

CONQUEST

THE LAST ARGUMENT OF KINGS



SORCERER KINGS

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:

RITUALI (RITUALS)

I Rituali sono potenti Incantesimi che possono essere scatenati solo dopo una lunga preparazione! Inoltre, sono dotati della propria Carta Comando, la quale viene piazzata nel Mazzo Comando una volta che i Rituali vengono completati. Quando la peschi, attivi semplicemente gli effetti del Rituale!

Uno Stand Personaggio Incantatore ha accesso all'**Azione gratuita Riti Elementali (Elemental Rites)**. Quando esegue questa Azione, sceglie un Rituale per esso disponibile - facendo riferimento alla voce della Lista dell'Armata relativa a quello Stand Personaggio - e lo posiziona vicino al Mazzo Comando con **1 Segnalino Rituale**. Un Rituale che abbia dei Segnalini Rituale si considera **In Preparazione**. Un Rituale In Preparazione non perde i suoi Segnalini Rituale tra un Round e l'altro.

Ogni volta in cui uno Stand Personaggio Alleato Incantatore esegue un'Azione Riti Elementali può scegliere una delle seguenti opzioni:

- Aggiungere 1 Segnalino Rituale a un Rituale In Preparazione.
- Iniziare a Preparare un nuovo Rituale.

Nel momento in cui su un Rituale si accumula un numero di Segnalini Rituale pari alla sua Soglia (Threshold), viene completato con successo. Rimuovi quindi tutti i Segnalini Rituale dal Rituale. All'inizio della tua prossima Fase di Comando, devi piazzare la Carta Comando del Rituale nel tuo Mazzo Comando esattamente come faresti con una qualsiasi altra Carta Comando.

Quando la Carta Comando di un Rituale viene rivelata durante lo step "Pescare una Carta Comando", risolvi immediatamente tutti gli effetti del Rituale, così come descritti alla voce della Lista dell'Armata relativa a quel Rituale. Una volta risolto il Rituale, esso viene rimosso dalla pila di Carte Comando disponibili e deve essere nuovamente Preparato.

PATRONAGGIO STREGONICO (SORCEROUS PATRONAGE)

Gli Stand Personaggio dell'Armata che scelgono gli Incantesimi dalla Corte del Fuoco (Court of Fire) possono schierare nella propria Warband **Efreet Flamecasters** ed **Efreet Sword Dancers** come opzioni Essenziali.

Gli Stand Personaggio dell'Armata che scelgono gli Incantesimi dalla Corte dell'Aria (Court of Air) possono schierare nella propria Warband **Windborne Djinn** e **Steelheart Djinn** come opzioni Essenziali.

Tutti gli Stand Personaggio nell'Armata possono aggiungere un ulteriore Reggimento di Rajakur o di Dhanur Disciples nella loro Warband, portando così gli slot disponibili per la Warband a cinque, invece degli ordinari quattro. Questi tipi di Reggimenti non devono per forza essere il quinto Reggimento nella Warband ed essendo Essenziali possono sbloccare l'acquisto di Reggimenti Rari come da norma.

PARTITE CON PUNTEGGI BASSI?

La Soglia di ciascun Rituale è studiata per partite a 2.000 punti e oltre! 2.000 punti è anche il formato attorno al quale il gioco viene costantemente bilanciato. Se dovessi giocare a punteggi più bassi con i tuoi Sorcerer Kings, riduci la Soglia di ciascun Rituale di 1 per ogni 400 punti sotto al punteggio di 2.000 punti.

ABILITÀ DI SUPREMAZIA (SUPREMACY ABILITIES)

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

MAHARAJAH

Elemental Confluence: Quando uno Stand Personaggio Alleato esegue un'Azione Riti Elementali aggiungendo Segnalini Rituale a un Rituale In Preparazione, puoi aggiungere un Segnalino Rituale a un altro Rituale In Preparazione. Questa Abilità di Supremazia è considerata sempre attiva.

SORCERER

Omnipotence: Il Warlord può scegliere come bersaglio dei propri Incantesimi i Reggimenti Nemici a contatto con Reggimenti Alleati dotati della Regola Speciale Born of Flame o Born of Air, indipendentemente dalla Gittata dell'Incantesimo o dalla Linea di Vista dell'Incantatore. Questa Abilità di Supremazia è considerata sempre attiva.

RAJ

Arcane Dervish: I Reggimenti Alleati con la Regola Speciale Elementale ottengono la Regola Speciale Terrifying (+1) quando si trovano in una Zona Obiettivo. 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.

Mahrajah			90 Punti							
Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Mahrajah	Fanteria	-	5	2	3	5	5	3	3	2

Regole Speciali: Arcane Conduit, Wizard(7)

Evento a Estrazione: Nessuno

Numero di Stand: 1

Modelli per Stand: 1

Opzioni:

Doni del Patrono: Può acquistare fino a due Doni del Patrono al costo in punti indicato.

Incantesimi: Un Mahrajah deve scegliere **una** delle seguenti Corti senza dover spendere ulteriori punti, e conosce tutti gli Incantesimi di quella Corte.

Se seleziona la Corte del Fuoco, lo Stand Personaggio stesso e il Reggimento al quale è unito ottengono la Regola Speciale Born of Flame. Allo stesso modo, se seleziona la Corte dell'Aria, lo Stand Personaggio stesso e il Reggimento al quale è unito ottengono la Regola Speciale Born of Air.

Corte del Fuoco

Burn to Cinders

Scorching Scirocco

Wreathed in Flames

Corte dell'Aria

Lifting Winds

Lightning Bolt

Homing Winds

Rituali: Un Mahrajah ha accesso ai seguenti Rituali senza dover spendere ulteriori punti

Conflagration

Fiery Dominion

Intrusive Thoughts

Spiteful Winds

Warband:

Essenziale:

*Rajakur
Dhanur Disciples
Ghols*

Raro:

*Efreet Flamecasters
Efreet Sword Dancers
Steelheart Djinn
Windborne Djinn
Rakshasa Bakasura
Rakshasa Ravanar
Trinavarta
Mahut
Mahabarati Sorcerer Saints*

Maestrie:

Combat, Arcane, Sorcerous Patrons

Sorcerer

100 Punti

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

Regole Speciali: Arcane Conduit, Barrage (3) (14"), Wizard (7)

Evento a Estrazione: Nessuno

Numero di Stand: 1

Modelli per Stand: 1

Opzioni:

Doni del Patrono: Può acquistare fino a due Doni del Patrono al costo in punti indicato.

Incantesimi: Un Sorcerer deve scegliere **una** delle seguenti Corti senza dover spendere ulteriori punti, e conosce tutti gli Incantesimi di quella Corte.

Se seleziona la Corte del Fuoco, lo Stand Personaggio stesso e il Reggimento al quale è unito ottengono la Regola Speciale Born of Flame. Allo stesso modo, se seleziona la Corte dell'Aria, lo Stand Personaggio stesso e il Reggimento al quale è unito ottengono la Regola Speciale Born of Air.

Corte del Fuoco

Cauterize

Ignite

Searing Sandstorm

Corte dell'Aria

Air Step

Tailwind

Wildfire

Rituali: Un Sorcerer ha accesso ai seguenti Rituali senza dover spendere ulteriori punti

Incite Rage

Intrusive Thoughts

Sayf

Far sight

Warband:

Essenziale:

*Rajakur
Dhanur Disciples
Ghols*

Raro:

*Efreet Flamecasters
Efreet Sword Dancers
Steelheart Djinn
Windborne Djinn
Rakshasa Bakasura
Rakshasa Ravanar

Trinavarta*

Maestrie:

Arcane, Sorcerous Patrons

Raj			100 Punti							
Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Raj	Fanteria	-	5	2	3	5	4	3	3	2

Regole Speciali: Arcane Conduit, Flurry, Wizard (7), Born of Air, Born of Flame

Evento a Estrazione: Battlefield Tactics

Numero di Stand: 1

Modelli per Stand: 1

Opzioni:

Doni del Patrono: Può acquistare un singolo Dono del Patrono al costo in punti indicato.

Incantesimi: Un Raj conosce tutti gli Incantesimi della Corte del Fuoco e della Corte dell'Aria indicati di seguito. Inoltre, il Reggimento al quale questo Stand Personaggio è unito ottiene le Regole Speciali Born of Flame e Born of Air.

Corte del Fuoco

Molten Blades

Wreathed in Fire

Corte dell'Aria

Storm's Wrath

Wind Kissed Blades

Rituali: Un Raj ha accesso ai seguenti Rituali senza dover spendere ulteriori punti

Conflagration

Incite Rage

Spiteful Winds

Sayf

Warband:

Essenziale:

Rajakur

Dhanur Disciples

Ghols

Efreet Flamecasters

Efreet Sword Dancers

Steelheart Djinn

Windborne Djinn

Raro:

Mahabarati Sorcerer Saints

Rakshasa Bakasura

Rakshasa Ravanar

Trinavarta

Maestrie:

Arcane, Sorcerous Patrons

Sardar

70 Punti

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

Regole Speciali: Fear and Discipline, **Arcane Conduit**

Evento a Estrazione: Word of Voice

Numero di Stand: 1

Modelli per Stand: 1

Word of the Voice [Evento a Estrazione]: Se hai attivato la Carta Comando di un Rituale in un precedente step "Pesca una Carta Comando" di questo Round, il Reggimento al quale questo Stand Personaggio è unito ottiene la Regola Speciale Unyielding fino alla fine del Round.

Fear and Discipline [Regola Speciale]: Mentre questo Stand Personaggio è sul campo di battaglia, tutti i Reggimenti di Fanteria Alleati che siano privi della Regola Speciale Elemental e che stiano Conquistando una Zona Obiettivo, sono considerati avere uno Stand di Comando che vale due Stand in più al fine della Conquista di tale Zona Obiettivo.

Questo Stand Personaggio non può essere il Warlord dell'Armata.

Opzioni:

Doni del Patrono: Può acquistare un singolo Dono del Patrono al costo in punti indicato.

Warband:

Essenziale: Rajakur
Dhanur Disciples

Raro: Mahut
Mahabarati Sorcerer Saints

Maestrie: Arcane

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 Potenziameto 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 Sorcerer Kings:

- Solo gli Stand Personaggio di Fanteria possono acquistare un Potenziameto per Personaggi dalla categoria Banners. Uno Stand Personaggio con un Banner non può unirsi a un Reggimento Mostro.
- Un Sardar non può selezionare un Potenziameto per Personaggi dalla categoria Arcane.
- Se uno Stand Personaggio può avere più di un Potenziameto per Personaggi, allora deve acquistare Potenziameti da categorie diverse.

DONI DEL PATRONO (PATRON'S GIFTS)

Stendardi (Banners)

Banner of Elemental Dominion

30 punti

*Intrecciati con fibre infuse dell'essenza originaria dei domini elementali, questo grandioso arazzo quali è la sostanza su cui nascono le leggende. Gli elementali subiscono rapidamente l'influsso dominante dell'aura di tale stendardo, che li spinge così a seguire ciecamente i comandi dei loro maestri raffigura le araldiche divinizzate dei Re Stregoni - esseri dai poteri divini, la conoscenza magica dei stregoni. Lo Stand Personaggio ottiene il seguente Evento a Estrazione: **Elemental Dominance: I Reggimenti con la Regola Speciale Elemental entro 10" da questo Stand Personaggio ottengono la Regola Speciale Unstoppable.***

Elemental Tether

20 punti

Questi intricati tessuti di seta pregna di potere arcano si comportano come condotti direttamente connessi ai domini elementali. Ottenute le caratteristiche magiche dopo essere stati imbevuti del sangue di Rakshasa in punto di morte, raccolgono la pura energia da oltre la soglia del mondo materiale e la depositano nelle forme elementali delle creature legate ad essi - donando loro energia e vigore. Lo Stand Personaggio ottiene il seguente Evento a Estrazione:

Elemental Tether: Scegli come bersaglio un Reggimento Alleato entro 12" dotato della Regola Speciale Elemental. Quando risolvi la Carta Comando di un Rituale, gli Stand di quel Reggimento si considerano essere Stand Personaggio con la Regola Speciale Wizard (+1) al fine di determinare il bersaglio di un Rituale.

Icon of Transmutation

20 punti

Gli elementi e i relativi domini sono del tutto separati l'uno dall'altro, specialmente nei doni e nel potere celato in essi, cosicché coloro che sono votati alla stregoneria spesso finiscono per legarsi solo ad una di tali grandi forze. L'Icona della Trasmutazione è in grado di spezzare tali divisioni, basandosi sull'arcano folclore dei para-elementi per alterare l'affinità elementale di un soggetto e avvicinarlo a un altro elemento con una valida connessione.

Lo Stand Personaggio ottiene il seguente Evento a Estrazione:

Icon of Transmutation: Un Reggimento Alleato entro 12" dotato della Regola Speciale Born of Flame la sostituisce con la Regola Speciale Born of Air fino alla fine del Round. In alternativa, un Reggimento Alleato entro 12" dotato della Regola Speciale Born of Air la sostituisce con la Regola Speciale Born of Flame fino alla fine del Round.

Armi (Weapons)

Dancing Scimitar

30 punti

I misteriosi fabbri dei Re Stregoni lavorano e studiano senza sosta per forgiare l'arma perfetta. La Scimitarra Danzante è una creazione sperimentale di tale sorta: questa lama è stata legata dalla magia a un Djinn del dominio del fuoco al punto che finisce per riprodurre la sua stessa danza assassina sul campo di battaglia del mondo reale.

Lo Stand Personaggio ottiene il seguente Evento a Estrazione:

Dancing Scimitar: Un Reggimento o Segnalino Obiettivo Nemico bersaglio entro 12" subisce 3 Colpi automatici con la Regola Speciale Armor Piercing (2). Questi Colpi non provocano un Test di Morale.

Prijm Khanjar

30 punti

Questo pugnale decorato ha origine nell'ordine dei Mahabarati - un enigmatico gruppo che un tempo vigilava sui Re Stregoni e li proteggeva dalla corruzione. La lama sembra avere una propria mente, e infonde chi la brandisce con le capacità di un letale assassino, rendendolo ancor più abile nel utilizzarla.

Lo Stand Personaggio ottiene il seguente Evento a Estrazione:

Prijm Khanjar: Il Reggimento Nemico bersaglio a contatto con questo Stand Personaggio subisce 5 Colpi. Questi Colpi non beneficiano di qualsiasi altra Regola Speciale dello Stand Personaggio.

Shu'laat

20 punti

Questa grande lancia contiene mille-e-una benedizioni, incise sull'impugnatura lignea tramite potenti incantesimi - con caratteri così piccoli che la stessa magia si rende necessaria per leggerne i testi. Il possessore della lancia può trarre il potere dai numerosi auspici contenuti in tale famigerata arma, percependo così maggior vigore e fortuna.

Lo Stand Personaggio ottiene la Regola Speciale Blessed. Inoltre, quando questo Stand Personaggio esegue un'Azione Riti Elementali scegliendo un Rituale da Preparare, il Rituale inizia con 2 Segnalini Rituale.

Arcani (Arcane)

Jadoo Kavach

30 punti

Questa potente runa è stata creata grazie agli sforzi combinati di tutti e quattro i Re Stregoni, cosicché possa avvolgere chi la possiede in un'aura di pura energia elementale. Quella stessa aura è così in grado di amplificare le abilità magiche di chi usa il Jadoo Kavach, creando un effetto arcano prismatico che ne estende e propaga la stregoneria su coloro che lo circondano.

Quando questo Stand Personaggio lancia con successo un Incantesimo della Corte del Fuoco, tutti i Reggimenti Alleati con la Regola Speciale Born of Flame possono ripetere i Tiri per Colpire con un risultato naturale di "6" fino alla fine del Round. Quando questo Stand Personaggio lancia con successo un Incantesimo della Corte dell'Aria, tutti i Reggimenti Alleati con la Regola Speciale Born of Air possono ripetere i Tiri per Colpire con un risultato naturale di "6" fino alla fine del Round.

Eye of the Blazing Tempest

30 punti

Rinvenuto dalle profondità del dominio del fuoco, questa sfera arcana racchiude al suo interno un inestinguibile inferno di fiamme. Le creature di origine elementale che perdono il proprio sguardo nell'Occhio della Tempesta Fiammeggiante si ritrovano pervasi dal potere incontrollato delle sue fiamme stregate, e possono scatenarne la potenza vulcanica che ora scorre in loro. Quando questo Stand Personaggio esegue un'Azione Riti Elementali i Reggimenti Alleati con la Regola Speciale Elemental che si trovano entro 8" Guariscono 3 Ferite.

Niyantran

20 punti

Questo patto stregato attiene al controllo, in quanto permette il suo utilizzatore di penetrare e dominare le menti di creature inferiori. Per questo coloro che si rivolgono al Niyantran riescono a mantenere un'innaturale connessione con i loro subordinati e inferiori - esercitando la propria volontà di padroni con la massima efficienza e ottenendo così i maggiori benefici strategici dalle loro manovre. Questo Stand Personaggio ottiene la Regola Speciale Wizard (+1 e considera i Reggimenti come se avessero 3 Stand in meno ai fini della Progressione.

Parivartan

30 punti

Questo patto con un potente Deva permette a uno stregone di cedere tutta la propria conoscenza di un incantesimo, rinunciandovi in cambio della maestria su un diverso incantamento. Tutto sommato lo scambio si basa sulla parità, in quanto la conoscenza arcana che si va a ottenere eguaglia sempre il potenziale e il potere della controparte dimenticata.

Una volta per Round, quando la Carta Comando di un Rituale viene Attivata, il Giocatore Attivo può optare di rimuovere dal gioco la carta ed effettuare un'Azione di Lancio Incantesimi, gratuita e fuori sequenza, con un qualsiasi altro Stand Personaggio Incantatore Alleato. La Carta Comando del Rituale è considerata essersi attivata. Questa Azione invece non fa considerare Lo Stand Personaggio invece non è considerato essersi attivato a seguito dell'Azione.

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 Potenziamanti 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 due categorie di Maestrie: Combat, Arcane e Sorcerous Patrons.

Patroni Stregonici (Sorcerous Patrons)

Prince of the Setting Moon **40 punti**

Solo Warlord. All'inizio della Fase di Vittoria di ogni Round, quando questo Stand Personaggio è sul campo di battaglia, i Reggimenti Alleati senza la Regola Speciale Elementale a contatto con una Zona Obiettivo Guariscono 3 Ferite.

Recorder of all Deeds **40 punti**

Solo Warlord. All'inizio della Fase di Vittoria di ogni Round, se il Warlord dell'Armata è a contatto con una Zona Obiettivo e il giocatore in suo controllo la sta Conquistando, segna 1 Punto Vittoria aggiuntivo.

Vizier of the Morning Star **35 punti**

Solo Warlord. Il Reggimento al quale questo Stand Personaggio è unito ottiene la Regola Speciale Unyielding.

Combattimento (Combat)

Best Money can Buy **30 punti**

Il Reggimento di Fanteria al quale questo Stand Personaggio è unito ottiene la Regola Speciale Hardened (+1).

Lord of Conflict **20 punti**

Questo Stand Personaggio aggiunge +1 alle sue Caratteristiche Mischia, Attacchi e Ferite.

Favored of Hormus **15 punti**

Solo Mahrajah. Lo Stand Personaggio ottiene la Regola Speciale Rider e deve scegliere di cavalcare un Mahut nella sua Warband indipendentemente dal fatto che abbia la Regola Speciale Elemental o meno.

Il Reggimento Mahut perde la sua Regola Speciale Barrage (X). In aggiunta, il Reggimento Mahut ottiene la Regola Speciale Terrifying (1).

Arcane (Arcane)

Elemental Feedback

35 punti

Ogni volta in cui lo Stand Personaggio lancia un Incantesimo della Corte dell'Aria o della Corte del Fuoco, indipendentemente dal bersaglio, il Reggimento al quale lo Stand Personaggio è unito Guarisce 2 Ferite ogni 2 successi. Questa Guarigione non è cumulabile con quella delle Regole Speciali Born of Air o Born of Flame.

Bound to the Elements

40 punti

(Uno Stand Personaggio che sceglie questa Maestria ne può acquistare un'altra) Uno Stand Personaggio con questa Maestria cambia il proprio Tipo in Bruto e ottiene la Regola Speciale Elemental. Se lo Stand Personaggio ha selezionato Incantesimi dalla Corte del Fuoco, allora deve unirsi a un Reggimento di Efreet Flamecasters o di Efreet Sword Dancers nella sua Warband. Allo stesso modo, se lo Stand Personaggio ha selezionato Incantesimi dalla Corte dell'Aria, allora deve unirsi a un Reggimento di Windborne Djinn o di Steelheart Djinn nella sua Warband. Se lo Stand Personaggio ha selezionato Incantesimi da entrambe le Corti, può scegliere di unirsi a uno qualsiasi tra quelli.

Locus of the Elements

40 punti

I Reggimenti Alleati con la Regola Speciale Elemental entro 12" da questo Stand Personaggio possono usare la Caratteristica Risoluzione di questo Stand Personaggio invece della propria, contando i modificatori. Un Reggimento In Rotta non può usare la Caratteristica Risoluzione di questo Stand Personaggio.

Elemental Projection

30 punti

Questo Stand Personaggio aumenta la Gittata di tutti i propri Incantesimi di 3" (eccetto quelli con Gittata "Self").

INCANTESIMI (INCANTESIMI)

Alcuni Stand Personaggio possono acquistare Incantesimi dalla lista seguente:

MAHRAJAH

Nome	Raggio	Difficoltà di Lancio	Effetto
Burn to Cinders	12"	3	Infligge un Colpo per successo sul Reggimento Nemico bersaglio. Se il Reggimento bersaglio è a contatto con un Reggimento dotato della Regola Speciale Born of Flame, l'Incantesimo infligge 3 Colpi aggiuntivi.
Scorching Scirocco	12"	3 (Progressione)	Il Reggimento bersaglio non può risolvere Eventi a Estrazione fino alla fine del Round.
Wreathed in Flames	12"	3 (Progressione)	Il Reggimento Alleato bersaglio ottiene la Regola Speciale Aura of Death (2) fino alla fine del Round.
Lifting Winds	12"	4	Il Reggimento Alleato bersaglio aggiunge +2" alla distanza di Marcia per la prima Azione di Marcia che esegue durante la propria attivazione, fino alla fine del Round.
Lightning Bolt	12"	3	Infligge un Colpo per successo sul Reggimento Nemico bersaglio. Se il Reggimento bersaglio è a contatto con un Reggimento dotato della Regola Speciale Born of Air, subisce un numero di Colpi aggiuntivi pari alla propria attuale Caratteristica Difesa, contando tutte le Regole Speciali.
Homing Winds	12"	3 (Progressione)	Il Reggimento Alleato bersaglio ripete tutti i Tiri per Colpire falliti durante un'Azione di Raffica fino alla fine del Round.

SORCERER

Nome	Raggio	Difficoltà di Lancio	Effetto
Cauterize	12"	3 (Progressione)	Il Reggimento Nemico bersaglio, inclusi gli Stand Personaggio uniti ad esso, non possono Guarire fino alla fine del Round.
Ignite	12"	3	Lo Stand di Comando del Reggimento Alleato bersaglio si considera valere 2 Stand in più al fine della Conquista di Zona Obiettivo. Se il Reggimento bersaglio ha la Regola Speciale Born of Flame ed è a contatto con una Zona Obiettivo allora ottiene anche la Regola Speciale Aura of Death (2) fino alla fine del Round.
Searing Sandstorm	12"	3	Il Reggimento Nemico bersaglio subisce -1 alla sua Caratteristica Difesa, fino a un minimo di 1, fino alla fine del Round. Se il Reggimento bersaglio è a contatto con un Reggimento Alleato dotato della Regola Speciale Born of Air, subisce -1 anche alla Caratteristica Evasione, fino alla fine del Round.
Air Step	12"	3 (Progressione)	Il Reggimento Alleato bersaglio che non sia ingaggiato esegue immediatamente un'Azione di Cambio Formazione, gratuita e fuori sequenza. Il Reggimento non è considerato essersi attivato a seguito dell'Azione.
Wildfire	12"	3 (Progressione)	Infligge un Colpo per successo sul Reggimento Nemico bersaglio. Durante la Fase di Vittoria del Round in corso, se il Reggimento bersaglio è a contatto con un Reggimento Alleato dotato della Regola Speciale Born of Flame, non può Conquistare la Zona Obiettivo.
Tailwind	12"	3 (Progressione)	Scegli un bersaglio. Un Reggimento Alleato bersaglio ottiene la Regola Speciale Unstoppable. Un Reggimento Nemico bersaglio deve ripetere i successi sui Tiri per la Distanza di Carica fino alla fine del Round.

RAJ

Nome	Raggio	Difficoltà di Lancio	Effetto
Molten Blades	Self	3 (Progressione)	Il Reggimento bersaglio ottiene le Regole Speciali Cleave (1) e Deadly Blades fino alla fine del Round.
Wreathed in Fire	Self	3 (Progressione)	Il Reggimento bersaglio ottiene le Regole Speciali Aura of Death (2) e Dread fino alla fine del Round.
Storm's Wrath	12"	3	Il Reggimento Nemico bersaglio considera tutti gli elementi di Terreno-Paesaggio come terreno Molto Pericoloso fino alla fine del Round.
Wind Kissed Blades	Self	4 (Progressione)	Il Reggimento bersaglio ottiene le Regole Speciali Counter-Attack e Parry fino alla fine del Round.

MAHABARATI SORCERER SAINTS [ANTEPRIMA]

Nome	Raggio	Difficoltà di Lancio	Effetto
Awakening	14"	3	Il Reggimento Alleato bersaglio ottiene la Regola Speciale Fiend Hunter fino alla fine del Round.
Invoke the Bound	14"	3 (Progressione)	Tutti gli Incantesimi ed Eventi a Estrazione attualmente attivi sul Reggimento bersaglio cessano di avere effetto.

RITUALI

Alcuni Stand Personaggio possono eseguire Rituali dalla lista seguente:

Rituali della Corte del Fuoco

Una volta risolto un Rituale dalla corte del Fuoco, puoi pescare la tua prossima Carta Comando, e se appartiene a un Reggimento con la Regola Speciale Born of Flame devi Attivarlo immediatamente. Altrimenti riposiziona la Carta Comando in cima al tuo Mazzo Comando.

Nome	Soglia del Rituale	Effetto
Intrusive Thoughts	5	Il Reggimento Nemico bersaglio che si trovi entro 12" da uno Stand Personaggio Incantatore Alleato non può Conquistare Zone Obiettivo fino alla fine del Round.
Incite Rage	5	Scegli come bersaglio un Reggimento Nemico entro 12" da uno Stand Personaggio Incantatore Alleato. I Reggimenti Alleati che Caricano il Reggimento bersaglio ottengono la Regola Speciale Shock fino alla fine del Round.
Conflagration	5	Un Reggimento o Stand Personaggio Incantatore Alleato può eseguire immediatamente un'Azione di Lancio Incantesimi aggiuntiva , gratuita e fuori sequenza. L'Incantatore si considera aver ottenuto quattro successi ai fini del Lancio dell'Incantesimo durante tale Azione.
Fiery Dominion	6	I prossimi 2 Reggimenti Nemici ad attivarsi perché viene pescata la loro Carta Comando nel Round in corso non possono risolvere Eventi a Estrazione.

Rituali della Corte dell'Aria

Una volta risolto un Rituale dalla corte dell'Aria - ad eccezione di Far Sight, che ha il proprio effetto di Attivazione - puoi pescare la tua prossima Carta Comando, e se appartiene a un Reggimento con la Regola Speciale Born of Air devi Attivarlo immediatamente. Altrimenti riposiziona la Carta Comando in cima al tuo Mazzo Comando.

Nome	Soglia del Rituale	Effetto
Far Sight	7	Pesca le 3 Carte Comando in cima al tuo Mazzo Comando, e riposizionale coperte nell'ordine che preferisci. Pesca e Attiva la tua prossima Carta Comando. <i>"Il domani appartiene a coloro che controllano la magia"</i>
Sayf	6	I prossimi 2 Reggimenti Alleati dei quali viene pescata la Carta Comando nel Round in corso ottengono la Regola Speciale Opportunists fino alla fine del Round.
Spiteful Winds	6	Il Reggimento Nemico bersaglio che si trova entro 12" da uno Stand Personaggio Incantatore Alleato riduce la propria Distanza di Carica al valore della propria Caratteristica Marcia +2" fino alla fine del Round.

Reggimenti

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

Ghols

110 Punti

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Ghols	Fanteria	Leggera	6	1	1	7	4	2	2	1

Regole Speciali: Elemental, Unstoppable, Vanguard

Evento a Estrazione: Nessuno

Children of Ash: In fase di creazione dell'Armata, devi scegliere una delle seguenti Regole Speciali da assegnare a questo Reggimento per la durata della battaglia.

Born of Flame

Born of Air

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

Modelli per Stand: 4

Stand Aggiuntivi: 40 punti

Rajakur

120 Punti

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

Regole Speciali: Shield, Hardened

Evento a Estrazione: Nessuno

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

Modelli per Stand: 4

Stand Aggiuntivi: 40 punti

Dhanur Disciples

120 Punti

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Dhanur Disciples	Fanteria	Media	6	2	1	4	4	3	2	0

Regole Speciali: Barrage (5) (20"), Arcing Fire

Evento a Estrazione: Nessuno

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

Modelli per Stand: 4

Stand Aggiuntivi: 40 punti

Efreet Flamecasters

160 Punti

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

Regole Speciali: Barrage (5) (14"), Torrential Fire, Born of Flame, Elemental, Impact (2)

Evento a Estrazione: Nessuno

Infernal Marker: Fino alla fine del Round, quando gli Incantatori Alleati dichiarano come bersaglio di un Incantesimo della Corte del Fuoco un Reggimento Nemico, il quale era stato bersaglio di un'Azione di Raffica da parte di questo Reggimento, si considerano aver ottenuto un successo aggiuntivo per il Lancio dell'Incantesimo.

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

Modelli per Stand: 4

Stand Aggiuntivi: 50 punti

Efreet Sword Dancers

170 Punti

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Efreet Sword Dancers	Bruto	Media	6	2	3	6	5	3	3	1

Regole Speciali: **Born of Flame, Elemental, Impact (3)**

Evento a Estrazione: Nessuno

Infernal Branding: Se un Reggimento Nemico è a contatto con questo Reggimento e diventa bersaglio di un Incantesimo della Corte del Fuoco, l'Incantatore Alleato si considera aver ottenuto un successo aggiuntivo per il Lancio di quell'Incantesimo.

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

Modelli per Stand: 4

Stand Aggiuntivi: 50 punti

Windborne Djinn

190 Punti

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Windborne Djinn	Bruto	Media	7	2	2	4	5	3	3	1

Regole Speciali: Barrage (3) (20"), Armor Piercing (1), Born of Air, Elemental, Impact (2)

Evento a Estrazione: Nessuno

Aetheric Marker: Fino alla fine del Round, quando gli Incantatori Alleati dichiarano come bersaglio di un Incantesimo della Corte dell'Aria un Reggimento Nemico, il quale era stato bersaglio di un'Azione di Raffica da parte di questo Reggimento, si considerano aver ottenuto un successo aggiuntivo per il Lancio dell'Incantesimo.

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

Modelli per Stand: 1

Stand Aggiuntivi: 60 punti

Steelheart Djinn

190 Punti

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Steelheart Djinn	Bruto	Media	7	1	3	4	5	3	3	1

Regole Speciali: Cleave (2), Born of Air, Elemental, Impact (2)

Evento a Estrazione: Nessuno

Aetheric Guidance: Se un Reggimento Nemico è a contatto con questo Reggimento e diventa bersaglio di un Incantesimo della Corte dell'Aria, l'Incantatore Alleato si considera aver ottenuto un successo aggiuntivo per il Lancio di quell'Incantesimo.

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

Modelli per Stand: 1

Stand Aggiuntivi: 70 punti

Mahut

240 Punti

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Mahut	Mostro	Pesante	6	2	2	10	20	3	3	0

Regole Speciali: Barrage (10) [20", Brutal Impact (2)], Cleave (1), Elemental, Hardened (1), Impact (5), Linebreaker, Oblivious, Trample (5)

Evento a Estrazione: Nessuno

Un Mahut può eseguire un'Azione di Raffica gratuita durante la sua Attivazione, e può eseguire un'Azione di Raffica mentre è a contatto con un Reggimento Nemico, ma deve scegliere come bersaglio un Reggimento Nemico con cui è a contatto. Un Mahut non può eseguire più di un'Azione di Raffica durante la propria Attivazione.

Numero di Stand: 1

Modelli per Stand: 1

Rakshasa Bakasura

260 Punti

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Rakshasa Bakasura	Mostro	Pesante	7	1	3	15	16	3	3	1

Regole Speciali: Aura of Death (5), Born of Flame, Cleave (1), Elemental, Impact (5), Terrifying (1)

Evento a Estrazione: Nessuno

Arrogance: Questo Reggimento aggiunge +3" alla sua Distanza di Carica quando esegue un'Azione di Carica contro un Reggimento Nemico al quale è unito uno Stand Personaggio. Inoltre, questo Reggimento può eseguire un'Azione di Duello durante la sua Attivazione come se fosse uno Stand Personaggio. Se lo Stand Personaggio Nemico rifiuta il Duello, questo Reggimento ottiene la Regola Speciale Flurry fino alla fine del Round. Se questo Reggimento distrugge un Warlord Nemico, il giocatore che controlla questo Reggimento Mostro segna immediatamente 1 Punto Vittoria.

Last Word: Nel momento in cui questo Reggimento viene distrutto, scegli come bersaglio un Reggimento Nemico entro 8" da uno Stand Personaggio o Reggimento Alleato con la Regola Speciale Wizard (X). Il Reggimento bersaglio subisce 8 Colpi automatici. Questi Colpi vengono applicati contro il Fianco del Reggimento Nemico. Le Ferite generate da questi Colpi non provocano Test di Morale.

Numero di Stand: 1

Modelli per Stand: 1

Rakshasa Ravanar

240 Punti

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Rakshasa Ravanar	Mostro	Pesante	7	1	3	11	16	3	3	1

Regole Speciali: Aura of Death (5), Born of Flame, Cleave (2), Elemental, Fiend Hunter, Impact (5), Terrifying (1)

Evento a Estrazione: Nessuno

Hubris: Questo Reggimento aggiunge +3" alla sua Distanza di Carica quando esegue un'Azione di Carica contro un Reggimento Mostro.

Last Word: Nel momento in cui questo Reggimento viene distrutto, scegli come bersaglio un Reggimento Nemico entro 8" da uno Stand Personaggio o Reggimento Alleato con la Regola Speciale Wizard (X). Il Reggimento bersaglio subisce 8 Colpi automatici. Questi Colpi vengono applicati contro il Fianco del Reggimento Nemico. Le Ferite generate da questi Colpi non provocano Test di Morale.

Numero di Stand: 1

Modelli per Stand: 1

Trinavarta

220 Punti

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Trinavarta	Mostro	Pesante	7	3	3	10	16	3	3	2

Regole Speciali: Barrage (12) [16", Born of Air, Deadshots], Elemental, Loose Formation

Evento a Estrazione: Nessuno

Un Trinavarta può eseguire un'Azione di Raffica gratuita durante la sua Attivazione, e può eseguire un'Azione di Raffica mentre è a contatto con un Reggimento Nemico, ma deve scegliere come bersaglio un Reggimento Nemico con cui è a contatto. Un Trinavarta non può eseguire più di un'Azione di Raffica durante la propria Attivazione.

Whirling Storm: Se il Trinavarta è a contatto con una Zona Obiettivo ed esegue un'Azione di Raffica, può eseguirla contro tutti i Reggimenti Nemici a contatto con la medesima Zona Obiettivo. Il Trinavarta utilizza l'intero valore di Barrage contro ogni Reggimento, separando ciascun tiro di dadi separatamente, anche se i Colpi si considerano inflitti simultaneamente. Quando esegue un'Azione di Raffica in questo modo, il Trinavarta si considera aver eseguito una singola Azione di Raffica.

Eye of the Storm: Nel momento in cui questo Reggimento viene distrutto, i Reggimenti Nemici a contatto con la Zona Obiettivo entro il quale si trovava a sua volta non possono beneficiare della Regola Speciale Inspired fino alla fine del Round.

Numero di Stand: 1

Modelli per Stand: 1

Stand Aggiuntivi: 70 punti

Reggimenti in arrivo - Anteprima

Ecco alcune grandi rivelazioni! Non puoi ancora inserire i seguenti Reggimenti nella tua Armata, ma rimangono un'ottima anteprima di quel che verrà!

Mahabarati Sorcerer Saints

- punti

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Mahabarati Sorcerer Saints	Cavalleria	Media	-	-	-	-	-	-	-	-

Regole Speciali: *A volontà!*

Evento a Estrazione: Nessuno

Incantesimi: Un Reggimento di Mahabarati Sorcerer Saints conosce i seguenti Incantesimi senza dover spendere ulteriori punti. Potrai leggere gli Incantesimi nella sezione Incantesimi della Lista dell'Armata. Questi Incantesimi potrebbero cambiare ma offrono un minimo di conoscenza su alcuni dei poteri di questo

Awakening

Invoke the Bound

Reggimento

Mahabarati Warriros

- punti

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Mahabarati Warriors	Fanteria	Media	-	-	-	-	-	-	-	-

Lightning Elementals

- punti

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Lightning Elementals	Brute	-	-	-	-	-	-	-	-	-

EVENTI A ESTRAZIONE E REGOLE SPECIALI

Arcane Conduit [Regola Speciale]

Alla fine di ogni Round, se questo Stand Personaggio è a contatto con una Zona Obiettivo, aggiungi un Segnalino Rituale a un Rituale In Preparazione.

Born of Flame [Regola Speciale]

Quando un Incantatore Alleato lancia con successo un Incantesimo della Corte del Fuoco avente per bersaglio questo Reggimento, questo Reggimento Guarisce immediatamente 2 Ferite.

Born of Air [Regola Speciale]

Quando un Incantatore Alleato lancia con successo un Incantesimo della Corte dell'Aria avente per bersaglio questo Reggimento, questo Reggimento Guarisce immediatamente 2 Ferite.

Elemental

Se il giocatore che controlla un Reggimento con questa Regola Speciale ha attivato la Carta Comando di un Rituale nel precedente step "Pescare una Carta Comando", questo Reggimento ottiene **fino alla fine del Round** il seguente beneficio: "Questo Reggimento può eseguire un'Azione gratuita durante la sua Attivazione". Questa Azione gratuita segue tutte le normali regole delle Azioni. Inoltre, uno Stand Personaggio senza la Regola Speciale Elemental non può unirsi a un Reggimento con questa Regola Speciale.

Nota: Questa Azione è gratuita, non "gratuita e aggiuntiva" e perciò anche se un Reggimento potrà marciare tre volte, non potrà eseguire una Mischia due volte grazie a questa Regola Speciale.

Fear and Discipline [Regola Speciale]

Mentre questo Stand Personaggio è sul campo di battaglia, tutti i Reggimenti di Fanteria Alleati che siano privi della Regola Speciale Elemental e che stiano Conquistando una Zona Obiettivo, sono considerati avere uno Stand di Comando che vale due Stand in più al fine della Conquista di tale Zona Obiettivo.

LE REGOLE IN BREVE!

Hai appena iniziato e sei pieno di domande? Ecco una breve panoramica di come funzionano le regole dei Re Stregoni! 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 SONO I RITUALI?

I Rituali sono potenti Incantesimi che richiedono una certa preparazione prima di essere scatenati! In aggiunta, **hanno la loro Carta Comando** che dovrai **piazzare nel tuo Mazzo Comando** una volta terminata la loro preparazione. Semplicemente, quando la peschi, attivi i suoi effetti!

Tutti i tuoi Incantatori hanno accesso all’Azione gratuita Riti Elementali. Gratuita significa che non ti costa un’Azione e quindi potrai usare il tuo Stand Personaggio normalmente, oltre a eseguirla. Quando esegui questa Azione, scegli un Rituale disponibile per il tuo Personaggio - ti basta controllare la sua voce nella Lista dell’Armata - e posiziona la relativa carta vicino al tuo Mazzo Comando con 1 Segnalino Rituale su di esso.

Da quel momento in poi, ogni volta in cui un’Azione Riti Elementali viene eseguita da un Incantatore Alleato devi eseguire una scelta. O inizi un nuovo Rituale e lo posizioni vicino al Mazzo, o posizioni un Segnalino Rituale su un Rituale.

Una volta che il Rituale ha raggiunto un numero di Segnalini Rituale corrispondente al valore richiesto perché possa manifestarsi, prendi la sua Carta Comando e mettila da parte, poi aggiungila al Mazzo Comando all’inizio del prossimo Round. Una volta che un Rituale viene pescato e si manifesta, esso viene consumato e potrà essere preparato nuovamente, ma dall’inizio!

COSA TENERE A MENTE

Quando giochi i Re Stregoni assicurati sempre di:

- Avere più di 1 Rituale In Preparazione anche se potrebbe volerci un po’ prima che si manifesti.
- Non scordare Arcane Conduit! Tutti i Personaggi - anche il Sardar - ti permettono di aggiungere Segnalini Rituale quando sono in una Zona Obiettivo. Questo è uno strumento potente che fa la differenza nella preparazione dei Rituali!
- Riordinare il Mazzo Comando posizionando i Reggimenti con “Elemental” dopo i Rituali. Se appartengono allo stesso elemento, ancora meglio!
- Costruire la tua Armata con Reggimenti “Elemental” corrispondenti alla Corte Elementale dei tuoi Personaggi!



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,
segui il QR code per restare aggiornato.

