

CONQUEST

THE LAST ARGUMENT OF KINGS



CENTO REGNI 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:

SPIRITO DI ADATTAMENTO (ADAPTABILITY TO ADVERSITY)

Quando crei la tua Armata, puoi selezionare uno dei seguenti tratti. In tal caso, tutti i Reggimenti e i Personaggi nella tua Armata si considerano avere tale tratto.

Veterans: Puoi dare la designazione di Veterano a un qualsiasi numero di Reggimenti nella tua Armata. In un Reggimento Veterano, tutti i modelli di Ufficiale costano il doppio dei punti. Quando un modello di Ufficiale viene aggiunto a un Reggimento con un Leader e un Alfiere, scegli se aggiungere +1 alla Caratteristica Mischia o alla Caratteristica Raffica (fino a un massimo di 4). La modifica delle Caratteristiche di un Reggimento Veterano e il costo in punti aumentato per i modelli di Ufficiali operano al momento della creazione dell'Armata, così come il limite massimo di 4 applicato alle Caratteristiche di Mischia e Raffica.

Relentless Drill: Tutti gli Stand di Fanteria nell'Armata ottengono la Regola Speciale Support (2). Se uno Stand ha già la Regola Speciale Support (X), ottiene invece Support (+1).

ALLEANZE DINASTICHE (DYNASTIC ALLIANCES)

Quando crei la tua Armata, puoi selezionare un Warlord in più. Questo secondo Warlord deve corrispondere a un profilo nella Lista dell'Armata che sia diverso da quello del primo Warlord, e si considera un Warlord ai fini del conteggio punti per la vittoria.

Il Noble Lord e il Mounted Noble Lord si considerano lo stesso profilo per l'utilizzo delle Alleanze Dinastiche, così come il Mounted Priory Commander e l'Order of the Sword Priory Commander.

Puoi attivare solo una Abilità di Supremazia per ogni Fase di Supremazia, indipendentemente dal numero di Warlord nella tua Armata.

ABILITÀ DI SUPREMAZIA

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

IMPERIAL OFFICER

Rapid Deployment: Durante la tua Fase dei Rinforzi, scegli fino a due Reggimenti di Fanteria Alleati per Round che non si trovano sul campo di battaglia e assegna loro la Regola Speciale Vanguard. Questa Abilità di Supremazia si considera sempre attiva indipendentemente dal fatto che lo Stand Personaggio sia sul campo di battaglia o sia stato distrutto.

NOBLE LORD

Speed of Horse (Noble Lord di Cavalleria): Mentre questo Stand Personaggio è sul campo di battaglia, tutti i Reggimenti Household Knight ottengono la Regola Speciale Impact (+1) e ripetono i risultati naturali di "6" quando tirano gli attacchi della Regola Speciale Impact. Questa Abilità di Supremazia si considera sempre attiva.

Best of Men (Noble Lord di Fanteria): Mentre questo Stand Personaggio è sul campo di battaglia, tutti i Reggimenti di Fanteria Alleati entro 6" dallo Stand Personaggio possono ripetere i risultati naturali di "6" sui Tiri di Difesa. Inoltre, possono ripetere i tiri naturali "6" per colpire durante le Azioni di Mischia. Questa Abilità di Supremazia si considera sempre attiva.

MOUNTED PRIORY COMMANDER/ORDER OF THE SWORD

The First Blessing: Una volta per battaglia, dopo che questa Abilità è stata attivata nel corso di una Fase di Supremazia, tutti i Reggimenti nella Warband del Priory Commander ottengono "Blessed" per il Round corrente. Invece, i Reggimenti che hanno già la Regola Speciale Blessed ottengono +1 alla loro Caratteristica Attacchi o la Regola Speciale Hardened (+1) durante il Round in corso.

THEIST PRIEST

The Spirit Shines: Una volta per battaglia e fino alla fine del Round, le Azioni di Lancio Incantesimi eseguite dagli Stand Personaggi Alleati con la Regola Speciale Priest (X), che hanno per bersaglio il Reggimento al quale il Warlord è unito, hanno effetto anche su tutti i Reggimenti Alleati con la Regola Speciale Devout, presenti sul campo di battaglia. Se lo Stand Personaggio dovesse lanciare l'Incantesimo Divine Sanction, tutti i Reggimenti Alleati con la Regola Speciale Devout ne godrebbero gli effetti ma non effettuerebbero l'Azione di Duello.

CHAPTER MAGE

Protective Glyphs: Gli Incantatori Nemici che scelgono Reggimenti Alleati come bersaglio della loro Azione di Lancio Incantesimi, contano subire gli effetti della "Interferenza Nemica". Inoltre, quando questo Stand Personaggio esegue un'Azione di Lancio Incantesimi, considera gli Incantesimi con Raggio d'Azione "Self" come se avessero Raggio 8" solo per l'Azione di Lancio Incantesimi in corso. 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.

Imperial Officer

90 Punti

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Imperial Officer	Fanteria	-	5	2	2	4	4	3	3	0

Regole Speciali: Forward Force

Evento a Estrazione: Nessuno

Numero di Stand: 1

Modelli per Stand: 1

Opzioni:

Cimeli: Può acquistare **due** Cimeli al costo in punti indicato.

Battlefield Drills: Può selezionare fino a due dei seguenti Battlefield Drills senza dover spendere ulteriori punti, e il Reggimento al quale questo Stand Personaggio è unito può risolvere due Eventi a Estrazione durante la propria Attivazione.

1) Brace for Impact: Il Reggimento al quale questo Stand Personaggio è unito ottiene l'Evento a Estrazione Bastion (1). Lo Stand Personaggio non riceve l'Evento a Estrazione.

2) On Your Feet: Il Reggimento al quale questo Stand Personaggio è unito ottiene l'Evento a Estrazione Double Time. Lo Stand Personaggio non riceve l'Evento a Estrazione.

3) Fire First, Aim Later: Il Reggimento al quale questo Stand Personaggio è unito ottiene l'Evento a Estrazione Fire and Advance. Lo Stand Personaggio non riceve l'Evento a Estrazione.

4) Aim For the Head: Il Reggimento al quale questo Stand Personaggio è unito ottiene l'Evento a Estrazione Murderous Volley. Lo Stand Personaggio non riceve l'Evento a Estrazione.

Warband:

Essenziale:

- Militia*
- Militia Bowmen*
- Imperial Ranger Corps*
- Men-at-Arms*
- Mercenary Crossbowmen*

Raro:

- Gilded Legion*
- Hunter Cadre*
- Steel Legion*

Maestrie: *Tactical, Combat*

Noble Lord

90 Punti

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Noble Lord	Fanteria	-	5	1	3	4	4	3	3	0

Regole Speciali: Nessuna

Evento a Estrazione: Nessuna

Numero di Stand: 1

Modelli per Stand: 1

Opzioni:

Cimeli: Può acquistare un singolo Cimelio al costo in punti indicato.

Weapon Arts: Può selezionare **due** delle seguenti Weapon Arts, ottenendo così le relative Regole Speciali, a rappresentare la propria arma o una vita di addestramento.

<i>Weapon Master</i>	Lo Stand Personaggio ottiene la Regola Speciale Cleave (1).
<i>Relentless</i>	Lo Stand Personaggio ottiene la Regola Speciale Flurry.
<i>Powerful Physique</i>	Lo Stand Personaggio ottiene la Regola Speciale Tenacious.
<i>Duellist</i>	Lo Stand Personaggio aggiunge +1 alla propria Caratteristica Clash.
<i>Graceful Combatant</i>	Lo Stand Personaggio aggiunge +2 alla propria Caratteristica Attacchi.

Warband:

Essenziale:

- Militia*
- Militia Bowmen*
- Men-at-Arms*
- Mercenary Crossbowmen*
- Household Guard*

Raro:

- Mounted Squires*
- Longbowmen*
- Household Knights*

Maestrie: *Tactical, Combat*

Mounted Noble Lord

110 Punti

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Mounted Noble Lord	Cavalry	-	7	1	3	5	5	3	3	0

Regole Speciali: Brutal Impact (2), Impact (3), Shield

Evento a Estrazione: Nessuna

Numero di Stand: 1

Modelli per Stand: 1

Opzioni:

Cimeli: Può acquistare un singolo Cimelio al costo in punti indicato.

Weapon Arts: Può selezionare una delle seguenti Weapon Arts, ottenendo così le relative Regole Speciali, a rappresentare la propria arma o una vita di addestramento.

<i>Weapon Master</i>	Lo Stand Personaggio ottiene la Regola Speciale Cleave (1).
<i>Relentless</i>	Lo Stand Personaggio ottiene la Regola Speciale Flurry.
<i>Powerful Physique</i>	Lo Stand Personaggio ottiene la Regola Speciale Tenacious.
<i>Duellist</i>	Lo Stand Personaggio aggiunge +1 alla propria Caratteristica Clash.

Warband:

Essenziale:

- Militia*
- Militia Bowmen*
- Men-at-Arms*
- Mercenary Crossbowmen*
- Mounted Squires*
- Household Guard*

Raro:

- Longbowmen*
- Household Knights*

Maestrie: *Tactical, Combat*

Mounted Priory Commander

110 Punti

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Mounted Priory Commander	Cavalleria	-	8	1	4	6	6	4	4	0

Regole Speciali: Impact (4)

Evento a Estrazione: Nessuno

Numero di Stand: 1

Modelli per Stand: 1

Opzioni:

Deve selezionare uno dei seguenti Ordini (Order), ottenendo così tutte le Regole Speciali elencate.

- *Order of the Crimson Tower: Brutal Impact (2), Terrifying (1)*

- *Order of the Sealed Temple: Quicksilver Strike, Impact (+1)*

Warband:

La Warband di un Priory Commander è determinata dal suo Ordine.

Order of the Crimson Tower

Essenziale: Order of the Crimson Tower

*Raro: Order of the Ashen Dawn
Order of the Sealed Temple
Order of the Sword
Order of Saint Lazarus*

Order of the Sealed Temple

Essenziale: Order of the Sealed Temple

*Raro: Order of the Ashen Dawn
Order of the Crimson Tower
Order of the Sword
Order of Saint Lazarus*

Maestrie: *Tactical, Combat*

Order of the Sword Priory Commander

90 Punti

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Order of the Sword Priory Commander	Fanteria	-	5	1	4	6	5	4	4	2

Regole Speciali: Cleave (1)

Evento a Estrazione: Nessuno

Numero di Stand: 1

Modelli per Stand: 1

Opzioni:

Cimeli: Può acquistare un singolo Cimelio al costo in punti indicato.

Warband:

Essenziale: Order of the Sword

Raro:
Order of the Ashen Dawn
Order of the Sealed Temple
Order of the Crimson Tower
Order of Saint Lazarus

Maestrie: Tactical, Combat

Theist Priest

100 Punti

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Theist Priest	Fanteria	-	5	1	2	4	4	2	2	0

Regole Speciali: Cleave (1), Devout, Fearless, Priest (6)

Evento a Estrazione: Nessuno

Numero di Stands: 1

Modelli per Stand: 1

Opzioni:

Cimeli: Può acquistare un singolo Cimelio al costo in punti indicato.

Il Theist Priest conosce tutti i seguenti Incantesimi senza dover spendere ulteriori punti.

Saint's Favor

Heavenly Blessing

Fervor

Divine Sanction

Holy Fire

Warband:

Essenziale:

Sicarii

Militia

Militia Bowmen

Restrizioni:

Un Priest non può unirsi ai seguenti Reggimenti:

- Order of the Sword

Maestrie:

Combat, Arcane

Chapter Mage

90 Punti

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Chapter Mage	Fanteria	-	5	3	1	3	4	2	1	0

Regole Speciali: Barrage (4) [18"], Wizard (6)

Evento a Estrazione: Nessuno

Numero di Stands: 1

Modelli per Stand: 1

Opzioni:

Cimeli: Può acquistare un singolo Cimelio al costo in punti indicato.

Il Chapter Mage deve scegliere una delle seguenti Scuole senza dover spendere ulteriori punti e conosce tutti gli Incantesimi della relativa Scuola.

Fuoco (Fire)

Kindle Courage

Fire Dart

Terra (Earth)

Earth to Mud

Stone Spikes

Acqua (Water)

Ninuah's Tears

Call Fog

Aria (Air)

Seeking Winds

Guide

Un Chapter Mage ha accesso ai seguenti Incantesimi in aggiunta a quelli della Scuola che sceglie

Elemental Vortex

Elemental Missile

Warband:

Essenziale: *Men-at-Arms*
Mercenary
Crossbowmen

Raro: *Nessuno*

Maestrie: *Tactical, Arcane*

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 dei Cento Regni:

- solo gli Stand Personaggio di Fanteria possono acquistare un Potenzamento per Personaggi di tipo Banner.
- solo gli Stand Personaggio con la Regola Speciale Wizard (X) o Priest (X) possono acquistare un Potenzamento per Personaggi dalla categoria Arcane.
- gli Stand Personaggio con la Regola Speciale Wizard (X) o Priest (X) non possono acquistare un Potenzamento per Personaggi dalla categoria Armor.
- Se uno Stand Personaggio può avere più di un Potenzamento per Personaggi, allora deve acquistare Potenzamenti da categorie diverse.

CIMELI (HEIRLOOMS)

Ciascun Cimelio può essere acquistato per essere inserito nella tua Armata solo una volta.

Stendardi (Banners)

Standard of Steel

40 punti

Questi sono gli stendardi delle sfide lanciate dalla Legion of Steel. Aver accettato queste sfide, o addirittura esservi sopravvissuti, è un'impresa in grado di far raggelare anche il più temibile degli avversari. Il Reggimento al quale questo Stand Personaggio è unito ottiene la Regola Speciale Dread.

Regalia of the Empire

25 punti

Le Regalia includono una serie di oggetti come armi, bastoni, staffe, vestiario, anelli, gioielli e, ovviamente la Corona Imperiale, composta di undici corone minori. Vedersi anche solo momentaneamente assegnata una sola di esse significa che il portatore si è assicurato il favore del Conclave e che agisce nel nome del Trono Vuoto.

Il Reggimento di Household Guard al quale questo Personaggio è unito ottiene la Regola Speciale Dauntless.

Gilded Rampart

20 punti

Si dice che l'Impero non venne forgiato dal manipolo di uomini comandati da Charles Armatellum, ma dal loro addestramento e dalla loro disciplina. Mentre tutte le Accademie Militari mantengono il loro retaggio, la Gilded Legion ha portato uno standard anche superiore. I risultati che quei pochi comandanti in grado di esibire una Gilded Rampart hanno sull'addestramento dei soldati ne è la prova.

Il Reggimento al quale questo Personaggio è unito ottiene la Regola Speciale Iron Discipline.

The Shroud of St. Lazarus

20 punti

Questo stendardo reca ancora i lineamenti sbiaditi di San Lazzaro. La tela stessa splende di potere e fede e rimangono i segni di fuoco e acciaio. Questa reliquia Teista è diventata simbolo del martirio e della redenzione attraverso la sofferenza, quanto della furia dell'Ordine di San Lazzaro.

Il Reggimento al quale questo Personaggio è unito aggiunge +1 alla Caratteristica Resolve e ottiene la Regola Speciale Fearsome.

Armature (Armors)

Armor of Dominion

40 punti

Forgiate usando tecniche ormai perdute nelle ceneri di Capitas, queste armature vennero realizzate unendo la fede e la stregoneria che permeavano l'Old Dominion..... I pochi pezzi sopravvissuti alla Caduta sono considerati tesori senza eguali negli Hundred Kingdoms.

Gli Stand Nemici a contatto con questo Stand Personaggio perdono le Regole Speciali Cleave (X) e Smite.

Indomitable Plate

15 punti

L'ultimo brutale giorno dell'Assedio di Sieva è stato oggetto di studio da parte di numerosi tattici militari e fonte di ispirazione per altrettanti menestrelli. Che sia perché ha mantenuto il controllo della torre orientale per due ore con abilità e tattiche magistrali, o perché ha resistito a infiniti fendenti, dardi e perfino un colpo di balista, il Comandante Ivgar il Risoluto è diventato una leggenda, la cui armatura a piastre viene ormai considerata un tesoro di sconcertante resistenza.

Questo Stand Personaggio aggiunge +1 sia alla Caratteristica Ferite, sia a quella Difesa.

Bakkian Token

10 punti

Sebbene le origini siano facilmente dimenticate, la cultura degli Hundred Kingdoms è piena di riferimenti, superstizioni e credenze che risalgono all'Old Dominion. Spesso rappresentate come piume a indicarne l'incostante natura, questi gettoni in bronzo del dio ingannatore Bakkus vengono tuttora indossati come portafortuna.

Questo Stand Personaggio aggiunge +1 alla sua Caratteristica Evasione (fino a un massimo di 3).

Mask of Eaklides

10 punti

Il più grande tra gli eroi celebrati delle City States, Eaklides di Tauria non poteva essere abbattuto in un combattimento ad armi pari. Quando una vile freccia prese la sua vita durante la battaglia di Aella, la sua morte abbattè il morale delle sue forze. Mentre il suo corpo venne alla fine recuperato grazie all'eroico impegno dei suoi compagni, la sua panoplia andò trafugata e poi perduta. Il suo elmo con maschera ha cambiato innumerevoli proprietari da allora, indice del suo pregio... e segno del fato.

Lo Stand Personaggio può ripetere i tiri per la Difesa falliti.

Armi (Weapons)

The Kiss Farewell

30 punti

Commissionata dalla Contessa Isidold de Leona nel 481 P.R., questa balestra unica nel suo genere venne studiata per eseguire l'impossibile necessario ad assassinare suo marito nel suo ufficio. Da allora cambiò più volte proprietario, venduta o addirittura richiesta per simili azioni.

Questo Stand Personaggio ottiene la Regola Speciale Barrage (3) [18", Deadly Shot]. Se lo Stand Personaggio ha già la Regola Speciale Barrage (X), ottiene invece Barrage (+3) [Deadly Shot]. La gittata massima di Barrage (X) rimane invariata.

Caledburn

15 punti

La spada del primo Cadeyrn, Arktus l'Orso, usata per sconfiggere ciascuno degli altri Re Breannan in combattimento rituale. Sebbene molti rivendichino la sua proprietà a distanza di generazioni e vari

passaggi di mano, la spada sembra scomparire e riapparire dal nulla nel tempo, sempre alla ricerca di un portatore degno.

Questo Stand Personaggio può ripetere i tiri per colpire falliti in un'Azione di Duello, mentre lo Stand Personaggio Nemico deve ripetere i Tiri di Difesa superati.

The Flesh Cleaver

15 punti

Quando Charles Armatellum varcò le porte del Tempio Sigillato per negoziare la pace con il dio incarnato dei W'adhrûn, tornò con la pace, e con questa scia. Ricavata da un singolo pezzo di ossidiana, pochi sono in grado di sostenerla... meno ancora sono in grado di resisterle.

Questo Stand Personaggio ottiene le Regole Speciali Fiend Hunter e Deadly Blades.

Laurean Lance

10 punti

Date in premio al vincitore delle Gare Kleane, le lance di Laurean sono una visione molto rara sui campi di battaglia. Non solo il loro portatore deve aver vinto una caccia alle Gare, ma deve anche aver rifiutato l'invito a unirsi agli Ordini che consegue la vittoria.

Questo Stand Personaggio può ripetere i tiri per colpire falliti quando esegue attacchi dalla Regola Speciale Impact e ottiene la Regola Speciale Brutal Impact (+1).

The Unwrought

5 punti

Seppur definita in modo sbagliato, in quanto la spada è terminata, questa lama non ha effettivamente perso la temperatura della forgia. Riposta in un fodero di pietra, la Unwrought è una visione terrificante una volta estratta, e il suo vorace sfavillare ha divorato le vite di dozzine di uomini. Molti racconti indicano che non si tratti di una spada unica, ma solo una delle tante impugnate durante il Ragnarök dei Nord, alimentando il loro odio per i loro "Figli del Fuoco" nel meridione.

I Reggimenti di Brutti ripetono i Tiri di Difesa superati contro i colpi inflitti da uno Stand Personaggio con questo Potenziamiento.

Talismani (Talismans)

Eye of Akelus

35 punti

Akelus, il leggendario cacciatore, era ammirato per la sua impareggiabile precisione e capacità di seguire le tracce. L'ammirazione presto diventò paura quando Akelus venne consumato dal Wild e iniziò a cacciare la gente civilizzata. Il suo Occhio, ora reliquia Deista che venera l'Aspetto Bestiale, venne racchiuso nel cristallo per essere preservato.

Lo Stand Personaggio ottiene il seguente Evento a Estrazione:

Eye of Akelus: Seleziona come bersaglio un Reggimento Alleato entro 8" dallo Stand Personaggio per fargli ripetere i tiri falliti con un "6" naturale quando esegue un'Azione di Raffica fino alla fine del Round.

Olephant's Roar

35 punti

Lo scudiero di Charles Armatellum fu presente a tutte le sue battaglie eccetto una, e tuttavia solo il suo soprannome, Olefante, viene ricordato. Sebbene non sia considerato ufficialmente tra gli elementi delle Imperial Regalia, il Ruggito d'Olefante, il corno d'olifante decorato che egli portava viene ancora accompagnato ad esse.

Il Reggimento al quale lo Stand Personaggio è unito ottiene la Regola Speciale Glorious Charge.

Finite-State Apparatus

15 punti

Progettato dall'Università Mantica Molonovka, l'Apparato a Condizione Limitata, conosciuto anche come "bomba a flusso", racchiude un composto stabile ma sensibile di tutti i quattro elementi in un vortice costante. Quando una fonte esterna di squilibrio, come un Incantesimo, arresta il flusso, la bomba esplode per andare a ritrovare lo stato di equilibrio.

Lo Stand Personaggio ottiene il seguente Evento a Estrazione:

Finite State Apparatus: Questo Evento a Estrazione può essere attivato solo una volta per battaglia. Lo Stand Personaggio si considera avere la Regola Speciale Wizard (1) ai fini dell'Interferenza Nemica fino alla fine del Round, e sempre che non l'abbia già. In aggiunta, tutti gli Incantatori Nemici entro 8" da questo Stand Personaggio subiscono -3 alla Difficoltà di Lancio di ogni Incantesimo, invece del solito -1, fino alla fine del Round.

Lady's Favour

10 punti

Che sia dovuto alla grande ispirazione o semplicemente per la forza della tradizione, pochi mettono in discussione che un cavaliere con indosso il Favore della Dama in battaglia venga condotto oltre le proprie limitazioni da mortale.

Lo Stand Personaggio ottiene la Regola Speciale Tenacious.

Mantle of Saint Nicholas

10 punti

Questa semplice toga è ancora macchiata col sangue di San Nicola, il cui assassinio per mano dei sacrileghi trascinò gli Hundred Kingdoms in decenni di conflitti dai quali emerse l'Impero Telliano. La sua importanza e il lascito di San Nicola erano tali che anche i più insensibili atei si commuovono in sua presenza. Il Reggimento al quale lo Stand Personaggio è unito ottiene la Regola Speciale Devout.

Arcano (Arcane)

Chapter Scroll

20 punti

(Solo Chapter Mage)

Una legge fondamentale della magia prescrive che si possano eseguire tecniche compatibili con l'elemento di cui una persona ha il Dono. La semplice idea di pergamene che permettono di superare questa limitazione, se non anche la frequenza con cui si vedono, rappresenta una testimonianza allarmante sulla rigida competizione che esiste non solo tra i Maghi come individui, ma anche tra interi Capitoli come istituzioni, in competizione per il seguito e il potere.

Questo Stand Personaggio proietta l'Interferenza Nemica in un raggio di 16" invece dei consueti 8".

Elysian Fragment

20 punti

Si dice che questi frammenti mistici siano i residui del Palazzo del Shepard crollato su Capitas durante la Caduta. Se avvicinati all'orecchio, è ancora possibile sentire le preghiere dei fedeli intrappolate nel vetro. Rompendo la gemma è possibile liberare questi flebili sussurri in un crescendo di potere soverchiante.

Lo Stand Personaggio ottiene il seguente Evento a Estrazione:

Elysian Fragment: Questo Evento a Estrazione può essere attivato solo una volta per battaglia. Fino alla fine del Round, il Reggimento al quale lo Stand Personaggio è unito ottiene la Regola Speciale "Smite".

Hopes and Prayers

20 punti

(Solo Theist Priest)

In un rituale prima della battaglia, i ministri della fede raccolgono le preghiere dei loro parrocchiani e le scrivono su lunghe pergamene che decorano le loro vesti. Contrariamente alle credenze più popolari tra gli scetti, queste sembrerebbero effettivamente funzionare con un potere pressoché illimitato. La prima volta in cui questo Stand Personaggio viene ridotto a 0 Ferite, situazione che lo farebbe rimuovere come Perdita, non rimuovere lo Stand Personaggio dal campo di battaglia. Invece, alla fine dell'Azione che avrebbe provocato ciò, Guarisci questo Stand Personaggio in modo che abbia 1 Ferita rimanente.

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 tre categorie di Maestrie: Tactical, Combat e Arcane.

Tattica (Tactical)

Art of War **30 punti**

Una volta per Round, mentre lo Stand Personaggio è sul campo di battaglia, il giocatore può rinunciare al proprio step "Pesca una Carta Comando" e passare il gioco al proprio avversario.

Rally to Me! **25 punti**

Quando il Reggimento al quale questo Stand Personaggio è unito esegue un'Azione di Ritirata, si considera superare automaticamente il Test di Risoluzione.

Eccentric Fighting Style **25 punti**

Lo Stand Personaggio aggiunge +2 alla sua Caratteristica Attacchi e ripete i tiri per Colpire falliti, ma anche i tiri di Difesa superati.

Front Line Tactician **20 punti**
(Solo Stand Personaggio di Fanteria.) Lo Stand Personaggio ottiene la Regola Speciale Forward Force.

Long Lineage **15 punti**

Questo Stand Personaggio può acquistare, da questa Lista dell'Armata, un Potenziameto per Personaggi aggiuntivo al costo in punti indicato, anche se il profilo di questo Stand Personaggio dovesse essere privo della possibilità di avere Potenziameti.

Combattimento (Combat)

Tip of the Lance **35 punti**

Il Reggimento di Cavalleria al quale questo Stand personaggio è unito ottiene la Regola Speciale Wedge!.

Expose Weakness **20 punti**

Durante un'Azione di Duello, gli Stand Personaggio Nemici non possono ignorare o ridurre il numero di Colpi inflitti da questo Stand Personaggio.

Marksmanship **15 punti**

Questo Stand Personaggio aggiunge +2 alla sua Regola Speciale Barrage (X).

Disorienting Strikes**10 punti**

Gli Stand Personaggio Nemici sottraggono -1 dalla loro Caratteristica Mischia quando partecipano 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.

Arcano (Arcane)**Glimmer of Faith****30 punti****(Solo Theist Priest)**

Lo Stand Personaggio può selezionare un Reggimento Alleato con la Regola Speciale Devout come bersaglio di un Incantesimo indipendentemente dal Raggio d'Azione e dalla Linea di Vista. Gli Incantesimi con Raggio "Self" non beneficiano di questa Maestria.

Magus**30 punti**

Questo Stand Personaggio riduce il numero di successi aggiuntivi richiesti dalla Progressione degli Incantesimi di -1, fino a un minimo di 0.

Focused**15 punti**

Lo Stand Personaggio può ripetere due dadi falliti quando esegue un'Azione di Lancio Incantesimi e può farlo solo una volta per Attivazione.

INCANTESIMI (SPELLS)

Alcuni Stand Personaggio possono acquistare Incantesimi dalla lista seguente:

CHAPTER MAGE

Nome	Raggio	Difficoltà di Lancio	Effetto
Stone Spikes	Self	3 (Progressione)	Se il Reggimento selezionato per l'Incantesimo viene dichiarato bersaglio di un'Azione di Carica da un Reggimento Nemico, il Reggimento che carica subisce -2 alla Regola Speciale Impact (X) (fino a un minimo di 0), fino alla fine del Round.
Call Fog	Self	3 (Progressione)	Quando un Reggimento Nemico esegue un'Azione di Raffica contro questo Reggimento, considera il proprio valore di Barrage (X) dimezzato (arrotondando per eccesso) fino alla fine del Round.
Earth to Mud	16"	3 (Progressione)	Se il Reggimento bersaglio dichiara un'Azione di Carica o Marcia, può eseguirla solo come prima Azione. Se poi esegue un'Azione di Carica o Marcia come prima Azione, la successiva non può essere un'Azione di Marcia durante lo stesso Round.

Kindle Courage	Self	3 (Progressione)	Il Reggimento bersaglio aggiunge +1 alla propria Caratteristica Risoluzione e ottiene la Regola Speciale Inspired fino alla fine del Round.
Fire Dart	14"	3	Infligge al Reggimento Nemico bersaglio un Colpo per ogni successo. Questi Colpi hanno la Regola Speciale Armor Piercing (2).
Seeking Winds	Self	3 (Progressione)	Il Reggimento bersaglio aggiunge +1 alla Regola Speciale Barrage (X) fino alla fine del Round.
Guide	10"	3 (Progressione)	Il Reggimento bersaglio ripete i tiri per Colpire falliti con un risultato naturale di "6" quando esegue un'Azione di Raffica fino alla fine del Round.
Ninuah's Tears	Self	3	Il Reggimento bersaglio Guarisce due Ferite. Inoltre, il Reggimento Guarisce una Ferita aggiuntiva per ogni successo ottenuto.
Elemental Vortex	12"	4	Gli Incantatori Nemici sono considerati aver lanciato due successi in meno sul Reggimento bersaglio fino alla fine del Round.
Elemental Missile	12"	-	Il Reggimento Nemico bersaglio subisce 3 Colpi. Questo Incantesimo viene lanciato automaticamente.

THEIST PRIEST

Nome	Raggio	Difficoltà di Lancio	Effetto
Divine Sanction	Self	3	Lo Stand Personaggio unito a questo Reggimento ottiene le Regole Speciali Cleave (+1), Deadly Blades e Quicksilver Strike fino alla fine del Round. Inoltre lo Stand Personaggio può eseguire subito un'Azione di Duello aggiuntiva, gratuita e fuori sequenza.
Fervour	12"	3 (Progressione)	Il Reggimento Alleato bersaglio rimuove lo stato in Rotta come se avesse usato un'Azione di Chiamata a Raccolta. Il Reggimento bersaglio non si considera essersi attivato a seguito di questo Incantesimo.
Heavenly Blessing	10"	3 (Progressione)	Il Reggimento di Fanteria bersaglio ottiene la Regola Speciale Blessed fino alla fine del Round.
Holy Fire	10"	3	Infligge due Colpi per ogni successo al Reggimento Nemico bersaglio.
Saint's Favour	10"	3	Il Reggimento bersaglio aggiunge +1 alla propria Caratteristica di Difesa o di Evasione fino alla fine del Round.

Reggimenti

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

Imperial Ranger Corps

120 Punti

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

Regole Speciali: Fluid Formation, Vanguard, Barrage (3) [16"]

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

Standard Bearer 5 punti

Longbowmen

135 Punti

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

Regole Speciali: Barrage (3) [24", Arcing Fire, Armor Piercing (1)], Cleave (1)

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

Standard Bearer 5 punti

Mercenary Crossbowmen

105 Punti

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Mercenary Crossbowmen	Fanteria	Leggera	5	2	1	4	4	2	1	0

Regole Speciali: Barrage (3) [18", Armor Piercing (1)]

Evento a Estrazione: Nessuno

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

Modelli per Stand: 4

Stand Aggiuntivi: 35 punti

Opzioni:

Modelli di Comando e Ufficiali

Standard Bearer 5 punti

Militia

95 Punti

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

Regole Speciali: Shield, Support (2)

Evento a Estrazione: Nessuno

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

Modelli per Stand: 4

Stand Aggiuntivi: 30 punti

Opzioni:

Modelli di Comando e Ufficiali

Questo Reggimento può avere al massimo un Ufficiale.

Servite 15 punti

Neophyte 10 punti

Errant of the Order of the Shield 10 punti

Standard Bearer 5 punti

Militia Bowmen

75 Punti

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Militia Bowmen	Fanteria	Leggera	5	1	1	3	4	2	1	0

Regole Speciali: Barrage (3) [16"]

Evento a Estrazione: Nessuno

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

Modelli per Stand: 4

Stand Aggiuntivi: 25 punti

Opzioni:

Modelli di Comando e Ufficiali	Questo Reggimento può avere al massimo un Ufficiale.
<i>Servite</i>	15 punti
<i>Neophyte</i>	10 punti
<i>Errant of the Order of the Shield</i>	10 punti
<i>Standard Bearer</i>	5 punti

Hunter Cadre

160 Punti

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

Regole Speciali: Barrage (3) [18", Armor Piercing (1)], Cleave (1), Fearless, Fiend Hunter

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.
<i>Null Mage</i>	15 punti
<i>Standard Bearer</i>	5 punti

Mounted Squires

135 Punti

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Mounted Squires	Cavalleria	Leggera	9	1	2	4	4	2	2	0

Regole Speciali: Shield, Impact (1), Opportunitsts

Evento a Estrazione: Nessuno

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

Modelli per Stand: 1

Stand Aggiuntivi: 45 punti

Opzioni:

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

Count Palatine 10 punti

Standard Bearer Gratuito

Household Guard

135 Punti

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

Regole Speciali: Cleave (1), Support (2)

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.

Armsmaster 20 punti

Standard Bearer 10 punti

Men-at-Arms

105 Punti

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Men-at-Arms	Fanteria	Media	5	1	2	4	4	2	2	0

Regole Speciali: Shield

Evento a Estrazione: Nessuno

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

Modelli per Stand: 4

Stand Aggiuntivi: 35 punti

Opzioni:

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

Seasoned Veteran 20 punti

Neophyte 15 punti

Standard Bearer 5 punti

Order of Saint Lazarus

165 Punti

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Order of Saint Lazarus	Fanteria	Media	6	1	2	6	5	5	2	1

Regole Speciali: Cleave (1), Fearsome

Evento a Estrazione: Nessuno

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

Modelli per Stand: 4

Stand Aggiuntivi: 35 punti

Opzioni:

Modelli di Comando e Ufficiali

Standard Bearer 10 punti

Sicarii

140 Punti

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

Regole Speciali: Cleave (1), Devout, Fearless, Lethal Demise

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

Standard Bearer 5 punti

Household Knights

140 Punti

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Household Knights	Cavalleria	Media	7	1	2	5	4	3	3	0

Regole Speciali: Brutal Impact (1), Impact (3), Shield

Evento a Estrazione: Nessuno

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

Modelli per Stand: 1

Stand Aggiuntivi: 60 punti

Opzioni:

Modelli di Comando e Ufficiali

Tourney Champion 25 punti

Standard Bearer Gratuito

Questo Reggimento può avere al massimo un Ufficiale.

Order of the Sealed Temple

190 Punti

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Order of the Sealed Temple	Cavalleria	Media	8	1	3	4	4	4	3	0

Regole Speciali: Fluid Formation, Impact (4), Shield

Evento a Estrazione: Nessuno

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

Modelli per Stand: 1

Stand Aggiuntivi: 70 punti

Opzioni:

Modelli di Comando e Ufficiali

Standard Bearer 15 punti

Gilded Legion

145 Punti

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Gilded Legion	Fanteria	Pesante	5	1	3	4	4	4	3	0

Regole Speciali: Cleave (1), Iron Discipline, Support (2)

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.

Drillmaster 20 punti

Seasoned Veteran 20 punti

Standard Bearer 10 punti

Order of the Sword

170 Punti

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Order of the Sword	Fanteria	Media	5	1	4	4	5	4	3	2

Regole Speciali: Cleave (1), Counter-Attack

Evento a Estrazione: Nessuno

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

Modelli per Stand: 4

Stand Aggiuntivi: 55 punti

Opzioni:

Modelli di Comando e Ufficiali

Standard Bearer 5 punti

Steel Legion

165 Punti

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Steel Legion	Fanteria	Pesante	5	1	3	5	4	3	3	0

Regole Speciali: Bravery, Cleave (2), Oblivious

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

Drillmaster 20 punti

Standard Bearer 10 punti

Questo Reggimento può avere al massimo un Ufficiale.

Order of the Ashen Dawn

250 Punti

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Order of the Ashen Dawn	Cavalleria	Pesante	7	1	4	6	6	5	4	0

Regole Speciali: Blessed, Cleave (1), Fearless, Impact (3), Wedge!

Evento a Estrazione: Nessuno

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

Modelli per Stand: 1

Stand Aggiuntivi: 90 punti

Opzioni:

Modelli di Comando e Ufficiali

Standard Bearer 15 punti

Order of the Crimson Tower

200 Punti

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Order of the Crimson Tower	Cavalleria	Pesante	7	1	3	5	4	4	3	0

Regole Speciali: Brutal Impact (2), Impact (4), Shield, Terrifying (1), Wedge!

Evento a Estrazione: Nessuno

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

Modelli per Stand: 1

Stand Aggiuntivi: 80 punti

Opzioni:

Modelli di Comando e Ufficiali

Standard Bearer 15 punti

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.

Armsmaster

Questo Reggimento ripete i tiri per Colpire falliti con un risultato naturale di "6" durante le Azioni di Mischia. Quando uno Stand Personaggio Noble Lord è unito a questo Reggimento, il Reggimento e il Personaggio stesso aggiunge +1 alla sua Caratteristica Mischia.

Count Palatine

Il Reggimento e gli Stand Personaggio uniti ad esso si considerano avere sempre la Regola Speciale Inspired.

Drillmaster

Il Reggimento aggiunge +1 alla sua Caratteristica Attacchi e ottiene l'Evento a Estrazione Double Time. Gli Character Stands uniti ad esso non beneficiano degli effetti di questo Ufficiale.

Errant of the Order of the Shield

Il Reggimento si considera avere sempre la Regola Speciale Inspired e il suo Stand di Comando aggiunge +2 alla sua Caratteristica Attacchi. Inoltre, uno Stand Personaggio unito a questo Reggimento aggiunge +2 alla sua Caratteristica Attacchi quando partecipa a un'Azione di Duello.

Neophyte

Il Reggimento ottiene le Regole Speciali Devout e Priest (1) ai fini dell'Interferenza Nemica.

Null Mage

Quando un Incantatore Nemico tenta di lanciare un Incantesimo entro 10" dallo Stand di Comando di questo Reggimento, ogni dado lanciato che non sia un successo infligge una Ferita all'Incantatore. Queste Ferite non possono essere attenuate o difese in alcun modo, e non provocano Test di Morale.

Servite

Il Reggimento aggiunge +1 alle sue Caratteristiche di Marcia e Risoluzione. Inoltre, gli Stand Personaggio uniti aggiungono +1 alla loro Caratteristica Marcia.

Seasoned Veteran

Questo Reggimento ottiene l'Evento a Estrazione Bastion (1). Gli Stand Personaggio uniti non ottengono l'Evento a Estrazione.

Tourney Champion

Questo Reggimento aggiunge +2" alla propria distanza di Carica quando esegue un'Azione di Carica.

EVENTI A ESTRAZIONE & REGOLE SPECIALI

Wedge!: Dopo aver eseguito con successo una Carica, questo Reggimento ottiene la Regola Speciale Cleave (+1) fino alla fine del Round.

LE REGOLE IN BREVE!

Hai appena iniziato e sei pieno di domande? Ecco una breve panoramica di come funzionano le regole dei Cento Regni! 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?

Gli Hundred Kingdoms rappresentano la caparbia umana di fronte alle creature di un mondo fantasy, e se non ne hai avuto abbastanza di essere un umano nella vita vera, ora puoi anche esserlo in questo mondo fantasy! O e puoi giocare liste di soli Cavalieri!

A differenza delle altre fazioni, un'Armata di Hundred Kingdoms è composta da piccole forze che fanno fronte comune per combattere una minaccia più grande. Questo aspetto unico li rende l'unica fazione a schierare due Warlord in battaglia!

Infine, quando crei un'Armata, puoi voler scegliere di giocare formazioni di fanteria ben addestrate ed estremamente disciplinate o di spaziare nella moltitudine di coriacee truppe che la fazione ha da offrire!

COSA TENERE A MENTE

Quando giochi Hundred Kingdoms, assicurati sempre di:

- Ricordarti che, avendo due Warlord, puoi anche avere due Abilità di Supremazia sempre attive in contemporanea!
- Valorizzare i tanti e diversi Reggimenti che hai a disposizione. Ciò che perdi in potenza, lo guadagni in specializzazione. A meno che tu non vada per gli Ordini Cavallereschi...
- Sfruttare la flessibilità nel costruire liste, potendo realizzare armate di sole fanterie o sole cavallerie, o tutte le vie di mezzo! Scegli il tuo stile e dacci dentro!



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,
segui il QR code per restare aggiornato.

