

VITTORIA

The vesper war rende sempre più avvincenti e strategiche le partite a NINJA shadow forged, e la vittoria non è più determinata dal raggiungimento di uno dei propri obiettivi (eliminare un rivale oppure portare a termine la propria carta obiettivo), bensì ottenendo un punteggio più alto rispetto agli avversari. Nei regolamenti precedenti c'era una netta distinzione fra le partite singole e i tornei, una distinzione che ora tende a venire meno.

Ricordiamo che una partita termina solo ed esclusivamente quando il clan Zarhel viene eliminato oppure quando rimane l'unico clan in gioco. Durante la partita andranno a formarsi sostanzialmente due fazioni: i NINJA da un lato e il clan Zarhel con la sua schiera di spiriti dall'altro. Mentre la fazione dello Zarhel giocherà sempre unita, la fazione dei NINJA giocherà unita solo in apparenza contro il nemico comune, poiché in fin dei conti ai NINJA fa gola cercare di eliminare i propri rivali per aumentare il proprio punteggio. In linea generale, la vittoria dello Zarhel corrisponde pertanto alla vittoria dell'intera fazione (questo almeno nelle partite singole). Nello specifico, tuttavia, la vittoria va al giocatore o ai giocatori che hanno accumulato più punti.

Di seguito sono riportati i modi per ottenere punti al termine di ogni partita:

- Portare a termine la propria carta obiettivo consente di ottenere **15 punti**.
- Eliminare direttamente il proprio rivale primario (vedi regolamento *Rising clan*) consente di ottenere **18 punti**.
- Eliminare direttamente il proprio rivale secondario (vedi regolamento *Rising clan*) oppure il proprio rivale indicato nelle carte ruolo del gioco base, consente di ottenere **15 punti**.
- Ogni carta status presente nella propria area di gioco al termine della partita vale **2 punti**.
- Se lo Zarhel rimane il solo clan in gioco ottiene **20 punti + 1 punto per ogni spirito NINJA**.
- Se il clan Zarhel rimane l'unico clan in gioco, tutti gli spiriti NINJA e il clan Xenogray disattivato ottengono **1 punto per ogni spirito NINJA**.
- Il giocatore che elimina il clan Zarhel ottiene **20 punti** e gli altri NINJA in gioco ottengono **5 punti** ciascuno.



All'interno della confezione ci sono **10 segnalini corrispondenti ai 10 clan di NINJA shadow forged**. Quando sei in gioco come NINJA, ogni volta che elimini direttamente un giocatore impo-
spossati del segnalino corrispondente al clan eliminato. Al termine della partita i segnalini diventano la testimonianza di quale o quali clan ha eliminato ciascun giocatore, al fine di aggiungere al punteggio l'eventuale eliminazione di uno o più rivali.

NUOVE REGOLE DA TORNEO

Come già accennato nella sezione precedente, la distanza fra una partita singola e un torneo si annulla quasi del tutto. Per giocare ad un torneo di *The vesper war* è sufficiente sommare i punteggi calcolati al termine di ogni partita fino a raggiungimento di un tetto massimo prestabilito, oppure determinare un numero di partite al termine delle quali si sommano i vari punteggi per decretare un vincitore. Le poche regole che vanno ad aggiungersi al torneo rispetto ad una partita singola sono:

- Ogni giocatore ottiene **5 punti per ogni carta evento conquistata**.
- A prescindere dai propri clan rivali e dalla propria carta obiettivo, se un giocatore resta il solo clan in gioco ottiene 1 punto bonus.
- Il primo giocatore che al termine di una partita raggiunge il punteggio massimo stabilito precedentemente vince il torneo.
- Se due o più giocatori superano il punteggio massimo al termine della partita, il torneo è vinto dal giocatore con il punteggio più alto.
- Se al termine della partita due o più giocatori eguagliano, superano il punteggio massimo con gli stessi punti, devono sfidarsi in una nuova partita (vedi regolamento base di *NINJA shadow forged* per **2-3** giocatori, regolamento *Rising clan* oppure regolamento **SWAP** sul sito www.ninjashadowforged.com). Chi raggiunge il punteggio più alto al termine della partita vince il torneo.

CONSIGLI

Questo capitolo di NINJA shadow forged rende la guerra fra i clan più complessa. *The vesper war* è pensato per dare il massimo se giocato con anche l'espansione *Rising clan* e il divertimento è proporzionale al numero di giocatori. In altre parole, più giocatori ci sono più ci si diverte.

L'intero capitolo ruota intorno al nemico finale di tutti i NINJA, ovvero il **clan Zarhel**. Questo ruolo è senz'altro il più difficile da giocare poiché il giocatore deve cercare di mantenere celata la sua identità il più a lungo possibile. Ecco qualche consiglio per i giocatori alle prime armi:

- Nelle prime fasi di gioco lo Zarhel dovrebbe fingere di essere alla ricerca di se stesso di fronte agli altri giocatori ed evitare azioni avventate (tipo attaccare a caso).

- Lo Zarhel può battezzare un clan che possa giocare carte vantaggio piuttosto comuni e fingersi uno di questi, soprattutto quando scopre i regali ottenuti mediante la "regola del regalo" (vedi regolamento base). Ricordiamo infatti che può mentire sulla validità o meno dei regali ricevuti tranne se il suo simbolo compare sulla carta.

- Lo Zarhel, per vincere, deve creare più spiriti NINJA possibili. Finché tutti i clan sono in gioco non può beneficiare delle azioni della sua scheda e deve giocare con cautela. Appena un NINJA è eliminato e diventa spirito, lo Zarhel può approfittare della sua FASE MEDIUM per mieterne altre vittime, possibilmente utilizzando anche l'effetto delle abilità speciali al centro della scheda (vedi sezioni **Gli spiriti NINJA**, **Carte vantaggio** e **Scheda Zarhel**).

- Quando ha già due o tre spiriti al suo servizio (meglio se seduti uno vicino all'altro), lo Zarhel può cominciare a sfruttare la FASE MEDIUM per far pescare carte abilità oscura ai suoi servitori. Le abilità oscure possono cambiare le sorti di molte azioni di gioco.

- Risvegliare lo Xenogray eliminato è un'azione utile se usata nel turno dello Xenogray stesso, poiché il robot ha la possibilità di attaccare.

- Gli spiriti NINJA devono evitare azioni azzardate fin quando non scoprono l'identità dello Zarhel in campo (il che avviene durante la prima FASE MEDIUM a cui assistono).

- Il ruolo degli spiriti NINJA diventa importante e divertente quando questi cominciano a collaborare tra loro passandosi le carte e utilizzandole nel migliore dei modi. Uno spirito solitario non combina quasi nulla ma si rafforza e diventa più incisivo quando aumenta il numero dei compagni.

- Gli spiriti NINJA non devono avere fretta di giocare le carte abilità oscura, ma conviene conservarle fino al momento opportuno, quando magari lo Zarhel è stato scoperto, o quando una loro carta può rivelarsi determinante per l'eliminazione di un altro giocatore, e così via.

- I clan NINJA, dal canto loro, si trovano tra due fuochi: da un lato c'è la forte tentazione a giocare egoisticamente cercando di eliminare i propri rivali e portando a termine la propria carta obiettivo, dall'altro diventa necessario collaborare con gli altri giocatori per scoprire l'identità dello Zarhel che minaccia l'intero gruppo. Consigliamo pertanto di trovare una via di mezzo e moderare il proprio gioco a seconda delle situazioni e non per partito preso. Sicuramente, attraverso un gioco più oculato e a mente aperta la partita diventa più divertente e favorisce la vittoria finale.



Ideazione e sviluppo: Marco Mingozzi

Art Direction: Marco Mingozzi

Illustrazioni e layout: Federico Musetti

Illustrazioni e layout delle carte originali di NINJA shadow forged © 2011:

Michele Maccagnani, Guido Marchesini, Margherita Luzi

Un ringraziamento speciale a **Giulia Marchesini, Michele Maccagnani, Jacopo Fava e Dario Venturi** per il sostegno e per i preziosi consigli. L'autore desidera ringraziare inoltre tutti i playtester che hanno contribuito alla riuscita del gioco: **Deborah Aleotti, Jacopo Fava, Luca Turrini, Michele Maccagnani, Claudio Malaguti, Giulia Marchesini, Sara Morselli, Massimiliano Preti, Silvia Rossi, Denis Turrini, Dario Venturi**.

REGOLAMENTO



© Winterlair 2013

INTRODUZIONE

Per giocare a *The vesper war* devi necessariamente possedere una copia del gioco base **NINJA shadow forged**. Se vuoi ottenere il massimo divertimento è consigliabile avere anche una copia della prima espansione *Rising clan*, in quanto tutti e tre i giochi sono fortemente legati fra loro a livello di background e di gameplay.

CONTENUTO DELLA SCATOLA

11 carte vantaggio	10 segnalini clan
10 carte posizione	1 maxi-scheda
30 carte abilità oscura	1 segnalino azione
1 carta ruolo	1 fumetto

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Aggiungendo *The vesper war* al gioco base *NINJA shadow forged* la partita diventa per 4-8 giocatori, mentre se si aggiunge anche l'espansione *Rising clan* la partita diventa per 4-10 giocatori. La meccanica di *The vesper war* è stata studiata per completare il ciclo della guerra dell'impero forgiato nell'ombra con novità molto interessanti:

1. Aggiungere le carte vantaggio e la carta ruolo presenti nella confezione di *The vesper war* ai rispettivi mazzi di *NINJA shadow forged* o *Rising clan*. Guarda il paragrafo **Nuove carte Abilità speciale** nella sezione **Carte vantaggio** per selezionare quante carte abilità speciale devono essere incluse nel mazzo e quante devono essere poste coperte sulla scheda Zarhel (vedi sezione **Scheda Zarhel**).
2. Disporre nell'area di gioco il mazzo delle **carte abilità oscura** e la **scheda Zarhel**.
3. Porre il **segnalino azione** sull'apposito spazio neutro della scheda.
4. Mescolare le carte ruolo e distribuirne una a ciascun giocatore assicurandosi che il clan *Zarhel* sia presente in gioco.

5. Dopo aver eseguito il tiro di iniziativa, distribuire le **carte posizione** a ciascun giocatore a senso orario a partire dal primo giocatore (a cui corrisponderà la carta n° 1).

Consiglio sulla distribuzione delle carte ruolo

1. Mettete da parte la carta ruolo Zarhel e mescolate le restanti carte a caso senza guardarle.
2. Selezionate un numero di carte ruolo corrispondenti al numero di giocatori meno uno.
3. Aggiungete alle carte selezionate la carta Zarhel coperta e mescolatele nuovamente. Distribuite poi una carta ruolo a caso a ciascun giocatore.

LA NUOVA CARTA RUOLO

The vesper war aggiunge un nuovo clan NINJA molto particolare che cambierà notevolmente le dinamiche di gioco.

Il clan **Zarhel**, infatti, rappresenta la minaccia definitiva per tutti gli altri NINJA, i quali dovranno eliminarlo prima di essere a loro volta eliminati dal suo potere.

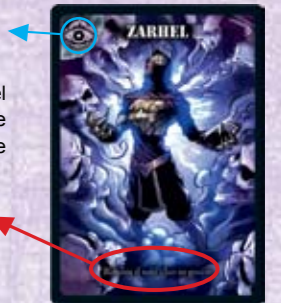
L'obiettivo del clan Zarhel è eliminare tutti gli altri NINJA in gioco, e per farlo ha a disposizione le seguenti abilità "innate":

- **Può giocare qualsiasi carta vantaggio** senza distinzione alcuna, grazie alle sue particolari doti camaleontiche.

- Ogni volta che un NINJA è eliminato dal gioco (per qualsiasi causa), lo Zarhel cattura la sua anima facendolo diventare uno spirito al suo servizio (vedi sezione **Gli spiriti NINJA**).

- Quando lo Zarhel scopre una carta vantaggio ricevuta mediante la "regola del regalo", ha la possibilità di dire "valida" o "non valida" a suo piacimento al fine di ingannare gli avversari. Egli è costretto a rivelare la verità sul suo clan solamente se scopre una carta con il suo simbolo.

Se scopri una carta vantaggio ricevuta mediante la "regola del regalo" che riporta questo simbolo, sei costretto a dire "valida".



La partita termina quando lo Zarhel rimane l'unico clan in gioco, oppure quando viene eliminato. (Vedi sezione **Vittoria finale**).

GIOCARE A THE VESPER WAR

Questo capitolo conclude e completa la saga di *NINJA shadow forged* relativa alla guerra dell'impero dell'ombra. Per giocare a *The vesper war* occorre seguire il regolamento riportato nel manuale base, applicando tuttavia le seguenti modifiche alla modalità e ai turni di gioco:

- Il clan Zarhel deve necessariamente essere in gioco a inizio partita.
- La partita termina se lo Zarhel elimina tutti gli altri clan oppure se viene eliminato egli stesso dal gioco.
- Ciascun giocatore eliminato per mano di un avversario o per qualsiasi altra causa, non esce dal gioco ma diventa uno spirito NINJA (vedi sezione **Gli spiriti NINJA**). Naturalmente questa regola non vale per il clan Zarhel.
- Ogni volta che un NINJA viene eliminato per mano di un giocatore, questi si appropria del segnalino corrispondente al suo clan di appartenenza. Gli spiriti NINJA non ottengono segnalini clan.
- Il turno di gioco si sviluppa attraverso le regole riportate nelle confezioni di *NINJA shadow forged* e *Rising clan*, fatta eccezione per le modalità di vittoria e gli interventi degli spiriti NINJA sull'andamento globale della partita.

GLI SPIRITI NINJA

Una delle novità di *The vesper war* è il fatto che i giocatori eliminati non smettono di giocare ma diventano spiriti NINJA evocati dal clan Zarhel e trasformati in preziosi alleati per la sua vittoria finale. Le azioni di ogni spirito si dividono in tre fasi:

- **FASE DI TRAPASSO:** quando un giocatore è eliminato scopre la propria carta ruolo, ruota la propria carta posizione in modo da coprire il numero, scarta tutte le carte vantaggio dalla sua mano e dalla sua area di gioco, poi **pesca tre carte abilità oscura**.
- **FASE MEDIUM:** all'inizio del suo turno, lo spirito NINJA è chiamato ad utilizzare la scheda Zarhel al fine di identificarlo e indicare agli altri giocatori le mosse segrete compiute dal suo padrone a loro insaputa (vedi sezione **Scheda Zarhel**).
- **FASE DI COMUNIONE:** ogni spirito NINJA può giocare le carte abilità oscura in qualunque momento durante il gioco, tuttavia può **cedere carte dalla sua mano agli altri spiriti NINJA solamente nel proprio turno**.

Il robot posseduto

L'unico clan che NON può diventare spirito NINJA è lo **Xenogray** a causa della sua natura prevalentemente robotica. Quando viene eliminato, lo Xenogray diventa una carcassa vuota in attesa di essere posseduta e riattivata dal potere necromantico dello Zarhel:

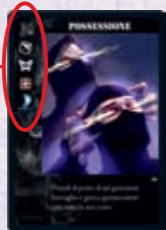
- Come gli altri clan, anche lo Xenogray deve scartare tutte le carte vantaggio dalla sua mano una volta eliminato, ma non deve scartare le carte **PE** che possiede nella sua area di gioco.
- All'inizio del suo turno partecipa alla **FASE MEDIUM** come gli spiriti NINJA ma non può in alcun modo pescare e utilizzare abilità oscure.
- **FASE DI ATTIVAZIONE:** lo Xenogray può essere attivato solamente nella FASE MEDIUM da parte dello Zarhel (vedi sezione **Scheda Zarhel**). Quando viene attivato, lo Xenogray pesca tre carte vantaggio dal mazzo e gioca l'intero turno assieme agli altri NINJA in gioco, dopodiché la FASE DI ATTIVAZIONE termina ed è costretto ad abbandonare nuovamente il gioco in attesa di un'altra attivazione.

Le Abilità oscure

Si tratta di carte utilizzabili solamente dagli spiriti NINJA e rappresentano il rovescio della medaglia delle abilità speciali che contraddistinguevano i vari clan quando erano in vita. Le abilità oscure, infatti, consentono agli spiriti di influire sulle azioni di gioco e sulle carte giocate dagli avversari.

Lo spirito NINJA può pescare carte **abilità oscura** solamente:

- Nella FASE DI TRAPASSO (tre carte).
- Nella FASE MEDIUM se lo Zarhel consente a tutti gli spiriti NINJA di pescare due carte (vedi sezione **Scheda Zarhel**).



Ogni carta abilità oscura, alla pari delle carte vantaggio, riporta a lato i simboli dei clan che la possono utilizzare. Se non puoi giocare una determinata abilità oscura dalla mano puoi sempre regalarla ad un altro spirito nel tuo turno (il clan di appartenenza di tutti gli spiriti NINJA è palese).

SUSSURRO DI GUERRA: deriva dall'abilità *Raggiro* e consente agli spiriti Hiraku, Traceless e Rose du Québec di indirizzare un qualsiasi attacco intrapreso da un NINJA verso un bersaglio a loro scelta.

VISIONE OFFUSCATA: deriva dall'abilità *Visione remota* e consente allo spirito Saibah di offuscare con la propria massa ectoplasmica la vista del NINJA bersaglio, impedendogli di valutare lucidamente la situazione circostante.

DISSOLVENZA: deriva dall'abilità *Piuma nel vento* e consente allo spirito Hibane di sottrarre una risorsa ad un NINJA e conservarla fino al termine della missione, oppure cederla ad un NINJA in gioco.

INFESTAZIONE: deriva dall'abilità *Astuzia* e consente allo spirito Mariposa di incanalare l'essenza di tutti gli spiriti in una sorta di infestazione demoniaca al fine di danneggiare inesorabilmente le azioni dei NINJA.

CASTIGO: deriva dall'abilità *Flagello* e consente allo spirito Traceless di manifestare una piaga chimica in grado di debilitare fisicamente chiunque si trovi nel suo vasto raggio d'azione.

FORMA OMUNCULUS: deriva dall'abilità *Forma lupus* e consente allo spirito Murak di secernere parte della sua essenza evolutiva per - al contrario - devolvere lo stato fisico di un NINJA bersaglio in una forma quasi primordiale.

AVVIZZIMENTO MUSCOLARE: deriva dall'abilità *Incremento muscolare* e consente agli spiriti Traceless e Murak di assorbire gran parte dell'energia fisica di un NINJA indebolendo le sue prestazioni.

ROTTURA DELLA LAMA: deriva dall'abilità *Difesa della lama* e consente agli spiriti Hiraku e Hibane di produrre onde ectoplasmiche in grado di scomporre l'acciaio al momento opportuno.

IRA FATALE: deriva dall'abilità *Martirio* e consente allo spirito Shurinian di produrre una deflagrazione ectoplasmica coinvolgendo un NINJA nelle vicinanze. L'atto è così violento da dissolvere lo spirito stesso. Questa carta non gli impedisce di accumulare punti vittoria al termine della partita.

BOICOTTAGGIO: deriva dall'abilità *Ultima* e consente agli spiriti Saibah, Mariposa, Traceless, Murak, Rose du Québec e Shurinian di smorzare la potenza perforante dei proiettili sparati da un'arma da fuoco.

LUCE ACCECANTE: deriva dall'abilità *Mimesi* e consente agli spiriti Saibah e Rose du Québec di sprigionare una fonte di luce divina in grado di rendere inerte un NINJA in tutto e per tutto.

OGGETTO INDEMONIATO: deriva dall'abilità *Momentum* e consente allo spirito Hibane di prendere il controllo di un'arma o di un oggetto e rivoltarlo contro il suo stesso proprietario, non senza una buona dose di ironia.

CELERITÀ SPETTRALE: deriva dall'abilità *Celerità astrale* e consente agli spiriti Hiraku e Hibane di manipolare il tempo e cambiare l'ordine degli eventi.

ECHEGGIARE NELLA MENTE: deriva dall'abilità *Oracolo della rete* e consente allo spirito Saibah di penetrare nella mente di un NINJA e suggerirgli le azioni da compiere in missione.

ILARITÀ IPNOTICA: deriva dall'abilità *Ipnosi cerebrale* e consente allo spirito Mariposa di spaventare a morte un NINJA impedendogli temporaneamente di utilizzare tutte le risorse di cui dispone.

CATENE FANTASMA: deriva dall'abilità *Moltiplicazione* e consente allo spirito Hiraku di imbrigliare un NINJA in una morsa in grado di rendergli assai difficile compiere una determinata azione.

SENTINELLE NOTTURNE: deriva dall'abilità *Richiamo ferino* e consente allo spirito Saibah di richiamare creature dall'abisso di Saal e di sguinzagliarle contro un NINJA intento ad affrontare un evento della missione. Oltre a questo, il potere del Saibah è ancora sufficientemente potente da assapirare l'evoluzione del Murak in *Forma lupus*.

POSSESSIONE: deriva dall'abilità *Legame empatico* e consente agli spiriti Hiraku, Mariposa, Rose du Québec e Hibane di penetrare nel corpo di un NINJA e di prenderne possesso fino alla fine del turno. Si tratta di uno dei massimi poteri degli spiriti di Saal.

VISIONI DALL'OLTRETOMBA: deriva dall'abilità *Allucinazione* e consente agli spiriti Mariposa e Hibane di mostrare a un NINJA la realtà spettrale in cui risiedono, provocando danni cerebrali di notevole intensità. Naturalmente tali visioni non possono in alcun modo avere effetto sulla mente elettronica dello Xenogray.

MINACCIA FANTASMA: deriva dall'abilità *Fantasma nella notte* e consente agli spiriti Hiraku, Traceless e Rose du Québec di perseguitare un NINJA nell'ombra influenzando negativamente sulle azioni da lui compiute.

MANO DEL DESTINO: deriva dall'abilità *Istinto predatore* e consente agli spiriti Saibah, Murak e Shurinian di deviare lo scorrere del tempo a favore di un NINJA bersaglio.

ESSENZA OSCURA: si tratta di un'abilità utilizzabile da qualsiasi spirito NINJA che consente di attingere più potere dall'abisso di Saal da sfruttare contro gli avversari.

IMPEDIMENTO: si tratta di un'abilità utilizzabile da qualsiasi spirito NINJA che consente di bloccare ogni via di fuga ad un NINJA in difficoltà.

TRASCENDENZA: si tratta di un'abilità utilizzabile da qualsiasi spirito NINJA e consente di stringere un patto con Saal al fine di trascendere il proprio stato terrene e utilizzare qualsiasi potere l'abisso possa offrire.

NB: se giochi a *The vesper war* senza l'espansione *Rising clan*, mantieni comunque in gioco tutte le carte abilità oscura, anche quelle utilizzabili esclusivamente dai clan non inclusi nel gioco base, poiché potresti ritrovarti a giocare grazie all'abilità *Trascendenza*.

CARTE VANTAGGIO

The vesper war rappresenta la fase crepuscolare della guerra dell'impero NINJA e aggiunge pertanto armi, oggetti e abilità speciali destinati a manipolare le azioni altrui piuttosto che accrescere le proprie caratteristiche fisiche e psichiche.

Nuove carte ad Uso Singolo

KUSARI FUNDO: si tratta di una carta da giocare nell'area di gioco di un NINJA bersaglio. L'effetto di questa carta è di occupare le mani dell'avversario fino alla fine del turno in modo che non possa giocare carte ad uso singolo o permanenti.

POLVERE DI SAAL: con l'ingresso del clan Zarhel nella sfida per la supremazia, anche parte del suo potere necromantico si è diffuso tra i vari clan. Sopravvivere in questo gioco è molto importante, ma ancora di più far sopravvivere certi "avversari". La polvere di Saal diventa pertanto una risorsa utile ad evitare l'eliminazione definitiva di un NINJA destinato a tal "fine". La carta vantaggio deve essere giocata prima che il NINJA riveli la propria carta ruolo. Naturalmente il clan Zarhel non ha alcun interesse a giocare questa carta, in quanto deve cercare di eliminare tutti i NINJA dal gioco.

Nuove carte Abilità speciale

The vesper war contiene tre carte abilità speciale, tutte appartenenti al nuovo clan. L'utilizzo di queste carte è molto importante in quanto lo Zarhel ha di base la possibilità di giocare tutte le carte vantaggio del mazzo.



Queste carte sono molto potenti ma rappresentano anche un'arma a doppio taglio in quanto, una volta giocate dalla propria mano oppure rivelate tramite la cosiddetta "regola del regalo", manifestano a tutti gli altri giocatori l'identità dello Zarhel. Egli infatti non può mentire sull'utilizzo di queste carte (vedi regolamento base *NINJA shadow forged* nella sezione **Regole per i più esperti** oppure vedi regolamento *Rising clan* nella sezione **Regola del regalo**).

Prima di cominciare una partita occorre includere nel mazzo delle carte vantaggio un numero di carte abilità speciale proporzionale al numero di giocatori, più precisamente:

- **4-5 giocatori** -> inserisci a caso nel mazzo delle carte vantaggio due carte abilità speciale Zarhel, la restante ponila coperta al centro della scheda Zarhel (vedi sezione **Scheda Zarhel**)

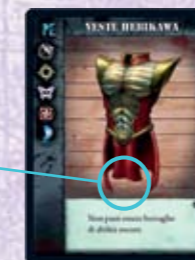
- **6-8 giocatori** -> inserisci a caso nel mazzo delle carte vantaggio una carta abilità speciale Zarhel, le restanti ponile coperte al centro della scheda Zarhel (vedi sezione **Scheda Zarhel**)

- **9-10 giocatori** -> non inserire le carte abilità speciale nel mazzo delle carte vantaggio ma ponile tutte e tre coperte al centro della scheda Zarhel (vedi sezione **Scheda Zarhel**).

NB: Durante la procedura di preparazione delle carte abilità speciale Zarhel nessuno deve sapere quali carte vanno nel mazzo e quali sulla scheda.

Nuove carte Permanenti

In linea con le altre carte vantaggio, le armi incluse in *The vesper war* non incrementano il valore di ATT del possessore, ma agiscono prevalentemente sull'avversario provocandogli un doppio effetto negativo.



La particolarità di questa protezione è che può essere indossata sotto un'altra protezione tradizionale. Come si può notare, infatti, la carta è priva del simbolo (vedi sezione **Carte permanenti** all'interno del regolamento base di *NINJA shadow forged*).

SCHEDA ZARHEL

La scheda Zarhel rappresenta una fase di gioco in cui il clan compie un'azione segreta, all'insaputa perfino degli altri clan NINJA. Si tratta della FASE MEDIUM (vedi sezione **Gli spiriti NINJA**) che si sviluppa nel modo seguente:

1. All'inizio del turno di uno spirito NINJA, tutti i giocatori in gioco chiudono gli occhi e abbassano la testa sul tavolo con le mani appoggiate alle orecchie.
2. Lo spirito NINJA di turno conta a voce alta fino a 10 (lentamente). Nel frattempo lo Zarhel apre gli occhi e si fa riconoscere da tutti gli altri spiriti NINJA, i quali possono tenere gli occhi aperti.
3. Lo Zarhel indica quale casella dovrà essere contrassegnata dal **segnalino azione** alla base della scheda. Potete scegliere diversi gesti in codice per indicare le caselle prive di numeri. Se viene selezionata una casella con un numero, lo Zarhel dovrà indicare se utilizzare l'eventuale carta vantaggio coperta al centro (è possibile utilizzarne solo una per turno partendo sempre da quella in cima).
4. Lo spirito NINJA di turno pone il segnalino sulla casella indicata dopodiché aspetta che tutti aprano gli occhi e vedano l'azione segreta che compirà lo Zarhel.

Se il segnalino è stato posto su un numero, lo spirito NINJA deve eseguire un attacco contro il giocatore che riporta il numero indicato nella sua **carta posizione** (se è stata aggiunta anche l'abilità speciale al centro della scheda, la carta viene scoperta e l'effetto viene aggiunto all'attacco).

Carta posizione



Se il segnalino è stato posto su questa casella, tutti gli spiriti NINJA pescano due carte abilità oscura dal mazzo (gli scarti vanno rimescolati quando il mazzo si esaurisce).

Se il segnalino è stato posto su questa casella, lo Xenogray precedentemente eliminato si riattiva per un turno prima di spengersi di nuovo (vedi paragrafo **Il robot posseduto** nella sezione **Gli spiriti NINJA**). Durante la FASE DI ATTIVAZIONE gioca dalla parte dello Zarhel.

NB: una volta utilizzata un'abilità speciale al centro della scheda Zarhel, la carta viene posta negli scarti delle carte vantaggio (per cui potrà essere riutilizzata nel corso del gioco).

Durante una qualsiasi FASE MEDIUM, il clan Zarhel può regalare carte di nascosto mediante la "regola del regalo" allo Xenogray precedentemente eliminato.