

CONQUEST  
FIRST BLOOD

# OLD DOMINION



Para  
Bellum  
GAMES





*“Portiamo solo pace. Amaci. Lo facciamo. Ritorna da Noi. Te l'abbiamo fatto.  
Accetta la nostra offerta.”*

*“Qual è la tua offerta?”*

*Ancora una volta la risposta è arrivata da tutti, solo che questa volta non è stato un sussurro, non è stato un sospiro. Era un'affermazione, una promessa, certa e inevitabile, che echeggiava come un tuono lontano che ci raggiungeva lentamente nei confini del passo: “Morte.”*

*Dietro la maschera dorata, sentivo il sorriso del Custode.*

*“Portiamo solo pace,” si ripeteva.*

– Dalle memorie dello scudiero Jeorg Riim

*Pochi, se non nessuno, hanno mai veramente capito cosa accadde ad Hazlia quando cadde. Ciò che si sa è che il Padre di Tutti dell'Umanità cadde nella prigione della Morte – ma non fu fermato. E, come coloro che gli avevano giurato in vita, Hazlia ritornò, così come il suo Dominio.*

*Oltre le valli un tempo brulicanti e le fertili pianure delle Terre del Cuore si trovano le valli fluviali su cui fu fondata Capitas, la più grande città dell'umanità mai costruita. Ed è qui, tra le rovine della più santa delle città dell'uomo, che caddero i resti di Hazlia. Ferito a morte, ma immortale e spinto a una rabbia imponente dal tradimento dei suoi sudditi, Hazlia fu spinto oltre i limiti della disperazione e della rabbia. Nella sua arroganza cercò di porre fine al Vecchio Dominio ma fu sventato dal sacrificio di un altro membro del Pantheon: Ninuab, la Madre.*

*Negato, distrutto e spinto ben oltre il limite della follia, Hazlia si rivolse a qualsiasi potere potesse rispondere al suo disperato bisogno di vendicarsi e punire il suo tradimento... e uno rispose. Morte, la terza Anima Incarnata della Distruzione.*

*Ciò che accadde in quel regno abbandonato va oltre la comprensione sia dei mortali che degli immortali, ma dalla fusione empia di quei due elementi polari del Primordiale nacque un amalgama empio: la Non-morte.*

*Al centro di Capitas c'è una gigantesca fossa da cui parte un faro di non-luce alto chilometri: un potente raggio di fuoco oscuro che proietta tanta ombra quanto luce, avvolgendo l'intera città in un bagliore infernale di ombre danzanti. Questa è l'essenza sfrenata e sconfinata di Hazlia, dio decaduto dell'umanità; è una corruzione diversa da qualsiasi cosa l'abbia mai preceduta e ha cantato il suo canto di sirena per secoli, attirandovi come falene verso una fiamma i pazzi, gli spezzati, i disperati e gli assetati di potere.*

*Nel corso dei secoli, centinaia, se non migliaia, di mortali hanno risposto alla chiamata.*

# 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



**DENIZENS OF THE DARK:** Gli abitanti del Old Dominion includono legioni di soldati non morti, fanatici impazziti e costrutti rianimati, tutti al servizio di Hazlia. I Guerrieri del Old Dominion avranno uno dei seguenti ruoli sul Campo di Battaglia: **[LEGIONS]**, **[FINAL CREED]**, **[FALLEN PANTHEON]**, o **[FANATIC]**.

**HAZLIA'S SHADOW:** I Guerrieri del Old Dominion superano sempre i Test di Risoluzione pari a '1', indipendentemente dai modificatori o dall'essere "in Rotta!". I Guerrieri possono sempre testare la Risoluzione; se sono "in Rotta!" potranno passare solo con '1'.

**DARK POWER:** All'inizio di ogni round, ottieni segnalini Dark Power per ogni guerriero ucciso nella tua Banda da Guerra in base al ruolo sul campo di battaglia indicato di seguito. Tutto il Dark Power verrà perso alla fine di ogni Round. Segna il tuo Dark Power totale a lato del Campo di Battaglia.

**[Legions]: 1 Dark Power**

**[Final Creed]: 2 Dark Power**

**[Fallen Pantheon]: 3 Dark Power**

**Dark Power** può essere speso in vari modi per rafforzare la tua banda di guerrieri o per eseguire l'evento Memories of Old Draw. I Guerrieri [Fanatic] non potranno mai eseguire l'evento Memories of Old Draw.

**MEMORIES OF OLD:** (Draw Event) Spendi X **Dark Power**- Con questa attivazione, questo Guerriero ottiene la Regola Speciale o l'effetto della sua Memory of Old elencata nel suo profilo.



# THE OLD DOMINION 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):**

Archimandrite (Kheres)  
Hierodeacon (Hashashin) Strategos  
(Athanatoi)  
Mounted Strategos (Kataphractoï)  
Xhiliarch (Varangian Guard) Fallen  
Divinity

## **REGGIMENTI MAINSTAY:**

Legionnaires  
Praetorian Guard  
Cultists  
Moroi  
Centaur Prodrómoi

## **MOSTRI & (Cavallieri):**

Unhallowed Sepulcher (Theokrator)

## **EROI:**

Dark Cenotaph  
Profane Reliquary  
Optio  
Hetairoi

## **REGGIMENTI RISTRETTI:**

Athanatoi  
Varangian Guard  
Hashashin  
Kheres  
Kanephors  
Karyatids  
Bucephaloi  
Bone Golems  
Centaur Kerykes  
Kataphractoï





# ARCHIMANDRITE

[FINAL CREED], [FANTERIA], [PERSONAGGIO], [INCANTATORE]

WARLORD

115 Punti

SCORTA: Kheres

SIZE: 2

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

REGOLE SPECIALI: Spellcaster 4, Aura of Death 1,  
Sacred and the Profane,  
Catechism of Corruption

## REGOLE SPECIALI UNICHE:

**SACRED AND THE PROFANE:** (Draw Event) Puoi trasmutare immediatamente qualsiasi quantità di Dark Power in Essenza, questo [INCANTATORE] guadagnerà 1 Essenza per ogni Dark Power speso. Un incantatore non può avere più di 6 Essenze!

**CATECHISM OF CORRUPTION:** i Guerrieri Amici [FINAL CREED] entro il Range di Comando prendono la Regola Speciale **Fearsome**.

*Tra i membri più antichi e pericolosi dell'Ultimo Credo ci sono gli Archimandriti, ognuno benedetto dalla vile potenza del non-Dio e immerso nei misteri e nei rituali della sua oscura chiesa.*

*Abbandonati nei loro monasteri in cambio di celle nelle profondità della roccia sotto Capitas, queste creature blasfeme godono della lealtà assoluta di una dozzina di accoliti che guidano i depravati seguaci dei culti apocalittici così facilmente reperibili nelle terre morenti a nord, nonché di tanti legionari e mostruosità immortali quanti le loro arti oscure consentono loro di controllare.*

## INCANTESIMI:

**UNHOLY BAPTISM**

EssenZe: 3

Tipo: Azione Unica

Il Guerriero Nemico Bersaglio all'interno del Range di Comando subisce Colpi pari alla sua Caratteristica di Risoluzione.

**SANCTIFY**

EssenZe: 2

Tipo: Abilità Comando

I Guerrieri Amici all'interno del Range di Comando ottengono la Regola Speciale **Lethal Demise +1**.

**EXCOMMUNICATE**

EssenZa: 1

Tipo: Incantesimo

Dopo che un Guerriero Amico non supera un test di Risoluzione, potrai rilanciare un singolo risultato.



# HIERODEACON

[FINAL CREED], [FANTERIA], [PERSONAGGIO], [INCANTATORE]

WARLORD

90 Punti

SCORTA: Hashashin

SIZE: 2

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

REGOLE SPECIALI: Spellcaster 3, Dark Shepherd, Pontificate

*La caduta di Hazlia e del suo Pantheon scosse perfino i ferventi credenti che alla fine avrebbero abbracciato il dogma apocalittico del Credo Finale.*

*Quando la voce del loro dio svanì dopo la sua sconfitta per mano di Kleon e dell'Ultima Legione molti dei suoi seguaci caddero nella disperazione.*

*Tuttavia perfino il più zelante dei suoi seguaci poteva udire la cacofonia ululante di cento Divinità affamate intrappolate nella Pira che arde al centro di Capitas...*

*Divinità cadute che hanno bisogno solo di pochi fedeli seguaci, ierodiaconi autoordinati, per predicare la loro parola e portare a termine la loro missione di peccato affinché i loro nuovi padroni possano scatenare millenni di malizia e odio sul mondo.*

## REGOLE SPECIALI UNICHE:

**DARK SHEPHERD:** Quando si generano Dark Power all'inizio del Round, ogni Guerriero [FANATIC] Ucciso genera 1 Dark Power.

**PONTIFICATE:** Ogni volta che un Guerriero Nemico sul Campo di Battaglia va "in Rotta!" questo Personaggio ottiene 1 Essenza.

## INCANTESIMI:

### BEHOLD ELYSIUM

EssenZe: 3

Tipo: Abilità Comando

Tutti i Guerrieri Amici all'interno del Range di Comando ottengono la Regola Speciale **Bloodlust**.

### PURGATION

EssenZe: 2

Tipo: Azione Unica

Tutti i Nemici "In Rotta!" in Battaglia soffrono 1 Colpo.

### BLASPHEMOUS LITANY

EssenZe: 1

Tipo: Incantesimo

Quando un guerriero nemico è Ingaggiato con questo [PERSONAGGIO] quando si attiva, andrà "in Rotta!"



## STRATEGOS

[LEGIONS], [FANTERIA], [PERSONAGGIO]

WARLORD

125 Punti

SCORTA: Athanatoi

SIZE: 2

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

REGOLE SPECIALI: Shield, Flawless Strikes, Imperator

Uno Strategos è il comandante supremo di una Legione del Dominio, un maestro di uomini che godeva dell'assoluta lealtà delle sue truppe, fungendo da loro guida temporale e spirituale durante la campagna. La sua padronanza era di strategia e diplomazia, consentendo ai suoi ufficiali, i dieci Xiliarchi che prestarono servizio sotto di lui, di concentrarsi sulla logistica, sulla tattica e sulla disposizione delle truppe.

Sepolti da tutta la pompa e la cerimonia che ci si potrebbe aspettare, il loro risveglio in una non-vita di servizio è completo di miseria e perdita, perché a differenza dell'ordine inferiore non solo conservano le loro funzioni cognitive, ma anche i ricordi di prima. Le loro funzioni cognitive e i loro ricordi hanno permesso loro di conservare la propria personalità e, con essa, l'ambizione.

### REGOLE SPECIALI UNICHE:

**IMPERATOR:** i Guerrieri Amici [LEGIONS] entro il Range di Comando possono muovere attraverso gli altri Guerrieri Amici [LEGIONS] durante la loro Attivazione, ma non dovranno terminare un'Azione sopra un altro Guerriero.

### ABILITA' COMANDO:

**TESTUDO:** i Guerrieri Amici [LEGIONS INFANTRY] nel Range di Comando prendono la Regola Speciale **Bastion**.

**MIGHT OF CAPITAS:** i Colpi pari a '1' causati dai Guerrieri [LEGIONS] entro il Range di Comando, non possono essere Bloccati.

**GLIMMERS OF THE GOLDEN AGE:** i Guerrieri Amici [LEGIONS] entro il Range di Comando prendono la seguente Azione Unica:

**RETURN TO GLORY:** (Azione Unica) Questo Guerriero esegue immediatamente il Draw Event Memories of Old senza spendere Dark Power. Ciò non consentirà ad un Guerriero di ottenere più volte lo stesso effetto di Memories of Old!



# MOUNTED STRATEGOS

[LEGIONS], [CAVALLERIA], [PERSONAGGIO]

WARLORD

135 Punti

SCORTA: Kataphraktoi

SIZE: 3

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

REGOLE SPECIALI: Bastion, Impact 2, Cleave 1, Pride of Capitas

*Le origini della cavalleria e dell'ordine feudale possono essere fatte risalire, come quasi tutte le istituzioni dei Cento Regni, alla fondazione dei Kataphraktoi Taghmata nel Old Dominion.*

*Il costo della loro cavalcatura, dell'equipaggiamento e del dispiegamento, nonché l'efficacia sul campo di battaglia, pongono questi guerrieri su una lega a sé stante. Uno Strategos a cavallo è l'epitome di questo antico codice guerriero, un modello di un'epoca passata montato sul suo compagno rituale, la cui gloria sbiadita e la cui panoplia lacerata non possono offuscare l'intelletto ardente e la pura volontà che covano all'interno di questo vaso sbiadito.*

## REGOLE SPECIALI UNICHE:

**PRIDE OF CAPITAS:** i Guerrieri Amici [LEGIONS] entro il Range di Comando prendono la Regola Speciale **Iron Discipline**.

## ABILITA' COMANDO:

**RAISE SHIELDS:** i Guerrieri Amici [LEGIONS] entro il Range di Comando prendono la Regola Speciale **Pavise**.

**VENI VIDI VICI:** i Guerrieri Amici entro il Range di Comando prendono la Regola Speciale **Overrun**.

**FURY OF THE LEGION:** i Guerrieri Amici [LEGIONS] entro il Range di Comando prendono la Regola Speciale **Relentless Blows**.



# XHILIARCH

[LEGIONS], [FANTERIA], [PERSONAGGIO]

WARLORD

100 Punti

SCORTA: Varangian Guard

SIZE: 2

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

REGOLE SPECIALI: Cleave 2, Counter-attack, Unyielding, Praefectus

## REGOLE SPECIALI UNICHE:

**PRAEFECTUS:** i Guerrieri Amici [LEGIONS] entro il Range di Comando prendono la Regola Speciale **Fearless**.

## ABILITA' COMANDO:

**UNDYING COMMAND:** i Guerrieri Amici entro il Range di Comando prendono la Regola Speciale **Oblivious**.

**INVICTUS:** i Guerrieri Amici [LEGIONS] entro il Range di Comando prendono la Regola Speciale **Flurry**.

*La natura professionale dell'esercito del Vecchio Dominio era meglio esemplificata dal suo quadro di ufficiali. Un Xiliarca, comandante di mille uomini, fu eletto dalle sue truppe e addestrato dal Dominio.*

*Solo coloro che avevano precedentemente raggiunto il grado di Centurione potevano diventare Xiliarchi, i quali, una volta eletti, si recavano a Capitas per ricevere una formazione in grammatica, aritmetica e logistica, il che consentiva loro di diventare il corpo di ufficiali professionisti di cui le Legioni avevano bisogno per dominare il continente.*

*Il loro rango elevato significava invariabilmente che venivano sepolti con tutti gli onori e le cerimonie, il loro processo di imbalsamazione e i servizi di sepoltura erano molto più approfonditi e complessi di quelli di un semplice legionario.*

*In quanto tali, quando venivano allevati come vasi non viventi dal non-Dio, conservavano le loro capacità cognitive, a differenza dei Legionari che conservano solo una traccia del loro sé precedente.*



# DARK CENOTAPH

[LEGIONS], [FANTERIA], [PERSONAGGIO]

EROE

70 Punti

SIZE: 2

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

REGOLE SPECIALI: Dread, Lethal Demise 2, Hardened, Death and Despair, Dark Disciple

*Nel corso della storia dell'Antico Dominio, ogni Legione aveva un luogo di sepoltura separato dove venivano sepolti tutti i corpi recuperati dei legionari e degli ufficiali caduti. A coronare ciascuna di queste necropoli spartane c'era un cenotafio, un monumento commemorativo per coloro che caddero ma non furono recuperati. Luogo dell'orgoglio duraturo della Legione, ogni nemico che combatte sotto il suo oscuro potere sa di dover affrontare non solo i morti implacabili di fronte a lui, ma anche la volontà congiunta di quegli innumerevoli legionari i cui corpi non furono recuperati.*

## REGOLE SPECIALI UNICHE:

**DEATH AND DESPAIR:** (Azione Unica) Spendi X Dark Power: per ogni Dark Power speso, scegli un Nemico Bersaglio nel Range di Comando dovrà testare la propria Risoluzione; se fallisce, andrà "in Rotta!"

**DARK DISCIPLE:** Questo [PERSONAGGIO] non potrà performare e non potrà essere scelto per l'Abilità Comando Duello.

## ABILITA' COMANDO:

**MEMENTO MORI:** i Guerrieri Amici [LEGIONS] entro il Range di Comando prendono la Regola Speciale **Inspired!**



# PROFANE RELIQUARY

[LEGIONS], [FANTERIA], [PERSONAGGIO]

EROE

80 Punti

SIZE: 2

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

REGOLE SPECIALI: Aura of Death 2, Fragment of Divinity, Signifer, Labarum of the Legion

*Quando Hazlia cadde, innumerevoli frammenti del suo regno divino furono recuperati dai suoi devoti servi in lungo e in largo per Capitas.*

*Questi piccoli frammenti di divinità mantengono il potere di animare e agitare le anime normalmente accondiscendenti dei fedeli non-Dei, risvegliandole e permettendo a una piccola frazione della sua Volontà mortale di riversarsi nel mondo, indebolendo la forza vitale e la vitalità dei suoi nemici.*

## REGOLE SPECIALI UNICHE:

**FRAGMENT OF DIVINITY:** I nemici non possono essere guariti o riportati sul Campo, mentre si trovano all'interno del Range di Comando.

**SIGNIFER:** Questo [PERSONAGGIO] è un Portabandiera. Inoltre questo [PERSONAGGIO] non potrà performare e non potrà essere scelto per l'Abilità Comando Duello.

**LABARUM OF THE LEGION:** (Azione Unica) Tutti i Guerrieri Amici [LEGIONS] "in Rotta!" entro il Range di Comando immediatamente, tolgono lo stato.

## ABILITA' COMANDO:

**SACRILEGIOUS RELIC:** Tutti i Guerrieri Amici entro il Range di Comando prendono la Regola Speciale **Aura of Death +1**.



## OPTIO

[LEGIONS], [FANTERIA], [PERSONAGGIO]

EROE

65 Punti

SIZE: 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
4	1	3	2	3	3	2	0	5

REGOLE SPECIALI: Vanguard, Shield, Bravery, Tribune, Ceaseless March

*Secondo in comando del Centarchos, l'ufficiale di grado più basso coniato dai Collegi dell'Antico Dominio, l'Optio è un veterano severo ed esperto, la cui responsabilità è quella di non obbedire... o ignorare gli ordini di un ufficiale.*

*Quando nacquero le Legioni Imperiali, i comandanti veterani si resero presto conto che avevano bisogno di un collegamento, un fulcro tra il corpo degli ufficiali professionisti prodotto dai Collegi e i legionari veterani che costituivano la spina dorsale di tutte le Legioni.*

### REGOLE SPECIALI UNICHE:

**TRIBUNE:** i Legionnaires nella tua Banda da Guerra prendono la Regola Speciale **Vanguard**.

**CEASELESS MARCH:** (Azione Unica) Tutti i Guerrieri [LEGIONS] entro il Range di Comando possono immediatamente muovere della metà della loro Caratteristica di Marcia (arrotondando per eccesso).

### ABILITA' COMANDO:

**INEVITABLE ADVANCE:** i Guerrieri Amici [LEGIONS] entro il Range di Comando prendono la Regola Speciale **Unyielding**.



# HETAIROS

[LEGIONS], [CAVALLERIA], [PERSONAGGIO]

EROE

110 Punti

SIZE: 3

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

REGOLE SPECIALI: Shield, Bastion, Brutal, Impact 2, Trample, Decurion

*Agli albori dell'Antico Dominio i Kataphractoï erano i Compagni scelti dai Caelesor, o Hetaïroi, armati con le migliori armi e armature che potesse fornire e montati in cima ai più grandi destrieri che potesse trovare.*

*Con l'evoluzione dell'Antico Dominio, queste antiche formazioni furono abbandonate, ma non il titolo di Hetaïros. Concesso ai più grandi campioni dell'Antico Dominio, questo era un titolo concesso solo dallo stesso Caelesor per atti di valore sul campo di battaglia.*

*Parte di quella prodezza e gloria rimangono nei loro resti appassiti, e gli Hetaïroi sono i primi tra pari in una banda di guerrieri Kataphractoï, la loro semplice presenza ricorda ai loro compagni le gloriose cariche delle epoche passate.*

## REGOLE SPECIALI UNICHE:

**DECURION:** Quando viene posizionato come risultato dell'abilità Comando Duello, questo [PERSONAGGIO] conta come se avesse Caricato. Ciò causerà l'attivazione delle Regole Speciali Impact e Brutal.

## ABILITA' COMANDO:

**COUNTER CHARGE:** i Guerrieri Amici [CAVALRY] entro il Range di Comando prendono la Regola Speciale Counter Attack.



# LEGIIONNAIRES

[LEGIONS], [FANTERIA]

REGGIMENTO MAINSTAY

80/15 Punti

RECLUTAMENTO: 4 Guerrieri

SIZE: 2

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

REGOLE SPECIALI: Shield, Support, Phalanx

*Mentre un tempo si discuteva se le Legioni del Vecchio Dominio fossero la forza combattente più temuta su Ea, oggi pochi oserebbero dissentire. Dedicati al loro signore nella vita e nella non vita, ciò che i Legionari del Vecchio Dominio hanno perso in velocità lo recuperano più che in una disciplina spietata e implacabile.*

- OPZIONI:
- Leader ..... 15 Punti
  - Portabandiera ..... 10 Punti
  - Guerriero Addizionale..... 15 Punti

## REGOLE SPECIALI UNICHE:

**MEMORY OF OLD:** 1 Dark Power- Questo guerriero si raduna.



# PRÆTORIAN GUARD

[LEGIONS], [FANTERIA]

REGGIMENTO MAINSTAY

110/30 Punti

RECLUTAMENTO: 4 Guerrieri

SIZE: 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
4	1	2	2	1	2	3	0	5

REGOLE SPECIALI: Shield, Bodyguard, Phalanx

- OPZIONI: Leader .....20 Punti  
 Portabandiera..... 15 Punti  
 Guerriero Addizionale.....30 Punti

*Un tempo principale forza combattente dell'Antico Dominio, le Guardie Pretoriane alla fine persero il favore dei loro protetti, i Caelesor, perché erano più fedeli al loro Dio che a se stessi. Per due volte condannata per la sua lealtà, la Guardia pretoriana ora possiede il dubbio onore di essere una di quelle poche truppe nelle forze del Vecchio Dominio che mantengono un certo senso di sé nonostante il possesso da parte del potere di Hazlia.*

**REGOLE SPECIALI UNICHE:**  
**MEMORY OF OLD:** 2 Dark Power- +1 Mischia (C)



# CULTISTS

[FANATIC], [FANTERIA]

REGGIMENTO MAINSTAY

60/10 Punti

RECLUTAMENTO: 4 Guerrieri

SIZE: 2

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

REGOLE SPECIALI: Dodge, Acolyte, Barrage 1 (8"), Deadly Shot

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

*Proprio come il Dio stesso, il culto di Hazlia non morì del tutto all'indomani della Caduta. Piccoli monasteri isolati che adoravano il loro dio e la sua visione apocalittica sopravvissero grazie a incursioni, cannibalismo e altri metodi troppo orribili per essere descritti.*

*Una volta scoperti, i fanatici tra loro furono selezionati e introdotti nei misteri del culto mortale di Hazlia, promettendo l'ascensione ai suoi ranghi immortali se fossero riusciti a uccidere il loro bersaglio con qualunque mezzo riuscissero a raccogliere.*

*Oggi i Cultisti e gli Hashashin operano indipendentemente dalle Legioni non morte, seminando caos e morte prima della loro incessante avanzata.*

## REGOLE SPECIALI UNICHE:

**ACOLYTE:** Quando questo Guerriero viene Ucciso, ottieni immediatamente un Marker Dark Power.



# MOROI

[FINAL CREED], [FANTERIA]

MAINSTAY REGIMENT

75/20 Punti

RECLUTAMENTO: 4 Guerrieri

SIZE: 2

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

REGOLE SPECIALI: Flank, Terrifying, Opportunist

OPZIONI: Guerriero Addizionale.....20 Punti

*A quei cultisti che non hanno l'ambizione o la brillantezza necessarie per raggiungere la non vita alle proprie condizioni viene concessa un'ultima possibilità di diventare tutt'uno con il loro Signore. Nelle ultime ore della loro vita salgono su un falò illuminato dalle fiamme profane della Pira. I Kheres sono i resti animati e carbonizzati di coloro che riescono a non impazzire, i Moroi non sono così fortunati...*

## REGOLE SPECIALI UNICHE:

**MEMORY OF OLD:** 2 Dark Power- Questo Guerriero può essere posizionato ovunque interamente all'interno del Range di Comando.



# CENTAUR PRODROMOI

[LEGIONS], [CAVALLERIA]

REGGIMENTO MAINSTAY

55/50 Punti

RECLUTAMENTO: 1 Guerriero

SIZE: 3

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
8	1	2	3	4	2	2	1	3

REGOLE SPECIALI: Shield, Impact 1, Cleave 1

OPZIONI: Leader .....20 Punti  
 Guerriero Addizionale.....50 Punti

*A differenza dei Minotauri più docili o degli astuti Satyroi, i Centauri erano semplicemente troppo primitivi per integrarsi efficacemente nella società umana. La stragrande maggioranza trovò comunque il proprio ruolo di Prodrmoi, esploratori e forze di pattuglia di frontiera che operavano in strutture tribali regimentate rafforzando le legioni con formidabili forze d'avanguardia e di scaramuccia.*

## REGOLE SPECIALI UNICHE:

**MEMORY OF OLD:** 1 Dark Power- Regola Speciale Unstoppable



# ATHANATOI

[LEGIONS], [FANTERIA]

REGGIMENTO RISTRETTO

115/30 Punti

RECLUTAMENTO: 4 Guerrieri

SIZE: 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
4	1	2	2	1	3	2	0	5

REGOLE SPECIALI: Counter-attack, Quicksilver Strikes, Parry

- OPZIONI: Leader .....20 Punti  
 Portabandiera..... 15 Punti  
 Guerriero Addizionale.....30 Punti

*Precursori dei lodati pretoriani, l'origine degli Athanatoi è avvolta nei miti e nelle leggende che si sono sviluppati attorno alla nascita del Dominio e alle sue prime forze. Senza volto e senza rimorsi, erano la Volontà di Dio resa manifesta nelle mani dei mortali. I ranghi di questi Athanatoi erano limitati a mille, da ricostituire da un gruppo dei guerrieri più talentuosi che il Dominio aveva da offrire nel caso in cui uno di loro cadesse in battaglia. Ora, anche nella morte, servono, portando il giudizio del loro dio su tutti coloro che sono abbastanza sciocchi da pensare di poter stare davanti a questi immortali.*

## REGOLE SPECIALI UNICHE:

**MEMORY OF OLD: 2 Dark Power- Regola Speciale Flawless Strikes**



# VARANGIAN GUARD

[LEGIONS], [INFANTRY]

REGGIMENTO RISTRETTO

125/35 Punti

RECLUTAMENTO: 4 Guerrieri

SIZE: 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
4	1	2	1	1	3	2	0	5

REGOLE SPECIALI: Cleave 2, Hardened, Tenacious

- OPZIONI: Leader .....20 Punti  
 Portabandiera..... 15 Punti  
 Guerriero Addizionale.....35 Punti

**REGOLE SPECIALI UNICHE:**  
**MEMORY OF OLD:** 2 Dark Power- Durante un'Azione di Mischia di questo Guerriero contro un [BRUTE] o [MOSTRO], I colpi non bloccati infliggono una ferita aggiuntiva.

*Corrompere è la natura del potere. Pochi individui erano consapevoli di questa verità universale quanto i Caelesor dell'Antico Dominio. Come i pretoriani sostituirono gli Athanatoi e la loro incrollabile devozione al mandato di Hazlia, così, i Variaghi furono stabiliti sulle ceneri della guardia pretoriana quando la loro debolezza mortale e la sete di potere li videro tradire i loro capi. Nel corso dei secoli di disordini e della caduta che ne seguì, i Variaghi hanno fatto la guardia ai Caelesor e a coloro che erano loro più vicini, portando morte sanguinosa e vendetta a chiunque osasse far loro del male.*



# HASHASHIN

[FANATIC], [FANTERIA]

REGGIMENTO RISTRETTO

65/15 Punti

RECLUTAMENTO: 4 Guerrieri

SIZE: 2

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

**SPECIAL RULES:** Deadly Blades, Dodge, Vanguard, Iconoclast

**OPTIONS:** Leader ..... 15 Punti

Guerriero Addizionale..... 15 Punti

*Proprio come il Dio stesso, il culto di Hazlia non morì del tutto all'indomani della Caduta. Piccoli monasteri isolati che adoravano il loro dio e la sua visione apocalittica sopravvissero grazie a incursioni, cannibalismo e altri metodi troppo orribili per essere descritti.*

*Una volta scoperti, i fanatici tra loro furono selezionati e introdotti nei misteri del culto mortale di Hazlia, promettendo l'ascensione ai suoi ranghi immortali se fossero riusciti a uccidere il loro bersaglio con qualunque mezzo riuscissero a raccogliere.*

*Oggi i Cultisti e gli Hashashin operano indipendentemente dalle Legioni non morte, seminando caos e morte prima della loro incessante avanzata.*

## REGOLE SPECIALI UNICHE:

**ICONOCLAST:** Mentre è ingaggiato con un [PERSONAGGIO] nemico, questo guerriero prende la Regola Speciale **Blessed**.



# KHERES

[FINAL CREED], [FANTERIA]

REGGIMENTO RISTRETTO 120/25 Punti

RECLUTAMENTO: 4 Guerrieri SIZE: 2

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

REGOLE SPECIALI: Malediction, Barrage 1 (12"), Sureshot, Torrential Fire

OPZIONI: Guerriero Addizionale.....25 Punti

*A quei cultisti che non hanno l'ambizione o la brillantezza necessarie per raggiungere la non vita alle proprie condizioni viene concessa un'ultima possibilità di diventare tutt'uno con il loro Signore. Nelle ultime ore della loro vita salgono su un falò illuminato dalle fiamme profane della Pira. I Kheres sono i resti animati e carbonizzati di coloro che riescono a non impazzire, i Moroi non sono così fortunati...*

## REGOLE SPECIALI UNICHE:

**MALEDICTION:** Gli [INCANTATORI] Nemici colpiti da questi Guerrieri da un'Azione di Raffica, immediatamente perdono 1 Essenza.

**MEMORY OF OLD:** 1 Dark Power- Regola Speciale Rapid Volley



# CENTAUR KERYKES

[FINAL CREED], [CAVALLERIA]

REGGIMENTO RISTRETTO

70/75 Punti

RECLUTAMENTO: 1 Guerriero

SIZE: 3

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
8	2	2	3	4	3	2	1	4

REGOLE SPECIALI: Elusive, Hazlia's Heralds, Barrage 2 (12"),  
Armor Piercing 1

OPZIONI: Leader .....25 Punti  
Guerriero Addizionale.....75 Punti

*A differenza dei Minotauri più docili o degli astuti Satyroi, i Centauri erano semplicemente troppo primitivi per integrarsi efficacemente nella società umana. La stragrande maggioranza trovò comunque il proprio ruolo di Prodrmoi, esploratori e forze di pattuglia di frontiera che operavano in strutture tribali regimentate rafforzando le legioni con formidabili forze d'avanguardia e di scaramuccia. Pochi eletti, i più ardenti e pii tra loro, sarebbero stati selezionati per un ulteriore addestramento, diventando un'unità d'élite di messaggeri per il Pantheon: i Kyrike, o Araldi, di cui ci si poteva fidare per liberare i loro dei' messaggi anche nel cuore furioso di un campo di battaglia.*

## REGOLE SPECIALI UNICHE:

**HAZLIA'S HERALDS:** Nella Fase Comando, questo Reggimento seleziona un [PERSONAGGIO] Amico sul Campo di Battaglia; tutti i Guerrieri Amici all'interno di questo Range di Comando del Guerriero contano come appartenenti al Range di Comando del [PERSONAGGIO] scelto.

**MEMORY OF OLD:** 1 Dark Power- Regola Speciale Def.



# KATAPHRACTOI

[LEGIONS], [CAVALLERIA]

REGGIMENTO RISTRETTO

80/85 Punti

RECLUTAMENTO: 1 Guerriero

SIZE: 3

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

REGOLE SPECIALI: Shield, Bastion, Brutal, Impact 2

*Corazzati dalla testa ai piedi, i Kataphraktos furono i precursori del nobile ideale del cavaliere. Cresciuti senza morte, questi cavalieri diventano una forza terrificante sul campo di battaglia; la loro efficacia è aggravata dal fatto che né il cavallo né il cavaliere conoscono la paura o il dolore, il che consente loro di sbattere contro le formazioni nemiche con una ferocia che nessun nemico mortale potrebbe eguagliare.*

OPZIONI: Leader .....25 Punti  
Portabandiera..... 20 Punti  
Guerriero Addizionale.....85 Punti

## REGOLE SPECIALI UNICHE:

**MEMORY OF OLD:** 1 Dark Power- Regola Speciale Trample.



# KANEPHORS

[FALLEN PANTHEON], [BRUTE]

REGGIMENTO RISTRETTO

100/115 Punti

RECLUTAMENTO: 1 Guerriero

SIZE: 3

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

REGOLE SPECIALI: Relentless Blows, Cleave 2, Hardened

OPZIONI: Guerriero Addizionale..... 115 Punti

*Nel profondo dei grandi templi di Capitas si trovavano le Telestria, grandi sale in cui le persone venivano iniziate ai misteri del culto di Hazlia.*

*Circondando queste sale riccamente arredate, decine e decine di Kanephor facevano la guardia, portando la generosità e i doni che il loro signore avrebbe fatto ai nuovi iniziati di Hazlia. In un'oscura parodia del loro ruolo precedente, questi terrificanti costrutti animati possono essere scatenati sul campo di battaglia per consegnare l'ultimo dono del loro dio: la Morte.*

## REGOLE SPECIALI UNICHE:

**MEMORY OF OLD:** 3 Dark Power- Durante questa attivazione, i nemici feriti dall'azione di Mischia di questo guerriero, dovranno immediatamente eseguire un test di Risoluzione per ogni indicatore ferita attualmente presente su di loro; per ogni fallimento quel nemico subirà una ferita aggiuntiva.



# KARYATIDS

[FALLEN PANTHEON], [BRUTE]

REGGIMENTO RISTRETTO

105/120 Punti

RECLUTAMENTO: 1 Guerriero

SIZE: 3

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

REGOLE SPECIALI: Hardened, Barrage 2 (16"), Armor Piercing 2

OPZIONI: Guerriero Addizionale..... 120 Punti

*Sebbene la caduta di Hazlia e il successivo annientamento della popolazione di Capitas abbiano infuso nelle pietre stesse di Capitas il suo potere, in nessun luogo ciò è stato più evidente che nei suoi templi più grandi.*

*Qui il sangue stesso di Hazlia trasudava dalle pareti, infondendo alle sue icone e statue più sacre un'oscura parodia della vita. Le bellissime Cariatidi che un tempo circondavano i temenoi del grande tempio hanno preso vita e, in una grottesca parodia del loro scopo rituale, ora danno la caccia a tutti gli intrusi nel dominio del loro dio.*

*Solo il più zelante e devoto dei servi di Hazlia può sperare di legare queste creazioni empie con uno scopo comune per scatenare il loro orrore sul campo di battaglia, dove i missili creati dal sangue divino e dal puro dispetto si fanno beffe dell'armatura e della carne mortale.*

## REGOLE SPECIALI UNICHE:

**MEMORY OF OLD:** 3 Dark Power- Durante questa Attivazione, i nemici feriti dall'azione di Raffica di questo guerriero dovranno immediatamente effettuare un test di Risoluzione per ogni indicatore ferita attualmente presente su di loro; per ogni fallimento il nemico subirà una ferita aggiuntiva.



# BUCCEPHALOI

[FINAL CREED], [BRUTE]

REGGIMENTO RISTRETTO

110/125 Punti

RECLUTAMENTO: 1 Guerriero

SIZE: 3

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

REGOLE SPECIALI: Cleave 3, Blessed, Fearsome

OPZIONI: Guerriero Aggiuntionale..... 125 Punti

*I Bucephaloi dell'Antico Dominio erano i custodi sacri dei suoi luoghi più sacri. Vestiti con bellissime panoplie cerimoniali, questi semplici e devoti guardiani furono selezionati tra i più potenti dei Minotauri Tirei, con le corna tagliate ritualmente in un atto di devozione e sottomissione a Hazlia. Tale era la potenza e la maestà dei Bucephaloi che solo nella morte furono chiamati a combattere, mentre in vita nessuno osava opporsi a loro.*

## REGOLE SPECIALI UNICHE:

**MEMORY OF OLD:** 2 Dark Power- Tutti i Guerrieri di uguali dimensioni o più piccoli all'interno del Range di Ingaggio possono essere immediatamente respinti.



# BONE GOLEMS

[FINAL CREED], [BRUTE]

REGGIMENTO RISTRETTO

135/145 Punti

RECLUTAMENTO: 1 Guerriero

SIZE: 3

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

REGOLE SPECIALI: Overwhelm, Aura of Death 2, Dauntless, Charnel Ossuary

OPZIONI: Guerriero Aggiuntionale..... 145 Punti

*Nella loro ricerca di conoscenza, il Credo Oscuro scoprì molti segreti che era meglio lasciare stare. Tra questi, il più importante era il fatto che le stesse pietre di Capitas erano intrise di così tanta morte e di così tanta essenza di Hazlia durante la Caduta che tutto ciò di cui avevano bisogno per dare ascolto alla chiamata del loro padrone ad assassinare i vivi era una semplice coscienza motivante...*

*Queste enormi costruzioni devastano il campo di battaglia: le loro forme imponenti infliggono danni incredibili mentre i loro enormi arti falciavano le formazioni nemiche.*

## REGOLE SPECIALI UNICHE:

**CHARNEL OSSUARY:** Ogni volta che questo Guerriero subisce Ferite, prendi 1 Dark Power.

**MEMORY OF OLD:** 2 Dark Power- Questo Guerriero si cura 1.



# UNHALLOWED SEPULCHER

[FALLEN PANTHEON], [MOSTRO]

MOSTRO

290 Punti

THEOKRATOR: Warlord & Mostro

SIZE: 5

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

REGOLE SPECIALI: Overwhelm, Juggernaut, Trample, Dread, Terrifying, Impact 3, Castigation, Pulpit, Exhortation of Eternal Faith: *see next page*

OPZIONI: Theokrator ..... 50 Punti

*Ogni Cattedrale, Basilica e luogo di culto degno di nota nell'Antico Dominio fu costruito dagli antenati dei Tecton con piena consapevolezza della natura della Divinità e del potere della Credenza. Nel profondo delle viscere di ciascuno di questi edifici esisteva una scintilla di Divinità, tenuta in sospeso finché il Pantheon non ebbe bisogno di una fonte di potere, o di una nuova Divinità.*

*Fu in questa fase vulnerabile ed embrionale che molti semi della Divinità furono esposti alle energie funeste del Non-Dio dopo la Caduta. Ormai poco più che masse miagolanti di potenziale necromantico non corrisposto, queste entità funeste sono legate ai loro luoghi di culto.*

*Attingendo alla sua essenza con scarso riguardo per la propria sopravvivenza, il clero del pantheon usa il potere divino corrotto all'interno di questi sfortunati esseri per potenziare le sue truppe con miracoli corrotti sul campo di battaglia.*

## OPZIONI:

### THEOKRATOR: (Monster Rider Upgrade)

Questo [MOSTRO] prende le Regole Speciali **Spellcaster 4** e **Sacred** e **Profane**. Questo [INCANTATORE] impara i seguenti incantesimi "Dark Supplication" e "Viaticum Spells".

## INCANTESIMI:

### *Theokrator only*

#### **DARK SUPPLICATION**

Essenze: 3

Tipo: Abilità Comando

Tutti i Guerrieri Amici entro il Range di Comando prendono la Regola Speciale **Regeneration**.

#### **VIATICUM**

Essenze: 1

Tipo: Incantesimo

Quando un nemico distrugge un guerriero amico. Andrà "in Rotta!" subito!

# UNHALLOWED SEPULCHER

## FERITO

[FALLEN PANTHEON], [MOSTRO]

SIZE: 5

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

REGOLE SPECIALI: Juggernaut, Trample, Dread, Terrifying, Impact 2, Oblivious, Castigation, Pulpit, Exhortation of Eternal Faith

### REGOLE SPECIALI UNICHE:

**PULPIT:** Questo [MOSTRO] è composto da 2 Basette, ciascuna con una funzione distinta: una basetta contiene lo shrine e l'altra il Tortured Godling che tira fuori il Sepolcro. Entrambi si ignorano a vicenda per la LoS. Le azioni di Mischia e la Regola Speciale Impact di questo Guerriero possono prendere di mira solo i nemici entro il Range di Ingaggio della basetta del Tortured Godling. Il Range di Comando viene misurato dalla basetta dello Shrine. Per tutti gli altri scopi questo [MOSTRO] è trattato come un'unica entità.

**CASTIGATION:** I nemici all'interno del Range di Comando non ottengono alcun beneficio dalla Regola Speciale **Blessed**.

**UNHOLY SACRAMENT:** All'inizio del Round, ottieni 3 Dark Power per ogni marcatore ferita su questo [MOSTRO].

**EXHORTATION OF ETERNAL FAITH:** (Draw Event) Il Unhallowed Sepulcher subisce immediatamente 1 Ferita e sceglie uno dei seguenti effetti:

**Blasphemous Devotion:** Ottieni 1 Dark Power per ogni Guerriero Amico nel Range di Comando.

**Dark Sermon:** I Guerrieri amici all'interno del Range di Comando otterranno la Regola Speciale **Indomitable**.

**Mortification:** Questo [MOSTRO] prende la Regola Speciale **Smite**.  
Solo *Theokrator*

**SACRED AND THE PROFANE:** (Draw Event) Puoi spendere immediatamente qualsiasi quantità di Dark Power in Essenza, ottenendo 1 Essenza per ogni Dark Power speso. Un Incantatore non potrà avere più di 6 Essenze!



# FALLEN DIVINITY

[FALLEN PANTHEON], [MOSTRO], [PERSONAGGIO]

MOSTRO & PERSONAGGIO

380 Punti

Tier I

SIZE: 5

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
6	0	4	6	7	6	4	1	8

REGOLE SPECIALI: Fearsome, Cleave 2, Hardened, Deadly Blades, Dauntless, Theomachia, Ascension, Render unto Hazlia

*Un tempo nobili modelli del Pantheon del Dominio, ma da tempo corrotti dalla Caduta di Hazlia, le Divinità Cadute sono semplicemente i nemici più pericolosi che l'umanità abbia incontrato fino ad oggi.*

*Fortunatamente, il trauma della Caduta e i coraggiosi sforzi di Kleon durante la teomachia che ne seguì hanno paralizzato e contenuto il potere di questi esseri abominevoli. Ciò significa che possono essere contrastati con armi mortali per un breve periodo, quel momento vulnerabile tra la loro manifestazione e il momento in cui hanno avuto la possibilità di banchettare con il Potere Oscuro liberato dalla distruzione dei loro seguaci.*

Tier II

SIZE: 5

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
8	0	5	7	7	6	3	2	9

REGOLE SPECIALI: Fearsome, Terrifying, Fly, Cleave 2, Brutal, Deadly Blades, Dauntless, Theomachia, Ascension, Render unto Hazlia

Tier III

SIZE: 5

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
10	0	6	8	7	6	2	3	10

REGOLE SPECIALI: Fearsome, Terrifying, Fly, Dread, Blessed, Cleave 2, Brutal, Deadly Blades, Dauntless, Theomachia, Ascension, Render unto Hazlia

# FALLEN DIVINITY

## ABILITA' COMANDO:

**TRANSUBSTANTIATION:** Ogni volta che un Guerriero Amico nel Range di Comando viene Ucciso, la Fallen Divinity si Cura 1.

**DESECRATION** La Fallen Divinity ottiene la Regola Speciale **Aura of Death X**. Dove X è uguale al livello attuale del Tier della Fallen Divinity.

**PENITENCE:** Gli altri Guerrieri Amici all'interno del Range di Comando ottengono la Regola Speciale Burnout.

## REGOLE SPECIALI UNICHE:

**THEOMACHIA:** La Fallen Divinity inizia la battaglia utilizzando il suo profilo di livello I. La Fallen Divinity non dovrà mai fare test di Risoluzione quando viene Uccisa, potrai invece spendere Dark Power per rimandare la morte (vedi Render Unto Hazlia). Inoltre, la Fallen Divinity non ha profilo Ferito e ottiene l'accesso ai Profili di Livello II e Livello III attraverso la Regola Speciale **Ascension**.

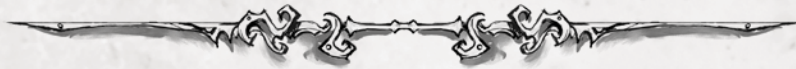
**ASCENSION:** Immediatamente dopo aver generato i Dark Power all'inizio del round, se i Dark Power saranno sufficiente, la Fallen Divinity dovrà Ascendere. Spendi immediatamente Dark Power uguale al costo indicato. La Fallen Divinity Guarisce tutti i Segnali Ferite e utilizza il Profilo corrispondente per il resto della Battaglia. La Fallen Divinity dovrà iniziare il Round al Livello II prima di poter salire al Livello III.

**II: 15 Dark Power**

**III: 30 Dark Power**

**RENDER UNTO HAZLIA:** Ogni volta che la Fallen Divinity verrebbe Uccisa, spendi X Dark Power pari al suo Livello attuale. Se la Fallen Divinity subisce Ferite superiori alla sua Caratteristica Ferite, dovrai spendere X Dark Power per ogni Ferita subita oltre la prima. Se i Dark Power non saranno sufficiente, la Fallen Divinity verrà sconfitta e la sua forma si dissipa dal Campo di Battaglia.

# LOST TREASURES



## 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.

### **The Strides of March:** 15 punti

I Guerrieri Amici entro il Range di Comando prendono +1 Marcia.

### **Sacrosanct:** 20 punti

Quando questo [PERSONAGGIO] è l'obiettivo di un duello, puoi selezionare un singolo Guerriero amico [FANTERIA] o [CAVALLERIA] all'interno del Range di Comando da mandare al suo posto. Posiziona il Guerriero Amico selezionato Ingaggiato con il [PERSONAGGIO] Nemico alla distanza più breve possibile.

### **Tenebral Blade:** 10 punti

Durante le azioni di Mischia di questo [PERSONAGGIO], puoi forzare il nemico bersaglio a bloccare utilizzando la sua caratteristica di Risoluzione. Se lo fanno, il nemico fallirà automaticamente i test di Risoluzione durante questa azione.

### **Lapis Manalis:** 15 punti

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

### **Alea Iacta Est:** 20 punti

I nemici Ingaggiato con questo [PERSONAGGIO] non potranno mai ritirare alcun Attacco o Blocco per i tiri di '6'.

### **Lamentation:** 10 punti

I Guerrieri Nemici all'interno del Range di Comando subiscono -1 al loro Range di Comando.

### **Rapture:** 15 punti

Quando questo [PERSONAGGIO] viene Ucciso, tutti i Nemici all'interno del Range di Comando subiranno immediatamente 1 Colpo.



# LOST TREASURES



## UPGRADES: LEGIONS

### **Decimation:** 25 punti

Solo i Leader. Quando viene estratta la Carta Comando di questo Reggimento, puoi immediatamente uccidere un singolo guerriero del reggimento. Se lo fai, tutti i Guerrieri del Reggimento all'interno del Range di Comando possono eseguire l'evento Memories of Old Draw senza spendere Dark Power in questo round.

### **Skofnung:** 15 punti

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

### **Vexillum Dominus:** 25 punti

Questo [PERSONAGGIO] è un Portabandiera. I nemici all'interno del Range di Comando non otterranno alcun beneficio dai Portabandiera amici e dovranno ripetere i test di Risoluzione pari a '1'.

### **The Pallid Paludamentum:** 15 punti

Quando questo [PERSONAGGIO] tira per Bloccare, puoi spendere un Dark Power per Rilanciare un Risultato.

### **Legate's Crest:** 20 punti

Quando questo [PERSONAGGIO] sta partecipando a un duello, tutti i Guerrieri Amici [**LEGIONS**] entro il Range di Comando prendono la Regola Speciale **Dauntless**.

### **Brazen Phalera:** 20 punti

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



# LOST TREASURES



## UPGRADES: FINAL CREED

### **Wreathed in Shadow:** 15 punti

Questo personaggio apprende la seguente **Memory of Old:** (Draw Event) 3 Dark Power- Questo [PERSONAGGIO] potrà essere immediatamente posizionato ovunque, interamente all'interno del Range di Comando.

### **Cloying Thurible:** 10 punti

I Guerrieri Amici [**FINAL CREED**] entro il Range di Comando prendono la Regola Speciale **Elusive**.

### **The Reaping Crook:** 20 punti

Questo [PERSONAGGIO] prende l'Azione Unica **Cull**:

**CULL:** (Azione Unica) Uccidi il Guerriero Amico del Bersaglio all'interno del Campo di Comando e potrai immediatamente reclutare un singolo Guerriero di Fanteria da un Reggimento Amico. Il Guerriero dovrà essere posizionato interamente all'interno del Range di Comando di un altro guerriero del proprio reggimento. Il Guerriero riportato potrà Attivarsi normalmente in questo Round.

### **Ecclesiarch:** 25 punti

Quando i Guerrieri Amici all'interno del Range di Comando eseguono Azioni di Mischia o Raffica, possono spendere un singolo Dark Power per Rilanciare un singolo Dado d'Attacco

