

CONQUEST

THE LAST ARGUMENT OF KINGS



SPIRES

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:

L'INTERVENTO MAGISTRALE (THE MASTER'S TOUCH)

Quando componi la tua Armata, puoi decidere di allinearla a una delle Sotto-Fazioni Spire. Se scegli di farlo, scegli un Warlord che faccia parte di tale Sotto-Fazione e ricevi la sua relativa abilità Master's Touch.

La Stirpe Sovrana (The Sovereign Lineage)

Solo Lineage Highborn, Lineage Prideborne o High Clone Executor

Creazioni Superiori (Superior Creations): Selezionando i Reggimenti per la Warband di Lineage Highborne, Lineage Prideborne o High Clone Executor, puoi aumentare di +5 punti il costo di ciascuno Stand. Così facendo, il Reggimento migliora la propria caratteristica Mischia di +1 (fino a un valore massimo di 3). Il limite massimo di 3 per la Mischia si applica solo in fase di costruzione Armata (non in partita).

Il Direttorato (The Directorate)

Solo Biomancer o High Clone Executor

Inneschi Epigenetici Personalizzati (Personalized Epigenetic Triggers): Mentre il Warlord è sul campo di battaglia, tutti i Reggimenti nell'Armata ottengono l'Evento a Estrazione Burnout. Tuttavia, solo un Reggimento per Round potrà usare Burnout. I Reggimenti che dispongono già dell'Evento a Estrazione Burnout ignorano questa limitazione.

Inoltre, tutti i Biomancer nell'Armata hanno le seguenti Biomanzie:

Subdermal Keratin Induction

La Classe del Reggimento Alleato bersaglio entro 12" diventa Media fino alla fine del Round. Questa Biomanzia può essere eseguita solo una volta per Round indipendentemente dal numero di Biomancer presenti nell'Armata.

Adrenal Surge

Il Reggimento Alleato bersaglio entro 12" perde lo stato In Rotta, come se avesse usato un'Azione di Chiamata a Raccolta, ma non si considera essere stato attivato per l'effetto di questa Biomanzia.

I Livelli Inferiori (The Under Spire)

Solo Pheromancer

L'Innumerevole Serraglio (The Unnumbered Menagerie) : Mentre il Warlord è sul campo di battaglia, tutti i Reggimenti di Force Grown Drone, Onslaught Drone, Brute Drone e Stryx presenti nell'Armata ricevono l'Evento a Estrazione Regeneration (4).

ABILITÀ DI SUPREMAZIA (SUPREMACY ABILITIES)

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

BIOMANCER

Provoke Instability : I Reggimenti Alleati a contatto con una Zona Obiettivo si considerano essere nella gittata dei Biomancer Alleati ai fini dell'esecuzione di Biomanzie. Questa Abilità di Supremazia è sempre considerata attiva.

HIGH CLONE EXECUTOR

Coordinated Assault : Una volta a battaglia, durante il primo step "Pesca la Carta Comando" di questo Round, pesca e risolvi le prime 3 Carte Comando dal Mazzo Comando come se fosse stata un'unica "fase di pesca", invece di pescare una sola Carta Comando. Pesca tre Carte Comando, risolvi le Azioni di ogni Reggimento, concludendo l'utilizzo di ciascuna Carta Comando prima di muoverti alla successiva, e prima che il tuo avversario peschi la successiva Carta Comando. Queste Attivazioni non possono innescare ulteriori "fasi di pesca" di Carte Comando dal tuo Mazzo Comando. Se una regola delle prime tre Carte Comando pescate ti permetterebbe di pescare ulteriori Carte Comando, ignorala.

LINEAGE HIGHBORNE

Legacies of the Ark: In fase di costruzione della tua Armata, seleziona uno Stand Personaggio Lineage Highborne o Mimetic Assassin nell'Armata. Lo Stand Personaggio può selezionare fino a tre Mutations senza la necessità di spendere punti ulteriori, invece di pagare quanto indicato nella relativa voce della Lista dell'Armata. Questa Abilità di Supremazia è sempre considerata attiva, indipendentemente dal fatto che lo Stand Personaggio si trovi sul campo di battaglia o no.

LINEAGE PRIDEBORNE

Watch and Learn: Per la durata della battaglia, questo Stand Personaggio modifica la propria Regola Speciale "Hunter-Killer Teams" come segue:

"Mentre questo Stand Personaggio è sul campo di battaglia, quando un Reggimento Alleato di Leonine Avatara esegue un'Azione di Raffica contro un Reggimento Nemico, quel Reggimento Nemico diventa 'Preda' fino alla fine del Round. Quando un Reggimento Alleato esegue con successo una Carica contro un Reggimento Nemico 'Preda', ottiene la Regola Speciale Impact (+2) fino alla fine del Round."

PHEROMANCER

Suppress Survival Instinct : Mentre questo Stand Personaggio è sul campo di battaglia, tutti i Reggimenti Alleati entro 12" da questo Stand Personaggio possono ripetere i test di Risoluzione. Questa Abilità di Supremazia viene sempre considerata attiva.

Personaggi

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

Biomancer

100 Punti

| Nome | Tipo | Classe | M | V | C | A | W | R | D | E |
|-----------|----------|--------|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Biomancer | Fanteria | - | 6 | 2 | 2 | 2 | 4 | 3 | 1 | 2 |

Regole speciali: Nessuna

Evento a Estrazione: Biotic Renewal

Numero di Stand: 1

Modelli per Stand: 1

Mend Flesh (Azione in combattimento e fuori combattimento): Un Reggimento Alleato bersaglio entro 8" da questo Stand Personaggio guarisce due Ferite. Un Reggimento non può ottenere Punti Guarigione da Mend Flesh più di una volta per Round.

Opzioni:

Mutazioni: Può acquistare **una** singola Mutazione al costo in punti indicato.

Biomanzie: Un Biomancer conosce tutte le seguenti Biomanzie senza dover spendere punti aggiuntivi e può lanciare una Biomanzia ad ogni Round.

Unstable Enhancement

Harvest Essence

Catalytic Rupture

Grant Virulence

Essence Transfer

Warband:

Essenziale: *Force Grown*
Drones Bound Clones

Raro: *Incarnate Sentinels*
Desolation Drones
Desolation Beast
Abomination

Maestrie: *Tactical, Mastery of Flesh*

High Clone Executor

100 Punti

| Nome | Tipo | Classe | M | V | C | A | W | R | D | E |
|---------------------|----------|--------|---|---|---|---|---|---|---|---|
| High Clone Executor | Fanteria | - | 6 | 3 | 3 | 5 | 4 | 4 | 2 | 1 |

Regole Speciali: Cleave (1), Flawless Strikes

Evento a Estrazione: Nessuno

Numero di Stand: 1

Modelli per stand: 1

Opzioni:

Mutazioni: Può acquistare **una** singola Mutazione al costo in punti indicato.

Tactics: Può scegliere **due** delle seguenti abilità senza dover spendere punti aggiuntivi:

1) Suppress Pain: Il Reggimento al quale questo Stand Personaggio è unito al momento ottiene l'Evento a Estrazione Bastion (1). Gli Stand Personaggio uniti al momento non ricevono l'Evento a Estrazione.

2) Overtax Nervous System: Il Reggimento al quale questo Stand Personaggio è unito ottiene l'Evento a Estrazione Double Time.

3) Disperse: Il Reggimento al quale questo Stand Personaggio è unito ottiene la Regola Speciale Loose Formation.

Warband:

Essenziale: Force Grown Drones
Bound Clones
Vanguard Clones

Raro: Brute Drones
Infiltrators
Desolation Drones
Marksman Clones
Pteraphons

Maestrie: Tactical, Combat

Lineage Highborne

120 Punti

| Nome | Tipo | Classe | M | V | C | A | W | R | D | E |
|-------------------|-------------|---------------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|
| Lineage Highborne | Bruto | - | 7 | 2 | 3 | 6 | 6 | 4 | 4 | 2 |

Regole Speciali: Cleave (1), Impact (3)**Evento a Estrazione:** Nessuno**Numero di Stand:** 1**Modelli per Stand:** 1**Opzioni:****Mutazioni:** Può acquistare **una** singola Mutazione al costo in punti indicato.**Warband:***Essenziale: Avatara*

Raro:

- Centaur Avatara*
- Leonine Avatara*
- Siege breaker Behemoth*
- Pteraphon*
- Incarnate Sentinels*

Maestrie: *Tactical, Combat*

Lineage Prideborne

120 Punti

| Nome | Tipo | Classe | M | V | C | A | W | R | D | E |
|--------------------|------------|--------|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Lineage Prideborne | Cavalleria | - | 7 | 3 | 3 | 6 | 6 | 4 | 3 | 2 |

Regole Speciali: Barrage (4) (14"), Armor Piercing (2), Deadly Shot, Impact (3)

Evento a Estrazione: Nessuno

Numero di Stand: 1

Modelli per Stand: 1

Ruthless Sovereigns: La Warband di questo Stand Personaggio non può includere più di due Reggimenti di Leonine Avatara, né più di due Reggimenti di Centaur Avatara.

Hunter-Killer Teams: Mentre questo Stand Personaggio è sul campo di battaglia, quando un Reggimento Alleato di Leonine Avatara esegue un'Azione di Raffica contro un Reggimento Nemico, quel Reggimento Nemico diventa 'Preda' fino alla fine del Round. Quando un Reggimento di Cavalleria Alleato esegue con successo una Carica contro un Reggimento Nemico 'Preda', ottiene la Regola Speciale Impact (+2) fino alla fine del Round.

Opzioni:

Mutazioni: Può acquistare **una** singola Mutazione al costo in punti indicato.

Warband:

Essenziale: Centaur Avatara
Leonine Avatara

Raro: Avatara
Pteraphon
Incarnate Sentinels

Maestrie: Tactical, Combat

| Pheromancer | | | 90 Punti | | | | | | | |
|-------------|----------|--------|----------|---|---|---|---|---|---|---|
| Nome | Tipo | Classe | M | V | C | A | W | R | D | E |
| Pheromancer | Fanteria | - | 6 | 2 | 2 | 2 | 4 | 3 | 1 | 2 |

Regole Speciali: Nessuna

Evento a Estrazione: Nessuno

Numero di Stand: 1

Modelli per Stand: 1

Pheromone Gland Burst (Azione in combattimento e fuori combattimento): Un Reggimento Alleato bersaglio entro 8" da questo Stand Personaggio aggiunge +1 alla Caratteristica di Marcia o di Risoluzione fino alla fine del Round. Un Reggimento non può essere il bersaglio di Pheromone Gland Burst più di una volta per Round.

Induced Lethargy (Azione in combattimento e fuori combattimento): Un Reggimento Nemico bersaglio entro 10" da questo Stand Personaggio soffre -1 alla Caratteristica Difesa (fino a un minimo di 1) fino alla fine del Round. Un Reggimento non può subire gli effetti di Induced Lethargy più di una volta per Round.

Questo metodo è risultato efficace per arginare il problema di gruppi di droni fuori controllo, in quanto restringe le vie respiratorie e impedisce l'eccessivo accumulo di ossigeno che può innescare i protocolli di sfinimento. Le tossine si sono dimostrate ugualmente efficaci nell'indebolire le formazioni difensive e compromettere le capacità dei guerrieri di mantenere un corretto assetto da combattimento.

Opzioni:

Mutation: Può acquistare **una** singola Mutazione al costo in punti indicato.

Feromanzie: Un Pheromancer conosce tutte le seguenti Feromanzie senza dover spendere punti aggiuntivi e può risolvere una Feromanzia ad ogni Round.

Siphon Strength

Accelerated Hibernation

Pheromantic Drive

Induced Vigor

Pheromantic Compulsion

Warband:

Essenziale: *Force Grown Drones*

Stryx

Onslaught Drones

Raro:

Prowlers

Abomination

Brute Drones

Maestrie:

Tactical, Mastery of Flesh

Mimetic Assassin

90 Punti

| Nome | Tipo | Classe | M | V | C | A | W | R | D | E |
|------------------|----------|---------|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Mimetic Assassin | Fanteria | Leggera | 8 | 2 | 4 | 5 | 4 | 3 | 0 | 2 |

Regole Speciali: Flank, Flurry, Quicksilver Strike, Right Place - Right Time

Evento a Estrazione: Nessuno

Numero di Stand: 1

Modelli per Stand: 1

Purity of Purpose: Quando questo Stand Personaggio esegue un'Azione di Duello, ogni tiro di Difesa fallito dallo Stand Personaggio infligge due Ferite invece di una, fino alla fine di quell'Azione. Questa Regola Speciale non si è combinabile con la Regola Speciale Deadly Blades.

Un Mimetic Assassin non può essere il Warlord e non ha accesso a una Warband. Si unisce invece a un qualsiasi Reggimento di Fanteria al quale può validamente essere unito.

Opzioni:

Mutazioni: Può acquistare fino a **due** Mutazioni al costo in punti indicato.

Warband:

Essenziale: Force-Grown Drones
Bound Clones
Vanguard Clones

Raro: Nessuno

Maestrie: Combat

PERSONAGGI E POTENZIAMENTI PER I PERSONAGGI

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.

Mutazioni (Mutations)

Le mutazioni sono considerate Potenzamenti per Personaggi a ogni effetto. Le mutazioni non sono divise per categoria, e pertanto non si applicano particolari restrizioni per acquistarle.

Pheromantic Override **60 punti** **(Solo Lineage Highborne)**

Questo Stand Personaggio ottiene il seguente Evento a Estrazione: **Pheromantic Override**: Questo Evento a Estrazione può essere usato una volta per battaglia. Seleziona come bersaglio un Reggimento Alleato entro 6" da questo Stand Personaggio. Quel Reggimento può immediatamente eseguire un'Azione aggiuntiva, gratuita e fuori sequenza, di Mischia, Raffica o Marcia. Il Reggimento non è da considerarsi come attivato durante il Round in corso come conseguenza di tale Azione.

Cascading Degeneration **35 punti**

Il Reggimento al quale lo Stand Personaggio è unito ottiene la Regola Speciale Aura of Death (4).

Degenerative Aura **30 punti** **(Solo Biomancer e Pheromancer)**

Richiede il Tier 1 del Seguito (Retinue) Mastery of Flesh. Il Reggimento al quale lo Stand Personaggio è unito ottiene la Regola Speciale Lethal Demise e i Reggimenti Nemici a contatto col Reggimento non possono guarire.

Infiltrator Variant **30 punti**

Questa Mutazione non può essere acquistata assieme alla Mutazione Marksman Variant. Questo Stand Personaggio ottiene la Regola **Speciale Barrage (5)** (14", Rapid Volley). Questo Stand Personaggio può usare la Regola Speciale Rapid Volley ignorando la restrizione sugli Stand Personaggio.

Architect's Touch **25 punti**

Solo Biomancer o Pheromancer. Il Reggimento al quale lo Stand Personaggio è unito ottiene la Regola Speciale Indomitable.

Biotic Hive **30 punti**

Questo Stand Personaggio ottiene le Regole Speciali Barrage (+2) e Deadly Shot. Questo Potenzamento per i Personaggi può essere applicato solo a Stand Personaggio che hanno già la Regola Speciale Barrage. **Questa Mutazione non può essere acquistata assieme alla Mutazione Burrowing Parasites.**

Heightened Reflexes **25 punti**

Solo High Clone Executor o Mimetic Assassin. Lo Stand Personaggio aggiunge +1 alla sua Caratteristica Evasione (fino a un massimo di 3).

- Venom** **25 punti**
(Solo Mimetic Assassin e Lineage Highborne)
 Questo Stand Personaggio ottiene le Regole Speciali Deadly Shot e Deadly Blades.
- Adaptive Evolution** **20 punti**
 Fintanto che lo Stand Personaggio è sul campo di battaglia, ogni volta in cui viene pescata la sua Carta Comando, aggiungi +1 alla sua Caratteristica Mischia, Raffica, Risoluzione o Difesa (fino a un massimo di 4) fino alla fine della battaglia.
- Biotic Wellspring** **20 punti**
(Solo Pheromancer)
 Questo Stand Personaggio ottiene l'Evento a Estrazione Biotic Renewal.
- Enhanced Reactions** **20 punti**
 Lo Stand Personaggio ottiene la Regola Speciale Tenacious durante le Azioni di Duello.
- Redundant Biomantice Structure** **20 punti**
 Lo Stand Personaggio aggiunge +2 alla sua Caratteristica Ferite.
- Marksman Variant** **20 punti**
 Questa Mutazione non può essere acquistata assieme alla Mutazione Infiltrator Variant. Questo Stand Personaggio ottiene la Regola Speciale Barrage (4) (22", Arcing Fire).
- Adaptive Senses** **15 punti**
 Gli Stand Nemici non possono utilizzare la loro Caratteristica di Evasione contro i Colpi inflitti da questo Stand Personaggio.
- Biomantic Plague Node** **15 punti**
(Solo Biomancer o Pheromancer)
 Ogni volta in cui viene allocata una Ferita a questo Stand Personaggio, tira un D6. Con un risultato di 4 o inferiore, un Reggimento o Personaggio Nemico entro 6" subisce una Ferita. Con un risultato di "1", tutti i Reggimenti e Stand Personaggio Nemici subiscono questo effetto.
- Burrowing Parasites** **15 punti**
 Questo Stand Personaggio ottiene la Regola Speciale Armor Piercing (+1). **Questa Mutazione non può essere acquistata assieme alla Mutazione Biotic Hive Mutation.**
- Command Pheromones** **15 punti**
(Solo Lineage Highborne o High Clone Executor)
 Questo Stand Personaggio aggiunge +1 alla sua Caratteristica Risoluzione.
- Neural Override** **10 punti**
(Non può essere acquistata da Lineage Highborne)
 Quando questo Stand Personaggio è coinvolto in un'Azione di Duello o il Reggimento al quale è unito esegue un'Azione di Mischia, puoi aggiungere +2 alla Caratteristica Mischia e +4 alla Caratteristica Attacchi. Se scegli di farlo, rimuovi lo Stand Personaggio come perdita una volta completata l'Azione.

Avatar Projection**10 punti**

(Solo Biomancer o Pheromancer. Non può essere acquistata da uno Stand Personaggio con la Mutazione Cloned Redundancy)

Uno Stand Personaggio con questa Mutazione diventa di tipo Bruto, aggiunge +1 alle proprie Caratteristiche Mischia e Marcia, +2 alla sua Caratteristica Attacchi e ottiene le Regole Speciali Cleave (1) e Impact (2).

Sensory Augmentation**10 punti**

Quando la Carta Comando di questo Stand Personaggio viene pescata, guarda la Carta Comando in cima al Mazzo Comando del tuo avversario. Puoi in seguito pescare e attivare la tua prossima Carta Comando al suo posto. Se scegli di non attivare il tuo Stand Personaggio, allora piazza la relativa Carta Comando in cima al tuo Mazzo Comando. Questo effetto può essere utilizzato solo una volta per Round.

Ablative Flesh**5 punti**

Questo Stand Personaggio ignora la prima Ferita subita in ogni Azione di Duello.

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 tre categorie di Maestrie: Tactical, Combat e Mastery of Flesh.

Tattica (Tactical)

Attracting Pheromones **20 punti**

Il Reggimento al quale lo Stand Personaggio è unito ottiene la Regola Speciale Flank.

Biomass Abundance **20 punti**

I Reggimenti nella Warband di questo Stand Personaggio possono acquistare più di un Ufficiale (Officer). Puoi avere soltanto una combinazione di massimo 4 diversi Modelli di Comando e Ufficiali nello Stand di Comando.

Combattimento (Combat)

Expose Weakness **20 punti**

Durante un'Azione di Duello, gli Stand Personaggio Nemici non possono ignorare o ridurre il numero di Colpi inflitti da questo Stand Personaggio.

Disorienting Strikes **10 punti**

Gli Stand Personaggio Nemici subiscono -1 alla loro Caratteristica Mischia, quando partecipano in un'Azione di Duello contro questo Stand Personaggio.

Eagle Eye **10 punti**

Questo Stand Personaggio può ripetere i Tiri per Colpire Falliti che ottengono un risultato naturale di "6" quando esegue un'Azione di Raffica con il Reggimento.

Overkill **10 punti**

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

Additional Neural Receptors **5 punti**
(Solo High Clone Executor)

Lo Stand Personaggio può acquistare fino a due Mutazioni aggiuntive.

Padronanza della carne (Mastery of flesh)

Master of Flesh

40 punti

(Solo Pheromancer di tipo Fanteria e Biomancer di tipo Fanteria)

Questa Maestria può essere acquistata da più di uno Stand Personaggio. Lo Stand Personaggio può eseguire due Azioni dei Personaggi per ogni Attivazione. Inoltre, lo Stand Personaggio può risolvere due Feromanzie o due Biomanzie per ogni Round.

Plaguelord

20 punti

Lo Stand Personaggio ottiene la Regola Speciale Aura of Death (6).

Synaptic Coordination

15 punti

Quando esegui l'Evento a Estrazione Biotic Renewal, invece di tirare un D6 per determinare il numero di Ferite Guarite, lo Stand Personaggio Guarisce 4 Ferite ai Reggimenti di Fanteria e 3 Ferite ai Reggimenti di Cavalleria o Bruti.

FEROMANZIE (PHEROMANCIES)

Manipolare l'aggressività e l'istinto per cambiare le sorti della battaglia.

Le Feromanzie vengono attivate alla fine dello step "Pesca una Carta Comando" e prima dello step "Risolvi un Evento Estrazione".

- Le Feromanzie sono opzionali - puoi usarle solo quando decidi di farlo.
- Un Reggimento non può essere sotto l'effetto della stessa Feromanzia più di una volta per Round.
- Uno Stand Personaggio non può attivare la stessa Feromanzia più di una volta per Round.

Accelerated Hibernation

Pesca la tua prossima Carta Comando. Se il Reggimento si trova entro 12" dallo Stand Personaggio, posiziona quella carta alla base del Mazzo Comando. Ciò avviene alla fine dello step "Pesca una Carta Comando" e prima dello step "Risolvi un Evento a Estrazione". Il Reggimento Guarisce 4 Ferite. Lo Stand Personaggio poi procede con il resto dell'Attivazione.

Induced Vigor

Pesca la tua prossima Carta Comando. Se il Reggimento si trova entro 12" dallo Stand Personaggio, posiziona quella carta alla base del Mazzo Comando. Ciò avviene alla fine dello step "Pesca una Carta Comando" e prima dello step "Risolvi un Evento a Estrazione". Il Reggimento ottiene la Regola Speciale Tenacious e ripete i Test di Morale che ottengono un "6" naturale fino alla fine del Round. Lo Stand Personaggio poi procede con il resto dell'Attivazione.

Pheromantic Compulsion

Pesca la tua prossima Carta Comando. Se quella Carta Comando corrisponde a un Reggimento che si trova entro 12" da uno Stand Personaggio che non si è ancora attivato nel corso di questo Round, Attivalo. Il Reggimento si attiva come se la sua Carta Comando fosse stata pescata dal Mazzo di Comando e può eseguire fino a due Azioni dello stesso tipo durante questo Round. Inoltre, subisce la Regola Speciale Decay (3) (Decay (4) se è un Reggimento di Brutti o Cavalleria, Decay (6) se è un Mostro) fino alla fine del Round. Lo Stand Personaggio poi procede con il resto dell'Attivazione.

Pheromantic Drive

Pesca la tua prossima Carta Comando. Se il Reggimento si trova entro 12" dallo Stand Personaggio, si attiva immediatamente e può eseguire fino a due Azioni dello stesso tipo durante questo Round, inoltre subisce la Regola Speciale Decay (3) (Decay (4) se è un Reggimento di Brutti o Cavalleria, Decay (6) se è un Mostro) fino alla fine del Round. Lo Stand Personaggio poi procede con il resto dell'Attivazione.

Siphon Strength

Pesca la tua prossima Carta Comando. Se il Reggimento si trova entro 12" dallo Stand Personaggio, posiziona quella carta alla base del Mazzo Comando. Ciò avviene alla fine dello step "Pesca una Carta Comando" e prima dello step "Risolvi un Evento a Estrazione". Il Reggimento aggiunge +1 alla propria Caratteristica Attacchi e ottiene la Regola Speciale Dread fino alla fine del Round. Lo Stand Personaggio poi procede con il resto dell'Attivazione.

BIOMANZIE (BIOMANCIES)

Manipolare la materia e la carne per potenziare le creazioni Spire.

Le Biomanzie vengono attivate dopo che sono stati risolti gli Eventi a Estrazione, ma prima che lo Stand Personaggio esegua qualsiasi Azione.

- Le Biomanzie sono opzionali - puoi usarle solo quando decidi di farlo.
- Un Reggimento non può essere sotto l'effetto della stessa Biomanzia più di una volta per Round.
- Uno Stand Personaggio non può attivare la stessa Biomanzia più di una volta per Round.

Unstable Enhancement

Pesca la tua prossima Carta Comando. Se il Reggimento è entro 12" dallo Stand Personaggio, si attiva subito e aggiunge +2 alla sua Caratteristica Marcia e +1 alle Caratteristiche Mischia e Raffica, fino alla fine del Round.

Inoltre, il Reggimento subisce la Regola Speciale Decay (3) (Decay (4) se è un Reggimento di Bruti o Cavalleria, Decay (6) se è un Mostro) fino alla fine del Round. Lo Stand Personaggio poi procede con il resto dell'Attivazione.

Catalytic Rupture

Seleziona come bersaglio un Reggimento Alleato entro 12" dallo Stand Personaggio e infliggi ad esso un D6+1 di Colpi. Tutti i Reggimenti Nemici a contatto con quel Reggimento subiscono lo stesso numero di Colpi. I Colpi si considerano inflitti al Fianco del Reggimento e provocano il consueto Test di Morale.

Essence Transfer

Pesca la tua prossima Carta Comando. Se il Reggimento si trova entro 12" dallo Stand Personaggio, posiziona quella carta alla base del Mazzo Comando. Quel Reggimento si attiva. Lo Stand Personaggio poi procede con il resto dell'Attivazione.

Grant Virulence

Seleziona come bersaglio un Reggimento Alleato entro 12" dallo Stand Personaggio, quel Reggimento ottiene le Regole Speciali Deadly Blades o Deadly Shot fino alla fine del Round. Lo Stand Personaggio poi procede con il resto dell'Attivazione.

Harvest Essence

Seleziona come bersaglio un Reggimento Alleato entro 12" dallo Stand Personaggio che non è ancora stato attivato nel corso del Round corrente, e scegli se infliggergli un -1 alla Caratteristica Attacchi o alla Caratteristica Difesa fino alla fine del Round.

Poi, il Reggimento al quale lo Stand Personaggio è unito aggiunge +1 alla stessa Caratteristica selezionata fino alla fine del Round.

Reggimenti

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

| Force-Grown Drones | | | 90 Punti | | | | | | | |
|--------------------|----------|---------|----------|---|---|---|---|---|---|---|
| Nome | Tipo | Classe | M | V | C | A | W | R | D | E |
| Force-Grown Drones | Fanteria | Leggera | 5 | 1 | 1 | 3 | 4 | 1 | 1 | 0 |

Regole Speciali: Shield, Support (2)

Evento a Estrazione: Nessuno

Numero di Stand: 3 (incluso Stand di Comando con Standard Bearer)

Modelli per Stand: 4

Stand Aggiuntivi: 30 punti

Purposefully Mindless: Finché uno Stand Personaggio è unito a questo Reggimento, il Reggimento usa sempre la Caratteristica Risoluzione più alta nel Reggimento, inclusi eventuali modificatori e anche se in Rotta.

Opzioni:

Modelli di Comando e Ufficiali:

Un Reggimento di Force-Grown Drone può avere al massimo uno dei seguenti Ufficiali

Catabolic Node 20 punti

| Stryx | | | 120 Punti | | | | | | | |
|-------|----------|---------|-----------|---|---|---|---|---|---|---|
| Nome | Tipo | Classe | M | V | C | A | W | R | D | E |
| Stryx | Fanteria | Leggera | 10 | 1 | 2 | 4 | 4 | 1 | 1 | 2 |

Regole Speciali: Fly, Irregular, Lethal Demise

Evento a Estrazione: Nessuno

Numero di Stand: 3

Modelli per Stand: 4

Stand Aggiuntivi: 40 punti

Vanguard Clone Infiltrators

170 Punti

| Nome | Tipo | Classe | M | V | C | A | W | R | D | E |
|-----------------------------|-------------|---------------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|
| Vanguard Clone Infiltrators | Fanteria | Leggera | 6 | 2 | 2 | 4 | 4 | 3 | 1 | 2 |

Regole Speciali: Barrage (5) (14" Rapid Volley), Fluid Formation, Vanguard

Evento a Estrazione: Nessuno

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

Modelli per Stand: 4

Stand Aggiuntivi: 60 punti

Bound Clones

120 Punti

| Nome | Tipo | Classe | M | V | C | A | W | R | D | E |
|--------------|-------------|---------------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|
| Bound Clones | Fanteria | Media | 5 | 0 | 2 | 4 | 4 | 2 | 2 | 1 |

Regole Speciali: Shield, Support (2)

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:

Standard Bearer 10 punti

Un Reggimento di Bound Clones può avere al massimo uno dei seguenti Ufficiali:

Ward Preceptor 25 punti

Assault Preceptor 20 punti

Catabolic Node 20 punti

Vanguard Clones

150 Punti

| Nome | Tipo | Classe | M | V | C | A | W | R | D | E |
|-----------------|----------|--------|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Vanguard Clones | Fanteria | Media | 6 | 0 | 2 | 6 | 4 | 3 | 2 | 2 |

Regole Speciali: Shield, 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 15 punti

Un Reggimento di Vanguard Clones può avere al massimo uno dei seguenti Ufficiali:

Ward Preceptor 25 punti

Assault Preceptor 20 punti

Marksman Clones

150 Punti

| Nome | Tipo | Classe | M | V | C | A | W | R | D | E |
|-----------------|----------|--------|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Marksman Clones | Fanteria | Media | 5 | 2 | 1 | 4 | 4 | 2 | 1 | 0 |

Regole Speciali: Barrage (5) (22", Arcing Fire)

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

Desolation Drones

170 Punti

| Nome | Tipo | Classe | M | V | C | A | W | R | D | E |
|-------------------|----------|--------|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Desolation Drones | Fanteria | Media | 5 | 2 | 1 | 4 | 4 | 2 | 1 | 0 |

Regole Speciali: Barrage (3) (12"), Armor Piercing (1), Deadly Shot, Torrential Fire, Reprocessing Agents, Lethal Demise

Evento a Estrazione: Nessuno

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

Modelli per Stand: 4

Stand Aggiuntivi: 60 punti

Reprocessing Agents: Alla fine di una Raffica di questo Reggimento, dopo aver effettuato il Tiro di Difesa e allocato eventuali Ferite al Reggimento Nemico bersaglio, quel Reggimento Nemico subisce -1 alla propria Caratteristica Difesa fino alla fine del Round.

"Per convertire biomassa rapidamente ed efficientemente, si utilizzano potenti acidi che scorrono nei canali di ricircolo all'interno delle Spire. Non è possibile immaginare cosa potrebbero provocare tali agenti chimici se impiegati in un campo di battaglia."

Opzioni:

Modelli di Comando e Ufficiali:

Standard Bearer 10 punti

Onslaught Drones

120 Punti

| Nome | Tipo | Classe | M | V | C | A | W | R | D | E |
|------------------|----------|--------|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Onslaught Drones | Fanteria | Media | 5 | 0 | 2 | 5 | 4 | 2 | 2 | 0 |

Regole Speciali: Linebreaker

Evento a Estrazione: Burnout

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

Modelli per Stand: 4

Stand Aggiuntivi: 35 punti

Opzioni:

Modelli di Comando e Ufficiali:

Standard Bearer 15 punti

Un Reggimento di Onslaught Drones può avere al massimo uno dei seguenti Ufficiali:

Catabolic Node 20 punti

Avatara**165 Punti**

| Nome | Tipo | Classe | M | V | C | A | W | R | D | E |
|---------------|-------------|---------------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|
| Avatara Brute | Bruto | Media | 7 | 0 | 2 | 4 | 4 | 4 | 4 | 2 |

Regole Speciali: Cleave (1), Impact (2), Support (2)**Evento a Estrazione:** Nessuno**Numero di Stand:** 3 (incluso Stand di Comando con Leader)**Modelli per Stand:** 1**Stand Aggiuntivi:** 55 punti**Opzioni:****Modelli di Comando e Ufficiali:***Standard Bearer* 20 punti**Brute Drones****170 Punti**

| Nome | Tipo | Classe | M | V | C | A | W | R | D | E |
|--------------|-------------|---------------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|
| Brute Drones | Bruto | Media | 6 | 0 | 2 | 5 | 5 | 4 | 3 | 0 |

Regole Speciali: Flurry, Impact (3), Oblivious, Unstoppable**Evento a Estrazione:** Nessuno**Numero di Stand:** 3**Modelli per Stand:** 1**Stand Aggiuntivi:** 50 punti

Leonine Avatara**180 Punti**

| Nome | Tipo | Classe | M | V | C | A | W | R | D | E |
|-----------------|-------------|---------------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|
| Leonine Avatara | Cavalleria | Media | 7 | 3 | 2 | 4 | 4 | 4 | 3 | 2 |

Regole Speciali: Barrage (3) (14" Armor Piercing (2), Deadly Shot), Fluid Formation, Impact (2)**Evento a Estrazione:** Nessuno**Numero di Stand:** 3 (incluso Stand di Comando con Leader)**Modelli per Stand:** 1**Stand Aggiuntivi:** 60 punti**Opzioni:****Modelli di Comando e Ufficiali:***Standard Bearer* 10 punti**Pteraphons****180 Punti**

| Nome | Tipo | Classe | M | V | C | A | W | R | D | E |
|-------------|-------------|---------------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|
| Pteraphons | Bruto | Media | 10 | 2 | 3 | 4 | 4 | 3 | 2 | 2 |

Regole Speciali: Barrage (3) (20"), Cleave (1), Fluid Formation, Fly, Impact (2), Terrifying (1)**Evento a Estrazione:** Nessuno**Numero di Stand:** 3**Modelli per Stand:** 1**Stand Aggiuntivi:** 70 punti

Incarinate Sentinels

210 Punti

| Nome | Tipo | Classe | M | V | C | A | W | R | D | E |
|----------------------|-------|---------|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Incarinate Sentinels | Bruto | Pesante | 7 | 1 | 2 | 5 | 6 | 3 | 4 | 1 |

Regole Speciali: Cleave (2), Impact (3)**Evento a Estrazione:** Nessuno**Numero di Stand:** 3 (incluso Stand di Comando con Leader)**Modelli per Stand:** 1**Stand Aggiuntivi:** 70 punti**Prowlers**

165 Punti

| Nome | Tipo | Classe | M | V | C | A | W | R | D | E |
|------------------|------------|---------|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Prowlers Cavalry | Cavalleria | Leggera | 9 | 0 | 2 | 5 | 3 | 2 | 0 | 2 |

Regole Speciali: Fluid Formation, Irregular, Opportunists, Deadly Blades, Loose Formation**Evento a Estrazione:** Nessuno**Numero di Stand:** 3**Modelli per Stand:** 1**Stand Aggiuntivi:** 55 punti**Centaur Avatara**

190 Punti

| Nome | Tipo | Classe | M | V | C | A | W | R | D | E |
|-----------------|------------|---------|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Centaur Avatara | Cavalleria | Pesante | 8 | 0 | 3 | 5 | 5 | 4 | 3 | 1 |

Regole Speciali: Brutal Impact (2), Flurry, Impact (3), Shield**Evento a Estrazione:** Nessuno**Numero di Stand:** 3 (incluso Stand di Comando con Leader)**Modelli per Stand:** 1**Stand Aggiuntivi:** 60 punti**Opzioni:****Modelli di Comando e Ufficiali:***Standard Bearer* 10 punti

Abomination

150 Punti

| Nome | Tipo | Classe | M | V | C | A | W | R | D | E |
|-------------|--------|---------|----|---|---|----|----|---|---|---|
| Abomination | Mostro | Pesante | 10 | 0 | 2 | 10 | 10 | 4 | 3 | 0 |

Regole Speciali: Cleave (1), Flurry, Terrifying (1), Impact (5)**Evento a Estrazione:** Nessuno**Numero di Stand:** 1**Modelli per Stand:** 1**Desolation Beast**

170 Punti

| Nome | Tipo | Classe | M | V | C | A | W | R | D | E |
|------------------|--------|---------|---|---|---|---|----|---|---|---|
| Desolation Beast | Mostro | Pesante | 7 | 3 | 1 | 6 | 12 | 4 | 2 | 0 |

Regole Speciali: Aura of Death (8), Barrage (10) (16", Armor Piercing (1), Deadly Shot, Torrential Fire, Lethal Demise, Terrifying (1)**Evento a Estrazione:** Nessuno**Numero di Stand:** 1**Modelli per Stand:** 1**Siegebreaker Behemoth**

190 Punti

| Nome | Tipo | Classe | M | V | C | A | W | R | D | E |
|-----------------------|--------|---------|---|---|---|----|----|---|---|---|
| Siegebreaker Behemoth | Mostro | Pesante | 6 | 0 | 3 | 10 | 16 | 4 | 4 | 0 |

Regole Speciali: Brutal Impact (3), Fearless, Impact (5), Smite, Terrifying (2)**Evento a Estrazione:** Nessuno**Numero di Stand:** 1**Modelli per Stand:** 1

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.

Assault Preceptor

Questo Reggimento aggiunge +1 alla sua Caratteristica Attacchi. Inoltre, lo Stand di Comando di questo Reggimento ripete i Tiri per Colpire Falliti durante le Azioni di Mischia.

Catabolic Node

Quando questo Reggimento dichiara un'Azione di Mischia, ma prima di eseguire l'Azione, puoi decidere di detonare il Catabolic Node. In tal caso Tira 2D6. Il Catabolic Node infligge quel numero di Colpi a un Reggimento Nemico che è ingaggiato con questo Reggimento. Il Reggimento che include questo Ufficiale poi soffre un numero di Colpi pari al risultato più alto ottenuto dai D6 tirati. Questi Colpi si considerano essere inflitti al Fianco del Reggimento e provocano il consueto Test di Morale. Dopo aver completato l'assegnazione delle Ferite e i Test di Morale, rimuovi il Catabolic Node dallo Stand di Comando. Questo Ufficiale non può essere Ripristinato una volta rimosso.

Ward Preceptor

Questo Reggimento ottiene l'Evento a Estrazione Bastion (1). Gli Stand Personaggio uniti al Reggimento non ricevono l'Evento a Estrazione.

REGOLE SPECIALI

Right Place - Right Time [Azione del Personaggio]

Questo Stand Personaggio può eseguire questa Azione per lasciare il proprio Reggimento attuale e unirsi a un altro Reggimento Alleato al quale possa validamente unirsi indipendentemente dalla Warband a cui appartiene.

Questo Stand Personaggio non può unirsi a Reggimenti ai quali è unito già un altro Stand Personaggio. Questa Azione non può avere come bersaglio un Reggimento Alleato a contatto con un Reggimento Nemico, e allo stesso modo il Reggimento dello Stand Personaggio non deve essere a contatto con un Reggimento Nemico.

Il Reggimento al quale questo Stand Personaggio è unito non deve essere stato attivato nel Round corrente. Inoltre, lo Stand Personaggio non può eseguire questa Azione per unirsi a Reggimenti uscendo o entrando in Terreni Guarnigione.

Una volta che il tuo Stand Personaggio ha eseguito questa Azione, scegli un Reggimento Alleato dello stesso Tipo che non sia più distante del doppio della Caratteristica Marcia dello Stand Personaggio, rispetto al Reggimento al quale è unito.

Rimuovi lo Stand Personaggio dal Reggimento attuale, il quale esegue immediatamente un'Azione di Cambio Formazione Semplice, gratuita e fuori sequenza, per assumere una nuova formazione valida, facendo in modo di ridurre i Ranghi del minimo indispensabile per poter colmare il vuoto creato. Poi, il Reggimento Bersaglio esegue immediatamente un'Azione di Cambio Formazione Semplice, gratuita e fuori sequenza, per aggiungere lo Stand Personaggio alla sua formazione, senza incrementare il numero di File, e facendo in modo di aumentare i Ranghi del minimo indispensabile per poter inserire lo Stand Personaggio nel Rango frontale. Il Reggimento non è considerato essersi attivato a causa di questo Cambio Formazione Semplice fuori sequenza.

LE REGOLE IN BREVE!

Hai appena iniziato e sei pieno di domande? Ecco una breve panoramica di come funzionano le regole degli Spires! 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?

Gli altri giocatori vedono davanti a sé i propri potenti eserciti che si lanciano in battaglia, tu invece guardali più come dei 'prossimi a diventare Droni'!

Gli Spires sono un esercito versatile che può schierare qualsiasi cosa, dalle orde di sacrificabili Droni fino a bioarmature realizzate con una maestria artigianale che non ha eguali.

Quando componi la tua Armata, puoi scegliere se allinearti ai Livelli Inferiori e alle sue orde di Droni, al Direttorato con i suoi soldati Cloni perfezionati, o alla Stirpe Sovrana e alle sue creazioni impareggiabili!

Inoltre, gli Spire hanno accesso ad abilità uniche nella forma di Biomanzie e Feromanzie. Queste abilità funzionano in modo simile agli Eventi a Estrazione, ma con una piccola differenza: permettono di intervenire in modo significativo sul Mazzo Comando e forniscono abilità ai Reggimenti, a scapito però di qualche danno autoinflitto.

Se preferisci uno stile di gioco aggressivo, focalizzati sulle Feromanzie per far passare rapidamente i tuoi Reggimenti all'Azione. Altrimenti, se preferisci meccaniche di supporto, le Biomanzie non hanno eguali per la cura e il potenziamento dei profili di Caratteristiche dei tuoi Reggimenti.

COSA TENERE A MENTE

Quando giochi Spire, assicurati sempre di:

- Ricordare che i Force Grown Drones sono letali in gran numero, per quanto sembrano deboli. Aura of Death è sempre utile!
- Tenere a mente il costo in punti di ogni Stand, quando scegli Superior Creations come tua sotto-fazione. Anche se 5 punti a Stand sembrano pochi, fai presto a riempire la Lista!
- Biomanzie e Feromanzie sono utili, ma hanno una gittata. Non allontanarti troppo da chi le lancia!
- I Biomancer e i Pheromancer sono molto fragili e saranno spesso bersaglio per Duelli, quindi tienili al sicuro!

LE SAI QUASI TUTTE

Un errore iniziale nella creazione dei prototipi di Onslaught Drones fece sì che i modelli di prova venissero stampati a una dimensione leggermente maggiore rispetto a quella preventivata. I modelli ci impressionarono così tanto che decidemmo di creare quello che ora è un Reggimento ben conosciuto della fazione, i Brute Drones!



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.

