объявить какие-либо действия (из-за состояний, свойств или иных игровых эффектов), тогда она немедленно становится Изнурённой.

Модели в контакте с вражеской моделью не могут объявлять Действия или Умения Ки со значком BTB. Смотрите также «Умения Ки» (стр.46).

Активный игрок выбирает, какую модель он активирует и какое действие предпримет модель, модель должна объявить простое или сложное действие.

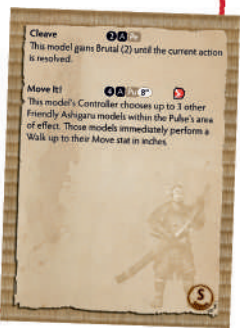
Помните, что Изнурённые модели нельзя выбрать для активации, но они все равно могут участвовать в Обмене ударами, если они указаны целью Нападения или выбраны для действия Рукопашный бой.

Если действие модели становится незаконным или невыполнимым после заявления действия модели, активация этой модели немедленно прекращается, и она возвращается в положение на момент заявления действия. Затем она теряет один счетчик активации, даже если заявленное действие было Сложным, и после этого активация считается завершённой.

Если эффект или умение Ки приводит к немедленному прекращению активации модели (Мираж, Ловушка и т. д.), вместо этого следуйте этим правилам эффектов.

Пример: *Кацумото использует свое свойство Команда на двух Копейщиков. Оба Копейщика объявляют действие Рукопашный бой. Поскольку Команда оговаривает Простое действие, Копейщик теряет счетчик активации.*

Пример: *Хансо использует своё Умение Ки «Вперёд!» на двух Копейщиков. Оба Копейщика совершают Ходьбу до своего показателя Движения в дюймах, но это не Действие Ходьба, поэтому не теряйте счетчик активации.*


Cleave
This model gains Brutal (2) until the current action is resolved.
Move It!
This model's Controller chooses up to 3 other Friendly Ashigaru models within the Pulse's area of effect. Those models immediately perform a Walk up to their Move stat in inches.

СОСТОЯНИЕ (*CONDITION*)

В начальной фазе хода каждая модель получает 2 счетчика активации. Каждый раз, когда игрок становится активным игроком, выберите одну модель со счетчиками активации и выполните действие. Когда действие завершено, если модель предприняла Простое действие, она удаляет один счетчик активации, а Сложное действие удаляет два. Если модель участвует в Обмене ударами, она удаляет один счетчик активации, даже если не была активной (активная модель не удаляет дополнительный счетчик, только потраченный для совершенного ею действия).

Если эффект говорит, что модель «выполняет действие», такое как действие ходьбы или базовое действие, даже в качестве части более крупного

эффекта или активации другой модели, она теряет счетчик активации. Если эффект позволяет модели ходить, сражаться в рукопашной или выполнять другой эффект, но не «выполнять действие», то она не теряет счетчик активации.

Модель без счетчиков активации Изнурена и не может быть выбрана для активации. Если модель имеет только один счетчик активации, она не может объявить сложное действие.

При использовании набора жетонов «Бусидо» добавьте 2 счетчика с надписью «Усталый» к каждой модели в качестве счетчиков активации. Когда последний счетчик будет удален, переверните на сторону Изнурения.

ОСНОВНЫЕ ДЕЙСТВИЯ (STANDARD ACTIONS)

Здесь перечислены основные действия в игре. Свойства и уникальные эффекты могут предоставлять другие действия, но они не считаются основными.

ПРОСТЫЕ ДЕЙСТВИЯ (*SIMPLE ACTIONS*)

Рукопашный Бой (*Melee*)**:** выберите вражескую модель. Активная модель должна попытаться войти в контакт с вражеской моделью, двигаясь до своего показателя движения в дюймах. Во время этого движения она может войти только в ЗК модели, к которой она пытается прийти в контакт, однако в пределах ЗК той модели или, если цель находится в ЗК действующей модели, она может игнорировать ЗК других моделей противника.

Если в конце своего движения он находится в контакте с выбранной вражеской моделью, она обязана выполнить Обмен ударами (Melee Exchange).

Модели, начинающие активацию в контакте с одной вражеской моделью, могут перед Обменом ударами двигаться вокруг её базы, игнорируя ЗК других вражеских моделей. Они могут входить в контакт с другой выбранной вражеской моделью как часть такого движения. После движения выполняется Обмен ударами с выбранной моделью в контакте.

Если модель, начинающая активацию в контакте с одной вражеской моделью, пытается войти в контакт с другой вражеской моделью и не может этого сделать, она обязана выполнить Обмен ударами с моделью, в контакте с которой она начинала. *Обратите внимание, что вы удаляете только один счетчик активации с модели, чтобы объявить действие Рукопашный бой и участвовать в Обмене ударами.*

Выход из боя (*Disengage*)**:** Выберите одну модель противника в контакте с активной моделью.

Активная модель выполняет Обмен ударами против той модели. Она обязана выделить как минимум столько же кубиков для защиты, сколько и для атаки, и, если она не может этого сделать (например, эта модель Агрессивна), она не может заявлять Выход из боя. Если активная модель успешно защищается или завершает обмен не в контакте с выбранной моделью, после выполнения рукопашной, она может Ходить до своего показателя Движения в дюймах, игнорируя все модели в контакте.

Простое умение Ки (*Simple Ki Feat*)**:** Активная модель может выполнить Простое умение Ки, указанный на её карточке. Некоторые умения Ки не могут быть применены в контакте, они помечены значком на карте модели. Некоторые Умения Ки можно сочетать с Ходьбой. Смотрите «Умения Ки» (стр.46).

Стрелковая Атака (*Ranged Attack Action*): Активная модель совершает Стрелковую атаку (смотрите «Стрелковые атаки») и может совершить ходьбу до своего движения в дюймах либо до, либо после выполнения стрельбы. Вы должны заявить, будете ли вы ходить, как часть объявления действия. Модель не может проводить Стрелковую атаку, пока она находится в контакте или в ЗК вражеской модели. Модель, выполняющую Стрелковую атаку, может называться «Атакующей».

Бег (*Run Action*): Модель может выполнить бег в 1,5 раза больше своего показателя движения в дюймах. Смотрите «Движение» (стр.22).

Простое Действие Сценария (*Simple Scenario Action*): Модель должна не быть в контакте или в ЗК вражеской модели и должна быть в контакте с целью сценария. Поверните Активную модель, чтобы она была направлена прямо на цель. Смотрите конкретный сценарий для эффекта.

Встать (*Stand Up Action*): Это действие может быть объявлено только в том случае, если Активная модель Сбита с ног. Модель удаляет свой маркер «Сбита с ног» и может изменить своё направление. После удаления маркера, если модель в контакте с врагом, выполните Обмен ударами со штрафом -1 к пулу ближнего боя.

Ожидание (*Wait Action*): Активная модель не предпринимает никаких других действий. Вместо этого модель, выполняющая действие Ожидания, может выбрать один из следующих эффектов, вызванных действием ожидания.

- Удалить все маркеры «Оглушен»
- Удалить все маркеры «Обездвижен»
- Удалить до 2 маркеров «Огонь»
- Удалить маркер «Перезарядка»
- эффект, вызванный действием Ожидания, указанный на карточке модели или специальной карточке
- Убрать со стола разрушаемый элемент местности, с которым активная модель находится в контакте, потратив 2 Ки.

Ходьба (*Walk Action*): Активная модель может Ходить до своего показателя движения в дюймах. Смотрите «Движение» (стр.22).

СЛОЖНЫЕ ДЕЙСТВИЯ (*COMPLEX ACTIONS*)

Нападение (*Charge Action*): Активная модель делает движение Нападения. Смотрите «Движение» (стр.22).

Если у неё недостаточно движения, чтобы достичь контакта с целью, то после перемещения на все расстояние к цели её действие немедленно завершается. Только активные и мгновенные способности могут быть использованы в этой активации. Если движение приводит нападающую модель в контакт с вражеской моделью, выполняется Обмен ударами. При этом нападающая модель получает +2 к своему первому броску урона.

Сложное умение Ки (*Complex Ki Feat Action*): Активная модель может попытаться использовать сложное умение Ки, указанный на её карточке профиля. Некоторые умения Ки можно сочетать с Ходьбой. Смотрите «Умения Ки» (стр.46).

Концентрация (*Focus Action*): Активная модель получает количество жетонов Ки, равное её показателю Ки.

Сложное Действие Сценария (*Complex Scenario Action*): Модель должна не быть в контакте или в ЗК вражеской модели и должна быть в контакте с целью сценария. Поверните Активную модель, чтобы она была направлена прямо на цель. Смотрите конкретный сценарий для эффекта.

ПРОВЕРКИ

Чтобы узнать, успешно ли действие модели и насколько успешно, часто требуется проведение проверки.

В «Бусидо» есть два типа проверок: Встречные и Испытательные. Оба типа включают в себя броски D6. Встречные выполняются обоими игроками друг против друга, а Испытания требуют делать бросок против Значения Испытания.

Если на кубике выпала натуральная единица (после перебросов), то он не может быть использован для расчёта проверки, он полностью удаляется из пула и не учитывается для разрешения ничьей. Если на всех кубиках выпали единицы, то конечный результат броска равен 0. Если модель не бросает ни одного кубика при проверке (в т. ч. все они удалены из-за выпавших единиц), конечный результат броска равен 0 независимо от модификаторов, таких как Парирование, Сопротивление и т.п.

Если значение показателя, используемого для Встречной или Испытательной проверки, равно нулю (по базе или из-за отрицательных модификаторов), игрок все равно бросает один кубик. Во Встречных проверках оба игрока получают по кубику к своему пулу, пока оба не получат хотя бы один кубик.

Например: *У Ву-Зан базовый пул ближнего боя равен 1. При обмене ударами Ву-Зан Измождён и имеет маркер Оглушения. Его текущий пул ближнего боя равен -1. У его оппонента Джина пул ближнего боя 3. Оба игрока получают 2 кубика, чтобы дать Ву-Зану один кубик, а его противнику - 5 кубиков.*

Помните, что Ки модели представлено двумя числами, показателем Ки и максимумом Ки. Для тестов применяется только показатель Ки.

Например: *Ханзо имеет показатель Ки, равный 2 и Максимальный предел Ки, равный 6, что на карточке его профиля отображено как 2/6. Когда Ханзо проходит тест, используя показатель Ки, его запас кубиков равен двум без учета любых модификаторов.*

При объявлении использования Умений Ки (включая Усиления Ки) во время любой проверки активная модель (или модель с Инициативой, если происходит Обмен ударами) выбирает и заявляет второй.

ПРОВЕДЕНИЕ ПЕРЕБРОСОВ (*CONDUCTING RE-ROLLS*)

Перебросы должны проводиться в следующем порядке, где Модель А - модель с инициативой или Активная, а Модель В - её противник:

1. Модель В выбирает для переброса любые из кубиков модели А. Затем модель В выбирает для переброса любые из своих кубиков.
2. Модель А выбирает для переброса любые из кубиков модели В. Затем модель А выбирает для переброса любые из своих кубиков.

ВСТРЕЧНЫЕ ПРОВЕРКИ (*OPPOSED TESTS*)

При этой разновидности проверки двум моделям требуется бросить число кубов, равное значениям используемых показателей. Например, для встречной проверки рукопашной вам надо бросить число кубов, равное вашему показателю Рукопашного боя. Встречные проверки отыгрываются в следующем порядке:

1. Модели рассчитывают свои пулы кубиков, решая, будут ли они использовать какие-либо способности, Умения Ки или Усиления Ки. Активный игрок объявляет вторым.
2. Затем оба игрока бросают свои кубики и проводят любые перебросы.
3. Оба игрока удаляют любые кубики со значением 1.
4. Модели применяют любые модификаторы к максимальному результату броска; каждый игрок затем выбирает до двух других брошенных кубиков, которые не были удалены, каждый из этих поддерживающих кубиков прибавляет +1 к наибольшему броску.
5. Затем сравниваются окончательные результаты, причем побеждает модель с наивысшим конечным результатом. Если одна модель победила, другая нет. Разница между окончательными результатами - это Уровень успеха (Success Level) проверки.

В случае равных окончательных результатов критерии используются в следующем порядке:

1. Игрок, бросивший наибольшее количество кубов (исключая 1), побеждает.
2. Активный игрок побеждает.

ПРОВЕРКИ-ИСПЫТАНИЯ (*CHALLENGE TESTS*)

Для этого необходимо бросить количество кубиков, равное названному показателю, то есть Испытание Ки (5), Испытание Движения (6). Число в скобках — это число, которое должно быть равным или превышенным по окончательному результату броска, и называется значением Испытания. Если показатель не указан, то Испытательная проверка проводится с использованием одного D6. Значение Испытания также может быть изменено, и может быть нулевым или отрицательным.

БРОСОК ИСПЫТАНИЯ (*ROLLING A CHALLENGE TEST*)

1. Рассчитайте пул кубиков модели, решив, будет ли она использовать какие-либо способности, Умения Ки или Усиления Ки.
2. Бросьте кубы и проведите любые перебросы.
3. Удалите все кубики со значением 1.
4. Примените любые модификаторы к наибольшему результату броска; Затем игрок выбирает до двух брошенных кубов, которые не были удалены, каждый из этих поддерживающих кубиков прибавляет +1 к наибольшему броску.
5. Окончательный результат затем сравнивается со значением Испытания; если результат равен или превышает значением Испытания, проверка считается успешной. Если проверка пройдена успешно и требует Уровня успеха, это разница между окончательным полученным результатом и значением Испытания.

ТИПЫ ПРОВЕРОК:

ПРОВЕРКИ РАЗМЕРА (*SIZE TESTS*)

Проверка размера - это проверка-Испытание, использующая Размер модели вместо показателя. Модель, проходящая проверку размера, бросает кубики, соответствующие её размеру, и добавляет модификаторы.

Размер	Число Кубов
Мелкие (*Tiny*) *(пример: крысы, собаки, дети, гоблины)*	1
Маленькие (*Small*) *(пример: большинство человеческих моделей)*	2
Средние (*Medium*) *(пример: буто, крупные тенгу, змеелюди)*	3
Большие (*Large*) *(пример: они)*	4
Огромные (*Huge*)	5

Свойство	Модификаторы
Сильный (*Strong*)	+1
Слабый (*Weak*)	-1
Рой (*Swarm*)	-1

ТАКТИЧЕСКИЕ ПРОВЕРКИ (*TACTICAL TESTS*)

Тактические проверки производятся в начале каждого хода и определяют, кто будет первым Активным игроком в этот ход. Оба игрока назначают модель для проведения Встречной проверки, используя один D6 (с применимыми модификаторами, такими как Тактик или Разведчик). Выигравший игрок решает, какой игрок будет первым активным игроком в ходу. Этот игрок также вторым заявляет об использовании эффектов во время начальной и конечной фаз до следующего Тактического броска. В случае ничьей после проверки количества кубов во время этого броска нет активного игрока, поэтому проверка должна быть выполнена заново.

ПРОВЕРКИ СТРАХА (*FEAR TESTS*)

Проверки Страха - это проверки-Испытания с использованием показателя Ки модели. Любые эффекты, действующие на Испытания Ки, также действуют на Испытания Страха.

Модели автоматически проходят проверки Страха со значением Испытания, равным или ниже, чем их свойство Страшный (X), но все равно должны пройти проверку Страха, значение Испытания выше, чем их свойство Страшный (X).

Проведите проверку Страха, когда:

1. Активная модель объявляет действие или эффект, который приводит её в контакт со Страшной вражеской моделью. Если активная модель не прошла проверку Страха, удалите один счетчик активации, независимо от объявленного действия (см. «Состояния моделей» стр.43), и её активация завершается. Она не получает состояние «Испугана».

Уточнение: согласно разъяснению авторов, тест кидается в момент прихода в контакт. То есть можно прийти к врагу, испугаться и завершить активацию, но враг уже будет завязан.(примечание переводчика)

2. Страшная активная модель объявляет действие, которое приводит её в контакт с вражеской моделью. Если вражеская модель не проходит проверку Страха, то она получает состояние «Испугана» (см. «Состояния моделей» стр.43).

Иные эффекты, приводящие к контакту со Страшной моделью, Проверки страха не вызывают.

СТРЕЛКОВЫЕ АТАКИ

Для выполнения стрелковой атаки модель должна иметь стрелковое оружие. Стрелковая атаки - это тип проверки-Испытания, и применяются обычные правила: во время Стрелковой атаки использование мгновенных и активных Умений Ки (и эффектов, которые можно использовать в качестве мгновенных) ограничено. Модель, выполняющая стрелковую атаку, может называться «Атакующей».

Чтобы провести стрелковую атаку, просто возьмите количество кубиков, равное показателю Стрельбы атакующей модели. Модель может использовать мгновенные Умения Ки, включая Усиления. Определите значение испытания на основе дистанции и всех соответствующих модификаторов. Проведите проверку как обычно. Вам нужно будет рассчитать уровень успеха, чтобы сделать бросок урона.

Если цель стрелковой атаки находится в контакте с дружественной моделью, перед проверкой урона требуется дополнительная проверка, определяющая, попали вы с свою цель или промахнулись и попали в дружественную модель.

Полная очередность действий для стрелковой атаки покрывает все возможности:

1.a) Если у модели есть несколько видов стрелкового оружия, выберите, какое из них она будет использовать для атаки.

б) Укажите целью вражескую модель.

c) Измерьте дистанцию до цели и сравните с диапазонами дальности оружия (см. «Карты профиля»). Если расстояние больше, чем у Дальней дистанции оружия, действие не удается, перейдите к шагу ~~7~~.

d) Игрок, контролирующий цель, может в этот момент назначить другую дружественную модель в качестве новой цели, если:

I. Любая линия видимости от атакующего к подставке исходной цели пересекает ЗК назначенной модели. Незначительная (*Insignificant*) модель не может быть назначена.

II. Назначенная модель способна провести линию видимости к активной модели и является легальной целью для стрелковой атаки.

III. Назначенная модель не Изнурена.

IV. Если модель была назначена и шаги I, II и III были выполнены, то назначенная модель становится целью.

e) Игроки заявляют об использовании любых умений Ки, свойств или уникальных эффектов любой моделью. Активный игрок объявляет вторым.

Отыграйте любые Умения Ки, свойства или эффекты в нужное время, в случае конфликта сначала отыграйте эффекты активного игрока.

f) Значение испытания для проверки стрелковой атаки рассчитывается на основе дистанции, а также любых применимых модификаторов.

g) На этом этапе, если у выбранного оружия есть свойство Боезапас, проверьте, есть ли у него жетоны Боезапаса; если нет, атака завершается - перейдите к шагу ~~7~~.

Если у оружия есть свойство Перезарядка, проверьте, есть ли у него маркеры Перезарядки. Если

это так, атака завершается - перейдите к шагу 7.

2. Активный игрок вычисляет пул кубов, используя показатель Стрельбы модели, после чего решает, будет ли он использовать что-либо из своих способностей, Умений Ки или Усиления Ки.

a) Активный игрок бросает свои кубы.

б) Активный игрок проводит любые перебросы.

c) Активный игрок затем выбирает самый большой кубик и до двух поддерживающих кубиков, которые не бросили 1, прибавляющих +1 к броску самого большому броску. Это дает окончательный результат проверки стрельбы.

3. Игрок сравнивает окончательный результат со значением испытания. Если атака прошла успешно, перейдите к шагу 4, если атака не удалась, перейдите к шагу 6.

4.а) Игроки объявляют об использовании любых Мгновенных или Активных умений Ки (Активный игрок объявляет последними).

б) Если цель была в контакте с вражеской моделью, теперь вы должны проверить, попали ли вы в правильную цель.

5. Активный игрок делает бросок урона по цели.

a) Любая модель может использовать мгновенные умения Ки на этом этапе.

6. Модель получает все маркеры перезарядки и удаляет жетоны боеприпасов (если требуется) из оружия на карточке профиля модели.

7. Дальняя атака теперь отыграна.

a) Срок действия любых усилений, используемых для этой атаки, истекает.

ЗНАЧЕНИЯ ПОРОГА СТРЕЛКОВОЙ АТАКИ

Дальность	Базовое значение порога
Ближняя (*Short*)	4
Средняя (*Medium*)	5
Дальняя (*Long*)	6

Эффект	Модификатор
Цель Мелкая (*Tiny*)	+1
Цель Малая (*Small*)	+0
Цель Средняя (*Medium*)	-1
Цель Большая (*Large*)	-2
Цель Огромная (*Huge*)	-3
Цель сбита с ног	-1
Цель Захвачена врасплох	-1
Цель в Укрытии	+2
Атакующая модель Бегала в этот ход	+1
Цель Бегала в этот ход	+1
Атакующая модель двигалась или будет двигаться в эту активацию	+1
Атакующая модель уже делала стрелковую атаку в этот ход	+1

Помните, что свойства, такие как «Жестокость», «Защита от стрельбы» и другие также могут модифицировать этот бросок.

Захвачен врасплох (*Surprised*)**:** модель Захвачена врасплох, если активная вражеская модель, которая начинала активацию не в контакте с ней, вне видимости, и оставалась вне видимости в ходе движения, приходит к ней в контакт или указывает её целью действия.

Захваченные врасплох модели не могут заявлять Умения Ки или Усиления Ки. Модели Захвачены врасплох только до конца текущего действия.

Укрытие (*Cover*)**:** модель получает преимущество Укрытия от вражеской

модели, если какая-либо Линия видимости от врага проходит через Скрывающий или Блокирующий элемент местности, который находится в пределах 1" от цели.

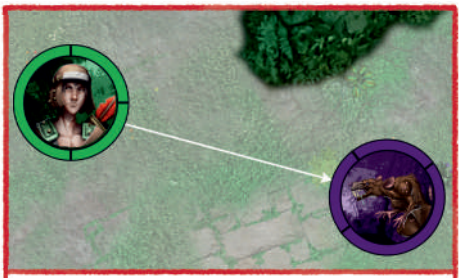
Пример: *Модель A имеет четкую линию видимости до модели B. Модель A не имеет прямой видимости до модели C, поскольку модель G имеет больший размер базы и блокирует LoS. Модель A имеет прямую видимость до модели D, но поскольку LoS проходит через Скрывающую местность, модель D получает укрытие. Прямая видимость от модели A до модели E будет полностью заблокирована стеной, но стена Маленькая и не блокирует LoS для модели E с Малой базой. Поэтому у модели E есть укрытие. Камень Большой, поэтому полностью блокирует LoS от модели A до модели F.*

УКАЗАНИЕ МОДЕЛИ В КОНТАКТЕ (TARGETING A MODEL IN BTB)

Если модель указывает цель в контакте с дружественной моделью, то на шаге 4b проведите Испытание Стрельбы (6) со следующими модификаторами.

Цель Мелкая (*Tiny*)	+1
Цель Средняя (*Medium*)	-1
Цель Большая (*Large*)	-2
Цель Огромная (*Huge*)	Автоматический Успех

Если проверка пройдена успешно, продолжайте в как обычно. Однако если проверка провалена, то цель сменяется на ближайшую дружественную модель в контакте с исходной целью и видимую атакующим, игнорируя все модели в контакте в отношении видимости. Стрельба продолжается по новой цели.



Пример стрелковой атаки: *Активный игрок активирует Тамоцу и объявляет действие стрелковой атаки. Дальность составляет 9 дюймов, это средняя дальность для лука Тамоцу, и ее базовое число испытания равно 5. Проверяя модификаторы, мы добавляем +1 к числу испытания за перемещение и +1, поскольку цель Мелкая, для окончательного числа испытания 7. У Тамоцу пул дальнего боя 3. Всего при броске 8 (6+1+1=8). Уровень успеха Тамоцу равен 1. Теперь сделайте бросок на урон по столбцу «Уровень успеха 1».*

РУКОПАШНЫЕ АТАКИ

Рукопашная атака - тип встречной проверки, и следует всем обычным правилам Мгновенных и Активных Умений Ки (и эффектов, применяющихся как мгновенные). Однако при обмене ударами две проверки проводятся одновременно, и каждая модель делает броски и применяет свойства для атаки и защиты.

Обмен ударами представляет поразительные столкновения конфликты между персонажами «Бусидо», использующими катаны, боевые искусства, когти и зубы, магические способности и другие необычные боевые приемы.

Пример: *Хиро участвует в обмене ударами, у него 4 куба рукопашной и он тратит 3 Ки, чтобы добавить еще один. Теперь у него есть 5 кубиков, и он должен разделить их на атаку и защиту. Он может выбрать положить все 5 в атаку, 4 в атаку и 1 в защиту, 3 в атаку и 2 в защиту или любую другую комбинацию на общую сумму 5 кубов.*

Обмен ударами обычно происходит как часть действия «Рукопашный бой», которое позволяет модели подойти в контакт, часто рукопашный бой объявляется, когда она уже в контакте с целью.

Оказавшись в контакте, поверните обе модели лицом друг к другу. Далее игроки могут объявить любые Мгновенные умения Ки, которые будут влиять на ближний бой, включая Усиления Ки, увеличивающие пул рукопашной. Защитник заявляет первым.

Далее игроки распределяют пулы кубиков. Взакрытую возьмите ваши кубики (у вас должны быть кубы двух цветов, для атаки и для защиты) и назначьте их так, чтобы их общее количество было равно равное вашему пулу рукопашного боя.

Вы также должны удалить кости из пула рукопашной, чтобы оплатить любую специальную атаку или защиту.

Как только оба игрока тайно распределили кубики, раскройте любую специальную способность и бросьте все кубы вместе. Все выпавшие единицы удаляются из проверок.

Уберите их в сторону, они не учитываются в обмене ударами.

Активная модель атакует первой. Возьмите значение наибольшего кубика атаки, а также до двух других кубов атаки в качестве вспомогательных, каждый из которых добавляет +1 к наибольшему значению.

Защитник делает то же самое со своими кубиками защиты, беря самый большой и добавляя +1 за каждый вспомогательный.

Если атакующий побеждает, разница между окончательными результатами является уровнем успешности атаки.

Специальные атаки или защиты применяются в зависимости от результата.

В то же время производится 2D6 бросок

Урона по таблице урона, чтобы определить повреждения от атаки. (См. «Бросок урона» стр.38)

Если защитник все еще способен совершить атаку, теперь защищающийся игрок может таким же образом рассчитывать свои кубики атаки и проверять защиту атакующего, чтобы узнать, нанес ли он также урон или использовал специальную атаку или защиту.

Как только Обмен ударами завершится, удалите по счетчику активации с обеих моделей.

Обратите внимание, это выглядит чрезвычайно сложно и охватывает все возможные сочетания способностей, умений Ки, специальных атак и защит и всевозможных других сложностей. Редко вам понадобится обратиться к этой полной таблице времени. После нескольких схваток вы обнаружите, что основы будут довольно легкими каждый раз.

ПРИМЕР РУКОПАШНОЙ АТАКИ (*EXAMPLE MELEE EXCHANGE*)

Масаэма Айя находится в BtB с Чиё. Она активируется и заявляет действие ближнего боя.

У Айи есть 3 кубика в ближнем бою, и она хочет попытаться нанести урон своему противнику. Она тайно выделяет 2 кубика на атаку и только 1 на защиту, полагаясь на свою броню.

Ни один из игроков не объявляет никаких навыков Ки. Чиё объявляет Защиту с уходом (*Sidestep Defence*), Айя не использует специальную атаку.

Айя берёт красные кубики для атаки и черные кубики с красными точками для защиты, а Чиё берёт зеленые кубики для атаки и черные кубики с зелеными точками для защиты.

Затем оба игрока одновременно делают броски.

У Айи в общей сложности 5 очков в атаке, а у Чио - 4 в защите. Айя получает успешный урон 1-го уровня.

У Чио в общей сложности 6 очков в атаке, а у Айи - 5 в защите, она также получает успешный урон 1-го уровня.

SUCCESS LEVEL

2D6	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7
3	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8
4	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
5	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
6	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
7	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
8	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
9	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
11	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
12	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13

Примените следующие шаги для выполнения обмена ударами:

1. Поверните обе модели лицом друг к другу.

2. Выберите, какое оружие будет использовано для ударов, неактивная модель заявляет первой. Это определит доступные свойства и специальные атаки и защиты.

3.a) Определите, какая модель обладает Инициативой. Модель с Инициативой - Атакующий, другая модель - Защитник. По умолчанию Инициативой обладает активная модель, но некоторые свойства и состояния могут изменить это. На всех последующих шагах любые не одновременные эффекты первым заявляет игрок, не игрок обладающий Инициативой. Независимо от Инициативы Активный Игрок и Активная Модель не меняются.

b) Оба игрока теперь могут использовать Мгновенные Умения Ки, чтобы изменить инициативу. Не активный игрок заявляет первым. Если инициатива была изменена, то активный игрок может также объявить Мгновенные Умения Ки, чтобы изменить инициативу.

c) Инициатива теперь установлена и не может быть изменена.

4. Оба игрока рассчитывают пул кубиков своей модели, используя значение показателя рукопашной, и применяют любые модификаторы. Затем они решают, будут ли использовать какие-либо способности, Умения Ки или Усиления Ки. Не-активный игрок заявляет всё это прежде активного игрока.

5. После того, как игроки вычислили свои пулы, они оба должны тайно решить, как распределить кубы между Атакой и Защитой. Если игроки используют специальную атаку или специальную защиту, то они должны тайно удалить количество кубиков из своего пула, равное стоимости специальной атаки или защиты (см. «Специальные атаки и защиты» стр.40).

Также включите использование любых эффектов, включая Мгновенные (или Активные для активного игрока) Умения Ки, которые изменяют стоимость Атаки или Защиты или добавляют дополнительные Атаки или Защиты. Распределение кубов и выбор специальных способностей - это закрытая информация, пока она не будет раскрыта одновременно.

Мы рекомендуем игрокам использовать стакан-кубомёт, положить кубики соответствующих цветов и, когда вы будете готовы, перевернуть стакан на стол, удерживая его на месте, чтобы кости не были видны. Когда оба игрока сделали это, вы можете убрать стаканы и увидеть кубики.

a) Потребуются кубики двух цветов; один цвет представляет Атаку, а другой Защиту. Например, модель с пулом ближнего боя, равным 3, может бросить 3 кубика атаки, или 2 кубика атаки и 1 кубик защиты, или 1 кубик атаки и 2 кубика защиты, или 3 кубика защиты.

6. Как только оба игрока распределили свои кубы:

a) Объявите об использовании любых эффектов, которые изменят стоимость Атаки или Защиты или добавят дополнительные Атаки или Защиты (Вы тайно решили использовать этих способности в Шаге 5).

b) Объявить одновременно, если используют ли они специальную атаку или защиту.

GCT производит набор специальных

карт атаки и защиты, просто кладете выбранную карту лицевой стороной вниз, и когда ваш противник сделал то же самое, они могут быть открыты одновременно. Важно использовать карту блефа, когда вы не используете специальных приемов, в противном случае оно сообщает противнику, когда вы это делаете!

c) Помните, что модель может использовать только одну специальную атаку или защиту, но не оба типа.

7.a) Если модели все еще находятся в контакте, оба игрока одновременно бросают все свои кубы, в противном случае действие рукопашной заканчивается, модель активная модель удаляет счетчик активации.

b) Выполните любые перебросы, затем удалите или добавьте кубы. Смотрите, например, свойства «Неблокируемый удар» (стр.58), «Непробиваемая защита» (стр.54).

8. Оба игрока рассчитывают свои итоговые результаты атаки и защиты, выбирая наибольший кубик каждого типа (защита и атака), после чего каждый игрок выбирает до двух кубов каждого типа (атака и защита), которые не равны единице. Каждый из этих вспомогательных кубов добавит +1 к броску.

Игроки применяют любые модификаторы от свойств и эффектов к наибольшему брошенному кубику, чтобы получить окончательные результаты атаки и защиты своей модели.

a) Помните, что если игрок не бросает кубики одного типа, то его окончательный результат этого типа равен 0. Если игрок не бросает кубики атаки, то на шаге 9 не производится бросок урона.

9. Если для Атаки не назначены кубики, любые Специальные Атаки не срабатывают.

Если кубики не назначены для защиты, никакие специальные защиты не срабатывают.

Любые кубы, которые равны единице, не учитываются при проверке, но все равно учитываются игроком, который выделил кости в соответствующем пуле.

10. Атакующий сравнивает свой окончательный результат Атаки с окончательным результатом Защиты, используя критерии ничьей, если необходимо. Примечание: при проверке, у какого игрока больше всего кубиков для критерия ничьей, подсчитайте кубы атаки и защиты вместе для каждого игрока

a) Если победил Атакующий, примените эффекты любых Специальных Атак, используемых Атакующим, и перейдите к шагу 11.

b) Если победил Защитник, примените любую Специальную Защиту, используемую Защитником.

Если в результате этого какая-либо модель удаляется со стола или защитник больше не в контакте с атакующим и не сбит с ног, перейдите к шагу 14, в противном случае перейдите к шагу 13.

11. Игроки заявляют об использовании любых Мгновенных (или Активных для активного игрока) Умений Ки для моделей, участвующих в обмене.

12. Атакующий делает бросок урона против Защитника и отыгрывает любые эффекты, вызванные уроном в ближнем бою. Если это приводит к тому, что Защитник будет удален со стола, либо больше не будет в контакте с Атакующим, либо будет Сбит с ног - перейдите к шагу 14.

13. Перейдите к шагу 10, Защитник становится Атакующим, если только он уже не был Атакующим в этом Обмене ударами.

14. Обмен ударами теперь отыгран, и обе модели удаляют по одному счетчику активации.

15. Срок действия любых Усилений, используемых для обмена ударами, истекает.

МОДИФИКАТОРЫ РУКОПАШНОЙ

Эффект	Модификатор
Модель Изнурена	-1
Поддержка	-1 за каждую поддерживающую модель
Модель сбита с ног, ослеплена, оглушена, испугана, обездвижена	- 1 за каждое состояние
Модель Бегала в этот ход	-1
Модель Захвачена врасплох	- 1
Модель заявила действие Встать	-1

ПОДДЕРЖКА В РУКОПАШНОЙ (*MELEE ASSIST*)

Модели при Обмене ударами имеют модификатор -1 за каждую дополнительную вражескую модель в контакте, кроме той, с которой в данный момент отыгрывают Обмен ударами, если только этот враг сам не находится в контакте с другой дружественной моделью.

Захвачен врасплох (*Surprised*)**:** модель Захвачена врасплох, если активная вражеская модель, которая начинала активацию не в контакте с ней, вне видимости, и оставалась вне видимости в ходе движения, приходит к ней в контакт или указывает её целью действия.

Захваченные врасплох модели не могут заявлять Умения Ки или Усиления Ки, всегда атакуют вторыми при Обмене ударами, не могут получать преимуществ от свойств или эффектов, влияющих на Инициативу, и получают модификатор -1 в рукопашной. Они по-прежнему могут заявлять специальные атаки и защиты. Модели Захвачены врасплох только до конца текущего действия.

ТАБЛИЦА РАНЕНИЙ

Уровень успеха показывает, с каким столбцом таблицы надо сверяться. Затем игрок делает бросок урона 2D6, добавляя к результату положительные или отрицательные модификаторы. Итоговая сумма определяет, какую строку использовать, чтобы найти количество ран, нанесенных атакой. 1 не являются провалами при броске урона. Конечный результат меньше 2 считается как 2. Конечный результат больше 12 считается как 12.

УРОВЕНЬ УСПЕХА (*SUCCESS LEVEL*)

2D6	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7
3	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8
4	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
5	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
6	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
7	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
8	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
9	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
11	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
12	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13

Пример: *При броске 2D6 на урон она получает 3 и 5, прибавляя ее Силу +1, мы видим в общей сложности 9.*

Сопоставив эти результаты с таблицей ранений, мы видим, что Ицунаги Ито получил 4 раны.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ

С фехтовальным мастерством самураев и мистическими боевыми искусствами монахов рукопашные схватки - это не просто удар по противнику. В Обмене ударами может быть использован широкий выбор различных способностей.

Это специальные способности, которые позволяют модели вызывать особый эффект, если она использует эту способность и успешно атакует или защищается. Если модель может выполнить одну из этих специальных атак / защит, она указывается на карточке профиля модели в разделе оружия (см. Карты профиля). Модель может использовать специальную атаку или защиту только в том случае, если использует оружие у которого та прописана.

Все специальные атаки и защиты имеют стоимость X после названия.

Пример: *Sidestep defence (1)*

Это количество кубиков, которое требуется удалить из пула рукопашной модели (см. «Обмен ударами»), если она решит использовать специальную атаку или защиту. Пул кубиков модели не может быть уменьшен до 0 за счет использования специальной атаки или защиты, и в этом случае игрок не может объявить эту специальную атаку или защиту.

Модель может выполнять только одну Специальную Атаку или Защиту на Обмен ударами.

Некоторые особые способности могут заставить модели двигаться в случае успеха. Все движения от Особых способностей игнорируют ЗК и контакт вражеской модели.

- Если в ходе специальной атаки или защиты модель будет перемещена за пределы игрового поля, она остановится, когда ее подставка коснется края стола.
- Если при перемещении от Slam Attack, Throw Attack или Throw Defense модель перемещается в контакт с другой моделью, то, в зависимости от размеров двух моделей, происходит одно из следующих действий:
  - Если модель в контакте имеет равный размер, движущаяся модель останавливается в точке, в которой она вошла в контакт, и обе модели становятся Сбитыми с ног.
  - Если модель в контакте имеет больший размер, движущаяся модель останавливается в точке, в которой она вошла в контакт, и становится Сбитой с ног.
  - Если модель в контакте имеет меньший размер, движущаяся модель продолжает свое движение и отталкивает модель, с которой она контактировала, непосредственно от точки контакта на расстояние, которое позволило бы движущейся модели продолжать свое движение без контакта с моделью. Обе модели становятся Сбитыми с ног.
  - Если при перемещении от Push Attack, Force Back Attack, Drag Defense или Push Defense модель перемещается в контакт к другой модели, то движущаяся модель останавливается в точке, в которой она вошла в контакт.

- Если элемент непроходимой местности будет препятствовать движению, то модель должна остановиться в точке контакта с элементом местности. Если это произошло из-за Slam Attack, Throw Attack или Throw Defense, модель также становится Сбитой с ног.

Для Стрелковых атак вы можете выбрать только доступные специальные атаки, так как они не включают кубики защиты. Просто удалите необходимое количество кубиков из пула атаки.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ АТАКИ (*SPECIAL ATTACKS*)

Комбинированная Атака (*Combo Attack*)**:** Если атака успешна, то после выполнения броска урона вычтите 2 из уровня успешности атаки. Если новый уровень успеха равен 0 или выше, сделайте еще один бросок урона против Защитника. Повторяйте этот процесс до тех пор, пока уровень успеха не станет меньше 0. Если уровень успеха исходной атаки был равен 0 или 1, после разрешения броска урона сделайте еще один бросок урона против Защитника на уровне успеха 0.

Примечание: Если у модели есть способности, которые срабатывают при нанесении урона, каждый бросок урона будет активировать эти способности отдельно.

Критическая атака (*Critical Attack*)**:** Если атака успешна, и значения кубиков в броске урона совпадают, удалите Защитника из игры.

Увлекающая атака (*Drag Attack*)**:** Если атака успешна, подвиньте Атакующего на 1" от Защитника, затем переместите Защитника на 1" прямо к Атакующему. Защитник не получает бросок урона.

Оттесняющая атака (*Forceback Attack*)**:** Если атака успешна, отодвиньте Защитника на 1" прямо от Атакующего, а затем переместите Атакующего на 1" прямо к Защитнику. Защитник получает половину урона от этой атаки.

ПРИМЕЧАНИЕ О ДИЗАЙНЕ: КРИТИЧЕСКАЯ АТАКА

Когда вы начинаете играть, она часто может показаться очень мощной и случайной, и... это действительно так!

Однако этот бросок трудно улучшить, а противодействовать просто: достаточно высокой защиты. В целом, многолетний опыт игры с критическими атаками показывает, что они не так плохи, как вы думаете, но, как и любое правило, убивающее модели, иногда могут разочаровывать.

Захват (*Grapple Attack*)**:** Если атака успешна, Защитник становится Удержанным. Поместите на Защитника маркер Удержания. Защитник не получает бросок урона от этой атаки, но не может атаковать во время этой рукопашной схватки.

Мощная атака (*Powerful Attack*)**:** Если атака успешна, атакующий получает дополнительно +3 к силе на бросок урона, вызванный этой атакой.

Отталкивающая атака (*Push Attack*)**:** Если атака успешна, отодвиньте Защитника прямо от этой модели, пока он не покинет ЗК этой модели. Защитник не получает бросок урона от этой атаки.

Атака с уходом (*Sidestep Attack*)**:** Если атака успешна, атакующий покидает контакт и затем отходит от Защитника, пока не покинет его ЗК, после чего его движение заканчивается. Атакующий не делает бросок урона.

Уточнение: не обязательно отходить прямо от врага. Можно и полезно уйти в сторону или даже забежать за спину. (Примечание переводчика)

Таран (*Slam Attack*)**:** Если атака успешна, Защитник перемещается на 3" прямо от атакующего, как минимум из его ЗК, и становится Сбитым с ног. Защитник получает половину ран от броска урона, вызванного этой атакой.

Оглушающая атака (*Stun Attack*)**:** Если атака успешна, Защитник получает Оглушение в дополнение к броску урона.

Сбивающая атака (*Sweep Attack*)**:** Если атака успешна, Защитник становится Сбитым с ног. Защитник получает половину ран от броска урона, вызванного этой атакой.

Бросок (*Throw Attack*)**:** Если атака успешна, Защитник передвигается на 2" по прямой и становится Сбитым с ног. Защитник получает половину ран от броска урона, вызванного этой атакой.

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА (*SPECIAL DEFENCES*)

Контратака (*Counterstrike Defense*)**:** Если защита успешна, и Атакующий распределил кубики в атаку, вычтите 2 из уровня успешности защиты. Если уровень успеха равен 0 или выше, сделайте бросок урона против Атакующего, используя измененный уровень успеха защиты.

Увлекающая защита (*Drag Defence*)**:** Если защита успешна, отодвиньте Защитника на 1" от Атакующего, затем переместите Атакующего прямо в контакт с Защитником.

Оттесняющая защита (*Forceback Defence*)**:** Если защита успешна, отодвиньте Атакующего на 1"прямо от Защитника, а затем переместите Защитника прямо к нему в контакт.

Отталкивающая защита (*Push Defence*)**:** Если защита успешна, отодвиньте Атакующего прямо от защитника, пока он не покинет ЗК.

Захват (*Grapple Defence*)**:** Если атака успешна, Защитник становится Удержанным. Поместите на Защитника маркер Удержания.

Защита с уходом (*Sidestep Defence*)**:** Если защита успешна, Защитник покидает контакт и затем отходит от Защитника, пока не покинет его ЗК, после чего его движение заканчивается.

Сбивающая защита (*Sweep Defence*)**:** Если защита успешна, то Атакующий становится Сбитым с ног.

Бросок (*Throw Defence*)**:** Если защита успешна, Атакующий передвигается на 2" прямо от Защитника, и становится Сбитым с ног.

УНИКАЛЬНЫЕ АТАКИ И ЗАЩИТЫ (*EXCEPTIONAL ATTACKS AND DEFENCES*)

Некоторые приемы известны только нескольким Мастерам меча или кулака. Некоторые из них подробно описаны на отдельных карточках профиля, несколько примеров приведены ниже.

Атака Костяной тюрьмы (*Ivory Prison Attack*)**:** если атака успешна, удалите из игры не-Незначительную, не-Бездушную цель, и выставьте вместо неё не-уникального Сбитого с ног Кайрая под вашим контролем.

Атака Гокусацу (*Gokusatsu Attack*)**:** Если эта атака успешна, удалите Защитника и Атакующего из игры. Если у вражеской модели также есть эта Исключительная Атака, то эта атака не влияет ни на одного из бойцов.

Орлиный полёт (*Eagle's Flight Defence*)**:** Если защита успешна, Защитник может переместиться на 3" после завершения Обмена ударами.

ОТТЕСНЯЮЩАЯ АТАКА (*FORCEBACK ATTACK*)

Акио (синий) - атакующая модель.
Защитник перемещается на 1 дюйм прямо от нападающего.
Затем нападающий перемещается прямо вперед в BtB с защитником.
После броска урона урон уменьшается вдвое (округляя в меньшую сторону).

ОТТАЛКИВАЮЩАЯ АТАКА (*PUSH ATTACK*)

Акио (синий) - атакующая модель.
Защитник отодвигается от атакующего до тех пор, пока он не покинет зону контроля атакующего.
Бросок на урон не делается.

АТАКА С УХОДОМ (*SIDESTEP ATTACK*)

Акио (синий) - атакующая модель.
Атакующий может отойти от защищающегося на любое расстояние, пока не покинет Зону контроля защищающегося.
Бросок на урон не делается.

ТАРАН (*SLAM ATTACK*)

Акио (синий) - атакующая модель.
Защитник перемещается на 3 дюйма прямо от атакующего и получает маркер Сбит с ног.
После броска урона урон уменьшается вдвое (округляя в меньшую сторону).

БРОСОК (*THROW ATTACK*)

Акио (синий) - атакующая модель.
Защитник перемещается на 2 дюйма от атакующего до точки в прямой видимости атакующего.
Атакующий может выбрать путь движения.
После броска урона урон уменьшается вдвое (округляя в меньшую сторону).

СОСТОЯНИЯ МОДЕЛЕЙ

Модель во время игры может войти в несколько различных состояний. Модель может находиться в нескольких состояниях одновременно. Маркеры должны быть размещены на модели или на её карточке профиля, чтобы четко указывать состояние модели противнику.

Берсерк (*Berserk*)**:** Пока у модели есть маркер Берсерка, она получает свойство Агрессивный. Когда модель получает маркер Берсерка, она получает маркер «Порывистый». Когда модель Берсерка активируется, проверяйте следующие шаги по порядку, пока один из них не будет применен:

1. Если эта модель находится в пределах досягаемости, она должна выбрать ближайшую вражескую модель и объявить действие Ближнего боя.
2. Если модель находится в пределах досягаемости и имеет два жетона активации, она должна объявить действие Нападение в ближайшую вражескую модель.
3. Эта модель поворачивается лицом к ближайшей вражеской модели и должна объявить действие Бег прямо к той модели, пробегая максимально возможное расстояние.
4. Если модель не может нацелиться или выбрать врага и не может объявить действие Бег, вместо этого она может выполнить любое действие.

Во время Завершающей фазы удалите все маркеры Берсерка из игры.

Кровотечение (*Bleed*)**:** В завершающую фазу удалите маркер Кровотечения с наибольшим значением; модель получает количество ран, равное значению удаленного маркера кровотечения. После этого, если модель все еще имеет три или более маркеров Кровотечения, повторите процесс, продолжая делать это, пока не останется только 2 маркера-.Если модель излечивает любую из отмеченных ран каким-либо образом, удалите с нее все маркеры Кровотечения.

Ослепление (*Blind*)**:** если у модели есть маркер Ослепления, она не может проводить линию видимости вне контакта и получает модификатор -1 кубик во время обмена ударами. Ослепленные модели не могут заявлять действия Бег или Нападение. В завершающую фазу удалите все маркеры Ослепления с каждой модели. Модели с Шестым чувством автоматически имеют Иммунитет [Ослепление].

Контроль (*Controlled*)**:** Контролируемая модель меняет принадлежность к отряду на количество действий, зависящее от количества маркеров Контроля на ней. Контролирующий игрок может заявить любое действие, которое обычно может выполнить модель, но он не может тратить или удалять Жетоны. Модель, однако, генерирует жетоны Ки.

За каждый счетчик активации, удаленный с модели, (или если модель участвует в обмене ударами без удаления счётчика активации) также удалите маркер Контроля. Если модель имеет только один маркер Контроля, она не может заявлять Сложные действия. Как только все маркеры Контроля будут удалены, модель вернется к исходному отряду. Если эффект накладывает дополнительные маркеры Контроля, вместо этого удалите один маркер за каждый маркера Контроля, добавляемый эффектом.

Смертный приговор (*Death Sentence*)**:** когда модель с маркером Смертного приговора становится целью Стрелковой атаки или участвует в Обмене ударами, вражеская модель получает +1 к Рукопашному бою, +1 к Стрельбе и +1 к броскам на урон. Этот бонус не зависит от того, имеет цель один или несколько маркеров Смертного приговора. Во время начальной фазы модель с маркером Смертного приговора может потратить 3 Ки, чтобы удалить с себя один маркер Смертного приговора.

Болезнь (*Diseased*)**:** В начальную фазу удалите маркер Болезни и счетчик активации.

Неузнаваемый (*Disguised*)**:** Пока модель имеет маркер Неузнаваемый (X), вражеские модели с показателем Ки, равным 1 или меньше, не могут указывать её целью или добровольно приходить в контакт с Неузнаваемой моделью.

Если вражеская модель имеет показатель Ки от 2 или выше, при выполнении Стрелковой атаки или Умения Ки против Неузнаваемой модели, как только определено, что атака или умение в пределах дальности действия, вражеская модель должна пройти проверку Испытание Ки (X). При попытке прийти в контакт определите, достаточно ли у модели движения, чтобы достичь контакта, и если это так, проведите проверку Испытание Ки (X).

Если проверка успешна, удалите маркер Неузнаваемости и выполните действие как обычно. В случае провала активация заканчивается прежде любого перемещения, и счетчик активации удаляется, как если бы действие завершилось. Если Неузнаваемая модель объявляет действие Рукопашной, Стрельбы, Нападения или Сценария или участвует в Обмене ударами, она удаляет маркер Неузнаваемости.

Пока модель Неузнаваема, вражеские модели могут игнорировать её ЗК.

Испуганный (*Frightened*)**:** эта модель получает свойство Защитный и модификатор -1 кубик к Рукопашному бою и Стрельбе. Она не может заявлять действия, которые могли бы привести её в контакт со Страшными вражескими моделями. Во время основной фазы Испуганные модели автоматически проваливают проверки Страха. Во время завершающей фазы модель должна повторно пройти проверку Страха с самым высоким значением Испытания после получения состояния Испуга, в случае успеха удалите все маркеры Испуга.

Удержан (*Held*)**:** Пока модель Удерживается, она приобретает свойство Защитный и не может заявлять какие-либо действия, кроме Выхода из боя, Умений Ки, применимых в рукопашной, или Вставания. Удерживаемая модель не может двигаться или быть перемещенной, кроме изменения направления, и получает -1 к Рукопашному бою. Удалите маркер Удержания, когда:

- Удерживаемая модель больше не находится в контакте с Удерживающей моделью.
- Удерживающая модель участвует в Обмене ударами с другой моделью.
- Удерживаемая модель успешно Вышла из боя с Удерживающей моделью.

Нематериальные и Проворные модели имеют Иммунитет [Удержание].

Обездвижен (*Immobilized*)**:** когда Обездвиженная модель объявляет Рукопашную, Бег, Нападение, Сценарий, Вставание, Лечение или любое действие, включающее движение (включая изменение направления), перед действием модель должна пройти проверку Размера (6).

В случае провала действие модели считается завершенным. В случае успеха модель удаляет все маркеры Обездвиживания и выполняет действие в обычном порядке.

Обездвиженная модель не может заявлять использование Специальных атак или Защит. Модель может заявить действие Ожидание, чтобы удалить все маркеры Обездвиженности. Вражеские модели в контакте с Обездвиженной моделью могут заявлять действия, как если бы они не были в контакте.

Если Обездвиженная модель перемещается каким-либо другим эффектом, удалите с нее все маркеры Обездвиживания.

Нематериальные модели имеют Иммунитет [Обездвиживание].

Порывистый (*Impetuous*)**:** пока любая модель в отряде имеет маркер Порывистый, никакие модели без такого маркера не могут активироваться. Удалите маркер Порывистый, когда модель тратит любое количество счетчиков активации после выполнения какого-либо действия.

В огне (*On fire*)**:** Во время завершающей фазы удалите маркер Огня с наибольшим значением, модель получает количество ран, равное значению удаленного маркера огня. Эти раны игнорируют свойство Живучий. После этого, если модель все еще имеет три или более маркеров огня, повторите процесс, продолжая, пока не останется только 2 маркера.

Модель с маркерами Огня или дружественная модель в контакте может выполнить действие Ожидание, чтобы удалить два маркера Огня из модели.

Отравлен (*Poisoned*)**:** Во время завершающей фазы удалите маркер Отравления с наибольшим значением, модель получает количество ран, равное значению удаленного маркера Отравления. После этого, если модель все еще имеет три или более маркеров Отравления, повторите процесс, продолжая, пока не останется только 2 маркера.

Сбит с ног (*Prone*)**:** если модель Сбита с ног, она получает штраф -1 к Рукопашному бою и не блокирует линию видимости.

Вражеские модели могут игнорировать её ЗК и могут не учитывать контакт с ней при заявлении или выполнении своих действий, что означает, что выбор действия не ограничивается контактом со Сбитой с ног моделью. Вражеские модели могут выбрать не считаться в контакте с ней во время Обмена ударами с другой моделью.

Сбитые с ног модели всегда атакуют вторыми при Обмене ударами, не могут пользоваться свойствами или эффектами, которые влияют на Инициативу, и не могут использовать специальные способности.

Единственное действие, которое Сбитая с ног модель может объявить - это Вставание.

Если Сбитая с ног модель начинает Обмен ударами, когда Встаёт, она получает модификатор -1 РБ, но на инициативу это не влияет.

Перезарядка (*Reloading*)**:** когда у модели есть маркеры Перезарядки, она не может использовать для стрельбы оружие со свойством Перезарядки. Модель может выполнить действие Ожидания для удаления 1 маркера Перезарядки.

Препятствие духа (*Spirit Block*)**:** если у модели есть маркер Препятствия духа, она не генерирует жетоны Ки на этапе генерации Ки. В конце шага генерации Ки удалите один маркер Препятствия духа с каждой модели с маркером.

Оглушен (*Stunned*)**:** если у модели есть маркер Оглушения, она получает модификатор -1 к Рукопашному бою и -1 к Стрельбе. Во время завершающей фазы удалите один маркер Оглушения с каждой модели с маркером. Модель может выполнить действие Ожидания для удаления всех маркеров Оглушения.

УМЕНИЯ КИ

Каждая модель может выполнять Умения Ки на своей карточке профиля. Умения Ки классифицируются несколькими способами, они объясняют какие-либо ограничения на использование Умения, сроки его использования, его тип и стоимость использования в жетонах Ки.

Все Умения имеют стоимость в жетонах Ки; эта стоимость должна быть потрачена на применение эффектов Умения. Если модель не имеет достаточного количества жетонов Ки, она может не объявить об использовании Умения. Стоимость Умения или Усиления не может быть уменьшена с помощью модификаторов ниже одного жетона Ки, но эффекты могут свести стоимость Умений к нулю, если это указано прямо. Стоимость Умения Ки может быть фиксированной либо переменной.

Не в контакте (*No BtB*)**:**
Все Умения Ки можно использовать в контакте с вражеской моделью, если у него нет этого значка

Не в движении (*No movement*)**:**
Модели, выполняющие простые и сложные действия Умений Ки, могут двигаться до своего показателя Движения в дюймах до или после выполнения Умения, если только у него нет этого значка.

Один раз за ход (*Once per turn*)**:**
Модель может использовать это Умение только один раз за ход. Когда это Умение используется, отметьте флажок на карточке профиля. Сотрите флажок в Завершающей фазе.

Один раз за игру (*Once per game*)**:**
Модель может использовать это Умение только один раз за игру. Когда это Умение используется, отметьте флажок на карточке профиля.

Когда можно использовать Умения Ки, зависит от его времени. Мгновенные и Активные Умения Ки не считаются действиями.

I Мгновенное (*Instant*)**:**

- Может использоваться в любое время, за исключением случаев Обмена ударами или Стрелковых атак, где время ограничено, как описано в разделах «Обмен ударами» и «Стрелковые атаки».
- Поскольку это не действие, его можно сочетать с простым или сложным действием, если модель является активной.

A Активное (*Active*)**:**

- Может использоваться в любое время, когда контролирующий игрок является активным игроком, даже если активна не эта модель, за исключением случаев Обмена ударами или Стрелковых атак, где время ограничено, как описано в разделах «Обмен ударами» и «Стрелковые атаки».
- Поскольку это не действие, его можно сочетать с простым или сложным действием, если модель является активной., или его можно использовать при активации другой модели.

За исключением случаев Обмена ударами или Стрелковых атак, если оба игрока хотят использовать Мгновенные или Активные Умения Ки, активный игрок действует первым.

Важно помнить, что Мгновенные и Активные Умения Ки, а также Усиления Ки не могут быть использованы для того, чтобы повлиять на уже брошенные кубики. Любые свойства или эффекты, которые могут повлиять на бросок, проверку или движение, должны быть объявлены, а любая стоимость уплачена до броска.

S Простое (*Simple*):

- Для использования Простого Умения Ки требуется, чтобы модель объявила действие Простое Умение Ки.
- Может использоваться только при активации модели.

C Сложное (*Complex*):

- Для использования Сложного Умения Ки требуется, чтобы модель объявила действие Сложное Умение Ки.
- Может использоваться только при активации модели.

Также Умения Ки далее классифицируются по тому, на кого они влияют:

Pe Личное (*Personal*): действует только на использующего Умение.

Ta Цель (*Target*) (X): Умение влияет на конкретную указанную модель. Цель должна быть в пределах X", в противном случае Умение терпит неудачу, и заплаченные за него жетоны теряются.

Au Аура (*Aura*): Умение влияет на область, которая может быть как установленной, так и переменной. Площадь, покрываемая Аурой, выражается как радиус на 360 градусов, измеренный от края подставки модели. Она распространяется через модели и элементы местности, если не указано обратного, и затрагивает все модели в области Ауры (см. Измерение расстояний). Модель-источник Ауры всегда считается в Ауре. Ауры сохраняются до Завершающей фазы или до тех пор, пока исходная модель не будет удалена из игры прежде Завершающей фазы.

Pu Импульс (*Pulse*): Умение влияет на область, которая может быть как установленной, так и переменной. Площадь, покрываемая Импульсом, выражается как радиус на 360 градусов, измеренный от края подставки модели. Он распространяется через модели и элементы местности, если не указано обратного, и затрагивает все модели в области Импульса. Модель-источник Импульса всегда считается в Импульсе. Импульс длится до конца текущей активации.

Sp Особое (*Special*): Это Умение неким образом особенное и более подробно описано на карточке профиля модели.

OKi Встречное (*Opposed Ki feat*): Умения с этим значком требуют Встречной проверки Ки с целью. Если проверка пройдена успешно, Умение вступает в силу.

Захвачен врасплох (*Surprised*): модель Захвачена врасплох, если активная вражеская модель, которая начинала активацию не в контакте с ней, вне видимости, и оставалась вне видимости в ходе движения, приходит к ней в контакт или указывает её целью действия. Захваченные врасплох модели не могут заявлять Умения Ки или Усиления Ки. Модели Захвачены врасплох только до конца текущего действия.

Пример: *Сакура указывает Кенко целью ее Умения Ки «Духовный Яд». Поскольку она начала активацию в его задней арке, и у Кенко не было к ней линии видимости, Кенко захвачен врасплох и не может использовать свое Усиление показателя Ки, чтобы защитить себя.*

УСИЛЕНИЯ ПОКАЗАТЕЛЕЙ
(*KI BOOSTS TO STATISTICS*)

Некоторые модели могут увеличить свои показатели путем траты жетонов Ки (смотрите «Карты профиля» стр.10) в основной фазе. Эти увеличения - **Мгновенные** I и **Личные** Pe Умения Ки.

Увеличение показателя длится до выполнения текущей проверки или движения. Каждое Усиление Ки считается отдельным Умением Ки.

СВОЙСТВА

Модели в «Бусидо» обычно имеют одно или несколько свойств. Некоторые свойства имеют значения X, Y или Ключевое слово в скобках после названия свойства. Это значение может быть положительным или отрицательным модификатором, диапазоном или Ключевым словом, на которое влияет свойство. Ключевое слово может быть почти любым: именем профиля, типом модели, свойством, типом проверки или состоянием. Когда текст точно соответствует Ключевому слову, он считается допустимым условием для игровых эффектов.

Если признак указан на карте без значения X или Y, то предполагается, что он равен 1 или 1". Другие свойства имеют ограничения, эти свойства применяются только при соблюдении ограничений.

Пример: **Сторонник [Ключевое слово] (X/Y")***: Дружественные (Ключевое слово) модели в Y" от него уменьшают стоимость своих Умений Ки на X. Это свойство изменяет стоимость на значение X, его дальность - значение Y", и оно влияет только на модели [Ключевое слово]. На карте Ашинага Тенага свойство это* **Сторонник [Селянин] (1/4")***, поэтому это свойство делает на 1 Ки дешевле стоимость для моделей Селян в 4".*

Пример: **Сильный [Рукопашная]** *применяет свойство Сильный только к броскам урона в рукопашной. Любые другие броски урона делаются без изменений.*

Некоторые свойства применяются только перед игрой, они окрашены в ***фиолетовый*** цвет.

Некоторые свойства являются свойствами оружия, применяются только тогда, когда оружие выбрано во время рукопашной или стрелковой атаки. Они окрашены в ***зеленый*** цвет.

Некоторые свойства могут быть указаны в качестве свойства модели или оружия, они будут соответствующим образом указаны на карте. Если свойство указано на оружии, оно рассматривается как свойство оружия и применяется только при выборе этого оружия.

Игроки не могут выбирать, используют ли они свойства, но могут выбирать, в каком порядке срабатывают свойства их собственной модели. Если не указано в их описании, свойства всегда считаются действующими.

Определенные игровые эффекты могут придать модели новое свойство. В некоторых случаях, когда оно не имеет численных значений, модель приобретает свойство, как указано; однако, это не суммируется с каким-либо имеющимся свойством. Эффекты, которые дают Свойство (X), не складываются, а выбирают только самое высокое значение.

Некоторые эффекты могут изменить значение свойства. Если модель уже имеет свойства, примените модификатор к численному значению. Если модель не имеет указанного свойства, она сначала получает свойства со значением 0, а затем применяет модификатор. Эффекты, которые дают Свойство (+X), складывают все значения вместе. Значения диапазона также могут быть изменены таким же образом. Свойства с отрицательными значениями всегда модифицируют имеющиеся свойства.

Пример: *Кума имеет броню (1). Если он получит Броню (2) от ближайшего Ками Вечной Земли, он будет использовать новое свойство, они не складываются. Кума теперь имеет Броню (2).*

Пример: *Наоко из клана Ито не имеет свойства Брони, но использует Мутацию, чтобы получить Броню (+1). Сначала она получает Броню (0), а затем применяет модификатор +1, дающий ей Броню (1).*

А

Знаток (*Adept*) **[Ключевое слово](X):** При выполнении проверок [Ключевое слово] эта модель может сохранить до X дополнительных Вспомогательных кубиков, помимо обычных 2, которые также добавляют +1 к наибольшему значению куба, чтобы получить окончательный результат.

Агрессивный (*Agressive*)**:** эта модель во время Обменов ударами обязана выделять для атаки по меньшей мере столько же кубиков, сколько для защиты. Если модель имеет свойства Агрессивный и Защитный, эффекты обоих отменяются.

Проворный (*Agile*)**:** Когда эта модель активируется, она может игнорировать вражеские модели в контакте при объявлении своего действия. Эта модель может выйти из контакта с вражескими моделями без необходимости выполнять действие Выход из боя. Если не объявляет Выход из боя, Умение Ки, применимое в рукопашной, Вставание или Рукопашный бой - она должна выйти из контакта со всеми вражескими моделями, с которыми находится в контакте. В том числе, она не может выполнять действие Сценария, оставаясь в контакте с врагом.

Эта модель также имеет Иммунитет [Удержание].

Одиночка (*Aloof*)**:** эта модель не может выполнять действия Сценария.

Боеприпасы (*Ammo*)**(X):** эта модель начинает игру с X жетонами Боеприпасов. Когда эта модель отыграет Стрелковую атаку, удалите жетон Боеприпасов. Если у этой модели нет жетонов Боеприпасов, она не может проводить дальние атаки этим оружием.

Броня (*Armour*)**(X):** Уменьшает результат бросков урона против этой модели на X.

Ассасин (*Assassin*)**:** Если эта модель Захватила врага врасплох, она может бросить три кубика на бросок урона от атаки, и выбрать два, игнорируя свойства Слабы и Сильный.

(прим. переводчика: да, первая часть дословно дублирует Surprise, чтобы это свойство работало против целей, иммунных к Surprise.)

Бдительный (*Aware*)**:** Зона видимости этой модели распространяется на 360 градусов вокруг её базы.

В

Банзай! (*Banzai!*)**:** Эта модель может выполнять Действие Нападение как базовое простое действие, а не сложное.

Одинокой медведь (Bear Stands Alone)**:** пока в пределах 3" от этой модели нет дружественных моделей, она получает Упорство (+1).

Сторонник (*Believer*) **[Ключевое слово] (X/Y"):** Дружественные модели [Ключевое слово] в пределах Y" от этой модели снижают стоимость своих умений Ки на X. X не может быть меньше 0.

Кровотечение (*Bleed*)**(X/Y):** Каждый раз, когда эта модель рукопашной или стрелковой атакой наносит урон не-Бездушной вражеской модели, цель получает X маркеров кровотечения Y. Если эта модель имеет несколько источников свойства Кровотечение, она

может единовременно использовать только один.

Кровь Орочи (*Blood of Orochi*)**(X):** Эта модель создаёт X жетонов «Кровь Орочи». Во время начальной фазы поместите в пул все жетоны «Кровь Орочи», созданные дружественными моделями. Выберите любое количество дружественных моделей Ито. Каждая выбранная модель может получить до 2 жетонов «Кровь Орочи» из пула.

Оружие моделей с жетоном «Кровь Орочи» получает Яд (1/Y), где Y - количество жетонов на этой модели.

Удалите все жетоны «Кровь Орочи» в завершающую фазу.

Телохранитель (*Bodyguard*)**[Ключевое слово] (X"):** Если вражеская модель объявляет действие, которое перемещает её в контакт с дружественной моделью [Ключевое слово], или указывает дружественную модель [Ключевое слово] целью стрелковой атаки, эта модель может поменяться местами с той дружественной моделью прежде начала действия, если выполняются следующие условия:

- дружественная модель находится в пределах X" и в зоне видимости
- дружественная модель не была в контакте с вражеской моделью в начале активации
- эта модель не в контакте с вражеской моделью
- эта модель не изнурена и не сбита с ног
- если у вражеской модели есть свойство Страх, телохранитель должен пройти проверку на страх
- обе меняющиеся местами модели могут уместиться в пространстве, занимаемом другой моделью на столе, без перемещения любых иных моделей.
- если телохранитель замещает модель большего размера, ваш противник размещает телохранителя в любом месте области, покрытой большей базой, после чего вы выбираете направление.

Затем отыгрывается действие противника, и эта модель объявляется целью.

Если у этой модели есть свойство Страх, вражеская модель должна пройти проверку на страх, как если бы эта модель была первоначальной целью.

Как только заявлено применение свойства Телохранитель, если на этой модели есть маркер Неузнаваемый (Disguised), немедленно удалите этот маркер.

Пример: *Модель A имеет свойство Телохранитель.*
Модель B объявляет действие дальней атаки.
Если целью является модель C, то модель A может использовать «Телохранитель».
Если целью является модель D, то она не может использовать «Телохранитель», так как модель A не имеет прямой видимости к модели D, поскольку та не находится в ее арке.
Модель E не входит в зону действия «Телохранитель».
Если целью является модель F, она не может использовать «Телохранитель», поскольку модель F находится в BtB с моделью G.

Пинок (*Booted*)**:** когда эта модель выставляется из флангового обхода, она может немедленно совершить Ходьбу.

Храбрость (*Bravery*)**:** эта модель может

перебросить проваленную проверку на Страх. Каждая проверка может быть переброшена только один раз. Если модель с Храбростью приобретает свойство Трусливый, считается, что у нее нет ни одного свойства. Если модель с Храбростью выполняет проверку на Страх против модели со свойством Ужас, эффекты обоих отменяются.

Жестокий (*Brutal*)**(X):** при Обмене ударами эта модель добавляет X к результату при расчете окончательного результата атаки, если она выделяет кубики для атаки. При стрельбе эта модель добавляет X к результату при расчете окончательного результата стрелковой атаки.

C

Маскировка (*Camouflage*)**(X"):** в начале активации вражеской модели если эта модель получает эффект от укрытия, вражеская модель не может указывать её целью или входить а контакт, если в начале активации не находилась в пределах X".

Пример: *Модель A имеет свойство «Маскировка» (2").*

Модель B начинает более чем в 2" от модели A и поэтому не может указывать Целью модель A, даже если приходит в 2" к ней.

Модель C находится в пределах 2", поэтому можно указать Целью модель A.

Модель D более чем на 2" удалена от модели A, но модель A не имеет укрытия от модели D, поэтому модель D может выбрать целью модель A.

Кавалерия (*Cavalry*)**(X"):** до или после того, как эта модель выполнит какое-либо действие, она может пройти X". Эта модель может заявить действие Сценария, не находясь в контакте с Целью сценария, и переместиться в контакт за счёт данного правила.

Канал (*Channel*)**(X/Y"):** один раз за ход во время активации этой модели она может удалить до X своих жетонов Ки. Затем контролирующий игрок выбирает любую дружественную модель (модели) в пределах Y", чтобы распределить эти жетоны Ки.

Цепное оружие (*Chain Weapon*)**(X):** при использовании этого оружия модели, участвующие в обмене ударами против этой модели, уменьшают своё свойство Парирование на X до минимума 0, и теряют правило Щит.

Бонус нападения (*Charging Bonus*) **[Bonus]:** когда эта модель выполняет действие Нападение, она получает бонус в скобках до конца своей текущей активации. Если бонус является свойством оружия, то он распространяется на все действующее оружие. Это свойство также может быть свойством оружия, в этом случае бонус применяется только при выборе этого оружия.

Движение по воздуху (*Cloudwalk*)**:** при движении эта модель игнорирует элементы местности, другие модели и зоны контроля; она может закончить движение во вражеской ЗК. Это не позволяет модели выйти из ближнего боя, если у нее также нет свойства Проворный (Agile).

Команда (*Command*) **[Ключевое слово] (X/Y"):** эта модель может объявлять Простое действие «Команда»: : Модель назначает и активирует до X других не Изнуренных дружественных [Ключевое слово] моделей в пределах Y дюймов. Каждая из этих моделей выполняет простое базовое действие. Порядок, в котором активируются

модели, выбирается конролирующим эту модель, после того как каждое действие отыграно, удалите счетчик активации с активной модели. Если выбрана модель со свойством Группа, вы должны выбрать все модели на этой карточке профиля; в противном случае, вы не можете отдавать Команду ни одной из этих моделей.

Конструкция (*Construct*)**:** эта модель обеспечивает укрытие, как если бы была элементом местности.

Скоординированная атака (*Coordinated Attack*) **[Ключевое слово]:** Если эта модель участвует в Обмене ударами, а одна или несколько дружественных [Ключевое слово] моделей также находятся в контакте с целью, эта модель получает +1 к Рукопашному бою.

Трусливый (*Cowardly*)**:** эта модель обязана перебрасывать успешные проверки на Страх. Каждая проверка может быть переброшена только один раз. Если модель с Трусостью приобретает свойство Храбрость, считается, что у нее нет ни одного свойства.

Отвага (*Courage*)**(X):** при проверке на Страх измените результат на X.

Культист (*Cultist*)**(X):** Когда эта модель активируется, она может нанести до X ран любой дружественной модели (моделям), включая себя, которые имеют это свойство, не более её значения X. Модель не может получить больше ран, чем не отмеченных клеток. Эта модель получает жетоны Ки, равные количеству нанесенных ран. Модель не может получить за ход больше ран от этого свойства, чем её значение X свойства Культист. Эти раны игнорируют Живучесть.

D

Оборонительный (*Defensive*)**:** эта модель обязана выделять как минимум столько кубиков для защиты, сколько для атаки во время Обмена ударами. Если модель имеет свойства Оборонительный и Агрессивный, эффекты обоих отменяются.

Неузнаваемый (*Disguise*)**(X):** эта модель начинает игру с маркером Неузнаваемый (X).

Болезнь (*Disease*)**(X):** модели, поврежденные этой моделью, получают X маркеров Болезни.

Нарушение потока (*Disturb Flow*) **(X/Y"):** вражеские модели в пределах Y" от этой модели должны тратить X дополнительных жетонов Ki, чтобы выполнить Уменя Ки. В области действия нескольких вражеских моделей с этим свойством используется только самое высокое значение X.

Уклонение (*Dodge*)**(X):** во время Обмена ударами эта модель может выбрать перебросить до X кубов атаки противника. Каждый кубик может быть переброшен только один раз за эту способность.

Зловещий (*Dread*)**(X):** Модели, проходящие проверку на Страх от этой модели, уменьшают свой показатель Ки на X. Это не может уменьшить количество бросаемых кубиков ниже 1. Вражеские модели со значением Страха, равным или превышающем значение страха этой модели, не проходят автоматически проверки на Страх по этой модели.

Крепкий (*Durable*)**:** если эта модель получает более одной раны, она получит только одну рану. Это свойство срабатывает после свойства Живучий.

E

Выносливость (*Endurance*)**:** эта модель не получает штрафа в рукопашной за Изнуренность.

Опутывание (*Entangling*)**:** Успешные атаки этим оружием не наносят урона, но приводят к Обездвиживанию цели.

Неуловимый (*Evasive*)**:** эта модель игнорирует зоны контроля вражеских моделей во время своего движения.

F

Страх (*Fear*)**(X):** Когда модель проходит проверку на Страх против этой модели, X - значение Испытания для проверки. Модели автоматически проходят проверки на Страх со значением Испытания, равным или ниже, чем их собственный Страх (X), но все равно должны пройти проверку, если значение Испытания выше, чем их свойство Страх (X).

Бесстрашный (*Fearless*)**:** эта модель автоматически проходитпроверки на Страх и имеет Иммунитет [Испуг].

Финт (*Feint*)**(X):** При Обмене ударами эта модель может выбрать перебросить до X кубов защиты противника. Каждый кубик может быть переброшен только один раз за эту способность.

Огонь (*Fire*)**(X/Y):** Каждый раз, когда эта модель наносит раны с помощью этого оружия, цель получает X маркеров Огня Y. Если эта модель имеет несколько источников свойства Огонь, она может единовременно использовать только один.

Фланговый обход (*Flank*)**:** При выставлении этой модели контролирующий игрок должен выбрать, будет ли эта модель использовать фланговый обход или нет. Если игрок решит не использовать, эта модель выставляется как обычно.

Если игрок решит использовать фланговый обход, то модель остается «В другом месте», и вместо этого перед игрой владелец делает заметку о том, какой ход и с какого края стола придёт модель: ***это закрытая информация***. Это должен быть 2, 3 или 4 ход. В начальную фазу хода раскройте это число и выставьте модель в любом месте вдоль выбранного края, но не в зоне расстановки противника.

Если модель получает Фланговый обход в течение игры или удаляется и возвращается в игру, используя правила Флангового обхода, вы сразу же отмечаете любой ход (не только 2, 3 или 4) и край этой модели, когда она удалена из игры: ***это закрытая информация***. Модели генерируют два счетчика активации, когда они выставлены с фланга.

Удача (*Fortune*)**:** Во время генерации Ки, контролирующий игрок может подбросить монету, загадав орла или решку. При успехе удвойте количество полученных жетонов Ки; если нет, то эта модель вовсе не получает жетонов Ки.

G

Группа (*Group*)**:** Все модели, представленные этой карточкой профиля, активируются в одной активации. Каждая модель на этой карточке профиля выполняет любое движение до выполнения любых Обменов ударами. Обмены ударами затем отыгрываются в порядке, выбранном контролирующим игроком.

Уточнение: если цель Рукопашной атаки моделей, активировавшихся группой, Захвачена врасплох, это состояние завершается после завершения Обмена ударами с моделью, вызвавшей это состояние.

H

Ненависть (*Hatred*) **[Ключевое слово]:** эта модель не может быть включена в отряд, который включает в себя модели [Ключевое слово].

Лечение (*Heal*)**(X):** эта модель может объявить простое действие Лечение и прийти в контакт к другой не-Бездушной модели, перемещаясь на свой показатель Движения. Если в конце своего движения она находится в контакте с выбранной моделью, то Лечит X отмеченных ран выбранной модели. Эта модель может выбрать Лечить себя, в таком случае она не может двигаться. X не может быть меньше 0.

Огромный (*Huge*)**:** эта модель огромного размера. Стрелковые атаки по этой цели получают -3 к значению Испытания.

I

Иммунитет (*Immune*) **[Ключевое слово]:** эта модель не может получать маркеры [Ключевое слово]. Если модель получает свойство Иммунитета, немедленно удалите все маркеры [Ключевое слово].

Недвижимый (*Immovable*)**:** эта модель не может быть двигаться или размещаться, кроме выполнения действий Рукопашного боя, Выхода из боя, Ходьбы, Бега или Нападения или использования правила на дружественной карте. Эта модель не может быть Сбита с ног. Эта модель не поворачивается в начале Обмена ударами или при выполнении действия Сценария.

Непробиваемая защита (*Impenetrable Defence*)**:** при Обмене ударами с этой моделью вражеская модель должна удалить наибольший кубик атаки, прежде чем будет рассчитан окончательный результат атаки.

Порывистый (*Impetuous*)**(X):** Если эта модель на поле битвы в начальной фазе, она получает X маркеров «Порывистый». Пока у этой модели есть маркеры «Порывистый», она имеет свойство Бесстрашие.

Упорный (*Indomitable*)**(X):** эта модель игнорирует X поддерживающих вражеских моделей в контакте в отношении штрафа в рукопашной.

Незначительный (*Insignificant*)**:** эта модель:

- Не может оказывать Поддержку в рукопашной.
- Не может выполнять простые или сложные действия Сценария.
- Её ЗК можно игнорировать в любое время. Нахождение в контакте с такой моделью НЕ игнорируется.
- Не может перехватывать стрелковые атаки.

Нематериальный (*Intangible*)**:** эта модель игнорирует зоны контроля, другие модели и элементы местности во время движения и игнорирует нахождение в контакте при объявлении действий; она может свободно выходить из контакта. Она не может закончить движение в области занятой Непроходимой местностью или другой моделью. Эта модель также имеет Иммунитет [Удержание, Обездвиживание].

Запугивание (*Intimidate*)**:** Во время Начальной фазы эта модель может указать вражескую модель в 8". Выполните встречную проверку Ки против цели. Если эта модель побеждает, цель получает Трусость, теряет Агрессивность и не может выбирать или указывать эту модель целью Рукопашной, Нападения или Стрельбы до Завершающей фазы.

J

Подскок (*Jump Up*)**:** в начале активации этой модели, но до того, как объявлено ее действие, вы можете удалить с неё любые маркеры «Сбит с ног».

K

Ками (*Kami*)**:** При выставлении эта модель получает жетоны Ки, равные ее максимальному Ки. Когда эта модель получает раны, вместо этого удалите равное количество жетонов Ки. Для эффектов, из-за которых на модели будут отмечаться раны, ками считает свои жетоны Ки, как если бы они были неотмеченными клетками ран. Каждая Ки ниже максимального значения считается как одна отмеченная клетка раны. Если у этой модели нет жетонов Ки, она удаляется из игры. Эта модель не может получать жетоны Ки за свойство Канал. Эта модель не может удалять жетоны Ки за свойство Пиявка. Эта модель имеет Иммунитет (Яд, Огонь, Кровотечение, Болезнь) и не может быть излечена. Модель Ками не может использовать навык Ки, если

трата жетонов Ки приведет к потере всех оставшихся жетонов Ки.

Ката (*Kata*)**:** При броске Обмена ударами эта модель может использовать 1 на своих кубиках как значение 1, а не 0. Кубы не удаляются, и каждый может быть использован в качестве вспомогательного и для критериев ничьей.

Препятствие Ки (*Ki Block*)**:** Когда эта модель наносит раны этим оружием, цель получает один маркер Препятствия духа.

Последний рубеж (*Last Stand*)**:** если эта модель уменьшена до 0 ран, она все еще может быть активирована до конца хода и не будет удалена из игры. Эта модель не может восстанавливать раны с помощью каких-либо игровых эффектов или свойств после того, как ее раны были уменьшены до 0. Во время Завершающей фазы модель удаляется из игры.

Лидерство (*Leadership*) **[Ключевое слово] (X/Y"):** дружественные модели [Ключевое слово] в пределах Y" добавляют X к наибольшему значению кубика при прохождении проверки на Страх. Если в дальности от нескольких моделей с Лидерством, используйте только самое высокое значение X.

Пиявка (*Leech*)**(X/Y"):** один раз за ход во время активации этой модели она может удалить до X жетонов Ки с любой дружественной модели (моделей) в пределах Y" и добавить их себе. Это не может привести к превышению максимального значения Ки.

Легкое (*Light Weight*)**:** эта модель не получает модификатор за движение при Стрельбе из этого оружия.

Лёгкая поступь (*Lightfooted*)**:** при движении эта модель считает труднопроходимые элементы местности как нормальные. Если модель с этим свойством получает свойство Неустойчивый, она считается не имеющей ни одного свойства.

Молниеносные рефлексы (*Lightning Reflexes*)**:** эта модель всегда атакует первой в Обмене ударами. Модели с этим свойством получают инициативу против моделей с Длинным оружием. Если обе модели в Обмене ударами имеют это свойство, то ни одна из них не получает выгоды.

M

Мантра (*Mantra*)**:** Выполняя встречную проверку Ки, эта модель может использовать 1 на своих кубиках как значение 1, а не 0. Кубы не удаляются, и каждый может быть использован в качестве вспомогательного и для критериев ничьей.

Мужество (*Mettle*)**(X):** Когда эта модель не активная, при встречной проверке Ки атакующий должен удалить X наибольших кубиков, прежде чем будет рассчитан окончательный результат.

O

Ярость они (*Oni Rage*)**:** когда эта модель имеет состояние Берсерк, она получает Живучесть (+1). В фазе начала хода эта модель на поле боя может получить состояние Берсерк. Если она делает это, получает 2 жетона Ки.

Приказ (*Order*) **[Ключевое слово] (X/Y"):** эта модель может объявлить сложное действие «Приказ» B/LB: эта модель немедленно назначает X других дружественных [Ключевое слово] моделей в пределах Y". Эти модели получают по одному счетчику активации.

Ошеломление (*Overwhelm*)**(X):** Когда эта модель активная, при встречной проверке Ки вражеская модель должна удалить X наибольших кубиков, прежде чем будет рассчитан окончательный результат.

P

Стая (*Pack*)**(X/Y"):** Когда эта модель активируется, вы также можете выбрать до X не Изнуренных дружественных моделей со свойством Стая в пределах

Y", чтобы также активировать. Эта модель и каждая выбранная модель обязаны объявлять действия Рукопашной, Стрельбы или Нападения против одной и той же цели. Каждая модель выполняет любое движение до того, как будут выполнены Обмены ударами. Обмены ударами затем выполняются в порядке, выбранном контролирующим игроком.

Парирование (*Parry*)**(X):** эта модель добавляет X к результату защиты при Обмене ударами.

Бронебойность (*Pierce*)**(X):** Когда эта модель успешно атакует этим оружием, уменьшите свойство Броня вражеской модели на X до минимума 0.

Яд (*Poison*)**(X/Y):** Каждый раз, когда эта модель наносит не-Бездушной модели раны в результате рукопашной или стрелковой атаки этим оружием, цель получает X маркеров Яд Y. Если эта модель имеет несколько источников свойства Яд, она может единовременно использовать только один.

Оберегаемый (*Protected*) **[Ключевое слово](X"):** прежде чем эта модель получит бросок на урон в результате успешной рукопашной или стрелковой атаки, вы можете удалить из игры дружественную модель [Ключевое слово] в пределах X" и не получить бросок на урон.

Мастерство (*Prowess*) **[Ключевое слово](X):** во время теста [Ключевое слово] модель может перебросить до X своих кубиков. Из-за этого свойства она может перебрасывать каждый кубик только один раз. Ключевые слова [Атака] и [Защита] относятся к Обмену ударами, но другие не ограничены.

R

Защита от стрельбы (*Ranged Defense*) **(X):** модель, выполняющая Стрелковую атаку против этой модели, изменяет значение Испытания на X.

Быстрая стрельба (*Rapid Fire*)**(X):** когда эта модель объявляет действие Стрелковой атаки, она может выполнить до X стрелковых атак во время активации. Эти стрелковые атаки могут указывать разные цели и выполняются в порядке, выбранном контролирующим игроком. Каждая атака может использовать различное оружие. Удалите только один счетчик активации, независимо от количества атак.

Длинное (*Reach*)**:** при использовании этого оружия оно даёт этой модели Инициативу на 3-м шаге Обмена ударами, при условии, что модель не была в контакте с врагом или другой вражеской моделью в начале текущей активации. Если обе модели имеют это свойство, преимущества не получит ни одна из них.

Регенерация (*Regenerate*)**(X):** эта модель лечит X ран во время Завершающей фазы.

Перезарядка (*Reload*)**(X):** когда эта модель выполняет Стрелковую атаку этим оружием, она получает X маркеров Перезарядки.

Сопротивление (*Resistance*)**(X):** эта модель изменяет результат на X, когда участвует во встречной проверке Ки и не является активной моделью.

Воскрешение (*Rise*)**(X):** когда эта модель уменьшена до 0 ран, немедленно проведите проверку со значением испытания X. В случае успеха модель излечивает все раны и становится Сбитой с ног. При провале удалите модель из игры как обычно. Модели не могут использовать это свойство, если их последнее ранение было вызвано состоянием Огня в Завершающей фазе.

S

Самопожертвование (*Sacrifice*) **[Ключевое слово](X”):** если эта модель не Изнурена или не в контакте с врагом,

а дружественная модель [Ключевое слово] в пределах X" была успешно атакована, контролирующий игрок может выбрать удалить эту модель из игры, чтобы отменить бросок урона против дружественной модели.

Разведчик (*Scout*)**(X/Y"):** эта модель может быть выставлена после обычной расстановки обоих игроков и может выставляться в любом месте в пределах Y" от обычной зоны расстановки контролирующего игрока. Если отряд содержит одну или несколько моделей Разведчиков, игрок добавляет самое высокое значение X к результату Тактического броска, чтобы решить, какой игрок выставляется первым. Если у обоих игроков есть модели Разведчиков, то победитель Тактического броска выставляет свои модели Разведчиков вторым.

Острое (*Sharp*)**(X):** эта модель уменьшает свойство Живучесть вражеской модели на X до минимума 0, когда успешно атакует этим оружием.

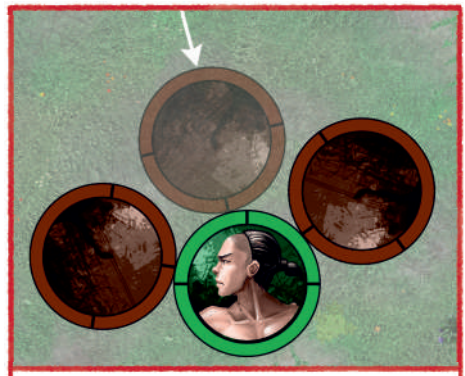
Шестое чувство (*Sixth Sense*)**:** модели с этим свойством никогда не считаются Захваченными врасплох, игнорируют свойство Маскировка и обладают Иммунитетом [Ослепление].

Медленный (*Slow*)**:** эта модель может не объявлять действия Бег и Нападение. Во время Обмена ударами эта модель проигрывает Инициативу, даже если будет активной моделью. Если у этой модели есть Молниеносные рефлексы, Длинное оружие или оба, тогда она игнорирует эти свойства и Медленность на время Обмена ударами.

Бездушный (*Soulless*)**:** эта модель автоматически успешно проходит все проверки Страха и имеет Иммунитет [Испуг, Отравление, Кровотечение]. Эта модель также автоматически успешно проходит все проверки Ки, когда она не Активная.

Распределенная атака (*Split Attack*)**:** когда эта модель объявляет действие Рукопашный бой или Нападение, она может прийти в контакт с двумя или более вражескими моделями и игнорировать их ЗК, пока она движется к точке, где она находится в контакте с обоими.

После перемещения, если она находится в контакте с двумя или более вражескими моделями, игрок может выполнить Обмен ударами с двумя или более из этих моделей. Эта модель имеет штраф -1 кубик за каждый дополнительный Обмен ударами, она будет активной во всех Обменах ударами. Выполните их в порядке по выбору контролирующего игрока (чтобы модель оставалась лицом к вражеской модели, с которой она сражалась последней). Удалите только один счетчик активации с этой модели после последнего Обмена ударами.



Пример: *у Кенко есть Распределенная атака, если он приходит в ближний бой с двумя моделями и выполняет Обмен ударами против обеих, он получает штраф -1 в обоих Обменах. На следующий ход третья вражеская модель приходит в контакт с Кенко. Если Кенко сделает Распределенную атаку против всех трех моделей, он получит штраф -2 куба на всех трех Обменах ударами.*

Дух (*Spirit*)**(X):** эта модель изменяет свой показатель Ки на X при выполнении испытаний Ки или когда указывает

целью Неузнаваемую модель либо собирается прийти к ней в контакт. Этот эффект применяется после использования Усиления Ки, и может превысить удвоенное базовое значение Ки.

Стойкий (*Steadfast*)**:** эта модель может свободно распределять кубы в Обменах ударами при Испуге. Если эта модель объявляет действие, которое приведет её в контакт BtB со Страшной моделью, и не проходит проверку на Страх, она должна продолжить действие и становится Испуганной. Когда Испугана, эта модель всё ещё может заявлять действия и входить в контакт со Страшными моделями.

Стратегия (*Strategy*) **[Бонус]:** всякий раз, когда вы выигрываете Тактический бросок, эта модель получает бонус в скобках.

Сильный (*Strong*)**:** Эта модель проходит проверки Размера с +1 кубиком. Когда эта модель делает бросок Урона, бросьте 3D6 и выберите два больших куба. Если модель имеет свойства Сильный и Слабый - эффекты обоих отменяются. Это свойство может быть дополнительно уточняться указанием оружия или ключевых слов оружия, например, Сильный [Рукопашная].

Тупой (*Stupid*)**:** Эта модель не может объявлять Ожидание, Выход из боя, Сценарий или любые Сложные Действия.

Рой (*Swarm*)**:** эта модель имеет штраф -1 к проверкам Размера. Стрелковые атаки по этой модели получают дополнительно +1 к значению Испытания.

T

Тактик (*Tactician*)**(X):** Эта модель добавляет X кубиков, когда выполняет проверки Тактики.

Ужас (*Terror*)**:** если модель выполняет проверку на Страх от этой модели, она обязана перебросить успешную проверку. Каждая проверка может быть переброшена только один раз. Если модель со свойством Храбрость выполняет проверку на Страх от этой модели, эффекты обоих свойств отменяются.

Мелкий (*Tiny*)**:** эта модель мелкого размера. Стрелковые атаки по этой модели получают дополнительно +1 к значению Испытания. Эта модель бросает один кубик при проверках Размера.

Неустанный (*Tireless*)**:** эта модель не удаляет счетчик активации в результате Обменов ударами, инициированных вражескими моделями.

Живучий (*Tough*)**(X):** когда эта модель получает урон от любого источника, уменьшите конечное количество ран на X (если X отрицательно, вместо этого вы увеличите количество полученных ран).

U

Неблокируемый (*Unblockable*)**(X):** во время Обменов ударами с этой моделью вражеская модель должна удалить X своих наибольших кубиков защиты, прежде чем будет рассчитан окончательный результат защиты.

Неустойчивый (*Unstable*)**:** эта модель считает каждый дюйм, пройденный по труднопроходимой местности, как 4", а не 2". Если модель с этим свойством получает свойство Лёгкая поступь, она считается не имеющей ни одного свойства.

V

Возмездие (*Vengeance*) **[Ключевое слово]:** рукопашное оружие этой модели получает Brutal (+1) и +1 к силе при выполнении Обмена ударами с моделью [Ключевое слово].

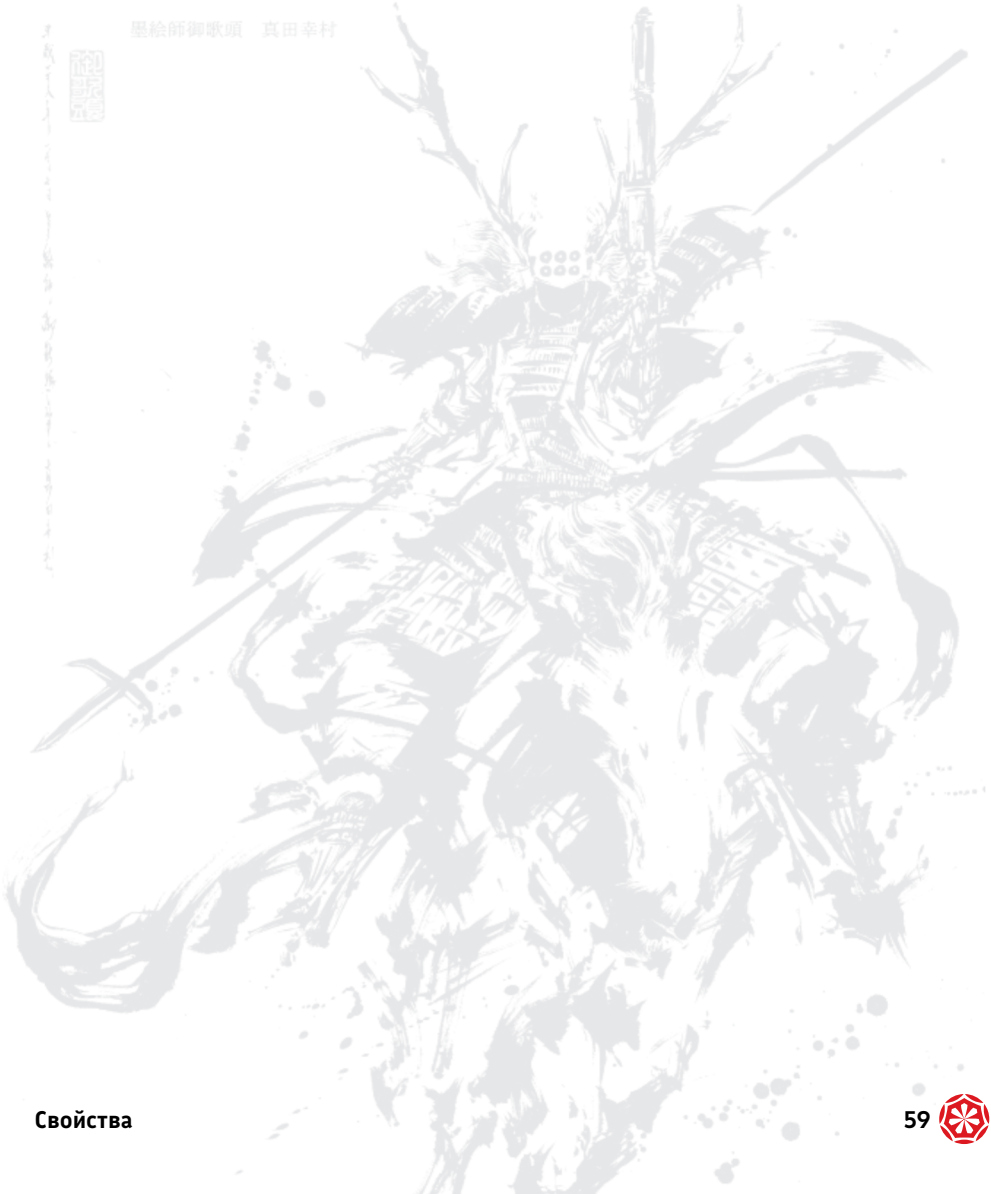
Доблесть (*Virtue*)**(X"):** один раз за ход во время активации этой модели она может дать указанной дружественной не-Бездушной, не-Незначительной

модели фракции в X" жетон Доблести. Модель может иметь только один жетон Доблести в любой момент. Модель может потратить жетон Доблести в любое время, когда она может использовать мгновенные Умения Ки. Преимущества использования жетона зависят от моделей в игре. Модель может получить только один бонус Доблести за жетон, если не указано иное.

W

Слабый (*Weak*)**:** Эта модель проходит проверки Размера с -1 кубиком. Когда эта модель делает бросок Урона, бросьте 3D6 и выберите два меньших куба. Если модель имеет свойства Сильный и Слабый - эффекты обоих отменяются.

Сила воли (*Willpower*)**(X):** эта модель изменяет на X результат встречных проверок Ки, когда он активная модель.



МЕСТНОСТЬ

Элементы местности описывается тремя свойствами: **Проходимость** (*Passage*), **Видимость** (*Visibility*) и **Размер** (*Size*).

ПРОХОДИМОСТЬ (*PASSAGE*)

Насколько легко модели пройти сквозь неё?

Непроходимая (*Impassable*)**:** невозможно пройти.

Труднопроходимая (*Difficult*)**:** можно перемещаться, но каждый дюйм считается передвижением на 2 дюйма при любом движении внутри элемента местности для моделей, совершающих Ходьбу, Бег или Нападение.

Если Возвышенная местность имеет резкий обрыв, это обычно Труднопроходимая местность. Если модель толкают или бросают с Возвышенной местности Огромной (*Huge*) высоты, то модель становится Сбитой с ног (*Prone*), и после броска урона урон не уменьшается вдвое.

Нормальная (*Normal*)**:** Никакого влияния на движение.

Идеальная (*Ideal*)**:** Идеальная местность, например, дороги с твердым покрытием и т. п., может помогать передвижению. Если при Ходьбе, Беге или Нападении модель пересекает Идеальную местность в любой точке, она может добавить дополнительные 2 дюйма к общему расстоянию перемещения. Мы рекомендуем, чтобы идеальная местность применялась только к отдельным элементам местности. *Если вы играете на столе, по всей ширине которого нарисована брусчатка, не считайте весь стол идеальным!*

Игроки должны до начала игры договориться об особенностях элементов местности.

ВИДИМОСТЬ (*VISIBILITY*)

Можно ли видеть сквозь элемент при проведении линии видимости?

Открытая (*Open*)**:** не влияет на LoS.

Блокирующая (*Blocking*)**:** линия видимости не может быть проведена через любую часть блокирующего элемента местности. Если какая-либо линия видимости до цели перекрыта блокирующей местностью (при условии, что за ней имеется свободная линия видимости), то цель получает преимущество Укрытия (*Cover*), если она находится в пределах 1" от этого элемента местности.

Скрывающая (*Obscuring*)**:** Если какая-либо линия видимости к любой части базы цели проходит через Скрывающую местность, то цель получает преимущество Укрытия, если она находится в пределах 1" от элемента местности.

Возвышенная (*Enhancing*)**:** модели, находящиеся на холмах или иных возвышенностях, получают свойство Длинное (*Reach*) на своё рукопашное оружие для Обменов ударами, если только не-Летающий (*Cloudwalk*) противник не начинал активацию на той же возвышенной местности. Кроме того, они игнорируют модели и местность меньшего размера, чем эта Возвышенная местность в отношении линий видимости (хотя такая местность все равно может обеспечить Укрытие, если линия видимости проходит через неё).

РАЗМЕР (*SIZE*)

Размер элемента местности — это то, что физически представлено на столе, но он должен быть согласован обоими игроками до начала игры, если кто-либо игроков

считает, что размер конкретного элемента местности может быть неясен.

Если игроки не могут договориться о размере элемента местности, по умолчанию его размер (как и в случае с моделями: «Мелкий», «Маленький», «Средний», «Большой» или «Огромный») равен размеру наименьшей базы, на которой он может поместиться. Если он слишком велик для базы 50 мм, то он Огромный. Некоторая открытая местность не имеет размера (например, вода) и указана как нулевой размер. Учитывая этот окончательный тест, должна быть возможность определить размер элемента местности во время игры, если это станет важным для игрового процесса. Это не работает для некоторых элементов, например, стен, поэтому решение принимается только тогда, когда игроки не могут договориться о необычных элементах местности. В случае турнира обратитесь к организатору.

Для блокирующих элементов местности, которые предполагают, что над ними можно провести линию видимости, их следует классифицировать как «Мелкие», чтобы можно было получить укрытие, но линия видимости не блокировалась.

Эти правила разработаны, чтобы позволить вам использовать эти характеристики для отображения любой коллекции местности. Например, стены могут различаться по высоте в зависимости от того, как они были смоделированы.

Стена может быть любой: от садовой стены высотой по колено [Труднопроходимая, Блокирующая, Мелкая] до огромной городской стены [Труднопроходимая, Блокирующая, Огромная].

Если ваши бамбуковые леса густо заросли бамбуком, вы можете сделать их [Непроходимыми, Блокирующими], а более редкие [Труднопроходимыми, Скрывающими].

Обсудите местность с противником или подготовьте хороший выбор, чтобы вы могли выбрать приятные и интересные элементы для установки. Мы рекомендуем, чтобы перед началом игры каждый игрок выделял все элементы местности, классификация размеров которых, по его мнению, может быть не совсем ясной. В частности, может ли элемент местности быть Мелким или Маленьким, Большим или Огромным, и обсудить и согласовать это со своим противником. Помните, что правила созданы для того, чтобы быть окончательными. Простая проверка с помощью игрового лазера должна решить все проблемы укрытия и прямой видимости, и хотя они не всегда могут иметь смысл, исходя из того, как модель выглядит «из глаз модели», помните, что статическая модель представляет бойца, который может активно прижиматься к укрытию или пригибаться.

ПРИМЕРЫ ЭЛЕМЕНТОВ МЕСТНОСТИ
Пруд *— [Труднопроходимый, Открытый, Нулевой]*
Мощёная дорога *— [Идеальная, Открытая, Нулевая]*
Низкая ограда *— [Труднопроходимая, Блокирующая, Мелкая]*
Стена *— [Непроходимая, Блокирующая, Малая]*
Статуя *— [Непроходимая, Блокирующая, Средняя]*
Отдельное дерево *— [Непроходимое, Блокирующее, Большое]*
Холм *— [Нормальный, Возвышенный, Большой]*
Бамбуковый лес *— [Труднопроходимый, Скрывающий, Огромный]*
Дом *— [Непроходимый, Блокирующий, Огромный]*
Туман *— [Нормальный, Скрывающий, Огромный]*

Некоторые виды местности покупаются как специальные карты, и представляют

собой карты, размещенные на столе, или базы указанного размера. Они имеют характеристики видимости и проходимости, как и все виды местности, и обычно имеют другие правила и могут даже иметь свойства модели.

РАССТАНОВКА МЕСТНОСТИ

Хороший стол состоит из как минимум 5-6 разных элементов местности в зависимости от размера местности. Лучше иметь много элементов меньшей площади, чем меньшее количество больших частей. Мы рекомендуем включить хотя бы по одному элементу местности каждого вида:

- **[Непроходимая, Блокирующая, Огромная]**, например валун или дом
- **[Труднопроходимая, Открытая, Нулевая]**, например вода или вспаханные поля
- **[Труднопроходимая, Скрывающая, Большая]**, например бамбуковый лес.

Затем добавьте другие элементы.

Непроходимая местность не может быть выставлена в пределах 2" от Целей сценария или от другой непроходимой местности. Старайтесь избегать размещения ее в области сценария или зоны расстановки. Местность должна находиться на расстоянии не менее 2" от края стола, но очень большие объекты лучше использовать, поставив их половину на стол, а не занимая ими большую часть стола.

Другую местность можно устроить по вашему желанию, но она не должна соприкасаться или перекрываться с другой местностью. Местность должна быть равномерно распределена по всему столу.

(*Примечание переводчика.: поскольку этих рекомендаций всё равно не исполняют, введено турнирное правило: обычные, не докупаемые элементы местности ставятся не ближе 3" от других обычных элементов.*)

ПРАВИЛА СЦЕНАРИЯ

Бусидо лучше всего доставляет удовольствие при игре по сценарию. Хотя вбивать врага в землю, пока не останется только один, тоже весело, особенно когда вы только изучаете правила, наступит момент, когда вы захотите изучить весь стратегически сложный потенциал, который может предложить Бусидо.

Описания сценариев разбито на пять простых частей, которые позволяют игрокам быстро подобрать и разыграть любой сценарий.

Название: Тематическое название, призванное усилить кинематографический опыт, который приносит игра Бусидо.

Тип: Цели сценария или Очень важные модели.

Расстановка: Где выставляются ваши модели и любые цели сценария. Если сценарий предоставляет выбор, то для одиночной игры он определяется случайным образом, а на мероприятии организатор турнира объявляет, какой тип используется.

Продолжительность игры: Количество ходов, в течение которых будет длиться игра.

Взаимодействие с целями сценария: Как модели взаимодействуют с любыми целями сценария.

Условия победы: Как игроки в конечном итоге выигрывают игру, набирая Победные Очки (ПО) (*Victory Points, Vps*).

ТИП (*TYPE*)

Все сценарии имеют тип: Цели (*Objectives*), Очень Важные Модели (*VIM*) или Контроль Зоны (*Zone Control*). Некоторые сценарии могут иметь более одного типа. Типы связаны с начислением победных очков (ПО) в сценариях; способ достижения этого зависит от сценария и объясняется в его условиях победы.

VIM (ОЧЕНЬ ВАЖНЫЕ МОДЕЛИ)

Это модели, которые игрок должен убить, захватить или защитить, в зависимости от того, свои они или вражеские. Существует три типа VIM: скрытый, открытый и назначенный, они отображаются после VIM в скобках.

Существуют некоторые ограничения на выбор моделей:

- Модель должна быть Уникальной (*Unique*).
- Животные (*Animal*) не могут быть выбраны.
- Если выбранная модель имеет свойства Неузнаваемый или Фланговый обход (*Disguise, Flank*), то она теряет эти свойства.
- VIM не может получить свойства Неузнаваемый или Фланговый обход.
- Эта модель не может быть Незначительной (*Insignificant*).

Если сценарий предоставляет выбор, то для одиночной игры он определяется случайным образом, а на мероприятии организатор объявляет, какой тип используется.

Если в отряде нет легальной модели для назначения VIM, то считается, что VIM была убита в отношении победных очков.

Скрытая (*Hidden*)**:** каждый игрок тайно назначает одну из не Незначительных, не Животных моделей своего отряда в качестве VIM. Эта Модель теряет свойство Фланговый обход и состояние Неузнаваемый и не может их получить. Этот выбор является скрытой информацией. Это не раскрывается вашему оппоненту до

завершающей фазы последнего хода игры. Игроки не сообщают, когда VIM была убита, но отмечают, в каком ходу была убита каждая из их моделей.

Открытая (*Open*)**:** каждый игрок назначает одну из не Незначительных, не Животных моделей своего отряда в качестве VIM. Эта Модель теряет свойство Фланговый обход и состояние Неузнаваемый и не может их получить.

Назначенная (*Nominated*)**:** каждый игрок назначает одну из не Незначительных, не Животных моделей отряда оппонента в качестве VIM. Игрок не может выбрать модель со свойством Фланговый обход или модель, которая может начать игру в состоянии Неузнаваемый, а выбранные модели не могут получить свойство Фланговый обход и состояние Неузнаваемый. Во всех случаях, если модель, назначенная в качестве VIM, выходит из игры и возвращается, она больше не считается VIM. Игроки должны назначить VIM перед игрой, как подробно описано в Книге правил (стр. 21). Если две модели считаются одной и той же моделью при наборе в отряд, то, если они выбраны в качестве VIM, обе модели считаются VIM.

Пример: Человеческая форма Коты выбрана в качестве VIM. Если ее заменить формой лисы, то форма лисы Коты по-прежнему останется VIM.

ЦЕЛИ (*OBJECTIVES*)

В этих сценариях игроки соревнуются за контроль над определенными объектами местности, представленными на базах размером 30 или 50 мм (все цели в любом сценарии будут одинакового размера).

Большинство сценариев, использующих цели, представляют собой один из двух типов сценариев целей.

Сценарии с центральными целями имеют три цели, а сценарии с круговыми целями имеют шесть целей. Цели сценария являются [Непроходимыми, Блокирующими, (Размер базы см. в сценарии)] элементами местности на поле битвы, с которыми игроки должны попытаться взаимодействовать. Цели сценария находятся в одном из трех Положений (*Alignment*) (Дружественное, Нейтральное или Вражеское). Это можно отобразить на столе, повернув цель сценария лицом к зоне расстановки игрока, для которого она дружественна, или ни в чью, показывая, что она нейтральна. Если цель сценария дружественна к игроку, то его противник считает ее вражеской.

Все цели сценария считаются Блокирующими и Непроходимыми элементами местности, если в сценарии не указано иное. В сценариях игроки могут использовать свои модели для взаимодействия с целями сценария посредством Действий сценария.

ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ С ЦЕЛЯМИ СЦЕНАРИЯ

Игроки могут взаимодействовать с Целями сценария, выполняя простое или сложное Действие сценария (*Scenario action*) (см. «Действия»). Необходимое действие, простое или сложное, будет указано в скобках после типа взаимодействия с Целью, например: Влияние (простое). Эффект действия зависит от типа сценария.

Если модели доступно более одного Взаимодействия, то контролирующий игрок решает, какое из них использовать. Можно использовать только те взаимодействия, которые указаны в сценарии. Взаимодействия описываются в виде ключевых слов и будут следующими:

Влияние (Простое/Сложное) (*Influence (Simple/Complex)*)**:** игрок меняет Положение Цели сценария с вражеского на нейтральное или с нейтрального на дружественное.

Молитва (X) (Простая/Сложная) (*Prayer (X) (Simple/Complex)*)**:** каждый игрок начинает игру с X жетонами молитвы. Они помещаются в пул молитв для каждого игрока. Игрок удаляет один жетон молитвы из своего пула и получает Очки Сценария (*SP*). Количество набранных SP зависит от Положения Цели сценария, с которой модель находится в контакте.

Модель может объявить Действие сценария только один раз для каждой Цели в течение хода.

Дружественная = 1 очко сценария
Нейтральная = 2 очка сценария
Вражеская = 3 очка сценария

Поклонение (Простое/Сложное) (*Worship (Simple/Complex)*)**:** Контролирующий игрок модели, выполняющей это Взаимодействие с целью сценария, помещает маркер поклонения рядом с целью сценария в контакте с моделью. Если Положение Цели сценария должно быть сброшено, вместо этого удалите маркер Поклонения.

Некоторые сценарии будут иметь дополнительные правила, обозначаемые следующими ключевыми словами, и их правила подробно описаны ниже:

Убывание (Популярность) (*Decreasing (Popular)*)**:** во время Завершающей фазы хода, после получения ПО, удалите Цель сценария, с которой было выполнено большинство простых Действий сценария. В случае одинакового количества действий, противник игрока, набравшего очки, решает, какую из Целей удалить.

Убывание (Получение Очков) (*Decreasing (Scorer)*)**:** во время Завершающей фазы хода, после получения ПО, удалите Цель сценария, дружественную к игроку, набравшему ПО.

Если доступно более одной Цели, его противник решает, какую из них удалить.

КОНТРОЛЬ ЗОН (*ZONE CONTROL*)

В этих сценариях на поле есть области, за контроль над которыми игроки должны сражаться.

Игрок контролирует зону, если у него больше общая стоимость моделей, полностью находящихся в зоне, и больше количество моделей, полностью находящихся в зоне, чем у его противника. Игрок во время завершающей фазы получает количество очков сценария, соответствующее типу зоны.

Дружественная = 1 очко сценария
Нейтральная = 2 очка сценария
Вражеская = 3 очка сценария

ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ

Продолжительность игры Бусидо может быть фиксированной (Fixed) или переменной (Variable), как описано ниже. Игра заканчивается в Завершающей фазе последнего хода или если у одного игрока в отряде не осталось моделей.

Переменная (*Variable*) **(X):** Во время Начальной фазы хода (X) один из игроков бросает один D6. Если результат 4 или больше, игра завершится в конце хода. Если нет, то игра продолжается до следующего хода, когда этот бросок будет сделан снова. Игра всегда заканчивается после Завершающей фазы седьмого хода.

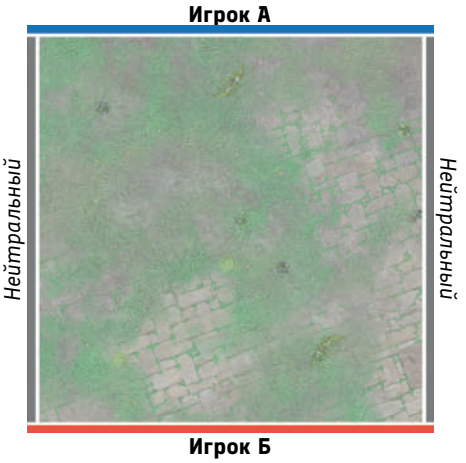
Фиксированная (*Fixed*) **(X):** игра заканчивается после Завершающей фазы указанного хода.

РАССТАНОВКА (*DEPLOYMENT*)

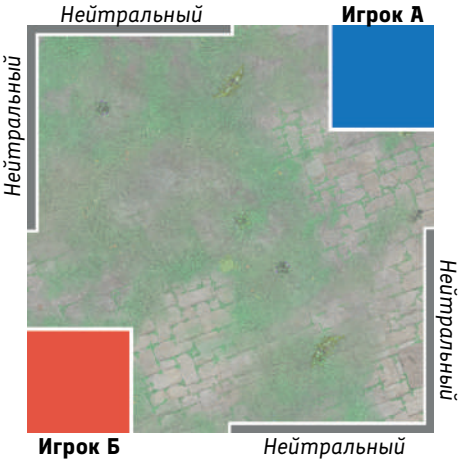
В этом разделе описывается расстановка моделей игроков и, при необходимости, любых целей сценария.

Расстановка моделей может быть базовой, в угловых квадратах или в угловых краях. Это область, в которой

игроки будут выставлять свои модели. Зеленым обозначены нейтральные края стола. Расстановка также определяет центральную линию.



Базовая Расстановка (*Baseline Deployment*)**:** модели выставляются так, чтобы их базы касались края стола.



Расстановка на Угловом Квадрате (*Corner Square Deployment*)**:** игроки выставляют свои модели полностью в пределах 6" квадрата в противоположных углах стола. В сценарии указано, какие углы следует использовать, в противном случае выберите любой угол, и противник расположится в противоположном углу.

Расстановка на Угловом Краю (*Corner Edge Deployment*)**:** игроки выставляют свои модели касающимися края стола в 8" от выбранного угла. В сценарии указано, какие углы следует использовать, в противном случае выберите любой угол, и противник расположится в противоположном углу.

Если в сценарии используются цели сценария, то игроки должны разместить их на столе, как указано в описании сценария. Цели того же цвета, что и ваша зона расстановки, являются дружественными. Неокрашенные цели нейтральны.

Размер баз целей сценария будет указан в мм, например: 3 цели 30 мм, все нейтральные.

СБРОС СЦЕНАРИЯ

Некоторые сценарии сбрасываются в определенные ходы, поэтому каждое ПО необходимо засчитывать отдельно.

Сброс Очков Сценария (X,Y,...) (*Reset Scenario Points*)**:** во время начальной фазы ходов X, Y... сбросьте общее количество очков сценария каждого игрока до 0.

Сбросить Положения (X,Y,...) (*Reset Alignment*)**:** во время начальной фазы ходов X, Y... сбросьте положение всех целей сценария на нейтральное.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

В каждом сценарии игрокам доступны три победных очка (ПО). В конце игры победителем становится игрок, набравший наибольшее количество ПО. Если оба игрока набрали равное количество ПО, то игра завершается вничью. В любом сценарии можно получить только три ПО, поэтому общее количество ПО обоих игроков всегда будет равно трем или меньше.