

CONQUEST
FIRST BLOOD

Yoroni





*Du néant à la vie
Exister, c'est lutter*

-Apothéose

Après des éons de tourments dans les Noyaux Élémentaires, des légions de l'Hôte Abyssale remontent vers le paradis du monde Matériel, renouvelées, recentrées et illuminées grâce au Chemin Quintuple de leur ascension.

Il y a des éons, à la fin de la Guerre des Armées, les Dragons Ancestraux triomphèrent des Quatre Cavaliers. Comprenant leur nature éternelle, ils les enchaînèrent et brisèrent leur ancien allié, la Conquête, dispersant ses fragments à travers le cosmos. Mais si le destin de ces entités éternelles est bien connu des rares personnes qui s'y intéressent, celui des simples soldats de ce conflit a longtemps été ignoré et oublié.

Ils y demeurèrent pendant des siècles, jetant parfois un coup d'œil vers le ciel – témoins, événement rare, de l'épiphanie soudaine des plus grands d'entre eux qui leur permit de poursuivre leur chemin, de monter vers les cieux, mais destinés, en tant que peuple, à ne jamais fouler son sol sacré.

Jusqu'à maintenant.

Par la folie des mortels et leur orgueil démesuré à vouloir atteindre des cieux plus élevés que le leur, le plafond au-dessus de la Voie... se fissura. Un fil fut tiré du Manteau qui sépare et filtre les Domaines Élémentaires, et le voile s'affaiblit. D'innombrables Éons de signification et de dévotion ont conféré à la Pagode Éternelle une présence si puissante que, dans cette ondulation du Manteau, ses strates les plus élevées s'échappent désormais des entrailles élémentaires de l'Équilibre. Suivant ce fil, les Yoroni peuvent, pour la première fois, traverser en grand nombre, permettant aux plus éclairés de franchir le seuil et d'accéder à leur paradis tant promis : le monde des mortels.

Livre d'armée

Le livre d'armée sert de guide pour les règles spécifiques à votre faction dans Conquest : First Blood. Ce livre, accompagné du livre de règles de Conquest : First Blood, vous fournira tout le nécessaire pour constituer et jouer votre bande.

Ce livre de l'armée est divisé en sections comme suit :

- Règles d'armée : Règles spéciales qui affectent l'ensemble de votre bande. Ces règles définissent le style de jeu de votre faction et identifient les rôles sur le champ de bataille au sein de l'armée.
- Composition de la bande : Les emplacements occupés par chaque type de guerrier au sein de votre bande, les règles relatives au nombre de guerriers pouvant être sélectionnés pour chaque emplacement et le nombre maximal de guerriers par régiment sont déterminés par le total des points de votre bataille. Les règles de recrutement de votre bande se trouvent dans le livre de règles de Conquest : First Blood.
- Profils de guerriers : Inclut le coût en points, les caractéristiques, les règles spéciales et les options pour chaque type de guerrier de votre bande.
- Améliorations : artefacts, bibelots, mutations et bien plus encore ! Les améliorations servent à personnaliser les personnages de votre bande.

Règles de l'armée

La Voie Quintuple : Les Yoroni, guerriers féroces et nobles, incarnent la puissance des Éléments dans leur expression la plus absolue. Bien que d'apparence très différente, les Yoroni voyagent sur le plan mortel en quête d'illumination par le combat. Les guerriers Yoroni possèdent l'un des rôles suivants sur le champ de bataille : [Ka], [Chi], [Fu], [Sui] ou [Mu].

Groupe Spirituel : Les chefs des Yoroni peuvent affecter tous les guerriers alliés dotés de capacités de commandement, et pas seulement ceux appartenant à leur régiment.

Cartes d'Idéal : Les Guerriers Yoroni ne possèdent pas de Cartes de Commandement classiques spécifiques à leur Profil. Leurs Cartes de Commandement correspondent à leur Rôle sur le Champ de Bataille, en lien avec l'Idéal qu'ils représentent. N'importe quelle Carte de Commandement peut être utilisée pour Activer n'importe quel Régiment Allié. Lors de chaque Phase de Victoire, si tous les Guerriers d'un même Profil sont éliminés, retirez une Carte de Commandement de leur Idéal. Lors de la Révélation d'une Carte de Commandement durant la Phase de Déploiement, placez tous les Guerriers de l'Idéal correspondant du même Profil.

Idéaux honorés : Lorsqu'un Guerrier est activé, il gagne une Règle spéciale en fonction de la Carte d'Idéal utilisée pour son activation. Cette Règle spéciale dure jusqu'à la fin de son activation.

- Ka - Submerger
- Chi - Bravoure
- Fu - Percer
- Sui - Régénération
- Mu - Aura de mort +1



Yoroni

Bande de guerre

Chaque seigneur de guerre, héros, régiment et monstre de votre bande possède son propre profil. Celui-ci détaille ses caractéristiques, son coût en points, son rôle sur le champ de bataille et les options d'amélioration, de figurines de commandement et de guerriers supplémentaires.

Tous les profils sont classés par emplacements, qui représentent le rôle du guerrier, sa rareté et sa disponibilité pour votre bande. Chaque seigneur de guerre, héros, régiment ou monstre ne peut être inclus qu'une seule fois dans votre bande, quel que soit son emplacement.

De nombreux seigneurs de guerre mentionnent une suite dans leur profil ; celle-ci est composée de leurs guerriers les plus fidèles et les plus dignes de confiance. Lorsqu'elle est intégrée à votre bande, la suite devient une unité permanente et non plus une unité restreinte.

Le total de points de votre bande détermine le nombre maximum de sélections pour chaque emplacement et le nombre de guerriers pouvant être inclus dans chaque régiment.

Les règles pour rassembler votre bande de guerre se trouvent dans le livre de règles principal.

Seigneurs de guerre et (suites) :

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

Régiments principaux :

Guerriers Origami
Oni Ayakashi
Tengu Ayakashi
Kami Ayakashi

Monstres :

Dai Yokai
Genya no Yokai

Héros :

Kitsune Bakasu
Kitsune Onmyoji

Régiments restreints :

Shikigami
Tengu Bushi
Kappa Bushi
Domaru-Damashi
Oni Kishin Raiu
Oni Kishin Kiba



Daimyō

[Ka], [Brute], [Personnage]

Seigneur de Guerre

165 points

Taille : 3

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

Règles spéciales : Coup Puissant 2, Intrépide, Contre-attaque, Kensei

Special Rules: Cleave 2, Fearless, Counter Attack, Kensei

Imaginez le degré de perfection qu'il faut atteindre pour asseoir sa suprématie parmi les êtres immortels voués à l'éveil. Imaginez la finesse politique et le tact nécessaires à cet individu pour unir ceux qui ne reconnaissent aucune autorité.

Bien que le chemin vers le sommet des royaumes Yoroni soit semé d'embûches, ceux qui y parviennent sont en sécurité. Ils sont protégés par leur propre excellence et la loyauté de leurs fidèles. En dernier recours, leur maîtrise surnaturelle de l'épée, qu'ils affichent souvent aux rustres et aux indignes, les sauve.

Règles spéciales uniques :

Kensei : (Action de combat unique) Tous les ennemis à portée d'engagement subissent 2 coups avec la règle spéciale **Frappes parfaites**.

Capacités de commandement :

Fureur surnaturelle : Les guerriers alliés à portée de commandement gagnent la règle spéciale **Coups implacables**.

Épreuve d'honneur : les guerriers alliés à portée de commandement gagnent la règle spéciale **Ténacité**.

Messatsu : Les guerriers [Ka] alliés à portée de commandement gagnent la règle spéciale **Soif de sang**.



S'imposer comme chef parmi les Ayakashi exige un niveau de sauvagerie, de volonté et de ruse impitoyable que très peu peuvent égaler.

Ces chefs de guerre locaux s'assurent la loyauté de leurs troupes par la victoire et la corruption, distribuant butin et largesses à leurs partisans au détriment de qui bon leur semble. Prédateurs et versatiles, ces individus paradoxaux peuvent être alliés un jour et ennemis le lendemain.

Pour leurs ennemis comme pour leurs partisans, leurs caprices sont des règles immuables, et leur prouesse est le seul prétexte dont ils ont besoin pour prendre ce qu'ils veulent.

Oyabun

[Chi], [Brute], [Personnage]

Seigneur de Guerre

150 points

Taille : 3

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

Règles spéciales : Coup Puissant 3, Indomptable, Gokudo

Special Rules: Cleave 3, Indomitable, Gokudo

Règles spéciales uniques :

Gokudo : Les ennemis à portée d'engagement ne peuvent cibler que ce [personnage] avec des actions de Clash.

Capacités de commandement :

Montagne Éternelle : Les guerriers alliés à portée de commandement bénéficient de la règle spéciale **Bastion**.

Volonté Immortelle : Les guerriers [Chi] alliés à portée de commandement gagnent la règle spéciale **Inconscient**.



Kitsune Bakasu

[Fu], [Brute], [Personnage]

Seigneur de Guerre, Héros

125 points

Suite : Tengu Bushi

Taille : 3

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

Règles spéciales : Esquive, Flanc, Intonjutsu, Barrage 3 (8"),
Tir mortel

Special Rules: Dodge, Flank, Intonjutsu, Barrage 3 (8"),
Deadly Shot

Parmi les Yoroni, il existe des individus exemplaires qui ont transcendé leurs origines et intégré les enseignements de plusieurs royaumes. Les Kitsune comptent parmi les plus visibles de ces êtres rares, créatures de brume et de rêve nées des vents libres et des eaux tranquilles du Reikai.

Les Kitsune Bakasu se sentent parfaitement à l'aise avec la nature libre du vent, ce qui permet à ces esprits capricieux et malicieux de changer de forme et de frapper sous des angles inattendus, se plaçant ainsi à maintes reprises au cœur de l'action. Pour ces artistes accomplis, le champ de bataille n'est qu'un autre lieu où ils peuvent exprimer le drame d'une trahison soudaine ou d'un coup du sort catastrophique, s'incarnant eux-mêmes pour leurs ennemis.

Règles spéciales uniques :

Intonjutsu : (Action hors combat) Placez ce [Personnage] à portée d'engagement d'un ennemi Brisé ! n'importe où sur le champ de bataille.

Capacités de commandement :

Ninjutsu : Les guerriers alliés à portée de commandement bénéficient de la règle spéciale **Opportuniste**.

Kitsunebi : Les guerriers [Fu] alliés à portée de commandement gagnent les règles spéciales **Agile** et **Rafale**.



Kitsune Onmyoji

[Sui], [Brute], [Personnage], [Lanceur de sorts]

Seigneur de Guerre, Héros

130 points

Suite : Kappa Bushi

Taille : 3

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

Règles spéciales : Lanceur de sorts 3, Insaisissable, Kototamagaku, Flux de bataille

Special Rules: Spellcaster 3, Elusive, Kototamagaku, Flow of Battle

Les kitsune qui embrassent l'esprit de l'eau plutôt que la nature capricieuse du vent sont ce qui se rapproche le plus d'un sacerdote chez les Yoroni. Maîtrisant l'art du Kotodama, le pouvoir des noms, ces figures sereines cherchent à permettre aux Yoroni qui possèdent l'illumination mais n'ont pas le pouvoir de lever le voile, de le faire par l'inscription de leur nom.

Plus l'esprit est puissant, plus l'invocation est solide et durable. Pour les plus humbles, les innombrables âmes brisées par les tourments des enfers élémentaires, une incantation de leur nom leur permet de scruter le Domaine primordial et d'y faire sentir leur présence, renforçant leurs alliés et jetant des sorts à leurs ennemis. Ces figures sont ainsi très recherchées sur le champ de bataille, où une seule incantation peut condamner un ennemi au malheur ou propulser un allié vers la gloire.

Règles spéciales uniques :

Kototamagaku : Chaque fois qu'une Carte Idéale est utilisée pour activer un Profil Ami ayant le même Idéal, gagnez 1 Essence.

Déroulement du combat : [Sui] Les guerriers à portée de commandement bénéficient de la règle spéciale **Soutien**

Sorts :

Lien spirituel : Essence : 2

Action unique. Retirez et redistribuez tous les marqueurs de blessure parmi tous les guerriers alliés à portée de commandement. Un guerrier ne peut pas recevoir plus de marqueurs de blessure que sa caractéristique de blessures.

Murmures de futilité Essence : 1

Incantation Lorsqu'un guerrier ennemi effectue des jets d'attaque ou de touche, il doit relancer un seul résultat de votre choix.

Mandat éthéré : Essence : 3

Capacité de commandement. Tous les guerriers alliés à portée de commandement gagnent la règle spéciale **Bénie**.





Guerriers Origami

[Mu], [Brute]

Recrutement : 1 guerrier

50/45 points

Principal

Taille : 3

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

Règles spéciales : Explosion fatale 2, Garde du Corps, Mille Coups

Special Rules: Lethal Demise 2, Bodyguard, A Thousand-Cuts

Options : Leader20 points
Guerrier supplémentaire45 points

Tandis que les Domaru-damashi représentent les plus grands guerriers Yoroni tombés au combat, les guerriers Origami, sans nom ni traits distinctifs, représentent la masse bouillonnante et infinie des Yoroni qui n'ont tout simplement pas le pouvoir et l'illumination nécessaires pour percer le Voile.

L'art du Kotodama permet aux Onmyoji d'inscrire des dizaines de noms sur une immense feuille de papier, où, en travaillant ensemble, ces entités inférieures peuvent interagir avec le Domaine Primaire.

Soulagés d'échapper à leur environnement infernal, les esprits qui gouvernent les guerriers Origami sont prêts à accomplir toutes sortes de tâches dangereuses et inconvenantes pour leurs maîtres, fournissant ainsi l'essentiel de la main-d'œuvre au Bakufu et à ses daimyos.

En réalité, la richesse d'un royaume Yoroni se mesure au nombre de constructions d'origami qu'il contrôle et génère, les kami.

Règles spéciales uniques :

Mille Coups : Les coups de « 1 » causés par cette règle spéciale de **Explosion fatale** du Guerrier ne peuvent pas être bloqués.



Oni Ayakashi

[Ka], [Brute]

Recrutement : 1 guerrier

85/90 points

Principal

Taille : 3

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

Règles spéciales : Redoutable, Coup Puissant 2, Inflexible, Rage Déchaînée

Special Rules: Fearsome, Cleave 2, Unyielding, Rage Unbound

Options : Chef25 points

Guerrier supplémentaire90 points

Mesurant plus de deux mètres dix, les Oni sont une vision terrifiante. Leurs corps puissants sont capables d'exploits de force et de sauvagerie incroyables, à l'image du royaume dont ils sont issus.

Si, la plupart du temps, cette puissance explosive est domptée par les codes stricts du Bushi et son éveil, ceux qui suivent la voie de l'Ayakashi se soucient peu de ces contraintes. Ces puissants guerriers ont atteint le Paradis après une éternité de tourments et de sacrifices et s'y délectent désormais.

Leur discipline a cédé la place à l'impulsivité ; leur code d'honneur rigide est devenu une quête d'exploration et de satisfaction personnelles. Leur nature sauvage et indomptée fait d'eux un atout précieux sur le champ de bataille, où leur férocité et leur agressivité se manifestent pleinement.

Règles spéciales uniques :

Rage déchaînée : Lorsqu'il est blessé, ce guerrier gagne la règle spéciale **Epuisement**.



Tengu Ayakashi

[Fu], [Brute]

Recrutement : 1 guerrier

70/80 points

Principal

Taille : 3

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

Règles spéciales : Insaisissable, Zanshin, Barrage 2 (12"),
Volée rapide

Special Rules: Elusive, Zanshin, Barrage 2 (12"), Rapid Volley

Options : Chef20 points

Guerrier supplémentaire80 points

Règles spéciales uniques :

Zanshin : Lorsque ce guerrier effectue l'action « Viser », il peut immédiatement se déplacer jusqu'à la moitié de sa caractéristique de marche (arrondi à l'entier supérieur).

Illustrant la sauvagerie et la cruauté de leur royaume débridé, les Tengu Ayakashi ont cédé à leurs instincts de prédateurs. Le frisson de la chasse et la satisfaction de maîtriser leur propre habileté animent ces redoutables tireurs d'élite. Voyageant tantôt en groupe, tantôt seuls, ces incarnations terrifiantes de la nature impitoyable des vents mènent une vie de bandits, prenant ce qu'ils veulent à qui ils veulent, à l'instar des autres Ayakashi.



Kami Ayakashi

[Qui], [Brute]

Recrutement : 1 guerrier

95/110 points

Principal

Taille : 3

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

Règles spéciales : Piétinement, Brutal, Juggernaut, Tsukitaoshi

Special Rules: Trample, Brutal, Juggernaut, Tsukitaoshi

Options : Chef30 points
Guerrier supplémentaire110 points

À quoi sert le pouvoir s'il n'est pas exercé ? Les kami qui suivent la voie des Ayakashi se délectent du pouvoir que leur royaume leur confère, prenant des formes colossales et surpuissantes. Capables d'engloutir des quantités insoutenables de nourriture et de boisson, surtout de boisson, et de se jeter dans la mêlée sans se soucier des lames de leurs ennemis, les kami sont tout aussi enclins à l'un qu'à l'autre.

Lents et massifs, leurs corps puissants peuvent encaisser les coups de leurs ennemis tout en affirmant leur domination sur le terrain, submergeant leurs adversaires avec une facilité déconcertante.

Règles spéciales uniques :

Tsukitaoshi : Chaque fois que ce guerrier repousse un ennemi de taille égale ou inférieure, au lieu d'être déplacé, vous pouvez placer l'ennemi n'importe où à portée d'engagement.



Shikigami

[Mu], [Brute]

Recrutement : 1 guerrier

60/60 Points

restreint

Taille : 3

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

Règles spéciales : Essaim, Sauvage, Terreur, Malicieux

Special Rules: Swarm, Feral, Dread, Mischevious

Options : Guerrier supplémentaire60 points

Règles spéciales uniques :

Malicieux : Les ennemis engagés avec ce guerrier ne peuvent pas effectuer l'action de repositionnement.

Tous les Yoroni ne parviennent pas au sommet du Chemin Quintuple. Certains sont trop affaiblis, trop meurtris par leurs épreuves pour y parvenir. Bloquées à mi-chemin, ces âmes affaiblies et réduites à l'impuissance seraient condamnées à une éternité prisonnières de la Pagode Éternelle sans l'intervention des Kototamagaku.

Ces praticiens expérimentés sont capables d'invoquer ces esprits affaiblis en prononçant leur nom, les aidant ainsi à passer dans le domaine primordial même sous leur forme affaiblie.

Ainsi réduits, ces pauvres vestiges n'ont pas la puissance brute des Yoroni qui traversent par eux-mêmes, mais ils compensent cela par leur nombre et leur exubérance sans bornes, car même un bref répit dans le domaine primordial suffit à galvaniser ces âmes, les revigorant pour qu'elles retournent sur le Chemin Quintuple avec une vengeance et atteignent son apogée, traversant ainsi par elles-mêmes.



Rapides, imprévisibles, précis et curieux, les Tengu Bushi incarnent les vertus de leur royaume. Maîtrisant leur agilité et leur précision inégalées par la voie du Bushi, ils sont devenus les plus grands épéistes des Yoroni. Leurs corps légers dansent au gré du vent tandis qu'ils infligent un massacre justifié aux ennemis de leur seigneur. Leur habileté est telle qu'ils considèrent comme un échec le simple fait que le sang de leurs ennemis les touche, a fortiori une lame.

Tengu-bushi

[Fu], [Brute]

Recrutement : 1 guerrier
restreint

85/110 points

Taille : 3

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

Règles spéciales : Frappes parfaites, Inarrêtable, Avant-garde, Tessenjutsu

Special Rules: Flawless Strikes, Unstoppable, Vanguard, Tessenjutsu

Options : Chef25 points
Guerrier supplémentaire110 points

Règles spéciales uniques :

Tessenjutsu : Après qu'un ennemi ait effectué une action de Clash contre ce guerrier, ce dernier peut choisir d'être repoussé par l'attaquant.



kappa Bushi

[Sui], [Brute]

Recrutement : 1 guerrier

80/100 Points

restreint

Taille : 3

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

Règles spéciales : Discipline de fer, Coup Puissant 1, Endurci, Tranquillité martiale

Special Rules: Iron Discipline, Cleave 1, Hardened, Martial Tranquility

Options : Chef25 points

Guerrier supplémentaire100 points

S'imprégnant des enseignements fluides et adaptables de leur royaume, les Kappa Bushi sont des guerriers spirituels, cherchant à ne faire qu'un avec le Royaume Primaire et ses âmes.

Leurs efforts incessants pour comprendre la nature unifiée du Premier et leur propre nature adaptable ont permis à ces guerriers ascètes d'embrasser temporairement les Épiphanies des autres royaumes, faisant d'eux certains des guerriers les plus redoutés et les plus polyvalents des Domaines.

Puisant dans leur sagesse pour s'adapter à la situation, ces guerriers polyvalents savent moduler leur style de combat, qu'il s'agisse de balayer l'ennemi ou de résister à ses attaques jusqu'à l'arrivée des secours.

Règles spéciales uniques :

Tranquillité martiale : Lorsqu'il est activé, ce guerrier peut choisir de bénéficier de n'importe quel autre Idéal honoré que celui qui a motivé son activation. Chaque guerrier de ce régiment peut choisir un Idéal honoré individuellement.



Domaru-Damashi

[Mu], [Brute]

Recrutement : 1 guerrier
restreint

100/120 points

Taille : 4

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

Règles spéciales : Parade, Esquive, Intrépide, Sans
Peur, Esprit indomptable

Special Rules: Parry, Dodge, Fearless, Dauntless,
Spirit Unbroken

Guerrier supplémentaire120 points

Bien que techniquement immortels, les esprits Yoroni subissent un sort terrible lors de la destruction de leur forme, car ils sont de nouveau jetés dans les enfers élémentaires, une épreuve traumatisante qui peut leur coûter leur précieuse illumination et leur pouvoir, ce qui signifie qu'il peut leur falloir des siècles pour remonter dans le Domaine Primaire.

Les Onmyoji ont trouvé un moyen d'accélérer ce processus pour les plus grands guerriers Yoroni. En récupérant leur armure et en y inscrivant leur véritable nom, ces guerriers antiques peuvent de nouveau combattre, aidant leurs alliés réincarnés tout en gagnant l'Éveil et le mérite, ce qui accélère leur ascension.

Véritablement immortels et ne craignant rien, les vestiges vaporeux de ces guerriers se sacrifient régulièrement pour leurs pairs, sauvant des vies et gagnant un plus grand mérite, accélérant ainsi leur illumination.

Règles spéciales uniques :

Esprit indomptable : Chaque fois que ce guerrier réussit un test de résolution, tous les ennemis à portée d'engagement peuvent être immédiatement repoussés.



Oni Kishin Raiu

[Ka], [Cavalerie], [Brute]

Recrutement : 1 guerrier

150/190 Points

restreint

Taille : 4

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

Règles spéciales : Redoutable, Coup Puissant 2, , Impact 2, Brutal, Hatamoto, Furie du tonerre, Monture puissante.

Special Rules: Fearsome, Cleave 2, Impact 2, Brutal, Hatamoto, Fury of the Storm, Mighty Steed

Options: Guerrier Supplémentaire215 Points

Pour obtenir le rang de Kishin, un Yoroni doit s'élever au-delà des préoccupations terrestres de ses pairs. Osant risquer leur existence pour affiner et renforcer leurs croyances, ces entités terrifiantes mettent physiquement en danger les Enfers Élémentaires après avoir atteint l'Illumination. C'est au cours de ces voyages que beaucoup se perdent, mais ceux qui réussissent trouvent des trésors inestimables, dont les plus courants sont les œufs de Kirin dérivant lentement. Le lien formé entre ces deux êtres infiniment malléables défie toute définition ou explication facile, mais peu importe cela pour l'infortuné ennemi qui se retrouve sur le chemin de ce mastodonte martial. La fusion parfaite de l'honneur, de la puissance et de la force impitoyable, un Oni Kishin porte différentes armes rituelles : déchaînant l'impact brutal de leur yari cérémonial en tant que Raiu, la Tempête ; ou en tant que Kiba, Cavalier de la Dent, portant un Odachi, symbolisant leur soif de défi et de gloire.

Règles spéciales uniques :

Hatamoto: Ce guerrier compte comme un porte étendard..

Furie du Tonnerre: Pendant une activation où ce guerrier charge, il inflige une blessure supplémentaire pour chaque touche '1' non bloquée. Cette règle affecte les touches de l'action de clash et les impacts.

Monture Puissante : Seuls les ennemis engagés par le socle avant subissent les touches d'impact. Pendant son activation, ce guerrier peut se déplacer au travers des ennemis non [Monstre] tant que cet ennemi n'est pas engagé par une autre figurine amie. S'il termine son mouvement au dessus d'une autre figurine, déplacez l'ennemi de la distance minimum hors du socle de ce guerrier.



Oni Kishin Kiba

[Ka], [Cavalerie], [Brute]

Recrutement : 1 guerrier

140/175 Points

restreint

Taille : 4

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

Règles spéciales : Redoutable, Coup Puissant 3, , Impact 2, Inflexible, Kyōsenshi, Monture puissante.

Special Rules: Fearsome, Cleave 3, Impact 2, Unyielding, Kyōsenshi, Mighty Steed

Options: Guerrier Supplémentaire200 Points

Unique Special Rules:

Kyōsenshi: Avant une action de Clash, ce guerrier peut choisir de subir des blessures pour gagner des attaques. Pour chaque blessure subie, le guerrier gagne ATTAQUE +1. Ce guerrier ne peut pas choisir de subir plus de blessures qu'il ne lui reste de PV.

Monture Puissante : Seuls les ennemis engagés par le socle avant subissent les touches d'impact. Pendant son activation, ce guerrier peut se déplacer au travers des ennemis non [Monstre] tant que cet ennemi n'est pas engagé par une autre figurine amie. S'il termine son mouvement au dessus d'une autre figurine, déplacez l'ennemi de la distance minimum hors du socle de ce guerrier.

To earn the rank of Kishin, a Yoroni must have Ascended beyond the earthly concerns of his peers. Daring to risk their existence to hone and temper their beliefs, these terrifying entities physically risk the Elemental Hells after having achieved Enlightenment.

It is during these sojourns that many are lost, but those who succeed find treasures beyond measure of which the most common are the slowly drifting Kirin eggs. The bond formed between these two infinitely malleable beings defies easy definition or explanation, but little of this matters to the unfortunate foe who finds himself in the path of this martial juggernaut.

The perfect fusion of honor, power and ruthless force, an Oni Kishin bears different ritual weapons: unleashing the brutal impact of their with their ceremonial yari as Raiu, the Storm; or as Kiba, Fang Horsemen, bearing an Odachi, symbolizing their hunger for challenge and glory.



Dai Yokai

[Monstre]

Monstre

295 points

Taille : 5

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

Règles spéciales : Coup Puissant 4, Redoutable, Contre-attaque, Frappe tsunami, Voie du Shuten-Doji

Special Rules: Cleave 4, Fearsome, Counter Attack, Tsunami Strike, Path of the Shuten-Doji

Alors Yokai, cette voie des Bushi, et leur maîtrise et leur expertise martiales sont inégalées. Maîtres de l'épée et confiants en leur propre puissance, ces parangons éclairés sont connus pour abattre des murailles de forteresse d'un seul coup parfait.

Trancher la chair mortelle de leurs ennemis ne représente aucun défi pour ces calamités errantes. Parmi les Yoroni, les plus grands sont ceux qui cherchent à suivre la voie de Shuten-doji, le premier de leur lignée à avoir atteint et maîtrisé le chemin de l'Éveil. Chacune de ces âmes courageuses doit parcourir deux fois le chemin des royaumes : une première fois en tant que Bushi, en quête d'éveil à travers les nobles idéaux de sa Voie, et une seconde fois en tant qu'Ayakashi, en quête d'éveil par la recherche de la satisfaction personnelle.

Bien que personne n'ait encore réussi à reproduire cet exploit légendaire, nombre des plus grands Yoroni continuent de suivre cette voie solitaire.

Options :

Voie quintuple : Lors de la constitution de votre bande, sélectionnez l'un des rôles suivants sur le champ de bataille pour ce [Monstre] :

[Ka], [Fu], [Chi], [Sui], [Mu]

Règles spéciales uniques :

Frappe Tsunami : (Action de Clash Unique) Tous les ennemis à portée de commandement subissent 1 Coup avec la règle spéciale **Coup Puissant 2**.

Voie du Shuten-Doji : (Événement de pioche) Choisissez l'un des effets suivants pour bénéficier de ce tour :

Iaijutsu : Obtient la règle spéciale **Frappes de vif-argent**.

Ukenagashi : Obtient la règle spéciale **Parade**.

Kubikiri : Obtient la règle spéciale **Chasseur de démons**.



Dai Yokai

b l e s s é

[Monstre]

Taille : 5

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

Règles spéciales : Coup Puissant 3, Redoutable, Contre-attaque, Frappe tsunami, Voie du Shuten-Doji

Special Rules: Cleave 3, Fearsome, Counter Attack, Tsunami Strike, Path of the Shuten-Doji

Règles spéciales uniques :

Frappe Tsunami : (Action de Clash Unique) Tous les ennemis à portée de commandement subissent 1 Coup avec la règle spéciale **Coup Puissant 2**.

Voie du Shuten-Doji : (Événement de pioche) Choisissez l'un des effets suivants pour bénéficier de ce tour :

Iaijutsu : Obtient la règle spéciale **Frappes de vif-argent**.

Ukenagashi : Obtient la règle spéciale **Parade**.

Kubikiri : Obtient la règle spéciale **Chasseur de démons**.



Genya No Yokai

[Monstre]

Monstre

265 points

Taille : 5

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

Règles spéciales : Coup Puissant 2, Terreur, Impact 3, Châtiment, Dévoreur de formes, Esprit vengeur

Special Rules: Cleave 2, Terrifying, Impact 3, Smite, Eater of Forms, Vengeful Spirit

Genya no Yokai suit la voie des Ayakashi, et le monde lui-même tremble à leur passage. Pervertissant le pouvoir et l'illumination à leur profit, ces colosses enragés sont capables d'absorber toutes les formes d'énergie et d'illumination, nourrissant leur faim et leur rage insatiables. Il en résulte des ennemis terrifiants, sans pitié ni faiblesse, qui n'offrent aucun répit à leurs adversaires.

Parmi les Yoroni, les plus éminents sont ceux qui cherchent à suivre l'exemple de Shuten-doji, le premier de leur lignée à avoir atteint et maîtrisé la voie de l'Éveil. Chacune de ces âmes courageuses doit parcourir deux fois le chemin des royaumes : une première fois en tant que Bushi, en quête d'éveil à travers les nobles idéaux de sa voie, et une seconde fois en tant qu'Ayakashi, en quête d'éveil par la recherche de la satisfaction personnelle.

Bien que personne n'ait encore réussi à reproduire cet exploit légendaire, nombre des plus grands Yoroni continuent de suivre cette voie solitaire.

Options :

Voie quintuple : Lors de la constitution de votre bande, sélectionnez l'un des rôles suivants sur le champ de bataille pour ce [Monstre] :
[Ka], [Fu], [Chi], [Sui], [Mu]

Règles spéciales uniques :

Dévoreur de Formes : Pour chaque Carte Idéale Alliée vaincue, ce [Monstre] bénéficie de l'Idéal Honoré correspondant pour le reste du combat. Ce [Monstre] ne peut pas bénéficier plusieurs fois du même Idéal Honoré.

Esprit vengeur : La règle spéciale de ce [Monstre] **Mort mortelle** X est égale au nombre de cartes idéales alliées uniques tuées.



Genya No Yokai



[Monstre]

Taille : 5

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

Règles spéciales : Coup Puissant 2, Rafale, Terreur,
Impact 2, Explosion fatale X,
Dévoreur de Formes, Esprit Vengeur

Special Rules: Cleave 2, Flurry, Terrifying, Impact 2,
Lethal Demise X, Eater of Forms,
Vengeful Spirit

Règles spéciales uniques :

Dévoreur de Formes : Pour chaque Carte Idéale Alliée vaincue, ce [Monstre] bénéficie de l'Idéal Honoré correspondant pour le reste du combat. Ce [Monstre] ne peut pas bénéficier plusieurs fois du même Idéal Honoré.

Esprit vengeur : La règle spéciale de ce [Monstre] **Explosion Fatale X** est égale au nombre de cartes idéales alliées uniques tuées.



Jorogumo Mahotsu

[Mu], [Monstre], [Personnage], [Lanceur de sorts]

Seigneur de guerre monstrueux

310 points

Taille : 4

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

Règles spéciales : Lames mortelles, Lanceur de sorts 4, Coup puissant 1, Terreur, Harmonie par la dissonance, Équilibre surnaturel

Special Rules: Deadly Blades, Spellcaster 4, Cleave 1, Dread, Harmony through Dissonance, Preternatural Poise

Règles spéciales uniques :

Harmonie par la dissonance : Chaque fois qu'une carte Idéal est utilisée pour activer un profil allié d'un Idéal différent, gagnez 1 essence.

Équilibre surnaturel : (Action hors combat) Placez ce [Monstre] n'importe où à portée d'un élément de terrain dont il se trouve actuellement à moins de 2,5 cm. Cette action ne peut pas placer ce [Monstre] à plus de 30 cm de sa position initiale.

Les Jorogumo demeurent des créatures mystérieuses, même chez les Yoroni. Certains les considèrent comme apparentés aux Kitsune, soulignant leur raffinement, leur beauté et leur pouvoir sur les rêves et les chants. D'autres les perçoivent comme des Yoroni liés à la Terre et à l'Eau ; une confluence qui engendre l'élément para du poison et explique leur nature sublime.

D'autres encore les considèrent comme faisant partie des Yoroni les plus éclairés, capables de discerner la réalité pour ce qu'elle est réellement : une toile de rêve et d'illusion tissée par l'Équilibre pour maintenir la Destruction endormie, celle-ci s'étant alliée aux esprits qui tissent cette toile. Quoi qu'il en soit, nul ne peut nier leur pouvoir, qu'il s'agisse du charme envoûtant des Geishas ou de la sorcellerie des Mahotsu, capable de modifier la réalité.

Surtout si l'on considère la puissance terrifiante de leur monture (ou est-ce leur propre corps ?). Quoi qu'il en soit, ces créatures sont un rêve à leurs côtés au combat et un cauchemar à affronter sur le champ de bataille.



Jorogumo Mahotsu

blessé

[Mu], [Monstre], [Personnage], [Lanceur de sorts]

Taille : 4

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

Règles spéciales : Lames mortelles, Lanceur de sorts 4, Coup puissant 1, Terreur, Harmonie par la dissonance, Équilibre surnaturel

Special Rules: Deadly Blades, Spellcaster 4, Cleave 1, Dread, Harmony through Dissonance, Preternatural Poise

Sorts :

Tentatrice terrifiante : Essence : 1

Incantation. Lorsqu'un ennemi termine son activation à portée de commandement, il doit immédiatement effectuer un test de résolution. En cas d'échec, il est brisé !

Toile de Mensonges : Essence : 3

Action Unique Ce tour-ci, les ennemis à portée de commandement subissent -1 en Marche et ne sont jamais Inspirés !

Tissage d'ombre : Essence : 2

Capacité de commandement Tous les guerriers alliés à portée de commandement sont considérés comme se trouvant dans un terrain obscurcissant.



Jorogumo Geisha

[Dans], [Monstre], [Personnage]

Seigneur de guerre monstrueux

290 points

Taille : 4

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

Règles spéciales : Lames mortelles, Flanc, Coup Puissant 1, Terreur, Consort spirituel, Équilibre surnaturel, Ningyo Johruri

Special Rules: Deadly Blades, Flank, Cleave 1, Dread, Spiritual Consort, Preternatural Poise, Ningyo Johruri

Les Jorogumo demeurent des créatures mystérieuses, même chez les Yoroni. Certains les considèrent comme apparentés aux Kitsune, soulignant leur raffinement, leur beauté et leur pouvoir sur les rêves et les chants. D'autres les perçoivent comme des Yoroni liés à la Terre et à l'Eau ; une confluence qui engendre l'élément para du poison et explique leur nature sublime.

D'autres encore les considèrent comme faisant partie des Yoroni les plus éclairés, capables de discerner la réalité pour ce qu'elle est réellement : une toile de rêve et d'illusion tissée par l'Équilibre pour maintenir la Destruction endormie, celle-ci s'étant alliée aux esprits qui tissent cette toile. Quoi qu'il en soit, nul ne peut nier leur pouvoir, qu'il s'agisse du charme envoûtant des Geishas ou de la sorcellerie des Mahotsu, capable de modifier la réalité.

Surtout si l'on considère la puissance terrifiante de leur monture (ou est-ce leur propre corps ?). Quoi qu'il en soit, ces créatures sont un rêve à leurs côtés au combat et un cauchemar à affronter sur le champ de bataille.

Règles spéciales uniques :

Consort spirituel : Tous les guerriers alliés à portée de commandement peuvent relancer les tests de résolution de « 6 ».

Équilibre surnaturel : (Action hors combat) Placez ce [Monstre] à proximité d'un élément de terrain dont il se trouve actuellement à moins de 2,5 cm. Cette action ne peut pas placer ce [Monstre] à plus de 30 cm de sa position initiale.

Ningyo Johruri : Après que ce [Monstre] a effectué une Action de Combat, choisissez un Guerrier tué. Placez-le entièrement dans la Portée de Commandement de ce [Monstre] et effectuez une Action avec lui comme s'il s'agissait d'un Guerrier allié. L'ennemi est alors retiré du champ de bataille.

Capacités de commandement :

Performance illusoire : Tous les guerriers alliés peuvent considérer les ennemis à portée de commandement comme n'ayant aucune portée d'engagement. Les guerriers alliés peuvent effectuer des actions de combat et hors combat à moins de 2,5 cm de ces ennemis et peuvent entrer et sortir d'un engagement ennemi sans pénalité.

Danse de la Discorde : Les autres guerriers [Mu] alliés à portée de commandement gagnent l'action unique Shukuchi :

Shukuchi : placez le guerrier n'importe où entièrement à l'intérieur de la portée de commandement de ce [Monstre].



Jorogumo Geisha

blessé

[Dans], [Monstre], [Personnage]

Taille : 4

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

Règles spéciales : Lames mortelles, Flanc, Coup Puissant 1, Terreur, Consort spirituel, Équilibre surnaturel, Ningyo Johruri

Special Rules: Deadly Blades, Flank, Cleave 1, Dread, Spiritual Consort, Preternatural Poise, Ningyo Johruri

Règles spéciales uniques :

Consort spirituel : Tous les guerriers alliés à portée de commandement peuvent relancer les tests de résolution de « 6 ».

Équilibre surnaturel : (Action hors combat) Placez ce [Monstre] à proximité d'un élément de terrain dont il se trouve actuellement à moins de 2,5 cm. Cette action ne peut pas placer ce [Monstre] à plus de 30 cm de sa position initiale.

Ningyo Johruri : Après que ce [Monstre] a effectué une Action de Combat, choisissez un Guerrier tué. Placez-le entièrement dans la Portée de Commandement de ce [Monstre] et effectuez une Action avec lui comme s'il s'agissait d'un Guerrier allié. L'ennemi est alors retiré du champ de bataille.

Capacités de commandement :

Performance illusoire : Tous les guerriers alliés peuvent considérer les ennemis à portée de commandement comme n'ayant aucune portée d'engagement. Les guerriers alliés peuvent effectuer des actions de combat et hors combat à moins de 2,5 cm de ces ennemis et peuvent entrer et sortir d'un engagement ennemi sans pénalité.

Danse de la Discorde : Les autres guerriers [Mu] alliés à portée de commandement gagnent l'action unique Shukuchi :

Shukuchi : placez le guerrier n'importe où entièrement à l'intérieur de la portée de commandement de ce [Monstre].

Récompenses



Améliorations : Tous

Chaque [Personnage] de votre bande peut acheter une seule amélioration parmi les listes ci-dessous. Un [Personnage] ne peut acheter que des améliorations parmi les listes correspondant à son rôle sur le champ de bataille. Un chef de guerre peut acheter deux Améliorations. Un [Personnage Monstre] ne peut acheter aucune amélioration.

Gardien spirituel : 15 points

Chaque fois qu'une carte de commandement alliée est tuée, ce [personnage] récupère 1 point de vie.

Appel du Vide : 10 points

Si ce [Personnage] est activé à partir d'une carte d'idéal Mu, ce [Personnage] gagne les règles spéciales **Terreur** et **Essaim** jusqu'à la fin du tour.

Un sans rien : 20 points [Mu]

Les guerriers dans la portée de commandement de ce [Personnage] gagnent le rôle d'idéal de ce personnage.

Shimenawa : 15 points

Les [lanceurs de sorts] ennemis à portée de commandement subissent un malus de -1 à leur règle spéciale de lanceur de sorts.

Vagabond errant : 25 points (Daimyo uniquement).

Durant chaque phase de commandement, ce personnage peut remplacer sa carte idéale [Ka] par l'une des suivantes pour ce tour : [Chi], [Fu], [Sui] ou [Mu]. Si ce personnage est tué, la carte choisie est retirée durant la phase de victoire.

Sashimono honoré : 15 points

Ce [personnage] compte comme porte-étendard. Si ce [personnage] est activé avec l'idéal qui lui correspond, il peut effectuer la capacité de commandement Duel immédiatement.



Récompenses



Améliorations : KA

Esprit flamboyant : 5 points

Ce [Personnage] gagne la règle spéciale **Aura de la Mort 1**.

Ikken Hissatsu : 20 points

Ce [Personnage] gagne la règle spéciale **Châtiment**.

Héritage durable : 30 points

Lorsque ce [Personnage] est tué, il peut immédiatement effectuer une action de combat gratuite avant d'être retiré du champ de bataille.



Récompenses



Améliorations : FU

Vent divin : 10 points

Ce [personnage] gagne la règle spéciale **Vol**.

Sakkijutsu : 15 points

Ce [Personnage] gagne la règle spéciale **Frappes de vif-argent**.

Tsujigiri : 20 points

Après avoir été déplacé ou placé, chaque ennemi sorti de la portée d'engagement de ce [Personnage] subit 1 point de dégâts. Les ennemis ne peuvent pas utiliser leur caractéristique d'esquive pour bloquer ce coup.



Récompenses



Améliorations : CHI

Étreinte de pierre : 15 points

Ce [Personnage] et tous les guerriers alliés à portée de commandement gagnent la règle spéciale **Pavois**.

Jingasa de Khan'Ur : 25 points.

Lorsque ce personnage est tué, sélectionnez un élément de terrain à portée de commandement. L'ennemi qui a détruit ce personnage subit des dégâts égaux à la taille de l'élément de terrain sélectionné.

Force terrestre : 20 points

Ce [Personnage] obtient la règle spéciale **Intrépide**.



Récompenses



Améliorations : SUI

Eaux rugissantes : 25 points

Lorsqu'un guerrier est activé à partir de la carte idéale [Sui] dans la portée de commandement de ce [personnage], il gagne la règle spéciale **Impact +1**.

Marées déferlantes : 20 points

Lorsque ce [Personnage] devient Brisé !, tous les ennemis à portée d'engagement deviennent immédiatement Brisés ! et sont repoussés.

Chikara-Mizu : 30 points

Une fois par partie. Après l'activation de toutes les autres cartes de commandement (alliées et ennemies), ce personnage peut être réactivé immédiatement. Ce personnage ne bénéficie d'aucun idéal honoré lors de cette réactivation.

