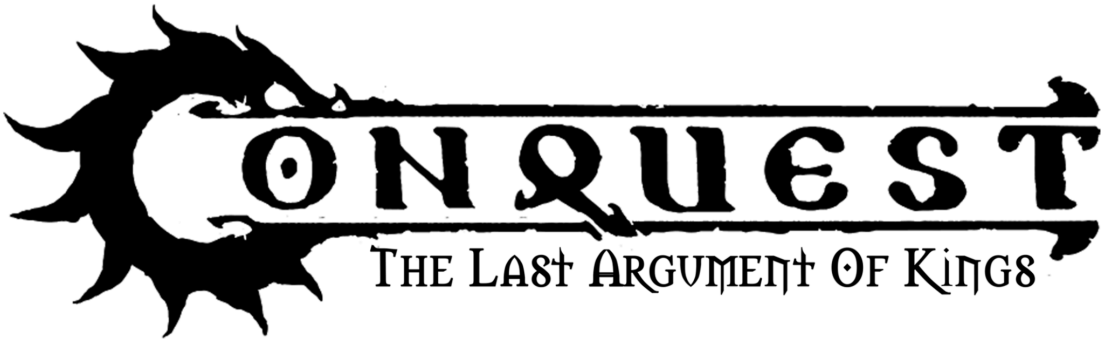

YORONI

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 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.

RUOLI BELLICI

I Reggimenti e gli Stand Personaggio nella tua Armata hanno descrittori speciali chiamati Ruoli Bellici (Battlefield Roles). Si tratta di "supertipi" che vengono utilizzati per identificare le entità in gioco come parte di categorie più ampie, che vanno oltre il Tipo o la Classe.

Questi supertipi sono riportati nella sezione "Ruolo Bellico" della scheda di ogni entità nella Lista dell'Armata, e sono indicati tra parentesi quadre. Ad esempio, **[TITANO]** per Nords e Città Stato.

Abilità e regole speciali possono riferirsi a questi Ruoli Bellici per identificare i bersagli validi. Se, ad esempio, un'Abilità di Supremazia influenza tutti i Reggimenti **[ASCESI]**, allora tutti i Reggimenti con quel supertipo ne saranno influenzati a prescindere dal loro Tipo o Classe. Il Ruolo Bellico di un **[PERSONAGGIO] non è** applicato al Reggimento che lo accompagna.

Infine, è possibile che ci siano restrizioni ulteriori riguardo i bersagli validi. Ad esempio, un'abilità dei Nords potrebbe influenzare soltanto i Reggimenti **[ASCESI]** di Fanteria, escludendo i giganti (in quanto Mostri).

REGOLE SPECIALI E ABILITÀ DI SUPREMAZIA

Alcune regole, come quelle acquisite tramite Maestrie, Miglioramenti per i Personaggi e Abilità di Supremazia, possono fornire abilità uniche che vanno al di là dei semplici miglioramenti alle Caratteristiche di un **[PERSONAGGIO]** o di un Reggimento e offrono benefici ad un'intera Warband o perfino all'intera Armata.

Bisogna tuttavia determinare se tali abilità siano "sempre attive", "attivate", o attive soltanto mentre il **[PERSONAGGIO]** o il Reggimento si trovano sul Campo di Battaglia.

Per questa ragione le regole di questo tipo sono accompagnate da specifiche che permettono ai Giocatori di capire facilmente quando vengono applicate. Le specifiche sono le seguenti:

Sempre Attiva: questa Abilità è sempre considerata attiva, a prescindere dal fatto che il **[PERSONAGGIO]** o il Reggimento si trovino attualmente sul Campo di Battaglia, siano nei Rinforzi, o siano stati distrutti.

Attivata: questa Abilità può essere utilizzata una volta per Battaglia, a condizione che il **[PERSONAGGIO]** o il Reggimento si trovino attualmente sul Campo di Battaglia. Una volta Attivata, i suoi effetti permangono fino alla fine del Round, anche se nel frattempo il **[PERSONAGGIO]** o il Reggimento sono stati rimossi dal Campo di Battaglia.

Campo di Battaglia: questa Abilità è considerata attiva soltanto mentre il **[PERSONAGGIO]** o il Reggimento si trovano sul Campo di Battaglia.

REGOLE DELL'ARMATA

Un'Armata seguirà le Regole di Fazione qui indicate:

CARTE IDEALE (IDEAL CARDS)

A differenza delle unità delle altre Fazioni, gli Stand **[PERSONAGGIO]** e i Reggimenti di questa Armata non usano normali Carte Comando. Invece, aggiungono Carte Ideale: queste vengono usate durante la Fase di Comando per determinare quando i **[PERSONAGGI]** e i Reggimenti potranno agire, come se fossero le loro Carte Comando. Ogni voce nella Lista dell'Armata di questa Fazione aggiunge al Mazzo Comando la Carta Ideale corrispondente al suo Ruolo di Battaglia.

Le Carte Ideale funzionano come le Carte Comando, eccetto che per quanto segue:

1) Esistono cinque tipi di Carte Ideale: **[KA]**, **[CHI]**, **[FU]**, **[SUI]** e **[MU]**.

Esempio: un Reggimento di Shikigami possiede il Ruolo Bellico ***[MU]****. Ciò significa che aggiunge una Carta Ideale* ***[MU]*** *al tuo Mazzo Comando.*

2) **Qualsiasi** Carta Ideale può attivare **qualsiasi [PERSONAGGIO]** o Reggimento che non sia già stato attivato nel Round in corso, a prescindere da Nome, Tipo o Ruolo Bellico.
3) Quando una Carta Ideale attiva un Reggimento con il Ruolo Bellico corrispondente gli conferisce Regole Speciali come dettagliato in seguito, fino alla fine del Round in corso.
4) Quando una Carta Ideale attiva un **[PERSONAGGIO]** con il Ruolo Bellico corrispondente, il Reggimento che accompagna il **[PERSONAGGIO]** beneficia delle Regole Speciali conferite dalla Carta Ideale fino alla fine del Round in corso, a prescindere dal suo Ruolo Bellico. Ciò significa che un Reggimento può utilizzare gli effetti di più Carte Ideale differenti, ma **non può beneficiare della medesima Carta Ideale più di una volta per Round.**
5) I Reggimenti in questa Armata **non** possono effettuare Attivazioni di Entourage (Entourage Activations).
6) Alla fine di ogni Round, se un qualsiasi numero dei tuoi Stand **[PERSONAGGIO]** o Reggimenti sono stati distrutti, dovrai rimuovere lo stesso numero di Carte Ideale, di qualsiasi tipo e in qualsiasi combinazione.

EFFETTI DELLE CARTE IDEALE

Quando un Reggimento o uno Stand **[PERSONAGGIO]** accompagnato da un Reggimento di questa Armata viene Attivato, prima di risolvere gli Eventi a Estrazione, tutti gli Stand del Reggimento, inclusi eventuali Stand **[PERSONAGGIO]**, guadagno gli effetti descritti di seguito fino alla fine del Round.

Ka (Forza)	Il reggimento guadagna le Regole Speciali Impact (+1) e Brutal Impact (+1) fino alla fine del Round.
Chi (Resistenza)	Il Reggimento guadagna la Regola Speciale Indomitable (2) fino alla fine del Round.
Fu (Libertà)	Il Reggimento aggiunge +2" alla Distanza di Marcia per la prima Azione di Marcia che effettua durante la sua Attivazione.
Sui (Adattabilità)	Puoi scegliere un qualsiasi Stand nel Reggimento: le Regole di Comando di quello Stand sostituiscono le attuali Regole di Comando fino alla fine del Round.
Mu (Vuoto)	Il Reggimento aggiunge +1 alla sua Evasione (fino ad un massimo di 3) fino alla fine del Round.

LE CARTE IDEALE - SPIEGATE FACILE

Hai dubbi su quanto appena letto? Qui c'è un breve riassunto di come funzionano le Carte Ideale, una spiegazione veloce per aiutarti a giocare le prime partite e rispondere ad alcune delle tue domande.

Ciascun Personaggio e Reggimento appartiene a uno di cinque Ruoli di Battaglia, e porta in gioco una Carta Ideale di quel Ruolo. Tuttavia, **qualsiasi** Carta Ideale può essere usata per attivare **qualsiasi** Reggimento o Personaggio nel gioco. Se una Carta Ideale Attiva un Reggimento del Ruolo corrispondente, gli conferisce abilità aggiuntive.

Ciascuna Carta Ideale può anche Attivare un Personaggio - se il Personaggio e la Carta Ideale sono dello stesso Ruolo, il Reggimento guadagna gli effetti anche di quella Carta Ideale! Questo significa che un Reggimento può beneficiare da più di una Carta Ideale, permettendoti di creare combinazioni molto potenti. Ricorda: i Personaggi in questa Armata non possono attivare in sequenza il Reggimento dal quale sono accompagnati (non possono effettuare Attivazioni di Entourage).

Alla fine di ogni Round, fai il conto dei Personaggi e/o dei Reggimenti distrutti durante quel round. Rimuovi quel numero di Carte Ideale, di qualsiasi tipo e in qualsiasi combinazione, dal tuo Mazzo Comando.

Questo significa che puoi tenere nel tuo Mazzo le Carte Ideale più importanti, se ti servono.

Non è troppo semplice?

Non lasciarti ingannare! Anche se puoi Attivare qualsiasi cosa con qualsiasi Carta, l'ordine di attivazione è importante dato che solo i Reggimenti con lo stesso Ruolo beneficiano degli effetti delle carte. Scegli con cura la sequenza di attivazione, perché può fare la differenza tra la vittoria e la sconfitta!

Personaggi

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

Daimyo — 110 Punti

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Daimyo	Bruto	-	-	1	4	6	7	4	3	2

Regole Speciali: Cleave (2), Impact (3)

Powerful Presence: questo Stand **[PERSONAGGIO]** conta come 3 Stand per reclamare le Zone Obiettivo.

Evento a Estrazione: Nessuno

Numero di Stand: 1

Modelli per Stand: 1

Ruolo Bellico: **[PERSONAGGIO]**

Il Daimyo deve scegliere uno dei seguenti Ruoli Bellici: [KA], [CHI], [SUI] oppure [FU].

Discipline: Può acquistare una singola Disciplina al costo in punti indicato.

Abilità di Supremazia: Lord of Roaring Flames

[Sempre Attiva]: una sola volta per Round, quando una Carta Ideale dello stesso Ruolo Bellico di questo Warlord, Attiva un Reggimento o un **[PERSONAGGIO]**, puoi sostituire il suo effetto con quanto segue: "Il Reggimento guadagna la Regola Speciale Glorious Charge fino alla fine del Round."

[Attivata]: durante questo Round, tutti i Reggimenti alleati che vengono Attivati da una Carta Ideale dello stesso Ruolo Bellico di questo Warlord beneficiano dei suoi effetti, a prescindere dal Ruolo Bellico.

Warband:

Essenziale: *Reggimento Modulare*

Raro: *Dai Yokai*
Genya no Yokai

Oyabun — 110 Punti

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Oyabun	Bruto	-	-	1	3	6	7	4	3	2

Regole Speciali: Cleave (1), Impact (3), Forward Force, Quicksilver Strikes

Powerful Presence: questo Stand **[PERSONAGGIO]** conta come 3 Stand per reclamare le Zone Obiettivo.

Evento a Estrazione: Nessuno

Numero di Stand: 1

Modelli per Stand: 1

Ruolo Bellico: **[PERSONAGGIO]**, **[CHI]**

Discipline: Può acquistare una singola Disciplina al costo in punti indicato.

Abilità di Supremazia: Lord of the Eternal Mountain

[Sempre Attiva]: una sola volta per Round, quando una Carta Ideale **[KA]** Attiva un Reggimento o un **[PERSONAGGIO]**, puoi sostituire il suo effetto con quanto segue: "Il Reggimento guadagna le Regole Speciali Hardened (+1) e Oblivious fino alla fine del Round."

[Attivata]: durante questo Round, tutti i Reggimenti alleati che vengono Attivati da una Carta Ideale **[CHI]** beneficiano dei suoi effetti, a prescindere dal Ruolo Bellico.

Warband:

Essenziale: *Reggimento Modulare*

Raro: *Dai Yokai*
Genya no Yokai

Kitsune Bakasu — 110 Punti

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Kitsune Bakasu	Bruto	-	-	1	4	8	6	4	3	2

Regole Speciali: Deadly Blades, Impact (3)

Powerful Presence: questo Stand **[PERSONAGGIO]** conta come 3 Stand per reclamare le Zone Obiettivo.

Evento a Estrazione: Nessuno

Numero di Stand: 1

Modelli per Stand: 1

Ruolo Bellico: **[PERSONAGGIO]**, **[FU]**

Discipline: Può acquistare una singola Disciplina al costo in punti indicato.

Abilità di Supremazia: Mistress of the Azure Gales

[Sempre Attiva]: una sola volta per Round, quando una Carta Ideale **[FU]** Attiva un Reggimento o un **[PERSONAGGIO]**, puoi sostituire il suo effetto con quanto segue: "Il Reggimento guadagna la Regola Speciale Fluid Formation fino alla fine del Round."

[Attivata]: durante questo Round, tutti i Reggimenti alleati che vengono Attivati da una Carta Ideale **[FU]** beneficiano dei suoi effetti, a prescindere dal Ruolo Bellico.

Warband:

Essenziale: *Reggimento Modulare*
Domaru-damashi

Raro: *Dai Yokai*
Genya no Yokai

Kitsune Onmyoji — 110 Punti

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Kitsune Onmyoji	Bruto	-	-	3	2	5	6	4	3	2

Regole Speciali: Barrage (3) (14", Deadly Shot), Impact (3), Priest (6)

Powerful Presence: questo Stand **[PERSONAGGIO]** conta come 3 Stand per reclamare le Zone Obiettivo.

Evento a Estrazione: Nessuno

Numero di Stand: 1

Modelli per Stand: 1

Ruolo Bellico: **[PERSONAGGIO]**, **[SUI]**

Incantesimi: una Kitsune Onmyoji conosce tutti i seguenti incantesimi. Il loro costo è già incluso nel profilo.

Iron Soul of Discipline
Blossom in the Wind
Hesitation, Bane of Deeds
Misery of Failure Envisioned

Discipline: Può acquistare una singola Disciplina al costo in punti indicato.

Abilità di Supremazia: Mistress of Winsome Mists

[Sempre Attiva]: una sola volta per Round, quando una Carta Ideale **[SUI]** Attiva un Reggimento o un **[PERSONAGGIO]**, puoi sostituire il suo effetto con quanto segue: "Il Reggimento effettua immediatamente un'Azione di Lanciare Incantesimo come se il suo Stand di Comando fosse un Incantatore, lanciando *Blossom in the Wind* oppure *Misery of Failure Envisioned*. L'incantesimo scelto viene risolto automaticamente come se avesse ottenuto il numero necessario di successi."
[Attivata]: durante questo Round, tutti i Reggimenti alleati che vengono Attivati da una Carta Ideale **[SUI]** beneficiano dei suoi effetti, a prescindere dal Ruolo Bellico.

Warband:

Essenziale: *Reggimento Modulare*
Domaru-damashi

Raro: *Dai Yokai*
Genya no Yokai

Jorogumo Mahotsu — 300 Punti

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Jorogumo Mahotsu	Mostro	Medio	7	1	3	11	18	4	3	2

Regole Speciali: Cleave (1), Fearless, Impact (5), Priest (6), Tenacious (1), Terrifying (1)

Oltre ad essere uno Stand Personaggio, una Jorogumo Mahotsu viene considerata essere un Reggimento autonomo e di conseguenza utilizza le regole dei Reggimenti come se fosse a tutti gli effetti un Reggimento di tipo Mostro. Una Jorogumo Mahotsu viene Attivata come se fosse un Reggimento, esegue due Azioni durante ciascuna delle sue Attivazioni ed ha accesso a tutte le Azioni di Combattimento e Non in Combattimento alle quali hanno accesso i Reggimenti.

In aggiunta, una Jorogumo Mahotsu può utilizzare l'Azione Duello. Una Jorogumo Mahotsu non può essere accompagnata da un altro Reggimento e non ha bisogno di includere un Reggimento di Tipo Mostro nella sua Warband per poter essere schierata sul Campo di Battaglia.

Numero di Stand: 1

Modelli per Stand: 1

Ruolo Bellico: **[PERSONAGGIO]**, **[MU]**

Incantesimi: una Jorogumo Mahotsu conosce tutti i seguenti incantesimi, e può effettuare un'azione aggiuntiva di Lanciare Incantesimi gratuita durante ciascuna delle sue Attivazioni. Il costo degli incantesimi è già incluso nel profilo.

Repose in Healing Spring
Blossom in the Wind
Honor, a Void of Self
Witness of the Void

Potenziamenti: Una Jorogumo Mahotsu non può acquistare potenziamenti per i Personaggi.

Abilità di Supremazia: Mistress of the Ghostly Reikai

[Sempre Attiva]: una sola volta per Round, quando una Carta Ideale **[MU]** Attiva un Reggimento o un **[PERSONAGGIO]**, puoi sostituire il suo effetto con quanto segue: "Il Reggimento guadagna la Regola Speciale Loose Formation fino alla fine del Round."

[Attivata]: durante questo Round, tutti i Reggimenti alleati che vengono Attivati da una Carta Ideale **[MU]** beneficiano dei suoi effetti, a prescindere dal Ruolo Bellico.

Warband:

Essenziale: *Reggimento Modulare*
Shikigami

Raro: *Dai Yokai*
Genya no Yokai

Jorogumo Geisha — 280 Punti

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Jorogumo Geisha	Mostro	Medio	7	1	3	14	18	4	3	2

Evento a Estrazione: Monstrous Inspiration: scegli una Carta Ideale della quale questo **[PERSONAGGIO]** stia beneficiando. Fino alla fine del Round, finché un Reggimento alleato si trova entro 8" da questo **[PERSONAGGIO]**, guadagna il beneficio di quella Carta Ideale.

Regole Speciali: Cleave (1), Deadly Blades, Fearless, Impact (5), Tenacious (1), Terrifying (2)
Oltre ad essere uno Stand Personaggio, una Jorogumo Geisha viene considerata essere un Reggimento autonomo e di conseguenza utilizza le regole dei Reggimenti come se fosse a tutti gli effetti un Reggimento di tipo Mostro. Una Jorogumo Geisha viene Attivata come se fosse un Reggimento, esegue due Azioni durante ciascuna delle sue Attivazioni ed ha accesso a tutte le Azioni di Combattimento e Non in Combattimento alle quali hanno accesso i Reggimenti.
In aggiunta, una Jorogumo Geisha può utilizzare l'Azione Duello. Una Jorogumo Geisha non può essere accompagnata da un altro Reggimento e non ha bisogno di includere un Reggimento di Tipo Mostro nella sua Warband per poter essere schierata sul Campo di Battaglia.

Numero di Stand: 1

Modelli per Stand: 1

Ruolo Bellico: **[PERSONAGGIO]**, **[MU]**

Potenziamenti: Una Jorogumo Geisha non può acquistare potenziamenti per i Personaggi.

Abilità di Supremazia: Mistress of the Ghostly Reikai

[Sempre Attiva]: una sola volta per Round, quando una Carta Ideale **[MU]** Attiva un Reggimento o un **[PERSONAGGIO]**, puoi sostituire il suo effetto con quanto segue: "Il Reggimento guadagna la Regola Speciale Loose Formation fino alla fine del Round."

[Attivata]: durante questo Round, tutti i Reggimenti alleati che vengono Attivati da una Carta Ideale **[MU]** beneficiano dei suoi effetti, a prescindere dal Ruolo Bellico.

Warband:

Essenziale: *Reggimento Modulare*
Shikigami

Raro: *Dai Yokai*
Genya no Yokai

DISCIPLINE

Le Discipline sono Potenziamenti opzionali disponibili per i tuoi Personaggi, che vengono indicate nella tua Lista dell'Armata e conferiscono abilità aggiuntive ai tuoi Stand. Personaggio. Ciascuna Disciplina può essere acquistata solo una volta in una Lista dell'Armata.

Proprio come le Carte Ideale, le Discipline appartengono ad uno di cinque tipi. Per ogni **[PERSONAGGIO]** che schieri da uno dei cinque Ideali, puoi sbloccare una Disciplina del medesimo Ideale da acquistare e con la quale equipaggiare un tuo **[PERSONAGGIO]** qualsiasi. Ogni personaggio può essere equipaggiato con un massimo di **una** Disciplina.

Ka - Forza

Way of the Kensei - 40 punti
Questo **[PERSONAGGIO]** guadagna la Regola Speciale Quicksilver Strike, e le Azioni Duello lanciate da questo **[PERSONAGGIO]** non possono essere rifiutate.

Hannya - 30 punti
Il Reggimento che accompagna questo **[PERSONAGGIO]** guadagna la Regola Speciale Terrifying (1).

Kenshibu Dancer - 15 punti
Ogni volta che un Reggimento nemico fallisce un Tiro di Difesa contro uno Stand Personaggio con questo Potenziamento, la Ferita inflitta conta come due Ferite ai fini del Test di Morale.

Chi - Resistenza

Unyelding Kata - 40 punti
Il Reggimento che accompagna questo **[PERSONAGGIO]** guadagna la Regola Speciale Hardened (+1).

Trial of hakari-ishi - 25 punti
Il Reggimento che accompagna questo **[PERSONAGGIO]** guadagna la Regola Speciale Tenacious (+1), fino ad un massimo di 2.

Takigyo Training - 20 punti
Se il Reggimento che accompagna questo **[PERSONAGGIO]** non effettua alcuna Azione, scegliendo di Passarle tutte, guadagna la Regola Speciale Hardened (3) fino al termine della sua successiva Attivazione.

Fu - Libertà

Gunbai - 30 punti
Questo **[PERSONAGGIO]** guadagna la Regola Speciale Forward Force.

Hauchiwa - 20 punti
Il Reggimento che accompagna questo **[PERSONAGGIO]** ignora gli effetti dei Terreni Impervi (Hindering Terrain).

Horagai Master - 20 punti
I Reggimenti alleati attualmente entro 10" da questo **[PERSONAGGIO]** guadagnano la Regola Speciale Unstoppable.

Sui - Adattabilità

Kabuki - 30 punti
Quando sul Reggimento che accompagna questo **[PERSONAGGIO]** viene lanciato con successo un Incantesimo da parte di un Reggimento o **[PERSONAGGIO]** Alleato, il Reggimento riceve i benefici della Carta Ideale dello stesso Ruolo Bellico del Reggimento o **[PERSONAGGIO]** che ha lanciato l'Incantesimo.

Shamisen - 20 punti
I Reggimenti Nemici attualmente in contatto con il Reggimento che accompagna questo **[PERSONAGGIO]** perdono tutte le Regole Speciali ottenute dagli Incantesimi Nemici.

Fudoshin - 10 punti
I Reggimenti alleati attualmente entro 10" da questo Stand **[PERSONAGGIO]** contano come +3 Stand ai fini della Progressione (Scaling) degli Incantesimi Nemici.

Mu - Vuoto

Purification Rites - 25 punti
Se il Reggimento che accompagna questo **[PERSONAGGIO]** si trova attualmente sotto gli effetti di una Carta Ideale **[Mu]**, può eseguire un'Attivazione di Entourage (Entourage Activation) ignorando le normali restrizioni.

Flow - 15 punti
I Reggimenti Alleati possono tracciare la Linea di Vista attraverso il Reggimento che accompagna questo **[PERSONAGGIO]** come se non ci fosse.

Ofuda - 10 punti
Quando questo **[PERSONAGGIO]** viene Attivato utilizzando una Carta Ideale **[Mu]**, puoi far guadagnare al Reggimento che accompagna questo **[PERSONAGGIO]** gli effetti di una qualsiasi altra Carta Ideale.

INCANTESIMI (SPELLS)

Alcuni Stand Personaggio possono utilizzare Incantesimi dalla lista seguente:

Nome	Raggio	Difficoltà di Lancio	Effetto
Iron Soul of Discipline	Self	3	Fino alla fine del Round, Il Reggimento guadagna la Regola Speciale Unyelding.
Blossom in the Wind	12”	3	Fino alla fine del Round, Il Reggimento Nemico Bersaglio può effettuare un massimo di due Azioni durante la sua Attivazione.
Hesitation, Bane of Deeds	12”	3	Fino alla fine del Round, ogni volta che il Reggimento Bersaglio viene scelto come Bersaglio di un’Azione di Raffica Nemica, guadagna la Regola Speciale Tenacious (2) fino alla fine di quell’Azione Nemica.
Misery of Failure Envisioned	12”	3	Fino alla fine del Round, il Reggimento Nemico Bersaglio subisce un -1 al suo valore di Risoluzione (R).
Repose in Healing Spring	12″	3	Il Reggimento Alleato Bersaglio recupera 4 Ferite.
Honor, a Void of Self	12”	3	Il Reggimento Nemico Bersaglio non può essere Attivato come parte di un’Attivazione di Entourage (Entourage Activation).
Witness of the Void	12″	3	Fino alla fine del Round, il Reggimento Alleato Bersaglio aggiunge +1 al suo valore di Difesa (fino ad un massimo di 4).

REGGIMENTI MODULARI (MODULAR REGIMENTS)

Alcuni dei Reggimenti di questa Armata sono organizzati e schierati in modo differente: consistono di un minimo di due Stand, e possono includere Stand con profili diversi. L'organizzazione di un Reggimento Modulare segue le regole descritte sotto:

1) Scegli uno Stand come Stand di Comando e Leader del Reggimento Modulare. Il Ruolo Bellico dello Stand di Comando determina quale tipo di Carta Ideale verrà aggiunto al tuo mazzo Comando da questo Reggimento, come spiegato in precedenza nella sezione "Carte Ideale". La Classe dello Stand di Comando determina la Classe del Reggimento.
2) Aggiungi Stand a tuo piacimento tra i Profili presentati nella sezione "Stand Modulari", nelle pagine successive. Puoi scegliere gli Stand in qualsiasi combinazione, fintantoché il Reggimento **è costituito da un minimo di due Stand e più della metà degli Stand del Reggimento hanno lo stesso Profilo dello Stand di Comando**.
3) Il Reggimento usa la Caratteristica di Marcia più **bassa** tra quelle degli Stand che lo compongono.
4) Ogni Stand possiede le proprie Regole Speciali. In aggiunta, ogni Stand possiede un set di "Regole Speciali di Comando" alle quali ha però accesso solo se è lo Stand di Comando del Reggimento Modulare, e le quali influenzano l'intero Reggimento esclusi eventuali Stand **[PERSONAGGIO]** presenti - queste Regole Speciali vengono conferite durante la creazione dell'Armata.
5) Quando il Reggimento effettua un'Azione di Carica, Mischia o Raffica, risolvi separatamente gli Attacchi di ciascuno Stand utilizzando le relative Caratteristiche e Regole Speciali. Anche se questi Attacchi sono risolti separatamente, si considerano simultanei.

Infine, tutti i Reggimenti Modulari dell'Armata beneficiano della Regola Speciale Enlightened.

Enlightened: la prima volta che questo Reggimento finisce "In Rotta" (Broken) durante la Battaglia, il Reggimento effettua un'Azione fuori sequenza di Chiamata a Raccolta o Chiamata a Raccolta in Combattimento al termine dell'Azione che lo ha mandato "In Rotta".

REGGIMENTI MODULARI - SPIEGATI FACILE

Alcuni Reggimenti di questa Armata sono formati in modo unico! Quando crei un Reggimento Modulare, puoi scegliere a tuo piacere i suoi Stand dalla lista nelle pagine seguenti, in qualsiasi combinazione purché più della metà degli Stand abbiano lo stesso nome e uno degli Stand in maggior numero venga scelto come Stand di Comando.

Aggiungi al Mazzo Comando una Carta Ideale del Ruolo Bellico corrispondente a quello dello Stand di Comando. Lo Stand di Comando conferisce le sue Regole Speciali di Comando all'intero Reggimento, ma **non** ai Personaggi aggregati.

Reggimenti Modulari

Oni Ayakashi **80 Punti**

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Oni Ayakashi	Bruto	Medio	6	1	3	5	7	3	3	1

Ruolo Bellico: **[Ka]**

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

Regole Speciali di Comando: Questo Reggimento aggiunge +1 alla sua Caratteristica Attacchi e guadagna la Regola Speciale Juggernaut

Kami Ayakashi **80 Punti**

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Kami Ayakashi	Bruto	Medio	6	1	3	5	7	3	3	1

Ruolo Bellico: **[Chi]**

Regole Speciali: Trample (2), Impact (2)

Regole Speciali di Comando: Questo Reggimento aggiunge +1 alle sue Caratteristiche Difesa ed Evasione e guadagna la Regola Speciale Tenacious (1).

Tengu Bushi **75 Punti**

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Tengu Bushi	Bruto	Medio	7	1	3	6	6	3	3	1

Ruolo Bellico: **[Fu]**

Regole Speciali: Flawless Strikes, Impact (2)

Regole Speciali di Comando: Questo Reggimento ignora gli effetti dei Terreni Impervi (Hindering Terrain) e guadagna la Regola Speciale Vanguard (4).

Take Flight: un Reggimento composto soltanto da "Tengu Bushi" e/o "Tengu Ayakashi" ottiene la Regola Speciale Fly.

Blade Masters: se un Reggimento è composto soltanto da "Tengu Bushi" e/o "Tengu Ayakashi", la Regola Speciale Flawless Strikes si attiva su tutti i tiri per colpire pari a "1" e "2" invece che soltanto sugli "1".

Tengu Ayakashi — 80 Punti

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Tengu Ayakashi	Bruto	Medio	7	3	2	4	5	3	3	1

Ruolo Bellico: **[Fu]**

Regole Speciali: Barrage (4) (14", Armour Piercing (1), Rapid Volley)

Regole Speciali di Comando: Questo Reggimento guadagna la Regola Speciale Vanguard (4). Inoltre, quando questo Reggimento viene scelto come bersaglio da un'Azione di Raffica Nemica, guadagna la Regola Speciale Tenacious (1) fino alla fine di quella Azione.

Take Flight: un Reggimento composto soltanto da "Tengu Bushi" e/o "Tengu Ayakashi" ottiene la Regola Speciale Fly.

Kappa Bushi — 75 Punti

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Kappa Bushi	Bruto	Medio	6	1	3	5	7	3	3	1

Ruolo Bellico: **[Sui]**

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

Regole Speciali di Comando: Questo Reggimento guadagna gli effetti di qualsiasi Carta Ideale con la quale venga Attivato, a prescindere dal Ruolo Bellico.

Origami Warriors — 60 Punti

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Origami Warriors	Bruto	Leggero	6	1	2	5	6	3	3	1

Ruolo Bellico: **[Mu]**

Regole Speciali: Lethal Demise

Regole Speciali di Comando: Quando questo Reggimento viene scelto come bersaglio da un'Azione di Raffica Nemica, guadagna la Regola Speciale Tenacious (2) fino alla fine di quella Azione.

Gli Stand di Origami Warriors distrutti non vengono considerati per determinare se il Reggimento finisce "In Rotta".

In the Fold: un Reggimento formato soltanto da Origami Warriors ottiene la Regola Speciale Vanguard (3) e non può essere mandato "In Rotta".

Reggimenti

Domaru-damashi — 140 Punti/+40 per Stand

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Domaru-damashi	Bruto	Leggero	7	1	2	6	4	3	2	1

Ruolo Bellico: **[Mu]**

Regole Speciali: Flurry, Impact (2), Unstoppable

Visage: I Reggimenti Alleati possono tracciare la Linea di Vista attraverso questo Reggimento. Quando questo Reggimento viene scelto come Bersaglio da un'Azione di Raffica Nemica, guadagna la Regola Speciale Tenacious (2) fino alla fine di quella Azione Nemica.

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

Modelli per Stand: 1

Stand Aggiuntivi: 40 punti

Shikigami — 120 Punti/+40 per Stand

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Shikigami	Fanteria	Leggero	6	1	2	4	4	2	2	1

Ruolo Bellico: **[Mu]**

Regole Speciali: Fearless, Unstoppable

Questo Reggimento non può essere accompagnato da uno Stand [PERSONAGGIO].

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

Modelli per Stand: 4

Stand Aggiuntivi: 40 punti

Dai Yokai — 260 Punti

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Dai Yokai	Mostro	Pesante	7	1	4	12	18	4	3	2

Ruolo Bellico: **[Ka], [Chi], [Fu], [Sui] e [Mu]**

Questo Reggimento aggiunge al Mazzo Comando una Carta Ideale corrispondente al Ruolo Bellico del Warlord.

Regole Speciali: Cleave (1), Fearless, Impact (5) Terrifying (1), Vanguard (3), Unstoppable

Sweeping Step (Azione Non in Combattimento): questa Azione può essere eseguita solo come prima Azione del Reggimento. Il Dai Yokai esegue immediatamente un'azione di Marcia di fino a 12" direttamente in avanti, ignorando qualsiasi eventuale Reggimento e **[PERSONAGGIO]** frapposto. Deve trovarsi in una posizione valida al termine di quel movimento. Scegli un Reggimento Nemico attraversato dal Dai Yokai durante questa Marcia ed esegui contro di esso un'Azione di Mischia gratuita fuori sequenza. Gli attacchi vengono risolti come se il Dai Yokai si trovasse in contatto con il fronte del Reggimento. Alla fine di questa Azione, l'Attivazione del Dai Yokai termina immediatamente.

Questo Reggimento può effettuare un'Azione di Duello gratuita durante la sua attivazione, come se fosse un **[PERSONAGGIO]**.

Numero di Stand: 1 **Modelli per Stand:** 1

Genya no Yokai — 260 Punti

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Genya no Yokai	Mostro	Pesante	7	1	3	11	18	4	3	2

Ruolo Bellico: [Ka], [Chi], [Fu], [Sui] e [Mu]

Questo Reggimento aggiunge al Mazzo Comando una Carta Ideale corrispondente al Ruolo Bellico del Warlord.

Regole Speciali: Cleave (3), Fearless, Impact (7) Terrifying (1), Vanguard (3), Unstoppable

Enlightening Fury: Ogni volta che il Genya no Yokai ottiene i benefici di una Carta Ideale, ne mantiene gli effetti fino alla fine della Battaglia. Se ottiene i benefici di una Carta Ideale modificata dall'Abilità di Supremazia del Warlord, mantiene invece quegli effetti.

Numero di Stand: 1 **Modelli per Stand:** 1

Traduzione e revisione in lingua italiana a cura di **UniNerd**
(Claudio Violato, Giulio Pengo, Matteo Mazzucato).

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

Para Bellum GAMES