

## LISTE D'ARMÉE

LES RÈGLES QUI  
SUIVENT DÉCRIVENT LES  
INTERACTIONS ENTRE LES  
FIGURINES, LES BATAILLONS,  
ET LEUR ENVIRONNEMENT.

CELA VISE À VOUS  
APPRENDRE À CONSTRUIRE  
UNE ARMÉE EN VUE DE  
MENER LA BATAILLE.

## LISTE D'ARMÉE

La force que vous emmenez sur le Champ de Bataille est choisie à partir d'une Liste d'Armée. Afin d'avoir un jeu équilibré, ces Armées sont choisies de sorte à avoir une valeur en points égale.

## VALEURS EN POINTS

A Conquest, chaque Stand a une valeur en points, représentant sa puissance globale sur le champ de bataille. Les Stands ayant une valeur en points élevée sont en général de meilleurs combattants ou sont plus polyvalents, tandis que ceux ayant une faible valeur en points sont moins efficaces ou seront utiles uniquement dans certaines circonstances. La valeur en points de votre Armée est égale à la somme des valeurs en points des Stands qui la compose. On ajoute à cela les améliorations que vous avez achetées pour ces Stands. Plus la valeur en points est élevée, plus votre armée est létale. En choisissant des armées de valeur en points égale, vous et votre adversaire êtes assurés d'avoir une bataille équitable et qui représentera un défi.

## TAILLE DE LA BATAILLE

Par défaut, nous recommandons des batailles de 2000 points. Cela représente généralement une soirée entière de massacres. Cependant, rien ne vous interdit de choisir une armée plus grande ou plus petite. En fait, de plus petites batailles à 1000 points sont un excellent moyen d'apprendre les règles.

## CONSTRUIRE UNE ARMÉE

Une Armée est constituée de deux types d'entités : les Stand de Personnages et les Régiments. Vous pouvez inclure la quantité de chaque que vous souhaitez, à partir du moment où vous respectez les règles ci-dessous.

### LE SEIGNEUR DE GUERRE

Vous devez inclure un Stand de [**Personnage**] qui sera votre Seigneur de Guerre, et qui vous représente sur le Champ de Bataille.

## BATAILLONS

Chaque Stand de [**Personnage**] de votre Armée (y compris le Seigneur de Guerre) doit être accompagné d'un Bataillon composé de Régiments. Vous avez normalement un ensemble de Régiments parmi lesquels choisir dans la Liste d'Armée, mais vous devez inclure un Régiment du même Type que votre Stand de [**Personnage**] (Infanterie, Cavalerie, ou Brute), pour être certain qu'il y aura au moins un Régiment qu'il pourra rejoindre au début de la bataille.

Chaque Régiment est tiré de la section Régiments de la Liste d'Armée. Il comptera aussi, selon le Stand de [**Personnage**] choisi, comme un choix de Base, ou un choix Restreint.

Chaque Bataillon mené par un Stand de [**Personnage**] peut comporter jusqu'à quatre Régiments. Un Bataillon peut inclure autant de Régiments issus d'un choix de Base que ce que permet votre Bataillon. Les choix Restreints sont plus limités, comme le suggère leur nom. Chaque Bataillon peut inclure jusqu'à deux choix Restreints parmi les options disponibles. Cela peut être deux fois le même Régiment, ou deux Régiments différents de la liste. De plus, vous devez inclure un choix de Base pour chaque choix Restreint dans votre Bataillon. Ainsi, un Bataillon qui comporte deux choix Restreints devra comporter aussi deux choix de Base. Notez qu'un Régiment peut être un choix de Base pour un type de [**Personnage**], et un choix Restreint pour un autre type de [**Personnage**] – vérifiez la Liste d'Armée pour cela.

## AMELIORATIONS OPTIONNELLES

De nombreux Stands de [**Personnage**] et Régiments ont des options supplémentaires qui peuvent être achetées pour eux, comme des Capacités, des Figurines de Commandement, ou des Stands supplémentaires (dans le cas de Régiments). Si vous achetez une de ces améliorations, ajoutez simplement les points que cela coûte au Stand de [**Personnage**] ou au Régiment pour lequel l'option a été prise.



## RÔLES TACTIQUES

Les Régiments et les Stands de [**PERSONNAGE**] dans votre Armée ont un description spéciale appelée Rôles Tactiques. Ce sont des mots clés utilisés pour identifier une entrée du jeu dans le cadre d'une catégorie plus large allant au-delà du Type ou de la Classe.

Ces mots clés apparaissent dans la section Rôles Tactiques de chaque entrée d'une Liste d'Armée et peuvent être trouvés entre crochets. E.g. [**TITAN**] pour les Nords et City States.

Souvent, les Capacités ou les Règles Spéciales peuvent se référer à des Rôles Tactiques pour cibler certains Régiments. Par exemple, tous les Régiments [**EXALTED**] sont affectés par une Capacité de Suprémie, alors tous les Régiments avec ce super-type seront affectés sans tenir compte du Type ou de la Classe.

Enfin, il est possible d'affiner les restrictions pour cibler certaines Entrées. Par exemple, une capacité Nords pourrait cibler uniquement les Régiments d'Infanterie [**EXALTED**] en laissant les géants (qui sont des Monstres) de côté.

## RÈGLES SPÉCIALES ET CAPACITÉS DE SUPRÉMATIE

Certaines règles, comme celles acquises par l'achat de Maîtrises, d'améliorations de Personnage et de capacités de Suprémie, peuvent fournir des capacités uniques qui vont au-delà de la simple amélioration des caractéristiques d'un [**PERSONNAGE**] ou d'un Régiment et bénéficient à l'ensemble d'une escouade, voire d'une armée.

Cela soulève la question de savoir si ces capacités sont « toujours actives », « activées » ou seulement applicables lorsque le Stand de Personnage ou le Régiment se trouve sur le champ de bataille.

Pour cette raison, les règles de ce type sont suivies d'indications qui permettent au joueur de reconnaître facilement quand ces règles sont appliquées. Ces indications sont les suivantes :

**Toujours Actif:** Cette Capacité est toujours considérée comme active même si le [**PERSONNAGE**] ou le Régiment auquel il est rattaché est actuellement sur le Champ de Bataille, en Renforts ou a été détruit.

**Actif:** Cette Capacité ne peut être utilisée qu'une seule fois par bataille et nécessite que le [**PERSONNAGE**] ou le Régiment soit sur le Champ de Bataille. Une fois activés, les effets durent aussi longtemps que la règle le prévoit, même si le [**PERSONNAGE**] ou le Régiment a été retiré du Champ de Bataille entre temps.

**Champ de Bataille:** Cette Capacité est considéré comme active tant que le [**PERSONNAGE**] ou le Régiment est actuellement sur le Champ de Bataille.

## CARTES D'IDÉAUX

Les Stands de [**PERSONNAGE**] et les Régiments de cette Armée n'utilisent pas les Cartes de Commandement classiques comme les autres Factions. A la place, ils utilisent des **Cartes d'Idéaux** lors de la Phase de Commandement pour déterminer lorsqu'un Régiment ou un [**PERSONNAGE**] agit comme si c'était sa Carte de Commandement. Chaque entrée de la Liste d'Armée dans cette Armée ajoute les mêmes Cartes d'Idéaux que leur Rôle Tactique.

Les Cartes d'Idéaux sont utilisées comme si elles étaient des Cartes de Commandement avec les exceptions suivantes :

1) Il y a 5 types de Cartes d'Idéaux [**KA**], [**CHI**], [**FU**], [**SUI**] et [**MU**].

*Exemple: Un Régiment de Shikigami a le Rôle Tactique [MU]. Cela veut dire que vous aurait une Carte d'Idéaux [Mu] dans votre Pile de Commandement.*

2) **TOUTE** Carte d'Idéaux peut Activer **TOUT** [**PERSONNAGE**] ou Régiment n'ayant pas encore été Activé ce Round, sans prendre en compte le Nom, Type ou Rôle Tactique.

3) Lorsque 'une Carte d'Idéaux Active un Régiment ayant le même Rôle Tactique, il confère les Règles Spéciales ci-dessous, jusqu'à la fin du Round.

4) Lorsqu'une Carte d'Idéaux Active un [**PERSONNAGE**], le Régiment auquel ce [**PERSONNAGE**] est rattaché bénéficie des Règles Spéciales de la Carte d'Idéaux jusqu'à la fin du Round, sans prendre en compte son Rôle Tactique. Cela signifie qu'un Régiment peut être sous les effets de plusieurs Cartes d'Idéaux **mais ne peut bénéficier plus d'une fois par Round de la même Carte d'Idéaux.**

5) Les Régiments de cette Armée **ne peuvent pas** effectuer d'Activation Rapprochée.

6) Lorsqu'un Régiment ou [**PERSONNAGE**] est détruit, à la fin du Round, retirez autant de Cartes d'Idéaux de n'importe quel type et dans n'importe quelle combinaison au nombre de Régiments et/ou [**PERSONNAGE**] détruits lors de ce Round.

## EFFETS DES CARTES D'IDÉAUX

Lorsqu'un Régiment dans cette Armée ou un [**PERSONNAGE**] rattaché à un Régiment s'Active, avant l'étape "Résoudre les Evènements de Tirage", tous les Stands dans le Régiment, incluant le [**PERSONNAGE**] rattaché, gagnent les effets ci-dessous jusqu'à la fin du Round.

<b>Ka (Force)</b>	Le Régiment gagne les Règles Spéciales <b>Impact (+1)</b> et <b>Brutal Impact (+1)</b> jusqu'à la fin du Round.
<b>Chi (Resistance)</b>	Le Régiment gagne la Règle Spéciale <b>Indomitable (2)</b> jusqu'à la fin du Round.
<b>Fu (Unfettered)</b>	Le Régiment ajoute +2" à sa Distance de Marche pour sa première Action de Marche effectuée pour son Activation.
<b>Sui (Adaptability)</b>	Vous pouvez choisir un Stand dans ce Régiment et avoir les Règles de Commandement du Stand, qui remplace les Règles de Commandement actuelles jusqu'à la fin du Round.
<b>Mu (Void)</b>	Le Régiment ajoute +1 à sa Caractéristique d'Évasion (jusqu'à un maximum de 3) jusqu'à la fin du Round.

## **CARTES D'IDÉAUX - À GARDER EN TÊTE**

Vous avez des questions sur ce que vous venez de lire ? Voici un petit récapitulatif du fonctionnement des Cartes d'Idéaux ! Ces explications sont brèves et vous aideront à jouer rapidement vos premières parties ou à répondre aux questions que vous vous posez !

Chaque Personnage ou Régiment appartient à l'un des cinq Types et apporte une Carte d'Idéaux de ce Type dans le jeu. N'importe quelle Carte d'Idéaux peut cependant être utilisée pour activer N'IMPORTE QUEL Régiment ou Personnage dans le jeu. Si une Carte d'Idéaux active un Régiment du même type, elle lui confère également des capacités supplémentaires !

Chaque type de Carte d'Idéaux peut également activer des Personnages - si la Carte d'Idéaux active un Personnage du même type, le Régiment bénéficie également des effets de cette Carte d'Idéaux ! Cela signifie qu'un Régiment peut bénéficier de plusieurs Cartes d'Idéaux différentes, ce qui permet de réaliser de puissantes combinaisons. Gardez à l'esprit que les Personnages dans cette Armée ne peuvent pas activer immédiatement le Régiment auquel ils sont actuellement rattachés ou ce qui est connu sous le nom d'« Activation Rapprochée».

A la fin de votre Round, comptez le nombre de Personnages et/ou Régiments qui ont été détruits pendant ce Round. Retirez le même nombre de Cartes d'Idéaux de n'importe quel type et de n'importe quelle combinaison de votre pile de commandement.

Cela signifie que vous pouvez garder ces Cartes d'Idéaux importantes dans votre Pile si vous en avez besoin.

### **N'est pas trop simple ?**

Ne vous laissez pas avoir ! Bien que vous puissiez tout activer avec n'importe quelle Carte d'Idéaux - l'ordre est important car seuls les Régiments du même Type bénéficient des effets de la carte. Choisissez soigneusement un ordre d'Activation car ces effets font la différence entre gagner et perdre la partie !

**DAIMYO****110 POINTS**

Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Suprématie
Brute	-	-	1	4	6	7	4	3	2	Lord de Roaring Flames

**RÈGLES****SPÉCIALES**

Cleave (2), Impact (3)

**Powerful Presence:** Ce Stand de [PERSONNAGE] compte pour 3 Stands dans le cadre de la capture des Zones d'Objectif.

**PERSONNAGE**

- Ce Stand de Personnage est composé d'un Stand avec 1 Figurine dessus..

**Rôle Tactique:** [PERSONNAGE], [KA]

**AMÉLIORATIONS DE PERSONNAGE**

**Discipline:** Ce Stand de Personnage peut prendre une seule Discipline.

**CAPACITÉ DE SUPRÉMATIE****Lord de Roaring Flames**

[Toujours actif]: Une fois par Round, lors de l'Activation d'un Régiment ou [PERSONNAGE] avec une Carte d'Idéaux [KA], vous pouvez remplacer ses effets par : "Le Régiment gagne la Règle Spéciale Glorious Charge jusqu'à la fin du Round."

[Activé]: Pour ce Round, tous les Régiments amis Activés par une Carte d'Idéaux [KA] bénéficient de ses effets, peu importe leur Rôle Tactique.

**BATAILLON**

**Base:** Modular Régiment      **Restreint:** Dai Yokai  
Genya no Yokai



**OYABUN****110 POINTS**

Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Suprémie
Brute	-	-	1	3	6	7	4	3	2	Lord de the Eternal Mountain

**RÈGLES SPÉCIALES**

Cleave (1), Impact (3), Forward Force, Quicksilver Strikes

**Powerful Presence:** Ce Stand de [PERSONNAGE] compte pour 3 Stands dans le cadre de la capture des Zones d'Objectif.

**PERSONNAGE**

- Ce Stand de Personnage est composé d'un Stand avec 1 Figurine dessus..

**Rôle Tactique:** [PERSONNAGE], [CHI]

**AMÉLIORATIONS DE PERSONNAGE**

**Discipline:** Ce Stand de Personnage peut prendre une seule Discipline.

**CAPACITÉ DE SUPRÉMATIE****Lord de the Eternal Mountain**

**[Toujours actif]:** Une fois par Round, lors de l'Activation d'un Régiment ou [PERSONNAGE] avec une Carte d'Idéaux [CHI], vous pouvez remplacer ses effets par : "Le Régiment gagne les Règles Spéciales Hardened (+1) et Oblivious."

**[Activé]:** Pour ce Round, tous les Régiments amis Activés par une Carte d'Idéaux [CHI] bénéficient de ses effets, peu importe leur Rôle Tactique.

**BATAILLON**

**Base:** *Modular Régiment*      **Restreint:** *Dai Yokai*  
*Genya no Yokai*

## KITSUNE BAKASU

110 POINTS

Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Suprémie
Brute	-	-	1	4	8	6	4	3	2	Mistress de Azure Gales

### RÈGLES

#### SPÉCIALES

Deadly Blades, Impact (3)

**Powerful Presence:** Ce Stand de [PERSONNAGE] compte pour 3 Stands dans le cadre de la capture des Zones d'Objectif.

### PERSONNAGE

- Ce Stand de Personnage est composé d'un Stand avec 1 Figurine dessus..

**Rôle Tactique:** [PERSONNAGE], [FU]

### AMÉLIORATIONS DE PERSONNAGE

**Discipline:** Ce Stand de Personnage peut prendre une seule Discipline.

### CAPACITÉ DE SUPRÉMATIE

#### Mistress de Azure Gales

**[Toujours actif]:** Une fois par Round, lors de l'Activation d'un Régiment ou [PERSONNAGE] avec une Carte d'Idéaux [FU], vous pouvez remplacer ses effets par : "Le Régiment gagne la Règle Spéciale Fluid Formation jusqu'à la fin du Round."

**[Activé]:** Pour ce Round, tous les Régiments amis Activés par une Carte d'Idéaux [FU] bénéficient de ses effets, peu importe leur Rôle Tactique.

### BATAILLON

**Base:** *Modular Régiment*      **Restreint:** *Dai Yokai*  
*Domaru-damashi*                      *Genya no Yokai*







## JOROGUMO MAHOTSU

300 POINTS

Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Suprématie
Monstre	Moyen	7	1	3	11	18	4	3	2	Mistress de the Ghostly Reikai

### RÈGLES SPÉCIALES

Cleave (1), Fearless, Impact (5), Priest (6), Tenacious (1), Terrifying (1)

Une Jorogumo Mahotsu est considérée comme un Régiment à part entière en plus d'être un Stand de Personnage et utilise donc toutes les règles de Régiment comme si elle était un Régiment de Monstre. Une Jorogumo Mahotsu s'Active comme si elle était un Régiment, réalise deux Actions par Activation, et a accès aux mêmes Actions Hors-Combat et Actions de Combat qu'un Régiment.

De plus, la Jorogumo Mahotsu peut aussi utiliser une Action de Défi. La Jorogumo Mahotsu ne peut pas rejoindre un autre Régiment et n'a pas besoin d'inclure un Régiment de Monstre dans son Bataillon pour entrer sur le Champ de Bataille.

### PERSONNAGE

- Ce Stand de Personnage est composé d'un Stand avec 1 Figurine dessus..

Rôle Tactique: [PERSONNAGE], [MU]

### SORTS

Une Jorogumo Mahotsu connaît tous les sorts suivants, sans surcoût et peut effectuer une Action de Lancement de Sorts gratuite et hors-séquence durant son Activation.

*Repose in Healing Spring*

*Honor, a Void of Self*

*Blossom in the Wind*

*Witness of the Void*

### AMÉLIORATIONS DE PERSONNAGE

La Jorogumo Mahotsu ne peut prendre aucune Amélioration de Personnage

### CAPACITÉ DE SUPRÉMATIE

#### Mistress de the Ghostly Reikai

[Toujours actif]: Une fois par Round, lors de l'Activation d'un Régiment ou [PERSONNAGE] avec une Carte d'Idéaux [MU], vous pouvez remplacer ses effets par : "Le Régiment gagne la Règle Spéciale Loose Formation jusqu'à la fin du Round."

[Activé]: Pour ce Round, tous les Régiments amis Activés par une Carte d'Idéaux [MU] bénéficient de ses effets, peu importe leur Rôle Tactique.

### BATAILLON

Base:

*Modular Regiment*  
*Shikigami*

Restreint:

*Dai Yokai*  
*Genya no Yokai*



## DISCIPLINES

Les Disciplines sont des améliorations optionnelles pour vos Personnages, lesquelles sont notées dans votre Liste d'Armée et confèrent des capacités bonus à votre Stand de Personnage. **Chaque Discipline ne peut être prise qu'une seule fois par liste d'Armée.**

Les Disciplines, comme les Cartes d'Idéaux, sont réparties en 5 Types. Pour chaque [PERSONNAGE], vous pouvez prendre un des 5 Idéaux que vous avez pour prendre une Discipline à équiper sur votre [PERSONNAGE]. Chaque Personnage ne peut avoir qu'une Discipline.

### KA - FORCE

**Way of the Kensei** **40 points**  
Ce [PERSONNAGE] gagne la Règle Spéciale Quicksilver Strike et les Actions de Défi lancés par ce [PERSONNAGE] ne peuvent pas être refusées.

**Hannya** **30 points**  
Le Régiment auquel ce [PERSONNAGE] est actuellement rattaché gagne la Règle Spéciale Terrifying (1).

**Kenshibu Dancer** **15 points**  
Chaque fois qu'un Régiment ennemi rate un Jet de Défense contre ce Stand de Personnage, la Blessure infligée est considérée comme doublée pour les Tests de Moral.

### FU - LIBERTÉ

**Gunbai** **30 points**  
Ce [PERSONNAGE] gagne la Règle Spéciale Forward Force.

**Hauchiwa** **20 points**  
Le Régiment auquel ce [PERSONNAGE] est actuellement rattaché ignore les effets des Terrains Gênants.

**Horagai Master** **20 points**  
Les Régiments amis actuellement à 10" de ce [PERSONNAGE] gagnent la Règle Spéciale Unstoppable.

### CHI - RÉSISTANCE

**Unyielding Kata** **30 points**  
Le Régiment auquel ce [PERSONNAGE] est actuellement rattaché gagne la Règle Spéciale Hardened (+1).

**Trial de hakari-ishi** **25 points**  
Le Régiment auquel ce [PERSONNAGE] est actuellement rattaché gagne la Règle Spéciale Tenacious (+1) (jusqu'à un maximum de 2).

**Takigyo Training** **20 points**  
Si le Régiment auquel ce [PERSONNAGE] est actuellement rattaché n'effectue pas d'Actions lors de son Activation en passant, il gagne la Règle Spéciale Hardened (3) jusqu'à la fin de sa prochaine Activation.

### SUI - ADAPTABILITÉ

**Kabuki** **30 points**  
Lorsque le Régiment auquel ce [PERSONNAGE] est actuellement rattaché est la cible d'un Sort ami réussi, le Régiment compte comme étant sous les effets du même Type de Carte d'Idéaux que le [PERSONNAGE] ou le Régiment ayant lancé ce Sort.

**Shamisen** **20 points**  
Les Régiments ennemis actuellement en contact avec le Régiment auquel ce [PERSONNAGE] est actuellement rattaché, perdent toutes leurs Règles Spéciales gagnent par des Sorts ennemis.

**Fudoshin** **10 points**  
Les Régiments amis à 10" de ce Stand de Personnage comptent pour +3 Stands pour la Mise à l'Échelle contre les Actions de Lancement de Sorts ennemis.



## MU - VIDE

### Purification Rites

25 points

Si le Régiment auquel ce [PERSONNAGE] est actuellement rattaché est actuellement sous les effets d'une Carte d'Idéaux [MU], il peut effectuer un Activation Rapprochée en ignorant les restrictions habituelles.

### Ofuda

10 points

Lorsque ce [PERSONNAGE] s'Active en utilisant une Carte d'Idéaux [MU], vous pouvez donner les effets de n'importe quelle autre Carte d'Idéaux au Régiment auquel ce [PERSONNAGE] est actuellement rattaché à la place.

### Flow

15 points

Les Régiments amis peut tracer une Ligne de Vue et Vérifier l'Obstruction à travers le Régiment auquel ce [PERSONNAGE] est actuellement rattaché comme s'il n'était pas là.

## SORTS

Nom	Portée	Harmonisation	Effet
Iron Soul of Discipline	Soi	3	Le Régiment gagne la Règle Spéciale Unyielding jusqu'à la fin du Round.
Blossom in the Wind	12"	3	Le Régiment ennemi ciblé peut uniquement réaliser un maximum de 2 Actions lors de son Activation jusqu'à la fin du Round.
Hesitation, Bane of Deeds	12"	3	Jusqu'à la fin du Round, lorsque le Régiment ciblé devient la cible d'une Action de Volée ennemie, il gagne la Règle Spéciale Tenacious (2) jusqu'à la fin de cette Action.
Misery of Failure Envisioned	12"	3	Le Régiment ennemi ciblé subit -1 à sa Caractéristique de Résolution jusqu'à la fin du Round.
Repose in Healing Spring	12"	3	Le Régiment ami ciblé se soigne de 4 Blessures.
Honor, a Void of Self	12"	3	Le Régiment ennemi ciblé ne peut pas s'Activer via l'Activation Rapprochée.
Witness of the Void	12"	3	Le Régiment ami ciblé ajoute +1 à sa Caractéristique de Défense (jusqu'à un maximum de 4) jusqu'à la fin du Round.

## RÉGIMENTS MODULAIRES

Plusieurs Régiments dans cette Armée sont équipés et construits différemment, composés d'un minimum de 2 Stands et peuvent inclure des Stands aux profils variés. Les règles suivantes s'appliquent à la construction d'un Régiment Modulaire :

- 1) Choisissez un Stand pour être le Leader, c'est-à-dire le Stand de Commandement de ce Régiment Modulaire. Le Rôle Tactique du Stand de Commandement détermine le type de la Carte d'Idéaux que le Régiment devra rajouter à votre Pile de Commandement comme détaillé dans la section de règles "Cartes d'Idéaux". La Classe du Stand de Commandement déterminera aussi la Classe du Régiment.
- 2) Ajoutez le nombre de Stands de votre choix comme vu dans la section des Stands modulaires plus bas. Vous pouvez choisir ces Stands selon n'importe quelle combinaison tant que le Régiment comprend un **minimum de 2 Stands et plus de la moitié des Stands du Régiment** partagent la même Entrée que le Stand de Commandement.
- 3) Le Régiment utilise la Caractéristique de Marche la plus **basse** de tous les Stands dans le Régiment.
- 4) Chaque Stand possède ses propres Règles Spéciales. De plus, chaque Stand a un set de "Règles Spéciales de Commandement" étant accessible uniquement lorsque ce Stand est le Stand de Commandement de ce Régiment Modulaire, et affectera l'entièreté du Régiment, sauf les [**PERSONNAGES**], comme défini dans la Liste d'Armée.
- 5) Lorsque le Régiment effectue une Action de Clash, Volée ou Charge, effectuez les Attaques pour chaque type de Stand séparément et utilisez leurs Caractéristiques pour chaque Stand, en incluant toutes leurs Règles Spéciales. Même si ces Attaques sont effectuées séparément, elles sont réalisées simultanément pour une même Action.

**Pour finir, tous les Régiments Modulaires de cette Armée bénéficient de la Règle Spéciale Enlightened.**

**Enlightened:** La première fois qu'un Régiment de cette armée devient Brisé pendant la bataille, à la fin de l'Action qui l'a causé, le Régiment effectue une action additionnelle gratuite et hors séquence de Ralliement ou Ralliement de Combat.

## RÉGIMENTS MODULAIRES - À GARDER EN TÊTE

Certains Régiments de l'Armée sont construits différemment ! Lors de la création d'un Régiment, choisissez n'importe quel Stand de la liste, dans n'importe quelle combinaison, à condition que vous en définissiez un comme le Leader du Régiment et que plus de la moitié des Stands soient identiques au Stand du Leader.

Quel que soit le type du Leader, ajoutez une Carte d'Idéaux de ce type. Le Stand du Leader confère certaines Règles de Commandement à l'ensemble du Régiment, à l'exception des Personnages, car cela se fait lors de la création de la Liste d'Armées.





## STANDS DE RÉGIMENT MODULAIRES

### ONI AYAKASHI

80 POINTS

Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Rôle Tactique
Brute	Moyen	6	1	3	5	6	3	3	1	[KA]

**RÈGLES SPÉCIALES** Cleave (2), Impact (2)

**RÈGLES SPÉCIALES DE COMMANDEMENT** Le Régiment ajoute +1 à sa Caractéristique d'Ataques et gagne la Règle Spéciale Juggernaut.

### KAMI AYAKASHI

80 POINTS

Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Rôle Tactique
Brute	Moyen	6	1	3	5	6	3	3	1	[CH]

**RÈGLES SPÉCIALES** Trample (2), Impact (2)

**RÈGLES SPÉCIALES DE COMMANDEMENT** The Régiment ajoute +1 à ses Caractéristiques de Défense et Evasion.

### TENGU BUSHI

75 POINTS

Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Rôle Tactique
Brute	Moyen	7	1	3	6	5	3	3	1	[FU]

**RÈGLES SPÉCIALES** Flawless Strikes, Impact (2)

**RÈGLES SPÉCIALES DE COMMANDEMENT** Le Régiment ignore les effets de Terrain Gênant et gagne la Règle Spéciale Vanguard (4).

**Take Flight!:** Si le Régiment est entièrement composé de "Tengu Bushi" et/ou "Tengu Ayakashi", alors ce Régiment gagne la Règle Spéciale Fly.



## STANDS DE RÉGIMENT MODULAIRES

### TENGU AYAKASHI

80 POINTS

Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Rôle Tactique
Brute	Moyen	7	3	2	4	4	3	3	1	[Fu]

#### RÈGLES SPÉCIALES

Barrage (4) (14", Armor Piercing (1), Rapid Volley)

#### RÈGLES SPÉCIALES DE COMMANDEMENT

Lorsque ce Régiment devient la cible d'une Action de Volée ennemie, il gagne la Règle Spéciale Tenacious (1) jusqu'à la fin de cette Action. De plus, le Régiment gagne la Règle Spéciale Vanguard (4).

**Take Flight!:** Si le Régiment est entièrement composé de "Tengu Bushi" et/ou "Tengu Ayakashi", alors ce Régiment gagne la Règle Spéciale Fly.

### KAPPA BUSHI

75 POINTS

Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Rôle Tactique
Brute	Moyen	6	1	3	5	6	3	3	1	[Su]

#### RÈGLES SPÉCIALES

Cleave (1), Impact (2), Flurry

#### RÈGLES SPÉCIALES DE COMMANDEMENT

Le Régiment peut s'Activer et gagner les effets de toute Carte d'Idéaux sans prendre en compte le Rôle Tactique du Régiment.

### ORIGAMI WARRIORS

60 POINTS

Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Rôle Tactique
Brute	Léger	6	1	2	5	5	3	3	1	[Mu]

#### RÈGLES SPÉCIALES

Lethal Demise

#### RÈGLES SPÉCIALES DE COMMANDEMENT

Lorsque ce Régiment devient la cible Action de Volée ennemie, il gagne la Règle Spéciale Tenacious (2) jusqu'à la fin de cette Action.

Les Stands d'Origami Warrior détruits ne comptent pas pour déterminer si le Régiment devient Brisé.

**In the Fold:** Si le Régiment est composé entièrement de Stands d'Origami Warrior, alors le Régiment gagne la Règle Spéciale Vanguard (3) et ne peut pas devenir Brisé.

## RÉGIMENTS

### DOMARU-DAMASHI

140 POINTS / +40 PER STAND

Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Command Models
Brute	Léger	6	1	2	4	4	3	2	1	Leader

**RÈGLES SPÉCIALES** Impact (2), Unstoppable

Les Régiments amis peuvent tracer une Ligne de Vue à travers ce Régiment.

#### RÉGIMENT

- Ce Régiment est composé de 3 Stands avec 1 Figurine sur chaque Stand.
- Vous pouvez ajouter des Stands additionnels pour +40 points par Stand.

Rôle Tactique: [MU]

### SHIKIGAMI

120 POINTS / +40 PER STAND

Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Command Models
Infanterie	Léger	6	1	2	4	4	2	2	1	Leader

**RÈGLES SPÉCIALES** Fearless, Unstoppable

Ce Régiment ne peut pas être rejoint par un Stand de [PERSONNAGE].

#### RÉGIMENT

- Ce Régiment est composé de 3 Stands avec 4 Figurines sur chaque Stand.
- Vous pouvez ajouter des Stands additionnels pour +40 points par Stand.

Rôle Tactique: [MU]

**DAI YOKAI****260 POINTS**

Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Monstre	Lourd	7	1	4	12	18	4	3	2

**RÈGLES****SPÉCIALES**

Cleave (1), Fearless, Impact (5), Terrifying (1), Vanguard (3), Unstoppable

**Iaijutsu (Action Hors-Combat):** Cette Action peut être effectuée uniquement en tant que première Action du Régiment. Le Dai Yokai effectue immédiatement une Marche de 12" droit devant en ignorant tous les Régiments et [PERSONNAGE]. Le Régiment doit être placé correctement à la fin de ce mouvement.

Choisissez un Régiment ennemi que le Dai Yokai Marched a traversé et effectue une Action de Clash additionnelle et hors-séquence contre celui-ci. Ces Touches sont traitées comme étant infligées depuis l'arc frontal du Régiment et comme si le Dai Yokai était en contact. **Une fois l'Action effectuée, l'Activation du Régiment s'arrête immédiatement.**

Ce Régiment peut effectuer une Action de Défi lors de son Activation comme un [PERSONNAGE].

**RÉGIMENT**

- Ce Régiment est composé de 1 Stand avec 1 Figurine dessus.

**Rôle Tactique:** [KA], [CHI], [FU], [SUI] et [MU]

**Le Régiment ajoute le même type de Carte d'Idéaux que le Rôle Tactique du Seigneur de Guerre.**

**GENYA NO YOKAI****260 POINTS**

Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Monstre	Lourd	7	1	3	11	18	4	3	2

**RÈGLES****SPÉCIALES**

Cleave (3), Fearless, Impact (7), Terrifying (1), Vanguard (3), Unstoppable

**Enlightening Fury:** Chaque fois que le Genya no Yokai gagne les bénéfices d'une Carte d'Idéaux, il garde les effets jusqu'à la fin de la partie. Si le Genya no Yokai gagne les bénéfices d'une Carte d'Idéaux modifiée par la Capacité de Suprématie du Seigneur de Guerre, il garde ces effets à la place.

**RÉGIMENT**

- Ce Régiment est composé de 1 Stand avec 1 Figurine dessus.

**Rôle Tactique:** [KA], [CHI], [FU], [SUI] et [MU]

**Le Régiment ajoute le même type de Carte d'Idéaux que le Rôle Tactique du Seigneur de Guerre.**