

CONQUEST
FIRST BLOOD

THE YORONI



Para
Bellum
GAMES





Dal Vuoto alla Vita

Esistere è lottare

-Apotheosis

Dopo eoni di tormento nei Nuclei Elementali, legioni dell'Ostia Abissale ascendono ancora una volta al paradiso del mondo Materiale, rinnovate, rifocalizzate e illuminate attraverso il Quinto Sentiero della loro ascensione.

Eoni fa, alla fine della Guerra delle Schiere, i Draghi Anziani trionfarono sui Quattro Cavalieri. Comprendendo la loro natura eterna, legarono i Cavalieri e frantumarono il loro ex alleato, Conquest, disperdendolo nel cosmo. Ma mentre il destino di queste entità eterne è ben noto a quei pochi che si occupano di tali cose, il destino dei fanti di questo conflitto è stato a lungo ignorato e dimenticato.

Rimasero lì per secoli, sbirciando occasionalmente nei cieli sovrastanti –assistendo, a un evento raro, il più grande tra loro che fece l'improvvisa epifania che permise loro di andare avanti, ascendendo ai cieli, ma destinati, come popolo, a non mettere mai piede sui suoi terreni sacri.

Fino ad ora.

A causa della follia dei mortali e della loro arroganza nel raggiungere cieli più alti dei loro, il soffitto sopra la Via... si incrinò. Dal Mantello venne estratto un filo che separa e filtra i Domini Elementali e il velo venne indebolito. Innumerevoli Eoni di importanza e devozione hanno conferito alla Pagoda Eterna una presenza così potente che, in questa increspatura del Mantello, i suoi strati più alti sfuggono ora alle viscere elementali dell'Equilibrio. Seguendo questo filo, gli Yoroni possono, per la prima volta, attraversare in numero, consentendo ai più illuminati di entrare nel loro paradiso promesso da tempo: il mondo dei mortali.

Che cos'è un Libro dell'Esercito?



Un libro dell'esercito funge da compagno delle regole specifiche della tua fazione per Conquest: First Blood. Questo libro, insieme al regolamento di Conquest: First Blood, ti fornirà tutto ciò di cui hai bisogno per radunare e suonare la tua banda di guerrieri.

Questo libro dell'esercito è diviso nelle seguenti sezioni:

- Regole dell'esercito: Regole Speciali che riguardano l'intera Banda di Guerrieri. Queste regole dell'esercito definiscono lo stile di gioco della tua fazione e identificano quali ruoli nei campi di battaglia si trovano all'interno dell'esercito.
- Composizione della Banda da Guerra: gli slot che ogni tipo di guerriero della tua banda da guerra riempie, le regole su quanti slot di ogni slot possono essere selezionati e il numero massimo di guerrieri per reggimento consentito sono determinati dai punti totali della tua battaglia. Le regole per radunare la tua banda di guerrieri si trovano nel regolamento di Conquest: First Blood.
- Profili dei Guerrieri: include il costo dei punti, le caratteristiche, le regole speciali e le opzioni per ogni tipo di guerriero nella tua banda.
- Upgrade: manufatti, mutazioni e qualsiasi cosa nel mezzo! Gli Upgrade vengono utilizzati per personalizzare i personaggi della tua banda di guerrieri.



Regole dell'Esercito



THE FIVE-FOLD PATH: I feroci e nobili Yoroni incarnano il potere degli Elementi nella loro forma più assoluta. Sebbene differiscano notevolmente nella forma, gli Yoroni viaggiano nel piano mortale cercando l'illuminazione attraverso la battaglia. I Guerrieri degli Yoroni possiedono uno dei qualsiasi seguenti ruoli sul campo di battaglia: **[KA]**, **[CHI]**, **[FU]**, **[SUI]**, or **[MU]**.

SPIRIT BAND: I leader degli Yoroni possono influenzare tutti i Guerrieri Amici con Abilità Comando, non solo quelli appartenenti al loro Reggimento.

IDEAL CARDS: I Guerrieri degli Yoroni non possiedono normali Carte Comando specifiche per il loro Profilo. Invece le Carte Comando degli Yoroni sono del loro Ruolo sul Campo di Battaglia, omonimo dell'Ideale che rappresentano. Per attivare qualsiasi reggimento amico è possibile utilizzare qualsiasi carta comando. Durante ogni Fase Vittoria, se vengono uccisi tutti i Guerrieri dello stesso Profilo, rimuovi una singola Carta Comando del loro Ideale. Quando riveli una Carta Comando durante la Fase di Schieramento, Posiziona tutti i Guerrieri dell'Ideale corrispondente dallo stesso Profilo. *Esempio:* Il giocatore Yoroni rivela una Carta Comando Chi, da cui possono essere posizionati il suo Oyabun o Kami Ayakashi.

HONOURED IDEALS: Quando un Guerriero verrà Attivato, ottiene la Regola Speciale a seconda della Carta Ideale utilizzata per Attivarlo. La Regola Speciale dura fino alla fine della loro Attivazione.

KA- Overwhelm

CHI- Bravery

FU- Overrun

SUI- Regeneration

MU- Aura of Death +1



THE YORONI WARBAND



Ogni Warlord, Eroe, Reggimento e Mostro della tua Banda da Guerra possiede il proprio Profilo corrispondente. Questi includono le loro caratteristiche, il costo dei punti, i ruoli sul campo di battaglia e le opzioni per potenziamenti, modelli di comando e guerrieri aggiuntivi.

Tutti i profili sono suddivisi in slot, che rappresentano il ruolo del Guerriero, la sua rarità e la sua facilità di inclusione nella tua banda. Ogni Warlord, Eroe, Reggimento o Mostro può essere incluso nella tua Banda da Guerra una sola volta, indipendentemente dal suo Slot.

Molti Warlord hanno una scorta elencata nel loro profilo, composto dai loro Guerrieri più fidati e leali. Se verranno inclusi nella tua Banda di Guerrieri, il reggimento di seguito diventerà un Mainstay anziché un reggimento Ristretto.

Il totale dei Punti della tua Banda da Guerra determina il numero massimo di selezioni per ogni Slot e quanti Guerrieri possono essere inclusi in ogni Reggimento.

Le regole per radunare la tua Banda di Guerrieri si trovano nel Regolamento Principale.

Warlords & (Scorta):

Daimyo
Oyabun
Kitsune Bakasu (Tengu Bushi)
Kitsune Onmyoji (Kappa Bushi)
Jorogumo Mahotsu
Jorogumo Geisha

Reggimenti Mainstay:

Origami Warriors
Oni Ayakashi
Tengu Ayakashi
Kami Ayakashi

Mostri:

Dai Yokai
Genya no Yokai

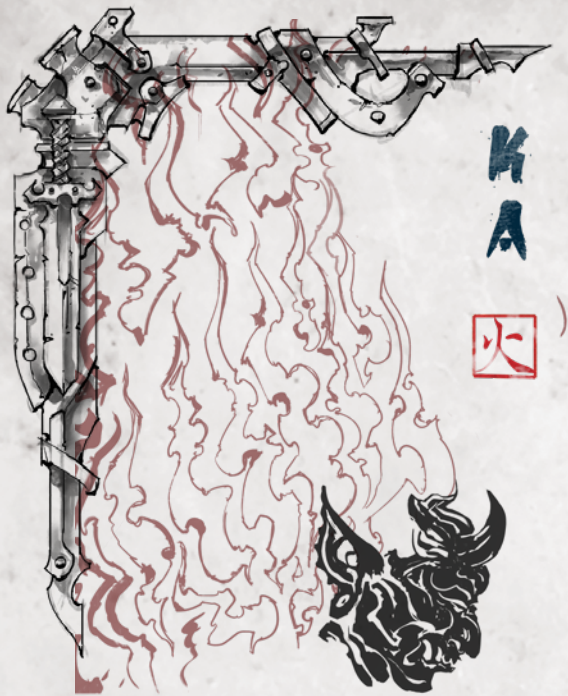
Eroi:

Kitsune Bakasu
Kitsune Onmyoji

Reggimenti Ristretti:

Shikigami
Tengu Bushi
Kappa Bushi Domaru-
Damashi





DAIMYO

[KA], [BRUTE], [PERSONAGGIO]

WARLORD

165 Punti

SIZE:3

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
6	1	4	5	6	4	4	2	7

REGOLE SPECIALI: Cleave 2, Fearless, Counter Attack, Kensei

Immaginate le vette di perfezione che bisogna raggiungere per stabilire la propria supremazia tra gli esseri immortali che si dedicano all'illuminazione. Immaginate l'acume politico e l'etichetta che questo individuo deve possedere per unire coloro che non riconoscono alcun padrone.

Sebbene il sentiero verso la cima all'interno dei regni Yoroni sia irto di pericoli, coloro che raggiungono il suo apice sono al sicuro. Sono protetti dalla propria eccellenza e dalla lealtà dei loro seguaci. Se tutto il resto fallisce, sono protetti dalla loro soprannaturale padronanza della lama, che spesso dimostrano ai rozzi e agli indegni.

REGOLE SPECIALI UNICHE:

KENSEI: (Azione Unica in Mischia) Tutti i Nemici entro il Range di Ingaggio soffrono 2 Colpi con la Regola Speciale **Flawless Strikes**.

ABILITA' COMANDO:

OTHERWORLDLY FURY: i Guerrieri Amici entro il Range di Comando prendono la Regola Speciale **Relentless Blows**.

TEST OF HONOR: i Guerrieri Amici entro il Range di Comando prendono la Regola Speciale **Tenacious**.

MESSATSU: i Guerrieri Amici [KA] entro il Range di Comando prendono la Regola Speciale **Bloodlust**.



YABUI

[CHI], [BRUTE], [PERSONAGGIO]

WARLORD

150 Punti

SIZE:3

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
5	1	4	4	7	4	3	1	6

REGOLE SPECIALI: Cleave 3, Indomitable, Gokudo

Per affermarsi come leader tra gli Ayakashi sono necessari un livello di ferocia, volontà e pura e spietata astuzia che ben pochi possono eguagliare.

Questi signori della guerra locali ottengono la lealtà delle loro truppe attraverso il successo e la corruzione, distribuendo saccheggi e generosità tra i loro seguaci a spese di chiunque desiderino. Predatori e volubili, questi individui ossimorici possono essere un alleato un giorno e un nemico il giorno dopo.

Per i loro nemici e seguaci, i loro capricci sono regole ferree e la loro abilità rappresenta l'unica scusa di cui hanno bisogno per prendere ciò che vogliono.

REGOLE SPECIALI UNICHE:

GOKUDO: i Nemici entro il Range di Ingaggio possono targhettare solo questo [PERSONAGGIO] con Azioni di Mischia.

ABILITA' COMANDO:

ETERNAL MOUNTAIN: i Guerrieri Amici entro il Range di Comando prendono la Regola Speciale **Bastion**.

IMMORTAL WILL: i Guerrieri Amici [CHI] entro il Range di Comando prendono la Regola Speciale **Oblivious**.



KITSUNE BAKASU

[Fu], [BRUTE], [PERSONAGGIO]

WARLORD O EROE

125 Punti

SCORTA: Tengu Bushi

SIZE: 3

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
8	2	3	6	5	3	2	3	5

REGOLE SPECIALI: Dodge, Flank, Intonjutsu, Barrage 3 (8"),
Deadly Shot

Tra gli Yoroni esistono individui esemplari che hanno trasceso le proprie origini e hanno interiorizzato le lezioni di più di un regno. I Kitsune sono tra i più visibili di questi rari individui, esseri di nebbia e sogno nati dai venti sfrenati e dalle acque tranquille del Reikai.

I Kitsune Bakasu si sentono più a loro agio con la natura libera del vento, che consente a questi spiriti capricciosi e dispettosi di cambiare forma e colpire da angolazioni invisibili, ricoprendo ripetutamente ruoli cruciali. Per questi artisti provetti, il campo di battaglia non è altro che un altro luogo in cui esprimere ai nemici il dramma di un tradimento improvviso o di una fortuna catastrofica, di cui loro stessi sono l'incarnazione.

REGOLE SPECIALI UNICHE:

INTONJUTSU: (Azione Fuori Combattimento) Piazza questo [PERSONAGGIO] entro il Range di Ingaggio ovunque sul Campo di Battaglia, di un Nemico "in Rotta!".

ABILITA' COMANDO:

NINJUTSU: i Guerrieri Amici entro il Range di Comando prendono la Regola Speciale **Opportunist**.

KITSUNEBI: i Guerrieri Amici [Fu] entro il Range di Comando prendono le Regole Speciali **Defi** e **Flurry**.



KITSUNE ONMYOJI

[SUI], [BRUTE], [PERSONAGGIO], [INCANTATORE]

WARLORD O EROE

130 Punti

SCORTA: Kappa Bushi

SIZE: 3

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
7	1	2	3	5	3	2	2	6

REGOLE SPECIALI: Spellcaster 3, Elusive, Kototamagaku, Flow of Battle

REGOLE SPECIALI UNICHE:

KOTOTAMAGAKU: Ogni volta che si utilizza una Carta Ideale per Attivare un Profilo Amico con lo stesso Ideale, si otterrà 1 Essenza.

FLOW OF BATTLE: i Guerrieri [SUI] entro il Range di Comando prendono la Regola Speciale **Support**.

INCANTESIMI:

SPIRIT BOND

Essenze: 2

Tipo: Azione Unica

Rimuovi e rialloca tutti i segnalini delle ferite tra tutti i Guerrieri Amici all'interno del Range di Comando. A un Guerriero non potranno essere assegnate più Segnalini ferita, della sua Caratteristica Ferite.

WHISPERS OF FUTILITY

Essenza: 1

Tipo: Incantesimo

Quando un Guerriero Nemico lancia attacchi o colpi, dovrà rilanciare un singolo risultato a tua scelta.

ETHEREAL MANDATE

Essenze: 3

Tipo: Abilità Comando

Tutti i Guerrieri Amici entro il Range di Comando prendono la Regola Speciale **Blessed**.

Quei Kitsune che abbracciano lo spirito dell'acqua rispetto alla natura capricciosa del vento sono i più vicini che gli Yoroni hanno a un sacerdozio. Abbracciando l'arte di Kotodama, il potere dei nomi, queste figure serene cercano di consentire a quegli Yoroni che possiedono l'illuminazione ma non hanno il potere di dividere il velo di farlo attraverso l'iscrizione del loro nome.

Quanto più potente è lo spirito, tanto più robusta e duratura è l'evocazione. Per la più piccola di loro, le innumerevoli anime spezzate troppo dai travagli degli inferni elementali, un incantesimo del loro nome permette loro di scrutare il Dominio primario e far sentire la loro presenza, rafforzando alleati e maledicendo nemici mentre si manifestano, rendendo queste figure molto ricercate sul campo di battaglia, dove un incantesimo può condannare un nemico alla sfortuna o spingere un alleato alla gloria.



ORIGAMI WARRIORS

[MU], [BRUTE]

REGGIMENTO MAINSTAY

50/45 Punti

RECLUTAMENTO: 1 Guerriero

SIZE: 3

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
5	0	2	3	3	2	2	0	3

REGOLE SPECIALI: Lethal Demise 2, Bodyguard, A Thousand-Cuts

OPZIONI: Leader20 Punti
 Guerriero Addizionale.....45 Punti

Mentre i Domaru-damashi rappresentano i più grandi guerrieri caduti degli Yoroni, gli Origami Warriors, senza nome e senza caratteristiche, rappresentano la massa ribollente e infinita degli Yoroni che semplicemente non hanno il potere e l'illuminazione per perforare il Velo.

L'arte di Kotodama consente agli Onmyoji di incidere decine di nomi su un enorme foglio di carta, dove, lavorando insieme, queste entità minori possono interagire con il Dominio Primo. Grati di fuggire dai loro dintorni infernali, le intelligenze che popolano l'impero dei guerrieri Origami sono disposte ad accettare ogni sorta di compiti pericolosi e sconvenienti per i loro padroni, fornendo la maggior parte della manodopera e della forza lavoro al Bakufu e ai suoi Daimyo.

Infatti la ricchezza di un regno Yoroni si misura nel numero di costrutti Origami che controlla e genera, kami.

REGOLE SPECIALI UNICHE:

A THOUSAND-CUTS: i Colpi pari a '1' causati da questi Guerrieri hanno la Regola Speciale **Lethal Demise** e non possono essere Bloccati.



ONI AYAKASHI

[KA], [BRUTE]

REGGIMENTO MAINSTAY

85/90 Punti

RECLUTAMENTO: 1 Guerriero

SIZE: 3

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
6	1	2	4	5	3	2	1	4

REGOLE SPECIALI: Fearsome, Cleave 2, Unyielding, Rage Unbound

OPZIONI: Leader25 Punti
 Guerriero Addizionale.....90 Punti

REGOLE SPECIALI UNICHE:

RAGE UNBOUND: Quando è Ferito, questo Guerriero prende la Regola Speciale **Burnout**.

Alti ben oltre 7 piedi, gli Oni sono uno spettacolo terrificante da vedere.

Le loro possenti strutture sono capaci di incredibili imprese di forza e ferocia, all'altezza del regno da cui sono nati. Mentre la maggior parte delle volte questo potere esplosivo viene domato dietro i rigidi codici del Bushi e della sua Illuminazione, coloro che seguono il percorso dell'Ayakashi si preoccupano poco di tali restrizioni.

Questi potenti guerrieri hanno raggiunto il Paradiso dopo un'eternità di tormenti e sacrifici e ora se ne divertono.

La loro disciplina ha lasciato il posto all'impulsività; il loro rigido codice d'onore è diventato quello dell'esplorazione e della gratificazione personale. La loro natura selvaggia e indomita li rende una risorsa preziosa sul campo di battaglia, dove brillano la loro ferocia e aggressività.



TEIGU AYAKASHI

[FU], [BRUTE]

REGGIMENTO MAINSTAY

70/80 Punti

RECLUTAMENTO: 1 Guerriero

SIZE: 3

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
7	2	2	2	4	2	2	1	3

REGOLE SPECIALI: Elusive, Zanshin, Barrage 2 (12"), Rapid Volley

OPZIONI: Leader20 Punti
Guerriero Addizionale.....80 Punti

Esemplificando la capricciosità e la ferocia del loro regno sfrenato, i Tengu Ayakashi hanno ceduto ai loro istinti predatori. L'emozione della caccia e la conferma della propria abilità sono ciò che spinge questi temibili tiratori. A volte viaggiando in stormi, a volte viaggiando da soli, queste terrificanti incarnazioni della natura spietata dei venti vivono la vita del bandito, prendendo ciò che vogliono da chi vogliono, proprio come gli altri Ayakashi.

REGOLE SPECIALI UNICHE:

ZANSHIN: Quando questo Guerriero esegue l'Azione Prendere la Mira (Take Aim), questo Guerriero può immediatamente Muoversi fino a metà della sua Caratteristica di Marcia. (arrotondando per eccesso)



KAMI AYAKASHI

[CHI], [BRUTE]

REGGIMENTO MAINSTAY

95/110 Punti

RECLUTAMENTO: 1 Guerriero

SIZE: 3

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
5	1	2	3	6	3	3	0	4

REGOLE SPECIALI: Trample, Brutal, Juggernaut, Tsukitaoshi

OPZIONI: Leader30 Punti

Guerriero Addizionale..... 110 Punti

REGOLE SPECIALI UNICHE:

TSUKITAOSHI: Ogni volta che questo Guerriero fa sì che un Nemico di uguali o di dimensioni più piccole venga respinto; invece di essere spostato, puoi posizionare il nemico ovunque all'interno del Range di Ingaggio.

A cosa serve il potere se non viene esercitato? I Kami che seguono il sentiero degli Ayakashi si diletano nel potere che il loro regno ha loro concesso, dando vita a forme gonfie e infuse di potenza.

Capaci di consumare quantità insondabili di cibo e bevande, soprattutto bevande, e di entrare in combattimento senza riguardo per le lame dei loro nemici, è altrettanto probabile che Kami si impegnino in entrambi.

Lenti e ponderosi, i loro corpi potenti riescono a scrollarsi di dosso i colpi dei nemici mentre affermano il loro dominio sul campo, travolgendoli con schiacciante facilità.



SHIKIGAMI

[MU], [BRUTE]

REGGIMENTO RISTRETTO
RECLUTAMENTO: 1 Guerriero

60/60 Punti
SIZE: 3

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
6	0	2	4	4	1	1	2	3

REGOLE SPECIALI: Swarm, Feral, Dread, Mischevious

OPZIONI: Guerriero Addizionale.....60 Punti

Non tutti gli Yoroni riescono a raggiungere l'apice del Sentiero delle Cinque Pieghe.

Alcuni sono semplicemente troppo ridotti, troppo indeboliti dalla loro dura prova per raggiungere la vetta. Bloccate a metà strada, queste anime indebolite e ridotte sarebbero condannate a un'eternità intrappolate nella Pagoda Eterna se non fosse stato per gli sforzi dei Kototamagaku.

Questi abili praticanti sono in grado di evocare questi spiriti indeboliti invocandone il nome, aiutandoli ad attraversare il dominio Primo anche nella loro forma indebolita.

Così ridotti, questi pietosi resti non hanno il potere grezzo degli Yoroni che attraversano da soli, ma lo compensano in gran numero e l'esuberanza sconfinata anche per una breve tregua nel dominio Primo è sufficiente per potenziare queste anime, rinvigorendole a tornare al Sentiero delle Cinque Pieghe con una vendetta e raggiungere il suo apice, attraversando da soli.

REGOLE SPECIALI UNICHE:

MISCHEVIOUS: i Nemici Ingaggiati con questo Guerriero non possono effettuare Azione di Riposizionamento.



TENGU BUSHI

[FU], [BRUTE]

REGGIMENTO RISTRETTO

85/110 Punti

RECLUTAMENTO: 1 Guerriero

SIZE: 3

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
7	1	3	4	4	3	2	2	5

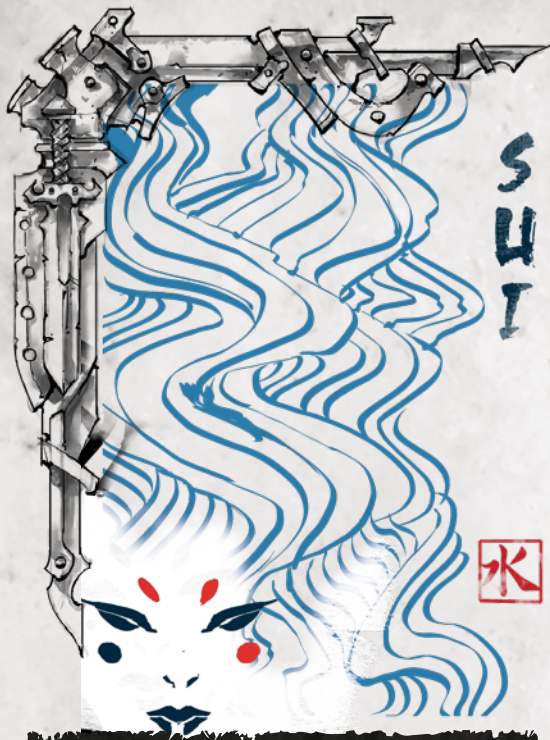
REGOLE SPECIALI: Flawless Strikes, Unstoppable, Vanguard, Tessenjutsu

OPZIONI: Leader25 Punti
Guerriero Addizionale..... 110 Punti

REGOLE SPECIALI UNICHE:

TESSENJUTSU: Dopo che un Nemico ha effettuato un'Azione di Mischia contro questo Guerriero, potrà scegliere di essere respinto dall'attaccante.

Veloci, volubili, precisi e curiosi, i Tengu Bushi esemplificano le virtù del loro regno. Temperando la loro impareggiabile rapidità e precisione con il percorso dei Bushi, sono diventati i principali spadaccini tra gli Yoroni. I loro corpi leggeri danzano sul vento mentre infliggono un giusto massacro contro i nemici del loro signore, la loro abilità è tale che considerano un fallimento quando i nemici' il sangue li tocca, figuriamoci una lama.



KAPPA BUSHI

[SUI], [BRUTE]

REGGIMENTO RISTRETTO

80/100 Punti

RECLUTAMENTO: 1 Guerriero

SIZE: 3

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
5	1	3	3	4	4	3	0	5

REGOLE SPECIALI: Iron Discipline, Cleave 1, Hardened, Martial Tranquility

OPZIONI: Leader25 Punti
Guerriero Addizionale..... 100 Punti

Abbracciando gli insegnamenti fluidi e adattabili del loro regno, i Kappa Bushi sono guerrieri spirituali che cercano di diventare tutt'uno con il Regno Primo e le sue anime.

I loro incessanti sforzi per comprendere la natura unificata del Primo e la loro natura adattabile hanno permesso a questi asceti guerrieri di abbracciare temporaneamente le Epifanie degli altri regni, rendendoli alcuni dei guerrieri più temuti e versatili dei Domini.

Incanalando la loro Illuminazione per adattarla alla situazione, questi guerrieri versatili possono adattare il loro stile di combattimento, sia che si tratti di spazzare via il nemico o resistere ai loro attacchi fino all'arrivo dei soccorsi.

REGOLE SPECIALI UNICHE:

MARTIAL TRANQUILITY: Quando questo Guerriero viene Attivato, può scegliere di ottenere il beneficio di qualsiasi altro Ideale Onorato invece di quello da cui è stato Attivato. Ogni Guerriero di questo Reggimento può scegliere separatamente un Ideale Onorato.



DOMARU-DAMASHI

[MU], [BRUTE]

REGGIMENTO RISTRETTO

100/120 Punti

RECLUTAMENTO: 1 Guerriero

SIZE: 4

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
6	0	3	5	3	4	1	3	4

REGOLE SPECIALI: Parry, Dodge, Fearless, Dauntless,
Spirit Unbroken

Guerriero Addizionale..... 120 Punti

Sebbene tecnicamente siano spiriti immortali, la distruzione della forma di uno Yoroni è comunque un destino terribile, poiché vengono nuovamente gettati negli inferni elementali, un calvario traumatico che può costare a questi orgogliosi spiriti la loro preziosa illuminazione e il loro potere, il che significa che possono volerci secoli prima che possano ascendere di nuovo al Dominio Principale.

Gli Onmyoji hanno trovato un modo per accelerare questo processo per i più grandi guerrieri degli Yoroni. Recuperando la loro armatura e incidendo il loro vero nome, questi antichi guerrieri possono tornare sul campo di battaglia, aiutando i loro alleati incarnati e guadagnando Illuminazione e meriti, che accelerano la loro ascensione.

Veramente immortali e senza timore di nulla, i resti simili a ciuffi di questi guerrieri si sacrificano abitualmente per i loro coetanei, salvando vite e guadagnando maggiori meriti, accelerando la loro Illuminazione.

REGOLE SPECIALI UNICHE:

SPIRIT UNBROKEN: Ogni volta che questo guerriero supera un test di Risoluzione, tutti i nemici nel Range di Ingaggio possono essere immediatamente respinti.



DAI YOKAI

[MOSTRO]

MOSTRO

295 Punti

SIZE: 5

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
7	0	5	5	5	4	4	2	5

REGOLE SPECIALI: Cleave 4, Fearsome, Counter Attack, Tsunami Strike, Path of the Shuten-Doji

I Dai Yokai sono coloro che attualmente percorrono il cammino dei Bushi e la loro abilità marziale e competenza non conoscono eguali. Padroni della lama e sicuri del proprio potere, questi paragoni illuminati sono noti per abbattere le mura della fortezza con un solo colpo perfetto.

Tagliare la carne mortale dei loro nemici non è affatto una sfida per queste calamità itineranti. I più grandi tra gli Yoroni sono coloro che cercano di emulare il cammino di Shuten-doji, il primo del loro cammino a percorrere e padroneggiare il cammino dell'Illuminazione. Ognuna di queste anime coraggiose deve percorrere il sentiero dei regni due volte, una volta come Bushi, cercando l'illuminazione dalle nobili idee del loro Sentiero, e un'altra come Ayakashi, cercando l'illuminazione attraverso l'autogrificazione.

Sebbene nessuno sia ancora riuscito a replicare questo risultato leggendario, molti dei più grandi tra gli Yoroni continuano a tentare questo percorso solitario.

OPZIONI:

FIVE-FOLD PATH

Quando raduni la tua Banda da Guerra, seleziona uno dei seguenti ruoli sul Campo di Battaglia per assegnarlo a questo [MOSTRO]:

[KA], [FU], [CHI], [SUI], [MU]

REGOLE SPECIALI UNICHE:

TSUNAMI STRIKE: (Azione Unica di Mischia) Tutti i Nemici entro il Range di Comando soffrono 1 Colpo con la Regola Speciale **Cleave 2**.

PATH OF THE SHUTEN-DOJI: (Draw Event)

Scegli uno dei seguenti effetti da prendere per questo Round:

Iaijutsu: Prende la Regola Speciale **Quicksilver Strikes**.

Ukenagashi: Prende la Regola Speciale **Parry**.

Kubikiri: Prende la Regola Speciale **Fiend Hunter**.

DAI YOKAI

FERITO

[MOSTRO]

SIZE: 5

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
6	0	4	4	5	3	3	1	5

REGOLE SPECIALI: Cleave 3, Fearsome, Counter Attack, Tsunami Strike, Path of the Shuten-Doji

REGOLE SPECIALI UNICHE:

TSUNAMI STRIKE: (Azione Unica di Mischia) Tutti i Nemici entro il Range di Comando soffrono 1 Colpo con la Regola Speciale Cleave 2.

PATH OF THE SHUTEN-DOJI: (Draw Event)
Scegli uno dei seguenti effetti da prendere per questo Round:

Iaijutsu: Gain the **Quicksilver Strikes** Special Rule.

Ukenagashi: Gain the **Parry** Special Rule.

Kubikiri: Prende la Regola Speciale **Fiend Hunter**.



GENYA NO YOKAI

[MOSTRO]

MOSTRO

265 Punti

SIZE: 5

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
6	0	4	6	6	3	3	1	4

REGOLE SPECIALI: Cleave 2, Terrifying, Impact 3, Smite, Eater of Forms, Vengeful Spirit

Genya no Yokai percorre il sentiero degli Ayakashi e il mondo stesso rabbrivisce al loro passo. Contorcendo il potere e l'illuminazione ai propri bisogni egoistici, questi colossi furiosi sono capaci di attirare in sé ogni forma di energia e illuminazione, alimentando la loro fame e rabbia senza fondo, rendendoli nemici terrificanti che non conoscono pietà, né debolezza e non offrono tregua ai loro nemici assediati.

I più grandi tra gli Yoroni sono coloro che cercano di emulare il cammino di Shuten-doji, il primo del loro cammino a percorrere e padroneggiare il cammino dell'Illuminazione. Ognuna di queste anime coraggiose deve percorrere il sentiero dei regni due volte, una volta come Bushi, cercando l'illuminazione dalle nobili idee del loro Sentiero, e un'altra come Ayakashi, cercando l'illuminazione attraverso l'autogrificazione.

Sebbene nessuno sia ancora riuscito a replicare questo risultato leggendario, molti dei più grandi tra gli Yoroni continuano a tentare questo percorso solitario.

OPZIONI:

FIVE-FOLD PATH

Quando raduni la tua Banda da Guerra, seleziona uno dei seguenti ruoli sul Campo di Battaglia per assegnarlo a questo [MOSTRO]:

[KA], [FU], [CHI], [SUI], [MU]

REGOLE SPECIALI UNICHE:

EATER OF FORMS: Per ogni Carta Ideale Amica Uccisa, questo [MOSTRO] ottiene il beneficio di quell'Ideale Onorato per il resto della Battaglia. Questo [MOSTRO] non può beneficiare dello stesso Ideale Onorato più volte.

VENGEFUL SPIRIT: La Regola Speciale Lethal Demise X di questo [MOSTRO] è uguale al numero di Carte Ideali Uniche Amiche Uccise.

GENYA NO YOKAI

FERITO

[MOSTRO]

SIZE: 5

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
7	0	3	7	5	3	3	1	4

REGOLE SPECIALI: Cleave 2, Flurry, Terrifying, Impact 2,
Lethal Demise X, Eater of Forms,
Vengeful Spirit

REGOLE SPECIALI UNICHE:

EATER OF FORMS: Per ogni Carta Ideale Amica Uccisa, questo [MOSTRO] ottiene il beneficio di quell'Ideale Onorato per il resto della Battaglia. Questo [MOSTRO] non può beneficiare dello stesso Ideale Onorato più volte.

VENGEFUL SPIRIT: La Regola Speciale Lethal Demise X di questo [MOSTRO] è uguale al numero di Carte Ideali Uniche Amiche Uccise.





JOROGUMO MAHOTSU

[MU], [MOSTRO], [PERSONAGGIO], [INCANTATORE]

MOSTRO WARLORD

310 Punti

SIZE: 4

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
7	1	3	5	5	4	2	2	6

REGOLE SPECIALI: Deadly Blades, Spellcaster 4, Cleave 1, Dread, Harmony through Dissonance, Preternatural Poise

I Jorogumo sono creature misteriose anche tra gli Yoroni. Alcuni sostengono che siano parenti dei Kitsune e ne sottolineano la raffinatezza, la bellezza e il potere sui sogni e sul canto. Altri credono che siano Yoroni in sintonia con la Terra e l'Acqua; una confluenza che crea l'elemento para del veleno e spiega la loro natura esaltata.

Altri credono ancora che siano tra gli Yoroni più illuminati, capaci di discernere la realtà per quello che è realmente, una rete di sogni e illusioni tessuta da Balance per mantenere addormentata la Distruzione che si è alleata con gli spiriti che eseguono la tessitura stessa.

In ogni caso, nessuno può negare il loro potere, che si tratti dell'affascinante esibizione della Geisha o della stregoneria che altera la realtà del Mahotsu.

Soprattutto se combinato con il terrificante potere della loro cavalcatura (o forse è il loro corpo?). In ogni caso, queste creature sono un sogno al cui fianco combattere e un incubo da affrontare sul campo di battaglia.

REGOLE SPECIALI UNICHE:

HARMONY THROUGH DISSONANCE: Ogni volta che una Carta Ideale viene utilizzata per Attivare un Profilo Amico di un Ideale diverso, ottieni 1 Essenza.

PRETERNATURAL POISE: (Azione Fuori Combattimento) Posiziona questo [MOSTRO] in qualsiasi punto in contatto con un Terreno da cui si trova attualmente entro 1". Questa Azione non può posizionare questo [Mostro] più lontano di 12" da dove è partito.

JOROGUMO MAHOTSU

FERITO

[MU], [MOSTRO], [PERSONAGGIO], [INCANTATORE]

SIZE: 4

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
7	1	3	4	4	3	2	2	6

REGOLE SPECIALI: Deadly Blades, Spellcaster 4, Cleave 1, Dread, Harmony through Dissonance, Preternatural Poise

INCANTESIMI:

TERRIFYING TEMPTRESS

Essenza: 1

Tipo: Incantesimo

Dopo che un nemico termina la sua attivazione entro il Range di Comando. Dovrà immediatamente fare un test di Risoluzione, se fallirà andrà "in Rotta!".

WEB OF LIES

Essenze: 3

Tipo: Azione Unica

In questo Round, i nemici nel Range di Comando soffriranno -1 Marcia e non saranno mai ispirati!

SHADOW-WEAVE

Essenze: 2

Tipo: Abilità Comando

Tutti i Guerrieri Amici all'interno del Range di Comando sono considerati all'interno di un Terreno Obscuring.



JOROGUMO GEISHA

[Mu], [MOSTRO], [PERSONAGGIO]

MOSTRO **WARLORD**

290 Punti

SIZE: 4

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
8	4	4	6	5	4	2	3	5

REGOLE SPECIALI: Deadly Blades, Flank, Cleave 1, Dread, Spiritual Consort, Preternatural Poise, Ningyo Johruri

REGOLE SPECIALI UNICHE:

SPIRITUAL CONSORT: Tutti i Guerrieri Amici all'interno del Range di Comando possono Ritirare i Test di Risoluzione di '6'.

PRETERNATURAL POISE: (Azione Fuori Combattimento) Posiziona questo [MOSTRO] in qualsiasi punto in contatto con un Terreno da cui si trova attualmente entro 1". Questa Azione non può posizionare questo [MOSTRO] più lontano di 12" da dove è partito.

NINGYO JOHRURI: Dopo che questo [MOSTRO] ha eseguito un'azione di scontro, scegli un singolo Guerriero che è stato ucciso di conseguenza. Posiziona il Guerriero interamente all'interno del Range di Comando di questo [Mostro] ed esegui una singola Azione con il Nemico Ucciso come se fosse un Guerriero Amico. Il nemico verrà quindi poi rimosso dal Campo di Battaglia.

ABILETTA' COMANDO:

ILLUSORY PERFORMANCE: Tutti i Guerrieri Amici possono trattare i Nemici all'interno del Range di Comando come se non avessero Range di Ingaggio. I Guerrieri Amici possono eseguire sia azioni di combattimento che fuori combattimento mentre si trovano entro 1" da questi nemici e possono entrare e uscire dalla Mischia del nemico senza penalità.

DANCE OF DISCORD: Quando gli altri Guerrieri [Mu] Amici all'interno del Range di Comando si attivano, puoi Posizionare il Guerriero ovunque interamente all'interno del Range di Comando di questo [MOSTRO].

I Jorogumo sono creature misteriose anche tra gli Yoroni. Alcuni sostengono che siano parenti dei Kitsune e ne sottolineano la raffinatezza, la bellezza e il potere sui sogni e sul canto. Altri credono che siano Yoroni in sintonia con la Terra e l'Acqua; una confluenza che crea l'elemento para del veleno e spiega la loro natura esaltata.

Altri credono ancora che siano tra gli Yoroni più illuminati, capaci di discernere la realtà per quello che è realmente, una rete di sogni e illusioni tessuta da Balance per mantenere addormentata la Distruzione che si è alleata con gli spiriti che eseguono la tessitura stessa.

In ogni caso, nessuno può negare il loro potere, che si tratti dell'affascinante esibizione della Geisha o della stregoneria che altera la realtà del Mahotsu.

Soprattutto se combinato con il terrificante potere della loro cavalcatura (o forse è il loro corpo?). In ogni caso, queste creature sono un sogno al cui fianco combattere e un incubo da affrontare sul campo di battaglia.

JOROGUMO GEISHA

FERITO

[MU], [MOSTRO], [PERSONAGGIO]

SIZE: 4

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
7	1	4	5	4	3	2	2	5

REGOLE SPECIALI: Deadly Blades, Flank, Cleave 1, Dread, Spiritual Consort, Preternatural Poise, Ningyo Johruri

REGOLE SPECIALI UNICHE:

SPIRITUAL CONSORT: Tutti i Guerrieri Amici all'interno del Range di Comando possono Ritirare i Test di Risoluzione di '6'.

PRETERNATURAL POISE: (Azione Fuori Combattimento)
Posiziona questo [MOSTRO] in qualsiasi punto in contatto con un Terreno da cui si trova attualmente entro 1". Questa Azione non può posizionare questo [MOSTRO] più lontano di 12" da dove è partito.

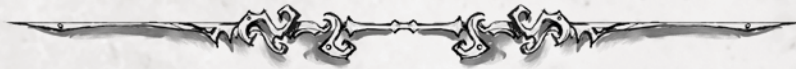
NINGYO JOHRURI: Dopo che questo [MOSTRO] ha eseguito un'azione di scontro, scegli un singolo Guerriero che è stato ucciso di conseguenza. Posiziona il Guerriero interamente all'interno del Range di Comando di questo [MOSTRO] ed esegui una singola Azione con il Nemico Ucciso come se fosse un Guerriero Amico. Il nemico verrà quindi poi rimosso dal Campo di Battaglia.

ABILITA' COMANDO:

ILLUSORY PERFORMANCE: Tutti i Guerrieri Amici possono trattare i Nemici all'interno del Range di Comando come se non avessero Range di Ingaggio. I Guerrieri Amici possono eseguire sia azioni di combattimento che fuori combattimento mentre si trovano entro 1" da questi nemici e possono

DANCE OF DISCORD: Quando gli altri Guerrieri [Mu] Amici all'interno del Range di Comando si attivano, puoi Posizionare il Guerriero ovunque interamente all'interno del Range di Comando di questo [MOSTRO].

REWARDS OF DISCIPLINE



UPGRADES: TUTTI

Ogni [PERSONAGGIO] nella tua Banda da Guerra potrà prendere un singolo Upgrade dalla lista sottostante. Un [PERSONAGGIO] potrà prendere un Upgrade dalle liste in corrispondenza del suo Ruolo di Battaglia. Il Warlord potrà prendere 2 Upgrades. Un [MOSTRO PERSONAGGIO] non potrà prendere nessun Upgrade.

Spirit Guardian: 15 punti

Ogni volta che una Carta Comando Amica viene Uccisa, questo [PERSONAGGIO] Guarisce 1.

Void Caller: 10 punti

Se questo [PERSONAGGIO] viene attivato da una Carta Ideale Mu, questo [PERSONAGGIO] ottiene le Regole Speciali Dread e Swarm fino alla fine del Round.

One with Nothing: 20 punti

I Guerrieri [MU] entro il Range di Comandi di questo [PERSONAGGIO] ottengono il Ruolo Ideale sul campo di battaglia di questo personaggio.

Shimenawa: 15 punti

Gli [INCANTATORI] Nemici entro il Range di Comando soffriranno -1 alla loro Regola Speciale **Spellcaster**.

Wayward Wanderer: 25 punti

Solo Daimyo. Durante ogni Fase Comando, questo [PERSONAGGIO] può sostituire la propria Carta Ideale [KA] con una qualsiasi delle seguenti in questo Round: [CHI], [FU], [SUI], o [MU]. Se questo [PERSONAGGIO] viene Ucciso, la Carta scelta verrà Rimossa durante la Fase Vittoria.

Honored Sashimono: 10 punti

Questo [PERSONAGGIO] conta come un Portabandiera.



REWARDS OF DISCIPLINE



UPGRADES: KA

Blazing Spirit: 5 punti

Questo [PERSONAGGIO] prende la Regola Speciale **Aura of Death 1**.

Ikken Hissatsu: 20 punti

Questo [PERSONAGGIO] prende la Regola Speciale **Smite**.

Lasting Legacy: 30 punti

Quando questo [PERSONAGGIO] viene ucciso, può immediatamente effettuare un'azione gratuita di **Mischia** prima di essere rimosso dal Campo di Battaglia.



REWARDS OF DISCIPLINE



UPGRADES: FU

Divine Wind: 10 punti

Questo [PERSONAGGIO] prende la Regola Speciale **Fly**.

Sakkijutsu: 15 punti

Questo [PERSONAGGIO] prende la Regola Speciale **Quicksilver Strikes**.

Tsujigiri: 20 punti

Dopo essere stato spostato o posizionato, ogni nemico che non si trova più nel Range di Ingaggio di questo [PERSONAGGIO] subirà 1 colpo. I nemici non potranno usare la loro caratteristica di evasione per bloccare questo colpo.



REWARDS OF DISCIPLINE



UPGRADES: CHI

Stone Embrace: 15 punti

Questo [PERSONAGGIO] e tutti i Guerrieri Amici all'interno del Range di Comando otterano la Regola Speciale **Pavise**.

Jingasa of Khan'Ur: 25 punti

Quando questo [PERSONAGGIO] viene ucciso, seleziona un terreno all'interno del Range di Comando. Il nemico che ha distrutto questo Personaggio subirà colpi pari alle dimensioni del terreno selezionato.

Earthen Fortitude: 20 punti

Questo [PERSONAGGIO] prende la Regola Speciale **Dauntless**.



REWARDS OF DISCIPLINE



UPGRADES: SUI

Roaring Waters: 25 punti

Quando un Guerriero viene Attivato dalla Carta Ideale [SUI] all'interno del Range di Comando di questo [PERSONAGGIO] prende la Regola Speciale **Impact +1**.

Crashing Tides: 20 punti

Quando questo [PERSONAGGIO] andrà "in Rotta!", tutti i nemici all'interno del Range di Ingaggio andranno immediatamente "in Rotta!" e verranno respinti.

Chikara-Mizu: 30 punti

Una volta per partita. Dopo che tutte le altre carte comando sono state attivate (sia amiche che nemiche), questo [PERSONAGGIO] potrà essere immediatamente riattivato. Questo Personaggio non trarrà beneficio da alcun ideale onorato durante questa attivazione.



