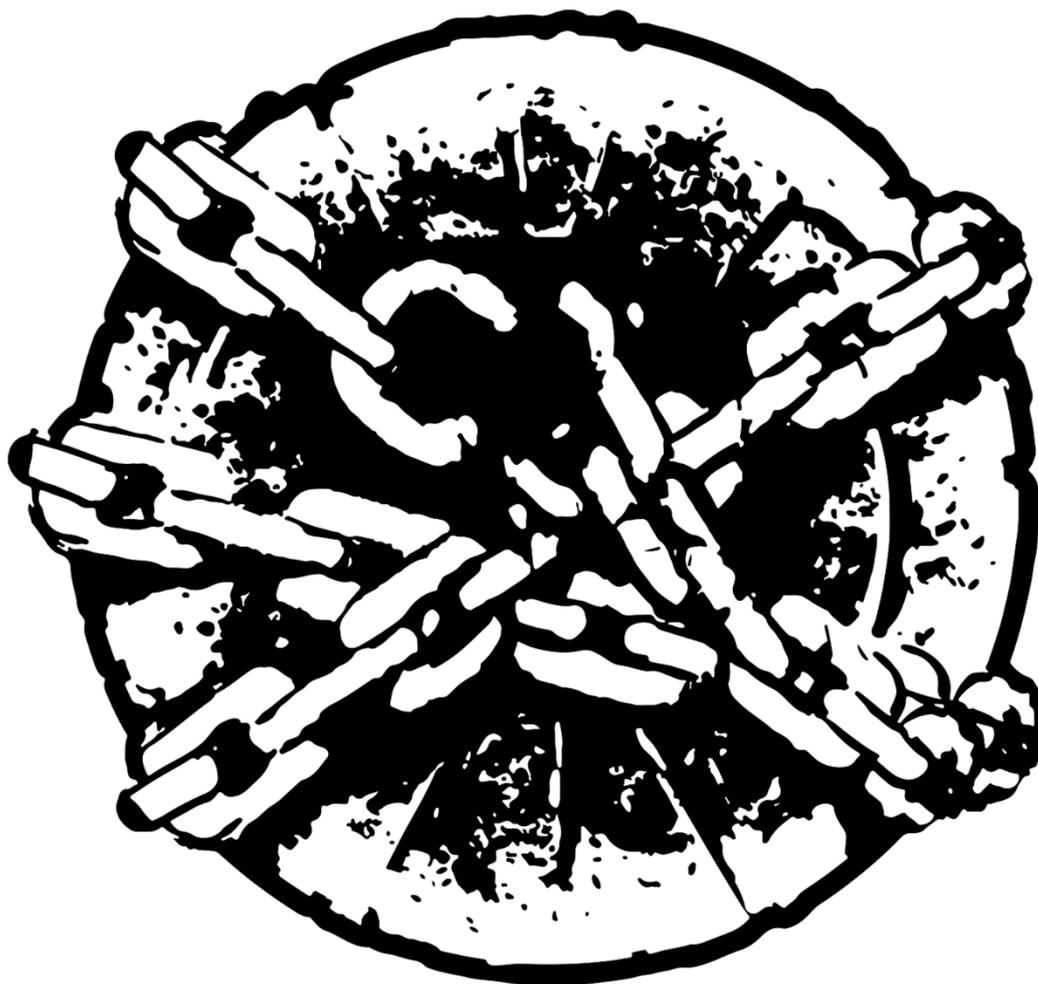


# CONQUEST

THE LAST ARGUMENT OF KINGS



DWEGHOM  
LISTA DELL'ARMATA



## **LISTA DELL'ARMATA**

Le seguenti regole ti illustreranno come i modelli e le Warband interagiscono tra loro e con l'ambiente. Questi capitoli ti insegneranno come attivare, muovere e combattere con le tue Warband.

## **LISTA DELL'ARMATA**

La forza che porti sul campo di battaglia viene scelta utilizzando una Lista dell'Armata. Per permetterti di giocare una partita equa e bilanciata, queste Liste dell'Armata vengono realizzate in modo da essere equivalenti in termini di valore in punti.

## **VALORE IN PUNTI**

Ogni Stand in Conquest ha un Valore in Punti, che rappresenta il potenziale astratto dello Stand sul Campo. Stand con un Valore in Punti più alto rappresentano generalmente combattenti migliori o più flessibili, mentre quelli con un Valore in Punti minore sono meno efficaci, o utili in circostanze specifiche. Il Valore in Punti della tua Armata è uguale alla somma del Valore in Punti di ogni Stand schierato più tutti gli eventuali potenziamenti scelti per gli Stand. Più alto è il Valore in Punti dell'Armata, maggiore è la sua forza. Scegliendo Armate dello stesso valore, tu e il tuo avversario vi assicurate una battaglia ad armi pari.

## **DIMENSIONI DELLA BATTAGLIA**

Come norma, vi raccomandiamo Armate da 2.000 Punti – generalmente sufficienti per una serata all'insegna di una battaglia senza esclusione di colpi. Tuttavia, nulla impedisce di optare per Armate più grandi o più piccole: Armate da 1.000 Punti sono perfette per imparare le regole.

## **COSTRUIRE L'ARMATA**

Un'Armata consiste di due tipi di entità: Reggimenti e Stand Personaggio, entrambi scelti dalla Lista dell'Armata di una singola Fazione. Puoi includere un qualunque numero di entrambe le entità nella tua Armata, attenendoti alle seguenti regole:

### **IL WARLORD**

Devi includere almeno uno Stand Personaggio che conti come tuo Warlord – la tua rappresentazione sul campo.

### **LE WARBAND**

Ogni Stand Personaggio nella tua Armata (compreso il Warlord) deve essere accompagnato da una Warband di Reggimenti. Avrai una vasta scelta di Reggimenti tra cui scegliere, ma devi sempre includere almeno un Reggimento dello stesso Tipo (Fanteria, Cavalleria o Bruti) del tuo Stand Personaggio per assicurarti che abbia un Reggimento a cui unirsi all'inizio della battaglia. Ogni Reggimento è scelto dalla sezione "Reggimenti" nella Lista dell'Armata. A seconda dello Stand Personaggio per il quale viene scelto, conterà come Essenziale (Mainstay) o Raro (Restricted). La Warband di ogni Stand Personaggio ha una dotazione massima di 4 Reggimenti. Una Warband può includere tanti Reggimenti Essenziali quanto permesso dalla dotazione della Warband. I Reggimenti Rari sono molto più limitati, come suggerisce il nome. Ogni Warband può includere solamente 2 Reggimenti Rari tra tutte le opzioni presenti. Può includere due scelte dello stesso Reggimento o due Reggimenti differenti.

Come ulteriore regola, devi includere un Reggimento Essenziale per ogni Reggimento Raro nella tua Warband, quindi una Warband che include due Reggimenti Rari deve includere almeno due Reggimenti Essenziali. Nota che lo stesso Reggimento potrebbe essere considerato Essenziale per un tipo di Personaggio e Raro per un altro – controlla la Lista dell'Armata per essere sicuro.

## **POTENZIAMENTI AGGIUNTIVI**

Molti Stand Personaggio e Reggimenti presentano opzioni aggiuntive che possono essere acquistate come Abilità, Modelli di Comando o addirittura Stand aggiuntivi (nel caso dei Reggimenti).

Se acquisti uno di questi potenziamenti, semplicemente somma il loro Costo in Punti a quello dello Stand Personaggio o Reggimento per cui li hai acquistati.

## REGOLE DELL'ARMATA

Un'Armata seguirà le Regole di Fazione qui indicate:

### PRIMOGENITI DELLA GUERRA (FIRSTBORN CHILDREN OF WAR)

Tutti i Reggimenti in questa Armata ignorano i Reggimenti Nemici quando determinano la loro Linea dei Rinforzi.

### LA RICERCA DI AGHM (THE PURSUIT OF AGHM)

I Reggimenti di Fanteria privi di Stand Personaggio in quest'Armata, possono far effettuare un'azione di Duello aggiuntiva e gratuita al loro Stand di Comando. **Tuttavia, rifiutare questo Duello non comporta le normali conseguenze negative. Se uno Stand Personaggio Nemico ha già rifiutato un Duello nel Round in corso, allora non potrà rifiutare questo Duello.**

Se lo Stand di Comando subisce delle Ferite durante il Duello, assegna quelle ferite solamente allo Stand di Comando, incluse le Ferite subite da eventuali Test di Morale (le Ferite in eccesso non vengono assegnate al resto del Reggimento). Questo porterà alle volte ad un'eccezione alle regole di assegnazione delle Ferite, dove lo Stand di Comando si vede assegnare delle Ferite anche se nel Reggimento è presente un altro Stand che possiede già delle Ferite assegnate.

Quando assegni delle Ferite al Reggimento, a seguito di una qualunque Azione al di fuori di un Duello, e sono presenti uno o più Stand con Ferite già assegnate, assegna prima a quegli Stand seguendo le regole normali per l'assegnazione delle Ferite. Se uno Stand di Comando distrugge con successo uno Stand Personaggio Nemico durante un'Azione di Duello, il Reggimento di cui lo Stand di Comando fa parte ottiene immediatamente le Regole Speciali Bravery, Tenacious e Indomitable fino al termine della battaglia.

Se lo Stand di Comando viene distrutto come risultato di un'Azione di Duello, il Reggimento di cui lo Stand di Comando fa parte perde immediatamente tutti i bonus dello Stand di Comando ed effettua un Cambio di Formazione o un Cambio di Formazione in Combattimento fino ad avere una formazione valida.

## IL CREDO DI DWEGHOM (THE DWEGHOM CREEDS)

Quando scegli il tuo Warlord, a seconda di quale Stand Personaggio scegli, la tua Armata ottiene accesso ad uno dei Credo descritti in seguito, con le seguenti limitazioni:

- Un Ardent Kerawegh deve sempre scegliere il Credo Ardente
- Un Tempered Sorcerer o Tempered Steelshaper deve sempre scegliere il Credo Temperato

### CREDO TEMPERATO (THE TEMPERED CREED)

**Elemental Potency:** Ogni volta che uno Stand Personaggio Alleato effettua con successo un'Azione di Lancio Incantesimi, aggiungi un Segnalino di Potere Elementale ad una Riserva (Pool).

Puoi spendere un segnalino dalla Riserva (Pool) per considerare un singolo dado come un successo su un Tiro di Difesa, Mischia o Morale di un qualunque Reggimento o Stand Personaggio Alleato entro 8" da un Stand Personaggio Tempered Sorcerer o Tempered Steelshaper. Ogni Stand Personaggio o Reggimento può utilizzare fino a 5 Segnalini di Potere Elementale nel corso di una singola Azione.

Devi dichiarare che stai utilizzando uno o più Segnalini di Potere Elementale prima di effettuare il tiro, dopodiché effettua i tiri rimanenti normalmente. Se un Reggimento non potrebbe superare un Tiro di Difesa (a causa di una Regola Speciale come Cleave o Smite) allora i Segnalini di Potere Elementale non possono trasformare i tiri in successi.

### CREDO ARDENTE (THE ARDENT CREED)

La prima volta che un Reggimento in questa Armata viene considerato in Rotta durante la battaglia, il Reggimento effettua gratuitamente un'Azione di Chiamata a Raccolta o Chiamata a Raccolta in Combattimento aggiuntiva al termine dell'Azione che ha causato la Rotta. Ogni Reggimento può beneficiare di questo effetto una volta sola per battaglia.

## ABILITÀ DI SUPREMAZIA (SUPREMACY ABILITIES)

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

### ARDENT KERAWEGH

**Righteous Annihilation:** Per la durata della battaglia, tutti gli Stand di Comando alleati ottengono +2 alla loro Caratteristica di Attacchi. Questa Abilità di Supremazia è considerata sempre attiva a prescindere che lo Stand Personaggio si trovi sul campo di battaglia o sia stato distrutto.

Inoltre, una volta per battaglia, l'Ardent Kerawegh può attivare questa Abilità di Supremazia. Quando lo fa, tutti i Reggimenti Alleati ottengono +2" alla loro Distanza di Carica quando Caricano un Reggimento Nemico che si trova in una Zona Obiettivo.

### TEMPERED SORCERER

**Elemental Puissance:** Questo Stand Personaggio può effettuare due Azioni di Lancio Incantesimi ogni Round. Non può tentare di lanciare la stessa Magia più di una volta per Round. Questa Abilità di Supremazia è considerata sempre attiva.

### TEMPERED STEELSHAPER

**Ferric Embrace:** Per la durata della battaglia, ogni volta che un Reggimento o Stand Personaggio in questa Armata spende 1 Segnalino di Potere Elementale, quel Reggimento o Stand Personaggio Guarisce 1 Ferita per ogni Segnalino speso **fino ad un massimo di 3 Ferite**. Questa Guarigione è applicata in maniera cumulativa. Ad esempio, se un Reggimento spende 2 Segnalini di Potere Elementale curerà 2 Ferite, invece che curarne una e poi un'altra.

### HOLD RAEGH

**In the Presense of Mnemancers:** Gli Stand Personaggio e gli Stand di Comando nell'Armata si considerano valere due Stand in più per il solo fine della Conquista delle Zone Obiettivo. Inoltre, quando un Reggimento Medio o Pesante al quale è unito il Warlord dell'Armata è in una Zona Obiettivo, si considera sempre che la stia Conquistando. Questa Abilità di Supremazia è considerata sempre attiva.

## Personaggi

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

### Ardent Kerawegh

90 Punti

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Ardent Kerawegh	Fanteria	-	6	1	3	5	4	4	3	0

**Regole Speciali:** Priest (6)

**Evento a Estrazione:** Nessuno

**Numero di Stand:** 1

**Modelli per Stand:** 1

**Opzioni:**

**Reliquie:** Può acquistare una singola Reliquia al costo in punti indicato.

**Moaghm Dohr!:** La Warband di questo Stand Personaggio non può contenere più di due Reggimenti di Flame Berserkers.

**L'Ardent Kerawegh conosce tutti i seguenti Incantesimi senza dover spendere ulteriori punti.**

*Dismay*

*Resolve*

*Fear*

*Rancor*

**Warband:**

*Essenziale:* **Flame Berserkers**

*Hold Warriors*

*Hold Ballistae*

*Initiates*

*Wardens*

*Raro:* *Magmaforged*

**Maestrie:** *Tactical, Combat, Arcane*

## Tempered Sorcerer

**130 Punti**

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

**Regole Speciali:** Barrage (4) [16"], Wizard (7)

**Evento a Estrazione:** Nessuno

**Numero di Stand:** 1

**Modelli per Stand:** 1

**Opzioni:**

**Reliquie:** Può acquistare una singola Reliquia al costo in punti indicato.

**Il Tempered Sorcerer deve scegliere una delle seguenti Scuole senza dover spendere ulteriori punti e conosce tutti gli Incantesimi della relativa Scuola.**

### **Fire**

*Flame Wall*

*Fireball*

*Coruscation*

### **Earth**

*Roots of Stone*

*Broken Ground*

*Rock Shaping*

### **Magma**

*Eruption*

*Magmatic Seep*

*Pyroclast*

### **Warband:**

*Essenziale:* *Hold Warriors*

*Hold Ballistae*

*Fireforged*

*Raro:* *Inferno Automata*

*Hellbringer Drake*

*Stoneforged*

**Maestrie:** *Tactical, Arcane*

## Tempered Steelshaper

120 Punti

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Tempered Steelshaper	Fanteria	-	5	2	2	4	5	-	4	2

**Regole Speciali:** Barrage (4) [18"], Wizard (7)

**Evento a Estrazione:** Nessuno

**Numero di Stand:** 1

**Modelli per Stand:** 1

**Opzioni:**

**Reliquie:** Può acquistare una singola Reliquia al costo in punti indicato.

**Indifferent Towards Life:** Questo Stand Personaggio non subisce gli effetti dell'Interferenza Nemica. In aggiunta, il Reggimento al quale questo Stand personaggio è unito non va in Rotta in seguito al rifiuto di un Duello da parte di questo Stand Personaggio. Infine, lo Stand Personaggio non ha la Caratteristica Risoluzione e si considera superare sempre qualsiasi Test di Morale o Risoluzione. Questo Stand Personaggio non conferisce la propria Risoluzione al Reggimento al quale è unito.

**Critical Field:** Quando questo Stand Personaggio sceglie il Reggimento al quale è unito o un Reggimento Nemico come bersaglio di un Incantesimo durante un'Azione di Lancio Incantesimi, l'Incantesimo viene risolto automaticamente come se il numero di successi richiesti fosse stato raggiunto.

**Il Tempered Steelshaper conosce tutti i seguenti Incantesimi senza dover spendere ulteriori punti.**

*Hone Blades*

*Unmake Armour*

*Temper Plate*

**Warband:**

*Essenziale:* *Hold Warriors*

*Hold Ballistae*

*Fireforged*

*Raro:* *Steelforged*

*Magmaforged*

*Stoneforged*

**Maestrie:** *Combat, Arcane*

## Hold Raegh

**100 Punti**

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Hold Raegh	Fanteria	-	5	1	4	5	5	4	4	0

**Regole Speciali:** Cleave (1)

**Evento a Estrazione:** Nessuno

**Numero di Stand:** 1

**Modelli per Stand:** 1

**Aghm to be Gained!:** Il Reggimento di Hold Thanés al quale questo Stand Personaggio è unito ottiene la Regola Speciale Flank.

**Opzioni:**

**Reliquie:** Può acquistare una singola Reliquia al costo in punti indicato.

**Warband:**

*Essenziale:*  
Hold Warriors  
Hold Ballistae  
Hold Thanés  
Initiates

*Raro:*  
Dragonslayers  
Stoneforged  
Fireforged  
Ironclad Drake

**Se la tua Armata include almeno un Hold Raegh, i Reggimenti di Fanteria nell'Armata possono includere un Mnemancer Apprentice al costo in punti indicato, in aggiunta agli altri Ufficiali che il Reggimento può acquistare.**

*Mnemancer Apprentice*      25 punti

**Maestrie:**      *Tactical, Combat*

## PERSONAGGI E POTENZIAMENTI PER I PERSONAGGI

Gli oggetti magici e l'araldica sono una parte importante della cultura e della storia di una fazione. Ogni Fazione ha accesso alla lista di Potenziameti per i Personaggi indicati nell'Army List. A meno che non sia indicato diversamente, ogni voce dell'Army List può essere selezionata una volta sola, e oltretutto non deve essere rappresentata a livello visivo sullo Stand Personaggio. Ogni Potenziamento per i Personaggi conferisce abilità o attributi allo Stand Personaggio, e i suoi bonus si perdono nel momento in cui lo Stand Personaggio viene rimosso per qualsivoglia ragione.

Salvo quando è specificato diversamente, le seguenti restrizioni si applicano agli Stand Personaggio dei Dweghom:

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

## RELIQUIE (RELICS)

*Ciascuna Reliquia può essere acquistata per essere inserita nella tua Armata solo una volta.*

### Stendardi (Banners)

#### **'Until We Have To'**

**40 punti**

*Il Ricordo di Ordhama, Madre del suo Clan, è condiviso da tutti i Dweghom. Quando disse ai suoi seguaci che avrebbero dovuto tenere Gherzmosh l'Antico inchiodato nelle paludi di Ishk, le chiesero per quanto tempo. La sua risposta di allora è divenuta un ordine che ora, non può essere frainteso. Il Reggimento al quale questo Stand Personaggio è unito, ottiene la Regola Speciale Hardened (1) mentre almeno la metà degli Stand che lo compongono si trovano entro una Zona Obiettivo.*

#### **Mnemancer's Eye**

**30 punti**

*Portare questo stendardo simboleggia una semplice quanto ferrea promessa: i Mnemancer ti osservano. Che si tratti di una promessa o di una minaccia, una vittoria, una sconfitta o un presagio di morte, le azioni di coloro che marciano sotto questo stendardo rimarranno nella storia. Il Reggimento a cui questo Stand Personaggio si unisce ottiene +1 alla propria Caratteristica di Risoluzione e la Regola Speciale Fearless.*

### Armature (Armors)

#### **The Crown of Ushkelodh**

**20 punti**

*Il dominio di Ushkelodh, il Berserker della Fiamma, su Ognisros fu violento, glorioso e breve. La stessa cosa si può dire ora della vita di coloro che ancora indossano il suo elmo d'onice.*

Il Reggimento di Fanteria al quale questo Stand Personaggio è unito ottiene l'Evento a Estrazione Burnout.

**Arena Champion** **15 punti**

*Le Arene dei Ricordi sono luoghi dove i Dweghom risolvono amichevolmente le loro diatribe sotto lo sguardo dei giudici Mnemancer. Per amichevolmente si intende in duelli che non sono sempre all'ultimo sangue. Che sia stato come sfidante, come sfidato o come entrambi, questo personaggio ha passato la maggior parte della propria vita combattendo i suoi pari in duelli dove l'esperienza gioca un ruolo fondamentale.*

Questo Stand Personaggio ottiene la Regola Speciale Flurry.

**Champion's Horns** **15 punti**

*Il valore di una persona si giudica dal suo seguito. Questo semplice proverbio Dweghom è più di mere parole. Quando un Dweghom è degno abbastanza da guidare i suoi simili, i più valorosi tra il suo seguito si assicurano di essere in grado di portare tanto dolore quanto il loro leader. Se il Reggimento al quale questo Stand Personaggio è unito consiste di almeno 4 Stand (escluso lo Stand Personaggio), allora lo Stand Personaggio ottiene +2 alla sua Caratteristica Attacchi.*

**Steel Enhancements** **15 punti**

*L'apoteosi dei metalli forgiati dagli Steelshaper, l'acciaio Dweghom è considerato il metallo più resistente al mondo, secondo solo al leggendario Sillubaster. Anche se un'armatura completa in acciaio Dweghom è un tesoro degno di un Re, i Lord possono portare o donare come ricompensa ai loro uomini alcuni speciali frammenti di questo Acciaio.*

Questo Stand Personaggio ottiene la Regola Speciale Hardened (3).

**Obsidian Grafts** **15 punti**

*Sebbene siano in pochi a conoscere l'origine e la maestria alla base degli innesti di ossidiana dei Flame Berserker, si è spesso pensato che la loro disumana resistenza potesse attribuirsi ad essi. Impianti simili, che riproducono in parte quelli dei Berserker o che sono frutto di manipolazione su oggetti precedentemente usati, possono essere acquistati da chi ha Aghm sufficiente. Lo Stand Personaggio ripete i Tiri di Difesa falliti.*

**Memory of Stone** **10 punti**

*Gli umani confondono la Mnemomanzia con un elaborato metodo di archiviazione dei ricordi, ma il vero potere di quest'arte è quello di infondere in un oggetto, i ricordi delle persone o persino degli elementi. Ricorda ad un'armatura della terra da cui è venuta e acquisirà la resistenza della roccia da cui è nata. Questo Stand Personaggio ottiene +1 alla propria Caratteristica di Ferite.*

## Armi (Weapons)

**Draegbhrud** **40 punti**

*Le Draegbhrud, le Assassine di Draghi, non vengono forgiate. Si tratta di lame che hanno già ucciso un drago. Che sia per il battesimo che hanno ricevuto nel sangue di queste creature, o per l'onore che investe il portatore, non c'è armatura che possa resistere al potere di un'arma simile. Questo Stand Personaggio ottiene la Regola Speciale Cleave (3).*

**Cthonic Flame** **30 punti**

*Che sia stata recuperata dall'ascia di un Berserker della Fiamma o una replica creata da uno Stregone, queste armi portano la forza d'impatto del fuoco e della fiamma liquida ad ogni colpo.*

Gli Stand nemici devono ritirare i Tiri di Risoluzione superati quando subiscono Ferite inflitte da questo Stand Personaggio. Questo si applica anche ad eventuali Azioni di Lancio Incantesimi effettuate da questo Stand Personaggio.

### **Perfectly Balanced**

**25 punti**

*Al contrario della maggior parte delle armi prodotte dagli Automata, alcuni Dweghom scelgono di forgiare le proprie armi o di farsele forgiare da fabbri Dweghom. Non sono armi incantate e non hanno nulla di speciale, sono semplicemente armi realizzate esattamente come dovrebbero essere, e brandendole i colpi si concatenano naturalmente.*

Questo Stand Personaggio ottiene +1 alla propria Caratteristica Attacchi. Inoltre, quando questo Stand Personaggio prende parte ad un Duello, lo Stand Personaggio Nemico perde i benefici della Regola Speciale Quicksilver Strike.

## Talismani (Talismans)

### **Gifted in Fire**

**25 punti**

*Il Controllo non è il tratto distintivo di coloro che sono benedetti dal dono del Fuoco. Che siano allenati nella stregoneria o meno, quando si trovano nel mezzo della battaglia questi individui, spesso senza rendersene conto, spingono i propri riflessi e le proprie capacità oltre i limiti naturali.*

Questo Stand Personaggio ottiene +1 alla propria Caratteristica Evasione. Inoltre, il Reggimento al quale questo Stand Personaggio è unito ottiene la Regola Speciale Aura of Death (+1) (fino a un massimo di 2).

### **The Flame Flickers**

**20 punti**

*“Nessuno sa come la lingua di fuoco si muoverà”. Questo semplice proverbio Dweghom è inscritto sul talismano d'ossidiana in rune Mnematiche. Infuso con la Memoria del Fuoco, il talismano, una volta rotto, spinge i riflessi del possessore oltre i limiti.*

Durante un'azione di Duello, gli Stand Personaggio Nemici considerano la propria Caratteristica Evasione come fosse “0”.

### **Slayer's Brand**

**10 punti**

*Mentre gli Ardenti ne sono costretti, molti scelgono di loro volontà di compiere il Dheukorro, di scendere nelle viscere della terra e affrontare ciò che lì attende. Coloro che tornano dal Dheukorro portano le teste mozzate degli orrori che hanno affrontato, come prova della loro abilità come cacciatori di mostri.*

Questo Stand Personaggio ottiene la Regola Speciale Fiend Hunter.

### **Remembered**

**10 punti**

*La Memoria di questo individuo è incisa nella mente dei propri nemici, anche coloro che non sono Dweghom. E non è certo per le sue abilità da pittore o poeta.*

Questo Stand Personaggio ottiene la Regola Speciale Fearsome.

### **Remembrance of the Core**

**10 punti**

*Forgiato nelle più grandi e profonde fornaci di una Fortezza, dai frammenti di migliaia di lame, questo mucchio di ferro infonde un legame a tutte le armi forgiate con esso. Ogni magia applicata su questo metallo riverbera su tutte le armi legate, anche se questo potere è troppo per durare in eterno.*

Questo Stand Personaggio ottiene il seguente Evento a Estrazione:

**Remembrance of the Core:** Questo Evento a Estrazione può essere risolto una volta per battaglia. Tutti gli Stand di Comando Alleati ottengono +1 alla loro Caratteristica Attacchi fino alla fine del Round.

## Arcano (Arcane)

### **Invocation of the Shattering**

**30 punti**

*È la natura dei Kerawegh, sentire gli echi di tutte le guerre mai combattute, invocare il potere di ogni battaglia mai svolta. Ma anche se ci sono molte guerre e molte battaglie, c'è un traguardo che nessuno tranne i Dweghom può vantare: aver spezzato il mondo.*

Questo Stand Personaggio ottiene il seguente Evento a Estrazione:

**The Shattering:** Questo Stand Personaggio e il Reggimento al quale è unito, ottengono la Regola Speciale Flawless Strikes fino alla fine del Round.

### **Heart of the Mountain**

**30 punti**

*Solo i Dweghom sanno cosa intendono quando si riferiscono al Cuore della Montagna, anche se questa frase è inscritta in quasi tutte le entrate delle loro fortezze. Alcuni sostengono si tratti di una reliquia del Drago che uccisero, altri che si tratti di un nucleo di Sillubaster presente tra le radici di tutte le montagne. Qualunque cosa sia, i Dweghom lo possono usare per incanalare la loro magia. Un processo difficile ma capace di aggirare ogni ostacolo.*

Lo Stand Personaggio ottiene il seguente Evento a Estrazione:

**Heart of the Mountain:** Questo Evento a Estrazione può essere attivato solamente una volta per battaglia. Quando viene attivato, lo Stand Personaggio ignora l'Interferenza Nemica e aggiunge 1 al valore di Difficoltà di Lancio degli Incantesimi che lancerà in questo Round. (Ad esempio, Attunement 3 diventerà 4).

### **Tempered Goad**

**20 punti**

*Addomesticare le progenie dei draghi o domare la potenza dei frammenti della Distruzione non è un'impresa da poco, anche per i più forti tra i temprati Dweghom. Alcuni pungoli sono forgiati apposta per queste imprese, infusi con il potere del fuoco assicurano una furiosa obbedienza attraverso un dolore indicibile.*

Questo Stand Personaggio ottiene la seguente Azione:

**Tempered Goad (Azione Fuori e In Combattimento):** Questa Azione può essere effettuata solamente una volta per battaglia. Scegli un Reggimento di Cavalleria, Brutti o Mostro Nemico entro 10" dallo Stand Personaggio. Il bersaglio non può beneficiare della Regola Speciale Inspired fino alla fine del Round.

### **Graft of Fire**

**15 punti**

*Innesti di puro Acciaio Dweghom infusi col fuoco instillano il proprio potere nelle magie dell'utilizzatore... anche se l'innesto si scalda ad ogni utilizzo, causando dolori sempre peggiori.*

Questo Stand Personaggio può scegliere di tirare un dado aggiuntivo quando effettua un'Azione di Lancio Incantesimi. Ogni volta che questo Stand Personaggio tira un dado aggiuntivo grazie a questo Potenziamento, deve superare un Tiro di Morale o subire una Ferita. Questo Tiro di Morale viene effettuato al termine dell'Azione di Lancio Incantesimi.

### **Memory of Breath**

**10 punti**

*Ornato di rune Mnematiche, l'armatura o i vestiti del personaggio vengono infuse con i ricordi dei respiri dei loro odiati creatori. Capire le rune non è necessario per poter sentire e provare il calore del fuoco del drago.*

Il Reggimento al quale questo Stand Personaggio è unito ottiene la Regola Speciale Aura of Death (+1).

## MAESTRIE (MASTERIES)

Gli Stand Personaggio rappresentano eroi rinomati o individui estremamente dotati, che spiccano al di sopra delle masse. Che sia avvenuto grazie a fortuna, insegnamenti, addestramenti, impegno o altre forze superiori, gli Stand Personaggio dimostrano di padroneggiare abilità con maestria tale da renderli eccezionali.

Le Maestrie sono Potenzamenti opzionali che conferiscono abilità aggiuntive agli Stand Personaggio della tua Armata. Come regola generale uno Stand Personaggio può selezionare **una** Maestria in base a quali categorie sono Disponibili nel suo profilo della Lista dell'Armata, tuttavia ci sono casi in cui uno Stand Personaggio può acquistarne più di una. Ciò verrà chiaramente specificato nel profilo dello Stand Personaggio all'interno della Lista dell'Armata.

Ogni Maestria può essere acquistata solo una volta, a meno che non venga specificato altrimenti. Ci sono tre categorie di Maestrie: Tactical, Combat e Arcane.

### Tattica (Tactical)

**Forged in Conflict** **30 punti**

Richiede il Seguito di categoria Tactical al Tier 2. Il Reggimento al quale questo Stand Personaggio è unito ottiene la Regola Speciale Iron Discipline.

**Call the Mnemancers!** **25 punti**

Questo Stand Personaggio conta come due Stand della stessa Classe al fine di Conquistare Obiettivi.

**Long Lineage** **15 punti**

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

### Combattimento (Combat)

**Baptized in Combat** **30 punti**

Richiede il Seguito di categoria Combat al Tier 3. Per la durata della Battaglia, questo Stand Personaggio e tutti gli Stand di Comando nell'Armata ottengono la Regola Speciale Quicksilver Strike.

**Expose Weakness** **20 punti**

Durante un'Azione di Duello, gli Stand Personaggio Nemici non possono ignorare o ridurre in alcun modo il numero dei Colpi subiti da questo Stand Personaggio.

**Fuelled by the Furnace** **10 punti**

Questo Stand Personaggio ottiene la Regola Speciale Relentless Blows.

**Bergont Raegh** **25 punti**  
**(Solo Warlord Hold Raegh)**

Questo Stand Personaggio ottiene la Regola Speciale Rider e deve scegliere un Ironclad Drake nella propria Warband da cavalcare. Ottiene inoltre la Regola Speciale Flawless Strikes.

**Overkill****10 punti**

Per ogni Ferita che questo Stand Personaggio causa durante un Duello, il Reggimento Nemico, al quale lo Stand Personaggio che ha subito la Ferita è unito, deve effettuare un Test di Morale come se avesse subito una Ferita.

**Arcano (Arcane)****Flaming Oratory****30 punti****(Solo Ardent Kerawegh)**

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

**Focused****15 punti**

Questo Stand Personaggio può ripetere due dadi falliti quando esegue un'Azione di Lancio Incantesimi. Può ritirare questi dadi solamente in un'Azione di Lancio Incantesimi per Attivazione.

**Lava Shots****10 punti**

Stand Personaggio con la Regola Speciale Wizard (X) ottengono la Regola Speciale Precise Shot.

**Hellbringer Sorcerer****5 punti****(Solo Tempered Sorcerer. Deve aver scelto la School of Fire o la School of Magma)**

Questa Maestria può essere acquistata più volte. **Questo Stand Personaggio ottiene la Regola Speciale Rider** e deve scegliere un Hellbringer Drake nella propria Warband da cavalcare. Inoltre, l'Hellbringer Drake al quale questo Tempered Sorcerer è unito ora tratta la sua Regola Speciale Overcharge come se fosse un Evento a Estrazione.

**Ferric Throne****10 punti****(Solo Tempered Steelshaper) §**

Questa Maestria può essere acquistata più volte. Lo Stand Personaggio ottiene la Regola Speciale Rider e deve scegliere un Stoneforged nella propria Warband da cavalcare. Quando il Reggimento Stoneforged al quale questo Stand Personaggio è unito attiva il suo Evento a Estrazione Magnetic Conduit e spende almeno 2 Segnalini di Potere Elementale, allora il Reggimento ottiene la Regola Speciale Blessed fino alla fine del Round.

## INCANTESIMI (SPELLS)

*Alcuni Stand Personaggio possono acquistare Incantesimi dalla lista seguente:*

### *TEMPERED SORCERER (FIRE SCHOOL)*

<b>Nome</b>	<b>Raggio</b>	<b>Difficoltà di Lancio</b>	<b>Effetto</b>
Coruscation	14"	4	Infligge un Colpo per successo al Reggimento Nemico bersaglio.
Fireball	14"	3	Infligge un Colpo per successo al Reggimento nemico bersaglio. Questi Colpi hanno la Regola Speciale Armor Piercing (2).
Flame Wall	8"	3 (Progressione)	Infligge un Colpo per successo al Reggimento Nemico bersaglio. Se ottieni almeno tre successi, il Reggimento Nemico bersaglio non può ottenere la Regola Speciale Inspired come risultato di una Carica effettuata con successo fino alla fine del Round.

### *TEMPERED SORCERER (EARTH SCHOOL)*

<b>Nome</b>	<b>Raggio</b>	<b>Difficoltà di Lancio</b>	<b>Effetto</b>
Roots of Stone	10"	3 (Progressione)	Il Reggimento bersaglio che non è ancora stato Attivato questo Round ottiene +2 alla propria Caratteristica Difesa ma non può effettuare Azioni di Marcia, Carica, Cambio di Formazione Fuori o In Combattimento, o Ritirata, fino alla fine del Round.
Broken Ground	14"	3	Il Reggimento bersaglio non può effettuare Colpi da Regola Speciale Impact con la sua prossima Carica.
Rock Shaping	10"	3 (Progressione)	Il Reggimento bersaglio ottiene la Regola Speciale Tenacious fino alla fine del Round. Se un Herald of Stone Officer è presente nel Reggimento, allora il Reggimento ottiene anche la Regola Speciale Indomitable fino alla fine del Round.

### TEMPERED SORCERER (MAGMA SCHOOL)

Nome	Raggio	Difficoltà di Lancio	Effetto
Eruption	8"	3	Il Terreno-Paesaggio o Terreno-Guarnigione bersaglio si considera essere <b>Erupting</b> fino alla fine della prossima Attivazione dell'Incantatore. Tutti gli Stand all'interno del terreno in questione subiscono 1 Colpo con la Regola Speciale Armor Piercing (1). Questi colpi contano come se venissero inflitti al Fianco del Reggimento. Tutti gli Stand che occupano il Terreno subiscono 2 Colpi con la Regola Speciale Armor Piercing (1).
Magmatic Seep	10"	3	Indica un punto sul campo di battaglia entro il Raggio d'Azione (anche sotto ad un Reggimento). L'area entro 3" dal punto indicato conta come un Terreno <b>Erupting</b> con la Regola Speciale Terreno Difficile. Quest'effetto dura fino al termine del Round.
Pyroclast	10"	3	Infliggi 5 Colpi al Reggimento Nemico bersaglio. Questi colpi possiedono la Regola Speciale Armor Piercing (1). Questo Incantesimo può bersagliare un Reggimento Nemico entro 5" da un Terreno <b>Erupting</b> a prescindere dalla gittata dell'Incantesimo o dalla Linea di Vista dell'Incantatore. Questi Colpi contano inflitti al Fianco del Reggimento.

### TEMPERED STEELSHAPER

Nome	Raggio	Difficoltà di Lancio	Effetto
Hone Blades	12"	3 (Progressione)	Il Reggimento bersaglio ottiene +1 alla propria Caratteristica Mischia fino alla fine del Round.
Temper Plate	10"	3 (Progressione)	Il Reggimento ottiene la Regola Speciale Hardened (+1) fino alla fine del Round (fino ad un massimo di 2).
Unmake Armour	12"	3 (Progressione)	Il Reggimento bersaglio ottiene -1 alla sua Caratteristica Difesa fino alla fine del Round.

## ARDENT KERAWEGH

Nome	Raggio	Difficoltà di Lancio	Effetto
Resolve	12"	3 (Progressione)	Il Reggimento Alleato bersaglio perde lo stato In Rotta come se avesse effettuato un'Azione di Chiamata a Raccolta. Il Reggimento bersaglio non si considera essersi Attivato a seguito di questo Incantesimo. Inoltre, il Reggimento bersaglio ottiene la Regola Speciale Inspired fino alla fine del Round.
Dismay	12"	3	Il Reggimento Nemico bersaglio subisce -1 alla propria Caratteristica Risoluzione fino alla fine del Round.
Fear	12"	3 (Progressione)	Il Reggimento Nemico bersaglio non può Conquistare Zone Obiettivo fino alla fine del Round.
Rancor	12"	3 (Progressione)	Lo Stand di Comando del Reggimento Alleato bersaglio si considera valere due Stand in più per il solo fine della Conquista delle Zone Obiettivo. Questo Incantesimo viene lanciato automaticamente quando il bersaglio è un Reggimento di Fanteria Alleato con la Regola Speciale Devout.

## Reggimenti

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

### Flame Berserkers

170 Punti

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Flame Berserkers	Fanteria	Leggera	6	1	3	6	5	5	3	0

**Regole Speciali:** Aura of Death (2)

**Evento a Estrazione:** Nessuno

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

**Modelli per Stand:** 4

**Stand Aggiuntivi:** 55 punti

**Opzioni:**

#### Modelli di Comando e Ufficiali

*Standard Bearer* 10 punti

### Hold Ballistae

140 Punti

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Hold Ballistae	Fanteria	Leggera	5	2	1	4	5	2	2	0

**Regole Speciali:** Barrage (3) [18", Armor Piercing (1)], Shield

**Evento a Estrazione:** Nessuno

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

**Modelli per Stand:** 4

**Stand Aggiuntivi:** 40 punti

**Opzioni:**

#### Modelli di Comando e Ufficiali

*Herald of Stone* 25 punti

*Herald of Fire* 25 punti

*Herald of Magma* 20 punti

*Standard Bearer* 10 punti

**Questo Reggimento può avere al massimo un Ufficiale.**

## Fireforged

180 Punti

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Fireforged	Fanteria	Media	5	2	2	3	5	4	3	0

**Regole Speciali:** Barrage (4) [14", Armor Piercing (2)], Shield

**Evento a Estrazione:** Nessuno

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

**Modelli per Stand:** 4

**Stand Aggiuntivi:** 60 punti

**Opzioni:**

**Modelli di Comando e Ufficiali**

**Questo Reggimento può avere al massimo un Ufficiale.**

*Flamecaster* 25 punti

*Herald of Fire* 25 punti

*Standard Bearer* 10 punti

## Hold Warriors

130 Punti

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

**Regole Speciali:** Shield

**Evento a Estrazione:** Nessuno

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

**Modelli per Stand:** 4

**Stand Aggiuntivi:** 40 punti

**Opzioni:**

**Modelli di Comando e Ufficiali**

**Questo Reggimento può avere al massimo un Ufficiale.**

*Herald of Stone* 25 punti

*Herald of Fire* 25 punti

*Herald of Magma* 25 punti

*Exemplar* 15 punti (un Exemplar può essere acquistato in aggiunta a un altro Ufficiale)

*Standard Bearer* 10 punti

## Initiates

145 Punti

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

**Regole Speciali:** Devout, Iron Discipline, Shield, Support (2)

**Evento a Estrazione:** Nessuno

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

**Modelli per Stand:** 4

**Stand Aggiuntivi:** 45 punti

**Opzioni:**

**Modelli di Comando e Ufficiali**

*Standard Bearer* 10 punti

## Wardens

190 Punti

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Wardens	Fanteria	Media	6	1	3	6	5	4	3	0

**Regole Speciali:** Cleave (1), Devout, Fearless

**Evento a Estrazione:** Nessuno

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

**Modelli per Stand:** 4

**Stand Aggiuntivi:** 55 punti

**Opzioni:**

**Modelli di Comando e Ufficiali**

*Standard Bearer* 15 punti

## Dragonslayers

220 Punti

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Dragonslayers	Fanteria	Pesante	5	1	4	5	6	4	3	0

**Regole Speciali:** Cleave (3), Fiend Hunter, Hardened (2)

**Evento a Estrazione:** Nessuno

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

**Modelli per Stand:** 4

**Stand Aggiuntivi:** 65 punti

**Opzioni:**

**Modelli di Comando e Ufficiali**

*Standard Bearer* 20 punti

## Hold Thanes

200 Punti

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Hold Thanes	Fanteria	Pesante	5	1	3	4	5	3	3	0

**Regole Speciali:** Cleave (1), Shield, Hardened (1)

**Evento a Estrazione:** Nessuno

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

**Modelli per Stand:** 4

**Stand Aggiuntivi:** 55 punti

**Opzioni:**

**Modelli di Comando e Ufficiali**

*Herald of Stone* 30 punti

*Herald of Fire* 30 punti

*Herald of Magma* 20 punti

*Standard Bearer* 15 punti

**Questo Reggimento può avere al massimo un Ufficiale.**

## Magmaforged

200 Punti

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Magmaforged	Fanteria	Media	5	1	3	5	5	5	4	0

**Regole Speciali:** Aura of Death (2), Lethal Demise

**Evento a Estrazione:** Nessuno

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

**Modelli per Stand:** 4

**Stand Aggiuntivi:** 65 punti

**Opzioni:**

**Modelli di Comando e Ufficiali**

*Standard Bearer* 15 punti

## Stoneforged

220 Punti

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Stoneforged	Mostro	Pesante	6	1	3	10	12	4	3	0

**Regole Speciali:** Cleave (2), Impact (4), Terrifying (1), Fearsome

**Unstable Alloys:** Quando un Reggimento Nemico sceglie questo Reggimento come bersaglio di un'Azione di Raffica, questo Reggimento si considera avere la Regola Speciale Hardened (2) fino alla fine di quell'Azione. Inoltre, quando un Incantatore Nemico sceglie questo Reggimento come bersaglio di un Incantesimo, l'Incantesimo richiede 2 successi aggiuntivi per poter essere lanciato.

**Evento a Estrazione:** Magnetic Conduit

**Magnetic Conduit** [Evento a Estrazione]: Questo Reggimento può immediatamente spendere fino a 3 Segnalini di Potere Elementale. Per ogni Segnalino speso, questo Reggimento aggiunge +1 alla propria Caratteristica Attacchi e si considera valere uno stand aggiuntivo per il solo fine della Conquista delle Zone Obiettivo fino alla fine del Round.

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

**Modelli per Stand:** 1

### Inferno Automata

180 Punti

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Inferno Automata	Bruto	Leggera	7	1	2	4	5	3	3	2

**Regole Speciali:** Aura of Death (2), Fearsome, Fluid Formation, Impact (2), Irregular

**Evento a Estrazione:** Nessuno

**Numero di Stand:** 3

**Modelli per Stand:** 1

**Stand Aggiuntivi:** 55 punti

### Steelforged

210 Punti

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

**Regole Speciali:** Cleave (1), Fearsome, Impact (2)

**Evento a Estrazione:** Flux-Powered

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

**Modelli per Stand:** 1

**Stand Aggiuntivi:** 65 punti

### Hellbringer Drake

200 Punti

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Hellbringer Drake	Mostro	Media	7	2	2	8	14	3	3	1

**Regole Speciali:** Barrage (10) [16", Armor Piercing (1)], Overcharge, Impact (5), Cleave (1), Terrifying (1)

**Evento a Estrazione:** Overcharge

**Numero di Stand:** 1

**Modelli per Stand:** 1

## Ironclad Drake

220 Punti

<b>Nome</b>	<b>Tipo</b>	<b>Classe</b>	<b>M</b>	<b>V</b>	<b>C</b>	<b>A</b>	<b>W</b>	<b>R</b>	<b>D</b>	<b>E</b>
Ironclad Drake	Mostro	Pesante	7	1	3	12	17	4	3	2

**Regole Speciali:** Cleave (2), Relentless Blows, Impact (6), Terrifying (2), Unstoppable, Brutal Impact (2)

**Evento a Estrazione:** Nessuno

**Numero di Stand:** 1

**Modelli per Stand:** 1

**Aghm is Eternal:** Gli Stand Personaggio e Comando Alleati entro 8" da questo Reggimento si considerano avere la Regola Speciale Flurry.

## MODELLI DI COMANDO

*Alcuni Reggimenti possono acquistare Modelli di Comando. Ciascun Reggimento può acquistare uno specifico Modello di Comando solo una volta. Se il Modello di Comando viene rimosso come Perdita, tutti i benefici che fornisce vengono meno. Un Modello di Comando acquistato prende il posto di un modello standard. In caso di Stand di Cavalleria o Bruti, devi spendere punti per acquistare uno Stand aggiuntivo e il Modello di Comando.*

### **Exemplar**

Quando è presente questo Ufficiale, questo Reggimento aggiunge +1 alla propria Caratteristica Risoluzione e lo Stand di Comando del Reggimento aggiunge +2 alla Caratteristica Attacchi. Inoltre, uno Stand Personaggio unito aggiunge +1 alla propria Caratteristica Difesa durante un'Azione di Duello.

### **Flamecaster**

Quando è presente questo Ufficiale, questo Reggimento ottiene la Regola Speciale Torrential Fire.

### **Herald of Fire**

Quando è presente questo Ufficiale, questo Reggimento aggiunge +1 alla propria Caratteristica Attacchi. Un Incantesimo della School of Fire di un Tempered Sorcerer può bersagliare un Reggimento Nemico con cui questo Reggimento è a contatto, indipendentemente dal suo Raggio d'Azione o dalla Linea di Vista dell'Incantatore.

### **Herald of Magma**

Quando è presente questo Ufficiale, questo Reggimento ottiene la Regola Speciale Aura of Death (2). Inoltre, un Terreno-Paesaggio o Terreno-Guarnigione che questo Reggimento sta occupando si considera **Erupting**. Questo Reggimento non riceve Colpi a seguito di Incantesimi della School of Magma lanciati da uno Stand Personaggio Alleato.

### **Herald of Stone**

Quando è presente questo Ufficiale, questo Reggimento ottiene la Regola Speciale Hardened (+1) fino a un massimo di Hardened (2).

### **Mnemancer Apprentice (Uno solo per Armata)**

Quando è presente questo Ufficiale, questo Reggimento ottiene la Regola Speciale Fearless. Quando lo Stand di Comando di questo Reggimento sfida uno Stand Personaggio Nemico in un'Azione di Duello, se lo Stand Personaggio Nemico bersaglio **declina ne subisce i regolari effetti negativi e l'Azione di Duello termina.**

## EVENTI A ESTRAZIONE

**Overcharge:** Questo Reggimento ottiene la possibilità di usare il seguente Evento a Estrazione:

**Overcharge:** Il Reggimento posiziona un Segnalino Overcharge vicino a un suo Stand. Quando il Reggimento esegue un'Azione di Raffica, può scartare un qualsiasi numero di Segnalini Overcharge. Per ogni Segnalino scartato, il Reggimento ottiene le Regole Speciali Barrage (+2) e Armor Piercing (+1) fino alla fine del Round. Il Valore di Armor Piercing del Reggimento non può superare (2).

Uno Stand Personaggio unito a questo Reggimento non ottiene benefici dall'aver scartato Segnalini Overcharge.

## LE REGOLE IN BREVE!

Hai appena iniziato e sei pieno di domande? Ecco una breve panoramica di come funzionano le regole degli Dweghom! Queste spiegazioni sono sintetiche e ti aiuteranno a iniziare rapidamente a giocare le tue prime partite o risolveranno eventuali dubbi! Ti suggeriamo di unirti al nostro server Discord o puoi sempre contattarci a [rules@para-bellum.com](mailto:rules@para-bellum.com) per qualsiasi domanda.

## COSA FA LA MIA ARMATA?

Hanno “rotto” il mondo e talvolta anche il gioco stesso! Qualcuno ricorda Eruption?

I Dweghom sono un esercito immediato, pesantemente corazzato, fatto da teste calde in cerca di Aghm! Gli Stand Comando Dweghom possono sfidare a Duello i Personaggi Nemici e non andranno In Rotta se non per mano degli avversari più atroci.

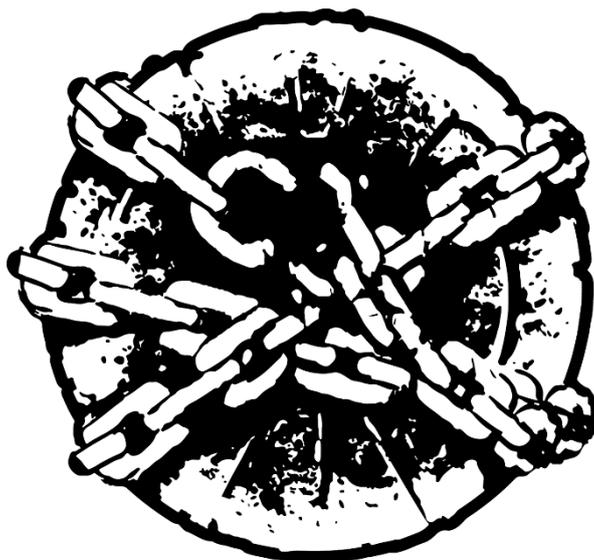
A differenza dell’archetipo di nano più comune, i Dweghom sono potenti Incantatori che possiedono magie devastanti e potenza di fuoco arcana.

Quando fai ampio uso del lato magico della fazione, ogni volta in cui un Incantamento viene lanciato, generi un Segnalino di Potere Elementale. Potrai usare quei segnalini per trasformare un singolo dado lanciato in un successo automatico!

## COSA TENERE A MENTE

Quando giochi Dweghom, assicurati sempre di:

- Schierare un buon numero di bocche da fuoco, senza ombra di dubbio le migliori del gioco!
- Includere degli Herald che seguano le stesse Scuole degli Incantatori Dweghom che hai schierato. Essi infatti possono estendere di molto la Gittata dei loro Incantesimi e addirittura potenziarli.



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



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

