

ARMEELISTEN

DIE NACHFOLGENDEN
REGELN ZEIGEN,
WIE DIE MODELLE
UND KRIEGSTRUPPS
MITEINANDER UND MIT DER
UMGEBUNG INTERAGIEREN.
IN DIESEN KAPITELN
LERNST DU, WIE DU DEINE
KRIEGSTRUPPS AKTIVIERST,
SIE BEWEGST UND IN DEN
KAMPF FÜHRST.

Juni 2026

ARMEELISTEN

Die Truppen, die du auf das Schlachtfeld bringst, wählst du anhand einer Armeeliste aus. Um ein faires und ausgewogenes Spiel zu ermöglichen, wählst ihr Armeelisten mit gleichen Punktwerten aus.

PUNKTWERTE (Punkte values)

Jede Verbundbasis in einem Conquest-Spiel hat einen Punktwert, der ihren Gesamtwert auf dem Schlachtfeld darstellt. Verbundbasen mit höheren Punktwerten sind im Allgemeinen bessere oder flexiblere Kämpfer, während jene mit niedrigen Punktwerten weniger effektiv oder nur unter bestimmten Umständen nützlich sind. Die Punktwerte deiner Armee entsprechen der Summe aus den Gesamt-Punktwerten jeder Verbundbasis in deiner Armee sowie den Aufwertungen, die du für diese Verbundbasen gekauft hast. Je höher der Punktwert, desto tödlicher ist die Armee, die du ausgewählt hast. Indem ihr Armeen gleicher Punktwerte wählst, stellen du und dein Gegner sicher, dass es eine faire, herausfordernde Schlacht gibt.

GRÖSSE DER SCHLACHT (size of battle)

Standardmäßig empfehlen wir Schlachten mit 2.000 Punkten – dies ergibt im Allgemeinen genügend Truppen für eine abendfüllende Partie. Es gibt jedoch keinen Grund, nicht auch eine punktemäßig größere oder kleinere Konfrontation zu wählen. Spiele mit einem kleineren Punktwert von z.B. 1.000 sind sogar eine hervorragende Möglichkeit, die Regeln zu lernen.

EINE ARMEE AUFSTELLEN (building an army)

Eine Armee besteht aus zwei Arten von Einheiten: Charakter-Verbundbasen und Regimentern. Du kannst eine beliebige Anzahl von beiden in deine Armee aufnehmen, vorausgesetzt folgende Regeln sind eingehalten:

DER KRIEGSHERR (the warlord)
Du musst eine Charakter-Verbundbasis als Kriegsherrn bestimmen – dein Avatar auf dem Schlachtfeld.

KRIEGSTRUPPS (warbands)

Jede Charakter-Verbundbasis in deiner Armee (inklusive des Kriegsherrn) muss durch einen Kriegstrupp aus Regimentern begleitet werden. Normalerweise kannst du aus einer bestimmten Anzahl möglicher Regimenter frei wählen. Jedoch muss der Kriegstrupp immer mindestens ein Regiment des Typs der anführenden Charakter-Verbundbasis beinhalten (also Infanterie, Kavallerie oder Bestien). Dadurch ist sichergestellt, dass sich deine Charakter-Verbundbasis zu Beginn der Schlacht einem Regiment anschließen kann.

Jedes Regiment wird aus dem Abschnitt "Regimenter" der Armeeliste ausgewählt. Je nach Charakter-Verbundbasis für die es ausgewählt wird, zählt es als "Haupttrupp" (mainstay) oder als "Eingeschränkte Auswahl" (restricted). Jeder Kriegstrupp einer Charakter-Verbundbasis darf bis zu vier Regimentern enthalten. Ein Kriegstrupp kann bis zu vier "Haupttrupps" enthalten. Eine "Eingeschränkte Auswahl" ist begrenzter, wie der Name schon sagt. Jeder Kriegstrupp kann aus allen vorhandenen Optionen maximal nur zwei "Eingeschränkte Auswahlen" enthalten. Dies können zwei gleiche Regimenter sein oder zwei unterschiedliche Regimenter aus der Liste.

Eine weitere Begrenzung ist, dass du für jede "Eingeschränkte Auswahl" in deinem Kriegstrupp einen "Haupttrupp" wählen musst. Somit hat ein Kriegstrupp, der zwei "Eingeschränkte Auswahlen" hat, immer auch zwei "Haupttrupps". Beachte, dass ein Regiment für eine Charakter-Verbundbasis als "Haupttrupp" wählbar ist, während es eventuell für eine andere als "Eingeschränkte Auswahl" gilt. Prüfe den Armeelisteneintrag der Charakter-Verbundbasis, um sicher zu sein.

OPTIONALE AUFWERTUNGEN (optional upgrades)

Viele Charakter-Verbundbasen und Regimenter haben zusätzliche optionale Aufwertungen, die man für sie erwerben kann, wie z.B. Sonderfähigkeiten, Kommando-Modelle oder sogar zusätzliche Verbundbasen (im Falle von Regimentern). Wenn du eine dieser Aufwertungen erwirbst, addiere einfach die Punktkosten zu denen der Charakter-Verbundbasis oder des Regiments, für welche(s) die Aufwertung erworben wurde.



SCHLACHTFELDROLLEN (Schlachtfeldrolles)

Regimenter und [CHARAKTER]-Verbundbasen deiner Armee sind mit Schlagwörtern versehen, genannt „Schlachtfeldrollen“. Das sind Oberkategorien, die Verbundbasen in breitere Kategorien einteilen, über Typ und Klasse hinaus.

Diese Oberkategorien sind im Abschnitt „Schlachtfeldrollen“ jedes Armeelisteneintrags in eckigen Klammern angegeben. Beispiel: [TITAN] für die Nords und Stadtstaaten.

Fähigkeiten und Sonderregeln beziehen sich oft auf diese Schlachtfeldrollen für die Festlegung von Zielen. Sind beispielsweise alle [HOCHRANGIGEN] (exalted) Regimenter von einer Überlegenheitsfähigkeit betroffen sind, dann werden alle Regimenter mit dieser Oberkategorie davon betroffen, ungeachtet ihrer Klasse oder ihres Typs. Die Schlachtfeldrolle eines [CHARAKTERS] wird nicht auf das Regiment übertragen, dem er derzeit zugeordnet ist.

Es ist möglich, diese Methode zur Zielsetzung noch weiter einzuschränken. Beispielsweise könnte eine Fähigkeit der Nords nur [HOCHRANGIGE] Infanterie-Regimenter zum Ziel haben, was Riesen ausschließt, da diese Monster sind.

SONDERREGELN UND ÜBERLEGENHEITSFÄHIGKEITEN (special rules and supremacy abilities)

Bestimmte Regeln, wie die, die du durch den Erwerb von Meisterschaften, Charakter-Aufwertungen und Überlegenheitsfähigkeiten erhältst, können dir Zugriff auf einzigartige Fähigkeiten geben, die über die bloße Aufwertung von Eigenschaften eines [CHARAKTER] bzw. Regiments hinausgehen und stattdessen einem ganzen Kriegstrupp oder sogar der gesamten Armee zugute kommen.

Dabei stellt sich die Frage, ob diese Fähigkeiten „immer aktiv“, „aktivierbar“ oder nur anwendbar sind, solange sich die Charakter-Verbundbasis oder das Regiment auf dem Schlachtfeld befindet.

Deswegen steht nach solchen Regeln immer eine Bezeichnung, die angibt, wie diese Regeln angewendet werden. Die Bezeichnungen lauten wie folgt:

Immer aktiv: Diese Fähigkeit ist immer aktiv, egal ob sich der [CHARAKTER] bzw. das Regiment auf dem Schlachtfeld oder im Verstärkungsbereich befindet oder vernichtet ist.

Aktivierbar: Diese Fähigkeit kann nur 1-mal pro Schlacht angewendet werden und der [CHARAKTER] bzw. das Regiment muss sich dazu auf dem Schlachtfeld befinden. Einmal aktiviert, halten die Effekte der Fähigkeit bis zum Ende der Runde an, egal ob der [CHARAKTER] bzw. das Regiment in der Zwischenzeit vom Schlachtfeld entfernt wurde. Schlachtfeld: Diese Fähigkeit ist aktiv, solange sich der [CHARAKTER] bzw. das Regiment auf dem Schlachtfeld befindet.

Schlachtfeld: Diese Fähigkeit gilt als aktiv, solange sich der [CHARAKTER] bzw. das Regiment auf dem Schlachtfeld befindet.

IDEALKARTEN (ideal cards)

[**CHARAKTER**]-Verbundbasen und Regimenter in dieser Armee verwenden keine üblichen Befehlskarten wie andere Armeelisteneinträge anderer Fraktionen. Stattdessen nutzen sie in ihrer Befehlsphase **Idealkarten** wie Befehlskarten, um festzulegen, wann ein Regiment oder [**CHARAKTER**] agiert. Jeder Armeelisteneintrag dieser Armee fügt die Idealkarte seiner Schlachtfeldrolle hinzu.

Idealkarten werden wie Befehlskarten behandelt, mit folgenden Ausnahmen:

1) Es gibt fünf Arten von Idealkarten: [**KA**], [**CHI**], [**FU**], [**SUI**] und [**MU**].

Beispiel: Ein Regiment von Shikigami hat die Schlachtfeldrolle [MU]. Folglich fügt sie dem Befehlskartenstapel eine Idealkarte [MU] hinzu.

2) **JEDE** Idealkarte kann **JEDEN** [**CHARAKTER**] oder **JEDES** Regiment, die in dieser Runde noch nicht aktiviert wurden, aktivieren, egal welchen Namen, Truppentyp oder Schlachtfeldrolle sie haben.

3) Aktiviert eine Idealkarte ein Regiment mit derselben Schlachtfeldrolle, erhält das Regiment bis zum Ende der Runde Sonderregeln, wie später beschrieben wird.

4) Aktiviert eine Idealkarte einen [**CHARAKTER**] mit derselben Schlachtfeldrolle, erhält das Regiment, dem dieser [**CHARAKTER**] derzeit zugeordnet ist, bis zum Ende der Runde die Sonderregeln der Idealkarte, egal welche Schlachtfeldrolle das Regiment hat. Das bedeutet, dass ein Regiment die Effekte mehrerer unterschiedlicher Idealkarten erhalten kann, aber es kann nicht die Effekte derselben Idealkarte mehr als einmal pro Runde erhalten.

5) Regimenter in dieser Armee können keine Begleitaktivierungen ausführen.

6) Ist ein Regiment oder [**CHARAKTER**] vernichtet, entferne am Ende der Runde für jedes in dieser Runde vernichtete Regiment und jeden in dieser Runde vernichteten [**CHARAKTER**] eine Idealkarte einer beliebigen Art.

EFFEKTE DER IDEALKARTEN (ideal card effects)

Wird ein Regiment in dieser Armee oder ein in einem Regiment zugeordneter [**CHARAKTER**] aktiviert, erhalten alle Verbundbasen des Regiments vor „Ein Befehlskarten-Ereignis anwenden“, inklusive zugeordneten [**CHARAKTEREN**], bis zum Ende der Runde den angegebenen Effekt.

Ka (Macht)	Das Regiment erhält die Sonderregeln 'Aufprall (+1)' (impact (+1)) und 'Brutaler Aufprall (+1)' (brutal impact (+1)) bis zum Ende der Runde.
Chi (Widerstand)	Das Regiment erhält die Sonderregel 'Unbeugsam (2)' (indomitable (2)) bis zum Ende der Runde.
Fu (Entfesselt)	Das Regiment fügt bis zum Ende der Runde seinem Marschwert für die erste Marschieren-Aktion während seiner Aktivierung +2 Zoll hinzu.
Sui (Anpassung)	Du darfst eine Verbundbasis dieses Regiments wählen und die derzeitigen Befehls-sonderregeln bis zum Ende der Runde durch die Befehlssonderregeln dieser Verbundbasis ersetzen.
Mu (Leere)	Das Regiment fügt bis zum Ende der Runde seinem Ausweichenwert +1 hinzu (bis zu einem Maximum von 3).

IDEALKARTEN AUF EINEN BLICK!

Hast du Fragen zu dem, was du gerade gelesen hast? Hier ist ein kurzer Überblick über Idealkarten! Diese Erklärungen sind kurz und helfen dir dabei, schnell deine ersten Partien zu spielen oder Fragen zu beantworten!

Jeder Charakter und jedes Regiment gehört einer der fünf Arten von Idealkarten an und fügt dem Befehlskartenstapel eine Karte dieser Art hinzu. Allerdings darfst du mit JEDER Idealkarte JEDES Regiment oder JEDEN Charakter aktivieren. Aktiviert eine Idealkarte ein Regiment derselben Art, erhält das Regiment zusätzliche Fähigkeiten!

Ebenso dürfen Idealkarten Charaktere aktivieren – aktiviert eine Idealkarte einen Charakter derselben Art, erhält auch das Regiment, dem dieser Charakter derzeit zugeordnet ist, die Effekte der Idealkarte! Folglich kann ein Regiment die Effekte mehrerer unterschiedlicher Idealkarten erhalten, was mächtige Kombinationen ermöglicht. Beachte: Charaktere in dieser Armee können nicht sofort das Regiment, dem sie derzeit zugeordnet sind, aktivieren (auch „Begleitaktivierung“ genannt).

Zähle am Ende deiner Runde wie viele deiner Charaktere und Regimenter vernichtet wurden. Entferne ebenso viele Idealkarten beliebiger Art aus deinem Befehlskartenstapel.

Also darfst du die für dich wichtigsten Idealkarten im Stapel behalten.

Ist das nicht alles viel zu einfach?

Lass dich nicht täuschen! Obwohl jede Idealkarte alles aktivieren kann, ist es trotzdem wichtig in bestimmter Reihenfolge zu aktivieren, denn nur Regimenter derselben Art wie die Idealkarte erhalten ihre Effekte. Wähle also vorsichtig, in welcher Reihenfolge du aktivierst, denn diese Effekte können über Sieg und Niederlage entscheiden!

DAIMYO - DAIMYO

110 PUNKTE

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Überlegenheit
Bestie	-	-	1	4	6	7	4	3	2	Herr der Prasselnden Flammen

SONDERREGELN Spalten (2), Aufprall (3)

Mächtige Präsenz: Diese [**CHARAKTER**]-Verbundbasis zählt für die Einnahme von Zielzonen als 3 Verbundbasen, wenn sie einem nicht-leichten Regiment zugeordnet ist.

CHARAKTER

- Diese Charakter-Verbundbasis besteht aus 1 Verbundbasis mit 1 Modell darauf.

Schlachtfeldrolle: [**CHARAKTER**]

Der Daimyo muss eine der folgenden Schlachtfeldrollen wählen: [Ka], [Chi], [Sui] oder [Fu].

CHARAKTER-AUFWERTUNGEN

Disziplin: Diese Charakter-Verbundbasis darf 1 Disziplin erwerben.

ÜBERLEGENHEITSFÄHIGKEIT

Herr der Prasselnden Flammen (lord of roaring flames)

[**Immer aktiv**]: Einmal pro Runde darfst du bei der Aktivierung eines Regiments oder [**CHARAKTERS**] mit der gleichen Idealkarte wie dein Kriegsherr ihren Effekt durch folgenden ersetzen, falls dieses Regiment oder der [**CHARAKTER**] von dem Effekt der Idealkarte profitieren würde: „Das Regiment erhält die Sonderregel ‘Glorreicher Sturmangriff’ (glorious charge) bis zum Ende der Runde.“

[**Aktivierbar**]: Während dieser Runde profitieren alle verbündeten Regimenter, die durch die gleiche Idealkarte wie dein Kriegsherr aktiviert wurden, von deren Effekten, unabhängig von ihrer Schlachtfeldrolle..

KRIEGSTRUPP

<i>Haupttrupp:</i>	<i>Modulares Regiment</i>	<i>Eingeschränkte Auswahl:</i>	<i>Dai Yokai</i>
			<i>Genya no Yokai</i>
			<i>Shikigami</i>
			<i>Oni Kishin Raiu</i>
			<i>Oni Kishin Kiba</i>



OYABUN - OYABUN

110 PUNKTE

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Überlegenheit
Bestie	-	-	1	3	6	7	4	3	2	Herrscher des Ewigen Berges

SONDERREGELN Spalten (1), Aufprall (3), Kraft nach vorne, Blitzschneller Hieb

Mächtige Präsenz: Diese [CHARAKTER]-Verbundbasis zählt für die Einnahme von Zielzonen als 3 Verbundbasen, wenn sie einem nicht-leichten Regiment zugeordnet ist.

CHARAKTER

- Diese Charakter-Verbundbasis besteht aus 1 Verbundbasis mit 1 Modell darauf.

Schlachtfeldrolle: [CHARAKTER], [CHI]

CHARAKTER-AUFWERTUNGEN

Disziplin: Diese Charakter-Verbundbasis darf 1 Disziplin erwerben.

ÜBERLEGENHEITSFÄHIGKEIT

Herrscher des Ewigen Berges (lord of the eternal mountain)

[Immer aktiv]: Einmal pro Runde darfst du bei der Aktivierung eines Regiments oder [CHARAKTER] mit [CHI]-Idealkarte ihren Effekt durch folgenden ersetzen, falls dieses Regiment oder der [CHARAKTER] von dem Effekt der Idealkarte profitieren würde: „Das Regiment erhält die Sonderregeln ‚Abgehärtet (+1)‘ (hardened (+1)) und ‚Standhaft‘ (oblivious) bis zum Ende der Runde.“

[Aktivierbar]: Während dieser Runde sind alle verbündeten Regimenter, die durch [CHI]-Idealkarten aktiviert werden, von ihrem Effekt betroffen, egal welche Schlachtfeldrolle sie haben.

KRIEGSTRUPP

Haupttrupp: Shikigami

Modulares Regiment

Eingeschränkte

Auswahl:

Dai Yokai

Genya no Yokai

Shikigami

Oni Kishin Raiu

Oni Kishin Kiba

KITSUNE BAKASU - KITSUNE BAKASU

110 PUNKTE

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Überlegenheit
Bestie	-	-	1	4	8	6	4	3	2	Herrin der Azurblauen Stürme

SONDERREGELN Tödliche Klingen, Aufprall (3)

Mächtige Präsenz: Diese [**CHARAKTER**]-Verbundbasis zählt für die Einnahme von Zielzonen als 3 Verbundbasen, wenn sie einem nicht-leichten Regiment zugeordnet ist.

CHARAKTER

- Diese Charakter-Verbundbasis besteht aus 1 Verbundbasis mit 1 Modell darauf.

Schlachtfeldrolle: [**CHARAKTER**], [**FU**]

CHARAKTER-AUFWERTUNGEN

Disziplin: Diese Charakter-Verbundbasis darf 1 Disziplin erwerben.

ÜBERLEGENHEITSFÄHIGKEIT

Herrin der Azurblauen Stürme (mistress of azure gales)

[**Immer aktiv**]: Einmal pro Runde darfst du bei der Aktivierung eines Regiments oder [**CHARAKTER**] mit [**FU**]-Idealkarte ihren Effekt durch folgenden ersetzen, falls dieses Regiment oder der [**CHARAKTER**] von dem Effekt der Idealkarte profitieren würde: „Das Regiment erhält die Sonderregel 'Flexible Formation' (fluid formation) bis zum Ende der Runde.“

[**Aktivierbar**]: Während dieser Runde sind alle verbündeten Regimenter, die durch [**FU**]-Idealkarten aktiviert werden, von ihrem Effekt betroffen, egal welche Schlachtfeldrolle sie haben.

KRIEGSTRUPP

Haupttrupp: *Modulares Regiment* *Eingeschränkte* *Dai Yokai*
Domaru-damashi *Auswahl:* *Genya no Yokai*



KITSUNE ONMYOJI - KITSUNE ONMYOJI

110 PUNKTE

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Überlegenheit
Bestie	-	-	3	2	5	6	4	3	2	Herrin der Zauberhaften Nebel

SONDERREGELN Salve (3) (14 Zoll, Panzerbrechend (1), Schnellfeuer), Aufprall (3), Priester (6)

Mächtige Präsenz: Diese [**CHARAKTER**]-Verbundbasis zählt für die Einnahme von Zielzonen als 3 Verbundbasen, wenn sie einem nicht-leichten Regiment zugeordnet ist.

CHARAKTER

- Diese Charakter-Verbundbasis besteht aus 1 Verbundbasis mit 1 Modell darauf.

Schlachtfeldrolle: [**CHARAKTER**], [**SUI**]

ZAUBERSPRÜCHE

Eine ‚Kitsune Onmyoji‘ kennt die folgenden Zaubersprüche ohne zusätzliche Punktkosten.

Eiserne Seele der Disziplin

Zögern, Fluch der Taten

Blühen im Wind

Verwirklichtes Elend des Scheiterns

CHARAKTER-AUFWERTUNGEN

Disziplin: Diese Charakter-Verbundbasis darf 1 Disziplin erwerben.

ÜBERLEGENHEITSFÄHIGKEIT

Herrin der Zauberhaften Nebel (mistress of winsome mists)

[**Immer aktiv**]: Einmal pro Runde darfst du bei der Aktivierung eines Regiments oder [**CHARAKTER**] mit [**SUI**]-Idealkarte ihren Effekt durch folgenden ersetzen: „Das Regiment führt sofort eine freie Zaubern-Aktion außer der Reihe durch als wäre seine Kommando-Verbundbasis ein Zaubermagier und wirkt entweder ‚Blühen im Wind‘ oder ‚Verwirklichtes Elend des Scheiterns‘. Der Zauberspruch ist automatisch erfolgreich mit der benötigten Anzahl an Erfolgen.“

[**Aktivierbar**]: Während dieser Runde sind alle verbündeten Regimenter, die durch [**SUI**]-Idealkarten aktiviert werden, von ihrem Effekt betroffen, egal welche Schlachtfeldrolle sie haben.

KRIEGSTRUPP

Haupttrupp: *Modulares Regiment*
Domaru-damashi

Eingeschränkte
Auswahl:

Dai Yokai
Genya no Yokai

JOROGUMO MAHOTSU - JOROGUMO MAHOTSU

240 PUNKTE

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Überlegenheit
Monster	Mittel	7	1	3	11	18	4	3	1	Herrin des Geisterhaften Reikai

SONDERREGELN Spalten (1), Fromm, Aufprall (5), Priester (6), Widerstandsfähig (1), Erschreckend (1)
 Eine ‚Jorogumo Mahotsu‘ wird zusätzlich dazu, dass sie eine Charakter-Verbundbasis ist, auch als ein eigenes Regiment behandelt und benutzt daher alle relevanten Regeln von Monster-Regimentern. Eine ‚Jorogumo Mahotsu‘ wird wie ein Regiment aktiviert, führt zwei Aktionen pro Aktivierung aus und hat Zugriff auf alle Aktionen außerhalb des Kampfs und alle Aktionen im Kampf, die auch ein Regiment hat.

Zusätzlich darf die ‚Jorogumo Mahotsu‘ auch eine Duell-Aktion durchführen. Die ‚Jorogumo Mahotsu‘ darf sich keinem Regiment anschließen und muss keine Monster-Regimenter in ihrem Kriegstrupp haben, um das Schlachtfeld zu betreten.

CHARAKTER

- Diese Charakter-Verbundbasis besteht aus 1 Verbundbasis mit 1 Modell darauf.

Schlachtfeldrolle: [CHARAKTER], [MU]

ZAUBERSPRÜCHE

Eine ‚Jorogumo Mahotsu‘ kennt die folgenden Zaubersprüche ohne zusätzliche Punktkosten und kann während ihrer Aktivierung eine freie Zaubern-Aktion durchführen. Der [CHARAKTER] kann während einer Aktivierung nicht denselben Zauberspruch zweimal wirken.

Ruhen in heilender Quelle

Ehre, die Leere des Selbst

Tanzende Schatten

Zeuge der Leere

CHARAKTER-AUFWERTUNGEN

Die ‚Jorogumo Mahotsu‘ kann keine Charakter-Aufwertungen haben.

ÜBERLEGENHEITSFÄHIGKEIT

Herrin des Geisterhaften Reikai (mistress of the ghostly reikai)

[Immer aktiv]: Einmal pro Runde darfst du bei der Aktivierung eines Regiments oder [CHARAKTER] mit [MU]-Idealkarte ihren Effekt durch folgenden ersetzen, falls dieses Regiment oder der [CHARAKTER] von dem Effekt der Idealkarte profitieren würde: „Das Regiment erhält die Sonderregel ‘Offene Formation’ (loose formation) bis zum Ende der Runde.“

[Aktivierbar]: Während dieser Runde sind alle verbündeten Regimenter, die durch [MU]-Idealkarten aktiviert werden, von ihrem Effekt betroffen, egal welche Schlachtfeldrolle sie haben.

KRIEGSTRUPP

Dieser [Charakter] muss seinen Kriegstrupp mind. 1 Regiment hinzufügen.

Haupttrupp: Modulares Regiment
 Shikigami

**Eingeschränkte
 Auswahl:**

Dai Yokai
 Genya no Yokai

JOROGUMO GEISHA - JOROGUMO GEISHA

260 PUNKTE

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Überlegenheit
Monster	Mittel	7	1	3	14	18	4	3	1	Herrin des Geisterhaften Reikai

SONDERREGELN Spalten (1), Tödliche Klingen, Fromm, Aufprall (5), Widerstandsfähig (1), Erschreckend (2)

BEFEHLSKARTEN-EREIGNISSE

Monströse Inspiration (monstrous inspiration) [BEFEHLSKARTEN-EREIGNIS] : Wähle eine Idealkarte, deren Effekt derzeit auf diesen [CHARAKTER] wirkt. Bis zum Ende der Runde erhalten verbündete Regimenter innerhalb von 8 Zoll zu diesem [CHARAKTER] den Effekt dieser Idealkarte.

Geflüstertes Trugbild (whispered illusion) [BEFEHLSKARTEN-EREIGNIS]:

• Phantomansturm (phantom onslaught) (Sturmangriff):

Bis zum Ende der Runde: Kündigt ein gegnerisches Regiment einen Sturmangriff gegen dieses Regiment an, muss es einen Entschlossenheitstest ablegen:

- Ist der Test erfolgreich, erhält es bis zum Ende des Sturmangriffs -1 auf die Reichweite von Sturmangriffen.
- Schlägt der Test fehl, kann es bis zum Ende der Runde nicht von der Sonderregel 'Schock' (shock) profitieren und erhält -2 auf Aufpralltreffer.

• Schleier des Zweifels (veil of doubt) (Nahkampf):

Bis zum Ende der Runde: Kündigt ein gegnerisches Regiment einen Nahkampfangriff gegen dieses Regiment an, muss es einen Entschlossenheitstest ablegen:

- Ist der Test erfolgreich, erhält es bis zum Ende der Runde -1 auf den Attackenwert.
- Schlägt der Test fehl, kann es zusätzlich bis zum Ende der Runde nicht von der Sonderregel 'Anspornen' (inspired) profitieren.

Eine ‚Jorogumo Geisha‘ wird zusätzlich dazu, dass sie eine Charakter-Verbundbasis ist, auch als ein eigenes Regiment behandelt und benutzt daher alle relevanten Regeln von Monster-Regimentern. Eine ‚Jorogumo Geisha‘ wird wie ein Regiment aktiviert, führt zwei Aktionen pro Aktivierung aus und hat Zugriff auf alle Aktionen außerhalb des Kampfs und alle Aktionen im Kampf, die auch ein Regiment hat.

Zusätzlich darf die ‚Jorogumo Geisha‘ auch eine Duell-Aktion durchführen. Die ‚Jorogumo Geisha‘ darf sich keinem Regiment anschließen und muss keine Monster-Regimenter in ihrem Kriegstrupp haben, um das Schlachtfeld zu betreten.

Fortsetzung auf S. 12.

CHARAKTER

- Diese Charakter-Verbundbasis besteht aus 1 Verbundbasis mit 1 Modell darauf.

Schlachtfeldrolle: [CHARAKTER], [MU]

CHARAKTER-AUFWERTUNGEN

Die ‚Jorogumo Geisha‘ kann keine Charakter-Aufwertungen haben.

ÜBERLEGENHEITSFÄHIGKEIT

Herrin des Geisterhaften Reikai (mistress of the ghostly reikai)

[Immer aktiv]: Einmal pro Runde darfst du bei der Aktivierung eines nicht-Monster Regiments oder [CHARAKTER] mit [MU]-Idealkarte ihren Effekt durch folgenden ersetzen, falls dieses Regiment oder der [CHARAKTER] von dem Effekt der Idealkarte profitieren würde: „Das Regiment erhält die Sonderregel ‘Offene Formation’ (loose formation) bis zum Ende der Runde.“

[Aktivierbar]: Während dieser Runde sind alle verbündeten Regimenter, die durch [MU]-Idealkarten aktiviert werden, von ihrem Effekt betroffen, egal welche Schlachtfeldrolle sie haben.

KRIEGSTRUPP

Dieser [Charakter] muss seinen Kriegstrupp mind. 1 Regiment hinzufügen.

<i>Haupttrupp:</i>	<i>Modulares Regiment</i>	<i>Eingeschränkte</i>	<i>Dai Yokai</i>
	<i>Shikigami</i>	<i>Auswahl:</i>	<i>Genya no Yokai</i>

DISZIPLINEN (disciplines)

Disziplinen sind optionale Aufwertungen für deine Charaktere, die auf der Armeeliste vermerkt sind und der Charakter-Verbundbasis zusätzliche Fähigkeiten verleihen. Jede Disziplin kann nur einmal pro Armeeliste erworben werden.

Disziplinen gehören wie auch Idealkarten einer von fünf Arten an. Für jeden deiner [**CHARAKTERE**], der einer der fünf Idealarten angehört, darfst du eine Disziplin erwerben und einen beliebigen [**CHARAKTER**] damit ausrüsten. Jeder [**CHARAKTER**] kann mit maximal **einer Disziplin** ausgerüstet sein.

KA - MACHT

Weg des Kensei (way of the kensei) 40 Punkte
Dieser [**CHARAKTER**] erhält die Sonderregel ‚Blitzschneller Hieb‘ (quicksilver strike) und Duell-Aktionen, die dieser [**CHARAKTER**] durchführt, dürfen nicht abgelehnt werden.

Hannya (hannya) 30 Punkte
Das Regiment, dem dieser [**CHARAKTER**] derzeit zugeordnet ist, erhält die Sonderregel ‚Erschreckend (1)‘ (terrifying (1)).

Kenshibu-Tänzer (kenshibu dancer) 15 Punkte
Jedes Mal wenn ein gegnerisches Regiment bei einem Verteidigungswurf gegen eine Charakter-Verbundbasis mit dieser Charakter-Aufwertung scheitert, zählt die zugefügte Verwundung für Moraltests als zwei Verwundungen.

FU - ENTFESSELT

Gunbai (gunbai) 30 Punkte
Dieser [**CHARAKTER**] erhält die Sonderregel ‚Kraft nach vorne‘ (forward force).

Hauchiwa (hauchiwa) 20 Punkte
Das Regiment, dem dieser [**CHARAKTER**] derzeit zugeordnet ist, ignoriert die Effekte von behindern-dem Gelände.

Horogai-Meister (horogai master) 20 Punkte
Verbündete Regimenter innerhalb von 10 Zoll zu diesem [**CHARAKTER**] erhalten die Sonderregel ‚Unaufhaltsam‘ (unstoppable).

CHI - WIDERSTAND

Unnachgiebige Kata (unyielding kata) 30 Punkte
Das Regiment, dem dieser [**CHARAKTER**] derzeit zugeordnet ist, erhält die Sonderregel ‚Abgehärtet (+1)‘ (hardened (+1)).

Prüfung von Hakari-ishi (trial of hakari-ishi) 25 Punkte
Das Regiment, dem dieser [**CHARAKTER**] derzeit zugeordnet ist, erhält die Sonderregel ‚Widerstandsfähig (1)‘ (tenacious (1)).

Takigyo-Training (takigyo training) 20 Punkte
Führt das Regiment, dem dieser [**CHARAKTER**] derzeit zugeordnet ist, während seiner Aktivierung keine Aktionen aus, sondern passt nur, erhält es bis zu seiner nächsten Aktivierung die Sonderregel ‚Abgehärtet (3)‘ (hardened (3)).

SUI - ANPASSUNG

Kabuki (kabuki) 30 Punkte
Wirkt ein verbündeter [**CHARAKTER**] oder verbündetes Regiment erfolgreich einen Zauberspruch auf das Regiment, dem dieser [**CHARAKTER**] derzeit zugeordnet ist, erhält das Regiment auch den Effekt der Idealkarte, des zaubernden [**CHARAKTERS**] bzw. des zaubernden Regiments.

Shamisen (shamisen) 20 Punkte
Gegnerische Regimenter, die mit dem Regiment, dem dieser [**CHARAKTER**] derzeit zugeordnet ist, in Kontakt sind, verlieren alle Sonderregeln, die sie von gegnerischen Zaubersprüchen erhalten haben.

Fudoshin (fudoshin) 10 Punkte
Verbündete Regimenter innerhalb von 10 Zoll zu diesem [**CHARAKTER**] zählen gegen gegnerische Skalierende Zaubersprüche als +3 Verbundbasen.

MU - LEERE

Riten der Reinheit (purification rites) 25 Punkte

Ist das Regiment, dem dieser [CHARAKTER] iderzeit zugeordnet ist, derzeit vom Effekt einer [MU]-Idealkarte betroffen, darf es eine Begleitaktivierung ausführen und die übliche Beschränkung ignorieren.

Ofuda (ofuda)

10 Punkte

Wird dieser [CHARAKTER] mit einer [MU]-Idealkarte aktiviert, darfst du das Regiment, dem dieser [CHARAKTER] derzeit zugeordnet ist, stattdessen den Effekt einer beliebigen anderen Idealkarte erhalten lassen.

Strömung (flow)

15 Punkte

Verbündete Regimenter dürfen ihre Sichtlinie durch das Regiment ziehen, dem dieser [CHARAKTER] derzeit zugeordnet ist, und auf Sichtbeeinträchtigung überprüfen, als wäre es nicht vorhanden.

ZAUBERSPRÜCHE (spells)

Name	Reith- weite	Zauber- Level	Effekt
Eiserne Seele der Disziplin (iron soul of discipline)	Selbst	3	Bis zum Ende der Runde: • Erhält die Sonderregel 'Unantastbar' (untouchable). • Ist das Regiment beim Ausführen dieser Zaubern-Aktion unter seiner Anfangsstärke, erhält es die Sonderregel 'Widerstandsfähig (1)' (tenacious (1)).
Blühen im Wind (blossom in the wind)	14 Zoll	3	Ein gegnerisches Regiment. Bis zum Ende der Runde: • Verliert die Sonderregel 'Unaufhaltsam' (unstoppable). • Würfelt für die Reichweite von Sturmangriffen 2W6 und wählt den niedrigeren Wert. • Ist das Regiment beim Ausführen dieser Zaubern-Aktion in einem Zonen-Gelände, erhält es -1 auf den Marschierenwert.
Zögern, Fluch der Taten (hesitation, bane of deeds)	14 Zoll	3 (Skalierend)	Ein gegnerisches Regiment. Bis zum Ende der Runde: • Kann nicht von der Sonderregel 'Anspornen' (inspired) profitieren. • Ist beim Ausführen dieser Zaubern-Aktion kein mit ihm verbündetes Regiment innerhalb von 8 Zoll zu diesem Regiment, erhält es -1 auf den Attackenwert (bis zu einem Maximum von -2).
Verwirklichtes Elend des Scheiterns (misery of failure envisioned)	14 Zoll	3	Ein gegnerisches Regiment. Bis zum Ende der Runde: • -1 auf den Entschlossenheitswert. • Ist das Regiment beim Ausführen dieser Zaubern-Aktion in dieser Runde noch nicht aktiviert worden, erhält es zusätzlich -1 auf den Entschlossenheitswert (bis zu einem Maximum von -2). • Hat das Regiment keinen Entschlossenheitswert, erhält es stattdessen -1 auf den Verteidigungswert.



ZAUBERSPRÜCHE FORTGESETZT

Name	Reich- weite	Zauber- Level	Effekt
Ruhen in heilender Quelle (repose in healing spring)	12 Zoll	4	Ein verbündetes Regiment: • Heilt 3 Verwundungen.
Ehre, die Leere des Selbst (honor, a void of self)	12 Zoll	4	Ein gegnerisches Regiment. Bis zum Ende der Runde: • Kann nicht als Teil einer Begleitaktivierung aktiviert werden.
Zeuge der Leere (witness of the void)	12 Zoll	4	Ein verbündetes Regiment. Bis zum Ende der Runde: • +1 auf den Verteidigungswert (bis zu einem Maximum von 4).
Tanzende Schatten (dancing shadows)	12 Zoll	4	Ein verbündetes Regiment. Bis zum Ende der Runde: • Erhält die Sonderregeln 'Gegenangriff' (counter-attack) und 'Parade' (parry).

MODULARE REGIMENTER (modulare regiments)

Einige Regimenter in dieser Armee werden anders zusammengestellt und in die Schlacht geführt. Sie bestehen aus mindestens 2 Verbundbasen und dürfen Verbundbasen unterschiedlicher Profile enthalten. Bei der Zusammenstellung eines Modulare Regiments gelten die folgenden Regeln:

- 1) Wähle eine Verbundbasis zur Kommando-Verbundbasis und Anführer des Modulare Regiments. Die Schlachtfeldrolle der Kommando-Verbundbasis legt fest, welche Idealkartenart du deinem Befehlskartenstapel hinzufügst, wie im Kapitel „Idealkarten“ beschrieben. Die Klasse der Kommando-Verbundbasis legt die Klasse des Regiments fest.
- 2) Füge Verbundbasen aus dem Kapitel „Modulare Regiments-Verbundbasen“ auf den folgenden Seiten hinzu. Du darfst diese Verbundbasen in beliebiger Kombination hinzufügen, solange:
 - Das Regiment aus mindestens 2 Verbundbasen besteht,
 - Mindestens die Hälfte der Verbundbasen des Regiments denselben Armeelisteintrag wie die Kommando-Verbundbasis haben,
 - Die Anzahl der Verbundbasen in diesem Regiment, die nicht denselben Armeelisteintrag wie die Kommando-Verbundbasis haben, nicht größer ist als die Anzahl der Verbundbasen, die denselben Armeelisteintrag wie die Kommando-Verbundbasis haben.
- 3) Das Regiment nutzt den **niedrigsten** Märschwert aus allen Verbundbasen im Regiment.
- 4) Jede Verbundbasis hat mehrere Sonderregeln. Zusätzlich hat jede Verbundbasis „Kommando-Sonderregeln“, die nur aktiv werden, wenn diese Verbundbasis die Kommando-Verbundbasis des Modulare Regiments ist und betreffen dann das gesamte Regiment, außer [CHARAKTERE]s, da dies bei der Erstellung der Armeeliste geschieht.
- 5) Führt das Regiment eine Nahkampf-, Fernkampf- oder Sturmangriff-Aktion aus, würfle die Angriffe für jede Verbundbasis separat und nutze dazu das Eigenschaftenprofil jeder Verbundbasis, inklusive ihrer Sonderregeln. Obwohl du die Angriffe separat würfelst, werden sie alle gleichzeitig zugefügt.

Außerdem erhalten alle Modulare Regimenter in der Armee die Sonderregel ‚Erleuchtet‘ (enlightened).

Erleuchtet (enlightened): Das erste Mal, wenn das Regiment in der Schlacht Gebrochen (broken) wird, führt dieses Regiment außer der Reihe eine Sammeln-Aktion oder Sammeln im Kampf-Aktion am Ende der Aktion aus, durch die es Gebrochen wurde.

MODULARE REGIMENTER AUF EINEN BLICK!

Einige Regimenter in der Armee werden auf eine andere Weise zusammengestellt! Stells du so ein Regiment zusammen, wähle beliebige Verbundbasen von der Liste in beliebiger Kombination, solange du ein Regiment als Kommando-Verbundbasis festlegst und mehr als die Hälfte der Verbundbasen im Regiment dieselbe sind wie die Kommando-Verbundbasis.

Füge deinem Befehlskartenstapel eine Idealkarte der Art der Kommando-Verbundbasis hinzu. Durch die Kommando-Verbundbasis erhält das Regiment Kommando-Sonderregeln. Diese betreffen keine [CHARAKTERE].



MODULARE REGIMENTS-VERBUNDBASEN (modular regiment stands)

ONI AYAKASHI - ONI AYAKASHI

80 PUNKTE

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Schlachtfeldrolle
Bestie	Mittel	6	1	3	5	7	3	3	1	[KA]

SONDERREGELN

Spalten (2), Aufprall (2)

KOMMANDO-

Das Regiment fügt seinem Attackenwert (attacks) +1 hinzu und erhält die

SONDERREGELN

Sonderregel ‚Moloch‘ (juggernaut).

Dampfwalze (juggernaut): Die Ansturmreichweite dieses Regiments ist immer ihr Marschwert +5 Zoll und wird nicht von Regeln beeinflusst, die sie erhöhen oder reduzieren würden.

KAMI AYAKASHI - KAMI AYAKASHI

75 PUNKTE

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Schlachtfeldrolle
Bestie	Mittel	6	1	3	5	7	3	3	1	[CH]

SONDERREGELN

Trampeln (2), Aufprall (2)

KOMMANDO-

Verbundbasen im Regiment fügen ihrem Ausweichenwert (evasion) +1

SONDERREGELN

hinzu und erhalten die Sonderregel ‚Widerstandsfähig (1)‘ (tenacious (1)).

TENGU BUSHI - TENGU BUSHI

75 PUNKTE

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Schlachtfeldrolle
Bestie	Mittel	7	1	3	6	6	3	3	1	[FU]

SONDERREGELN

Makellose Schläge, Aufprall (2)

KOMMANDO-

Dieses Regiment ignoriert die Effekte von behinderndem Gelände (hindering terrain) und erhält die Sonderregel ‚Vorhut (3)‘ (vanguard (3)).

SONDERREGELN

Abflug! (take flight!): Besteht das Regiment ausschließlich aus ‚Tengu Bushi‘ und/oder ‚Tengu Ayakashi‘, erhält das Regiment die Sonderregel ‚Fliegen‘ (fly).

MODULARE REGIMENTS-VERBUNDBASEN (modular regiment stands)

TENGU AYAKASHI - TENGU AYAKASHI

80 PUNKTE

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Schlachtfeldrolle
Bestie	Mittel	7	3	2	4	5	3	3	1	[Fu]

SONDERREGELN

Salve (4) (14 Zoll, Panzerbrechend (1), Schnellfeuer)

KOMMANDO- SONDERREGELN

Wann immer dieses Regiment das Ziel einer Fernkampf-Aktion eines gegnerischen Regiments wird, erhält es bis zum Ende dieser Aktion die Sonderregel ‚Widerstandsfähig (1)‘ (tenacious (1)). Zusätzlich erhält das Regiment die Sonderregel ‚Vorhut (3)‘ (vanguard (3)).

Abflug! (take flight!): Besteht das Regiment ausschließlich aus ‚Tengu Bushi‘ und/oder ‚Tengu Ayakashi‘, erhält das Regiment die Sonderregel ‚Fliegen‘ (fly).

Geisterhafte Brise (spirit breeze): Besteht das Regiment aus mindestens einer Tengu Ayakashi-Verbundbasis, erhält das Regiment +1 auf seinen Marschierenwert.

KAPPA BUSHI - KAPPA BUSHI

75 PUNKTE

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Schlachtfeldrolle
Bestie	Mittel	6	1	3	5	7	3	3	1	[Sui]

SONDERREGELN

Spalten (1), Aufprall (2), Klingenwirbel

KOMMANDO- SONDERREGELN

Das Regiment kann von einer beliebigen Idealkarte aktiviert werden und ihren Effekt erhalten, egal welche Schlachtfeldrolle es hat.

ORIGAMI WARRIORS - ORIGAMI-KRIEGER

60 PUNKTE

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Schlachtfeldrolle
Bestie	Mittel	6	1	2	5	6	3	3	1	[Mu]

SONDERREGELN

Tödlicher Untergang (4)

KOMMANDO- SONDERREGELN

Wann immer das Regiment das Ziel einer Fernkampf-Aktion eines gegnerischen Regiments wird, erhält es bis zum Ende dieser Aktion die Sonderregel ‚Widerstandsfähig (1)‘ (tenacious (1)).

Verbundbasen von ‚Origami Warriors‘, die zerstört werden, zählen nicht für die Berechnung, ob das Regiment Gebrochen wird.

Gefaltet (in the fold): Besteht das Regiment ausschließlich aus Verbundbasen von ‚Origami Warrior‘, erhält das Regiment die Sonderregel ‚Vorhut (3)‘ (vanguard (3)) und kann nicht Gebrochen werden.

REGIMENTER (regiments)

DOMARU-DAMASHI - DOMARU-DAMASHI

140 PUNKTE / +40 PRO VERBUNDBASIS

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Kommando-Modell
Bestie	Leicht	7	1	2	6	4	3	2	1	Anführer

SONDERREGELN Klingenwirbel, Aufprall (2), Unaufhaltsam

Anblick (visage): Verbündete Regimenter können durch dieses Regiment eine Sichtlinie ziehen. Wenn dieses Regiment das Ziel einer Fernkampf-Aktion eines feindlichen Regiments wird, erhält es die Sonderregel 'Widerstandsfähig (1)' (tenacious (1)) bis zum Ende dieser Aktion.

REGIMENT

- Dieses Regiment besteht aus 3 Verbundbasen mit jeweils 1 Modell darauf.
- Du kannst zusätzliche Verbundbasen für 40 Punkte pro Verbundbasis hinzufügen.

Schlachtfeldrolle: [Mu]

SHIKIGAMI - SHIKIGAMI

120 PUNKTE / +30 PRO VERBUNDBASIS

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E	Kommando-Modell
Bestie	Leicht	7	1	2	4	4	2	2	1	Anführer

SONDERREGELN Offene Formation, Freischärler, Störend, Unaufhaltsam

**Diesem Regiment kann kein [CHARAKTER] zugeordnet werden.
Verbundbasen in diesem Regiment zählen als Größe 1.**

Fröhlich (cheerful) [AURA]: Verbündete nicht-Monster Regimenter innerhalb von 8 Zoll erhalten +1 auf ihren Entschlossenheitswert.

REGIMENT

- Dieses Regiment besteht aus 3 Verbundbasen mit jeweils 4 Modellen darauf.
- Du kannst zusätzliche Verbundbasen für 40 Punkte pro Verbundbasis hinzufügen.

Schlachtfeldrolle: [Mu]

DAI YOKAI - DAI YOKAI

220 PUNKTE

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Monster	Schwer	7	1	4	12	18	4	3	1

SONDERREGELN Spalten (1), Furchtlos, Aufprall (5), Erschreckend (1), Vorhut (3), Unaufhaltsam
Schwungvoller Schritt (sweeping step) (Aktion außerhalb des Kampfs): Diese Aktion kann nur als die erste Aktion der Aktivierung dieses Regiments durchgeführt werden. Der ‚Dai Yokai‘ führt sofort 2 Marschieren-Aktion (march) außer der Reihe durch und ignoriert dabei alle dazwischen liegenden Regimente und [CHARAKTERE], auch jene in Kontakt mit gegnerischen Regimentern. Das Regiment muss sich am Ende der zwei Marschieren-Aktionen an einer erlaubten Position befinden.

Wähle ein gegnerisches Regiment, durch das sich der ‚Dai Yokai‘ während seiner Marschieren-Aktion bewegt hat und führe eine Nahkampfaction außer der Reihe gegen es durch. Diese Treffer zählen als würden sie dem Regiment von vorne zugefügt werden und der ‚Dai Yokai‘ zählt als in Kontakt mit dem Regiment. **Wurde diese Aktion durchgeführt, endet die Aktivierung dieses Regiments sofort.**

Dieses Regiment kann während seiner Aktivierung eine freie Duell-Aktion ausführen, als wäre es ein [CHARAKTER].

REGIMENT

- Dieses Regiment besteht aus 1 Verbundbasis mit 1 Modell darauf.

Schlachtfeldrolle: [KA], [CHI], [FU], [SUI] und [MU]

Dieses Regiment fügt eine Idealkarte der Art der Schlachtfeldrolle des Kriegsherren hinzu.

GENYA NO YOKAI - GENYA NO YOKAI

260 PUNKTE

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Monster	Schwer	7	1	3	11	18	4	3	2

SONDERREGELN Spalten (3), Furchtlos, Aufprall (7), Erschreckend (1), Vorhut (3), Unaufhaltsam
Erleuchtender Zorn (enlightened fury): Jedes Mal wenn der ‚Genya no Yokai‘ von einer Idealkarte profitiert, behält er diese Effekte bis zum Ende der Schlacht. Sollte der ‚Genya no Yokai‘ von einer Idealkarte profitieren, die von der Überlegenheitsfähigkeit des Kriegsherrn modifiziert wurde, profitiert er davon, behält den Effekt jedoch nicht.

REGIMENT

- Dieses Regiment besteht aus 1 Verbundbasis mit 1 Modell darauf.

Schlachtfeldrolle: [KA], [CHI], [FU], [SUI] und [MU]

Dieses Regiment fügt eine Idealkarte der Art der Schlachtfeldrolle des Kriegsherren hinzu.

ONI KISHIN RAIU - ONI KISHIN RAIU**250 PUNKTE (2 MODELLE) / 120
PUNKTE PRO VERBUNDBASIS**

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Kavallerie	Schwer	7	1	3	7	8	4	3	1

SONDERREGELN Spalten (1), Aufprall (5), Brutaler Aufprall (2), Unaufhaltsam, Abgehärtet (1), Flankieren, Ehre über den Tod hinaus, Zornige Wucht

Ehre über den Tod hinaus (honor beyond death): Wird dieses Regiment mit einer [KA]-Idealkarte aktiviert, entferne den Status 'Gebrochen' (broken) von diesem Regiment.

Zornige Wucht (wrathful momentum): Das Regiment darf fehlgeschlagene Trefferwürfe von "6" neu würfeln und erhält die Sonderregel 'Erschreckend (1)' (terrifying (1)) gegen Regimenter der Größe 1.

Anmerkung des Designers: Gilt sowohl für Nahkampf- als auch Aufprallangriffe.

REGIMENT

- Dieses Regiment besteht aus 2 doppelten Verbundbasis mit jeweils 1 Modell darauf und einem Anführer.

Schlachtfeldrolle: [KA]

ONI KISHIN KIBA - ONI KISHIN KIBA**240 PUNKTE (2 MODELLE) / 110
PUNKTE PRO VERBUNDBASIS**

Typ	Klasse	M	V	C	A	W	R	D	E
Kavallerie	Schwer	7	1	3	7	8	4	3	1

SONDERREGELN Spalten (2), Aufprall (4), Unaufhaltsam, Abgehärtet (1), Flankieren, Monstrositätenjäger, Ehre über den Tod hinaus, Überheblichkeit, Titanischer Trotz

Überheblichkeit (hubris): Dieses Regiment addiert +3 Zoll auf seine Sturmangriffsreichweite wenn es einen Sturmangriff gegen ein Monster-Regiment ausführt.

Titanischer Trotz (titanic defiance): Während dieses Regiment mit einem gegnerischen Monster-Regiment in Kontakt ist, erhält es die Sonderregel 'Furchtlos' (fearless).

Ehre über den Tod hinaus (honor beyond death): Wird dieses Regiment mit einer [KA]-Idealkarte aktiviert, entferne den Status 'Gebrochen' (broken) von diesem Regiment.

REGIMENT

- Dieses Regiment besteht aus 2 doppelten Verbundbasis mit jeweils 1 Modell darauf und einem Anführer.

Schlachtfeldrolle: [KA]