

CONQUEST

THE LAST ARGUMENT OF KINGS



OLD DOMINION
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:

INVOLUCRO ANIMATO (ANIMATE VESSEL)

Tutti i Reggimenti e gli Stand personaggio nell'Armata con la Regola Speciale Animate Vessel ottengono la Regola Speciale Terrifying (1) e non possono eseguire un'Azione di Incitare. Tuttavia, i Reggimenti ricevono i benefici dell'Incitare quando completano un'Azione di Carica con successo o per qualsiasi altra Regola Speciale che consenta loro di essere sotto l'effetto di Incitare.

Inoltre, i Reggimenti con la Regola Speciale Animate Vessel non hanno una Caratteristica Risoluzione e si considera che superino sempre ogni Test di Morale o Risoluzione.

Uno Stand Personaggio con la Regola Speciale Animate Vessel non conferisce la Caratteristica Risoluzione al Reggimento al quale è unito.

Tuttavia, i Reggimenti con questa Regola Speciale possono andare In Rotta o essere Dispersi come gli altri, man mano che i loro Ranghi si assottigliano e i soldati vengono decimati.

RICORDI ANCESTRALI (MEMORIES OF OLD)

La maggior parte dei Reggimenti nell'Armata ha accesso a un'Azione Specifica per la Fazione chiamata "Memories of Old".

Memories of Old (Azione In Combattimento e Non In Combattimento): Quando un Reggimento esegue un'Azione Memories of Old, quel Reggimento attiva la sua Abilità Memories of Old come descritto alla relativa voce della Lista dell'Armata. Il Reggimento ottiene immediatamente i benefici di quella Regola Speciale e/o Evento a Estrazione fino alla fine del Round.

Le Abilità Memories of Old potrebbero fornire il vantaggio di una Regola Speciale (e.g. Cleave (X)) o di un Evento a Estrazione (e.g. Bastion (X)). In entrambi i casi, l'abilità si considera essere attiva e il Reggimento riceve i suoi benefici istantaneamente.

RINVIGORIMENTO (EMPOWERMENT)

Ogni volta in cui viene distrutto uno Stand che fa parte di un Reggimento dell'Armata dotato della Regola Speciale Animate Vessel, ottieni 1 Segnalino Potere. I Segnalini Potere vengono raccolti alla fine dell'Azione in cui gli Stand vengono distrutti, ma prima che inizi un'altra Azione o Attivazione. Ricorda di completare anche i Test di Morale dove necessario, prima di contare il numero di Segnalini Potere generati.

All'inizio della battaglia, definisci un'area visibile fuori dal campo di gioco dove accumulare i Segnalini Potere. Quando un giocatore ottiene Segnalini Potere deve assegnarlo a una di due possibili Riserve: quella dell'Energia Corrotta o quella del Pantheon Decaduto. Se entrambi i giocatori utilizzano Old Dominion, ciascun giocatore ha le proprie rispettive Riserve di Energia Corrotta e del Pantheon

Decaduto. La Riserva di Energia Corrotta influenza solamente gli Stand con la Regola Speciale Animate Vessel. Tanto più alto è il numero di Segnalini Potere in una Riserva, tanto maggiore sarà il Tier di Rinvigorimento di quella Riserva e conseguentemente l'aumento di forza dei Reggimenti sotto la sua influenza. Ogni Riserva del Rinvigorimento ha 3 Tier, che vengono sbloccati in base al numero di Segnalini Potere presenti in ciascuna di esse. La Riserva di Energia Corrotta può raggiungere il Tier IV quando vengono utilizzate le Abilità di Supremazia di uno Xhiliarch o di uno Strategos. Tutte le Riserve del Rinvigorimento di regola iniziano la partita a Tier 1 e con 0 Segnalini Potere.

Quando viene giocata una partita a 2,000 punti:

- il Tier I tra 0 e 8 Segnalini
- il Tier II tra 9 e 17 Segnalini
- il Tier III tra 18 e 22+ Segnalini
- il Tier IV da 23+ Segnalini (solo con Obdurate Bone and Stone e Glimmers of a Golden Age)

Quando giochi partite con un numero inferiore o maggiore di punti, riduci o aumenta tali soglie di 2 per ogni 250 punti di differenza rispetto ai 2,000 punti.

RISERVA DI ENERGIA CORROTTA (DARK POWER POOL)

Tier II: Tutti i Reggimenti nell'Armata possono usare la propria Memories of Old come un Evento a Estrazione o come un'Azione, invece di poterlo fare solo tramite un'Azione. Un Reggimento otterrà tutti i vantaggi dell'Azione Memories of Old durante lo step "Risolvi un Evento a Estrazione" dell'attivazione del Reggimento e potrà poi eseguire normalmente le sue due Azioni.

Tier III: Tutti i Reggimenti nell'Armata possono usare l'Azione Memories of Old, sia come un Evento a Estrazione sia come un'Azione. Ciò permetterà a un Reggimento di ottenere tutti i vantaggi dell'Azione Memories of Old due volte, sebbene essi saranno cumulativi solo quando regolarmente ammesso.

Inoltre, tutti i Reggimenti nell'Armata si considerano avere Inspired quando eseguono un'Azione Mischia, a meno che non siano in Rotta.

Esempio 1: un'Abilità Memories of Old della Varangian Guard attribuisce le Regole Speciali Linebreaker e Cleave (+1). Se il Reggimento dovesse attivare l'Abilità Memories of Old due volte, l'effetto di Linebreaker non sarà cumulabile, a differenza di Cleave (+1). Il Reggimento ottiene quindi a tutti gli effetti le Regole Speciali Linebreaker e Cleave (2).

Esempio 1: un'Abilità Memories of Old della Varangian Guard fornisce gli effetti dell'Evento a Estrazione Bastion (1). Se il Reggimento dovesse attivare l'Abilità Memories of Old due volte, la regola non sarà cumulativa in quanto è indicato Bastion (1) invece di Bastion (+1).

Tier IV: Oltre ai vantaggi ottenuti con il Tier III, qualsiasi Reggimento Nemico a contatto con un Reggimento Alleato che abbia la Regola Speciale Animate Vessel subisce 1 Ferita aggiuntiva per ogni tiro di Risoluzione fallito con un risultato naturale di "6" quando esegue un Test di Morale. Tali Ferite non provocano ulteriori Test di Morale.

PANTHEON DECADUTO (FALLEN PANTHEON)

Tier II: La Fallen Divinity ora utilizza il profilo delle Caratteristiche di Tier II. Quando si raggiunge il Tier II, aggiorna il profilo delle Caratteristiche della Fallen Divinity al Tier II, mantenendo tutti i segnalini Ferita precedentemente inflitti, e poi guarisci 4 Ferite.

Inoltre, l'estensione della Regola Speciale Font of Dark Power arriva a 14". Fintanto che i Reggimenti Alleati con la Regola Speciale Animate Vessel sono entro 10" dalla Fallen Divinity incrementano di +1 alla loro Caratteristica Attacchi.

Tier III: La Fallen Divinity ora utilizza il profilo delle Caratteristiche di Tier III. Quando si raggiunge il Tier III, aggiorna il profilo delle Caratteristiche della Fallen Divinity al Tier III, mantenendo tutti i segnalini Ferita precedentemente inflitti, e poi guarisci 6 Ferite.

Inoltre, i Reggimenti Alleati con la Regola Speciale Animate Vessel entro 10" dalla Fallen Divinity incrementano di +2 alla loro Caratteristica Attacchi e ottengono la Regola Speciale Dauntless. Invece quando un altro Reggimento Alleato completa l'Attivazione entro 10" dalla Fallen Divinity, quello subisce 4 Ferite.

SPOGLIA BLASFEMA (BLASPHEMOUS SOMA)

La Caduta rappresenta una descrizione degli eventi che ebbero luogo sia in modo figurativo sia letterale, e il Soma ne è la dimostrazione più concreta: l'essenza di Hazlia dotata di forma fisica, l'incarnazione del Non-dio.

Ad ogni Round prima dell'inizio della Fase di Supremazia, aggiungi 1 Segnalino Potere a una Riserva a tua scelta. In aggiunta, puoi modificare di +1 il risultato di tutti i tuoi Tiri per i Rinforzi. Devi tuttavia dichiarare di voler modificare il Tiro per i Rinforzi prima di lanciare i dadi (e.g. un risultato di 4 o meno diventa un risultato di 5 o meno). Un risultato di "6" è sempre considerato un fallimento.

ABILITÀ DI SUPREMAZIA (SUPREMACY ABILITIES)

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

XHILIARCH

Obdurate Bone and Stone: L'Armata può raggiungere il Tier IV di Energia Corrotta descritta nella sezione "Rinvigorimento" delle regole. Questa Abilità di Supremazia si considera sempre attiva indipendentemente dalla presenza dello Stand Personaggio sul campo di battaglia o dalla sua distruzione.

Inoltre, una volta per partita, uno Xhiliarch può attivare la sua Abilità di Supremazia. Fino alla fine del Round, tutti i Reggimenti Alleati nella sua Warband possono eseguire gratuitamente un'ulteriore Azione di Mischia durante la loro Attivazione. Questa Abilità di Supremazia permette a tutti gli effetti di eseguire due Azioni di Mischia nel corso del Round.

STRATEGOS/MOUNTED STRATEGOS

Glimmers of a Golden Age: L'Armata può raggiungere il Tier IV di Energia Corrotta descritta nella sezione "Rinvigorimento" delle regole. Questa Abilità di Supremazia si considera sempre attiva indipendentemente dalla presenza dello Stand Personaggio sul campo di battaglia o dalla sua distruzione.

Inoltre, una volta per partita, uno Strategos può attivare la sua Abilità di Supremazia. Fino alla fine del Round, tutti i Reggimenti Alleati nell'Armata si considerano di una Tier di Rinvigorimento più alta di quella attuale e ciascun Reggimento Allato può eseguire gratuitamente un'ulteriore Azione di Cambio di Formazione (in Combattimento o Non in Combattimento) durante la sua Attivazione.

ARCHIMANDRITE

Scholar of the Profane: Questo Stand Personaggio può eseguire due Azioni di Lancio Incantesimi ad ogni Round. Questo Stand Personaggio non può tentare di lanciare lo stesso Incantesimo più di una volta per Round. L'Abilità di Supremazia si considera sempre attiva.

Inoltre, una volta per partita, l'Archimandrite può attivare l'Abilità di Supremazia. Fino alla fine del Round, questo Stand Personaggio può ripetere un qualsiasi numero di dadi quando esegue un'Azione di Lancio Incantesimi.

FALLEN DIVINITY

Surrounded by Fear and Dead Men: Una Fallen Divinity deve sempre essere il Warlord. La Fallen Divinity si considera essere un Reggimento autonomo in aggiunta al fatto che è uno Stand Personaggio e pertanto usa tutte le relative regole come se fosse un Reggimento Mostro. Una Fallen Divinity si Attiva come se fosse un Reggimento, esegue due Azioni per Attivazione e ha accesso a tutte le Azioni che un Reggimento può eseguire In Combattimento e Non in Combattimento.

Inoltre, una Fallen Divinity può eseguire le Azioni di Duello e non può rifiutare Duelli dagli Stand Personaggio Nemici. La Fallen Divinity non beneficia degli effetti della Riserva di Energia Corrotta. La Fallen Divinity non può unirsi ad altri Reggimenti e non necessita di includere un Reggimento Mostro

nella Warband per entrare sul campo di battaglia. La Fallen Divinity non deve per forza includere altri Reggimenti nella propria Warband.

Personaggi

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

Xhiliarch

100 Punti

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Xhiliarch	Fanteria	-	5	0	3	6	5	-	2	1

Regole speciali: Animate Vessel, Cleave (1), **Flurry**

Evento a Estrazione: **Regeneration (1)**

Numero di Stand: 1

Modelli per Stand: 1

Opzioni:

Tesori: Uno Xhiliarch può acquistare due Tesori al costo in punti indicato.

Warband:

Essenziale: Centaur Prodromoi,
Legionnaires,
Praetorian Guard

Raro: Athanatoi
Varangian Guard

Dark Blessings: Tactical, Combat

Strategos

85 Punti

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

Regole speciali: Animate Vessel, Cleave (1)

Evento a Estrazione: **Regeneration (1)**

Numero di Stand: 1

Modelli per Stand: 1

From the Front: Il Reggimento al quale questo Stand Personaggio è unito si considera di Classe Leggera per il solo Tiro dei Rinforzi.

Opzioni:

Tesori: Uno Strategos può acquistare due Tesori al costo in punti indicato.

Warband:

Essenziale: Athanatoi
Centaur Prodromoi
Legionnaires

Raro: Kataphraktoi
Praetorian Guard

Dark Blessings: Tactical, Combat

Mounted Strategos

100 Punti

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Mounted Strategos	Cavalleria	-	7	0	3	6	6	-	3	1

Regole speciali: Animate Vessel, Brutal Impact (2), Impact (2), Shield

Evento a Estrazione: **Regeneration (1)**

Numero di Stand: 1

Modelli per Stand: 1

Opzioni:

Tesori: Uno Strategos può acquistare due Tesori al costo in punti indicato.

Mounted General: La Warband di questo Stand Personaggio non può contenere più di due Reggimenti di Kataphraktoi

Warband:

Essenziale: Athanatoi
Centaur Prodromoi
Legionnaires
Kataphraktoi

Rari: Praetorian Guard

Dark Blessings: Tactical, Combat

Hierodeacon

90 Punti

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

Regole Speciali: Animate Vessel, Devout, Priest (6)

Evento a Estrazione: Regeneration (1)

Dark Shepherd: Lo Stand Personaggio può selezionare un Reggimento Alleato entro 12" e distruggere uno dei suoi Stand all'istante. Per poterlo fare, assegna al Reggimento un numero di Ferite uguale a quelle rimanenti allo Stand più danneggiato, secondo le normali regole di Assegnazione delle Ferite. Queste Ferite non innescano Test di Morale e non possono avere per bersaglio uno Stand Personaggio unito a quel Reggimento. Lo Stand distrutto poi genera un Segnalino Potere come sempre. Questo Evento a Estrazione può essere attivato solo una volta per Round. Se uno Stand Personaggio utilizza questo Evento a Estrazione, nessun altro Stand Personaggio può usarlo a propria volta fino alla fine del Round.

Numero di Stand: 1

Modelli per Stand: 1

Questo Stand Personaggio non può essere il Warlord.

Opzioni:

Tesori: Può acquistare un singolo Tesoro al costo in punti indicato.

Incantesimi: Questo Personaggio conosce tutti i seguenti Incantesimi senza dover spendere ulteriori punti.

Blackflame Coruscation

Dark Supplication

Benediction of the Black Sun

Undying Devotion

Warband:

Essenziale: Centaur Kerykes

Cultists

Legionnaires

Rari: Buccephaloi

Hashashin

Kanephors

Karyatids

Dark Blessings: Arcane

Archimandrite

110 Punti

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
------	------	--------	---	---	---	---	---	---	---	---

Archimandrite

Fanteria

-

5 1 1 3 4 - 1 2

Regole Speciali: Animate Vessel, Devout, Priest (7)

Evento a Estrazione: Regeneration (1)

Numero di Stand: 1

Modelli per Stand: 1

Opzioni:

Un Archimandrite può acquistare due Benedizioni Oscure al costo in punti indicato.

Tesori: Può acquistare un Tesoro al costo in punti indicato.

Incantesimi: L'Archimandrite conosce tutti i seguenti Incantesimi senza dover spendere ulteriori punti.

Hazlia's Touch

Blasphemous Power

Unholy Baptis

Dark Immolation

Warband:

Essenziale:

Cultists

Kheres

Legionnaires

Rari:

Bone Golems

Moroi

Praetorian Guard

Profane Sepulcher

Dark Blessings:

Arcane

Fallen Divinity

300 punti

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Fallen Divinity Tier I	Stand Personaggio Mostro	Pesante	4	2	2	8	12	-	2	3

Regole Speciali: Animate Vessel, Blessed, Cleave (1), Flank, Font of Dark Power, Hardened (1),
(Tier 1) Impact (4)

Evento a Estrazione: Nessuno

Numero di Stand: 1

Modelli per Stand: 1

	M	V	C	A	W	R	D	E
Fallen Divinity Tier II	6	3	3	14	12	-	3	2

Regole Speciali: Animate Vessel, Blessed, Cleave (2), Flank, Font of Dark Power, Hardened (2),
(Tier 2) Impact (5), Terrifying (2), Unstoppable

Evento a Estrazione: Nessuno

Numero di Stand: 1

Modelli per Stand: 1

	M	V	C	A	W	R	D	E
Fallen Divinity Tier III	8	4	4	12	16	-	4	1

Regole Speciali: Animate Vessel, Blessed, Brutal Impact (3), Cleave (3), Flank, Font of Dark
(Tier 3) Power, Hardened (2), Impact (5), Terrifying (3), Tenacious, Unstoppable

Evento a Estrazione: Nessuno

Numero di Stand: 1

Modelli per Stand: 1

Font of Dark Power: I Segnalini Potere generati dalla rimozione di Stand appartenenti a Reggimenti Alleati entro 10" dalla Fallen Divinity devono essere allocati alla Riserva del Pantheon Decaduto.

Questo Reggimento si considera di Classe Leggera per il solo Tiro dei Rinforzi.

Opzioni:

- La tua Armata non può avere più di una Fallen Divinity
- Una Fallen Divinity deve essere il tuo Warlord.
- Una Fallen Divinity non può acquistare Tesori.
- Una Fallen Divinity può acquistare fino a tre Benedizioni Oscure al costo in punti indicato.

Warband:

Una Fallen Divinity può avere soltanto fino a due Reggimenti nella sua Warband.

Essenziale: *Buccephaloi*
 Centaur Kerykes
 Kanephors, Karyatids

Rari: *Nessuno*

Dark Blessings: *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 Potenziameti 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 Potenziameto 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 di Old Dominion:

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

Se uno Stand Personaggio può avere più di un Potenziameto per Personaggi, allora deve acquistare Potenziameti da categorie diverse.

TESORI DELL'OLD DOMINION

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

Stendardi (Banners)

Sanctified Labaron

40 punti

La natura teocratica dell'Old Dominion rese superflua la moderna divisione tra chiesa e stato, dal momento che appartenere all' Clero era spesso un requisito per avanzare nelle gerarchie dell'apparato statale. Per quanto tale aspetto non fosse così accentuato nell'esercito, vi sono vari esempi di leader militari che avevano preso i voti da sacerdote.

Questo Stand Personaggio può selezionare un profilo dalla Lista dell'Armata che avrebbe a disposizione come Raro (Restricted) e considerarlo un'opzione Essenziale (Mainstay).

Caelestine Banner

30 punti

Intessuto con filamenti di argento e oro, si dice che ciascuno di questi stendardi fosse un dono di Hazlia alla casata di un suo Caelesor, a indicare il diritto divino dello stesso alla conquista e al dominio. Di fronte alla sovranaturale rapidità ed energia dei soldati che combattono all'ombra di questo vessillo viene da pensare che questi miti possano avere un fondo di verità.

Lo Stand Personaggio e il Reggimento al quale è unito si considera avere sempre la Regola Speciale Inspired.

Vexilla of the Lost**30 punti**

Le divisioni di ogni legione erano dotate di insegne meno appariscenti, soprannominate vexillae. Innumerevoli insegne vennero assoldate e poi date per disperse nei secoli di guerra che intercorsero tra l'ascesa e la caduta dell'Old Dominion. I resti di soldati devoti, leali a tali vexillae giacciono a fianco di esse in quasi ogni regione del mondo, pronti a rispondere alla chiamata del loro signore ancora una volta. Il Reggimento al quale lo Stand Personaggio è unito ottiene la Regola Speciale Flank.

Legio I 'Primigenia'**20 punti**

Questo stendardo sventolava dal frontone della più grande basilica di Hazlia all'interno della città di Capitas, dopo che era stata testimone di secoli di gloriosi scontri di fronte ai ranghi della Prima Legione. A causa della sua posizione e rilevanza, la conflagrazione causata dalla Caduta ha fatto sì che venisse investita di una enorme quantità di Potere Oscuro, che ora trasuda da essa.

Il Reggimento al quale lo Stand Personaggio è unito ottiene la Regola Speciale Aura of Death (+2).

Semion of the Legion**20 punti**

Ogni Legione riceveva un Semion dopo la sua prima vittoria. Raffiguranti animali o creature mitologiche, questi stendardi rappresentavano l'anima e il carattere di ciascuna Legione. Solo uno venne perduto in battaglia prima della Caduta, il resto adesso sventola alla testa delle Legioni ancora una volta, unendo la disciplina delle antiche Legioni alla magia inesorabile di quelle odierne...

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

Armature (Armors)**Cuirass of Hazlia's Shadow****30 punti**

Il Reggimento al quale lo Stand Personaggio è unito ottiene +1 alla propria Caratteristica Evasione (fino a un massimo di 3).

Aventine Armor**25 punti**

Più resistente e leggera, ma molto più costosa da produrre, questa armatura venne assegnata a tutte le Legioni poco prima della Grande Crociata del Nord. Inizialmente molto richiesta per via dei Strategoi e Xhiliarch che cercavano di fornire le proprie truppe con tale superiore equipaggiamento, questa tendenza venne rapidamente abbandonata dal momento in cui le prime avvisaglie della Caduta iniziarono a creare scompiglio tra le linee di rifornimento e le requisizioni di tutto il Dominion.

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

Armor of the Living Saint**20 punti**

Tenuta indossata in origine da San Prospero di Chalkion nella sua battaglia per deporre il Caelesor Apostata, questa semplice veste di armatura mantiene la benedizione che lo stesso Hazlia pose su di essa secoli prima, che garantisce al suo portatore una porzione della sua forza.

Questo Stand Personaggio ottiene le Regole Speciali Blessed e Quicksilver Strike.

Imperial Oplon**15 punti**

Realizzate a misura del loro portatore, queste corazze erano il dono che tradizionalmente un Caelesor elargiva ai suoi più grandi generali prima di un Trionfo, cosa che rendeva questi pezzi di armatura, già di per sé ambiti, un inconfutabile simbolo di supremazia strategica.

Quando questo Stand Personaggio Reclama un Obiettivo si considera avere due Stand aggiuntivi della stessa Classe.

Armi (Weapons)

Anastegma, Brand of the Faithless (Solo Xhiliarch e Strategos)

30 punti

Ora corrotta e dissacrata dalla Caduta, Anastegma era un tempo usata per abbattere demoni primordiali e divinità che osavano sfidare la supremazia di Hazlia. E quando il suo potere oscuro viene rivolto a membra mortali, i risultati sono anche troppo orribili alla vista.

Ogni volta in cui un Reggimento Nemico fallisce un Tiro di Difesa contro uno Stand Personaggio con questo Potenziamento, una Ferita inflitta conta come due ai fini del Test di Morale.

Skofnung

30 punti

Hrolf Kraki, Comandante della Guardia Variaga durante il regno del Caelesor Manuele II, utilizzò quest'arma per difendere il Caelesor alla Battaglia di Oragen. Si dice che la lama avesse assorbito ferocia e barbarie dai Varangian man mano che quelli morivano, garantendogli la forza di farsi strada tra le linee nemiche da solo, dopo che tutta la sua unità era stata decimata.

Il Reggimento al quale lo Stand Personaggio è unito ottiene la Regola Speciale Linebreaker. Inoltre, lo Stand Personaggio ottiene la Regola Speciale Cleave (+1).

Calamitas, Blade of the Caelesor

20 punti

A lungo considerata la più grandiosa arma forgiata nell'Old Dominion, Calamitas fu forgiata per il Caelesor Guerriero Severiano, per sostenere la conquista delle tribù Keltonni a oriente. Secoli dopo, indegni successori la utilizzarono per finire nemici feriti e belve in combattimenti 'gladiatorii', macchiando per sempre la storia di questa un tempo fiera lama.

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

Eleutherea, Giver of Mercy

10 punti

Decimo Meridio, il gladiatore che divenne Caelesor, usò questa spada per portare la libertà a innumerevoli suoi compagni schiavi, rompendo i loro vincoli ritualmente. Ciò non gli impedì di esercitarsi con essa quotidianamente, instillando nella sua semplice forma una parte della sua abilità leggendaria.

Lo Stand Personaggio aggiunge +1 alla sua Caratteristica Mischia. Inoltre, quando lo Stand Personaggio prende parte a un'Azione di Duello, ottiene le Regole Speciali Parry, Counter-Attack e Cleave (+1).

Arcano (Arcane)

Unholy Sacrament

30 punti

Lo Stand Personaggio può selezionare i Reggimenti Alleati nella sua Warband come bersagli validi per i suoi Incantesimi con un Raggio d'Azione diverso da Self, anche se un Reggimento si dovesse trovare fuori dal Raggio d'Azione dell'Incantesimo.

Consecrated Mitre

25 punti

Lo Stand Personaggio ottiene la Regola Speciale Priest (+X), laddove X è il Tier della Riserva di Energia Corrotta.

The Reaping Crook
(Solo Hierodeacon)

10 punti

Il pastorale è sempre stato un potente simbolo della chiesa dell'Old Dominion, al punto che persino oggi la chiesa Teista e la chiesa Deista fanno frequenti allusioni al loro ruolo di pastori... Invero, questi pastorali vengono utilizzati per scopi profondamente più deprecabili... Aumenta il Raggio d'Azione dell'Evento a Estrazione Dark Shepherd a 18".

BENEDIZIONE OSCURA (DARK BLESSING)

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 Benedizioni Oscure sono Potenziamenti opzionali che conferiscono abilità aggiuntive agli Stand Personaggio della tua Armata. Come regola generale uno Stand Personaggio può selezionare **una** Benedizione Oscura 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 Benedizione Oscura può essere acquistata solo una volta, a meno che non venga specificato altrimenti. Ci sono tre categorie di Benedizioni Oscure: Tactical, Combat e Arcane.

Tattica (Tactical)

Kentarch **40 punti**

Quando la Riserva di Energia Corrotta raggiunge il Tier II, lo Stand Personaggio e tutti i Reggimenti Alleati entro 8" si considerano essere sempre sotto l'effetto della Regola Speciale Inspired.

Aura of Malice **40 punti**

Il Reggimento al quale lo Stand Personaggio è unito ottiene la Regola Speciale Dread. Questa Benedizione Oscura ha invece effetto su tutti i Reggimenti Alleati, formati da 6 o meno Stand, entro 8" quando è acquistata da una Fallen Divinity.

Eternal Discipline **30 punti**

Tutti gli Stand nel Reggimento al quale questo Stand Personaggio è unito ottengono la Regola Speciale Untouchable.

Long Lineage **15 punti**

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

Combattimento (Combat)

What we did in Life will Echo in Eternity **25 punti**

Quando uno Stand Personaggio Nemico rifiuta di partecipare a un Duello con questo Stand Personaggio, il Reggimento al quale è unito ripete tutti i tiri per i Test di Morale superati **fino alla fine del Round, oltre a subire le regolari penalità dovute al rifiuto del Duello.**

Inoltre, il Reggimento al quale questo Stand Personaggio è unito ottiene la Regola Speciale Flurry quando esegue un'Azione di Mischia contro il Reggimento in Rotta.

Gladiator **25 punti**
(Solo Xhiliarch/Strategos)

Questo Stand Personaggio ottiene le Regole Speciali Flurry, Deadly Blades e Parry.

Expose Weakness **20 punti**
Durante un’Azione di Duello, gli Stand Personaggio Nemici non possono ignorare o ridurre il numero di Colpi subiti da questo Stand Personaggio.

Implacable **20 punti**
Questo Stand Personaggio ottiene la seguente Azione:

Break Their Lines (Azione in Combattimento):

Tutti gli Stand nel Reggimento al quale questo Stand Personaggio è unito ottengono la Regola Speciale Linebreaker fino alla fine del Round.

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)

Unholy Mastery **40 punti**
Quando questo Stand Personaggio esegue un’Azione di Lancio Incantesimi, e l’Incantesimo è lanciato con 4 o più successi, lo Stand Personaggio può eseguire gratuitamente un’ulteriore Azione di Lancio Incantesimi, dopo aver risolto il primo Incantesimo. Lo Stand Personaggio non può eseguire lo stesso Incantesimo più di una volta durante il Round corrente. Questo effetto può essere attivato solo una volta per Attivazione, a prescindere dal numero di Azioni di Lancio Incantesimi potrebbe eseguire questo Stand Personaggio nel corso di un’Attivazione.

Schemophore **35 punti**
Questo Stand Personaggio ottiene l’Evento a Estrazione Dark Shepherd.

Viaticum **20 punti**
(Solo Hierodeacon)
Quando uno Stand Personaggio Hierodeacon rimuove un Reggimento Alleato a seguito dell’Abilità Dark Shepherd, ottiene 1 Segnalino Potere aggiuntivo. Un Reggimento si considera essere stato distrutto dall’Abilità Dark Shepherd se tutti gli Stand vengono rimossi dal gioco o il Reggimento diventa Disperso a seguito delle Ferite inflitte.

Devoted to Hazlia **15 punti**
Questo Stand Personaggio può ripetere i risultati naturali di “6” quando esegue un’Azione di Lancio Incantesimi.

INCANTESIMI (SPELLS)

Alcuni Stand Personaggio possono acquistare Incantesimi dalla lista seguente:

HIERODEACON

Nome	Raggio	Difficoltà di Lancio	Effetto
Dark Supplication	Self	2	Assegna 1 Segnalino Potere o nella Riserva di Energia Corrotta o in quella del Pantheon Decaduto.
Blackflame Coruscation	12"	3 (Progressione)	Infligge al Reggimento Nemico bersaglio un Colpo per ogni successo. Inoltre, infligge +X Colpi aggiuntivi, dove X è pari all'attuale Tier della Riserva di Energia Corrotta.
Benediction of the Black Sun	12"	3	Il Reggimento di Bruti Alleato bersaglio ottiene la Regola Speciale Blessed fino alla fine del Round.
Undying Devotion	12"	3	Scegli come bersaglio un Reggimento di Cultists o di Hashashin. Fino alla fine del Round, ogni volta in cui uno Stand di quel Reggimento viene distrutto, aggiungi 1 Segnalino Potere a una Riserva di tua scelta.

ARCHIMANDRITE

Nome	Raggio	Difficoltà di Lancio	Effetto
Unholy Baptism	12"	3 (Progressione)	Infligge al Reggimento Nemico bersaglio un Colpo per ogni successo. Questi Colpi hanno la Regola Speciale Armor Piercing (1).
Blasphemous Power	12"	3 (Progressione)	Il Reggimento Alleato bersaglio è considerato sotto l'effetto di un Tier di Rin vigorimento maggiore rispetto a quello attuale. Questo Incantesimo può attivare gli effetti del Tier IV di Energia Corrotta su un Reggimento solo se il Warlord dell'Armata è uno Strategos o uno Xhiliarch. Se il Reggimento è già sotto gli effetti del Tier di Rin vigorimento più alto a cui può accedere, allora il Reggimento ottiene le Regole Speciali Flurry e Decay (2).
Hazlia's Touch	12"	3	Il Reggimento Alleato bersaglio Guarisce 1+X Ferite, dove X è pari al Tier corrente della Riserva di Energia Corrotta.
Immolation	8"	3 (Progressione)	Il Reggimento Alleato bersaglio ottiene la Regola Speciale Aura of Death (+X), dove X è il Tier corrente della Riserva di Energia Corrotta. Qualsiasi Reggimento bersaglio

			sotto l'effetto di questo Incantesimo deve sottostare al limite massimo di Aura of Death (5).
--	--	--	---

KHERES

Nome	Raggio	Difficoltà di Lancio	Effetto
Insanity	10"	3	Infligge due Colpi per ogni successo contro il Reggimento Nemico bersaglio. Il Reggimento Nemico bersaglio esegue i Tiri di Difesa utilizzando la Caratteristica di Risoluzione più bassa e non modificata, invece di usare la Caratteristica di Difesa. Le Ferite inflitte da questo Incantesimo non provocano un Test di Morale. Per ogni risultato naturale di "6" sul tiro di Risoluzione il Reggimento subisce una quantità di Ferite aggiuntive uguale al Tier della Riserva di Energia Corrotta.
Drain Will	12"	3 (Progressione)	Se l'Incantatore ottiene tra i 2 e i 4 successi, riduci la Caratteristica Difesa del Reggimento Nemico bersaglio di -1 fino alla fine del Round. Inoltre, se l'Incantatore ottiene 4 o più successi, il Reggimento Nemico bersaglio subisce anche un Colpo aggiuntivo dalla Regola Speciale Aura of Death (X) fino alla fine del Round.

MOROI

Nome	Raggio	Difficoltà di Lancio	Effetto
Translocation	Self	3 (Progressione)	Questo Reggimento esegue subito un' Azione di Marcia gratuita da 8", ignorando qualsiasi Reggimento, Stand Personaggio e/o Terreno frapposto. Il Reggimento deve essere posizionato in una posizione valida alla fine di questo movimento affinché non sia sovrapposto con Stand di altri Reggimenti. Questo effetto può essere usato anche se il Reggimento si trova In Combattimento con Reggimenti Nemici. Mentre esegue questo movimento, il Reggimento può muoversi lateralmente o all'indietro senza dover dimezzare la propria Caratteristica di Marcia.
Immolation	Self	3 (Progressione)	Questo Reggimento ottiene la Regola Speciale Aura of Death (+X), dove X è pari alla metà, arrotondando per eccesso, dei successi ottenuti. Qualsiasi Reggimento bersaglio sotto l'effetto di questo Incantesimo deve sottostare al limite massimo di Aura of Death (5).

Reggimenti

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

Cultists

90 Punti

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

Regole speciali: Barrage (3) [12", Liquid Anathema], Lethal Demise, Oblivious

Evento a Estrazione: Nessuno

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

Modelli per Stand: 4

Stand Aggiuntivi: 30 punti

Liquid Anathema (Regola Speciale): Quando un Reggimento Nemico subisce Colpi da un'Azione di Raffica eseguita da questo Reggimento, aggiungi 2 al totale di colpi subito dalla Regola Speciale Aura of Death (X) fino alla fine dell'Attivazione successiva di quel Reggimento.

Opzioni:

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

Hashashin

180 Punti

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Hashashin	Fanteria	Leggera	6	1	2	7	4	3	1	2

Regole speciali: Cleave (1), Vanguard

Evento a Estrazione: Nessuno

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

Modelli per Stand: 4

Stand Aggiuntivi: 60 punti

Opzioni:

Modelli di Comando e Ufficiali: Questo Reggimento può avere al massimo un Ufficiale.
Master Hashashin 20 punti
Apostate 15 punti

Kheres

160 Punti

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

Regole speciali: Animate Vessel, Barrage (3) [12", Sureshot], Devout, Priest (1) per Stand (fino a un massimo di Priest (12)), **Loose Formation**

Evento a Estrazione: Nessuno

Numero di Stand: 3

Modelli per Stand: 4

Stand Aggiuntivi: 50 punti

Memories of Old: Priest (+1) per Stand (fino a un massimo di Priest (12))

Opzioni:

A questo Reggimento non può unirsi uno Stand Personaggio.

Durante la propria Attivazione, questo Reggimento può eseguire un'Azione di Lancio Incantesimi usando uno Stand come se fosse uno Stand Personaggio.

Incantesimi: Un Reggimento di Kheres conosce tutti i seguenti Incantesimi senza dover spendere ulteriori punti.

Insanity

Drain Will

Moroi

180 Punti

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

Regole speciali: Animate Vessel, Aura of Death (3), Fluid Formation

Evento a Estrazione: Nessuno

Numero di Stand: 3

Modelli per Stand: 4

Stand Aggiuntivi: 60 punti

Memories of Old: Cleave (1) e Priest (+1) per Stand

Opzioni:

A questo Reggimento non può unirsi uno Stand Personaggio.

Durante la propria Attivazione, questo Reggimento può eseguire un’Azione di Lancio Incantesimi usando uno Stand come se fosse uno Stand Personaggio.

Incantesimi: Un Reggimento di Moroi conosce tutti i seguenti Incantesimi senza dover spendere ulteriori punti.

Immolation

Translocation

Legionnaires

100 Punti

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

Regole speciali: Animate Vessel, Shield, Support (2)

Evento a Estrazione: Nessuno

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

Modelli per Stand: 4

Stand Aggiuntivi: 40 punti

Forced March: Lo Standard Bearer di questo Reggimento incrementa di +2” la seconda Azione di Marcia invece del normale +1”.

Memories of Old: Lo Stand di Comando di questo Reggimento è considerato valere +2 Stand ai fini della Conquista delle Zone Obiettivo fino alla fine del Round.

Opzioni:

Modelli di Comando e Ufficiali:

Standard Bearer **Gratuito**

Un Reggimento di Legionnaires può avere al massimo un Ufficiale:

Dark Cenotaph **20 punti**

Profane Reliquary **25 punti**

Acolyte **20 punti**

Optio **15 punti**

Praetorian Guard

160 Punti

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Praetorian Guard	Fanteria	Media	5	0	2	5	5	-	2	1

Regole speciali: Animate Vessel, Shield

Evento a Estrazione: Nessuno

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

Modelli per Stand: 4

Stand Aggiuntivi: 45 punti

Memories of Old: Evento a Estrazione Bastion (+1)

Opzioni:

Modelli di Comando e Ufficiali:

Standard Bearer 10 punti

Icon Bearer 10 punti

Un Reggimento di Praetorian Guard può avere al massimo un Ufficiale:

Dark Cenotaph 25 punti

Profane Reliquary 25 punti

Athanatoi

160 Punti

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

Regole speciali: Animate Vessel, Bodyguards, Flurry

Evento a Estrazione: Nessuno

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

Modelli per Stand: 4

Stand Aggiuntivi: 45 punti

Memories of Old: Regola Speciale **Parry**

Opzioni:

Modelli di Comando e Ufficiali:

Standard Bearer 5 punti

Un Reggimento di Athanatoi può avere al massimo un Ufficiale:

Dark Cenotaph (uno per Armata) 25 punti

Princeps 25 punti

Varangian Guard

200 Punti

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Varangian Guard	Fanteria	Pesante	5	0	3	4	5	-	3	1

Regole speciali: Animate Vessel, Cleave (2), Hardened (1)

Evento a Estrazione: Nessuno

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

Modelli per Stand: 4

Stand Aggiuntivi: 55 punti

Memories of Old: Regole Speciali Cleave (+1) e Linebreaker.

Opzioni:

Modelli di Comando e Ufficiali:

Standard Bearer 10 punti

Un Reggimento di Varangian Guard può avere al massimo un Ufficiale:

Princeps 30 punti

Dark Cenotaph (uno per Armata) 25 punti

Karyatids

200 Punti

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

Regole speciali: Animate Vessel, Barrage (3) [20", Armor Piercing (2)]

Evento a Estrazione: Nessuno

Numero di Stand: 3

Modelli per Stand: 1

Stand Aggiuntivi: 65 punti

Memories of Old: Regole Speciali Barrage (+1) e Fluid Formation

Bone Golems

210 Punti

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Bone Golems	Bruto	Pesante	6	0	2	4	6	-	3	0

Regole speciali: Animate Vessel, Aura of Death (3), Cleave (2), Hardened (1), Impact (2), Relentless Blows, Unstoppable

Evento a Estrazione: Nessuno

Numero di Stand: 3

Modelli per Stand: 1

Stand Aggiuntivi: 65 punti

Memories of Old: Regola Speciale Aura of Death (+1)

Kanephors

210 Punti

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Kanephors	Bruto	Pesante	6	0	3	5	5	-	3	2

Regole speciali: Animate Vessel, Blessed, Cleave (1), Hardened (1), Impact (2)

Evento a Estrazione: Nessuno

Numero di Stand: 3

Modelli per Stand: 1

Stand Aggiuntivi: 70 punti

Memories of Old: Regola Speciale Flawless Strikes

Buccephaloi

220 Punti

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Buccephaloi	Bruto	Pesante	6	0	3	4	6	-	3	2

Regole speciali: Animate Vessel, Brutal Impact (1), Cleave (3), Impact (2), Unstoppable

Evento a Estrazione: Nessuno

Numero di Stand: 3

Modelli per Stand: 1

Stand Aggiuntivi: 75 punti

Memories of Old: Brutal Impact (+1)

Centaur Prodromoi

150 Punti

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Centaur Prodromoi	Cavalleria	Leggera	8	0	2	4	4	-	2	1

Regole speciali: Animate Vessel, Cleave (1), Shield

Evento a Estrazione: Nessuno

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

Modelli per Stand: 1

Stand Aggiuntivi: 50 punti

Memories of Old: Regole Speciali Brutal Impact (1) e Impact (+2).

Centaur Kerykes

180 Punti

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Centaur Kerykes	Cavalleria	Media	8	2	2	4	4	-	3	1

Regole speciali: Animate Vessel, Barrage (3) [16", Armor Piercing (1), Deadly Shot]

Evento a Estrazione: Nessuno

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

Modelli per Stand: 1

Stand Aggiuntivi: 60 punti

Memories of Old: Regola Speciale Sureshot

Kataphraktoi

200 Punti

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

Regole speciali: Animate Vessel, Brutal Impact (2), Impact (3), Shield

Evento a Estrazione: Nessuno

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

Modelli per Stand: 1

Stand Aggiuntivi: 65 punti

Memories of Old: Regole Speciali Impact (+1) e Shock.

Opzioni:

Modelli di Comando e Ufficiali:

Standard Bearer 10 punti

Un Reggimento di Kataphraktoi può avere al massimo un Ufficiale:

Hetairos 20 punti

Profane Sepulcher

270 Punti

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Profane Sepulcher	Mostro	Media	5	0	2	8	36	-	3	2

Regole speciali: Animate Vessel, Devout, Unhallowed Ground

Evento a Estrazione: Exhortation of Eternal Faith

Numero di Stand: 1

Modelli per Stand: 1

Exhortation of Eternal Faith: Quando esegui questo Evento a Estrazione, scegli uno dei seguenti effetti:

- Questo Reggimento subisce 6 Ferite, che non provocano Test di Morale. Questo Reggimento aggiunge +4 alla sua Caratteristica di Attacchi e ottiene le Regole Speciali Inspired e Cleave (+1).
- Questo Reggimento subisce 6 Ferite, che non provocano Test di Morale. Scegli come bersaglio un Reggimento Alleato entro 8" e consideralo sotto gli effetti del Tier III della Riserva di Energia Corrotta fino alla fine del Round.
- Questo Reggimento subisce 4 Ferite, che non provocano Test di Morale. Tutti gli Stand di Comando Alleati entro 12" aggiungono +2 alla loro Caratteristica Attacchi fino alla fine del Round.
- Questo Reggimento subisce X Ferite (fino a un massimo di 12), che non provocano Test di Morale. Scegli come bersaglio un Reggimento Nemico entro 10" e infliggi ad esso X Colpi laddove X equivale al numero di Ferite subite a seguito di questo Evento a Estrazione durante il Round in corso. Questi Colpi hanno la Regola Speciale Armor Piercing (1), si considerano colpire dal Fianco del Reggimento bersaglio e non provocano Test di Morale.

Per poter subire Ferite a seguito di un Evento a Estrazione, questo Reggimento deve avere a disposizione il completo ammontare di Ferite da subire specificato dall'abilità selezionata. Se al Reggimento non rimangono Ferite sufficienti allora l'abilità non può produrre i propri effetti. Subire Ferite a seguito di questo Evento a Estrazione può portare alla distruzione di questo Reggimento.

Unhallowed Ground: Questo Reggimento non può essere Guarito e conta di Taglia (2) indipendentemente dal suo Tipo. Inoltre, questo Reggimento è considerato valere come cinque Stand ai fini del Reclamare una Zona Obiettivo.

La tua Armata non può includere più di un Profane Sepulcher.

MODELLI DI COMANDO E UFFICIALI

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.

Modelli di Comando

Acolyte

Questo Reggimento è da considerarsi sempre nel Raggio d'Azione di un Incantesimo lanciato da uno Stand Alleato con la Regola Speciale Priest (X), escludendo gli Incantesimi con Raggio d'Azione "Self".

Apostate

Il Reggimento ottiene la Regola Speciale Flank. **Inoltre, quando lo Stand di Comando di questo Reggimento viene distrutto, il giocatore ottiene 1 Segnalino Potere.**

Dark Cenotaph

Alla fine della Fase di Vittoria del Round, aggiungi 1 Segnalino Potere a una Riserva di tua scelta se questo Reggimento è a contatto con una Zona Obiettivo che stai Conquistando.

Hetairos

Questo Reggimento ottiene la Regola Speciale Overrun.

Icon Bearer

Uno Stand di Comando con questo Ufficiale deve essere sempre l'ultimo Stand rimosso come perdita. Quando questo Ufficiale viene rimosso, ottieni un Segnalino Potere aggiuntivo.

Master Hashashin

Questo Reggimento ottiene la Regola Speciale Deadly Blades.

Optio

Questo Reggimento ottiene la Regola Speciale Vanguard.

Princeps

Questo Reggimento, inclusi gli Stand Personaggio uniti ad esso, si considera essere sempre sotto l'effetto della Regola Speciale Inspired.

Profane Reliquary

Questo Reggimento, inclusi gli Stand Personaggio uniti ad esso, ottiene la Regola Speciale Aura of Death (+2).

LE REGOLE IN BREVE!

Hai appena iniziato e sei pieno di domande? Ecco una breve panoramica di come funzionano le regole di Old Dominion! 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?

Anche se il vecchio adagio recitava qualcosa di diverso, stavolta è il caso di dirlo... ciò che ti uccide ti rende più forte!

Le forze dell'Old Dominion sono costituite da involucri animati - rianimati e infusi con l'essenza della divinità da loro venerata in vita. Quando un involucro viene distrutto, l'essenza che rilascia è attratta naturalmente dal punto nelle vicinanze in cui se ne sta ammassando di più. Ciò significa che, quando nell'armata ci sono altri involucri animati, saranno questi ad assorbire tale essenza.

Questa dinamica è contenuta nella Regola Speciale Animate Vessel. Ogni volta in cui uno Stand viene distrutto, rilascia un certo ammontare di Segnalini Potere.

Man mano che i Segnalini Potere si accumulano nella Riserva di Energia Corrotta cresce il Tier e aumenta di conseguenza la forza della tua Armata. In alternativa, puoi sfruttare la potenza di una Fallen Divinity, che funziona allo stesso modo, ma utilizza una riserva diversa. Con il crescere di tale riserva, la Fallen Divinity diventa sempre più mostruosa - fino al punto di poter quasi essere inarrestabile.

COSA TENERE A MENTE

Quando giochi Old Dominion, assicurati sempre di:

- Spingere il tuo avversario a distruggere il maggior numero dei tuoi Reggimenti sacrificabili. I Legionnaires sono perfetti per questo scopo, in quanto attirano l'attenzione dei nemici e ti permettono di aumentare il potere della tua armata, man mano che vengono spazzati via.
- Fare attenzione agli avversari che punteranno a eliminare i tuoi Reggimenti migliori, prima che il loro potenziamento sia completato. Non scagliare subito quei Reggimenti addosso al nemico, perché perderli potrebbe avere un peso non indifferente sull'efficacia generale dell'armata che stai giocando.
- Essere cauto quando schieri una Fallen Divinity! Sebbene sia incredibilmente potente in Tier III, rimane un singolo Reggimento Mostro, in grado di occupare con sicurezza solo una Zona Obiettivo.
- Evitare il cieco sacrificio dei tuoi Reggimenti solo per potenziare la Fallen Divinity, perché rischi poi di non avere Reggimenti a sufficienza per controllare diverse Zone Obiettivo.

LE SAI QUASI TUTTE

I nomi che finiscono in "-oi" hanno in realtà un suono unico riferito al plurale in Greco. "Oi" si pronuncia esattamente "I" in Greco. Athanatoi quindi si pronuncia semplicemente Athanati.

Parlando di Athanatoi, il termine è formato da due elementi. "A" (mancanza di) + "thanatos" (morte) si traduce sostanzialmente in Immortali!



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.

