

CONQUEST

THE LAST ARGUMENT OF KINGS



NORDS

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:

GHIACCIO, CARNE & SANGUE (ICE, FLESH & BLOOD)

Se gli Dei avessero voluto creare un'arena per mettere alla prova l'umanità, non avrebbero potuto creare uno scenario peggiore delle lande gelate del continente a nord. Stretto nella morsa del ghiaccio per nove mesi all'anno, circondato dalle acque più pericolose mai scoperte dall'uomo e puntellato dai picchi che, invitti e indomati da mani umane, dominano il paesaggio.

Immaginate ora che quei picchi ospitino Jotnar del ghiaccio, feroci giganti, progenie di Thyrm, primigeni del ghiaccio e del fuoco. Le foreste e le radure tra i picchi sono i terreni di caccia dei discendenti di Fenris, i figli ferali di un dio folle. I laghi e i mari sono infestati dalla stirpe di Jormungandr e le poche aree fertili rimanenti sono bruciate dall'ira di Surtr. Immaginate tutto questo, e inizierete a capire e a temere ciò che gli abitanti del Nord hanno compiuto.

I Reggimenti Medi e Pesanti di quest'Armata che Caricano attraverso un Terreno Difficile, possono beneficiare della Regola Speciale Inspired.

In aggiunta, un Reggimento di quest'Armata non subisce penalità quando almeno metà dei suoi Stand è all'interno di un Terreno con la regola Acqua. Inoltre, i Reggimenti di quest'Armata dimezzano (arrotondando per eccesso) le Ferite che subiscono da Regole Speciali di Terreni.

SANGUE DI EINHERJAR (BLOOD OF THE EINHERJAR)

La loro ira scosse le montagne fino alle radici della terra. La furia sfrenata dei loro Einherjar corse attraverso il paesaggio ghiacciato, spazzando gli Jotnar e le loro opere in un'inarrestabile onda di sangue e ferocia. Si dice che la loro furia fosse tale che i cieli stessi si voltarono dall'altra parte, rifiutandosi di essere testimoni della loro vendetta, e non si schiarirono anche dopo che gli Jotnar e la loro corrotta stregoneria del ghiaccio venne spezzata. Quando gli Jotnar caddero, i resti dell'umanità corsero a legarsi agli Einherjar. Schiavi liberati o disperati sopravvissuti, combatterono con furia cieca al fianco dei loro liberatori sovrumani.

Quando infine il Re Jotun e i suoi Jarl furono abbattuti, e l'ultimo Jotun, il corpo spezzato e martoriato, si inginocchiò di fronte a chi era stato suo schiavo, gli Einherjar alzarono lo sguardo dalle loro armi grondanti di sangue e per la prima volta osservarono il mondo e ciò in cui si era trasformato.

Quando un Reggimento di Fanteria o Brutti nella tua Armata ha uno Stand non Personaggio che ha subito almeno una Ferita, o ha uno Stand mancante a causa di Perdite, allora quel Reggimento ottiene +1 alla propria Caratteristica Attacchi.

In aggiunta, quando uno Stand Personaggio in questa Armata prende parte in un Duello e distrugge uno Stand Personaggio Nemico, il Reggimento Nemico a cui lo Stand Personaggio distrutto era aggregato, va immediatamente in Rotta. Se era già in Rotta diviene immediatamente Disperso.

PROFEZIA INCOMPIUTA (PROPHECY UNFULFILLED)

Attorno ad ogni Einherjar si radunò un gruppo di veterani e sopravvissuti, che andò a formare il pilastro su cui si stabilì il dominio umano nel nord.

Non dimentichi dei loro creatori originari, gli Einherjar guidarono il nord come Re, Comandanti e Veggenti, reinstaurando le vecchie vie degli Asi e dei Vani, e promettendo il ritorno degli antichi Dei. Il loro sguardo furioso si volse a sud, giurando vendetta contro i figli di Surtr, il dio che aveva rubato loro il destino...

Quando un Reggimento Nemico è ingaggiato da un Reggimento Alleato, altri Reggimenti tuoi alleati non di Mostri aggiungono +2" alla loro distanza di Carica quando caricano il Reggimento Nemico ingaggiato.

ABILITÀ DI SUPREMAZIA (SUPREMACY ABILITIES)

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

BLOODED/VARGYR LORD

Call the Hunt: Mentre questo Personaggio è sul campo di battaglia, invece di scegliere un solo Reggimento perché arrivi automaticamente dai Rinforzi, sceglie due. Questa abilità di Supremazia è sempre considerata attiva.

JARL

Surprise Attack!: Tutti i Reggimenti di Fanteria Alleati ottengono la Regola Speciale Opportunist, oltre ad un bonus di +1 alla loro Caratteristica Attacchi quando effettuano un'azione di Mischia contro il retro o il fianco di un Reggimento Nemico. Inoltre, Reggimenti Leggeri che includono uno Stand Personaggio possono Controllare una Zona Obiettivo. Questa abilità di Supremazia è sempre considerata attiva, a prescindere che lo Stand Personaggio si trovi sul campo di battaglia o sia stato distrutto.

KONUNGYR

Living Legend: Mentre questo Stand Personaggio è sul campo di battaglia, tutti i Reggimenti Alleati che hanno effettuato con successo un'Azione di Carica, ottengono la Regola Speciale Terrifying (+1) fino alla fine del Round. Questa abilità di Supremazia è sempre considerata attiva.

SHAMAN

Call the Storm: Ogni Round, durante la Fase dei Rinforzi, scegli due Reggimenti Alleati, **non Mostro**, in Riserva che ottengono la Regola Speciale Vanguard. Questa abilità di Supremazia è sempre considerata attiva, a prescindere che lo Stand Personaggio si trovi sul campo di battaglia o sia stato distrutto.

VOLVA

Gift of the Einherjar: Mentre questo Stand Personaggio si trova sul campo, tutti i Reggimenti Alleati, tranne gli Stand Personaggio, ottengono +1 alla loro Caratteristica di Evasione (fino ad un massimo di 2). Questa abilità di Supremazia è sempre considerata attiva.

Personaggi

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

Blooded

115 Punti

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

Regole Speciali: Barrage (3) [16"], Cleave (2), Impact (2), **Forward Force**

Evento a Estrazione: Nessuno

Numero di Stand: 1

Modelli per Stand: 1

Opzioni:

Può scegliere uno dei seguenti Aspetti senza dover spendere ulteriori punti:

Crow

Dragon

Bear

Wolf

Trove-Finds: Può acquistare un solo Artefatto al costo in punti indicato.

Warband:

Essenziale: *Stalkers*
Trolls
Ugr
White Waste Tribesmen

Raro: *Werewargs*
Bow-Chosen
Fenr Beastpack
Nefhur Beastpack
Goltr Beastpack
Mountain Jotnar

Maestrie: *Tactical, Combat*

Jarl

95 Punti

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

Regole Speciali: Shield, Impact (2), **Forward Force**

Evento a Estrazione: Nessuno

Numero di Stand: 1

Modelli per Stand: 1

Opzioni:

Può scegliere uno dei seguenti Aspetti senza dover spendere ulteriori punti:

Dragon

Bear

Wolf

Trove-Finds: Può acquistare un solo Artefatto al costo in punti indicato.

Warband:

Essenziale:

Raiders

Huskarls

Ugr

Ulfhednar

Raro:

Bearsarks

Blade-Chosen

Mountain Jotnar

Sea Jotnar

Maestrie:

Tactical, Combat

Konungyr

120 Punti

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Konungyr	Fanteria	-	5	2	4	7	5	4	2	2

Regole Speciali: Nessuno

Evento a Estrazione: Nessuno

Numero di Stand: 1

Modelli per Stand: 1

Opzioni:

Può scegliere uno dei seguenti Aspetti senza dover spendere ulteriori punti:

Dragon

Bear

Wolf

Trove-Finds: Può acquistare fino a tre Artefatti al costo in punti indicato.

Warband:

Essenziale:

- Steel-Chosen*
- Bow-Chosen*
- Blade-Chosen*
- Huskarls*

Raro:

- Ice Jotnar*
- Mountain Jotnar*
- Sea Jotnar*

La tua Armata può avere al massimo un Konungyr.

Maestrie: *Tactical, Combat*

Shaman

80 Punti

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Shaman	Fanteria	-	5	1	2	3	4	3	1	1

Regole Speciali: Priest (6)

Evento a Estrazione: Nessuno

Numero di Stand: 1

Modelli per Stand: 1

Opzioni:

Uno Shaman conosce tutti i seguenti Incantesimi senza dover spendere ulteriori punti:

Blurred Vision

Mist Weave

Reshape Destiny

Hoarfrost

Trove-Finds: Può acquistare un solo Artefatto al costo in punti indicato.

Warband:

Essenziale: Raiders
White Waste Tribesmen

Raro: Bearsark
Ulfhednar
Mountain Jotnar
Sea Jotnar

Maestrie: Arcane

Volva

100 Punti

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Volva	Fanteria	Media	5	1	3	4	4	3	2	0

Regole Speciali: Priest (6)

Evento a Estrazione: Nessuno

Numero di Stand: 1

Modelli per Stand: 1

Opzioni:

Una Volva conosce tutti i seguenti Incantesimi senza dover spendere ulteriori punti:

Fruit of the Golden Tree

Warbringer's Light

Hela's Caress

Glory of Valhalla

Aspect of Fenrir

Trove-Finds: Può acquistare un solo Artefatto al costo in punti indicato. A differenza degli altri Stand Personaggio con la Regola Speciale Priest (X), la Volva può acquistare un Potenziamento per Personaggi di tipo Armor.

Warband:

Essenziale: Valkyries
Raiders
Huskarls

Raro: -

Maestrie: Arcane

Vargyr Lord

120 Punti

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Vargyr Lord	Bruto	-	7	1	3	5	6	3	3	1

Regole Speciali: Cleave (1), Fearsome, Impact (4)

Evento a Estrazione: Regeneration (2)

Numero di Stand: 1

Modelli per Stand: 1

Wolf Pack: I Reggimenti di Werewarg e Fenr in questa Warband ottengono la Regola Speciale Flurry. Questa Regola Speciale è sempre attiva, indipendentemente dal fatto che questo Stand Personaggio si trovi sul campo di battaglia o sia stato distrutto.

Opzioni:

Trove-Finds: Può acquistare un solo Artefatto al costo in punti indicato.

Warband:

Essenziale: Werewarg
Fenr Beastpack
Ugr

Raro: Nefhur Beastpack
Mountain Jotnar

Maestrie: Combat

Questo Stand Personaggio può unirsi a un Reggimento di Cavalleria anche se è uno Stand Personaggio Bruto e la sua Warband può includere solo fino a due Reggimenti di Fenr. Inoltre, questo Stand Personaggio può unirsi a un Reggimento con la Regola Speciale Irregular e si considera avere a sua volta quella Regola Speciale fintanto che è unito ad esso.

PERSONAGGI E POTENZIAMENTI PER I PERSONAGGI

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

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

- Solo gli Stand Personaggio di Fanteria possono acquistare un Potenzamento per Personaggi di tipo Banner.
- Solo gli Stand Personaggio con la Regola Speciale Wizard (X) o Priest (X) possono acquistare un Potenzamento per Personaggi dalla categoria Arcane.
- Gli Stand Personaggio con la Regola Speciale Wizard (X) o Priest (X) non possono acquistare un Potenzamento per Personaggi dalla categoria Armor.
- Se uno Stand Personaggio può avere più di un Potenzamento per Personaggi, allora deve acquistare Potenzamenti da categorie diverse.

ARTEFATTI (TROVE-FINDS)

Ciascun artefatto può essere incluso nella tua Armata solo una volta.

Stendardi (Banners)

Raven Messengers

40 punti

L'Aquila, l'Orso, il Lupo e il Corvo hanno una grande importanza nella mitologia nordica. Mentre i loro ruoli sono complessi e vari, tutti concordano che i Corvi sono creature di grande intelligenza e memoria, la cui benedizione indica i sovrani più grandi... o i più spietati.

I Reggimenti Alleati entro 12" da questo Stand Personaggio possono usare la Caratteristica Risoluzione di questo Stand Personaggio (dopo aver applicato tutti i modificatori) come fosse la loro. Se il Reggimento al quale questo Stand Personaggio è unito in Rotta, allora i Reggimenti Alleati non possono utilizzare la Caratteristica Risoluzione di questo Stand. Inoltre, i Reggimenti Alleati in Rotta non possono usare la Risoluzione di questo Stand Personaggio grazie a Raven Messengers.

Coils of the Serpent

20 punti

Il Reggimento a cui questo Stand Personaggio è unito, aumenta di +1 la propria Caratteristica di Evasione (fino ad un massimo di 2).

Figurehead of the Naglfar**20 punti**

La Naglfar era la nave dello Jarl Vignik Vignarson, che durante il Ragnarök venne incaricato di navigare attraverso il Hreggffjorden, occultato dalle nebbie, e aggirare le forze di Surtr. Non furono mai più visti. Dopo il ritorno, in una rara mattina dal cielo sereno nel Hreggffjorden, la Naglfar attraccò silenziosamente sulle sponde, intatta ma priva di una ciurma, o dei suoi resti.

I Reggimenti Nemici che effettuano un'Azione di Raffica contro il Reggimento a cui è unito questo Stand Personaggio, devono ritirare i tiri per colpire a segno.

Fearsome Reputation**10 punti**

Molti uomini acquisiscono una certa nomea per la brutalità e l'efferatezza dimostrate tra innumerevoli duelli e campi di battaglia. Ma se è un uomo del Nord a raggiungere tale fama...

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

Armature (Armors)**JárnGREIPR****20 punti**

Trovati in perfette condizioni sul fondo di un cratere fumante, questi guanti di ferro sono finemente incisi con Rune e simboli di potere. I colpi sferrati da chi li indossa colpiscono con una forza terrificante, anche se con poca precisione.

Questo Stand Personaggio ottiene la Regola Speciale Smite quando prende parte in un'Azione di Duello.

Ty Jokull, the Rimeheart**10 punti**

Strappato dai resti frantumati di Aurgelmir, l'ultimo e il più grande degli Stregoni del Ghiaccio Jotnar, questa incorruttibile lastra di ghiaccio è stata modellata a scudo capace di assorbire l'impatto di qualunque colpo, capace di ricongelarsi dopo essere stato danneggiato.

Se mai questo scudo dovesse avvertire una debolezza nel suo portatore, si frantumerà in mille pezzi, lasciandolo alla mercé dei suoi nemici.

Fintanto che lo Stand Personaggio non subisce la sua prima Ferita, ottiene +2 alla sua Caratteristica di Difesa. Una volta che lo Stand Personaggio subisce la prima Ferita, gli effetti di questo potenziamento sono persi per il resto della battaglia.

Massive Frame**10 punti**

L'uomo medio del Nord svetta di tutta la testa sulla maggior parte degli abitanti del sud e ci sono alcuni uomini del Nord che torreggiano anche sui propri simili. Questa altezza è ritenuta un retaggio perduto degli antenati Einherjar, ma quale sia la causa, li rende degli avversari temibili da affrontare, capaci di ignorare colpi che ucciderebbero sul colpo uomini inferiori.

Questo Stand Personaggio ignora la prima Ferita che riceve ogni Round.

Armi (Weapons)**Vinda, the Dancer****40 punti**

La Seconda delle Sette Spade, Vinda è una lama sottile, ben bilanciata e flessibile, che pare muoversi come animata da una volontà propria, cercando le aperture e le debolezze nella guardia nemica. Chi la impugna è destinato a perdere lentamente il senso dell'umorismo, e nel tempo inizierà a vedere anche il gesto più amichevole come un'offesa mortale.

Ogni 2 Colpi a segno (arrotondati per eccesso), che questo Stand Personaggio infligge durante un'Azione

di Mischia o Duello, tira un attacco aggiuntivo e sommalo ai Colpi totali messi a segno. Questi attacchi aggiuntivi non possono generare ulteriori attacchi aggiuntivi.

Rjóða, the Red Bringer

20 punti

Sette Spade, lucenti e perfette, affiorano di tanto in tanto nei miti del Nord, garantendo ai propri portatori fama, gloria e vittoria, prima che la maledizione a cui ogni lama è legata li consumi completamente. Rjóða, Colei che Porta il Rosso, instilla nel portatore uno stato di furia incontrollabile ogni volta che viene impugnata, rendendolo una forza inarrestabile sul campo. Lentamente, il portatore perderà la capacità di discernere amici e nemici, uccidendo amici e familiari prima che il senso di colpa lo spinga all'esilio e al suicidio.

Il Reggimento a cui è unito questo Stand Personaggio ottiene la Regola Speciale Bloodlust. Inoltre, questo Stand Personaggio ottiene +2 alla sua Caratteristica di Attacchi.

Reyngeir, the God Spear

15 punti

La Leggenda narra che questa lancia venne forgiata dal cuore di una stella morente. Tanto pesante che solamente i guerrieri più forti possono sperare di impugnarla, se non di lanciarla, rimane perfettamente bilanciata e eternamente affilata.

Questo Stand Personaggio ottiene le Regole Speciali Brutal Impact (2) e Impact (+3).

The Broken Blade

15 punti

Si dice che questa lama spezzata sia un frammento di Tyrfing, la spada di Sigurd l'ammazzadraghi. Se questo fosse vero, la lama mantiene ancora una traccia del suo antico potere, poiché si diceva fosse in grado di tagliare massi enormi con un solo fendente, e addirittura penetrare le scaglie di un drago.

Questo Stand Personaggio ottiene la Regola Speciale Cleave (1).

Vanquisher of Mostros

15 punti

Questa gigantesca lama pallida non è stata forgiata, bensì ottenuta attraverso la lavorazione di una costola di un qualche terribile mostro marino arenatosi sulle spiagge di Aarheim. Parte del midollo della bestia ancora rimane nei recessi dell'osso, muovendosi verso la punta della spada ad ogni fendente, accelerando ogni colpo e donandole un'incredibile forza d'urto.

Questo Stand Personaggio ottiene la Regola Speciale Linebreaker.

Talismani (Talismans)

Golden Torc

40 punti

Quasi tutti i guerrieri del Nord preferiscono i bracciali come gioielli, poiché sono un metodo semplice per trasportare ricchezze che non possono così essere rubate. I più grandi guerrieri del Nord vanno in guerra con le braccia ornate da svariati bracciali dorati, a simboleggiare le loro abilità e il successo ottenuto in anni di lotte e razzie.

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

The Horn of Hjoldgar

20 punti

Hjoldgar il Pazzo è una leggenda recente tra i bardi. Si dice che fosse in grado di spronare i suoi uomini come nessun altro, al punto che quando la battaglia si faceva dura, lui bucava gli scafi delle sue navi prima di suonare il suo corno. I suoi uomini sapevano che avrebbero dovuto spingersi oltre il limite per vincere, perché non c'era alcuna ritirata possibile.

Il Reggimento a cui questo Stand Personaggio si unisce ottiene la Regola Speciale Rapid Volley.

Mistcaller's Raiment**15 punti**

Lo sciamano Saidran diede la propria vita quando lo Jotnar di Hel distrusse il suo villaggio. Esausto e ferito, con il suo ultimo respiro evocò le nebbie del nord per proteggere il suo popolo dai giganti che lo inseguivano. Ancora adesso le sue ossa sono avvolte da uno strato di nebbia, e sono reliquie riverite e cercate in tutto il Nord.

I Reggimenti Nemici devono ripetere i risultati naturali di "1" ottenuti quando effettuano un'Azione di Raffica contro il Reggimento a cui questo Stand Personaggio è unito.

Heriolf's Folly**10 punti**

Questo pendente con un femore decorato di rune era il tesoro più grande del noto fuorilegge Heriolf Godson. Alla fine, il suo orgoglio ebbe la meglio: dopo aver saccheggiato una carovana sotto la protezione di Angbjorn, uno degli ultimi Einherjar ancora in vita, commise l'errore di vantarsene. Il pendente non può proteggere dalla stupidità.

Questo Stand Personaggio ottiene +1 alla sua Caratteristica Evasione.

Prize Silver**5 punti**

Una pratica comune tra molti capitani di navi per tenere occupata e allenata la propria ciurma è quella del Premio d'Argento. Nei lunghi giorni di navigazione, inchiodano una moneta all'albero maestro, promettendola come ricompensa a chiunque riesca a colpirla con la loro arma dal lato opposto del ponte. Il Reggimento a cui questo Stand Personaggio si unisce può ripetere i risultati naturali di "6" quando effettua gli Attacchi con la regola Impact.

Arcano (Arcane)**Heralds of the Storm****30 punti**

Dominare la magia è difficile e richiede un'immensa concentrazione, precisione e metodo sia da individui con il Dono che dai Fedeli. Nate in circostanze spettrali, queste bacchette, di quercia o ossa di drago colpite da un fulmine, una volta che vengono spezzate, evocano una tempesta arcana che interferisce con le energie magiche nelle vicinanze, rendendo estremamente difficile concentrarsi per chi domina la magia.

Questo Stand personaggio ottiene il seguente Evento a Estrazione:

Herald of the Storm: Questo Evento a Estrazione può essere usato una volta per battaglia. Non possono essere eseguite Azioni di Lancio Incantesimi fino alla fine del Round.

Runes of Wisdom**20 punti**

Incise sulle ossa di temibili mostruosità, o su quelle di maghi nemici sconfitti, l'origine del potere di queste rune sembra derivare da tempi e pratiche primordiali, prima ancora dell'era in cui gli Dei di Yggdrasil presero l'umanità sotto la loro ala.

Questo Stand Personaggio ottiene il seguente Evento a Estrazione:

Runes of Wisdom: Questo Evento a Estrazione può essere usato una volta per battaglia. Fino alla fine del Round, questo Stand Personaggio può tirare 3 dadi aggiuntivi per lanciare un Incantesimo quando effettua l'Azione di Lanciare Incantesimi.

Runes of Fate**20 punti**

Un guerriero coraggioso può vincere la propria paura e chiedere ad uno sciamano una profezia sul suo destino. Molti emergono da questa ordalia pallidi e svuotati, e si rifiutano di parlare di ciò che hanno udito. Pochi invece, ne emergono rinvigoriti, consci del loro destino e della strada gloriosa che li attende... così come del loro ultimo fato.

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

MAESTRIE (MASTERIES)

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

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

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

Tattica (Tactical)

Lessons of the Jotun War **40 punti**

I Reggimenti Nemici a contatto con l'arco frontale del Reggimento a cui questo Stand Personaggio è unito perdono la Regola Speciale Impact (X).

Wealth of a Hundred Raids **30 punti**

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

Long Lineage **15 punti**

Questo Stand Personaggio può acquistare un Potenzimento aggiuntivo (Trove-Find), dalla propria Lista dell'Armata, al costo in punti indicato.

The Hunt's Instinct **10 punti**

Il Reggimento a cui questo Stand Personaggio è unito ottiene l'Evento a Estrazione Fire and Advance.

Combattimento (Combat)

Watchful Eye of the High Kings **25 punti**

Questo Stand Personaggio non può mai rifiutare di prendere parte ad un Duello e deve sempre effettuare un'Azione di Duello gratuita e fuori sequenza ogni volta che viene attivato, se possibile. Quando uno Stand Personaggio Nemico rifiuta di partecipare ad un Duello con questo Stand Personaggio, allora il Reggimento Nemico a cui è unito lo Stand Personaggio che ha rifiutato il Duello deve ripetere i Test di Morale superati fino alla fine del Round, oltre a essere in Rotta.

Headhunter **20 punti**

Questo Stand Personaggio causa 3 Colpi per ogni tiro che ottiene un risultato naturale di "1" durante un Duello.

Marksmanship **15 punti**

Questo Stand Personaggio ottiene la Regola Speciale Barrage (+2).

Overkill **10 punti**

Per ogni Ferita causata dallo Stand Personaggio durante un'Azione di Duello, il Reggimento a cui lo Stand Personaggio Nemico è unito deve effettuare un Test di Morale come se avesse subito una Ferita.

Arcano (Arcane)

Magus **30 punti**

Questo Stand Personaggio riduce il numero di successi aggiuntivi richiesti per la Progressione di 1 (fino a un minimo di 0).

Sacrificial Lamb **15 punti**

Quando questo Stand Personaggio viene rimosso come perdita, tutti i Reggimenti Alleati ottengono la Regola Speciale Blessed fino alla fine del Round.

Focused **15 punti**

Questo Stand Personaggio può ritirare due dadi falliti quando effettua un'Azione di Lancio Incantesimi. Può ritirare i dadi solamente durante un'Azione di Lancio Incantesimi per Attivazione.

Rune of Shielding **15 punti**

(Volva Only)

Il Reggimento di Valkyrie a cui è unito questo Stand Personaggio ottiene l'Evento a Estrazione Bastion (1). Lo Stand Personaggio tuttavia non lo ottiene.

MAGIE (SPELLS)

Alcuni Stand Personaggio possono acquistare Incantesimi dalla lista seguente:

SHAMAN

Nome	Raggio	Difficoltà di Lancio	Effetto
Blurred Vision	20"	3 (Progressione)	Fino alla fine del Round, il Reggimento bersaglio può dichiarare come bersagli di Azioni di Raffica o Carica solamente Reggimenti che sono entro 12".
Mist Weave	12"	3 (Progressione)	Fino alla fine del Round, il Reggimento bersaglio considera la propria Caratteristica di Evasione 1 punto più alta (fino ad un massimo di 2) contro le Azioni di Raffica nemiche.
Reshape Destiny	8"	3 (Progressione)	Fino alla fine del Round, il Reggimento bersaglio può ritirare tutti i Tiri di Difesa falliti.
Hoarfrost	12"	3	Per ogni successo il Reggimento bersaglio subisce un Colpo con la Regola Speciale Armor Piercing (2). Se il bersaglio è ingaggiato, allora soffre due Colpi aggiuntivi.

VOLVA

Nome	Raggio	Difficoltà di Lancio	Effetto
Aspect of Fenrir	Self	3 (Progressione)	Fino alla fine del Round il Reggimento bersaglio guadagna la Regola Speciale Terrifying (1).
Fruit of the Golden Tree	Self	3	Per ogni successo ottenuto, il Reggimento bersaglio guarisce 1 Ferita. Inoltre, il Reggimento può ritirare i Tiri di Morale falliti che hanno ottenuto un risultato naturale di "6", fino alla fine del Round.
Glory of Valhalla	10"	3	Fino alla fine del Round, il Reggimento bersaglio ottiene +2 alla propria Caratteristica Risoluzione.
Hela's Caress	12"	3 (Progressione)	Fino alla fine del Round, il Reggimento Bersaglio subisce la Regola Speciale Decay (3).
Warbringer's Leggera	10"	3 (Progressione)	Fino alla fine del Round, il Reggimento bersaglio ottiene la Regola Speciale Blessed.

WHITE WASTE SHAMAN (WHITE WASTE TRIBESMEN)

Nome	Raggio	Difficoltà di Lancio	Effetto
Dominate	8"	2	Fino alla fine del Round, il Mostro bersaglio può compiere solamente un'Azione nel suo turno.
Enrage	12"	4	Fino alla fine del Round, il Mostro bersaglio ottiene +6 alla sua Caratteristica di Attacchi.

ICE JOTNAR

Nome	Raggio	Difficoltà di Lancio	Effetto
Ice Armor	Self	3	Fino alla fine del Round, l'Ice Jotnar ottiene +1 alla sua Caratteristica di Difesa.
Rime Storm	8"	3	Infligge 2 Colpi al Reggimento Nemico bersaglio per ogni Successo ottenuto.
Encase	8"	3	Fino alla fine del Round, il Reggimento bersaglio dimezza la sua Caratteristica di Marcia (arrotondando per eccesso).

Reggimenti

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

Raiders

110 Punti

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

Regole Speciali: Impact (2), Flurry

Evento a Estrazione: Nessuno

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

Modelli per Stand: 4

Stand Aggiuntivi: 35 punti

Opzioni:

Modelli di Comando e Ufficiali Questo Reggimento può avere al massimo due Ufficiali.

Shield Biter 15 punti

Standard Bearer 15 punti

Captain 10 punti

White Waste Tribesmen

90 Punti

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
White Waste Tribes	Fanteria	Leggera	5	1	1	5	4	1	1	0

Regole Speciali: Support (2), Vanguard

Evento a Estrazione: Nessuno

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

Modelli per Stand: 4

Stand Aggiuntivi: 30 punti

Opzioni:

Modelli di Comando e Ufficiali Questo Reggimento può avere al massimo un Ufficiale.

White Waste Shaman 20 punti

Standard Bearer 15 punti

Bow Chosen

210 Punti

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

Regole Speciali: Barrage (5) [14", Precise Shot]

Evento a Estrazione: Nessuno

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

Modelli per Stand: 4

Stand Aggiuntivi: 60 punti

Stalkers

160 Punti

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

Regole Speciali: Barrage (3) [16"], Flank, Vanguard

Evento a Estrazione: Nessuno

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

Modelli per Stand: 4

Stand Aggiuntivi: 50 punti

Opzioni:

Modelli di Comando e Ufficiali

Standard Bearer 10 punti

Werewargs

160 punti

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

Regole Speciali: Bloodlust, Fearsome, Impact (1)

Evento a Estrazione: Regeneration (3)

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

Modelli per Stand: 1

Stand Aggiuntivi: 60 punti

Huskarls

150 Punti

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Huskarls	Fanteria	Media	5	1	3	4	4	3	2	0

Regole Speciali: Shield, Impact (2), Untouchable

Evento a Estrazione: Nessuno

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

Modelli per Stand: 4

Stand Aggiuntivi: 45 punti

Opzioni:

Modelli di Comando e Ufficiali

Questo Reggimento può avere al massimo due Ufficiali.

Thegn 20 punti

Skald 20 punti

Standard Bearer 10 punti

Trolls

170 Punti

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

Regole Speciali: Cleave (1), Fearsome, Oblivious

Evento a Estrazione: Regeneration (6)

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

Modelli per Stand: 4

Stand Aggiuntivi: 60 punti

Opzioni:

Modelli di Comando e Ufficiali

Standard Bearer 15 punti

Ulfhednar

190 Punti

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Huskarls	Fanteria	Media	6	1	2	8	4	4	2	1

Regole Speciali: Bloodlust, Lethal Demise

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.

Gothi 30 punti

Savage 20 punti

Standard Bearer 15 punti

Valkyries

150 Punti

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Valkyries	Fanteria	Media	5	1	3	4	4	3	2	0

Regole Speciali: Blessed, Devout, 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 15 punti

Blade Chosen

210 Punti

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Blade Chosen	Fanteria	Media	5	1	3	6	6	3	2	0

Regole Speciali: Impact (3), Flurry

Evento a Estrazione: Nessuno

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

Modelli per Stand: 4

Stand Aggiuntivi: 70 punti

Opzioni:

Modelli di Comando e Ufficiali

Questo Reggimento può avere al massimo un Ufficiale.

Shield Biter 25 punti

Savage 20 punti

Standard Bearer 15 punti

Fenr Beastpack

140 Punti

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Fenr Beastpack	Cavalleria	Media	7	1	2	6	4	2	1	2

Regole Speciali: Flank, Fluid Formation, Opportunists, Irregular, Loose Formation, **Terrifying (1)**

Evento a Estrazione: Nessuno

Numero di Stand: 3

Modelli per Stand: 1

Stand Aggiuntivi: 40 punti

Ugr

150 Punti

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Ugr	Bruto	Media	6	1	3	4	5	3	2	0

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

Evento a Estrazione: Nessuno

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

Modelli per Stand: 1

Stand Aggiuntivi: 55 punti

Bearsarks

190 punti

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

Regole Speciali: Bloodlust, Cleave (2), Linebreaker

Evento a Estrazione: Nessuno

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

Modelli per Stand: 4

Stand Aggiuntivi: 70 punti

Opzioni:

Modelli di Comando e Ufficiali **Questo Reggimento può avere al massimo un Ufficiale**

Gothi *30 punti*

Standard Bearer *15 punti*

Steel Chosen

200 Punti

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Steel Chosen	Fanteria	Pesante	5	1	3	4	7	4	3	1

Regole Speciali: Cleave (2), Oblivious**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** Questo Reggimento può avere al massimo un Ufficiale*Skald* 20 punti*Standard Bearer* 15 punti**Nefhur Beastpack**

165 Punti

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Nefhur Beastpack	Cavalleria	Pesante	8	1	2	4	5	3	4	0

Regole Speciali: Brutal Impact (2), Cleave (1), Impact (3), Shock**Evento a Estrazione:** Nessuno**Numero di Stand:** 3**Modelli per Stand:** 1**Stand Aggiuntivi:** 55 punti

Sea Jotnar

240 punti

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Sea Jotnar	Mostro	Pesante	7	3	3	13	16	3	3	2

Regole Speciali: Barrage (6) [8", Armor Piercing (1)], Cleave (2), Fiend Hunter, Terrifying (1), Impact (5)

Evento a Estrazione: Nessuno

Numero di Stand: 1

Modelli per Stand: 1

Il Sea Jotnar può eseguire gratuitamente un'Azione di Raffica durante la sua Attivazione, e può eseguire un'Azione di Raffica mentre si trova a contatto con un Reggimento Nemico, ma deve avere per bersaglio un Reggimento Nemico con cui è a contatto. Un Sea Jotnar non può eseguire più di un'Azione di Raffica per Round.

Mountain Jotnar

190 Punti

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Mountain Jotnar	Mostro	Pesante	7	1	3	12	16	3	3	0

Regole Speciali: Cleave (2), Terrifying (1), Impact (6)

Evento a Estrazione: Nessuno

Numero di Stand: 1

Modelli per Stand: 1

Ice Jotnar

260 Punti

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Ice Jotnar	Mostro	Pesante	7	1	3	14	16	4	3	2

Regole Speciali: Cleave (3), Priest (5), Terrifying (1), Unstoppable, Impact (6)

Evento a Estrazione: Nessuno

Numero di Stand: 1

Modelli per Stand: 1

Un Ice Jotnar può eseguire gratuitamente un'Azione di Lancio Incantesimi durante la sua Attivazione come se fosse uno Stand Personaggio.

Un Ice Jotnar conosce tutti i seguenti Incantesimi senza dover spendere ulteriori punti

Encase

Rime Storm

Ice Armor

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.

MODELLI DI COMANDO (COMMAND MODELS)

White Waste Shaman

Questo Reggimento ottiene la Regola Speciale Priest (5). In aggiunta ha accesso ai seguenti Incantesimi:

- Enrage
- Dominate

Un Reggimento con questo Ufficiale può eseguire gratuitamente un'Azione aggiuntiva di Lancio Incantesimi durante la sua Attivazione usando lo Stand di Comando come se fosse uno Stand Personaggio.

Captain

Questo Reggimento aggiunge +1 alla sua Caratteristica Risoluzione. Inoltre, all'inizio della prima Fase dei Rinforzi della battaglia, questo Reggimento può cambiare la sua Classe in Media per la durata della battaglia.

Savage

Questo Reggimento ottiene l'Evento a Estrazione Double Time e la Regola Speciale Flank. Gli Stand Personaggio uniti invece non lo ottengono.

Shield Biter

Questo Reggimento aggiunge +2" alla sua Distanza di Carica. In aggiunta, uno Stand Personaggio unito aggiunge +1 alla sua Caratteristica Attacchi durante un'Azione di Duello.

Skald

Questo Reggimento aggiunge +1 alla sua Caratteristica Risoluzione e la Regola Speciale Bravery.

Thegn

Questo Reggimento ottiene l'Evento a Estrazione Bastion (1). Gli Stand Personaggio uniti invece non lo ottengono.

Inoltre, uno Stand Personaggio aggiunge +1 alla sua Caratteristica Difesa durante un'Azione di Duello.

ASPETTI (ASPECTS)

Alcuni Stand Personaggio hanno l'opzione di scegliere un totem animale, assumendo il suo aspetto.

Orso

Questo Stand Personaggio aggiunge +1 alla sua Caratteristica Ferite.

Corvo

Questo Stand Personaggio ottiene la Regola Speciale Barrage (+2).

Drago

Questo Stand Personaggio aggiunge +1 alla sua Caratteristica Mischia.

Lupo

Questo Stand Personaggio aggiunge +1 alla sua Caratteristica Attacchi.

LE REGOLE IN BREVE!

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

COSA FA LA MIA ARMATA?

È perlopiù violenta. Ma non con il fare turbolento che starai di sicuro immaginando. Per assurdo, è un'armata tatticamente violenta!

I Nord hanno tre Regole Speciali di fazione che rappresentano aspetti cruciali della loro storia e cultura: le loro origini, la loro identità, e il loro destino - ora perduto.

- I Reggimenti Medi e Pesanti dei Nord combattono senza problemi nei Terreni Difficili e ottenere Inspired quando Caricano attraverso tali zone impervie è il modo migliore per rilasciare tutto il loro potere distruttivo, laddove gli altri eserciti si troverebbero in difficoltà.
- I tuoi Personaggi, come il Blooded, sono spaventosi in combattimento e, sebbene questo si svolga durante le Azioni di Mischia, non dimenticare la possibilità di Disperdere un Reggimento Nemico per aver annientato un Personaggio durante un Duello. Infatti, se un Reggimento Nemico è già In Rotta, il Personaggio Nemico al suo interno non può rifiutare un Duello, cosa che potrebbe rappresentare la fine di Reggimenti importanti per l'avversario.
- I tuoi Reggimenti (che non siano di tipo Mostro) possono aumentare la loro Distanza di Carica se il loro bersaglio è già in corpo a corpo con altri tuoi Reggimenti. Non dimenticare che questo +2" può fare la differenza tra il successo e il fallimento di una Carica!

COSA TENERE A MENTE

Quando giochi Nords, assicurati sempre di:

- Tenere d'occhio i Terreni Pericolosi, come le foreste, in quanto sono fondamentali nel sistema di gioco di TLAOK. Se hai la sensazione di usare poche volte le tue regole di fazione per la mancanza di foreste, forse il tuo tavolo da gioco **potrebbe essere troppo spoglio di terreni!** Accertati di avere un numero sufficiente di foreste sul tuo tavolo, quattro è un buon numero. Inoltre, assicurati di piazzarne almeno due centrali, in base anche a dove si trovano le Zone Obiettivo.
- Sfidare a Duello anche quando sei sicuro che il tuo avversario rifiuterà! Se un Duello viene rifiutato, il Reggimento al quale è unito lo Stand Personaggio Nemico non potrà Conquistare Zone Obiettivo fino alla fine del Round. Questo potrebbe avere un forte impatto sulla capacità del tuo avversario di segnare punti e controllare il campo di battaglia.
- Gli Stand Personaggio orientati al corpo a corpo potranno anche essere privi di Abilità Speciali da sfruttare quando viene pescata la loro Carta Comando, ma il loro posizionamento nel Mazzo Comando rimane fondamentale! Usare strategicamente le attivazioni dei Personaggi può spingere il tuo avversario a giocare le sue carte prima che si attivino i tuoi Reggimenti migliori. Questa tattica è estremamente importante in Conquest TLAOK, e averne il pieno controllo fa la differenza tra un buon giocatore e uno grandioso!



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.

