

CONQUEST

THE LAST ARGUMENT OF KINGS



W'ADRHÛN 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

This Army follows the additional Faction Specific Rules seen below:

INNI AL VALOROSO (HYMNS OF THE BRAVE)

Quando uno Stand Personaggio in questa Armata distrugge uno Stand Personaggio Nemico come risultato di un'Azione di Duello, il Reggimento a cui lo Stand Personaggio Alleato è unito guadagna la Regola Speciale Fanatic fino alla fine del Round.

CANTI DI GUERRA (WAR CHANT)

Uni dei tratti distintivi dei W'adrhun sono i loro Canti di Guerra. Quando crei la tua Armata, ogni Warband (incluso ogni Stand Personaggio) deve scegliere tra il Culto della Carestia (Famine), della Morte (Death) o della Guerra (War). Lo Stand Personaggio e tutti i Reggimenti della sua Warband devono scegliere lo stesso Culto, a meno che una Regola Speciale non dica altrimenti.

Oggetti, Maestrie o altre regole possono in seguito cambiare il Culto di un Personaggio o di un Reggimento in Conquista (Conquest) o in un altro Culto, tuttavia, la scelta iniziale verrà mantenuta per tutto il resto della Warband.

Sequenza di Canti (Chant in Sequence)

All'inizio della battaglia, indica un'area visibile fuori dal campo dove posizionerai i Segnalini Canto. Sull'area designata si svolge ora la tua Sequenza. Quando estrai una Carta Comando appartenente ad un Reggimento o uno Stand Personaggio che inizia il turno sul campo di battaglia, se quel Reggimento o Stand Personaggio segue un Culto, piazza un Segnalino Canto corrispondente al suo Culto nella Sequenza.

Se ci sono uno o più Segnalini Canto nella Sequenza, un Reggimento può "Intonare il Canto di Battaglia". Uno Stand Personaggio non può "Intonare il Canto di Battaglia", ma viene influenzato dagli effetti che ottiene il Reggimento a cui è unito. A meno che non venga specificato altrimenti, quando un Reggimento mette il terzo Segnalino Canto nella Sequenza, quel Reggimento deve immediatamente Intonare il Canto di Battaglia.

"Sequenza di Canti" e Intonare il Canto di Battaglia hanno effetto immediatamente durante lo step di Pesca delle Carte Comando della Fase di Azione, dopo aver pescato le Carte Comando ma prima di aver risolto qualunque Effetto a Estrazione. Se hai raggiunto 3 Segnalini Canto e ti viene detto di piazzarne un altro (di solito perché il terzo Segnalino Canto viene piazzato da uno Stand Personaggio), piazza un Segnalino Canto relativo al Culto del Reggimento o Stand Personaggio attualmente attivo, e poi scarta uno dei Segnalini Canto piazzati in precedenza.

Non puoi mai scartare più di 3 Segnalini Canto quando Intoni il Canto di Battaglia.

Intonare il Canto di Battaglia (Chant the Battlecry)

Segui questi passaggi per Intonare il Canto di Battaglia:

1. Scambia un Segnalino Conquista nella Sequenza per un Segnalino Carestia, Morte o Guerra. Ripeti questo passaggio finché non rimangono più Segnalini Conquista nella Sequenza.
2. Scegli uno dei seguenti:
 - a. Intona il Canto di Battaglia di uno dei Culti scartando fino a 3 Segnalini Canto del Culto scelto. Il Tier di benefici che ottieni dipende dal numero di Segnalini scartati.
 - b. Intona il Canto di Battaglia per il Culto della Conquista. Per farlo, scarta Segnalini Canto di almeno 2 Culti differenti (fino ad un massimo di 3 Segnalini). Il livello di benefici che ottieni dipende dal numero di Segnalini scartati.
3. Infine, scarta tutti i Segnalini Canto inutilizzati dalla Sequenza.

Il beneficio dei Tier di ogni Culto è cumulativo e dura fino alla fine del Round a meno che non specificato altrimenti. Ottieni i benefici anche dei Tier inferiori a quello che attivi quando Intoni il Canto di Battaglia.

Segnalini Canto Richiesti	Canto di Battaglia			
	Famine	Death	War	Conquest
Tier 1 (2 Segnalini)	Questo Reggimento ottiene +2" di distanza di Carica e la Regola Speciale Shock.	Questo Reggimento ottiene +1 alla propria Caratteristica di Mischia.	Questo Reggimento perde immediatamente lo status "In Rotta". In aggiunta, ottiene +1 alla propria Caratteristica di Difesa fino alla fine del Round.	Questo Reggimento ottiene +3 alla sua Caratteristica di Marcia quando compie la prima Azione di Marcia durante la sua Attivazione.
Tier 2 (3 Segnalini)	Questo Reggimento ottiene la Regola Speciale Relentless Blow.	Questo Reggimento ottiene la Regola Speciale Flawless Strikes.	Questo Reggimento ottiene +1 alla propria Caratteristica di Risoluzione e la Regola Speciale Cleave (1).	Questo Reggimento ottiene +2 alla propria Caratteristica di Evasione (fino ad un massimo di 3).
Tier 3 (3 Segnalini e la Regola Speciale Fanatic)	Questo Reggimento ottiene le Regole Speciali Impact (+2) e Glorious Charge.	Questo Reggimento ottiene le Regole Speciali Untouchable e Deadly Blades.	Questo Reggimento ottiene le Regole Speciali Blessed e Counter-Attack.	Questo Reggimento può effettuare una terza Azione (con le normali restrizioni), durante la propria Attivazione.

Esempio:

La Sequenza ha già 1 Segnalino Carestia, 1 Segnalino Morte e uno Segnalino Guerra. Un Reggimento Conquista è il prossimo Reggimento ad essere attivato. Dal momento che è stato raggiunto il numero massimo di Segnalini, un Segnalino Conquista verrà messo nella Sequenza, e il giocatore sceglie di Scartare il Segnalino Morte per continuare ad averne 3 nella Sequenza. Poi, visto che ci sono 3 Segnalini nella Sequenza e il Reggimento è stato attivato, questo deve Intonare il Canto di Battaglia. Il Reggimento sostituisce il Segnalino di Canto Conquista con un Segnalino di Canto Carestia e sceglie un bonus dalla tabella. Dal momento che la Sequenza ha 2 Segnalini Canto Carestia e 1 Segnalino Canto Guerra, può scegliere il bonus Carestia di Tier 1, che corrisponde al numero di Segnalini di Canto Carestia nella Sequenza. Il giocatore scarta i due Segnalini Canto Carestia per Intonare il Canto di Battaglia e poi scarta il rimanente Segnalino Canto Guerra dalla Sequenza.

ABILITÀ DI SUPREMAZIA (SUPREMACY ABILITIES)

Ogni tipo di Personaggio dispone di una specifica Supremacy Ability se viene selezionato come Warlord.

MATRIARCH QUEEN

The Matriarch Walks: Lo Stand Personaggio ottiene il seguente Evento a Estradizione e può risolvere due diversi Eventi a Estrazione per Attivazione. Questa Abilità di Supremazia è considerata sempre attiva.

The Matriarch Walks: Il Reggimento di Fanteria bersaglio entro 8" da questo Stand Personaggio (o Stand Mostro in caso di Apex Master), ottiene la Regola Speciale Fanatic fino alla fine del Round.

CHIEFTAIN

Shock Assault: Shock Assault: Fintanto che questo Stand Personaggio è sul campo di battaglia, tutti i Reggimenti Alleati di Fanteria e Mostro ottengono la Regola Speciale Shock. Questa Abilità di Supremazia è considerata sempre attiva.

THUNDER CHIEFTAIN

Thunderous Assault: Fintanto che questo Stand Personaggio è sul campo di battaglia, tutti i Reggimenti Alleati di Cavalleria e Bruti ottengono la Regola Speciale Shock. Questa Abilità di Supremazia è considerata sempre attiva.

PREDATOR/MOUNTED PREDATOR

Thrill of the Kill: Tutti i Reggimenti Alleati possono ripetere i Tiri di Carica falliti in questo Round. Inoltre, tutti i Reggimenti Leggeri Alleati ottengono +3" alla loro Distanza di Carica, tutti i Reggimenti Medi alleati ottengono +1" alla loro Distanza di Carica e tutti i Reggimenti Pesanti Alleati ottengono la Regola Speciale Impact (+1).

SCION OF CONQUEST

Vision of Conquest: Fino alla fine del Round, ogni volta che pescheresti una Carta Comando dal tuo Mazzo Comando, invece cerca una Carta Comando a tua scelta dal tuo Mazzo Comando e giocala. Inoltre, fino alla fine del Round, tutti i Reggimenti che aggiungono un Segnalino Canto alla Sequenza aggiungono invece un Segnalino Canto Conquista.

Personaggi

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

Matriarch Queen

100 Punti

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Matriarch Queen	Fanteria	-	6	2	3	5	5	4	3	0

Regole Speciali: Cleave (1), Inspiring Presence

Evento a Estrazione: To the Last Breath

Numero di Stand: 1

Modelli per Stand: 1

Opzioni:

Artefatti: Può acquistare un singolo Artefatto al costo in punti indicato.

Teachings of Conquest: Gli Stand Personaggio di Fanteria possono scegliere fino a due dei seguenti Teachings of Conquest al costo in punti indicato, ottenendo così le Regole Speciali elencate.

Stoic (10pt): Il Reggimento al quale questo Stand Personaggio è unito ottiene la Regola Speciale Indomitable.

Voices of Conquest (20pt): Questo Stand Personaggio e il Reggimento al quale è unito si considerano aver scelto il Culto della Conquista.

Warband:

Essenziale: Blooded
Warbred
Braves
Hunters

Raro: Apex Predator
Drum Beast
Raptor Riders
Quatl
Tontorr

Maestrie: Teachings of Conquest, Combat

Chieftain

100 Punti

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

Regole Speciali: Cleave (2)

Evento a Estrazione: Nessuno

Numero di Stand: 1

Modelli per Stand: 1

Opzioni:

Artefatti: Può acquistare un singolo Artefatto al costo in punti indicato.

Teachings of Conquest: Gli Stand Personaggio di Fanteria possono scegliere fino a due dei seguenti Teachings of Conquest al costo in punti indicato, ottenendo così le Regole Speciali elencate.

Stoic (10pt): Il Reggimento al quale questo Stand Personaggio è unito ottiene la Regola Speciale Indomitable.

Voices of Conquest (20pt): Questo Stand Personaggio e il Reggimento al quale è unito si considerano aver scelto il Culto della Conquista.

Way of War: Può scegliere una delle seguenti abilità senza dover spendere ulteriori punti:

1) Rapid Displacement: Il Reggimento a cui questo Stand Personaggio è unito ottiene l'Evento a Estrazione Double Time.

2) Violence of Action: Il Reggimento a cui questo Stand Personaggio è unito ottiene la Regola Speciale Flurry.

Tribe's Pride: I Reggimenti di Veterans in questa Warband e gli Stand Personaggio uniti ad essi ottengono la Regola Speciale Flurry.

Warband:

Essenziale: Braves
Blooded
Veterans

Raro: Tontorr
Quatl
Raptor Riders
Thunder Riders
Warbred

Maestrie: Teachings of Conquest, Combat

Thunder Chieftain

160 punti

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Thunder Chieftain	Cavalleria	-	6	1	3	5	6	3	3	0

Regole Speciali: Brutal Impact(2), Cleave (2), Impact (4), Linebreaker, Trample (2)

Evento a Estrazione: Nessuno

Numero di Stand: 1

Modelli per Stand: 1

Ride the Lightning: I Reggimenti di Thunder Rider in questa Warband ottengono la Regola Speciale Flank.

Opzioni:

Artefatti: Può acquistare un singolo Artefatto al costo in punti indicato.

Way of War: Può scegliere una delle seguenti abilità senza dover spendere ulteriori punti:
1) Rapid Displacement: Il Reggimento a cui questo Stand Personaggio è unito ottiene l'Evento a Estrazione Double Time.

2) Violence of Action: Il Reggimento a cui questo Stand Personaggio è unito ottiene la Regola Speciale Flurry.

Warband:

Questa Warband non può contenere più di 2 Reggimenti di Thunder Riders.

Essenziale:
Braves
Blooded
Thunder Riders
Veterans

Raro:
Tontorr
Quatl
Raptor Riders

Maestrie: *Teachings of Conquest, Combat*

Predator

100 punti

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

Regole Speciali: Barrage (3) [18", Armor Piercing (1), Deadly Shot], Fiend Hunter, Forward Force

Evento a Estrazione: Nessuno

Numero di Stand: 1

Modelli per Stand: 1

Opzioni:

Artefatti: Può acquistare un singolo Artefatto al costo in punti indicato.

Teachings of Conquest: Gli Stand Personaggio di Fanteria possono scegliere fino a due dei seguenti Teachings of Conquest al costo in punti indicato, ottenendo così le Regole Speciali elencate.

Stoic (10pt): Il Reggimento al quale questo Stand Personaggio è unito ottiene la Regola Speciale Indomitable.

Voices of Conquest (20pt): Questo Stand Personaggio e il Reggimento al quale è unito si considerano aver scelto il Culto della Conquista.

Way of the Hunt: Può scegliere una delle seguenti abilità senza dover spendere ulteriori punti:

1) Animalistic Focus: Il Reggimento a cui questo Stand Personaggio è unito ottiene la Regola Speciale Sureshot.

2) Ceaseless Hunt: Il Reggimento a cui questo Stand Personaggio è unito ottiene l'Evento a Estrazione Fire and Advance.

Warband:

Essenziale:

- Braves
- Blooded
- Hunters
- Hunting Pack
- Raptor Riders

Raro:

- Apex Predator
- Slingers
- Tontorr
- Quatl

Maestrie: Teachings of Conquest, Combat

Mounted Predator

110 punti

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Mounted Predator	Cavalleria	-	8	3	3	5	6	3	2	1

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

Evento a Estrazione: Nessuno

Numero di Stand: 1

Modelli per Stand: 1

Opzioni:

Artefatti: Può acquistare un singolo Artefatto al costo in punti indicato.

Way of the Hunt: Può scegliere uno dei seguenti Eventi a Estrazione come Way of the Hunt:

1) Animalistic Focus: Il Reggimento a cui questo Stand Personaggio è unito ottiene la Regola Speciale Sureshot.

2) Ceaseless Hunt: Il Reggimento a cui questo Stand Personaggio è unito ottiene l'Evento a Estrazione Fire and Advance.

Warband:

Essenziale:

- Braves*
- Hunters*
- Hunting Pack*
- Raptor Riders*

Raro:

- Apex Predator*
- Slingers*
- Quatl*
- Tontorr*

Maestrie: *Teachings of Conquest, Combat*

Scion of Conquest

110 Punti

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Scion of Conquest	Fanteria	Media	6	1	3	5	5	4	2	2

Regole Speciali: Cleave (2), Priest (5)

Evento a Estrazione: Nessuno

Numero di Stand: 1

Modelli per Stand: 1

Opzioni:

Artefatti: Può acquistare un singolo Artefatto al costo in punti indicato.

Teachings of Conquest: Gli Stand Personaggio di Fanteria possono scegliere fino a due dei seguenti Teachings of Conquest al costo in punti indicato, ottenendo così le Regole Speciali elencate.

Stoic (10pt): Il Reggimento al quale questo Stand Personaggio è unito ottiene la Regola Speciale Indomitable.

Voices of Conquest (20pt): Questo Stand Personaggio e il Reggimento al quale è unito si considerano aver scelto il Culto della Conquista.

Culto: Uno Scion of Conquest appartiene al Culto della Conquista.

Uno Scion of Conquest conosce tutti i seguenti Incantesimi senza dover spendere ulteriori punti.

Crescendo

Dissonance

Cacophony

Discordance

Resonance

Warband:

Essenziale:

Blooded

Braves

Chosen of Conquest

Raro:

Chosen of Famine

Chosen of Death

Chosen of War

Drum Beast

Maestrie:

Teachings of Conquest, Combat, 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 W'adrhûn:

- solo gli Stand Personaggio di Fanteria possono acquistare un Potenzamento per Personaggi di tipo Banner. Un Personaggio con un Banner non può unirsi a un Reggimento Mostro.
- 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.

ARTEFATTI (ARTEFACTS)

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

Stendardi (Banners)

Roar of the Tribe

45 punti

Ogni tribù ha il proprio Canto di Battaglia, tramandato e preservato dalle Voci, Cantori dotati provenienti da ogni ambito della vita tribale. La perfezione con cui le Voci combinano le proprie parti formando un unico Canto di Battaglia è una testimonianza della profonda cultura W'adrhûn. Una volta per battaglia, quando il Reggimento a cui questo Stand Personaggio è unito piazza un Segnalino Canto nella Sequenza, questo Reggimento può immediatamente Intonare il Canto di Battaglia, scartando solamente 1 Segnalino Canto, ottenendo i benefici di qualunque Tier di quel Canto.

Death's Gaze

40 punti

(Solo Stand Personaggio di Fanteria)

Forgiate dai più zelanti tra gli adepti dei Culti della Morte, queste sono ben più di una serie di accette da lancio di pietra dai manici in osso decorato. Sono una benedizione che il Culto della Morte garantisce ai propri guerrieri la cui idea della guerra non è solamente un desiderio di vittoria, ma di annientamento del nemico prima che questo abbia la minima possibilità di fuggire.

Il Reggimento a cui questo Stand Personaggio è unito ottiene la Regola Speciale Impact (2). Fintanto che questo Reggimento è composto da 4 o più Stand, ottiene anche la Regola Speciale Glorious Charge.

Scars of Endekar

40 punti

Edenkar della tribù dell'Albero delle Lance fu il primo a perfezionare l'arte delle Cicatrici Rituali. Si dice che quando gli chiesero perché marchiasse in questo modo la propria pelle, la sua risposta fu semplice: "Non voglio che si pensi che sono un codardo solo perché nessun avversario è riuscito a lasciarmi delle cicatrici."

Il Reggimento a cui questo Stand Personaggio è unito ottiene +1 alla propria Caratteristica di Evasione (fino ad un massimo di 3).

The Blood Horn

30 punti

Aitta della tribù delle Carcasse Sanguinarie era conosciuta per molte imprese, ma soprattutto per la sua implacabile ferocia in combattimento. Forgiato da una delle Zanne di Ulla, la sua leggendaria cavalcatura, il suono del Corno di Sangue risuona con i Canti di Guerra, instillando nei guerrieri una forza sovrumana. I Reggimenti Alleati entro 8" da questo Stand Personaggio possono ripetere i Tiri di Carica falliti.

Armature (Armors)

Beads of Death

25 punti

"Come il Vento, come la luce, come il calore, la Morte è una forza" dice il Culto della Morte. I loro rosari sembrano supportare questo loro detto, assorbendo la forza dei colpi diretti verso chi li indossa. Questo Stand Personaggio ottiene la Regola Speciale Tenacious.

Hide of the Silent Hunter

25 punti

(Solo Predator e Mounted Predator)

I Capi dei W'adrhûn hanno imparato ad aspettare il momento giusto e a studiare le tattiche dei loro nemici, così da individuare facilmente i punti deboli nei loro piani.

Il Reggimento di cui questo Stand Personaggio fa parte ottiene l'Evento a Estrazione Bastion (1). Lo Stand Personaggio non riceve l'Evento a Estrazione.

Kill Marks

20 punti

Inciso con i Canti di vittorie passate e con i nomi degli eroi sconfitti, i Marchi delle Uccisioni sono fatti di argilla indurita e vengono portati sul campo come dimostrazione di abilità. Basta portarne abbastanza e i loro benefici superano il loro peso.

Il Reggimento Mostro a cui questo Stand Personaggio è unito ottiene la Regola Speciale Impact (+2).

Heartsblood Draught

5 punti

Miscelata dal sangue dei dinosauri più forti e mescolata con ingredienti noti soltanto al Culto della Guerra, si dice che questo intruglio possa infondere chi lo beve con la resistenza e la stamina di una bestia W'adrhûn. I suoi effetti non sono permanenti, mentre l'assuefazione che causa, quella sì. Questo Stand Personaggio ottiene +1 alla sua Caratteristica di Ferite.

Armi (Weapons)

Brood of Omgorah

45 punti

Si dice che Omgorah il Non Legato abbia distrutto da solo la Spira di Ghan'ta. La leggenda narra che una volta preda della sua furia, non poté essere fermato, non conoscesse dolore e non potesse morire. Scegliere una delle sue creature come cavalcatura può essere una scelta pericolosa, ma i vantaggi potrebbero essere notevoli...

Questo Stand Personaggio cambia il proprio Tipo in Cavalleria, aggiunge +2 alla sua Caratteristica Marcia, ottiene le Regole Speciali Brutal Impact (2) e Impact (4) e non può più acquistare modelli di Seguito (Retinue). Non può acquistare nemmeno le Maestrie Apex Master o Tontorr Rider.

Elder Brontoskalps**25 punti****(Solo Thunder Chieftain)**

I Brontoskalps, per stabilire il dominio territoriale, spesso combattono tra loro in duelli devastanti; le due bestie si caricano a velocità folle, schiantandosi con forza tale da frantumare le ossa. Un anziano Brontoskalp è riconoscibile dalla massa di cicatrici che gli copre il collare sul cranio, segno indelebile di tutti i bestiali duelli vinti.

Questo Stand Personaggio è un singolo Reggimento di Thunder Rider nella sua Warband, scelto durante la costruzione dell'Armata, ottengono la Regola Speciale Hardened (1).

Death's Reach**25 punti****(Solo Predator e Mounted Predator)**

I guerrieri W'adrhûn hanno una naturale sintonia e un legame quasi spirituale con queste creature, al punto che bestia e cavaliere possono coordinare i propri movimenti come un solo individuo, massacrando le loro prede.

Questo Stand Personaggio ottiene +1 alla propria Caratteristica di Attacchi e la Regola Speciale Cleave (+1). **Inoltre, se questo Stand Personaggio possiede la Regola Speciale " Rider",** allora il Reggimento Mostro a cui è unito ottiene anch'esso +1 alla propria Caratteristica Attacchi.

Beast Drums**25 punti**

Tutti conoscono e sentono i Canti di Battaglia, ma avere uno di questi tamburi accanto che batte e sprona, è un'emozione completamente diversa.

Questo Stand Personaggio ottiene +1 alla propria Caratteristica Attacchi e la Regola Speciale Flurry.

Kiss of the Dilosaur**20 punti**

Nessuno sa se il velenosissimo Dilosauro è una bestia antica preservata dagli Spires o se è stata una loro creazione. Anche se non è letale in piccole dosi, il veleno di un Dilosauro causa dolori lancinanti, specialmente se una lama cosparsa di questo veleno lo porta direttamente nel sangue della vittima. I Reggimenti e gli Stand Personaggio Nemici devono ripetere i Tiri di Difesa superati contro i Colpi inflitti da questo Stand Personaggio.

Glaives of Iskarant**15 punti**

Iskarant il Danzatore era rinomato per due cose: il suo stile di combattimento fluido che dominava gli avversari con un'instancabile tempesta di attacchi e la sua famigerata alabarda a doppia lama che lui stesso si era appositamente forgiato.

Per ogni due Colpi a segno inflitti da questo Stand Personaggio durante un'azione di Duello, lo Stand Personaggio Nemico deve effettuare un Tiro di Difesa aggiuntivo.

The Hidden Fang**10 punti**

Quando si incontra un guerriero W'adrhûn, non si può non notare il loro fisico imponente. Così, quando la Zanna Nascosta viene estratta, pochissimi si aspettano il colpo rapido di un pugnale. Lo Stand Personaggio ottiene la Regola Speciale Quicksilver Strike.

Talismani (Talismans)

Dreamcatcher

35 punti

L'acchiappasogni che ha catturato questi incubi viventi è da tempo uno degli strumenti preferiti degli sciamani. Quando viene liberata dalla sua prigionia, l'odiosa silfide guida i colpi dei guerrieri verso i loro bersagli. Se il suo padrone è soddisfatto, le concede qualche giorno di libertà per tormentare i sogni.
Lo Stand Personaggio ottiene il seguente Evento a Estrazione:

Wind's Children: Il Reggimento Alleato bersaglio entro 8" ottiene la Regola Speciale Torrential Fire.

Mantle of the Devoted

30 punti

Tribù differenti favoriscono Culti differenti, ma ci sono alcuni individui che vengono riconosciuti come epitomi di un Culto. Vedere un capo investito del manto di un Culto può ispirare i guerrieri e portarli a nuovi livelli di fervore.

Il Reggimento a cui questo Stand Personaggio è unito ottiene la Regola Speciale Fanatic.

Eritu's Mark

25 punti

Tra le tribù il nome di Eritu è sussurrato con timore e riverenza. Nessun altro W'adrhûn ha vissuto quanto lui o guadagnato tanti onori. Far incidere le proprie placche ossee da questo consumato veterano è considerato un immenso onore.

Lo Stand Personaggio ottiene +2 alla propria Caratteristica di Difesa.

Tribal Spear

20 punti

Ricevere la Lancia della propria Tribù significa aver dato prova di essere il guerriero più abile del Nighudda, l'arena delle prove. Per essere degni di portarla bisogna dare prova del proprio valore in ogni combattimento.

Per ogni Segnalino Canto presente nella Sequenza, questo Stand Personaggio ottiene +1 alla propria Caratteristica di Attacchi.

Touched by the Goddess

15 punti

Nessuno conosce gli esatti criteri per cui gli Scion scelgono i favoriti dal Dio Vivente. Tutto ciò che si sa è che nessuno ha mai rifiutato la loro chiamata.

Questo Stand Personaggio segue il Culto della Conquista.

Sacred Censer

5 punti

I complessi metodi di creazione delle reliquie sacre variano da Culto a Culto, ma la loro assoluta segretezza è un fattore comune. Nessuno sa cosa bruci in questi incensieri sacri ma sono capaci di proteggere i guerrieri dall'oscuro tocco della magia nemica.

Questo Stand Personaggio ottiene la Regola Speciale Priest (+1).

Arcano (Arcane)

Essence of the Phonopteryx

20 punti

Quando guidano i propri simili in battaglia, molti Scion sono noti per divorare parti di una bestia nota come Phonopteryx, che rende i loro canti possenti come il ruggito della bestia stessa. Questo Stand Personaggio aumenta di 6" il Raggio d'Azione di tutti i propri Incantesimi (Incantesimi che hanno "Self" come Raggio non vengono influenzati). Se anche l'effetto di un Incantesimo di questo Stand Personaggio indica un Raggio d'Azione, questo viene aumentato di 6".

Primordial Splinter**20 punti**

Molto fu ritrovato tra i resti delle Spire spezzate che nacquero nelle oasi; molto che forse sarebbe dovuto essere dimenticato. Più piccole di un frammento, queste schegge di essenza primordiale sono comunque potenti abbastanza da elevare la magia del possessore oltre qualunque interferenza mortale. Questo Stand Personaggio ottiene la Regola Speciale Priest (+X), dove X è il numero di Segnalini Canto nella Sequenza.

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 Potenzianti 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.

Precetti della Conquista (Teachings of Conquest)

Loyalty

30 punti

La capacità di imporre la propria autorità e ottenere la lealtà dei sottoposti viene dall'individuo, non dagli amuleti che indossa, non importa quanto questi siano potenti.

Tutti i Reggimenti nella Warband di questo Stand Personaggio ottengono +1 al valore necessario perché entrino in campo dai Rinforzi (ad esempio un valore di 4 o meno conta come un 5 o meno). Un tiro di "6" viene sempre considerato un fallimento.

Tira separatamente per i Reggimenti influenzati da questa Maestria.

Long Lineage

15 punti

Questo Stand Personaggio può acquistare un Potenzamento aggiuntivo (Artefacts) da questa Lista dell'Armata, al costo in punti indicato.

Wasteland Adder

15 punti

"L'oasi nutre. Il deserto insegna."

- Proverbio W'adrhûn

Tutti gli Stand non Mostro nel Reggimento a cui questo Stand Personaggio è unito ottengono la Regola Speciale Flank.

Combattimento (Combat)

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 ottiene +2 alla sua Regola Speciale Barrage (+2). Se non possiede già la Regola Speciale Barrage (X), allora ottiene la Regola Speciale Barrage (3) [20"].

Disorienting Strikes

10 punti

Gli Stand Personaggio nemici ottengono -1 alla loro Caratteristica Mischia quando partecipano ad un'Azione di Duello contro questo Stand Personaggio.

Apex Master

5 punti

(Solo Matriarch Queen o Stand di Fanteria Predator)

Ogni W'adrhûn deve ottenere il rispetto della bestia che intende cavalcare. Alcuni W'adrhûn cavalcano soltanto bestie che hanno fatto lo stesso con loro.

Questa Maestria può essere acquistata più volte. Questo Stand Personaggio ottiene la Regola Speciale **Rider** e deve scegliere un Apex Predator nella propria Warband da cavalcare.

Tontorr Rider

5 punti

(Solamente Chieftain e Scion of Conquest)

Ogni W'adrhûn deve ottenere il rispetto della bestia che intende cavalcare. Alcuni W'adrhûn cavalcano soltanto bestie che hanno fatto lo stesso con loro.

Questa Maestria può essere acquistata più volte. Questo Stand Personaggio ottiene la Regola Speciale **Rider**. Un Chieftain deve scegliere un Tontorr nella propria Warband da cavalcare, mentre uno Scion of Conquest deve scegliere una Drum Beast nella propria Warband da cavalcare.

Le abilità Way of War di un Chieftain che cavalca un Tontorr non hanno più effetto sul Reggimento al quale lo Stand Personaggio è unito, tuttavia il Chieftain può assegnarne l'effetto a un Reggimento Alleato non di tipo Mostro entro 8" fino alla fine del Round. Questa abilità si esegue alla fine dello step "Risolvere gli Eventi a Estrazione" ma prima che lo Stand Personaggio esegua qualunque Azione.

Arcano (Arcane)

Magus

20 punti

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

One Voice

20 punti

Una parola può dare forma ad un evento. Un Canto può scuotere il mondo.

Quando questo Stand Personaggio esegue un'azione di Lancio Incantesimi, aggiungi un numero di dadi al tiro di Lancio Incantesimo pari al numero di Segnalini Canto nella Sequenza.

Focused

15 punti

Questo Stand Personaggio può ritirare due dadi falliti quando effettua un'Azione di Lancio Incantesimi. Questo può essere fatto solo in un'Azione di Lancio Incantesimi per Attivazione.

SCION OF CONQUEST

Alcuni Stand Personaggio possono acquistare Incantesimi dalla seguente lista:

Nome	Raggio	Difficoltà di Lancio	Effetto
Cacophony	12"	4 (Progressione)	Fino alla fine del Round, il Reggimento bersaglio non può risolvere Eventi a Estrazione.
Crescendo	Self	4	Aggiungi un Segnalino Canto Conquista alla Sequenza. Poi prendi le prime tre Carte Comando in cima al tuo Mazzo Comando e rimettile in cima al mazzo nell'ordine che preferisci.
Dissonance	Self	4	Fino alla fine del Round, ogni volta in cui un Incantatore Nemico tenta di lanciare un Incantesimo su un Reggimento entro 12" da questo Incantatore, puoi scartare due Segnalini Canto dalla Sequenza per cancellare gli effetti di quell'Incantesimo.
Discordance	12"	3 (Progressione)	Il Reggimento Nemico bersaglio non può Conquistare Zone Obiettivo fino alla fine del Round.
Resonance	12"	4	Scegli una Zona Obiettivo come bersaglio. I Reggimenti Nemici in quella Zona Obiettivo ottengono la Regola Speciale Decay (2) fino alla fine del Round.

Reggimenti

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

Braves

120 Punti

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

Regole Speciali: Bloodlust, Shield, Support (2)

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

Champion 15 punti

Standard Bearer 15 punti

Blooded

135 Punti

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

Regole Speciali: Nessuno

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

Aberration 25 punti

Champion 15 punti

Standard Bearer 15 punti

Tracker 15 punti

Skirmisher 15 punti

Veterans

180 Punti

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

Regole Speciali: Shield

Evento a Estrazione: Forged in Battle

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

Chief 25 punti

Standard Bearer **Gratuito**

Hunters

150 Punti

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Hunters	Fanteria	Leggera	6	2	2	5	5	2	1	0

Regole Speciali: Barrage (4) [14"], Armor Piercing (1), Deadly Shot, Loose Formation

Evento a Estrazione: Nessuno

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

Modelli per Stand: 4

Stand Aggiuntivi: 45 punti

Opzioni:

Modelli di Comando e Ufficiali

Questo Reggimento può avere al massimo un Ufficiale

Flint Knapper 15 punti

Tracker 15 punti

Skirmisher 15 punti

Standard Bearer 10 punti

Slingers

160 Punti

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

Regole Speciali: Barrage (4) [18", Torrential Fire]

Evento a Estrazione: Nessuno

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

Modelli per Stand: 4

Stand Aggiuntivi: 50 punti

Per ogni 2 Ferite causate da questo Reggimento con un'Azione di Raffica, il Reggimento bersaglio deve effettuare 1 Test di Morale. Questa Regola non si applica a eventuali Stand Personaggio che fanno parte di questo Reggimento.

Opzioni:

Modelli di Comando e Ufficiali

Questo Reggimento può avere al massimo un Ufficiale

Flint Knapper 15 punti

Skirmisher 15 punti

Standard Bearer 10 punti

Chosen of Conquest

230 Punti

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Chosen of Conquest	Fanteria	Media	5	1	3	5	7	4	3	1

Regole Speciali: Cleave (1), Fanatic, Impact (2)

Evento a Estrazione: Nessuno

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

Modelli per Stand: 4

Stand Aggiuntivi: 80 punti

I Chosen of Conquest seguono sempre il Culto della Conquista.

Opzioni:

Modelli di Comando e Ufficiali

Standard Bearer 20 punti

Chosen of Death

230 Punti

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Chosen of Death	Fanteria	Media	6	1	3	8	5	3	0	3

Regole Speciali: Cleave (1), Fanatic**Evento a Estrazione:** Nessuno**Numero di Stand:** 3 (incluso Stand di Comando con Leader)**Modelli per Stand:** 4**Stand Aggiuntivi:** 70 punti**I Chosen of Death seguono sempre il Culto della Morte.****Opzioni:****Modelli di Comando e Ufficiali***Standard Bearer* 20 punti**Chosen of Famine**

200 Punti

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Chosen of Famine	Fanteria	Leggera	6	1	3	8	5	4	0	2

Regole Speciali: Fanatic**Evento a Estrazione:** Nessuno**Numero di Stand:** 3 (incluso Stand di Comando con Leader)**Modelli per Stand:** 4**Stand Aggiuntivi:** 55 punti**I Chosen of Famine seguono sempre il Culto della Carestia.****Opzioni:****Modelli di Comando e Ufficiali***Standard Bearer* 20 punti

Warbred

190 Punti

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Warbred	Bruto	Media	6	1	2	5	5	3	3	0

Regole Speciali: Cleave (2), Impact (2), Relentless Blows

Evento a Estrazione: Nessuno

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

Modelli per Stand: 1

Stand Aggiuntivi: 65 punti

Hunting Pack

120 Punti

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Hunting Pack	Cavalleria	Leggera	8	1	2	6	3	2	1	1

Regole Speciali: Fluid Formation, Irregular, Opportunists, Unsung, Vanguard, Loose Formation

Swarm: Gli Stand in questo Reggimento si considerano avere Taglia 1.

Evento a Estrazione: Nessuno

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

Modelli per Stand: 6

Stand Aggiuntivi: 40 punti

Gli Stand Personaggio non possono unirsi ad un Reggimento di Hunting Pack.

Raptor Riders**190 Punti**

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Raptor Riders	Cavalleria	Leggera	8	2	2	5	5	3	2	2

Regole Speciali: Barrage (2) [12"], Armor Piercing (1), Fluid Formation, Flurry**Evento a Estrazione:** Nessuno**Numero di Stand:** 3**Modelli per Stand:** 1**Stand Aggiuntivi:** 60 punti**Opzioni:****Modelli di Comando e Ufficiali***Huntress (Standard bearer e Leader) 20 punti***Thunder Riders****250 Punti**

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Thunder Riders	Cavalleria	Pesante	6	1	3	5	6	3	3	0

Regole Speciali: Brutal Impact (2), Impact (4), Linebreaker, Trample (2), Unstoppable**Evento a Estrazione:** Nessuno**Numero di Stand:** 3 (incluso Stand di Comando con Leader)**Modelli per Stand:** 1**Stand Aggiuntivi:** 80 punti

Chosen of War

210 Punti

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Chosen of War	Bruto	Media	6	1	3	5	6	4	3	1

Regole Speciali: Cleave (1), Fanatic, Linebreaker, Shield, Unstoppable, Impact (2)**Evento a Estrazione:** Nessuno**Numero di Stand:** 3 (incluso Stand di Comando con Leader)**Modelli per Stand:** 1**Stand Aggiuntivi:** 70 punti**I Chosen of War seguono sempre il Culto della Guerra.****Quatl**

150 Punti

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Quatl	Mostro	Leggera	9	1	2	8	10	3	3	2

Regole Speciali: Cleave (1), Fly, Impact (4), Irregular, Terrifying (1), Bellowing Roar**Evento a Estrazione:** Nessuno**Numero di Stand:** 1**Modelli per Stand:** 1**Apex Predator**

190 Punti

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Apex Predator	Mostro	Pesante	8	1	3	11	15	4	3	0

Regole Speciali: Cleave (2), Deadly Blades, Fearless, Fiend Hunter, Impact (5), Terrifying (2), Unstoppable, Bellowing Roar**Evento a Estrazione:** Nessuno**Numero di Stand:** 1**Modelli per Stand:** 1

Drum Beast

310 Punti

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Drum Beast	Mostro	Pesante	6	2	2	12	26	3	3	0

Regole Speciali: Brutal Impact (2), Cleave (1), Impact (6), Linebreaker, Fearless, Trample (8), Sound of the Drums, Oblivious, Bellowing Roar

Towering Presence: Gli Stand in questo Reggimento si considerano avere Taglia 4.

March of Giants: Questo Reggimento si considera avere sempre Inspired.

Evento a Estrazione: Drum Beat

Numero di Stand: 1

Modelli per Stand: 1

Restriction: Puoi acquistare solamente una Drum Beast per Warband.

Tontorr

330 Punti

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Tontorr	Mostro	Pesante	6	2	2	16	26	3	3	0

Regole Speciali: Brutal Impact (2), Cleave (1), Impact (6), Linebreaker, Fearless, Trample (8), Relentless Blows, Oblivious, Bellowing Roar

Towering Presence: Gli Stand in questo Reggimento si considerano avere Taglia 4.

March of Giants: Questo Reggimento si considera avere sempre Inspired.

Evento a Estrazione: Nessuno

Numero di Stand: 1

Modelli per Stand: 1

Nota di Design: Nonostante le loro dimensioni - un'impressionante Taglia 4 - i Tontorr e le Drum Beast stanno comodamente in un singolo Stand per Mostri. Questo semplifica il gameplay e aiuta a muovere liberamente i modelli per il campo senza il timore di occupare troppo spazio.

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.

Aberration

Un Reggimento con 5 Stand o meno, esclusi eventuali Stand Personaggio, può includere un'Aberration. Questo Reggimento ottiene la Regola Speciale Lethal Demise.

Flint Knapper

Il Reggimento può ripetere i tiri falliti che ottengono un "6" naturale quando effettua l'azione di Raffica.

Inoltre, i Reggimenti Nemici non beneficiano della Regola Speciale Hardened (X) quando effettuano Tiri di Difesa contro gli Attacchi inflitti da questo Reggimento (e da eventuali Stand Personaggio uniti) con un'azione di Raffica.

Champion

Il Reggimento ottiene +1 alla propria Caratteristica Attacchi.

Skirmisher

Il Reggimento, inclusi gli Stand Personaggio uniti, ottiene +1 alla propria Caratteristica Marcia e può effettuare un'Azione di Ritirata gratuita ogni turno in aggiunta alle sue due Azioni normali.

Tracker

Questo Reggimento ottiene le Regole Speciali Flank e Fiend Hunter.

EVENTI A ESTRAZIONE E REGOLE SPECIALI

Eventi a Estrazione

Drum Beat: Aggiungi un Segnalino Canto che corrisponda al Culto di un qualunque altro Segnalino Canto già presente nella Sequenza.

Forged in Battle: Quando il Reggimento risolve questo Evento a Estrazione, può scegliere un Canto di Battaglia di Tier 1 che appartenga al suo Culto o al Culto della Conquista. Considera il Reggimento come se avesse Intonato il Canto di Battaglia con questo effetto, ma non scartare nessun Segnalino Canto. Questo Evento a Estrazione non può essere risolto se il Reggimento ha già intonato il Canto di Battaglia utilizzando le Regole del Canto in Sequenza.

To the Last Breath: Scegli un Reggimento alleato entro 8" da questo Stand Personaggio. Il Reggimento scelto guarisce 4 Ferite. Un Reggimento può essere scelto come bersaglio da To the last Breath solamente una volta per Round.

Regole Speciali

Bellowing Roar: Questo Reggimento conta come seguace del Culto della Conquista e può beneficiare e utilizzare la Regola dell'Armata Canti di Guerra. Questo Reggimento può Intonare il Canto di Battaglia solamente dal Culto della Conquista.

Fanatic: Quando un Reggimento con questa Regola Speciale sceglie un bonus di un certo Tier quando Intona il Canto di Battaglia, conta sempre come se avesse scartato dalla Sequenza un Segnalino Canto aggiuntivo appartenente al proprio Culto (fino ad un massimo di 3), ma può solamente scegliere i bonus del proprio Culto.

***Esempio:** La Sequenza di Canto ha solamente 1 Segnalino grazie ad un Reggimento attivato in precedenza. Il Giocatore pesca una Carta Comando e attiva un Reggimento con questa Regola Speciale. Attivando un Reggimento con questa Regola Speciale, il Giocatore aggiunge un Segnalino Canto alla Sequenza, che ne contiene ora 2, e decide poi di Intonare il Canto di Battaglia. Il Reggimento scarta i 2 Segnalini nella Sequenza ma grazie alla Regola Speciale Fanatic conta come se ne avesse scartato uno aggiuntivo, per un totale di 3. Può quindi ottenere i benefici del Tier 3 del proprio Culto.*

Inspiring Presence: Il Reggimento a cui questo Stand Personaggio è unito ottiene la Regola Speciale Bravery.

Sound of the Drums: Fintanto che la Drum Beast è sul campo di battaglia, i tuoi Reggimenti non sono obbligati a Intonare il Canto di Battaglia (diventa facoltativo).

Unsung: Questo Reggimento non segue alcun Culto (non posizionano Segnalini Canto e non possono mai Intonare il Canto di Battaglia).

LE REGOLE IN BREVE!

Hai appena iniziato e sei pieno di domande? Ecco una breve panoramica di come funzionano le regole degli W'adrhun! 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?

Messa giù in poche parole, gira tutto attorno a due elementi: giganteschi dinosauri e urla.

*Il team di scrittura ci tiene a esprimere il suo disappunto per lo scarso apprezzamento che Leo, Lead Game Designer, ha espresso relativamente agli aspetti migliori della lore del gioco e a quella che a tutti gli effetti è la nostra fazione più acculturata e civilizzata. Leo, per l'ultima volta, intonano dei canti, non stanno solo sbraitando.

Dunque, Urla da Combattimento!

Tutti i tuoi Reggimenti e Personaggi appartengono a un Culto, che puoi scegliere quando componi la lista. Alcuni Reggimenti potrebbero già essere seguaci di uno specifico Culto, mentre degli oggetti potrebbero richiedere che si uniscano al Culto della Conquista.

Ogni volta in cui peschi una Carta Comando e scegli di attivare un Reggimento o un Personaggio, prendi un segnalino corrispondente al relativo Culto e posizionalo vicino al Mazzo Comando. Puoi usare ciò che preferisci per tenere traccia dei Segnalini Culto, o puoi usare quelli forniti nell'Army Support Pack!

Quando hai dei Segnalini Culto messi da parte, un Reggimento - **non un Personaggio** - può "Intonare il Canto di Battaglia"!

Consulta quindi la tabella a pag. 7. Scegli un Culto e il Tier da usare per il Canto. Rimuovi il numero di Segnalini Canto indicato dal Tier scelto. I Tier I richiedono due segnalini, i Tier II e III ne richiedono tre. I Segnalini Conquista sono dei jolly e possono essere usati per rimpiazzare gli altri. Se invece intoni un Canto della Conquista, devi usare Segnalini Conquista e almeno uno in più di un altro Culto.

Ed ecco tutto! In pratica è come contare "1-2-3", ma a voce molto alta!

COSA TENERE A MENTE

Quando giochi W'adrhûn, assicurati sempre di:

- Non mettere da parte più di tre segnalini. Quando ne accumuli tre, devi Intonare il Canto di Battaglia!
- Rispettare il massimo di tre segnalini anche quando non hai la possibilità di Intonare il Canto di Battaglia per qualche ragione, come quando attivi uno Stand Personaggio. In tal caso semplicemente sostituisci un segnalino già piazzato con uno nuovo.
- Usare anche i vantaggi dei Tier inferiori rispetto a quello che stai usando per Intonare il Canto di Battaglia.
- Usare un segnalino aggiuntivo quando a Intonare il Canto di Battaglia sono Reggimenti con la Regola Speciale Fanatic, e sempre dal Culto al quale appartengono.
- Riservare i Canti di Tier III ai soli Reggimenti con la Regola Speciale Fanatic, perché sono gli unici a poterli usare.



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



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

