



CONQUEST

THE LAST ARGUMENT OF KINGS



CITY STATES
LISTA DELL'ARMATA

LISTA DELL'ARMATA

Le seguenti regole ti illustreranno come i modelli e le Warband interagiscono tra loro e con l'ambiente. Questi capitoli ti insegneranno come attivare, muovere e combattere con le tue Warband.

LISTA DELL'ARMATA

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

VALORE IN PUNTI

Ogni Stand in Conquest ha un Valore in Punti, che rappresenta il potenziale astratto dello Stand sul Campo. Stand con un Valore in Punti più alto rappresentano generalmente combattenti migliori o più flessibili, mentre quelli con un Valore in Punti minore sono meno efficaci, o utili in circostanze specifiche. Il Valore in Punti della tua Armata è uguale alla somma del Valore in Punti di ogni Stand schierato più tutti gli eventuali potenziamenti scelti per gli Stand. Più alto è il Valore in Punti dell'Armata, maggiore è la sua forza. Scegliendo Armate dello stesso valore, tu e il tuo avversario vi assicurate una battaglia ad armi pari.

DIMENSIONI DELLA BATTAGLIA

Come norma, vi raccomandiamo Armate da 2.000 Punti – generalmente sufficienti per una serata all'insegna di una battaglia senza esclusione di colpi. Tuttavia, nulla impedisce di optare per Armate più grandi o più piccole: Armate da 1.000 Punti sono perfette per imparare le regole.

COSTRUIRE L'ARMATA

Un'Armata consiste di due tipi di entità: Reggimenti e Stand Personaggio, entrambi scelti dalla Lista dell'Armata di una singola Fazione. Puoi includere un qualunque numero di entrambe le entità nella tua Armata, attenendoti alle seguenti regole:

IL WARLORD

Devi includere almeno uno Stand Personaggio che conti come tuo Warlord – la tua rappresentazione sul campo.

LE WARBAND

Ogni Stand Personaggio nella tua Armata (compreso il Warlord) deve essere accompagnato da una Warband di Reggimenti. Avrai una vasta scelta di Reggimenti tra cui scegliere, ma devi sempre includere almeno un Reggimento dello stesso Tipo (Fanteria, Cavalleria o Bruti) del tuo Stand Personaggio per assicurarti che abbia un Reggimento a cui unirsi all'inizio della battaglia. Ogni Reggimento è scelto dalla sezione "Reggimenti" nella Lista dell'Armata. A seconda dello Stand Personaggio per il quale viene scelto, conterà come Essenziale (Mainstay) o Raro (Restricted). La Warband di ogni Stand Personaggio ha una dotazione massima di 4 Reggimenti. Una Warband può includere tanti Reggimenti Essenziali quanto permesso dalla dotazione della Warband. I Reggimenti Rari sono molto più limitati, come suggerisce il nome. Ogni Warband può includere solamente 2 Reggimenti Rari tra tutte le opzioni presenti. Può includere due scelte dello stesso Reggimento o due Reggimenti differenti.

Come ulteriore regola, devi includere un Reggimento Essenziale per ogni Reggimento Raro nella tua Warband, quindi una Warband che include due Reggimenti Rari deve includere almeno due Reggimenti Essenziali. Nota che lo stesso Reggimento potrebbe essere considerato Essenziale per un tipo di Personaggio e Raro per un altro – controlla la Lista dell'Armata per essere sicuro.

POTENZIAMENTI AGGIUNTIVI

Molti Stand Personaggio e Reggimenti presentano opzioni aggiuntive che possono essere acquistate come Abilità, Modelli di Comando o addirittura Stand aggiuntivi (nel caso dei Reggimenti).

Se acquisti uno di questi potenziamenti, semplicemente somma il loro Costo in Punti a quello dello Stand Personaggio o Reggimento per cui li hai acquistati.

REGOLE DELL'ARMATA

Un'Armata seguirà le Regole di Fazione qui indicate:

STAND AUSILIARI (AUXILIARY STANDS)

Gli eserciti delle City States non si sottopongono alle stesse limitazioni delle altre fazioni. Le forze armate delle Città addestrano le loro armate affinché operino in modo uniforme, cosicché falangi di Hoplites possono talvolta essere condotte in battaglia da un potente Minotauro che sfoggia la loro stessa armatura.

Alcuni Reggimenti in questa Lista dell'Armata possono dotarsi di Stand aggiuntivi specializzati, definiti Stand Ausiliari, da acquistare come potenziamento al costo in punti indicato. Gli Stand Ausiliari usano il loro profilo delle Caratteristiche, inclusa ogni Regola Speciale indicata alla relativa voce nella Lista dell'Armata (così come qualsiasi altra abilità garantita dalla loro Classe o dal loro Tipo). Uno Stand Ausiliario non aggiunge la propria Carta Comando al Mazzo Comando e si attiva eseguendo le stesse Azioni con il Reggimento al quale è unito durante la sua Attivazione. Quando un Reggimento dotato di Stand Ausiliario esegue un'Azione di Mischia, Raffica o Carica, i dadi per gli Attacchi dello Stand Ausiliario vanno tirati separatamente utilizzando il suo specifico profilo delle Caratteristiche, incluse le relative Regole Speciali. Anche se questi Attacchi vengono tirati separatamente, sono pur sempre inflitti come Attacchi del Reggimento attivato.

Quando si eseguono i Tiri di Difesa per un Reggimento con Stand Ausiliario, quello farà uso dei valori di Difesa, Evasione e Risoluzione indicati nel profilo delle Caratteristiche del Reggimento. Uno Stand Ausiliario usa però la propria Caratteristica Ferite (e ogni altra Regola Speciale specifica per lo Stand Ausiliario). Inoltre, uno Stand Ausiliario è considerato avere la stessa Classe del Reggimento al quale è unito ai fini dei Rinforzi o della Conquista delle Zone Obiettivo e viene considerato parte del Reggimento.

Uno Stand Ausiliario deve essere sempre posizionato nel Rango frontale del Reggimento a cui è unito. Uno Stand Ausiliario non viene considerato uno Stand di Comando e non può nemmeno essere bersagliato direttamente da Attacchi Nemici. Può tuttavia ricevere Ferite man mano che il Reggimento le subisce come qualsiasi altro Stand nel Reggimento. La Taglia di uno Stand Ausiliario viene ignorata ai fini della Linea di Vista. Infine, uno Stand Ausiliario non può essere ripristinato dopo essere stato distrutto.

Esempio: *A un Reggimento di Hoplites è unito un Minotaur Haspist. Il Minotaur Haspist viene aggiunto al Rango frontale del Reggimento di Hoplites. Il Minotaur Haspist mantiene tutte le proprie Regole Speciali e abilità e utilizza il suo specifico profilo quando il Reggimento esegue Azioni.*

Minotaur Haspist Auxiliary

Brute Stand

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

Evento a Estrazione: Nessuno

Regole Speciali: Brutal Impact (1), Cleave (1), Impact (2), Shield

Minotaur Thyrean Auxiliary

Brute Stand

M	V	C	A	W	R	D	E
6	1	3	5	5	-	-	-

Evento a Estrazione: Nessuno

Regole Speciali: Brutal Impact (1), Cleave (3), Impact (3), Linebreaker

MAZZO STRATEGICO (STRATEGIC STACK)

Gli eserciti delle City States sono in grado di eseguire incredibili manovre tattiche durante una battaglia. Ciò è rappresentato dal loro peculiare accesso a un secondo Mazzo Comando, denominato "Mazzo Strategico" ("Strategic Stack"), organizzato a fianco del Mazzo Comando.

Una volta per Round, quando un giocatore estrae la Carta Comando durante la fase "Pesca la Carta Comando", prima di rivelarla all'avversario può scegliere di spostarla nel Mazzo Strategico invece di attivarla. Per farlo, sarà sufficiente spostare quella Carta Comando a faccia in giù di fianco al Mazzo Comando e passare il turno all'avversario.

Quando un Reggimento Alleato o Stand Personaggio finisce la sua Attivazione, dopo lo step "Unità a Riposo", se c'è una Carta Comando nel Mazzo Strategico il giocatore può decidere di eseguire una seconda Attivazione utilizzando il Reggimento o lo Stand Personaggio corrispondente a quella Carta Comando. Il Reggimento o lo Stand Personaggio rappresentato sulla Carta nel Mazzo Strategico viene immediatamente attivato.

Il Reggimento è da considerarsi sotto gli effetti della Regola Speciale Inspired fino alla fine del Round, anche se un'altra Regola Speciale (come Phalanx o Automaton) di regola lo dovesse impedire. Una volta conclusa l'Attivazione, il gioco passa all'avversario.

All'attivazione di uno Stand Personaggio o Reggimento dal Mazzo Strategico non può seguire la pesca di ulteriori Carte Comando dal tuo Mazzo Comando o dal Mazzo Strategico.

Se non ci sono Carte Comando rimanenti nel Mazzo Comando all'inizio dello step "Pesca la Carta Comando", ma è presente una Carta Comando nel Mazzo Strategico, deve essere pescata quella

ABILITÀ DI SUPREMAZIA (SUPREMACY ABILITIES)

Ogni tipo di Personaggio dispone di una specifica Abilità di Supremazia se viene selezionato come Warlord.

EIDOLON E MECHANIST

Carrier of the Godflesh: Mentre questo Stand Personaggio è sul campo di battaglia, ogni volta in cui un Reggimento Alleato viene attivato pescandone la Carta Comando dal Mazzo Strategico, quel Reggimento ottiene la Regola Speciale Hardened (+1) e riduce di -1 la propria Caratteristica Marcia fino alla fine del Round. Questa Abilità di Supremazia si considera sempre attiva.

Inoltre, durante la costruzione dell'Armata e per tutta la durata della battaglia, i Reggimenti Alleati di Clockwork Hoplite modificano la loro Classe in Media indipendentemente dal fatto che lo Stand Personaggio sia sul campo di battaglia o sia stato distrutto.

POLEMARCH

Army of Lions: Mentre questo Stand Personaggio è sul campo di battaglia il Reggimento al quale è unito, inclusi gli Stand Ausiliari e lo Stand Personaggio stesso, aggiungono +1 alla Caratteristica Mischia (fino a un massimo di 4).

Inoltre, il Reggimento al quale questo Stand Personaggio è unito ottiene la Regola Speciale Tenacious. Questa Abilità di Supremazia si considera sempre attiva.

ARISTARCH

Infantry Tactics: Quando un Reggimento Alleato viene Attivato perché la sua Carta Comando viene pescata dal Mazzo Strategico, quel Reggimento aggiunge +1 alla propria Caratteristica Marcia fino alla fine del Round. Questa Abilità di Supremazia si considera sempre attiva indipendentemente dal fatto che lo Stand Personaggio sia sul campo di battaglia o sia stato distrutto.

Inoltre, una volta per battaglia, all'inizio della Fase di Comando, puoi piazzare una Carta Comando nel Mazzo Strategico. Ciò non si considera av il Mazzo Strategico per il Round in corso e perciò puoi piazzare una Carta Comando nel Mazzo Strategico come di regola, sempre che non ci siano già altre Carte Comando nel Mazzo Strategico.

IPPARCHOS

Hammer and Anvil: Quando un Reggimento di Cavalleria o di Carri Alleato in questa Armata ingaggia un Reggimento Nemico in corpo a corpo sul Fianco o sul Retro, il Reggimento Alleato ottiene le Regole Speciali Impact (+2) e Terrifying (1). Inoltre, i Reggimenti Nemici ingaggiati da un Reggimento di Cavalleria o di Carri Alleato non si considerano per la Conquista delle Zone Obiettivo. Questa Abilità di Supremazia si considera sempre attiva.

Personaggi

Puoi inserire un qualsiasi numero di Personaggi, ma almeno uno di essi deve essere il tuo Warlord.

Eidolon			120 Punti							
Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Eidolon	Stand Personaggio Bruto	-	6	2	2	2	4	3	1	2

Regole Speciali: Combat Directives, Hardened (1), Impact (2)

Evento a Estrazione: Nessuno

Numero di Stand: 1

Modelli per Stand: 1

Dark Hand of the Scholae: La Warband di questo Stand Personaggio non può contenere più di due Reggimenti di Inquisitors.

Combat Directives: Al termine della Fase di Supremazia di ogni Round, ma prima che i giocatori inizino ad attivare i primi Reggimenti, questo Stand Personaggio sceglie una Combat Directive che durerà fino alla fine del Round. Lo Stand Personaggio può scegliere una nuova Combat Directive al termine di ciascuna Fase di Supremazia.

1) Greetings to a Fellow General: Questo Stand Personaggio aggiunge +5 alla sua Caratteristica Attacchi ma subisce -1 alla Caratteristica Evasione.

2) Secure the Breach: Il Reggimento al quale questo Stand Personaggio è unito ottiene la Regola Speciale Parry.

3) Precision Armament: Questo Stand Personaggio ottiene la Regola Speciale Cleave (+3).

Opzioni:

Questo Stand Personaggio può essere unito a un Reggimento di Fanteria pur essendo uno Stand Personaggio di Bruti. Inoltre, la Taglia dell'Eidolon viene ignorata ai fini della Linea di Vista.

Modifiche: Può acquistare fino a tre Modifiche al costo in punti indicato.

Warband:

Essenziale: Thorakites
Hoplites
Clockwork Hoplites
Inquisitors

Raro: Minotaur Haspists
Promethean
Hephaestian

Maestrie: Nessuna

Mechanist

80 Punti

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Mechanist	Fanteria	-	5	2	2	4	4	3	2	1

Regole Speciali: Priest (5)

Evento a Estrazione: Nessuno

Numero di Stand: 1

Modelli per Stand: 1

Close the Gap!: Il Reggimento al quale questo Stand Personaggio è unito ottiene la Regola Speciale Unstoppable.

Opzioni:

Modifiche: Può acquistare solo un potenziamento tra Modifiche e Manufatti al costo in punti indicato.

Incantesimi: Il Mechanist conosce tutti i seguenti Incantesimi senza dover spendere ulteriori punti

Aggression Directive

Clockwork Parade

Iron Stride

Torque

Warband:

Essenziale: *Thorakites*
Hoplites
Clockwork Hoplites

Raro: *Inquisitors*
Minotaur Haspists
Promethean
Hephaestian

Maestrie: *Nessuna*

Polemarch			90 Punti							
Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Polemarch	Fanteria	-	5	1	3	5	4	4	3	0

Regole Speciali: Flurry, Shield

Evento a Estrazione: Battlefield Tactics

Numero di Stand: 1

Modelli per Stand: 1

Close the Gap!: Il Reggimento al quale questo Stand Personaggio è unito ottiene la Regola Speciale Unstoppable.

Battlefield Tactics: All'inizio dell'Attivazione di questo Stand Personaggio, seleziona una delle seguenti Battlefield Tactic. Fino alla fine del Round, il Reggimento al quale questo Stand Personaggio è unito ottiene i relativi effetti. Un Reggimento può beneficiare degli effetti di una sola Battlefield Tactic o di un solo Battlefield Order per volta. Se un Reggimento dovesse essere già sotto l'effetto di una Battlefield Tactic o di un Battlefield Order e riceverne un altro, quello già attivo cessa di avere effetto e viene sostituito.

1) Fight in the Shade: I Reggimenti Nemici che eseguono un'Azione di Raffica contro questo Reggimento ripetono i Tiri per Colpire con un risultato naturale di "1" fino alla fine del Round.

2) Come and Get It: Il Reggimento al quale questo Stand Personaggio è unito ottiene la Regola Speciale Unyielding fino alla fine del Round.

Opzioni:

Manufatti: Può acquistare fino a due Manufatti al costo in punti indicato.

Warband:

Essenziale:

- Thorakites*
- Hoplites*
- Phalangites*
- Agema*
- Minotaur Haspists*

Raro:

- Sacred Band*
- Hephaestian*
- Minotaur Thyrean*
- Selinoi Rangers*
- Selinoi Hunters*

Maestrie: *Combat*

Aristarch

90 Punti

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Aristarch	Fanteria	-	6	1	3	6	4	4	2	0

Regole Speciali: Shield

Evento a Estrazione: Battlefield Orders

Numero di Stand: 1

Modelli per Stand: 1

Battlefield Orders: All'inizio dell'Attivazione di questo Stand Personaggio seleziona uno dei seguenti Battlefield Order. Fino alla fine del Round, il Reggimento al quale questo Stand Personaggio è unito ottiene i relativi effetti. Un Reggimento può beneficiare degli effetti di una sola Battlefield Tactic o di un solo Battlefield Order per volta. Se un Reggimento dovesse essere già sotto l'effetto di una Battlefield Tactic o di un Battlefield Order e riceverne un altro, quello già attivo cessa di avere effetto e viene sostituito.

1) Arms of Steel: Il Reggimento al quale questo Stand Personaggio è unito ottiene la Regola Speciale Untouchable.

2) Hearts of Iron: Il Reggimento al quale questo Stand Personaggio è unito ottiene la Regola Speciale Bravery.

Opzioni:

Manufatti: Può acquistare un solo Manufatto al costo in punti indicato.

Warband:

Essenziale:

- Thorakites*
- Hoplites*
- Phalangites*
- Selinoi*

Raro:

- Companion Cavalry*
- Minotaur Thyrean*
- Agema*
- War Chariots*
- Promethean*

Maestrie: *Tactical*

Ipparchos

90 Punti

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Ipparchos	Cavalleria	-	8	0	3	6	5	3	4	1

Regole Speciali: Cleave (1), Impact (4), Dread

Evento a Estrazione: Nessuno

Numero per Stand: 1

Modelli per Stand: 1

Questo Stand Personaggio non può essere il Warlord della tua Armata

Opzioni:

Manufatti: Può acquistare un solo Manufatto al costo in punti indicato.

Finest Cavalry: La Warband di questo Stand Personaggio non può contenere più di tre Reggimenti di Companion Cavalry.

Warband:

Essenziale: Thorakites
Hoplites
Companion Cavalry

Raro: Sacred Band
War Chariots

Maestrie: Tactical, Combat

PERSONAGGI E POTENZIAMENTI PER I PERSONAGGI

Gli oggetti magici e l'araldica sono una parte importante della cultura e della storia di una fazione. Ogni Fazione ha accesso alla lista di Potenzamenti per i Personaggi indicati nell'Army List. A meno che non sia indicato diversamente, ogni voce dell'Army List può essere selezionata una volta sola, e oltretutto non deve essere rappresentata a livello visivo sullo Stand Personaggio. Ogni Potenzamento per i Personaggi conferisce abilità o attributi allo Stand Personaggio, e i suoi bonus si perdono nel momento in cui lo Stand Personaggio viene rimosso per qualsivoglia ragione.

Salvo quando è specificato diversamente, le seguenti restrizioni si applicano agli Stand Personaggio delle City States:

- Solo gli Stand Personaggio di Fanteria possono acquistare un Potenzamento per Personaggi dalla categoria Banners.
- Solo l'Eidolon e il Mechanist possono acquistare un Potenzamento per Personaggi dalla categoria Modifications.
- Se uno Stand Personaggio può avere più di un Potenzamento per Personaggi, allora deve acquistare Potenzamenti da categorie diverse.

MANUFATTI (BESTOWED RELICS)

Stendardi (Banners)

Standard of Last Oration

55 punti

Offerta a coloro che venivano incaricati di portare a termine gli obiettivi di vitale importanza (e spesso i più pericolosi) durante le battaglie, l'Ultima Orazione fa sì che, anche se tutti gli uomini dovessero perire e i loro corpi non dovessero essere ritrovati, questi vengano comunque onorati propriamente. Anche se simboli, materiali e altri dettagli differiscono da Città a Città, su tutte viene scritta una frase: "Oh Straniero, va' a raccontare alle genti della Città che qui noi giacciamo, fedeli al nostro incarico." Lo Stand di Comando del Reggimento al quale questo Stand Personaggio è unito si considera valere due Stand in più per il solo fine della Conquista delle Zone Obiettivo.

Inoltre, se il Reggimento dovesse essere distrutto mentre è a contatto con una Zona Obiettivo, se quella Zona può essere Conquistata, allora il giocatore è considerato averla Conquistata nella Fase di Vittoria di quel Round.

Aristia

20 punti

Addestrati personalmente dai migliori della Città, la coccarda dell'Aristia sullo stendardo di un reggimento indica soltanto una cosa: non solo sono stati in grado di completare, ma anche e addirittura di impressionare l'Aristarca di una Città nel corso delle sfide dell'addestramento.

Questo Stand Personaggio ottiene il seguente Evento a Estrazione:

Aristia: Un Reggimento Alleato bersaglio entro 8" considera la propria Distanza di Carica come il totale tra il proprio valore Marcia e +5" fino alla fine del Round. Questo effetto permette di ignorare il limite della Regola Speciale Phalanx.

Primodynamic Globe

10 punti

'...diversamente dai maldestri tentativi dei nostri quasi primitivi cugini, che sono tanto poco sofisticati quanto fragili, questo artefatto aumenta l'instabilità degli Incantesimi in arrivo. Come sappiamo dalla Seconda Legge della Primodinamica, più uno si allontana dal bilanciamento e si addentra nell'Entropia, più si avvicina al Disordine assoluto – e perciò all'inesistenza. Appendilo allo stendardo della Città e, mentre gli incantatori nemici falliscono nel controllare la loro stessa magia, osservalo esplodere in spettacolari – se fossero innocui – fuochi d'artificio tutto intorno a loro.'

Tutti i Reggimenti Alleati entro 8" da questo Stand Personaggio si considerano avere la Regola Speciale Wizard (1) ai fini dell'Interferenza Nemica.

Armature (Armors)

Chrysaor's Helmet

35 punti

Si dice che Crisaora vide la luce a Gorgo, uno dei primi esperimenti di Platone nel tentativo di forgiare divinità, e che il suo elmo dorato era una reale raffigurazione della madre e della sua capigliatura di serpi. Tale erano la manifattura e il dettaglio sull'elmo infatti, che il suo presunto potere di trasformare le persone in pietra emanava dalle sue sembianze, gettando nel terrore chiunque posasse lo sguardo sui verdi occhi dei suoi serpenti dorati.

Gli Stand Nemici a contatto con questo Stand Personaggio perdono la Regola Speciale Inspired. Inoltre, gli Stand Personaggio Nemici che prendono parte a un Duello contro questo Stand Personaggio perdono le Regole Speciali Quicksilver Strike e Flurry fino alla fine del Round.

Living Breastplate

20 punti

Comunemente chiamati in modo fuorviante per via di come sbiadiscono nel loro mutare fisionomia, questi pettorali erano il risultato inaspettato di creare armature che si riparassero da sole. Mentre l'esperimento non raggiunse mai il risultato sperato, venne comunque considerato un successo scientifico, seppur costoso. Rivelerò che il flogisto, quando mescolato con una lega di oro e rame, si accumula in uno stesso punto in seguito ad un urto, rendendo più resistente il metallo.

Lo Stand Personaggio ripete i tiri di Difesa falliti quando prende parte a un'Azione di Duello.

Armi (Weapons)

Blades of Eakides

40 punti

Pochi possono vantare una fama pari a quella del leggendario Eakides, tantomeno altrettante epiche scritte sulle loro imprese. Spesso definito imbattibile, privato della propria vita da inganno e frecce, l'Eakides della narrazione storica padroneggiava ogni arma con uno stile di combattimento unico. Sebbene nessuno fu mai in grado di replicare il suo tipo di maestria, portare in battaglia una qualunque delle sue armi sembra donare le sue stesse capacità.

Questo Stand Personaggio ottiene +1 alla Caratteristica Mischia e subisce -1 alla Caratteristica Attacchi. Inoltre, ottiene la Regola Speciale Cleave (4).

Atalanta's Spear

30 punti

'Mira bene con un fendente e vedrai i tagli per ciò che sono: le distrazioni dei dilettanti.'
Nella 'Minoade', le parole di Atalanta venivano derise e messe alla prova, così come veniva conteso il suo posto tra i campioni che risposero alla sfida di Minos di superare le sue celebri Fatiche. Dopo la volta in cui infilzò il Cinghiale Taliano con un solo colpo invece, in pochi osarono mettere alla prova la veridicità delle sue affermazioni.

Questo Stand Personaggio ottiene +1 alla Caratteristica Attacchi e la Regola Speciale Cleave (1).

Featherblade

10 punti

In pochi sanno che le leggende sui cavalli alati erano quasi diventate realtà, in un certo senso. I tentativi di costruire una tale creatura portarono alla scoperta di leghe estremamente leggere e durature, adatte alla produzione di piume metalliche cave. Anche se i cavalli non volarono mai, le piume vennero presto destinate a un nuovo utilizzo, diventando così una delle più ricercate e costose armi che il denaro può comprare.

Questo Stand Personaggio ottiene la Regola Speciale Quicksilver Strikes.

Iscrizioni (Inscriptions)

Inscription of Lighter Alloys

35 punti

Lo Stand Personaggio ottiene il seguente Evento a Estrazione:

Mobility: Fino alla fine del Round, il Reggimento di Fanteria al quale questo Stand Personaggio è unito sottrae -1 dalla sua Caratteristica Difesa (fino a un minimo di 1), perde le Regole Speciali Phalanx e Shield e aggiunge +3 alla sua Caratteristica Marcia fino alla fine del Round.

Un Reggimento che prima aveva e poi ha perso la Regola Speciale Phalanx come conseguenza di questo Evento a Estrazione, non potrà comunque entrare in un Terreno Guarnigione.

Inscription of Impact Resistance

20 punti

Lo Stand Personaggio ottiene il seguente Evento a Estrazione:

Resist: Fino alla fine del Round, il Reggimento al quale questo Stand Personaggio è unito ottiene la Regola Speciale Tenacious.

Inscription of Balance

10 punti

Quando un Incantatore Nemico sceglie questo Reggimento come bersaglio di un'Azione di Lancio Incantesimi, il Reggimento si considera essere più grande di 3 Stand ai fini della Progressione.

Modifiche (Modifications)

Alternate Soma (Solo Eidolon)

20 punti

L'Eidolon sostituisce il suo Profilo delle Caratteristiche con il seguente:

<u>M</u>	<u>V</u>	<u>C</u>	<u>A</u>	<u>W</u>	<u>R</u>	<u>D</u>	<u>E</u>
7	1	3	2	8	4	4	3

Regole Speciali: Combat Directives, Hardened (2), Aura of Death (2)

Evento a Estrazione: Nessuno

Modelli per Stand: 1

Inoltre, un Eidolon con la Modifica Alternate Soma è considerato valere come tre Stand ai fini del Reclamare gli Obiettivi.

Anticythian Alloy Gears

20 punti

Il Reggimento di Clockwork Hoplite al quale questo Stand Personaggio è unito aggiunge +1 alla sua Caratteristica Marcia e ottiene l'Evento a Estrazione Double Time.

Alternate Programming (Solo Eidolon)

15 punti

La Regola Speciale Combat Directives dell'Eidolon diventa la seguente:

Combat Directives: Al termine della Fase di Supremazia di ogni Round, ma prima che i giocatori inizino ad attivare i primi Reggimenti, questo Stand Personaggio sceglie una Combat Directive che durerà fino alla fine del Round. Lo Stand Personaggio può scegliere una nuova Combat Directive al termine di ciascuna Fase di Supremazia.

- **Heavy Exoskeleton:** Il Reggimento di Bruti al quale questo Stand Personaggio è unito ottiene la Regola Speciale Brutal Impact (+1).
- **Relentless:** Il Reggimento di Bruti al quale questo Stand Personaggio è unito ottiene la Regola Speciale Oblivious.
- **Precision Armament:** Questo Stand Personaggio ottiene la Regola Speciale Cleave (+3).

Resonance Receptors

10 punti

Quando un Promethean Alleato Lancia un Incantesimo con successo, il Reggimento al quale questo Stand Personaggio è unito riceve i benefici di tale Incantesimo indipendentemente dal Raggio d'Azione.

Hephaestian Alloys

10 punti

Gli Stand Nemici a contatto con questo Stand Personaggio riducono la Regola Speciale Aura of Death (X) di -2 fintanto che rimangono a contatto.

MAESTRIE (MASTERIES)

Gli Stand Personaggio rappresentano eroi rinomati o individui estremamente dotati, che spiccano al di sopra delle masse. Che sia avvenuto grazie a fortuna, insegnamenti, addestramenti, impegno o altre forze superiori, gli Stand Personaggio dimostrano di padroneggiare abilità con maestria tale da renderli eccezionali.

Le Maestrie sono Potenziameti opzionali che conferiscono abilità aggiuntive agli Stand Personaggio della tua Armata. Come regola generale uno Stand Personaggio può selezionare una Maestria in base a quali categorie sono Disponibili nel suo profilo della Lista dell'Armata, tuttavia ci sono casi in cui uno Stand Personaggio può acquistarne più di una. Ciò verrà chiaramente specificato nel profilo dello Stand Personaggio all'interno della Lista dell'Armata.

Ogni Maestria può essere acquistata solo una volta, a meno che non venga specificato altrimenti. Ci sono due categorie di Maestrie: Tactical e Combat.

Tattica (Tactical)

Expert Scouts **50 punti**

Questa Maestria è attiva per tutta la durata della battaglia, indipendentemente dal fatto che lo Stand Personaggio sia sul campo o sia stato distrutto. I Reggimenti di Fanteria Alleati senza la Regola Speciale Phalanx che Marciano sul campo come Rinforzi ottengono la Regola Speciale Vanguard fino alla fine del Round.

Initiative **40 punti**

Una volta per Round, durante la Fase di Azione ma prima dello step "Pesca una Carta Comando", puoi decidere di Attivare un Reggimento dal Mazzo Strategico invece di pescare una Carta Comando dal tuo Mazzo Comando. Una volta terminata l'Attivazione del Reggimento, il gioco passa al tuo Avversario.

Long Lineage **15 punti**

Questo Stand Personaggio può acquistare un Potenziameto per Personaggi aggiuntivo dalla Lista dell'Armata, al costo in punti indicato.

Combattimento (Combat)

Combined Arms Drills **40 punti**

Gli Stand Ausiliari in questa Armata ottengono la Regola Speciale Flawless Strikes.

Disorienting Strikes **10 punti**

Gli Stand Personaggio Nemici sottraggono -1 dalla loro Caratteristica Mischia, quando prendono parte a un'Azione di Duello contro questo Stand Personaggio.

Overkill **10 punti**

Per ogni Ferita inflitta da questo Stand Personaggio durante un'Azione di Duello, il Reggimento al quale è unito lo Stand Personaggio Nemico deve eseguire un Test di Morale, come se avesse subito una Ferita a propria volta.

INCANTESIMI (SPELLS)

Alcuni Stand Personaggio possono acquistare Incantesimi dalla lista seguente:

MECHANIST

Nome	Raggio	Difficoltà di Lancio	Effetto
Aggression Directive	12"	4 (Progressione)	Il Reggimento Alleato bersaglio, avente la Regola Speciale Automaton, aggiunge +1 alla propria Caratteristica Mischia (fino a un massimo di 4) fino alla fine del Round.
Clockwork Parade	12"	3 (Progressione)	Il Reggimento Alleato bersaglio considera la propria Distanza di Carica come il totale tra il proprio valore Marcia e +5" fino alla fine del Round. Questo effetto permette di ignorare il limite della Regola Speciale Phalanx.
Iron Stride	8"	2 (Progressione)	Il Reggimento Alleato bersaglio ignora gli effetti del Terreno Difficile fino alla fine del Round.
Torque	12"	3 (Progressione)	La Classe del Reggimento Alleato bersaglio diventa "Pesante" fino alla fine del Round.

SACRED BAND

Nome	Raggio	Difficoltà di Lancio	Effetto
Othismos	Self	3	Questo Reggimento perde la Regola Speciale Blessed. Tuttavia, ripete i Tiri di Difesa e Morale falliti fino alla fine del Round, e lo Stand di Comando del Reggimento è considerato valere come tre Stand ai fini del Reclamare Zone Obiettivo.
Molon Labe	Self	2	Per ogni successo, il Reggimento bersaglio Guarisce una Ferita.

PROMETHEAN

Nome	Raggio	Difficoltà di Lancio	Effetto
Temper Resolve	Self	4	Tutti i Reggimenti Alleati entro 8" da questo Reggimento possono ripetere i tiri di Difesa e Morale con un risultato naturale di "6" fino alla fine del Round.
Quench Blades	Self	4	Tutti i Reggimenti Alleati entro 8" da questo Reggimento possono ripetere i tiri per Colpire con un risultato naturale di "6" e aggiungono +1 alla loro Caratteristica Mischia (fino a un massimo di 4) fino alla fine del Round.

HEPHAESTIAN

Nome	Raggio	Difficoltà di Lancio	Effetto
Trident Strike	6"	4	Infligge un Colpo per successo sul Reggimento Nemico bersaglio.
Crucible's Fire	Self	4	Questo Reggimento ottiene la Regola Speciale Aura of Death (7) fino alla fine del Round.

Reggimenti

Puoi inserire i Reggimenti come parte delle Warband dei tuoi Personaggi.

Thorakites

120 Punti

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Thorakites	Fanteria	Leggera	6	1	2	4	4	2	2	0

Regole Speciali: Shield, Fluid Formation

Evento a Estrazione: Nessuno

Numero di Stand: 3 (incluso Stand di Comando con Leader)

Modelli per Stand: 4

Stand Aggiuntivi: 40 punti

Opzioni:

Modelli di Comando e Ufficiali: Questo Reggimento può avere al massimo un Ufficiale.

Andromachos 25 punti

Lochagos 20 punti

Un Reggimento di Thorakites può acquistare uno dei seguenti Stand Ausiliari:

Minotaur Thyrean Auxiliary 60 punti

Selinoi

130 Punti

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Selinoi	Fanteria	Leggera	6	2	2	4	4	3	2	1

Regole Speciali: Barrage (4) [16", Arcing Fire], Loose Formation

Evento a Estrazione: Nessuno

Numero di Stand: 3 (incluso Stand di Comando con Leader)

Modelli per Stand: 4

Stand Aggiuntivi: 40 punti

Hoplites

130 Punti

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Hoplites	Fanteria	Media	5	1	2	4	4	2	2	0

Regole Speciali: Phalanx, Shield, Support

Evento a Estrazione: Nessuno

Numero di Stand: 3 (incluso Stand di Comando con Leader)

Modelli per Stand: 4

Stand Aggiuntivi: 40 punti

Opzioni:

Modelli di Comando e Ufficiali: Questo Reggimento può avere al massimo un Ufficiale.

Dorilates 25 punti

Lochagos 15 punti

Un Reggimento di Hoplites può acquistare uno dei seguenti Stand Ausiliari:

Minotaur Haspist Auxiliary 50 punti

Phalangites

130 Punti

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Phalangites	Fanteria	Media	5	1	2	4	4	3	2	0

Regole Speciali: Phalanx, Pike formation, Support (3)

Evento a Estrazione: Nessuno

Numero di Stand: 3 (incluso Stand di Comando con Leader)

Modelli per Stand: 4

Stand Aggiuntivi: 45 punti

Pike Formation: I Reggimenti Nemici subiscono -3 alla Regola Speciale Impact (X) (fino a un minimo di 0) quando sono a contatto con il Fronte di questo Reggimento. Inoltre, i Reggimenti Nemici che hanno eseguito con successo una Carica contro il Fronte di questo Reggimento non beneficiano delle Regole Speciali Inspired e Shock fino alla fine del Round.

Opzioni:

Modelli di Comando e Ufficiali Questo Reggimento può avere al massimo un Ufficiale.

Dorilates 25 punti

Lochagos 15 punti

Agema

170 Punti

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Agema	Fanteria	Media	6	1	3	5	4	3	2	0

Regole Speciali: Shield, Cleave (1), Fluid Formation

Evento a Estrazione: Nessuno

Numero di Stand: 3 (incluso Stand di Comando con Leader)

Modelli per Stand: 4

Stand Aggiuntivi: 50 punti

Opzioni:

Modelli di Comando e Ufficiali **Questo Reggimento può avere al massimo un Ufficiale.**
Andromachos 25 punti

Satyroi

200 Punti

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Satyroi	Fanteria	Media	6	1	2	5	4	2	1	2

Regole Speciali: Cleave (1), Shield, Fluid Formation, Impact (2), Opportunist, Vanguard, Irregular

Evento a Estrazione: Nessuno

Numero di Stand: 3 (incluso Stand di Comando con Leader)

Modelli per Stand: 4

Stand Aggiuntivi: 60 punti

Questo Reggimento può arrivare da un qualsiasi lato del campo, escluso il lato dei Rinforzi dell'avversario, ignorando tutti i Reggimenti Nemici quando arriva dai Rinforzi. Non è possibile unire Stand Personaggio a questo Reggimento.

Modelli di Comando e Ufficiali **Questo Reggimento può avere al massimo un Ufficiale.**
Satyr Assassin 25 punti

Sacred Band

200 Punti

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Sacred Band	Fanteria	Media	5	1	2	4	4	3	3	0

Regole Speciali: Blessed, Devout, Phalanx, Priest (4), Shield, Support (2)

Evento a Estrazione: Nessuno

Numero di Stand: 3 (incluso Stand di Comando con Leader)

Modelli per Stand: 4

Stand Aggiuntivi: 50 punti

Questo Reggimento può eseguire un'Azione di Lancio Incantesimi come se fosse uno Stand Personaggio. Considera lo Stand di Comando come se fosse uno Stand Personaggio per risolvere l'Azione.

Opzioni:

Modelli di Comando e Ufficiali **Questo Reggimento può avere al massimo un Ufficiale.**
Seer *15 punti*

Incantesimi: La Sacred Band conosce i seguenti Incantesimi, mantenendo lo stesso costo in punti
Othismos
Molon Labe

Clockwork Hoplites

190 Punti

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Clockwork Hoplites	Fanteria	Pesante	5	1	2	4	5	-	3	1

Regole Speciali: Cleave (1), Flurry, Hardened (1), Phalanx, Support (2)

Evento a Estrazione: Nessuno

Numero di Stand: 3 (incluso Stand di Comando con Leader)

Modelli per Stand: 4

Stand Aggiuntivi: 70 punti

Automaton: Gli Stand con questa Regola Speciale non ricevono mai i benefici della Regola Speciale Inspired. Gli Stand con questa Regola Speciale non hanno una Caratteristica Risoluzione e si considerano superare automaticamente ogni Test di Morale o sulla Caratteristica di Risoluzione. Tuttavia, i Reggimenti con questa Regola Speciale possono pur sempre andare in Rotta e/o essere Dispersi dopo aver subito perdite e man mano che la loro formazione collassa e i soldati vengono abbattuti. Se a questo Reggimento si unisce uno Stand Personaggio con questa Regola Speciale, la Caratteristica Risoluzione dello Stand Personaggio viene utilizzata solo durante un'Azione di Duello.

Companion Cavalry

160 Punti

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Companion Cavalry	Cavalleria	Media	8	1	3	6	4	3	2	1

Regole Speciali: Impact (2), Dread

Evento a Estrazione: Nessuno

Numero di Stand: 3 (incluso Stand di Comando con Leader)

Modelli per Stand: 1

Stand Aggiuntivi: 50 punti

Inquisitors

200 Punti

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Inquisitors	Bruto	Media	8	0	2	6	5	5	2	2

Regole Speciali: Cleave (1), Flurry, Unstoppable, Impact (3)

Evento a Estrazione: Nessuno

Numero di Stand: 3

Modelli per Stand: 1

Stand Aggiuntivi: 60 punti

Minotaur Haspists**180 Punti**

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Minotaur Haspists	Bruto	Media	6	1	3	4	5	3	2	1

Regole Speciali: Brutal Impact (1), Cleave (1), Fearsome, Impact (2), Shield, Vanguard**Evento a Estrazione:** Nessuno**Numero di Stand:** 3 (incluso Stand di Comando con Leader)**Modelli per Stand:** 1**Stand Aggiuntivi:** 60 punti**Minotaur Thyrean****190 Punti**

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Minotaur Thyrean	Bruto	Media	6	1	3	5	6	3	2	1

Regole Speciali: Brutal Impact (1), Cleave (3), Impact (3), Linebreaker, Terrifying (1)**Evento a Estrazione:** Nessuno**Numero di Stand:** 3 (incluso Stand di Comando con Leader)**Modelli per Stand:** 1**Stand Aggiuntivi:** 60 punti

Promethean

220 Punti

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Promethean	Mostro	Media	7	0	3	10	16	4	3	1

Regole Speciali: Cleave (2), Hardened (1), Priest (2), Terrifying (1), Impact (5)

Evento a Estrazione: Nessuno

Numero di Stand: 1

Modelli per Stand: 1

Herald of the Forge God: Alla fine dell'Attivazione di questo Reggimento, nell'iniziare lo step "Unità a riposo", questo Reggimento può eseguire un'Azione gratuita di Lancio Incantesimi come se fosse un Personaggio. Inoltre, gli Incantesimi lanciati da questo Reggimento richiedono un minimo di 4 successi invece dei normali 2. Questo Reggimento non può tentare di lanciare lo stesso Incantesimo più di una volta durante la sua Attivazione.

Infine, questo Reggimento aggiunge +X dadi a un'Azione di Lancio Incantesimi che esegue in tale situazione, laddove X è il numero di Colpi inflitti con successo a un Reggimento Nemico durante la sua Attivazione.

Incantesimi: Il Promethean conosce i seguenti Incantesimi, mantenendo lo stesso costo in punti.
Temper Resolve
Quench Blades

Hephaestian

240 Punti

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Hephaestian	Mostro	Pesante	7	0	3	10	16	4	3	1

Regole Speciali: Cleave (3), Hardened (1), Priest (2), Terrifying (2), Impact (5)

Evento a Estrazione: Nessuno

Numero di Stand: 1

Modelli per Stand: 1

Herald of the Forge God: Alla fine dell'Attivazione di questo Reggimento, nell'iniziare lo step "Unità a riposo", questo Reggimento può eseguire un'Azione gratuita di Lancio Incantesimi come se fosse un Personaggio. Inoltre, gli Incantesimi lanciati da questo Reggimento richiedono un minimo di 4 successi invece dei normali 2. Questo Reggimento non può tentare di lanciare lo stesso Incantesimo più di una volta durante la sua Attivazione.

Infine, questo Reggimento aggiunge +X dadi a un'Azione di Lancio Incantesimi che esegue in tale situazione, laddove X è il numero di Colpi inflitti con successo a un Reggimento Nemico durante la sua Attivazione.

Incantesimi: L'Hephaestian conosce i seguenti Incantesimi, mantenendo lo stesso costo in punti.

Trident Strike

Crucible's Fire

War Chariot (Flogobolon/Skorpios)

I War Chariots si considerano come una singola unità ai fini della costruzione dell'Armata. Un singolo slot di War Chariot può contenere una combinazione di fino a 3 Carri. Ogni Carro acquistato agisce come un Reggimento a sé stante e usa la propria Carta Comando.

Flogobolon

130 Punti

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Flogobolon	Carro	Pesante	7	2	2	6	10	3	3	0

Regole Speciali: Barrage (7) [10", Armor Piercing (1), Torrential Fire], Weapon Platform, Deadshot, Impact (3), Hardened (1), Flank

Condensed Propellant: La Gittata Ottimale di questo Reggimento coincide con la Gittata del Barrage.

Evento a Estrazione: Fire and Advance

Numero di Stand: 1

Modelli per Stand: 1

Skorpios

130 Punti

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Skorpios	Carro	Media	7	2	2	6	10	3	3	0

Regole Speciali: Barrage (8) [16", Armor Piercing (1), Rapid Volley], Weapon Platform, Deadshot, Impact (3), Hardened (1), Flank

Exploit Flanks: I Reggimenti Nemici bersaglio di un'Azione di Raffica di questo Reggimento devono ripetere i Tiri di Difesa con un risultato naturale di "1" quando ricevono i Colpi sul proprio Fianco o Retro.

Evento a Estrazione: Fire and Advance

Numero di Stand: 1

Modelli per Stand: 1

MODELLI DI COMANDO

Alcuni Reggimenti possono acquistare Modelli di Comando. Ciascun Reggimento può acquistare uno specifico Modello di Comando solo una volta. Se il Modello di Comando viene rimosso come Perdita, tutti i benefici che fornisce vengono meno. Un Modello di Comando acquistato prende il posto di un modello standard. In caso di Stand di Cavalleria o Bruti, devi spendere punti per acquistare uno Stand aggiuntivo e il Modello di Comando.

Andromachos

Lo Stand di Comando del Reggimento aggiunge +2 alla Caratteristica Attacchi. Inoltre, se questo Reggimento dovesse attivarsi dal "Mazzo Strategico", questo Reggimento, incluso ogni Stand Ausiliario o Stand Personaggio unito, ottiene la Regola Speciale Flurry fino alla fine del Round.

Lochagos

Questo Reggimento può usare la Caratteristica Risoluzione di uno Stand Personaggio Alleato entro 18" come se fosse unito al Reggimento stesso. Inoltre, se lo Stand Personaggio Warlord dell'Armata attiva un Evento a Estrazione "Battlefield Orders" o "Battlefield Tactics" entro 18" da questo Stand di Comando, poi il Reggimento al quale questo Ufficiale è unito riceve il medesimo effetto fino alla fine del Round.

Dorilates

Se questo Ufficiale è parte dello Stand di Comando di un Reggimento di Phalangites, il Reggimento, incluso ogni Stand Ausiliario o Stand Personaggio unito, ottiene la Regola Speciale Flurry.

Se questo Ufficiale è parte dello Stand di Comando di un Reggimento di Hoplites, il Reggimento, incluso ogni Stand Ausiliario o Stand Personaggio unito, ottiene la Regola Speciale Relentless Blows.

Seer

Questo Reggimento aggiunge +1 alla sua Caratteristica Risoluzione e ottiene le Regole Speciali Indomitable e Priest (+1).

Satyr Assassin

Quando è presente questo Ufficiale, lo Stand di Comando del Reggimento aggiunge +2 alla sua Caratteristica Attacchi.

Inoltre, questo Reggimento può eseguire gratuitamente un'Azione di Duello aggiuntiva usando lo Stand di Comando, durante la propria Attivazione. Tuttavia, rifiutare questo Duello non comporta le normali conseguenze negative uno Stand Personaggio Nemico ha già rifiutato un Duello nel Round in corso, allora non potrà rifiutare questo Duello.

Se lo Stand di Comando di questo Reggimento subisce Ferite durante un'Azione di Duello, assegnale solo allo Stand di Comando, inclusa ogni Ferita subita da Test di Morale (che non va a intaccare il Reggimento). Ciò porterà quindi a volte a creare un caso eccezionale sull'allocazione di Ferite a un Reggimento, in cui uno Stand di Comando può subire Ferite anche se c'è un altro Stand Ferito presente nel Reggimento.

Quando assegni Ferite al Reggimento da un'Azione che non sia un Duello, e ci sono più Stand Feriti, dai la priorità agli Stand che non siano di Comando, come da normali regole di allocazione Ferite.

LE REGOLE IN BREVE!

Hai appena iniziato e sei pieno di domande? Ecco una breve panoramica di come funzionano le regole dei City States! Queste spiegazioni sono sintetiche e ti aiuteranno a iniziare rapidamente a giocare le tue prime partite o risolveranno eventuali dubbi! Ti suggeriamo di unirti al nostro server Discord o puoi sempre contattarci a rules@para-bellum.com per qualsiasi domanda.

COSA FA LA MIA ARMATA?

Avrai la capacità di controllare il tuo Mazzo Comando, preparando letali doppie Attivazioni grazie al Mazzo Strategico! Non mancherà il classico combattimento in falange greca con opliti che avanzano fianco a fianco con minotauri... né una serie di nomi difficili da pronunciare!

Le armate City States sono in grado di realizzare tattiche incredibilmente fluide nel corso della battaglia. Ciò è rappresentato dal Mazzo Comando secondario, conosciuto come "Mazzo Strategico".

Una volta per Round, quando peschi una Carta Comando, puoi scegliere di non giocarla e di spostarla nel Mazzo Strategico, semplicemente posizionandola vicino al Mazzo Comando. Nota che il Mazzo Strategico non può mai contenere più di una Carta Comando.

In un qualunque momento durante il Round, una volta finita un'Attivazione, puoi immediatamente pescare la Carta Comando presente nel Mazzo Strategico e procedere con la sua attivazione! Meglio ancora, se è un Reggimento, questo otterrà la Regola Speciale Inspired!

COSA TENERE A MENTE

Quando giochi City States, assicurati sempre di:

- Costruire la tua Armata ricordandoti che alcuni Reggimenti possono includere Stand Ausiliari. Questa opzione ti permette di aggiungere potenti pezzi come Minotaur Haspist o Minotaur Thyrean da far combattere assieme alle tue fanterie!
- Non pescare mai altre Carte Comando dal Mazzo Comando o da quello Strategico, dopo aver attivato uno Stand Personaggio o un Reggimento dal Mazzo Strategico. Studia bene la sequenza delle Attivazioni!
- Proteggere i fianchi! War Chariot e Companion Cavalry sono mobili e possono rallentare in modo efficace i Reggimenti nemici che cercano di prenderti sul fianco.
- Usare correttamente i War Chariot. Puoi averne 1-3 nello stesso slot Raro, tuttavia ciascuno di essi è considerato come un Reggimento a sé stante. Ciò implica che in uno Scenario che attribuisce Punti Vittoria per la distruzione di Reggimenti, i War Chariot rappresentano un bel bottino!
- I tuoi Promethean ed Hepheastians danno il meglio in combattimento. Posizionali sui fianchi dei tuoi Reggimenti, cosicché possano supportarli attaccando e lanciando Incantesimi impietosamente!



Traduzione e revisione in lingua italiana a cura di **UniNerd**
(Davide Piombin, Giulio Pengo, Matteo Mazzucato, Mauro Boscaro).



Stiamo costantemente evolvendo ed espandendo il nostro Regolamento,
seguì il QR code per restare aggiornato.

