

CONQUEST
FIRST BLOOD

CITY STATES



Para
Bellum
GAMES





“...un faro di luce, una fontana di conoscenza, scienza e progresso, accumulavano saggezza in enormi biblioteche, prima che imparassimo di nuovo a stampare.”

– Tosquil de Gaalen Dopan, Trobadure

Mentre gli Hundred Kingdoms nascevano da un'ondata di rifugiati disperati, violenza e fame, le City State prosperavano, svelando i più grandi segreti del vecchio Dominio e addentrandosi nelle perplessità dell'archemia e della divinità. Oggi sono i più grandi depositari della conoscenza e gli eredi della gloria che un tempo era l'Antico Dominio dell'Uomo.

Almeno questo è ciò che vorrebbero far credere i Locutori delle City State. È vero che mentre gli Hundred Kingdoms nacquero dalla corsa disperata di migliaia di rifugiati, le City State erano già state fondate sui più alti principi di filosofia, etica ed educazione a disposizione dell'umanità.

Oggi è così che stanno le city state: divise tra i consigli demagogo, militarista e accademico, che sperperano la loro gloriosa eredità e la loro tecnologia avanzata, sfidandosi a vicenda e sfidando chiunque possa minacciarli per la supremazia.

Progettate per essere società perfette, ogni City State doveva essere governata dalle sue menti più brillanti, alimentata e unita dal suo dio protettore e con tutti i suoi abitanti cittadini ispirati e attivi.

Che cos'è un Libro dell'Esercito?



Un libro dell'esercito funge da compagno delle regole specifiche della tua fazione per Conquest: First Blood. Questo libro, insieme al regolamento di Conquest: First Blood, ti fornirà tutto ciò di cui hai bisogno per radunare e suonare la tua banda di guerrieri.

Questo libro dell'esercito è diviso nelle seguenti sezioni:

- Regole dell'esercito: Regole Speciali che riguardano l'intera Banda di Guerrieri. Queste regole dell'esercito definiscono lo stile di gioco della tua fazione e identificano quali ruoli nei campi di battaglia si trovano all'interno dell'esercito.
- Composizione della Banda da Guerra: gli slot che ogni tipo di guerriero della tua banda da guerra riempie, le regole su quanti slot di ogni slot possono essere selezionati e il numero massimo di guerrieri per reggimento consentito sono determinati dai punti totali della tua battaglia. Le regole per radunare la tua banda di guerrieri si trovano nel regolamento di Conquest: First Blood.
- Profili dei Guerrieri: include il costo dei punti, le caratteristiche, le regole speciali e le opzioni per ogni tipo di guerriero nella tua banda.
- Upgrade: manufatti, mutazioni e qualsiasi cosa nel mezzo! Gli Upgrade vengono utilizzati per personalizzare i personaggi della tua banda di guerrieri.



Regole dell'Esercito



CITIZENS, SCHOLARS, SOLDIERS: Sebbene la popolazione delle City States sia in gran parte inventiva e prospera, il destino provvede solo a coloro che si preparano. Con eserciti che vantano imponenti falangi di soldati addestrati, potenti minotauri e armi tecnologiche che si preparano a ogni evenienza. I Guerrieri delle City States avranno uno dei seguenti ruoli sul campo di battaglia: **[POPULIST]**, **[AUXILIARY]**, **[SCHOLAE]**, o **[TITAN]**.

SOLDIERS FROM BIRTH: I Guerrieri delle City States possono muoversi attraverso altri Guerrieri Amici che condividono lo stesso ruolo unico sul campo di battaglia durante la loro attivazione, ma non potranno terminare un'azione sopra un altro Guerriero. (Populist, Auxiliary, Scholar, or Titan)
Esempio: I Guerrieri *Populist* potranno muoversi attraverso altri Guerrieri *Populist*.

STRATEGIC STACK: Durante la Fase Comando, il giocatore City States potrà scegliere di organizzare le proprie carte comando in una pila a faccia in giù, in un ordine prestabilito e segreto al proprio avversario. Quando è il turno del giocatore City States di attivare una carta comando, pesca la carta in cima alla pila e la attiva. Se la Carta Disegnata non ha Guerrieri da Attivare; Utilizza la tua prossima Carta Comando e Attivala. Alcune regole ed effetti speciali vengono attivati mentre viene seguito lo Strategic Stack.

BROTHERS IN ARMS: Quando viene utilizzata lo Strategic Stack, tutti i Guerrieri Amici possono Ritirare i test di Risoluzione di '6'.

Un giocatore di City States può scegliere di rompere lo Strategic Stack quando è il suo turno di attivare una carta comando e può scegliere liberamente quale carta comando attivare normalmente. Questa è chiamata Formazione di Rottura. Dopo la Formazione di Rottura, lo Stack Strategico non può essere utilizzato fino al Round successivo e il Giocatore delle City Staet continua a scegliere quale Carta Comando Attivare invece di seguire lo Stack. Alcune regole ed effetti speciali vengono attivati durante la rottura della formazione.



THE CITY STATES WARBAND



Ogni Warlord, Eroe, Reggimento e Mostro della tua Banda da Guerra possiede il proprio Profilo corrispondente. Questi includono le loro caratteristiche, il costo dei punti, i ruoli sul campo di battaglia e le opzioni per potenziamenti, modelli di comando e guerrieri aggiuntivi.

Tutti i profili sono suddivisi in slot, che rappresentano il ruolo del Guerriero, la sua rarità e la sua facilità di inclusione nella tua banda. Ogni Warlord, Eroe, Reggimento o Mostro può essere incluso nella tua Banda da Guerra una sola volta, indipendentemente dal suo Slot.

Molti Warlord hanno una scorta elencata nel loro profilo, composto dai loro Guerrieri più fidati e leali. Se verranno inclusi nella tua Banda di Guerrieri, il reggimento di seguito diventerà un Mainstay anziché un reggimento Ristretto.

Il totale dei Punti della tua Banda da Guerra determina il numero massimo di selezioni per ogni Slot e quanti Guerrieri possono essere inclusi in ogni Reggimento.

Le regole per radunare la tua Banda di Guerrieri si trovano nel Regolamento Principale.

Warlords & (Scorta):

Aristarch (Agema)
Polemarch (Minotaur Haspists)
Ipparchos (Companion Cavalry)
Promethean Oracle
Mechanist (Clockwork Hoplites)

Eroi:

Mechanist
Eidolon
Lochagos
Dorilates
Andromarchos

Reggimenti Mainstay:

Hoplites
Phalangites
Thorakites
Satyroi
Selinoi

Reggimenti ristretti:

Agema
Clockwork Hoplites
Sacred Band
Minotaur Haspists
Minotaur Thyreans
Inquisitors
Companion Cavalry
Flogobolon
Skorpios

Mostri:

Promethean
Hephaestian
Talos





ARISTARCH

[POPULIST], [FANTERIA], [PERSONAGGIO]

WARLORD

120 Punti

SCORTA: Agema

SIZE: 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
5	1	3	3	4	4	3	1	7

REGOLE SPECIALI: Phalanx, Shield, Bravery, Battlefield Orders, Warrior Scholar

Gran parte dell'apparato burocratico di una City State viene selezionato tramite un rigoroso esame di servizio civile, ma l'Aristarca costituisce un'eccezione. Selezionati personalmente dal pool di Aspirant Polemachoi dal potere dominante di una City State; che si tratti di un Consiglio, di un Tiranno o anche di un Dio, un Aristarco incarna tutte le virtù di una City State ed è quindi scelto per guidare le sue forze in campagna.

Testato e formato secondo standard addirittura superiori a quelli del Polemarco, i suoi studi si concentrano invece su strategia, filosofia, politica ed economia, consentendogli di svolgere il ruolo di generale, ambasciatore o governatore a seconda delle necessità, per promuovere il potere e la gloria della sua città.

REGOLE SPECIALI UNICHE:

BATTLEFIELD ORDERS: Mentre viene utilizzato lo Strategic Stack, le Abilità di Comando di questo [Personaggio] influenzano i Guerrieri Amici ovunque sul Campo di Battaglia.

WARRIOR SCHOLAR: (Draw Event) Questo [Personaggio] può eseguire immediatamente un'abilità di comando. L'abilità di comando attualmente attiva di questo [Personaggio] termina immediatamente.

ABILITA' COMANDO:

FIGHT IN THE SHADE: I guerrieri amici con la Regola Speciale Scudo all'interno del Range di Comando ottengono la regola speciale Pavise.

DO NOT YIELD: i Guerrieri Amici [POPULIST] entro il Range di Comando prendo la Regola Speciale **Iron Discipline**.

ROUSING ORATION: i Guerrieri Amici [POPULIST] entro il Range Comando sono Inspired!



POLEMARCH

[POPULIST], [FANTERIA], [PERSONAGGIO]

WARLORD

110 Punti

RETINUE: Minotaur Haspists

SIZE: 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
5	1	4	3	4	4	3	1	7

REGOLE SPECIALI: Phalanx, Shield, Support, Fearless, Overwhelm, Army of Lions

Cresciuti quasi esclusivamente all'interno delle mura delle Scholae, gli aspiranti Polemarchi vengono selezionati tra la moltitudine brulicante della City State attraverso i rigorosi esami annuali che alimentano l'amministrazione della City State.

Scelti per le loro capacità di leadership e competenza fisica, il loro esaustivo curriculum decennale è completato da almeno un decennio di esperienza di combattimento effettiva prima che possano rivendicare il titolo. Guidando dal fronte e ispirando le proprie truppe, i Polemarchoi sono diventati figure iconiche che incarnano la forza marziale delle City State.

Ciò ha portato ignoranti studiosi del nord a tradurre il titolo di Polemarchos come 'Signore della Guerra'. Questo è sbagliato, il titolo corretto è 'Dio della Guerra'.

REGOLE SPECIALI UNICHE:

ARMY OF LIONS: Mentre si rompe la formazione, tutti i Guerrieri Amici [POPULIST] sul campo di Battaglia prendono la Regola Speciale **Unyielding**.

ABILITA' COMANDO:

LION'S ROAR: i Guerrieri Amici [POPULIST] entro il Range di Comando prendono la Regola Speciale **Brutal**.

MOLON LABE: i Guerrieri Amici entro il Range di Comando prendono la Regola Speciale **Counter Attack**.



IPPARCHOS

[POPULIST], [CAVALLERIA], [PERSONAGGIO]

WARLORD 115 Punti
SCORTA: Companion Cavalry **SIZE:** 3

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
9	1	3	4	5	3	2	3	6

REGOLE SPECIALI: Impact 1, Brutal, Elusive, Overrun, Ekdromos

L'Ipparco è un comandante dotato e un potente combattente, la cui natura è ritenuta troppo aggressiva per affidare il comando generale di un esercito. Gli viene invece affidato il comando tattico delle unità più veloci ed elitarie sul campo di battaglia, dove la sua leadership diretta e la sua naturale aggressività gli consentono di brillare.

Ciò libera il Polemarch o Aristarch, che potranno concentrare i loro sforzi nel vivo del combattimento, bloccando le formazioni nemiche e creando spazio per il suo subordinato, che potrà prendere l'iniziativa e sferrare il colpo mortale.

REGOLE SPECIALI UNICHE:

EKDROMOS: (Azione Fuori Combattimento) i Guerrieri Amici [POPULIST] entro il Range di Comando possono immediatamente muovere della loro Caratteristica di Marcia dimezzando il Movimento. (arrotondando per eccesso)

ABILITA' COMANDO:

FLEET OF FOOT: I Guerrieri Amici [POPULIST] entro il Range di Comando possono effettuare un'azione gratuita di Riposizionamento durante la loro Attivazione. I Guerrieri non potranno utilizzare la stessa azione più di una volta per attivazione.

TIP OF THE SPEAR: I Guerrieri Amici [CAVALRY] entro il Range di Comando prendono le Regole Speciali **Unstoppable** e **Impact +1**.



MECHANIST

[SCHOLAE], [FANTERIA], [PERSONAGGIO], [INCANTATORE]

WARLORD O EROE

75 Punti

SCORTA: Clockwork Hoplites

SIZE: 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
5	3	1	2	3	2	2	0	5

REGOLE SPECIALI: Aura of Death 2, Spellcaster 3,
Imperative Schema, Quintessence

Ogni esercito delle City State che marcia verso la guerra lo fa sotto la supervisione di almeno un Mechanist.

Si potrebbe essere perdonati se si credesse che lui sia lì per garantire il buon funzionamento dell'esercito e delle innumerevoli macchine, grandi e piccole, che sono così vitali per il buon funzionamento dell'esercito di una City State. Ciò che molti non riescono a riconoscere è che sono lì per garantire che la realtà stessa operi secondo le regole e i parametri stabiliti nei loro Lessici dalla loro Divinità.

REGOLE SPECIALI UNICHE:

IMPERATIVE SCHEMA: i Clockwork Hoplites nella tua Banda da Guerra prendono la Regola Speciale **Bodyguard**.

QUINTESSENCE: Ogni qualvolta un altro [INCANTATORE] sul campo di Battaglia tira un '6' per Intonare, questo [INCANTATORE] prende 1 Essenza.

INCANTESIMI:

LOGISTICAL EPOCHÉ

EssenZe: 1

Tipo: Incantesimo

Durante un Attacco o una Difesa di un Guerriero Amico, ritira tutti i risultati.

ANATHEMA

EssenZe: 3

Tipo: Azione Unica

I Nemici entro il Range di Comando non possono utilizzare la loro Caratteristica di Evasione per Difendersi.

FERRIC OVERRIDE

EssenZe: 2

Tipo: Abilità Comando

I Guerrieri Amici [SCHOLAE] entro il Range di Comando prendono la Regola Speciale **Dauntless**.



EIDOLON

[SCHOLAE], [BRUTE], [PERSONAGGIO]

EROE

150 Punti

SIZE: 3

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
7	0	3	6	5	4	3	2	5

REGOLE SPECIALI: Cleave 2, Flurry, Oblivious, Terrifying, Sentinel Directives, Annihilation Protocols

Gli Eidolon sono tutto ciò che gli Inquisitors non sono. A differenza di quei vasi grezzi contorti, un Eidolon rappresenta l'apice della techne delle Scholae. Con il suo corpo potenziato in ogni modo immaginabile; la sua carne rinforzata per gestire il sangue legato al flogisto che è stato decantato al suo interno, i suoi arti ricotti con le leghe più resistenti e leggere che le città-stato possono produrre e i suoi polmoni potenziati per alimentare il forno bruciante che è il suo metabolismo.

Ciononostante, tutti questi cambiamenti impallidiscono di fronte al capolavoro che è la sua mente: una tabula rasa, priva di un briciolo di volontà o di pensiero proprio, le cui funzioni autonome sono perfettamente preservate. L'host perfetto in cui le Scholae possono scaricarsi ed eseguire la propria volontà.

REGOLE SPECIALI UNICHE:

SENTINEL DIRECTIVES: (Draw Event) Questo [PERSONAGGIO] utilizzerà l'Abilità Comando Duello.

ANNIHILATION PROTOCOLS: i Nemici che terminano la loro Attivazione ingaggiati con questo Guerriero, soffriranno 1 Colpo con la Regola Speciale Cleave 2.

ABILITA' COMANDO

PHLOGISTON STIMULI: Questo [PERSONAGGIO] e gli Inquisitors amici entro il Range di Comando prendono la Regola Speciale **Burnout**.

PHOBOS AXIOM: i Guerrieri Amici [SCHOLAE] entro il Range di Comando prendono la Regola Speciale **Dread**.



LOCHAGOS

[POPULIST], [FANTERIA], [PERSONAGGIO]

EROE

70 Punti

SIZE: 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
5	1	2	3	3	3	2	1	6

REGOLE SPECIALI: Phalanx, Shield, Student of War,
Inspiring Presence

Il Lochagos è una promozione fondamentale per un oplita veterano che ha assunto una posizione permanente nell'esercito della sua City State. Si acquartierano e combattono in prima linea con le truppe, ma sono presenti in tutto lo staff incontri che un esercito in marcia potrebbe avere. Questa comprensione del pensiero dell'ufficiale consente loro di trasmettere rapidamente gli ordini e di adattarsi allo svolgimento della battaglia, assicurandosi che l'esercito combatta come un tutt'uno.

REGOLE SPECIALI UNICHE:

STUDENT OF WAR: Questo [PERSONAGGIO] prende una Singola Abilità Comando [POPULIST] di un Warlord o Eroe nella tua Banda da Guerra.

INSPIRING PRESENCE: Quando utilizzi lo Strategic Stack, i Guerrieri Amici [POPULIST] entro il Range di Comando prendono la Regola Speciale **Bravery**.

OPZIONI:

Scegli un Singolo Warlord o Eroe [POPULIST] nella tua Banda da Guerra per prendere la stessa Abilità Comando.



DORILATES

[POPULIST], [FANTERIA], [PERSONAGGIO]

EROE

60 Punti

SIZE: 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
5	1	3	2	3	3	2	1	5

REGOLE SPECIALI: Shield, Support, Relentless Blows, Phalanx, Battlefield Acumen

Gli opliti sanno che la differenza tra vittoria e sconfitta risiede nella forza della Falange e concentrano i loro sforzi sull'integrità del suo muro di scudi.

I veterani più astuti tra gli Opliti sanno che la difesa pura vedrà una falange cedere sotto la pressione incontrastata del nemico, perciò rivolgono lo sguardo ai Dorilati, i maestri di lancia tra loro, per stabilire il ritmo e l'angolazione delle loro spinte, completando la pura potenza difensiva della falange con una maggiore aggressività.

REGOLE SPECIALI UNICHE:

BATTLEFIELD ACUMEN: i Guerrieri Amici [POPULIST] entro il Range di Comando prendono la Regola Speciale **Relentless Blows** quando effettuano un'Azione di Mischia (Clash) utilizzando la Regola Speciale **Support**.

ABILITA' COMANDO:

COMBAT TACTICIAN: i Guerrieri Amici [POPULIST] entro il Range di Comando prendono la Regola Speciale **Flurry**.



ANDROMARCHOS

[POPULIST], [FANTERIA], [PERSONAGGIO]

EROE

80 Punti

SIZE: 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
5	1	3	3	3	3	3	2	5

REGOLE SPECIALI: Flawless Strikes, Flurry, Parry, Vanguard, Promachos, First to the Fray

Primo tra pari, un Andromarchos dà il buon esempio. Questi campioni e quei pochi coraggiosi che li seguono in battaglia possono essere visti caricare davanti alla linea di battaglia principale alla ricerca di una degna sfida.

REGOLE SPECIALI UNICHE:

PROMACHOS: Quando partecipa ad un Duello, i Guerrieri Amici [POPULIST] entro il Range di Comando prendono la Regola Speciale **Indomitable**.

FIRST TO THE FRAY: i Thorakites nella tua Banda da Guerra prendono la Regola Speciale **Vanguard Special Rule**.

ABILITA' COMANDO:

MYRMIDONS: i Guerrieri Amici [POPULIST] entro il Range di Comando prendono la Regola Speciale **Tenacious**.



HOPLITES

[POPULIST], [FANTERIA]

REGGIMENTO MAINSTAY

90/20 Punti

RECLUTAMENTO: 4 Guerrieri

SIZE: 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
5	1	2	1	1	2	2	0	4

REGOLE SPECIALI: Shield, Support, Phalanx, Defensive Formation

OPZIONI: Leader 15 Punti
Guerriero Addizionale..... 20 Punti

A differenza degli obblighi feudali degli Hundred Kingdoms, le City State hanno abbracciato un ideale superiore per il loro popolo e le loro forze armate. Il grosso del loro esercito è composto da opliti, soldati cittadini radunati per proteggere la loro città e i suoi interessi.

Armata ed equipaggiata con le fonderie avanzate della loro City State e perforata senza sosta, una falange di Opliti rappresenta un ostacolo pressoché inamovibile sul campo di battaglia, in grado di resistere al meglio che uno sfidante potrebbe lanciargli contro.

REGOLE SPECIALI UNICHE:

DEFENSIVE FORMATION: Durante un'azione di Mischia Nemica, quando questo Guerriero è entro 1" da un altro Guerriero Disingaggiato entro questo Reggimento, questo Guerriero prende +1 Defise. Entrambi i Guerrieri devono essere alla stessa Elevazione!



PHALANGITES

[POPULIST], [FANTERIA]

REGGIMENTO MAINSTAY

95/20 Punti

RECLUTAMENTO: 4 Guerrieri

SIZE: 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
5	1	1	2	1	2	2	0	4

REGOLE SPECIALI: Bastion, Support, Phalanx, Pike Formation

OPZIONI: Leader 15 Punti
Guerriero Addizionale.....20 Punti

Mentre gli opliti sono i soldati cittadini di una determinata City State, i falangiti ne costituiscono l'esercito professionale.

Veterani duri e segnati di innumerevoli campagne, i falangiti prendono tutto ciò che rende mortale una falange e la aumentano di livello.

Evitando l'uso dell'hoplion (scudo), le loro esercitazioni quotidiane consentono loro di utilizzare le picche, la temuta sarissa, mantenendo la formazione. Ciò li trasforma sia in un martello che in un'incudine, consentendo loro di mantenere la loro natura difensiva schiacciando al contempo gli avversari dietro una siepe impenetrabile.

REGOLE SPECIALI UNICHE:

PIKE FORMATION: Quando effettui un'azione di Mischia utilizzando la Regola Speciale **Support**, questo Guerriero prende +1 Mischia (C).



THORAKITES

[POPULIST], [FANTERIA]

REGGIMENTO MAINSTAY

85/25 Punti

RECLUTAMENTO: 4 Guerrieri

SIZE: 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
5	1	2	2	1	2	2	1	4

REGOLE SPECIALI: Shield, Dodge, Skirmishers

OPZIONI: Leader 15 Punti

Guerriero Addizionale.....25 Punti

REGOLE SPECIALI UNICHE:

SKIRMISHERS: quando Rompi la Formazione, questi Guerrieri prendono la Regola Speciale **Flank**.

Sebbene non abbiano eguali nel combattimento in formazione in campo aperto, Falangiti e Opliti non se la passano bene in spazi ristretti e terreni accidentati.

I thorakiti sono la risposta a questi problemi. Addestrato a uno standard fisico più elevato, ma senza la rigida formazione e perforazione della falange,

I Thorakiti consentono a un comandante intraprendente di sfruttare lacune e sviluppi sul campo di battaglia che la falange tradizionale sarebbe troppo macchinosa da colmare.



SATYROI

[AUXILLARY], [FANTERIA]

REGGIMENTO MAINSTAY 100/30 Punti
 RECLUTAMENTO: 4 Guerrieri SIZE: 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
6	1	2	2	1	2	2	1	3

REGOLE SPECIALI: Impact 1, Shield, Support, Opportunists, Capricious

OPZIONI: Leader 10 Punti
 Guerriero Addizionale..... 30 Punti

REGOLE SPECIALI UNICHE:

CAPRICIOUS: Questo Guerriero ignora le penalità dei Terreni Hinderig e Broken.

In nessun luogo della società delle City States il loro rapporto ambivalente con i Bred è più evidente che con i Selinoi e i Satyroi. Un mix pressoché perfetto di uomo e capra: questa razza si è rivelata alla fine la più resistente e adattabile tra quelle sopravvissute.

Intelligenti, veloci e tenaci, eccellevano rapidamente nei loro compiti, mettendoli in contrasto con gli umani e lasciando un segno sulla loro schiena quando iniziarono le purghe autunnali.

Oggi, coloro che sopravvivono lo hanno fatto imparando a coesistere con l'umanità o evitandola il più possibile.

A differenza dei più pacifici Selinoi, i Satyroi si sono rivolti alla rabbia, all'odio e alla violenza. Rapitori, estorsori, delinquenti consumati e pericolosi gangster, i più pericolosi dei Satyroi, vengono spesso arruolati forzatamente nell'esercito, dove le loro abilità di combattimento e la loro sfrenata ferocia li rendono schermagliatori senza pari.



SELINOI

[AUXILLARY], [FANTERIA]

REGGIMENTO MAINSTAY

110/30 Punti

RECLUTAMENTO: 4 Guerrieri

SIZE: 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
6	2	1	1	1	2	1	2	3

REGOLE SPECIALI: Vanguard, Capricious, Barrage 1 (12"), Sureshot

OPZIONI: Leader 10 Punti
 Guerriero Addizionale.....30 Punti

In nessun luogo della società delle City States il loro rapporto ambivalente con i Bred è più evidente che con i Selinoi. Un mix pressoché omogeneo di uomo e capra, il Selinoi si è rivelato alla fine il più resistente e adattabile tra i Razzi sopravvissuti.

Intelligenti, veloci e tenaci, eccellevano rapidamente nei loro compiti, mettendoli in contrasto con gli umani e lasciando un segno sulla loro schiena quando iniziava il purgest in autunno.

Oggi, i Selinoi che sopravvivono lo hanno fatto imparando a coesistere con l'umanità o evitandola il più possibile.

I cacciatori Selinoi evitano le strade affollate delle City States, scegliendo invece di vagare per le foreste profonde e le terre selvagge che invariabilmente si formano intorno alle City States. Le loro abilità nella lavorazione del legno e nella caccia li rendono scout preziosi per le città-stato e la loro presenza è tollerata e talvolta persino incoraggiata, anche solo per assicurarsi questi abili scout in una forza cittadina.

REGOLE SPECIALI UNICHE:

CAPRICIOUS: Questo Guerriero ignora le penalità dei Terreni Hinderig e Broken.



AGEMA

[POPULIST], [FANTERIA]

REGGIMENTO RISTRETTO

140/40 Punti

RECLUTAMENTO: 4 Guerrieri

SIZE: 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
5	1	2	2	1	3	2	1	5

REGOLE SPECIALI: Bodyguard, Shield, Flawless Strikes, Parry, Martial Prowess

OPZIONI: Leader20 Punti
 Guerriero Addizionale.....40 Punti

Gli Agema sono, senza dubbio, i migliori combattenti a disposizione di un comandante della City States. Sono invariabilmente la guardia personale delle regole, dei tiranni e dei membri del consiglio. Armati, corazzati e potenziati secondo i più alti standard che un sovrano può permettersi, il concetto di fallimento o sconfitta è un anatema per questi soldati d'élite, addestrati a combattere e vincere su qualsiasi campo di battaglia e in qualsiasi circostanza.

UNIQUE SPECIAL RULES:
MARTIAL PROWESS: Quando utilizzi lo Strategic Stack, questo Guerriero prende +1 Evasione.



CLOCKWORK HOPLITES

[SCHOLAE], [FANTERIA]

REGGIMENTO RISTRETTO

120/35 Punti

RECLUTAMENTO: 4 Guerrieri

SIZE: 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
4	0	2	1	1	2	3	0	3

REGOLE SPECIALI: Oblivious, Shield, Support, Tactical Automaton

OPZIONI: Leader20 Punti
Guerriero Addizionale.....35 Punti

Questi automi rappresentano l'attuale apice della Tekne sviluppata all'interno delle City States. Sebbene la creazione dei corpi e della loro fonte di energia fosse stata teorizzata e persino testata molto tempo fa, il metodo di controllo su un campo di battaglia è ciò che sfuggiva anche alle menti più brillanti delle Scholae.

Gli attuali progressi nel campo dell'ingegneria del flogisto hanno consentito ai pratici della Scholae di sintetizzare cristalli che in qualche modo mantengono la comunicazione anche quando separati.

Nascosti nel profondo del corpo di questi guerrieri meccanici, consentono a un abile meccanico di trasmettere ordini al suo reggimento attraverso l'attenta modulazione delle energie che applica al proprio cristallo maestro.

Il risultato è una formazione formidabile, seppur inflessibile, di guerrieri impavidi che consegnano la morte senza paura, coscienza o fatica. Per molti versi, i soldati perfetti.

REGOLE SPECIALI UNICHE:

TACTICAL AUTOMATONS: Quando la Carta Comando di questo Reggimento viene attivata, this Regiment's Command Card is Activated, scegli uno dei seguenti effetti per questo Reggimento per il resto del Round:

Unity Enigma: Prendono la Regola Speciale **Phalanx**.

Torque: Prendono la Regola Speciale **Cleave +1**.

Iron Stride: Prendono +2 Marcia.



SACRED BAND

[POPULIST], [FANTERIA], [INCANTATORE]

REGGIMENTO RISTRETTO
RECLUTAMENTO: 4 Guerrieri

180/60 Punti
SIZE: 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
5	1	3	2	2	3	3	0	5

SPECIAL RULES: Blessed, Cleave 2, Bravery, Spellcaster X, Combat Theologians

OPZIONI: Leader25 Punti
Guerriero Addizionale.....60 Punti

Ascoltando un'antica epoca di confraternite guerriere divine da tempo sciolte dal Dominio, la Sacra Banda è devota paladina della Divinità delle loro City State.

Per lunga tradizione queste confraternite sono composte solo da uomini che devono competere nei Giochi Pancraziani, affinando il proprio corpo e le proprie abilità al massimo per la gloria della loro Città.

Vestiti con armature realizzate a mano che rifuggono i comfort moderni e la semplicità dell'equipaggiamento degli opliti, questi Campioni si trovano invariabilmente nel cuore dei combattimenti, cantando inni al loro Dio anche mentre pronunciano il suo giudizio sui Suoi nemici.

REGOLE SPECIALI UNICHE:

COMBAT THEOLOGIANS: Tutti i Guerrieri di questo Reggimento condividono e spendono da un unico pool di Essenze. Tira per Intonare una volta per l'intero Reggimento. La Regola Speciale **Spellcaster X** di questo Reggimento è uguale is equal al numero attuale di Guerrieri di questo Reggimento sul Campo di Battaglia.

INCANTESIMI:

HENOSIS

EssenZe: 1

Tipo: Incantesimo

Quando questo Guerriero subisce una Ferita, scegli un altro Guerriero di questo Reggimento all'interno del Range di Comando per subire invece la Ferita.

KAIROS

EssenZe: 1

Tipo: Azione Unica

Il nemico bersaglio all'interno del Range di Ingaggio andrà "in Rotta!"



MINOTAUR HASPISTS

[AUXILIARY], [BRUTE]

REGGIMENTO RISTRETTO

90/105 Punti

RECLUTAMENTO: 1 Guerriero

SIZE: 3

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
6	1	3	4	6	2	3	0	3

REGOLE SPECIALI: Brutal, Juggernaut, Shield, Cleave 1, Fearsome
Brazen Bulls

OPZIONI: Guerriero Aggiuntivo..... 105 Punti

Quei minotauri che in qualche modo sono sfuggiti al triste destino del loro Thyrean i parenti possono aspettarsi una vita tranquilla di lavoro agrario. La loro prodigiosa forza e la loro leggendaria resistenza fanno sì che, nonostante le avversità, la maggior parte delle persone non veda l'ora di acquistare un proprio atto di emancipazione entro un decennio o due.

Tuttavia, in quanto cittadini, hanno il dovere di prestare servizio nell'esercito, proprio come i loro colleghi umani. La maggior parte lo fa come Haspisti, distinguendosi consapevolmente dai loro parenti Thyrean caduti, specializzandosi nella difesa e rafforzando la linea in cui gli esseri umani più deboli potrebbero vacillare.

REGOLE SPECIALI UNICHE:

BRAZEN BULLS: Quando utilizzi lo Strategic Stack, questo Guerriero prende la Regola Speciale **Iron Discipline**.



MINOTAUR THYREANS

[AUXILLARY], [BRUTE]

REGGIMENTO RISTRETTO

105/115 Punti

RECLUTAMENTO: 1 Guerriero

SIZE: 3

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
6	1	3	3	6	3	3	0	3

REGOLE SPECIALI: Impact 2, Cleave 3, Unyielding, Fearsome, Bull Rush

OPZIONI: Guerriero Addizionale..... 115 Punti

Quando i Bred furono originariamente concepiti e donati al Dominio, i Minotauri erano destinati a essere lavoratori agrari docili e trattabili. Non passò molto tempo prima che l'uomo guardasse questa montagna di muscoli e decidesse di farne un uso diverso.

Allevati e condizionati intenzionalmente per l'aggressione, i Minotauri Tiri e le loro armi a doppia mano sono una presenza inarrestabile del campo di battaglia, consegnando cariche inarrestabili e brandendo armi massicce che rendono una presa in giro delle difese e delle formazioni nemiche.

REGOLE SPECIALE UNICHE:

BULL RUSH: Quando Rompi la Formazione, questo Guerriero può effettuare un'azione gratuita di Mischia durante la sua Attivazione. Un Guerriero non potrà effettuare la stessa azione più volte nella sua attivazione.



INQUISITORS

[SCHOLAE], [BRUTE]

REGGIMENTO RISTRETTO

85/95 Punti

RECLUTAMENTO: 1 Guerriero

SIZE: 3

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
7	0	2	5	4	4	2	1	4

REGOLE SPECIALI: Deadly Blades, Flurry, Terrifying, Oblivious, Aggression Protocols

OPZIONI: Leader30 Punti
Guerriero Addizionale95 Punti

Queste ingombranti mostruosità, alte quasi il doppio dell'uomo, assomigliano ben poco agli uomini che erano un tempo. Ora poco più che vasi vuoti che le Scole possono scatenare a piacimento, gli Inquisitori sono la mano rossa destra di questa oscura consultazione.

Ora un amalgama contorto di carne e acciaio, il cui unico scopo è incarnare l'ira e la volontà di quell'ombra che si consulta sul campo di battaglia e oltre. Gli arti azionati da pistoni fendono la carne e l'acciaio con una facilità allarmante, alimentati dalle tracce di flogisto che scorrono nelle loro vene, anche se questo brucia le loro vite stentate.

REGOLE SPECIALI UNICHE:

AGGRESSION PROTOCOLS: I Nemici che terminano la loro Attivazione ingaggiati con questo Guerriero soffrirà 1 Colpo.



COMPANION CAVALRY

[POPULIST], [CAVALLERIA]

REGGIMENTO RISTRETTO

70/75Punti

RECLUTAMENTO: 1 Guerriero

SIZE: 3

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
9	1	3	3	3	3	2	2	5

REGOLE SPECIALI: Impact 1, Brutal, Elusive, Overrun

OPZIONI: Leader25 Punti
 Guerriero Addizionali.....75 Punti

La cavalleria compagna è piuttosto un'eccezione nelle forze delle City States, principalmente perché non appartiene, nel senso più stretto del termine, all'esercito di soldati cittadini della maggior parte degli eserciti. I Compagni sono piuttosto una forza volontaria composta da ricche Famiglie oligarchiche e nobili delle City State.

Armati e corazzati con le migliori armi che il denaro possa comprare, questi impetuosi rampolli della nobiltà vengono addestrati da Polemarchi e Aristarchi in pensione nelle palestre private dei ricchi mentre la loro equitazione viene affinata negli enormi ippodromi che tendono a dominare gli skyline di ogni città-stato.

Nonostante il loro addestramento eclettico e la loro natura impetuosa, questi cavalieri sono uno strumento così prezioso che le città-stato si sono allontanate dalla loro organizzazione militare ortodossa per incorporarli.



FLOGOBOLON

[POPULIST], [CAVALLERIA]

REGGIMENTO RISTRETTO

150/190 Punti

RECLUTAMENTO: 1 Guerriero

SIZE: 3

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
8	3	2	5	7	3	3	1	5

REGOLE SPECIALI: Impact 2, Overwhelm, Elusive, Fearsome, Weapon Platform, Cheirosiphon, Barrage 3 (8"), Torrential Fire

OPZIONI: Guerriero Addizionale..... 190 Punti

Sebbene l'efficacia del Flogobolon e dello Skorpios sia nota da tempo alle City State, queste ultime hanno lottato a lungo per trovare un modo per schierarli sul campo di battaglia in modo economicamente vantaggioso. In un colpo di puro genio, la Gerousia di Helias invitò i mercanti e le case nobiliari a sponsorizzare la costruzione di questi veicoli mortali. La frenesia di spese e di eccessi ingegneristici che ne seguì si diffuse da allora anche nelle altre città-stato e nei loro nobili mecenati. Le armi in sé sono una meraviglia dell'ingegneria che nessuno tranne il Dweghom potrebbe sperare di eguagliare, i corpi dei carri sono realizzati in legno robusto e metallo rivestito per proteggere sia il cavaliere che l'arma da eventuali danni... I leoni sono lì semplicemente per proclamare la ricchezza e il potere dei loro protettori.

REGOLE SPECIALI UNICHE:

WEAPON PLATFORM: Questo Guerriero è composto da 2 Basette; Una basetta ospita il Cavaliere e l'altra le Bestie che trainano il Carro. Entrambi si ignorano a vicenda per la LoS. Le azioni di Mischia e la Regola Speciale Impact X di questo Guerriero possono prendere di mira solo i nemici entro il Range di Ingaggio della basetta della bestia. Le azioni di Raffica vengono risolte dalla basetta del Cavaliere. Per tutti gli altri scopi questo Guerriero è trattato come un unico modellino.

CHEIROSIPHON: (Azione Unica di Raffica) Scegli un bersaglio Nemico entro 8" e tutti i Guerrieri (Amici e Nemici) entro 2" dal bersaglio, soffrono 2 Colpi con la Regola Speciale **Torrential Fire**.



SKORPIOS

[POPULIST], [CAVALLERIA]

REGGIMENTO RISTRETTO

160/200 Punti

RECLUTAMENTO: 1 Guerriero

SIZE: 3

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
8	3	2	5	7	3	3	1	5

REGOLE SPECIALI: Impact 2, Overwhelm, Elusive, Fearsome, Weapon Platform, Stinging Salvo, Barrage 4 (12"), Rapid Volley, Armor Piercing 1

OPZIONI: Additional Warrior..... 200 Punti

Sebbene l'efficacia del Flogobolon e dello Skorprios sia nota da tempo alle City State, queste ultime hanno lottato a lungo per trovare un modo per schierarli sul campo di battaglia in modo economicamente vantaggioso.

In un colpo di puro genio, la Gerousia di Helias invitò i mercanti e le case nobiliari a sponsorizzare la costruzione di questi veicoli mortali. La frenesia di spese e di eccessi ingegneristici che ne seguì si diffuse da allora anche nelle altre città-stato e nei loro nobili mecenati.

Le armi in sé sono una meraviglia dell'ingegneria che nessuno tranne il Dweghom potrebbe sperare di eguagliare, i corpi dei carri sono realizzati in legno robusto e metallo rivestito per proteggere sia il cavaliere che l'arma da eventuali danni... I leoni sono lì semplicemente per proclamare la ricchezza e il potere dei loro protettori.

REGOLE SPECIALI UNICHE:

WEAPON PLATFORM: Questo Guerriero è composto da 2 Basette; Una basetta ospita il Cavaliere e l'altra le Bestie che trainano il Carro. Entrambi si ignorano a vicenda per la LoS. Le azioni di Mischia e la Regola Speciale Impact X di questo Guerriero possono prendere di mira solo i nemici entro il Range di Ingaggio della basetta della bestia. Le azioni di Raffica vengono risolte dalla basetta del Cavaliere. Per tutti gli altri scopi questo Guerriero è trattato come un unico modellino.

STINGING SALVO: Quando questo Guerriero prende la Mira! ottiene la Regola Speciale **Precise Shot**.



PROMETHEAN

[TITAN], [SCHOLAE], [MOSTRO], [INCANTATORE]

MOSTRO

250 Punti

SIZE: 5

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

REGOLE SPECIALI: Cleave 2, Hardened, Spellcaster 3, Terrifying, Battlesmith, Sunder

Quando si osservano le meraviglie di una City State, le sue mura ciclopiche, le sue imponenti gru e le fonderie senza fumo, non si può fare a meno di sospettare che queste meraviglie non possano essere state costruite solo da mani mortali. E non si sbaglierebbero di molto.

Nel profondo delle viscere di ogni Acropoli risiedono i Prometeici, antichi alleati titanici delle Scholae e loro fondatori, la cui profonda conoscenza primordiale è responsabile di molte delle meraviglie che permettono alle City State di esistere. Raro e abbattuto è il bisogno che spinge uno di questi antichi alla guerra, perché ogni colpo incrina i nemici, così come dà potere ai suoi alleati.

REGOLE SPECIALI UNICHE:

BATTLESMITH: Per ogni Ferita che questo [MOSTRO] infligge, questo [MOSTRO] prende 1 Essenza.

SUNDER: (Azione Unica) Scegli un Elemento di Terreno entro 1". Tutti i Guerrieri (Amici e Nemici) all'interno del terreno soffrono 3 Colpi.

INCANTESIMI:

REINFORCE

Essenza: 3

Tipo: Abilità Comando

I Guerrieri Amici entro il Range di Comando prendono la Regola Speciale Hardened.

REFORGE

Essenza: 1

Tipo: Incantesimo

Quando un Guerriero Amico esegue un'Azione di Mischia, otterrà la Regola Speciale Cleave +1.

PROMETHEAN

FERITO

[TITAN], [SCHOLAE], [MOSTRO], [INCANTATORE]

SIZE: 5

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
5	1	3	4	5	3	3	0	4

REGOLE SPECIALI: Cleave 2, Spellcaster 2, Terrifying, Battlesmith, Sunder

REGOLE SPECIALI UNICHE:

BATTLESMITH: Per ogni Ferita che questo [MOSTRO] infligge, questo [MOSTRO] prende 1 Essenza.

SUNDER: (Azione Unica) Scegli un Elemento di Terreno entro 1". Tutti i Guerrieri (Amici e Nemici) all'interno del terreno soffrono 3 Colpi.

INCANTESIMI:

REINFORCE

Essenze: 3

Tipo: Abilità Comando

I Guerrieri Amici entro il Range di Comando prendono la Regola Speciale Hardened.

REFORGE

Essenza: 1

Tipo: Incantesimo

Quando un Guerriero Amico esegue un'Azione di Mischia, otterrà la Regola Speciale Cleave +1.



HEPHAESTIAN

[TITAN], [AUXILLARY], [MOSTRO], [INCANTATORE]

MOSTRO

285 Punti

SIZE: 5

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

REGOLE SPECIALI: Cleave 3, Aura of Death 2, Spellcaster 2, Terrifying, Aetheric Blood, Born of Fire

Sebbene i Titani fossero convinti della necessità di aiutare le Scholae e il loro Fondatore nei loro sforzi, non tutti erano d'accordo su come. I Prometei scelsero di aiutarli condividendo con loro i segreti della Creazione, gli Efesti scelsero una strada diversa: quello della Distruzione.

Guardando l'umanità e preoccupati di cosa avrebbero fatto delle armi che le erano state donate, gli Efesti scelsero invece di diventare le armi che avrebbero portato il loro potere schiacciante sul campo di battaglia per conto dei loro alleati mortali.

REGOLE SPECIALI UNICHE:

AETHERIC BLOOD: Per ogni Ferita che questo [MOSTRO] soffre, questo [MOSTRO] prende 1 Essenza.

BORN OF FIRE: Questo [MOSTRO] ignorerà le penalità dei Terreni Dangerous.

INCANTESIMI:

INFERNO

EssenZe: 3

Tipo: Azione Unica di Raffica

Questo [MOSTRO] effettua un'azione di Raffica con le Regole Speciali **Barrage 3 (10")** e **Armor Piercing 3**.

BREATH OF UNMAKING

EssenZa: 1

Tipo: Incantesimo

Prima che un Nemico entro il Range di Comando effettua un'azione di Mischia, non beneficerà della Regola Speciale

Cleave X.

HEPHAESTIAN

FERITO

[TITAN], [AUXILIARY], [MOSTRO], [INCANTATORE] SIZE: 5

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
5	2	3	4	5	3	2	2	3

REGOLE SPECIALI: Cleave 3, Aura of Death 3, Spellcaster 3,
Burnout, Terrifying, Aetheric Blood,
Born of Fire

REGOLE SPECIALI UNICHE:

AETHERIC BLOOD: Per ogni Ferita che questo [MOSTRO] soffre, questo [MOSTRO] prende 1 Essenza.

BORN OF FIRE: Questo [MOSTRO] ignorerà le penalità dei Terreni Dangerous.

INCANTESIMI:

INFERNO

Essenze: 3

Type: Azione Unica di Raffica

Questo [MOSTRO] effettua un'azione di Raffica con le Regole Speciali Barrage 3 (10") e Armor Piercing 3.

BREATH OF UNMAKING

Essenza: 1

Tipo: Incantesimo

Prima che un Nemico entro il Range di Comando effettua un'azione di Mischia, non beneficerà della Regola Speciale Cleave X.



TALOS

[TITAN], [POPULIST], [MOSTRO]

MOSTRO

270 Punti

SIZE: 5

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
5	1	4	5	5	3	4	0	5

REGOLE SPECIALI: Cleave 2, Shield, Vanguard, Terrifying, Iron Discipline, Vigilant Guardian, Gilded Bulwark, Titan's Wrath

Le Scholae delle City State non sanno cosa pensare dei Talos, che sono in contrasto con la maggior parte delle cose che fanno dei Titani. Di tanto in tanto questi imponenti guerrieri compaiono davanti a una Città-Stato e assumono su di sé il ruolo di protettori della Città e dei suoi cittadini.

Instancabili e quasi impossibili da uccidere, questi giganteschi guerrieri hanno servito le loro città-stato come guardiani per secoli, creando uno stretto legame di cameratismo e amicizia con le forze armate di ogni città, poiché tutte condividono il peso della sua protezione. Di conseguenza, più loquaci dei loro parenti, i segreti che potrebbero aver condiviso con i loro compagni difensori sono rimasti strettamente custoditi perché nessuno desidera tradire alleati così coraggiosi.

REGOLE SPECIALI UNICHE:

- VIGILANT GUARDIAN:** Questo [MOSTRO] utilizzerà sempre la sua intera caratteristica di Marcia quando eseguirà azioni di Marcia.
- GILDED BULWARK:** Quando utilizzi lo Strategic Stack, questo [MOSTRO] prende la Regola Speciale **Bastion**.
- TITAN'S WRATH:** Quando Rompi la Formazione, questo [MOSTRO] prende la Regola Speciale **Impact 2**.

TALOS

FERITO

[TITAN], [POPULIST], [MOSTRO]

SIZE: 5

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
5	1	3	5	5	4	3	0	5

REGOLE SPECIALI: Cleave 2, Shield, Vanguard, Terrifying, Vigilant Guardian, Gilded Bulwark, Titan's Wrath

REGOLE SPECIALI UNICHE:

VIGILANT GUARDIAN: Questo [MOSTRO] utilizzerà sempre la sua intera caratteristica di Marcia quando eseguirà azioni di Marcia.

GILDED BULWARK: Quando utilizzi lo Strategic Stack, questo [MOSTRO] prende la Regola Speciale Bastion.

TITAN'S WRATH: Quando Rompi la Formazione, questo [MOSTRO] prende la Regola Speciale Impact 2.





PROMETHEAN ORACLE

[TITAN], [MOSTRO], [PERSONAGGIO]

MOSTRO & WARLORD

315 Punti

SIZE: 5

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
7	0	4	5	5	4	3	1	6

REGOLE SPECIALI: Cleave 3, Terrifying

OPZIONI:

Quando raduni la tua Banda da Guerra, Promethean Oracle dovrà scegliere quale arma impugnare:

SEARING DORI: Prende la Regola Speciale **Obsidian Impalement**.

VOLCANIC LABRYS: Prende la Regola Speciale **Infernal Rage**.

REGOLE SPECIALI UNICHE:

Solo *Searing Dori*

OBSDIAN IMPALEMENT: Durante un'azione di Mischia, i Colpi pari a '1' non possono essere Bloccati e infliggono una Ferita Addizionale.

Solo *Volcanic Labrys*

INFERNAL RAGE: Durante un'azione di Mischia, tira un attacco Addizionale contro ogni Nemico scelto.

Esempio: Il *Promethean Oracle* dichiara i suoi 2 Attacchi contro i Nemici con 2 Attacchi ciascuno. Il *Promethean Oracle* risolverà con 3 Attacchi su entrambi i Guerrieri come risultato di questa Regola Speciale.

ABILITÀ COMANDO

BLAZING CONVICTION: i Guerrieri [MOSTRO] Amici entro il Range di Comando, possono utilizzare la loro Caratteristica di Risoluzione per Bloccare i Colpi.

MOLTEN DOMAIN: Tutti gli altri Guerrieri (Amici e Nemici) entro il Range di Comando tratteranno il Campo di Battaglia come Terreno Dangerous.

I Prometeici delle Terre del Fuoco meridionali hanno iniziato ad apparire nelle terre settentrionali, predicando visioni del ritorno della madre e della liberazione del padre.

Tale è la passione della loro convinzione nelle loro visioni che hanno abbandonato la loro affiliazione, cavandosi gli occhi che la loro prossima visione sarà il ritorno della madre, guarendoli ed elevandoli al suo fianco come suoi figli preferiti e custodi della sua tradizione. Le loro parole hanno toccato un cordone e una speranza dormiente da tempo sia nei Titani che nello Jotunn, alimentando le fiamme di un sentimento a lungo perduto per loro: la Speranza.

Questa nuova e potente motivazione ha visto i Seidr (o Oracoli, come sono conosciuti nelle Terre del Sud) diventare leader tra i loro simili, un incarico abbandonato da tempo dagli Ice Jotnar in seguito alla loro umiliazione.

PROMETHEAN ORACLE

FERITO

[TITAN], [MOSTRO], [PERSONAGGIO]

SIZE: 5

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
6	0	5	6	5	3	2	1	6

REGOLE SPECIALI: Cleave 2, Indomitable, Terrifying,
Lethal Demise 3,

REGOLE SPECIALI UNICHE:

Solo Searing Dori

OBSIDIAN IMPALEMENT: Durante un'azione di Mischia, i Colpi pari a '1' non possono essere Bloccati e infliggono una Ferita Addizionale.

Solo Volcanic Labrys

INFERNAL RAGE: Durante un'azione di Mischia, tira un attacco Addizionale contro ogni Nemico scelto.

Esempio: Il Promethean Oracle dichiara i suoi 2 Attacchi contro i Nemici con 2 Attacchi ciascuno. Il Promethean Oracle risolverà con 3 Attacchi su entrambi i Guerrieri come risultato di questa Regola Speciale.

ABILITA' COMANDO:

BLAZING CONVICTION: i Guerrieri [MOSTRO] Amici entro il Range di Comando, possono utilizzare la loro Caratteristica di Risoluzione per Bloccare i Colpi.

MOLTEN DOMAIN: Tutti gli altri Guerrieri (Amici e Nemici) entro il Range di Comando tratteranno il Campo di Battaglia come Terreno Dangerous.

BESTOWED RELICS



UPGRADES: TUTTI

Ogni [PERSONAGGIO] nella tua Banda da Guerra potrà prendere un singolo Upgrade dalla lista sottostante. Un [PERSONAGGIO] potrà prendere un Upgrade dalle liste in corrispondenza del suo Ruolo di Battaglia. Il Warlord potrà prendere 2 Upgrades. Un [MOSTRO PERSONAGGIO] non potrà prendere nessun Upgrade.

Icarian Harness: 20 punti

Solo [FANTERIA]. Questo [PERSONAGGIO] prende la seguente Azione Unica:

ICARIAN FLIGHT: (Azione Fuori Combattimento) Piazza questo [PERSONAGGIO] interamente entro 10"; questo [PERSONAGGIO] soffrirà 1 Colpo.

Synthetic Ambrosia: 15 punti

Questo [PERSONAGGIO] prende la Regola Speciale **Regeneration**.

Augmented Armaments: 10 punti

Questo [PERSONAGGIO] prende la Regola Speciale **Quicksilver Strikes**.

The Golden Apple: 25 punti

Una volta per Partita, questo [PERSONAGGIO] può usare la seguente Abilità Comando:

Pandemonium: (Abilità Comando) Tutti i Nemici entro il Range di Comando non potranno essere Inspirati! e non potranno beneficiare delle Abilità Comando Amiche.

Labyrinthine Champion: 20 punti

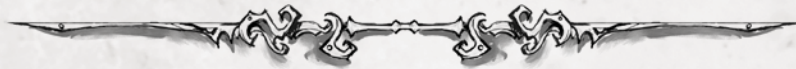
I Guerrieri Amici [AUXILIARY] entro il Range di Comando prendono la Regola Speciale **Bloodlust**.

Living Breastplate: 25 punti

Quando Blocchi i Colpi, questo [PERSONAGGIO] può sempre lanciare i dadi di Blocco pari al numero di Colpi subiti. Indipendentemente da eventuali modificatori di Difesa o Evasione!



BESTOWED RELICS



UPGRADES: POPULIST

Blade of Eakides: 20 punti

Mentre si rompe la formazione, questo [PERSONAGGIO] prende +1 Attacchi e +1 Mischia (C).

Taurian Xiphos: 25 punti

Questo [PERSONAGGIO] prende la Regola Speciale **Flawless Strikes**.

Adaptable Tactician: 15 punti

Solo Warlord. Questo [PERSONAGGIO] prende il seguente Draw Event:

DIORTHOSIS: (Draw Event) Se si segue lo Strategic Stack, è possibile riorganizzare immediatamente l'ordine delle Carte Comando all'interno dello Stack. Se si interrompe la formazione, sarà possibile formare immediatamente uno nuovo stack.

Standard of Last Oration: 25 punti

Questo [PERSONAGGIO] è un Portabandiera. I Guerrieri Amici [**POPULIST**] entro il Range di Comando prendo la Regola Speciale **Lethal Demise +1**. I Nemici falliranno automaticamente i test di Risoluzioni causati dalla Regola Speciale **Lethal Demise** dei Guerrieri Amici [**POPULIST**] entro il Range di Comando.

Helm of Athrastia: 20 punti

I Guerrieri Amici [**POPULIST**] entro 1" possono usare la Caratteristica Risoluzione di questo [PERSONAGGIO] al posto della loro.

Astute Theologian: 20 punti

Questo [PERSONAGGIO] prende la Regola Speciale **Blessed**.



BESTOWED RELICS



UPGRADES: SCHOLAE

Phlogiston Projector: 30 punti

Questo [PERSONAGGIO] prende la seguente Azione Unica:

ALCHEMICAL IMMOLATION: (Azione Unica di Raffica) Scegli un Nemico entro 8" e tutti i Nemici entro 2" dal nemico scelto soffriranno 2 Colpi con la Regola Speciale **Torrential Fire**.

Concentrated Thymos: 20 punti

Quando questo [PERSONAGGIO] viene ucciso, tutti i nemici entro il Range di Ingaggio vanno immediatamente "In Rotta!".

Crystalline Orrery: 15 punti

I Clockwork Hoplites Amici conta sempre come se si trovasse all'interno del Range di Comando di questo [PERSONAGGIO].

