

## **KENSEI VERSION MODIFICATIONS - V2.2 TO V2.3**

### **General**

- War machines ruleset has been included
- Infectious ammunition added as well as undead catapult war machine
- English version: replaced granade per grenade in army list.

### **Abilities**

- Terror: The troop that activates this ability becomes immune to Terror during the turn.

### **Scenery elements**

- Some special scenery elements added (war drum, powder keg and parapets). These elements can be bought and added to your army list.
- New rules to destroy scenery elements.

### **Army building**

- Kuge: If you included at least a Shinobi Hero you can also included one warrior or elite unit of the Hattori army list.

### **Army**

- Updated adding all these changes.

## **KENSEI CAMBIOS DE VERSIONES V2.2 A V2.3**

### **En General**

- Introducidas reglas para máquinas de guerra
- Añadida munición infecciosa y la catapulta no muerta entre las máquinas de guerra
- Inglés: reemplazado granade por grenade en listas de ejército

### **Habilidades**

- Terror: La tropa que activa terror se convierte en inmune al terror.

### **Elementos de escenografía**

- Añadidas reglas para elementos de escenografía específicos que se pueden comprar (tambor, polvorín y distintos parapetos).
- Añadidas reglas para destruir elementos de escenografía

### **Construcción de ejércitos**

- Kuge: Si incluye al menos un héroe shinobi puede elegir una unidad de guerreros o élite de la lista de ejército hattori.

### **Army**

- Actualizado con todos estos cambios

# KENSEI VERSION MODIFICATIONS - V2 TO V2.2

## General modifications

- Activated Unit marker becomes Used Unit marker.
- When we speak throughout the rulebook about troops or units we refer to miniatures as both individuals and as a group of miniatures that form an unit. If we should refer specifically to one miniature we will call it an individual trooper or miniature.

## Troops

- Maximum and Minimum army leaders changed: 1 leader max each 100 army points, 1 leader min each 200 army points.
- A new disponibility category has been added: "Legendary". It will be used by some special characters. Those miniatures will be unique troops affected by some clan special rules.
- Max miniatures per unit: 15 in general, 10 for skirmishers troops.
- Inferior Creatures cost 10 points (15 if they could fly) and it attack attribute changes to 3 / 3.
- O Ban Heavy cavalry cost 25 points (instead of the standard 20 points for cavalry)
- Komuso and Onmyouji changes it initiative from 4 to 3.
- Onmyouji has now 3 wounds.
- Max creature points: 50% for those armies that can deploy a creature unit.
- Kogen and Sato (Kuroi-te army legendary characters) has been included. (Their lore will be available in the printed background)
- Hata jurushi uses the same profile that the unit which it is included.
- Hata-Jurushi: It does not add any die to the Shoot Roll but it is able to be involved in a hand to hand combat as well as add +1D6 to the unit when charging.
- Two equal creature units cannot be deployed at the beginning of the game.
- Dishonored unit: -1 to Honor and Initiative attributes.
- Yumi ashigaru and Yumi samurai have new abilities.
- Ashigaru Sling is a skirmisher unit.
- Otokodate gets a new unit profile: Samurai Ronin, skirmishers with Katana.
- In general every percent used by the army building rules has been simplified to 25% or 50%.

## Leaders

- Leaders can abandon now a unit. This is described in the Needed in thousands fronts section.
- A unit leader can use its abilities and weapons and the very first moment at the rest of the unit is destroyed.

- The unit leader can have now a equal or higher class (it was only higher int he previous version)
- The unit leader must be in the front rank if the unit want to use the leader's Honour and Initiative attributes.
- Death of the general: -1 to Honour and Initiative attributes of every troop within the army.
- A unit leader only can receive a wound if it is one of the miniatures affected by the shot.
- Protect the leader changes: Now it depends of the number of miniatures around the leader.

## Units in retreat

- Maintenance Phase: Any troop with a unit in retreat marker must reroll a Honour Roll. If success they stop fleeing, in other case they are completely destroyed and removed of the table.
- A unit with a unit in retreat marker can combat if it is attacked, but it applies -2D6 to its Combat Roll.
- Samurai troops stop fleeing automatically during the Maintenance Phase.
- There is a new concept when a unit fails a honour roll. If the unit has 2 or more complete ranks it must move back but it remains facing the enemy troop.

## Orders

- Exorcise: The komuso must be within mid range from the Onmyouji to use this order.
- Shelter: Sheltered troops apply -2D6 to its Combat Roll but the enemy apply -1 to its Combat and Shoot Roll.
- Regroup. A leader cannot use any extra order after joining a unit.

## Multiple Combat

- The defeated player uses the higher honour attribute from those of its units that have lost the combat.
- Extra notes about fleeing from a multiple combat.

## Abilities

- Mimetic can be targeted by a Hold and Shot order and the Area Attack ability.
- Stealth has been modified: The troop becomes mimetic when this ability is activated.
- Abilities: Leader, Ashigaru Leader, Clan Leader, Revered can be used even when the leader is within an unit as unit leader.
- Transfer: modified.
- Countercharge: apply +1D6 to its Combat Roll when it is targeted by an enemy charge.
- War dogs has been clarified.

## Scenery

- Added new rules for placeng scenery

## Titles

- Some changes in Samurai title.
- Added samurai undead and ashigaru undead titles (which are equal to undead title) to solve a loophole with Hata-Jurushi rules.
- Undead and Spectres receives an extra wound marker (not a stunned marker) when a honour / presence roll is failed.
- Title Senshi added.

## Duels

- Some clarifications in this section.

## Command cards

- Draw some cards depending on the size of the battle: 4 for 200 army points, 5 for 400 and 6 for 600

## Ranged Units

- Firearms shooting at long distance apply -1 to its Shoot Roll.

- If the ranged unit receives a charge this applies -1 to its Combat Roll during the combat after the charge.

## Weapon types

- Type 6 weapons have been modified. Now they are anti kantana

## Clan special rules

- Some clarifications on the Kuroi-te "From the depth" rule.

## Layout

- Class chart added at the beginning of the army list section.
- New army building example tables have been added.

## Army online

- New design, bug fixing and functionalities.

# KENSEI CAMBIOS DE VERSIONES V2 A V2.2

## En General

- Marcador de Unidad Activada pasa a ser a ser marcador de Marcador de Unidad Usada.
- Cuando se hable de una tropa o unidad es lo mismo: puede ser un conjunto de miniaturas formando una unidad o una miniatura individual. Si nos vamos a referir a una miniatura individual hablaremos de tropa individual o miniatura.

## Tropas

- Máximo y mínimo del número de líderes cambia: Máximo 1 líder cada 100 puntos y mínimo 1 líder cada 200 puntos.
- Se añade la disponibilidad "legendario" en los perfiles de algunas tropas como como Kogen, Sato, etc. Es como una tropa única que además se ve afectada por algunas reglas.
- Miniaturas máximas por unidad: 15 miniaturas en general, 10 para unidades de hostigadores
- Criaturas inferiores valen 10 puntos (15 si vuelan) y aumentan su atributo de ataques a 3 / 3.
- Caballería pesada O Ban pasa a valer de 20 a 25 puntos
- Komuso y Onmyouji cambian a iniciativa de 4 a 3.
- Onmyouji tiene ahora 3 heridas.
- Limitación del 50% de los puntos de ejército en unidades de criaturas para aquellos ejércitos que pueden desplegarlas como una tropa normal

- Se incluyen a Kogen ySato y sus nuevas habilidades. Sato es uno de los generales de Kogen, se verá en el trasfondo.
- El hata jurushi asume el equipo de la unidad en la que esté y tiene que ser del mismo trato y clase.
- Hata-Jurushi: No suma dados de disparo, si de combate cuerpo a cuerpo. Además aporta un +1D6 a la hora de cargar.
- No pueden ser desplegadas dos unidades de criaturas iguales al inicio de la partida.
- Unidad deshonorada: -1 a los atributos de Honor e Iniciativa.
- Yumi ashigaru y Yumi samurai cambian sus habilidades.
- Ashigaru Honda son ahora hostigadores.
- Otokodate tiene una nueva unidad de Samurai Ronin hostigadores con Katana.
- Cambios en las limitaciones para crear tu ejército. (simplificados a 50% o 25%). Caballería 50%. Tropas de hostigadores máximo 25%, excepto para para hattori que es del 50%

## Líderes

- Los líderes pueden abandonar una unidad. Añadida la regla "Necesario en Mil Frentes" dentro la sección de Líderes de unidad.
- Un líder de unidad empieza a usar sus habilidades inmediatamente cuando todas las miniaturas de su unidad son eliminadas.
- El líder de la unidad puede ser ahora de una clase igual o mayor (antes era solo mayor)
- Aclaración: El líder de la unidad debe estar en el frente para que la unidad pueda usar su honor e iniciativa
- Muerte del general: -1 al Honor e Iniciativa de todo el ejército.
- Solo puedes asignar heridas al líder de una unidad si está en combate cuerpo a cuerpo directo o si es uno de los afectados por el disparo.
- La regla Proteged al líder cambia. Ahora depende del número de miniaturas que tenga alrededor.

## Unidades en retirada

- Fase de mantenimiento: Las tropas deben repetir su tirada de huir, no dejan de huir automáticamente.
- Una unidad con un marcador de unidad en retirada puede responder al combate, pero sufre un penalizador de -2D6.
- Los samurai dejan de huir automáticamente durante la fase de mantenimiento.
- Se añade en tirada de honor para huir el concepto: "unidad en retirada" cuando la unidad se desplaza hacia atrás pero se mantiene encarada. Cuando se giran se dice que huyen.

## Órdenes

- **Exorcizar:** El Komuso debe estar a distancia media como mucho del Onmyouji para poder usarla.
- **Parapetado:** La tropa parapetada pierde -2D6 a sus tiradas de combate y disparo. El enemigo sufre un -1 a sus Tiradas de Combate y Disparo.
- **Reagrupar.** El líder no puede usar más órdenes una vez reagrupado.

## Combate

Miniaturas en soporte al combate cuerpo a cuerpo. Para no confundir entre miniaturas de peanas mayores, se dice que en este estado estarán las miniaturas que combatan diagonalmente, enfrentando uno de las esquinas de sus peanas.

## Combate múltiple

El bando derrotado en un combate múltiple utiliza el atributo de honor más alto de entre las tropas involucradas.

Aclarado la huida en un combate múltiple.

## Habilidades

- Mimético puede ser objetivo del disparo de la orden Aguantar y Disparar y la habilidad Ataque de Área.

- Sigilo modificado. Si la unidad se activa funciona como si tuviese mimético, pero no antes.
- Aclaración. Las habilidades de Ki son las que no están marcadas como HP o PA
- Las habilidades Líder, Líder Ashigaru, Jefe del Clan, Venerado están activas aunque el líder esté dentro de una unidad. Se indica en la descripción de la habilidad.
- Transferencia: Modificada.
- Habilidad contracarga: +1D6 a Tirada de Combate cuando es objetivo de una carga.
- Perros de guerra ha sido aclarado.

## Escenografía

- Nuevas reglas de colocación de escenografía

## Tratos

- Cambios en el trato samurai
- Cambios en los tratos y nuevos tratos no muertos añadidos (para solucionar un problema con los hata-jurushi en el ejército no muerto.
- No muerto y espíritu reciben un marcador de herida extra si fallan el chequeo de honor. Antes recibían un marcador de aturrido.
- Añadido el Trato senshi.

## Duelos

- Combate a duelo revisado y aclaradas algunas mecánicas.

## Cartas de mando

- Se roban cartas dependiendo del tamaño del ejército: 4 para 200 puntos, 5 para 400 y 6 para 600

## Unidades de Disparo

- La pólvora si dispara a larga distancia sufre un -1 a la Tirada de Disparo.
- Las unidades de disparo que reciben una carga tienen un -1 a la Tirada de Combate.
- Eliminado el +1 a la dificultad en disparo cuando se falla una carga

## Tipos de Armas

- Armas tipo 6 cambian. Ahora son armas anti katana.

## Reglas de los clanes

- Reescrito desde las profundidades para hacerlo más claro.

## Maquetación

- Añadido el índice de clases al principio de las listas de ejército
- Añadidas tablas de puntos, miniaturas y unidades, máximas y mínimas según los puntos de ejército.

## Army online

- Nuevo diseño, actualizado base de datos e información visible.