

Магистр Таро

# Самураи

книга-игра



Версия текста: 1

КвестБук: книги-игры и сторигеймы

<https://quest-book.ru>

# Лист персонажа

Начальные значения параметров:

## Активные герои

- Исикава
- Маэда
- Идзуми
- Хошими
- Каруца
- Хиросиге
- Кумика

## КС

- копьеносец
- исикава сыграл
- маэда сыграл
- идзуми сыграла
- хошими сыграл
- ночное зрение
- тихая смерть
- миссия дочь Седзе
- переоделся слугой
- ниндзя Каруца погиб
- ниндзя Кумика погибла
- Хиросиге погиб

## Рандом

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

## Рандом20

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
- 11
- 12
- 13
- 14
- 15
- 16
- 17
- 18
- 19
- 20

## Число атакующих врагов

Осталось врагов: \_\_\_\_

Сила атакующих врагов: \_\_\_\_

Очки Опыта: 10

Монеты: 20

# 1

---



Вы возглавляете один из самурайских кланов Японии.

Вы стартуете из своего замка Сего.

Ваши соперники рвутся к власти и вы стоите на их пути.

Вы можете двинуть свою армию или в локацию Фукури или в Макои.

**Фукури** находится под контролем главы клана Моритаи.

**Макои** контролирует правитель Седзе.

\*\*\*

В игре используется два игровых ресурса - **Очки Опыта** и **Монеты**.

На Очки Опыта вы можете активировать в бою спецсвойства ваших героев.

Монеты вы тратите на лечение бойцов в ходе сражения и др. цели.

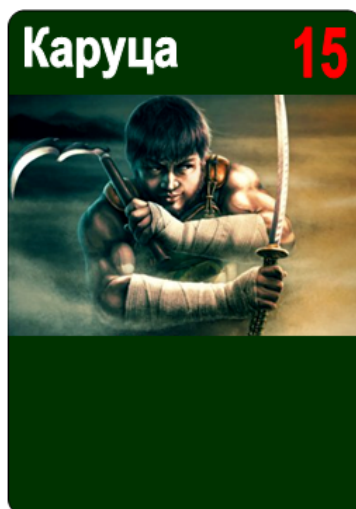
Опыт и Монеты вы получаете после успешной Победы или в результате успешной миссии ниндзя.

**Начать войну**,  «Осталось врагов» -100, «Сила атакующих врагов» -100, «Очки Опыта» -100, «Монеты» -100 — **(39)**

**Показать карту мира** — **(20)**

# 2

---



В начале игры у вас есть один ниндзя Каруца.

\*\*\*

**ПРАВИЛО** - Сила врагов не должна превысить Силы вашего ниндзя. Его Сила=15.

\*\*\*

Вы отправляете ниндзя Каруца на **ночную** вылазку в стан врага.

У этого ниндзя есть Свойства:

**"Ночное виденье"** которое позволяет избегать неожиданной встречи с ночным незнакомцем. Стоит 3 Очка Опыта.

\*\*\*

**"Бесшумная смерть"** - он может прирезать любое гражданское лицо и отменить его Силу. Шанс успеха = 60%. Если тихо прирезать не удастся, то Сила гражданского лица учитывается. Стоит 1 Очко Опыта.

\*\*\*

**"Затаиться"** - в безопасных местах ваш ниндзя на время может затаиться и снизить Силу врага в миссии на (-5). Стоит 2 Очка Опыта.

\*\*\*

**"Веревка с крюком"** - преодолевает стены замка отменяя их Силу. Стоит 2 Очка Опыта.

\*\*\*

**"Переодеться в одежду слуги"** - все встречи с одиночным врагом отменяются. Стоит 5 очков Опыта.

○ **Цель миссии найти в вражеском замке десятилетнюю дочку главы клана Содзе и прирезать ее,** ✎ «Сила атакующих врагов» -100, «Осталось врагов» -100, «Осталось врагов» +10, «Очки Опыта» +10 — **(3)**



Ночью на территории вражеского замка Седзе вы повстречали...

снять все отметки в «Рандом20», отметить случайное ключевое слово (1-20) в «Рандом20»

○ Если отмечено «Рандом20/2», но отсутствует 16 «Число атакующих врагов/Сила атакующих врагов»: **дочь Седзе**, «Осталось врагов» -1 — **(37)**

○ Если отмечено «Рандом20/3» или отмечено «Рандом20/4», но отсутствует 16 «Число атакующих врагов/Сила атакующих врагов»: **девушка**, «Осталось врагов» -1 — **(8)**

○ Если отмечено «Рандом20/5» или отмечено «Рандом20/6», но отсутствует 16 «Число атакующих врагов/Сила атакующих врагов»: **слуга**, «Осталось врагов» -1 — **(16)**

○ Если отмечено «Рандом20/8» или отмечено «Рандом20/9», но отсутствует 16 «Число атакующих врагов/Сила атакующих врагов»: **замок**, «Осталось врагов» -1 — **(11)**

○ Если отмечено «Рандом20/10» или отмечено «Рандом20/11», но отсутствует 16 «Число атакующих врагов/Сила атакующих врагов»: **стена**, «Осталось врагов» -1 — **(38)**

○ Если отмечено «Рандом20/12» или отмечено «Рандом20/13» или отмечено «Рандом20/14», но отсутствует 16 «Число атакующих врагов/Сила атакующих врагов»: **слуга с фонарем**, «Осталось врагов» -1 — **(32)**

○ Если отмечено «Рандом20/15» или отмечено «Рандом20/16», но отсутствует 16 «Число атакующих врагов/Сила атакующих врагов»: **самураи охраны**, «Осталось врагов» -1 — **(5)**


○ Если отмечено «Рандом20/17» или отмечено «Рандом20/18», но отсутствует 16 «Число атакующих врагов/Сила атакующих врагов»: **ночной сад**, «Осталось врагов» -1 — **(36)**

○ Если отмечено «Рандом20/19», но отсутствует 16 «Число атакующих врагов/Сила атакующих врагов»: **поединок**, «Осталось врагов» -1 — **(26)**

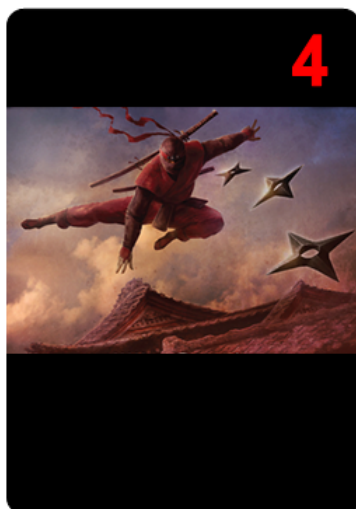
○ Если отмечено «Рандом20/20», но отсутствует 16 «Число атакующих врагов/Сила атакующих врагов»: **вражеский ниндзя**, «Осталось врагов» -1 — **(21)**

○ Если отмечено «Рандом20/1» или отмечено «Рандом20/7», но отсутствует 16 «Число атакующих врагов/Сила атакующих врагов»: **Ценная находка** — **(24)**

○ Если в наличии 16 «Число атакующих врагов/Сила атакующих врагов»: **Ваш ниндзя погиб при выполнении миссии**, «Сила атакующих врагов» -100, «Осталось врагов» -100 — **(31)**

○ Если отсутствует 1 «Число атакующих врагов/Осталось врагов»: **Время миссии истекло. Ваш ниндзя не успел выполнить задание**,  «Осталось врагов» -100, «Сила атакующих врагов» -100 — (14)

4



○ Если отмечено «Активные герои/Исикава», но отсутствует «КС/исикава сыграл»: **В атаку!!** — (34)

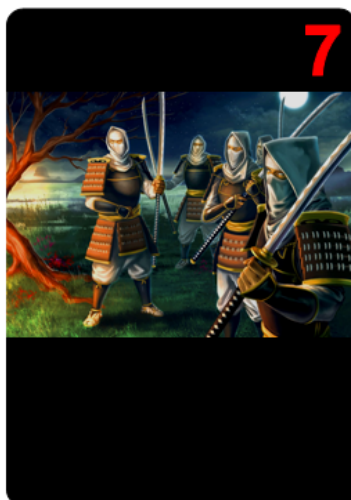
○ Если отмечено «Активные герои/Маэда», но отсутствует «КС/маэда сыграл»: **В атаку!** — (28)

○ Если отмечено «Активные герои/Идзуми», но отсутствует «КС/идзуми сыграла»: **В атаку!** — (22)

○ Если отмечено «Активные герои/Хошими», но отсутствует «КС/хошими сыграл»: **В атаку!** — (6)

## 5

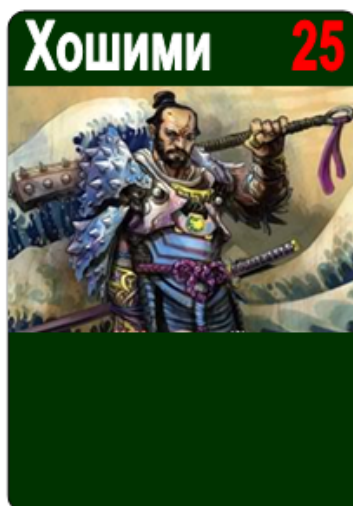
---



- Если в наличии 3 «Число атакующих врагов/Очки Опыта»: **Применить свойство "Ночное зрение" чтобы избежать этой встречи**, ✎ «Очки Опыта» -3 — (3)
- **Враг поднял тревогу**, ✎ «Сила атакующих врагов» +7 — (3)

## 6

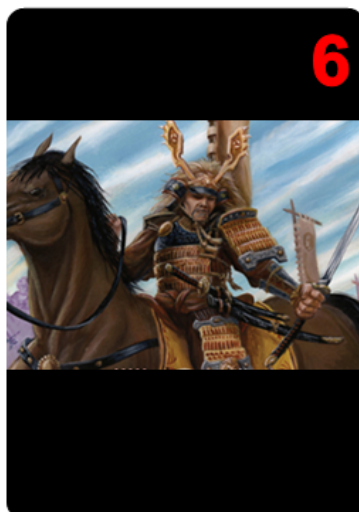
---



- Если отсутствует 26 «Число атакующих врагов/Сила атакующих врагов»: **Давайте нападайте еще!** — (13)
- Если в наличии 1 «Число атакующих врагов/Сила атакующих врагов», но отсутствует 26 «Число атакующих врагов/Сила атакующих врагов»: **Убить всех врагов прямо сейчас**, ✎ X«Хошими», «Сила атакующих врагов» -100, ✓«хошими сыграл» — (19)
- Если в наличии 26 «Число атакующих врагов/Сила атакующих врагов»: **Силы слишком неравные. Ваш герой погибает**, ✎ X«Хошими», «Сила атакующих врагов» -100, ✓«хошими сыграл» — (19)

## 7

---



○ Если отмечено «Активные герои/Исикава», но отсутствует «КС/исикава сыграл»: **В атаку!!** — (34)

○ Если отмечено «Активные герои/Маэда», но отсутствует «КС/маэда сыграл»: **В атаку!** — (28)

○ Если отмечено «Активные герои/Идзуми», но отсутствует «КС/идзуми сыграла»: **В атаку!** — (22)


○ Если отмечено «Активные герои/Хошими», но отсутствует «КС/хошими сыграл»: **В атаку!** — (6)

## 8

---




Девушка служанка

○ Если в наличии 1 «Число атакующих врагов/Очки Опыта»: **Использовать свойство "Тихая смерть" и прирезать девушку, чтобы она не подняла шум,**  «Очки Опыта» -1 — (17)

○ Если в наличии 3 «Число атакующих врагов/Очки Опыта»: **Применить свойство**



"Ночное зрение" чтобы избежать этой встречи,  «Очки Опыта» -3 — (3)

Красться дальше,  «Сила атакующих врагов» +2 — (3)

## 9



Глава клана Седзе погрузился в глубокую печаль. Его дочь была подло убита врагами. Враг добился своего и воля господина Седзе сломлена.

\*\*\*

Если теперь напасть на клан Седзе, то его армия будет немного слабее.

Вернуться в ставку Армии,  ✓ «миссия дочь Седзе» — (39)

## 10



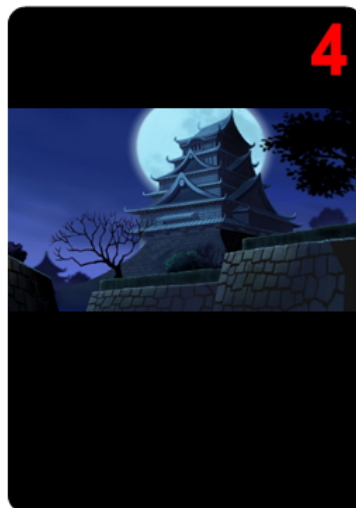
Если отсутствует «Активные герои/Хиросиге»: Самурай Хиросиге — (25)

Если отсутствует «Активные герои/Кумика»: ниндзя Кумика — (12)

○ Вернуться в ставку армии — (39)

11

---



○ **Крепостные стены высоки**, ✎ «Сила атакующих врагов» +4 — (3)

○ Если в наличии 2 «Число атакующих врагов/Очки Опыта»: **Применить свойство "Веревка и крюк"**, ✎ «Очки Опыта» -2 — (3)

12

---




Ниндзя Кумика стоит **10 монет**.

\*\*\*

Свойства ниндзя:


**"Стены не помеха"** - она под видом гейши проникает через крепостные ворота без помех.  
Бесплатное свойство.


- Если в наличии 10 «Число атакующих врагов/Монеты»: **Нанять**,  «Монеты» -10,  «Кумика» — **(10)**
- Отказаться** — **(10)**


## 13


---


Вас атакует...


 снять все отметки в «Рандом», отметить случайное ключевое слово (1-5) в «Рандом»

Если в наличии 1 «Число атакующих врагов/Осталось врагов», отмечено «Рандом/1»: **Ниндзя**,  «Осталось врагов» -1, «Сила атакующих врагов» +4 — **(4)**

Если в наличии 1 «Число атакующих врагов/Осталось врагов», отмечено «Рандом/2»: **Всадник**,  «Осталось врагов» -1, «Сила атакующих врагов» +6 — **(7)**

Если в наличии 1 «Число атакующих врагов/Осталось врагов», отмечено «Рандом/3»: **Копьеносец**,   «копьеносец», «Сила атакующих врагов» +3 — **(15)**

Если в наличии 1 «Число атакующих врагов/Осталось врагов», отмечено «Рандом/4»: **Лучник**,  «Осталось врагов» -1, «Сила атакующих врагов» +5 — **(23)**

Если в наличии 1 «Число атакующих врагов/Осталось врагов», отмечено «Рандом/5»: **Мечник-камикадзе**,  «Осталось врагов» -1, «Сила атакующих врагов» +10 — **(27)**

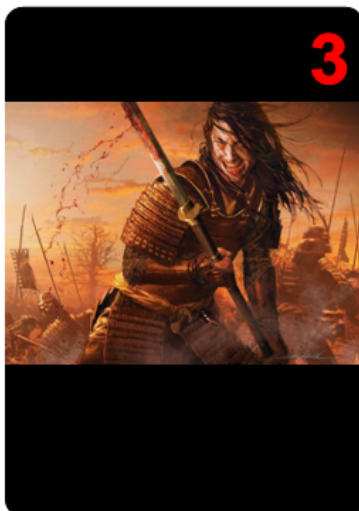
Если отсутствует 1 «Число атакующих врагов/Осталось врагов»: **Все воины врага повержены! Это победа!!** — **(35)**

## 14

---



- Назад в ставку армии** — **(19)**

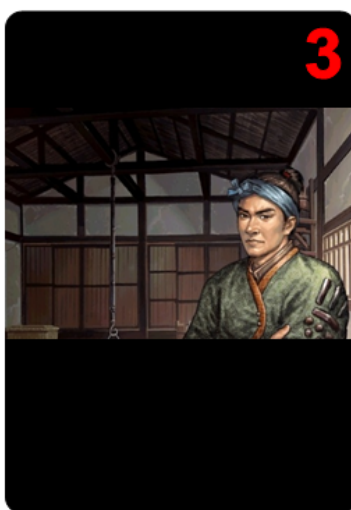


○ Если отмечено «Активные герои/Исикава», но отсутствует «КС/исикава сыграл»: **В атаку!!** — (34)


○ Если отмечено «Активные герои/Маэда», но отсутствует «КС/маэда сыграл»: **В атаку!** — (28)

○ Если отмечено «Активные герои/Идзуми», но отсутствует «КС/идзуми сыграла»: **В атаку!** — (22)

○ Если отмечено «Активные герои/Хошими», но отсутствует «КС/хошими сыграл»: **В атаку!** — (6)





В одной из комнат замка вы столкнулись лицом к лицу с слугой.

○ Если в наличии 1 «Число атакующих врагов/Очки Опыта»: **Использовать свойство "Тихая смерть" и прирезать жертву, чтобы она не подняла шум,**  «Очки Опыта» -1 — (29)

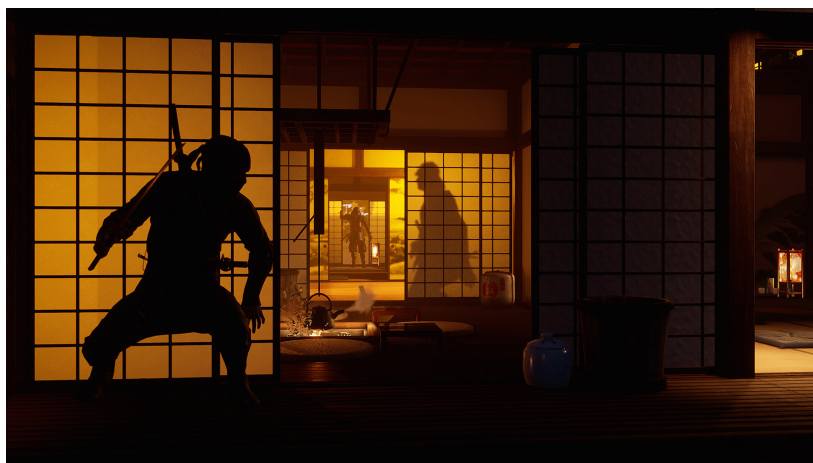
○ Если в наличии 3 «Число атакующих врагов/Очки Опыта»: **Применить свойство**


"Ночное зрение" чтобы избежать этой встречи,  «Очки Опыта» -3 — (3)

○ Если в наличии 5 «Число атакующих врагов/Очки Опыта», но отсутствует «КС/переоделся слугой»: **Применить свойство - Оглушить и переодеться в его одежду**,   
✓ «переоделся слугой», «Очки Опыта» -5 — (3)


○ **Красться дальше**,  «Сила атакующих врагов» +3 — (3)

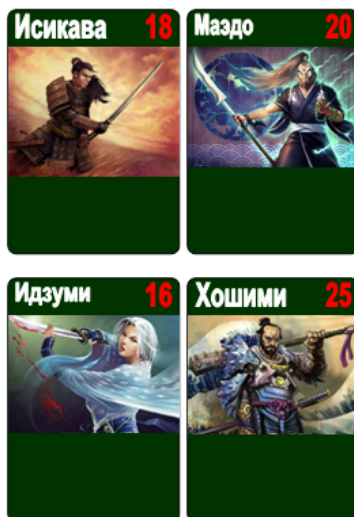
## 17



 снять все отметки в «Рандом», отметить случайное ключевое слово (1-5) в «Рандом»

○ Если отмечено «Рандом/1» или отмечено «Рандом/2» или отмечено «Рандом/3»: **Вам удалось тихо устранить жертву** — (3)

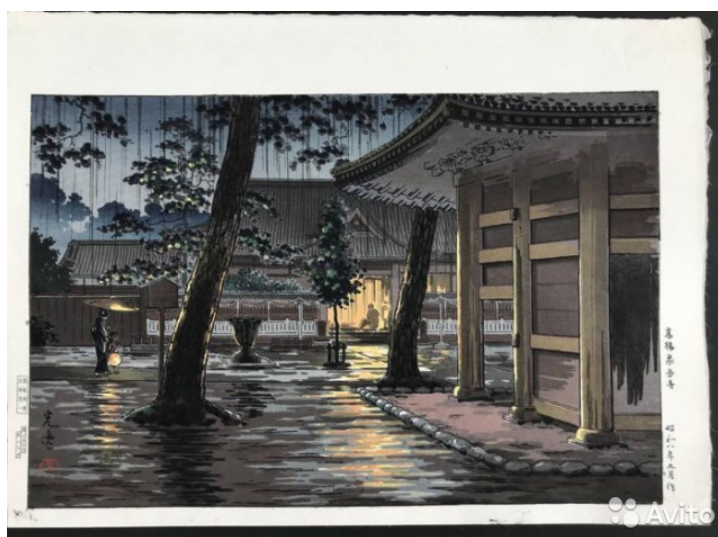
○ Если отмечено «Рандом/4» или отмечено «Рандом/5»: **Прежде чем умереть жертва успела крикнуть**,  «Сила атакующих врагов» +2 — (3)



Кого вы выставите сейчас на бой с врагом?

- Если отсутствует «КС/исикава сыграл»: **Исикава** — (34)
- Если отсутствует «КС/маэда сыграл»: **Маэда** — (28)
- Если отсутствует «КС/идзуми сыграла»: **Идзуми** — (22)
- Если отсутствует «КС/хошими сыграл»: **Хошими** — (6)

Если отмечено «КС/исикава сыграл», отмечено «КС/маэда сыграл», отмечено «КС/идзуми сыграла», отмечено «КС/хошими сыграл»: **У вас не осталось живых героев. Вы потерпели поражение** — (30)



Сражение с армией врага.

Кого вы сейчас выставите на бой?

- Если отсутствует «КС/исикава сыграл»: **Исикава (Сила=18)**,  «Исикава» — (34)
- Если отсутствует «КС/маэда сыграл»: **Маэда (Сила=20)**,  «Маэда» — (28)

○ Если отсутствует «КС/идзуми сыграла»: **Идзуми (Сила=1) - Свойство "Соблазнение" - может отправить в отбой вражеского копыеносца и остаться в бою**, ✎  
✓«Идзуми» — (22)

○ Если отсутствует «КС/хошими сыграл»: **Хошими (Сила=25)**, ✎ ✓«Хошими» — (6)

○ Если отмечено «КС/исикава сыграл», отмечено «КС/маэда сыграл», отмечено «КС/идзуми сыграла», отмечено «КС/хошими сыграл»: **У вас не осталось боеспособных героев** — (30)

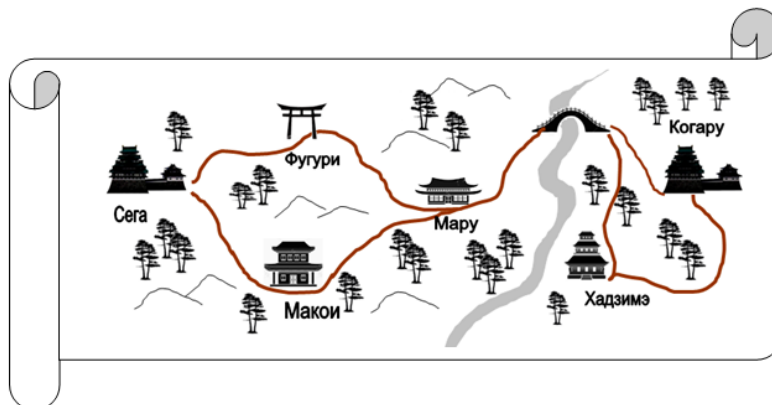
○ Если в наличии 10 «Число атакующих врагов/Монеты», отмечено «КС/исикава сыграл»: **Вылечить Исикаву**, ✎ «Монеты» -10, ✕«исикава сыграл»

○ Если в наличии 15 «Число атакующих врагов/Монеты», отмечено «КС/маэда сыграл»: **Вылечить Маэду**, ✎ «Монеты» -15, ✕«маэда сыграл»

○ Если в наличии 10 «Число атакующих врагов/Монеты», отмечено «КС/идзуми сыграла»: **Вылечить Идзуми**, ✎ «Монеты» -10, ✕«идзуми сыграла»

○ Если в наличии 25 «Число атакующих врагов/Монеты», отмечено «КС/хошими сыграл»: **Вылечить Хошими**, ✎ «Монеты» -25, ✕«хошими сыграл»

## 20



Вы стартуете от своего замка Сегэ.

- Наступить на Фугури — (1)
- Наступить на Макои — (1)
- Наступить на Мару
- Идти к мосту
- Наступить на Когару
- Штурмовать замок Когару

## 21

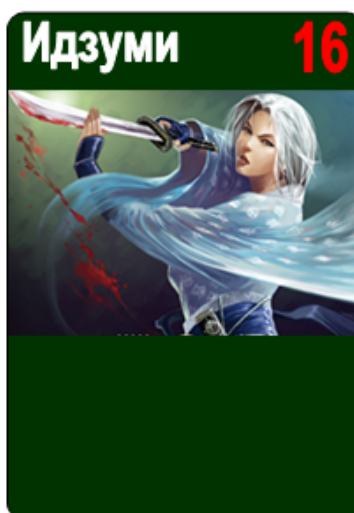


На вас напал вражеский ниндзя охраны замка. Это очень сильный соперник. Он знает все ваши уловки и внезапно атаковал вас!

○ Если в наличии 3 «Число атакующих врагов/Очки Опыта»: **Применить свойство "Ночное зрение" чтобы избежать этой встречи**, ✎ «Очки Опыта» -3 — (3)

○ **Враг прикончил вас! Миссия провалена**, ✎ «Сила атакующих врагов» -100, «Осталось врагов» -100 — (31)

## 22



Идзуми обладает **свойством "Соблазнение"** - она может при вашем желании отправить в отбой вражеского воина "копьеносец".

○ Если отсутствует 17 «Число атакующих врагов/Сила атакующих врагов»: **Давайте нападайте еще!** — (13)

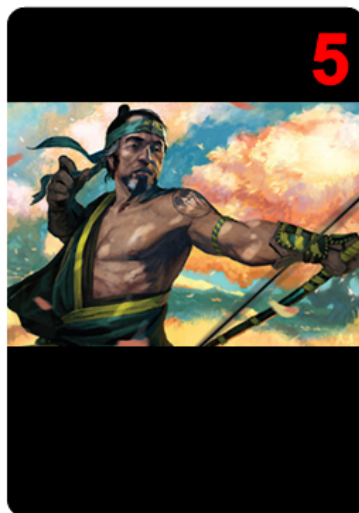
○ Если в наличии 1 «Число атакующих врагов/Сила атакующих врагов», но отсутствует 17 «Число атакующих врагов/Сила атакующих врагов»: **Убить всех врагов прямо сейчас**, ✎ X«Идзуми», «Сила атакующих врагов» -100, ✓«идзуми сыграла» — (19)



○ Если в наличии 17 «Число атакующих врагов/Сила атакующих врагов»: **Силы слишком неравные. Ваш герой ранен**, ✎ X«Идзуми», «Сила атакующих врагов» -100, ✓«идзуми сыграла» — (19)

○ Если отмечено «КС/копьемосец»: **Применить свойство "Соблазнение" против копьемосца**, ✎ X«копьемосец», «Сила атакующих врагов» -3 — (13)

## 23



○ Если отмечено «Активные герои/Исикава», но отсутствует «КС/исикава сыграл»: **В атаку!!** — (34)

○ Если отмечено «Активные герои/Маэда», но отсутствует «КС/маэда сыграл»: **В атаку!** — (28)

○ Если отмечено «Активные герои/Идзуми», но отсутствует «КС/идзуми сыграла»: **В атаку!** — (22)

○ Если отмечено «Активные герои/Хошими», но отсутствует «КС/хошими сыграл»: **В атаку!** — (6)

24



Красться дальше,  «Монеты» +5 — (3)

25




Самурай стоит **20 монет**.

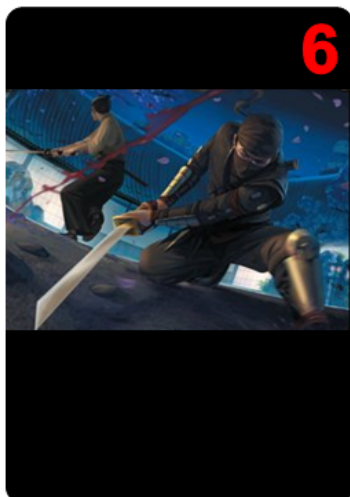
Свойства самурая:

**"Мастер двух клинков"** - За каждого убитого врага Хиросиге приносит вашей армии +1 Очко Опыта. Бесплатное свойство.

**"Гордец"** - самурай проиграв бой не получает ранение, а делает себе харакири и навсегда выходит из игры.

Если в наличии 20 «Число атакующих врагов/Монеты»: **Нанять**,  «Монеты» -20,  
 «Хиросиге» — (10)

**Отказаться** — (10)



○ Если отмечено «КС/ночное зрение»: Применить свойство "Ночное зрение" чтобы избежать этой встречи, ✎ X«ночное зрение» — (3)

○ Если отмечено «КС/переоделся слугой»: Ваш ниндзя надел одежду слуги и самурай не обратил на него внимания — (3)

○ Враг поднял тревогу, ✎ «Сила атакующих врагов» +6 — (3)



Мечник-камикадзе

○ Если отмечено «Активные герои/Исикава», но отсутствует «КС/исикава сыграл»: **В атаку!!** — (34)

○ Если отмечено «Активные герои/Маэда», но отсутствует «КС/маэда сыграл»: **В атаку!** — (28)

○ Если отмечено «Активные герои/Идзуми», но отсутствует «КС/идзуми сыграла»: **В атаку!** — (22)

○ Если отмечено «Активные герои/Хошими», но отсутствует «КС/хошими сыграл»: **В атаку!** — (6)

## 28

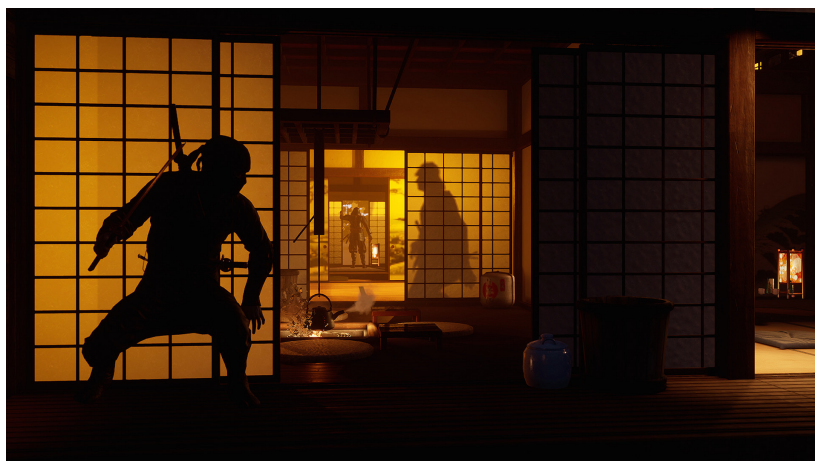


○ Если отсутствует 21 «Число атакующих врагов/Сила атакующих врагов»: **Давайте нападайте еще!** — (13)

○ Если в наличии 1 «Число атакующих врагов/Сила атакующих врагов», но отсутствует 21 «Число атакующих врагов/Сила атакующих врагов»: **Убить всех врагов прямо сейчас**, ✎ X«Маэда», «Сила атакующих врагов» -100, ✓«маэда сыграл» — (19)

○ Если в наличии 21 «Число атакующих врагов/Сила атакующих врагов»: **Силы слишком неравные. Ваш герой ранен**, ✎ X«Маэда», «Сила атакующих врагов» -100, ✓«маэда сыграл» — (19)


## 29



✎ снять все отметки в «Рандом», отметить случайное ключевое слово (1-5) в

«Рандом»

Если отмечено «Рандом/1» или отмечено «Рандом/2» или отмечено «Рандом/3»: **Вам удалось тихо устранить жертву — (3)**

Если отмечено «Рандом/4» или отмечено «Рандом/5»: **Прежде чем умереть жертва успела крикнуть,  «Сила атакующих врагов» +3 — (3)**

## 30

---



Это сражение вами проиграно.

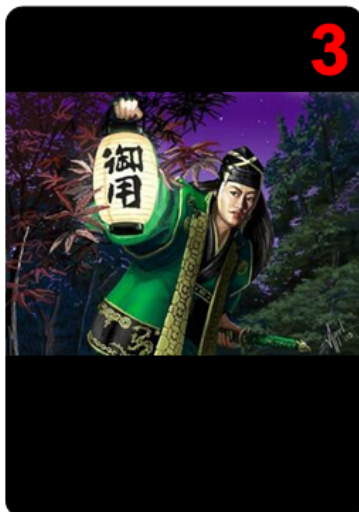
**Назад — (39)**

## 31



---

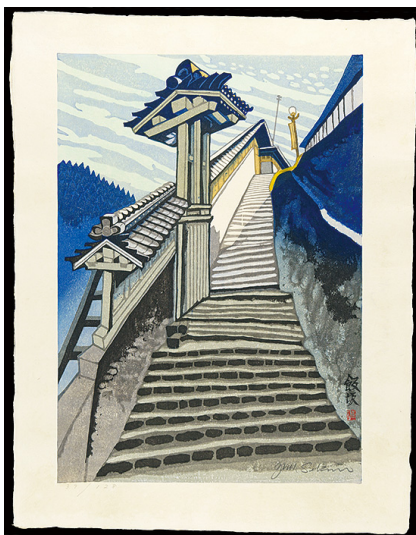


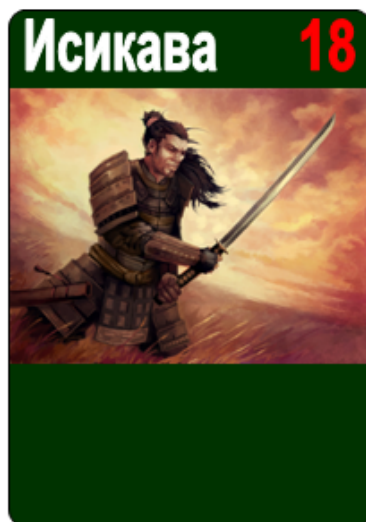
**Вернуться в ставку армии — (10)**



Охранник с фонарем кажется заметил вас.

- Если в наличии 3 «Число атакующих врагов/Очки Опыта»: **Применить свойство "Ночное зрение" чтобы избежать этой встречи**,  «Очки Опыта» -3 — (3)
- **Враг поднял тревогу**,  «Сила атакующих врагов» +3 — (3)





○ Если отсутствует 19 «Число атакующих врагов/Сила атакующих врагов»: **Нападайте!** — (13)

○ Если в наличии 1 «Число атакующих врагов/Сила атакующих врагов», но отсутствует 19 «Число атакующих врагов/Сила атакующих врагов»: **Убить всех врагов прямо сейчас**, ✂ «Исикава», «Сила атакующих врагов» -100, ✓ «исикава сыграл» — (19)

○ Если в наличии 19 «Число атакующих врагов/Сила атакующих врагов»: **Силы слишком неравные. Ваш герой ранен и выходит из битвы**, ✂ «Исикава», «Сила атакующих врагов» -100, ✓ «исикава сыграл» — (19)



ПОБЕДА!

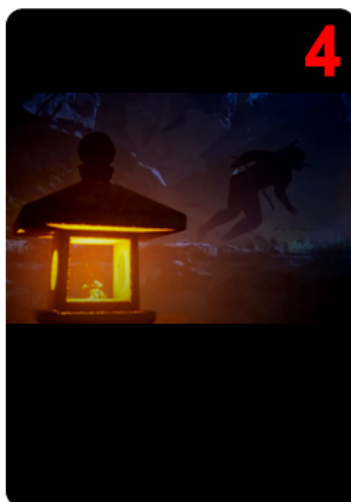
Что вы возьмете в качестве Приза?

○ **+10 монет**, ✂ «Монеты» +10 — (10)

○ **+10 Очков Опыта**, ✂ «Очки Опыта» +10 — (10)

36

---



○ Повсюду стража зажгла фонари. Ваша тень промелькнула в ночной мгле, ✎ «Сила атакующих врагов» +4 — (3)

○ Если в наличии 2 «Число атакующих врагов/Очки Опыта»: Применить свойство ниндзи "Затаиться", ✎ «Сила атакующих врагов» -5, «Очки Опыта» -2 — (3)

37

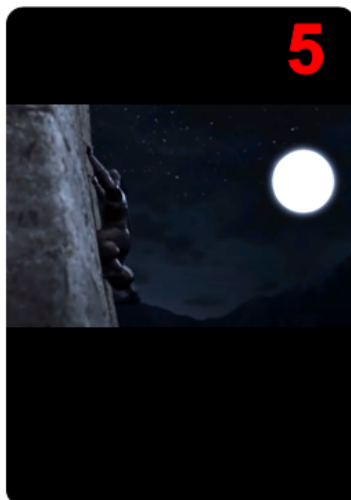
---



Ваш ниндзя нашел дочь главы клана Седзе и хладнокровно прирезал ее.

○ Миссия вашего ниндзи выполнена, ✎ «Сила атакующих врагов» -100, «Осталось врагов» -100, ✓«миссия дочь Седзе» — (9)





○ Подъем по отвесной стене всегда рискованный, ✎ «Сила атакующих врагов» +5 — (3)

○ Если в наличии 2 «Число атакующих врагов/Очки Опыта»: Применить свойство "Крюк и веревка", ✎ «Очки Опыта» -2 — (3)



### ПРАВИЛА ИГРЫ

Вы выбираете одного воина из вашего клана и выставляете его на бой.

Каждый воин имеет число **Силы** и иногда **Свойство**.

В ходе боя против вашего воина выходят биться враги. На каждом ходу случайным образом определяется какой из вражеских воинов на вас нападает. Каждый воин врага имеет число Силы.

\*\*\*

Увидев какой враг вас атакует, Вы должны решить - **Убить его сейчас** и выйти из боя. Или вызвать на бой еще одного врага.

Но учтите! Силы врагов вызванных вами на бой суммируются.

\*\*\*

Если вы решили убить врага прямо сейчас, то ваш герой побеждает (враги убиты, а ваш герой уходит в отбой и больше не участвует в сражении).

За повторное введение раненого бойца в бой вам нужно заплатить некоторую сумму монет на его лечение. Чем сильнее боец тем дороже его лечение.

\*\*\*

Если суммарная Сила атаки врага больше силы вашего бойца, то ваш боец ранен (карты врага тоже уходят в отбой и больше не участвуют в битве).

Например - Сила вашего бойца =10. Вас атакует враг Силой=5. Вы решили вызвать на бой еще одного врага и в бой вступил враг Силой=7. Сумма вражеской атаки превысила силу вашего бойца и он считается раненым и выходит из битвы.

\*\*\*

Если ваш воин убил всех атаковавших его врагов, то враги повержены и ваш воин уходит на отдых.

\*\*\*

После этого вы можете выставить на бой своего следующего героя.

И так проходит битва пока не закончатся атакующие воины врага и пока у вас есть боеспособные воины-герои.

\*\*\*

Если у врага закончились воины, а у вас еще есть в запасе герои, то вы выиграли Сражение!

Если у вас все воины ранены, а у врага еще остались в резерве воины, то противник выиграл Сражение.

\*\*\*


После окончания сражения все ваши раненые бойцы автоматически излечиваются.

\*\*\*


Иногда перед сражением вы можете **отправлять на вылазку своего бойца-ниндзя**. Отличие ниндзи от бойцов в том, что ниндзя проиграв миссию погибает навсегда.

\*\*\*

После каждого сражения вы можете **нанимать новых бойцов**.

Если отсутствует «КС/миссия дочь Седзе»: **Отобрать для битвы бойцов из вашего клана**,  «Осталось врагов» +15 — **(19)**

Если отсутствует «КС/миссия дочь Седзе»: **Отправить на миссию ниндзя в замок Фугури где правит клан Седзе** — **(2)**

Если отмечено «КС/миссия дочь Седзе»: **Отобрать для битвы бойцов из вашего клана**,  «Осталось врагов» +10 — **(19)**

**Вы проиграли Игру** — **(33)**

**Нанять других героев** — **(10)**