

## LISTA ARMATA

LE REGOLE CHE SEGUONO  
TI MOSTRERANNO COME I  
MODELLI E LE WARBANDS  
INTERAGISCONO TRA LORO  
E CON L'AMBIENTE. QUESTI  
CAPITOLI TI INSEGNERANNO  
COME ATTIVARE LE  
TUE WARBANDS, COME  
SPOSTARLE E COME  
COMBATTERE CON  
LORO.



## LISTA ARMATA

La forza che porti sul campo di battaglia viene scelta utilizzando una Lista dell'Armata. Per permetterti di giocare una partita equa e bilanciata, queste Liste dell'Armata vengono realizzate in modo da essere equivalenti in termini di valore in punti.

### VALORE IN PUNTI

Ogni modello in Conquest First Blood, ha un Valore in Punti, rappresenta il suo valore e le sue abilità sul campo di battaglia. I modelli con valori di punti più alti sono generalmente combattenti migliori o più flessibili, mentre quelli con valori di punti più bassi sono meno efficaci o sono utili in un ristretto insieme di circostanze.

Il valore dei punti del tuo esercito è uguale al totale dei valori di punti di ogni modello nel tuo esercito, più quelli dei potenziamenti che hai acquistato per i tuoi modelli. Più alto è il valore dei punti, maggiore sarà il numero e la potenza dell'esercito che hai selezionato. Scegliendo eserciti dello stesso valore, tu e il tuo avversario vi assicurerete una battaglia ad armi pari.

### DIMENSIONI DELLA BATTAGLIA

Come norma, vi raccomandiamo battaglie di circa 1000 punti - questo in genere dà abbastanza massacro per una serata di gioco. Tuttavia, non c'è niente che ti impedisca di scegliere partite con più punti o meno, purché tu e il tuo avversario siate d'accordo. Infatti, partite più piccole di 300 o 400 punti sono un ottimo modo per imparare le regole.

## COSTRUIRE UN'ARMATA

Un esercito è composto da tre tipi di entità: reggimenti di personaggio, ufficiali e regolari. Ciascuna di queste opzioni è scelta dalla lista dell'esercito di ogni fazione. Devi includere un Reggimento di Personaggio e qualsiasi numero di ufficiali o reggimenti regolari nel tuo esercito, soggetto alle seguenti regole:

### REGGIMENTI DI PERSONAGGI

Ogni Esercito deve includere un solo Reggimento di Personaggio composto da un Modello di Personaggio come descritto nella sezione Personaggio della Lista Armata della tua Fazione.

La maggior parte dei reggimenti di fanteria possono acquistare ulteriori modelli di Scorta da aggiungere al Reggimento del personaggio. Questi modelli di Scorta aggiungono prodezza ad un Reggimento di Personaggio e conferiscono abilità uniche. Troverete maggiori informazioni sui modelli di Scorta nella sezione "Scorta" di ogni lista dell'esercito.

### MODELLI UFFICIALI

Gli ufficiali sono potenziamenti ai reggimenti che conferiscono abilità uniche e aggiungono prodezza al combattimento di quel reggimento e degli altri reggimenti intorno a loro come descritto nella sezione "Ufficiali" della Lista dell'esercito della tua fazione. Inoltre, gli Ufficiali hanno il loro profilo di caratteristiche e possono usare le Abilità [**Comando**].

Un Modello Ufficiale può essere aggiunto a qualsiasi reggimento che ha la possibilità di inserirlo. Puoi vedere se un reggimento può prendere un ufficiale nei suoi ranghi e il rispettivo costo in punti. Ogni modello ufficiale può essere incluso fino a **due** volte quando si crea un elenco dell'esercito.





Il Modello di Ufficiale si attiva insieme al suo Reggimento e non ha bisogno della sua Carta Comando per farlo. Per ulteriori informazioni sugli Ufficiali in Conquest First Blood! vedere il capitolo 7 "Personaggi e Ufficiali" (vedi pagina 53.)

## REGGIMENTI

Ogni reggimento è scelto dalla sezione Reggimento della Lista dell'Esercito della tua Fazione. Queste formazioni di truppe sono la spina dorsale di ogni Conquest: First Blood! Faranno la maggior parte dei combattimenti. Ogni reggimento può essere incluso fino a **quattro** volte quando si fa un elenco dell'esercito.

Ogni Reggimento ha un costo in punti associato a lui e specifica anche il numero di Modelli specificato sotto "Numeri di Modelli" nella sezione della tua Armata.

Lì potrete anche vedere se il reggimento ha un Leader o l'opzione di acquistarne uno, se non c'è questa opzione un modello del reggimento diventerà il Leader Sostituto secondo le regole "Il Leader e il Portatore di Stendardo" (vedi pagina 17 del Regolamento).

In aggiunta, un modello nel Reggimento può essere promosso Portatore di Stendardo gratuito una volta che il Reggimento ha raggiunto un certo numero di modelli come descritto nella lista dell'esercito, compresi gli ufficiali.

Infine, puoi acquistare ulteriori modelli per i tuoi reggimenti, se disponibile, come spiegato nella voce della lista dell'esercito dei reggimenti. Un reggimento di fanteria non può avere più di **13** modelli, inclusi gli ufficiali, mentre i reggimenti di cavalleria e di fanteria bruta non possono avere più di **4** modelli, inclusi gli ufficiali.

## CARTE IDEALI

I reggimenti in questo Esercito non hanno Carte Comando come le Liste dell'Esercito di altre Fazioni. Invece aggiungono Carte Ideali che vengono utilizzate durante la Fase di Comando per determinare quando un Reggimento agisce. Ogni aggiunta di Personaggio, Reggimento etc... in questo Esercito aggiunge la stessa Carta Ideale del loro Ruolo di Battaglia.

Per esempio, un Reggimento con il Ruolo di Battaglia [**Ka**] aggiungerà una carta ideale [**Ka**].

**Esempio:** Oni Ayakashi ha il Ruolo di Battaglia [**Ka**]. Questo significa che aggiungerà una Carta Ideale [**Ka**] al tuo Mazzo di Comando.

**Le carte ideali sono usate come se fossero Carte Comando con le seguenti eccezioni:**

- 1) Ci sono cinque tipi di Carte Ideali [**Ka**], [**Chi**], [**Fu**], [**Sui**] e [**Mu**].
- 2) Una Carta Ideale può attivare qualsiasi **Reggimento** che non è stato ancora attivato questo turno, indipendentemente dal Nome, Tipo o Ruolo di Battaglia
- 3) Quando una Carta Ideale Attiva un Reggimento dello stesso Tipo di Carta Ideale le conferisce delle Regole Speciali come mostrato sotto.

## CARTE IDEALI EFFETTI

Quando un Reggimento in questo Esercito si Attiva, prima del "Risolvi il Passo Draw Event", ottieni i seguenti effetti fino alla fine del Round se entrambi i Tipi di Carte Ideali sono usati per Attivare un Reggimento di un Ruolo di Battaglia corrispondente.

<b>Ka (Forza)</b>	Per ogni Reggimento Nemico all'interno del Raggio di Ingaggio, ogni Modello in questo Reggimento aggiunge +2 alle sue Caratteristiche di Attacco. Fino alla fine del turno, ogni Reggimento Nemico aggiunge +1 alle sue Caratteristiche di Attacco quando esegue un'Azione di Mischia contro questo Reggimento.
<b>Chi (Resistenza)</b>	I Modelli Nemici Ingaggiati con questo Reggimento non possono ottenere il beneficio della Regola Speciale di Ispirazione.
<b>Fu (Libero)</b>	Questo Reggimento può eseguire un'azione di Marcia libera fuori sequenza fino a 3" ignorando il Range di Ingaggio Nemico.
<b>Sui (Adattabile)</b>	Questo Reggimento può scegliere di ottenere l'effetto di un'altra Carta Ideale fino alla fine del Round.
<b>Mu (Vuoto)</b>	La Caratteristica di Evasione di questo Reggimento diventa 3.



## PERSONAGGI

### DAIMYO

50 PUNTI

Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	CR
Bruti	Medio	6	1	3	6	8	4	3	2	6

**REGOLE SPECIALI** Cleave 2, Fearless, Impact (3)

**Defiance:** Quando questo Reggimento viene distrutto, effettua un'azione di Mischia fuori-sequenza.

**Kassatsu:** I Reggimenti con il Ruolo di Battaglia [KA] prendono l'Abilità Speciale Relentless Blow.

### PERSONAGGIO

- Questo Reggimento di Personaggio è composto da 1 Modello.
- Può acquistare una singola Relic al costo dei punti indicato.

**Ruolo di Battaglia:** [KA]

### ABILITÀ DI COMANDO

Ogni Round il Daimyo può usare un'Abilità di Comando

- **Kensensei [Comando]:** Questo Reggimento di Personaggio prende le Regole Speciali Quicksilver Strike e Deadly Blade.
- **Undying Flames [Comando]:** Scegli un Reggimento Amico **non-Mostro**. Fino alla fine del Round, quel Reggimento non potrà avere la Caratteristica Ferite (W) ridotta al di sotto di 1. all'inizio della prossima Fase di Supremazia, distruggi quel Reggimento.



Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	CR
Bruti	Medio	5	2	3	5	8	4	3	2	6

**REGOLE SPECIALI** Cleave (1) Impact (4), Tenacious

**Hissatsu!:** Aumenta di 1 la Caratteristica di Marcia di un Reggimento mentre si trova all'interno del Raggio di Comando di questo Modello di Personaggio.

**Kaiten:** I Reggimenti con il Ruolo di Battaglia [CHI] prendono le seguenti abilità speciali: i Reggimenti Nemici che bersagliano questo Reggimento azioni di Mischia, Raffica o non potranno ritirare i dadi.

#### PERSONAGGIO

- Questo Reggimento di Personaggio è composto da 1 Modello.
- Può acquistare una singola Relic al costo dei punti indicato.

**Ruolo di Battaglia:** [CHI]

#### ABILITÀ DI COMANDO

**Ogni Round il Oyabun può usare un'Abilità di Comando**

- **Brotherhood [Comando]:** Scegli una Zona Obiettivo. Fino alla fine del Round, ogni Modello Amico che sta attualmente Controllando la stessa Zona Obiettivo conta come due Modelli per gli scopi di Controllo dello stesso Obiettivo. Questa regola si applica fino a quando i modelli sono nello stesso obiettivo di Oyabun.
- **Mountain's Endurance[Comando]:** Scegli un Reggimento Amico. Fino alla fine del Round, prendono la Regola Speciale Hardened (+1).





**KITSUNE BAKASU****50 PUNTI**

Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	CR
Bruti	Medio	8	2	4	8	6	4	3	2	6

**REGOLE SPECIALI** Deadly Blades, Impact (4), Fluid Formation

**Shadow Strike:** Quando questo Personaggio effettua un'azione di "Sfida!", il Raggio di Comando sarà fino a 8" di distanza invece della solito Raggio di Comando.

**Stride:** I Reggimenti con il Ruolo di Battaglia [FU] prendono +1 per l'azione di Marcia e non soffrono penalità se prendono due o più azioni Marcia nel Round.

**PERSONAGGIO**

- Questo Reggimento di Personaggio è composto da 1 Modello.
- Può acquistare una singola Relic al costo dei punti indicato.

**Ruolo di Battaglia:** [FU]

**ABILITÀ DI COMANDO**

**Ogni Round il Kitsune Bakasu può usare un'Abilità di Comando**

- **Kitsunebi [Comando]:** Questo Modello di Personaggio si riposiziona in qualsiasi punto entro 3" dalla sua posizione attuale. I Modelli Nemici e i Range di Ingaggio sono ignorati ai fini di questa movimento. Questo Personaggio può usare questa Abilità [Comando] per spostarsi direttamente verso l'alto o verso il basso di un piano. La base di questo Modello non può sovrapporsi a quella di nessun altro Modello alla fine del movimento.
- **Higanbana[Comando]:** Questo Modello di Personaggio Model prende +3 Attacchi e soffre -1 alla sua Caratteristica di Mischia (C).

Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	CR
Bruti	Medio	5	2	3	5	8	4	3	2	6

**REGOLE SPECIALI** Barrage (3, 14", Deadly Shot), Impact (3), Priest (6)

**Re-draw Fortune:** Quando attivi un Reggimento usando una Carta Concettuale che non corrisponde al suo Ruolo di Battaglia, puoi invece trattarlo come se fosse quel Ruolo di Battaglia corrispondente. Questa abilità può essere usata solo una volta per Round.

### PERSONAGGIO

- Questo Reggimento di Personaggio è composto da 1 Modello.
- Può acquistare una singola Relic al costo dei punti indicato.
- Questo Reggimento di Personaggio conosce tutti gli Incantesimi seguenti senza nessun costo aggiuntivo in punti e può eseguire un'Azione di Spellcasting aggiuntiva gratuita durante la sua Attivazione.

*Jade Shell of Perseverance*  
*Veil of the Gibbous Moon*  
*Mists of the Weeping Depths*  
*Web of Sinners' Hair*

**Ruolo di Battaglia:** [SUI]

### ABILITÀ DI COMANDO

**Ogni Round il Kitsune Bakasu può usare un'Abilità di Comando**

- **Kitsunebi [Comando]:** Questo Modello di Personaggio si riposiziona in qualsiasi punto entro 3" dalla sua posizione attuale. I Modelli Nemici e i Range di Ingaggio sono ignorati ai fini di questa movimento. Questo Personaggio può usare questa Abilità [Comando] per spostarsi direttamente verso l'alto o verso il basso di un piano. La base di questo Modello non può sovrapporsi a quella di nessun altro Modello alla fine del movimento.
- **Higanbana[Comando]:** Questo Modello di Personaggio Model prende +3 Attacchi e soffre -1 alla sua Caratteristica di Mischia (C).





## JOROGUMO MAHOTSU

400 PUNTI

Jorogumo Mahotsu	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	CR
Reggimento Personaggio Mostro	Pesante	7	1	3	6	9	4	3	2	6
<b>Profilo Wounded</b>		5	1	3	4	9	3	2	2	6

**REGOLE SPECIALI** Cleave (1), Fearless, Impact (2), Priest (6), Tenacious, Terrifying (2)

**WOUNDED** Cleave (1), Fearless, Impact (2), Priest (8), Tenacious, Terrifying (3)

### PERSONAGGIO

- Questo Reggimento di Personaggio è composto da 1 Modello.
- Questo Reggimento di Personaggio Mostro non può prendere nessun Upgrades per Personaggio.
- Questo Reggimento di Personaggio conosce tutti gli Incantesimi seguenti senza nessun costo aggiuntivo in punti e può eseguire un'Azione di Spellcasting aggiuntiva gratuita durante la sua Attivazione.

*Stream of Vitality*

*The Mire of Introspection*

*Field of Burning Reeds*

*Fan of Twin Winds*

**Ruolo di Battaglia:** [MU]

## JOROGUMO GEISHA

400 PUNTI

Jorogumo Geisha	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	CR
Reggimento Personaggio Mostro	Pesante	5	1	3	10	9	4	3	2	6
<b>Profilo Wounded</b>		5	1	3	6	9	4	2	2	6

**REGOLE SPECIALI** Cleave (1), Fearless, Impact (5), Tenacious, Terrifying (2)

**WOUNDED** Flurry, Fearless, Impact (4), Tenacious, Terrifying (2)

### PERSONAGGIO

- Questo Reggimento di Personaggio è composto da 1 Modello.
- Questo Reggimento di Personaggio Mostro non può prendere nessun Upgrades per Personaggio.

**Ruolo di Battaglia:** [MU]

## RELICS

### ARMI

#### **Heron Marked Blade** **40 Punti**

Le azioni "Sfida!" lanciate da questo Personaggio dovranno essere risposte a loro da un'azione "Sfida!". Ignora qualsiasi abilità che impedisce al Personaggio di essere Provocato come risultato di un'azione "Sfida!".

#### **Shinigami Tachi** **30 Punti**

Ogni volta che un Reggimento Nemico fallisce un tiro Difesa contro il Modello di Personaggio con questo Upgrade, la Ferita inflitta conterà come due per il Test di Morale.

### ARMATURA

#### **Akai Oni Armor** **30 Punti**

Questo Personaggio prende le Regole Speciali Impact (+2) Brutal Impact (+1).

#### **Feathered Mino** **20 Punti**

Il Reggimento di Personaggio Reggimento aggiunge +1 alla sua Caratteristica di Marcia. Inoltre, non subiscono la penalità per aver eseguito una seconda azione di Marcia.

#### **Nanban Armor** **20 Punti**

Questo Personaggio prende la Regola Speciale Tenacious.

### TALISMANI

#### **Hata-jirushi** **10 Punti**

Il Personaggio aggiunge +6 al suo Raggio di Comando.

#### **Onusa** **5 Punti**

Questo Modello di Personaggio prende la Regola Speciale Priest (1). In aggiunta, questo Modello di Personaggio può Ritirare i tiri falliti di Difesa, durante un'azione di "Sfida!".





## INCANTESIMI

Nome	Range	Attunement	Effetto
Jade Shell of Perseverance	12"	3	Scegli un Reggimento Amico aggiungi +1 alla Caratteristica Difesa fino alla fine del Round.
Veil of the Gibbous Moon	12"	3	Scegli un Reggimento Amico prende la Regola Speciale Oblivious fino alla fine del Round.
Mists of the Weeping Depths	12"	3	Scegli un Reggimento Nemico non può essere scelto da Abilità [ <b>Comando</b> ] Amiche fino alla fine del Round
Web of Sinners' Hair	12"	3	Scegli un Modello Nemico riduci la sua Caratteristica Attacchi di 1 per ogni 2 successi (fino a un minimo di 1) fino alla fine del Round.
Stream of Vitality	12"	3	Scegli un Reggimento Amico Guarisci 2 Ferite.
The Mire of Introspection	2"	3	Scegli un Reggimento Nemico potrà effettuare una singola Azione durante la sua prossima Attivazione.
Field of Burning Reeds	12"	3	Scegli una Zona Obiettivo. I Reggimenti Nemici considereranno la Zona Obiettivo pericolosa, difficile e ostile fino alla fine del turno. Alla fine della Fase Vittoria, ogni Reggimento Nemico all'interno della Zona Obiettivo subirà 3 colpi automatici.
Fan of Twin Winds	12"	3	Scegli un marcatore Obiettivo. Infiggi 1 ferita o cura 1 ferita a quel marcatore Obiettivo.

## REGGIMENTI

### ONI AYAKASHI

130 PUNTI / +90 PER MODELLO

Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Modello di Comando
Bruti	Medio	6	1	3	6	6	3	2	2	-

**REGOLE SPECIALI** Unstoppable, Cleave 1, Impact (4), Brutal Impact (1), Terrifying (1)

**Essence Drain:** Alla fine dell'Attivazione di questo Reggimento, rimuovi tutti i Token Vittima dai Reggimenti Nemici Ingaggiati con questo Reggimento. Per ogni 2 tokens rimossi, recupera 1 Ferita su questo Reggimento.

#### REGGIMENTO

- Questo Reggimento è composto da 1 Modello.
- Potrai aggiungere Modelli aggiuntivi per il costo di +90 Punti per Modello per un massimo di 3.

**Ruolo di Battaglia:** [KA]

### KAMI AYAKASHI

140 PUNTI / +90 PER MODELLO

Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Modello di Comando
Bruti	Medio	5	1	3	5	8	3	3	2	-

**REGOLE SPECIALI** Hardened (1), Impact (3), Bravery

**Weight of the Land:** Quando questo Reggimento si trova Interamente Entro una Zona Obiettivo, ogni Modello in questo Reggimento conta come due Modelli per il Controllo degli Obiettivi.

**Stone's Bulwark:** I Reggimenti Amici nel Raggio di Ingaggio di questi Modelli sono considerati Oscurati.

#### REGGIMENTO

- Questo Reggimento è composto da 1 Modello.
- Potrai aggiungere Modelli aggiuntivi per il costo di +90 Punti per Modello per un massimo di 3.

**Ruolo di Battaglia:** [CHI]





**TENGU BUSHI****100 PUNTI / +70 PER MODELLO**

Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Modello di Comando
Bruti	Medio	8	1	2	5	5	2	1	3	-

**REGOLE SPECIALI** Fly, Flank, Fluid Formation, Impact (2)**REGGIMENTO**

- Questo Reggimento è composto da 1 Modello.
- Potrai aggiungere Modelli addizionali per il costo di +70 Punti per Modello per un massimo di 3.

**Ruolo di Battaglia:** [FU]**TENGU AYAKASHI****120 PUNTI / +90 PER MODELLO**

Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Modello di Comando
Bruti	Medio	6	2	1	4	5	2	1	3	-

**REGOLE SPECIALI** Fly, Flank, Fluid Formation, Impact (2), Barrage (4, 10", Torrential Fire)**Vanguard:** During the first Round of the Battle, this Reggimento may perform an out-of-sequence March Action of up to 5" during its Activation. This Reggimento can not enter into the Engagement Range of an Enemy Model as a result of this Special Rule.**REGGIMENTO**

- Questo Reggimento è composto da 1 Modello.
- Potrai aggiungere Modelli addizionali per il costo di +90 Punti per Modello per un massimo di 3.

**Ruolo di Battaglia:** [FU]

**KAPPA BUSHI****100 PUNTI / +90 PER MODELLO**

Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	CR	Modello di Comando
Bruti	Medio	5	1	2	4	6	4	3	1	6	-

**REGOLE SPECIALI** Fearless**REGGIMENTO**

- Questo Reggimento è composto da 1 Modello.
- Potrai aggiungere Modelli addizionali per il costo di +90 Punti per Modello per un massimo di 3.

**Ruolo di Battaglia:** [SUI]**ABILITÀ DI COMANDO****Ogni Round il Kappa Bushi può usare un'Abilità di Comando****Battlefield Blessing [Comando]:** Scegli un Reggimento Amico Ritirano i tiri per Colpire falliti di "6" quando effettuano un'azione di Mischia.**Soothing Waters [Comando]:** Scegli un Reggimento Amico Ripristina 1 ferita.**DOMARU-DAMASHI****100 PUNTI / +90 PER MODELLO**

Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Modello di Comando
Bruti	Medio	7	1	3	5	6	2	3	1	-

**REGOLE SPECIALI** Impact (2), Unstoppable**REGGIMENTO**

- Questo Reggimento è composto da 1 Modello.
- Potrai aggiungere Modelli addizionali per il costo di +90 Punti per Modello per un massimo di 3.

**Ruolo di Battaglia:** [MU]



**SHIKIGAMI****80 PUNTI / +20 PER MODELLO**

Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Modello di Comando
Fanteria	Leggera	6	1	2	1	2	3	2	1	Leader

**REGOLE**

Oblivious, Fearless, Unstoppable

**SPECIALI****REGGIMENTO**

- This Reggimento is comprised of 4 Models including a Leader
- Potrai aggiungere Modelli addizionali per il costo di +20 Punti per Modello per un massimo di 12.

**Ruolo di Battaglia:** [Mu]**ORIGAMI WARRIORS****80 PUNTI / +70 PER MODELLO**

Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Modello di Comando
Bruti	Medio	6	1	2	4	5	3	3	1	-

**REGOLE**

Devout, Flank, Impact 2, Lethal Demise

**SPECIALI****REGGIMENTO**

- Questo Reggimento è composto da 1 Modello.
- Potrai aggiungere Modelli addizionali per il costo di +70 Punti per Modello per un massimo di 3.

**Ruolo di Battaglia:** [Mu]

**DAI YOKAI****450 PUNTI**

Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Modello di Comando
Mostro	Pesante	7	1	3	12	9	4	3	2	-
<b>Profilo Wounded</b>		7	1	2	4	9	4	3	2	

**REGOLE SPECIALI** Cleave (2), Unstoppable, Impact (6), Heavy Impact**WOUNDED** Cleave (2), Flurry, Unstoppable, Impact (3), Heavy Impact

**Swift Strike:** Questo Reggimento Mostro può effettuare una seconda Azione di Mischia contro lo stesso Reggimento. Se lo fa, usa il Profilo Wounded quando effettui la seconda azione di Mischia.

**REGGIMENTO**

- Questo Reggimento è composto da 1 Modello.

**Ruolo di Battaglia:** [KA], [CHI], [FU], [SUI] and [MU]**GENYA NO YOKAI****450 PUNTI**

Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Modello di Comando
Mostro	Pesante	7	1	3	12	9	4	3	2	-
<b>Profilo Wounded</b>		7	1	2	5	9	4	3	2	

**REGOLE SPECIALI** Cleave (1), Fearless, Unstoppable, Impact (6), Counter-Attack**WOUNDED** Cleave (2), Fearless, Flurry, Unstoppable, Impact (3), Counter-Attack

**Tsubame Gaeshi (Azione Fuori-Combattimento):** Questa Azione deve essere eseguita come prima Azione del Reggimento. Il Genya no Yokai effettua immediatamente un'azione di Marcia di 12" direttamente in avanti ignorando i Reggimenti e i Personaggi nel mezzo. Il Reggimento dovrà essere messo in una posizione legale alla fine di questo movimento.

Seleziona un Reggimento Nemico che il Genya no Yokai ha attraversato durante la sua Marcia, ed esegui un'azione di Mischia fuori-sequenza contro di esso. Questi colpi sono trattati come se il Genya no Yokai fosse in contatto. Una volta eseguita l'azione, l'attivazione del Reggimento termina immediatamente.

**REGGIMENTO**

- Questo Reggimento è composto da 1 Modello.

**Ruolo di Battaglia:** [KA], [CHI], [FU], [SUI] e [MU]



