

CONQUEST

THE LAST ARGUMENT OF KINGS



SORCERER KINGS

Army List



LISTE D'ARMÉE

LES RÈGLES QUI
SUIVENT DÉCRIVENT LES
INTERACTIONS ENTRE LES
FIGURINES, LES BATAILLONS,
ET LEUR ENVIRONNEMENT.

CELA VISE À VOUS
APPRENDRE À CONSTRUIRE
UNE ARMÉE EN VUE DE
MENER LA BATAILLE.

LISTE D'ARMÉE

La force que vous emmenez sur le Champ de Bataille est choisie à partir d'une Liste d'Armée. Afin d'avoir un jeu équilibré, ces Armées sont choisies de sorte à avoir une valeur en points égale.

VALEURS EN POINTS

A Conquest, chaque Stand a une valeur en points, représentant sa puissance globale sur le champ de bataille. Les Stands ayant une valeur en points élevée sont en général de meilleurs combattants ou sont plus polyvalents, tandis que ceux ayant une faible valeur en points sont moins efficaces ou seront utiles uniquement dans certaines circonstances. La valeur en points de votre Armée est égale à la somme des valeurs en points des Stands qui la compose. On ajoute à cela les améliorations que vous avez achetées pour ces Stands. Plus la valeur en points est élevée, plus votre armée est létale. En choisissant des armées de valeur en points égale, vous et votre adversaire êtes assurés d'avoir une bataille équitable et qui représentera un défi.

TAILLE DE LA BATAILLE

Par défaut, nous recommandons des batailles de 2000 points. Cela représente généralement une soirée entière de massacres. Cependant, rien ne vous interdit de choisir une armée plus grande ou plus petite. En fait, de plus petites batailles à 1000 points sont un excellent moyen d'apprendre les règles.

CONSTRUIRE UNE ARMÉE

Une Armée est constituée de deux types d'entités : les Stand de Personnages et les Régiments. Vous pouvez inclure la quantité de chaque que vous souhaitez, à partir du moment où vous respectez les règles ci-dessous.

LE SEIGNEUR DE GUERRE

Vous devez inclure un Stand de [**Personnage**] qui sera votre Seigneur de Guerre, et qui vous représente sur le Champ de Bataille.

BATAILLONS

Chaque Stand de [**Personnage**] de votre Armée (y compris le Seigneur de Guerre) doit être accompagné d'un Bataillon composé de Régiments. Vous avez normalement un ensemble de Régiments parmi lesquels choisir dans la Liste d'Armée, mais vous devez inclure un Régiment du même Type que votre Stand de [**Personnage**] (Infanterie, Cavalerie, ou Brute), pour être certain qu'il y aura au moins un Régiment qu'il pourra rejoindre au début de la bataille.

Chaque Régiment est tiré de la section Régiments de la Liste d'Armée. Il comptera aussi, selon le Stand de [**Personnage**] choisi, comme un choix de Base, ou un choix Restreint.

Chaque Bataillon mené par un Stand de [**Personnage**] peut comporter jusqu'à quatre Régiments. Un Bataillon peut inclure autant de Régiments issus d'un choix de Base que ce que permet votre Bataillon. Les choix Restreints sont plus limités, comme le suggère leur nom. Chaque Bataillon peut inclure jusqu'à deux choix Restreints parmi les options disponibles. Cela peut être deux fois le même Régiment, ou deux Régiments différents de la liste. De plus, vous devez inclure un choix de Base pour chaque choix Restreint dans votre Bataillon. Ainsi, un Bataillon qui comporte deux choix Restreints devra comporter aussi deux choix de Base. Notez qu'un Régiment peut être un choix de Base pour un type de [**Personnage**], et un choix Restreint pour un autre type de [**Personnage**] – vérifiez la Liste d'Armée pour cela.

AMELIORATIONS OPTIONNELLES

De nombreux Stands de [**Personnage**] et Régiments ont des options supplémentaires qui peuvent être achetées pour eux, comme des Capacités, des Figurines de Commandement, ou des Stands supplémentaires (dans le cas de Régiments). Si vous achetez une de ces améliorations, ajoutez simplement les points que cela coûte au Stand de [**Personnage**] ou au Régiment pour lequel l'option a été prise.



RÔLES TACTIQUES

Les Régiments et les Stands de [**PERSONNAGE**] dans votre Armée ont une description spéciale appelée Rôles Tactiques. Ce sont des mots clés utilisés pour identifier une entrée du jeu dans le cadre d'une catégorie plus large allant au-delà du Type ou de la Classe.

Ces mots clés apparaissent dans la section Rôles Tactiques de chaque entrée d'une Liste d'Armée et peuvent être trouvés entre crochets. E.g. [**TITAN**] pour les Nords et City States.

Souvent, les Capacités ou les Règles Spéciales peuvent se référer à des Rôles Tactiques pour cibler certains Régiments. Par exemple, tous les Régiments [**EXALTED**] sont affectés par une Capacité de Suprémie, alors tous les Régiments avec ce supertype seront affectés sans tenir compte du Type ou de la Classe.

Enfin, il est possible d'affiner les restrictions pour cibler certaines Entrées. Par exemple, une capacité Nords pourrait cibler uniquement les Régiments d'Infanterie [**EXALTED**] en laissant les géants (qui sont des Monstres) de côté.

RÈGLES SPÉCIALES ET CAPACITÉS DE SUPRÉMATIE

Certaines règles, comme celles acquises par l'achat de Maîtrises, d'améliorations de Personnage et de capacités de Suprémie, peuvent fournir des capacités uniques qui vont au-delà de la simple amélioration des caractéristiques d'un [**PERSONNAGE**] ou d'un Régiment et bénéficient à l'ensemble d'une escouade, voire d'une armée.

Cela soulève la question de savoir si ces capacités sont « toujours actives », « activées » ou seulement applicables lorsque le Stand de Personnage ou le Régiment se trouve sur le champ de bataille.

Pour cette raison, les règles de ce type sont suivies d'indications qui permettent au joueur de reconnaître facilement quand ces règles sont appliquées. Ces indications sont les suivantes :

Toujours Actif: Cette Capacité est toujours considérée comme active même si le [**PERSONNAGE**] ou le Régiment auquel il est rattaché est actuellement sur le Champ de Bataille, en Renforts ou a été détruit.

Activé: Cette Capacité ne peut être utilisée qu'une seule fois par bataille et nécessite que le [**PERSONNAGE**] ou le Régiment soit sur le Champ de Bataille. Une fois activés, les effets durent aussi longtemps que la règle le prévoit, même si le [**PERSONNAGE**] ou le Régiment a été retiré du Champ de Bataille entre temps.

Champ de Bataille: Cette Capacité est considéré comme active tant que le [**PERSONNAGE**] ou le Régiment est actuellement sur le Champ de Bataille.

RÈGLES D'ARMÉE

Cette Armée suit les règles additionnelles suivantes :

RITUELS

Les Rituels sont des Sorts puissants qui requièrent un certain temps de préparation avant de pouvoir les déchaîner ! De plus, ils ont leur propre Carte de Commandement et une fois préparés, ils peuvent être placés dans la Pile de Commandement. Quand vous le piochez, vous activez leurs effets !

Tout Stand de Personnage Ami **peut réaliser une Action gratuite de Rites Élémentaires (Action Hors-Combat et Action de Combat)**. Tout d'abord, le Stand de Personnage doit réaliser une Action de Rites Élémentaires et sélectionner le Rituel qu'il souhaite manifester parmi les Rituels disponibles dans son Profil de Liste d'Armée. Placez alors la Carte de Commandement du Rituel à côté de votre Pile de Commandement avec **1 Marqueur de Rituel dessus**. Un Rituel avec au moins un Marqueur de Rituel est considéré comme étant **En Préparation**. Un Rituel En Préparation ne perd pas ses Marqueurs d'un Round à l'autre.

Chaque fois qu'un Stand de Personnage ami et Sorcier réalise une Action de Rite Élémentaire, il choisit une des options suivantes :

- Placez 1 Marqueur de Rituel sur un Rituel En Préparation.
- Préparer un nouveau Rituel.

Dès que le Rituel a autant de Marqueurs de Rituel que le Seuil de Rituel requis, alors le Rituel est complété avec succès. Retirez tous les Marqueurs de ce Rituel. Au début de la prochaine Phase de Commandement, vous devez placer cette Carte de Commandement dans votre Pile de Commandement comme vous le feriez avec n'importe quelle autre Carte de Commandement.

Quand une Carte de Commandement de Rituel est révélé depuis la Pile de Commandement durant l'étape "Tirez une Carte de Commandement", résolvez tous les effets du Rituel comme décrit dans son Profil de Liste d'Armée. Une fois que le Rituel est résolu, retirez sa Carte de Commandement du jeu et pourra être de nouveau préparé.

SORCEROUS PATRONAGE

Les Stands de Personnage de cette Armée qui sélectionnent leurs Sorts parmi ceux de la Cour du Feu peuvent sélectionner des **Efreet Flamecasters** et des **Efreet Sword Dancers** comme des choix de Base dans leur Bataillon.

Les Stands de Personnage de cette Armée qui sélectionnent leurs Sorts parmi ceux de la Cour de l'Air peuvent sélectionner des **Windborne Djinn** et des **Steelheart Djinn** comme des choix de Base dans leur Bataillon.

Tous les Stands de Personnage d'Infanterie de cette Armée peuvent ajouter un Régiment additionnel de Rajakur ou de Dhanur Disciples dans leur Bataillon, en ignorant la limite habituelle de 4 régiments par Bataillon, jusqu'à un maximum de cinq. Ces Régiments ne sont pas nécessairement le 5ème Régiment du Bataillon et, étant des Régiments de Base, peuvent débloquent des Régiments Restreints normalement.



PARTIE À MOINS DE POINTS ?

Les Seuils de Rituel sont designés pour des parties de 2000 pts et au-dessus! 2000 pts est aussi le format de bataille le plus équilibré. Lorsque vous jouez avec les Sorcerer Kings, pour chaque tranche de 400 pts sous la limite de 2000 pts, réduisez le Seuil du Rituel de 1.



CAPACITÉS DE SUPRÉMATIE

Chaque type de Personnage gagne une Capacité de Suprémie s'il est choisi comme Seigneur de Guerre.

MAHARAJAH

Elemental Confluence [Toujours actif]: Quand un Stand de Personnage Ami réalise une Action de Rites Élémentaires ajoutant des Marqueurs à un Rituel actuellement En Préparation, vous pouvez ajouter un Marqueur de Rituel supplémentaire à un autre Rituel actuellement En Préparation.

SORCERER

Omnipotence [Toujours actif]: Le Seigneur de Guerre peut cibler les Régiments Ennemis engagés avec un Régiment Ami possédant la Règle Spéciale Born of Flame ou Born of Air, pour ses Sorts indépendamment de la Portée du Sort ou de la Ligne de Vue du Lanceur de Sort.

RAJ

Arcane Dervish [Toujours actif]: Les Régiments Amis avec la Règle Spéciale Elemental gagne la Règle Spéciale **Terrifying (+1)** lorsqu'ils sont à portée d'une Zone d'Objectif.



PERSONNAGES

Vous pouvez inclure n'importe quel nombre de Stands de Personnage, mais au moins l'un d'entre eux doit être votre Seigneur de Guerre.

MAHARAJAH

120 POINTS

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Maharajah	Infanterie	-	-	2	3	5	5	3	3	2

Règles Spéciales: Arcane Conduit, Wizard (7)

Evènements de Tirage: Non

Figurine par Stand: 1

Options:

Dons des Mécènes: Peut sélectionner jusqu'à deux Dons des Mécènes au coût en points indiqué.

Sorts: Le Maharajah doit sélectionner une des Cours suivante sans coût en points additionnel, et connaît tous les sorts de cette Cour.

Si le Stand de Personnage sélectionne la Cour du Feu, alors le Stand de Personnage et tout Régiment auquel il est actuellement rattaché gagnent la Règle Spéciale **Born of Flame**. De même, si le Stand de Personnage sélectionne la Cour de l'Air, alors le Stand de Personnage et tout Régiment auquel il est actuellement rattaché gagnent la Règle Spéciale **Born of Air**.

Sort de la Cour du Feu

Burn to Cinders
Scorching Scirocco
Wreathed in Flames

Sort de la Cour de l'Air

Lifting Winds
Lightning Bolt
Homing Winds

Rituels: Le Maharajah a accès aux Rituels suivants sans coût en points additionnel.

Conflagration
Fiery Dominion
Intrusive Thoughts
Spiteful Winds

Bataillon:

Base

Rajakur
Dhanur Disciples
Ghols
Mahabarati Initiates

Restreint

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

Maîtrises :

Combat, Arcanique, Mécènes Ésotériques

SORCERER**100 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Sorcerer	Infanterie	-	-	3	2	4	4	3	2	2

Règles Spéciales: Arcane Conduit, Barrage (3)(14"), Wizard (7)**Evènements de Tirage:** Non**Figurine par Stand:** 1**Options:****Dons des Mécènes :** Peut sélectionner un Don des Mécènes au coût en points indiqué.**Sorts :** Le Sorcier doit sélectionner une des Cours suivante sans coût en points additionnel, et connaît tous les sorts de cette Cour.

Si le Stand de Personnage sélectionne la Cour du Feu, alors le Stand de Personnage et tout Régiment auquel il est actuellement rattaché gagnent la Règle Spéciale **Born of Flame**. De même, si le Stand de Personnage sélectionne la Cour de l'Air, alors le Stand de Personnage et tout Régiment auquel il est actuellement rattaché gagnent la Règle Spéciale **Born of Air**.

Sort de la Cour du Feu **Sort de la Cour de l'Air***Cauterize**Air Step* **Ignite**Tailwind**Searing Sandstorm**Wildfire***Rituels:** Le Sorcerer accès aux Rituels suivants sans coût en points additionnel.*Incite Rage**Intrusive Thoughts**Sayf**Far sight***Bataillon :****Base***Rajakur**Dhanur Disciples**Ghols**Mahabarati Initiates***Restreint***Efreet Flamecasters**Efreet Sword Dancers**Steelheart Djinn**Windborne Djinn**Rakshasa Bakasura**Rakshasa Ravanar**Trinavarta***Maitrises :***Arcanique, Mécènes Ésotériques*

RAJ**100 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Raj	Infanterie	-	-	2	3	5	4	3	3	2

Règles Spéciales: Arcane Conduit, Flurry, Wizard (7), Born of Air, Born of Flame

Evènements de Tirage: Non

Figurine par Stand: 1

Options:

Dons des Mécènes : Peut sélectionner un Don des Mécènes au coût en points indiqué.

Sorts : Le Raj connaît tous les Sorts listés ci-dessous pour les Cours du Feu et de l'Air.

De plus, le Régiment auquel ce Stand de Personnage est actuellement rattaché gagne les Règles Spéciales **Born of Flame** et **Born of Air**.

Sort de la Cour du Feu

Molten Blades
Wreathed in Fire

Sort de la Cour de l'Air

Storm's Wrath
Wind Kissed Blades

Rituels: *Le Raj a accès aux Rituels suivants sans coût en points additionnel.*

Conflagration
Incite Rage
Spiteful Winds
Sayf

Bataillon:**Base**

Rajakur
Dhanur Disciples
Ghols
Efreet Flamecasters
Efreet Sword Dancers
Steelheart Djinn
Windborne Djinn
Mahabarati Initiates

Restreint

Mahabarati Sorcerer Saints
Rakshasa Bakasura
Rakshasa Ravanar
Trinavarta

Mâitrises :

Combat, Arcanique, Mécènes Ésotériques

SARDAR**70 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Sardar	Infanterie	-	-	2	2	4	4	3	3	0

Règles Spéciales: Fear and Discipline, Arcane Conduit

Evènements de Tirage Word of the Voice

Figurines par Stand: 1

Word of the Voice [Événement de Tirage]: Si le Joueur contrôlant ce Stand de Personnage avec cette Événement de Tirage a activé une Carte de Commandement de Rituel dans une précédente étape de "Tirez une Carte de Commandement" de ce Round, le Régiment dans lequel ce Stand de Personnage est actuellement rattaché gagne la Règle Spéciale **Unyielding** jusqu'à la fin du Round.

Fear and Discipline [Règle Spéciale] : Tant que ce Stand de Personnage est sur le Champ de Bataille, les Régiment d'Infanterie Amis sans la Règle Spéciale **Elemental** à portée d'une Zone d'Objectif compte leur Stand de Commandement comme deux Stands additionnels au regard du Contrôle de cette Zone d'Objectif.

Ce Stand de Personnage ne peut pas être le Seigneur de Guerre.

Options:

Dons des Mécènes : Peut sélectionner un Don des Mécènes au coût en points indiqué.

Bataillon :**Base***Rajakur**Dhanur Disciples***Restreint***Mabur**Mahabarati Initiates**Mahabarati Sorcerer Saints***Maîtrises:***Combat*



PERSONNAGES ET AMÉLIORATIONS DE PERSONNAGE

Les Objets Magiques et les Reliques sont une part importante de la culture et de l'histoire d'une Faction. Chaque Faction a accès à une liste d'Améliorations de Personnage comme décrit dans leur Liste d'Armée. Sauf indication contraire, chaque amélioration ne peut être sélectionnée qu'une seule fois dans votre liste d'armée, et il n'est pas nécessaire que cela soit représenté visuellement sur le Stand de Personnage. Chaque Amélioration confère des capacités ou des attributs au Personnage, et leurs bonus sont perdus dès que le Personnage est retiré du jeu quelle qu'en soit la raison.

Sauf mention contraire, les restrictions suivantes s'appliquent aux Stands de Personnage des Rois-Sorciers :

- Seuls les Stands de Personnage d'Infanterie peuvent sélectionner une Amélioration de Personnage de type Bannière. Un Personnage avec une Bannière ne peut pas être rattaché à un Régiment de Monstre.
- Un Sardar ne peut pas sélectionner d'Amélioration de Personnage de type Arcane.
- Si un Stand de Personnage peut avoir plus d'une Amélioration de Personnage, il doit sélectionner des améliorations dans différentes catégories.

DONS DES MÉCÈNES

BANNIÈRES

Banner of Elemental Dominion 30 points

Tissé de fibres infusées de l'essence des domaines élémentaires, cette grande tapisserie dépeint les héraldiques déifiées des Rois-Sorciers – des êtres semblables à des dieux, dont le savoir ésotérique combiné est l'essence des légendes. Ceux d'origine élémentaire succombent aisément à l'aura de domination de la bannière, qui les contraint à suivre chaque ordre de leurs maîtres sorciers.

Le Stand de Personnage gagne l'Événement de Tirage suivant :

Elemental Dominance : Les Régiments Amis avec la Règle Spéciale **Elemental** à 10" de ce Stand de Personnage gagnent la Règle Spéciale **Unstoppable**.

Elemental Tether

20 points

Ces tissages complexes de soie infusée de magie agissent comme un conduit directement relié aux domaines élémentaires. Trempés dans le sang d'un Rakshasa mourant afin de s'approprier ses attributs magiques, ils puisent une énergie magique brute de l'au-delà et la redistribue aux formes élémentaires de ceux qui leur sont liés – donnant encore un peu plus de pouvoir à ces entités.

Le Stand de Personnage gagne l'Événement de Tirage suivant :

Elemental Tether : Tous les Régiments amis avec la Règle Spéciale **Elemental** à 12" de ce Stand de Personnage comptent comme s'ils étaient des Stands de Personnage avec la Règle Spéciale **Wizard (+1)** pour déterminer la cible d'un Rituel.



Icon of Transmutation 20 points

Les éléments et leurs domaines diffèrent complètement dans les dons et les pouvoirs qu'ils contiennent, ceux ayant une prédisposition pour la magie se liant seulement avec l'une de ces forces primordiales. L'icône de Transmutation peut créer une brèche entre ces barrières, s'appuyant sur du savoir arcanique des para-éléments pour échanger une affinité élémentaire contre une autre avec la connexion appropriée.

Le Stand de Personnage gagne l'Événement de Tirage suivant :

icône de Transmutation : Le Régiment Ami Ciblé à 12" avec la Règle Spéciale Born of Flame perd la Règle Spéciale **Born of Flame** et gagne la Règle Spéciale **Born of Air** à la place jusqu'à la fin du Round. Inversement, un Régiment Ami Ciblé avec la Règle Spéciale **Born of Air** perd la Règle Spéciale **Born of Air** et gagne la Règle Spéciale **Born of Flame** à la place jusqu'à la fin du Round.

ARMES

Dancing Scimitar 30 points

Les forgerons occultes des Rois-Sorciers travaillent et conduisent inlassablement des recherches afin de forger l'arme parfaite. Le Cimenterre Dansant est l'une de ces créations expérimentales : cette lame est liée par magie à un Djinn au sein du domaine du feu, l'arme reflétant le style meurtrier de l'entité à travers les champs de bataille du monde matériel.

Le Stand de Personnage gagne l'Événement de Tirage suivant :

Dancing Scimitar : Le Régiment Ennemi ou le Marqueur d'Objectif Ciblé à 12" subit 3 Touches automatiques avec la Règle Spéciale **Armor Piercing (2)**. Ces Touches ne causent pas de Tests de Résolution.

Prijm Khanjar 30 points

Cette dague ornée trouve ses origines dans l'ordre du Mahabarati – une force énigmatique qui surveillait les Rois-Sorciers et les protégeait de la corruption. Cette lame semble avoir une conscience propre, conférant à son porteur les compétences d'un maître assassin et le rendant particulièrement compétent dans son usage.

Le Stand de Personnage gagne l'Événement de Tirage suivant :

Prijm Khanjar : Le Régiment auquel ce Stand de Personnage est rattaché gagne la Règle Spéciale **Aura of Death (5)**.

Shu'laat 20 points

Cette grande lance porte milles et une bénédiction, inscrites sur sa hampe à l'aide puissants sortilèges – avec un lettrage si fin que seul des moyens occultes permettent de lire les textes engravés. Le porteur de cette lance peut puiser dans les nombreux dons contenus le long de cette arme renommée, profitant ainsi d'une force augmentée et d'une bonne fortune.

Le Stand de Personnage gagne la Règle Spéciale **Blessed**. De plus, quand ce Stand de Personnage réalise une Action de Rites Élémentaires et sélectionne un Rituel à préparer, ce Rituel commence avec 2 Marqueurs de Rituel.

ARCANE

Jadoo Kavach 30 points

Cette puissante rune fut créée grâce aux efforts combinés des quatre Rois-Sorciers enveloppant celui qui la porte d'une aura d'énergie élémentaire pure. Cette même aura peut magnifier les capacités magiques de celui qui utilise la Jadoo Kavach, créant un effet prismatique de pouvoir qui amplifie et propage les pouvoirs occultes à ses alliés aux alentours.

Quand ce Stand de Personnage lance un Sort de la Cour du Feu avec succès, tous les Régiments Amis avec la Règle Spéciale Born of Flame peuvent relancer leurs Jets de Touches de "6" jusqu'à la fin du Round. Quand ce Stand de Personnage lance un Sort de la Cour de l'Air avec succès, tous les Régiments Amis avec la Règle Spéciale Born of Air peuvent relancer leurs Jets de Touches de "6" jusqu'à la fin du Round.

Eye of the Blazing Tempest 30 points

Extrait des profondeurs du domaine du feu, cette orbe ésotérique contient un tourbillon perpétuel de magie flamboyante en son sein. Ceux d'origine élémentaire qui plonge leur regard dans les profondeurs de l'Œil de la Tempête Infernale se retrouvent infusés de la puissance brute de ses flammes occultes, déchaînant la force volcanique qui coule désormais à travers eux.

Quand ce Stand de Personnage réalise une Action de Rites Élémentaires, les Régiments Amis avec la Règle Spéciale Elemental à 8" de ce Stand de Personnage se Soignent de 3 Blessures.

Niyantran 20 points

*Ce pacte sorcier est fait pour contrôler, permettant à son utilisateur d'infiltrer et de dominer directement les esprits des êtres inférieurs. De fait, ceux qui font appel au Niyantran sont capables de maintenir une connexion surnaturelle avec leurs serviteurs et subordonnés - exerçant leur volonté de maître avec une efficacité hors-norme et tirant ainsi une plus grande valeur stratégique de leurs manœuvres. Ce Stand de Personnage gagne la Règle Spéciale **Wizard (+1)** et compte un Régiment comme étant composé de 3 Stands de moins au regard de la Mise à l'Échelle.*

Parivartan 20 points

Ce pacte avec un puissant Deva permet à un sorcier d'échanger toute connaissance d'un sort contre la maîtrise d'une incantation magique totalement différente. Tout compte fait, l'échange est équitable, car le savoir occulte gagné est toujours équivalent à l'offrande de pouvoir oublié.

Une fois par Round, quand une Carte de Commandement de Rituel est Activée, le Joueur Actif peut choisir de retirer la carte du jeu et de réaliser une Action additionnelle de Lancement de Sort hors-séquence avec n'importe quel Stand de Personnage Lanceur de Sorts à la place. La Carte de Commandement de Rituel compte comme s'étant Activée. Le Stand de Personnage ne compte pas comme s'étant Activé à ce Round du fait de cette Action.

MAÎTRISES

Les Stands de Personnage sont des héros de renom ou des individus de haut rang, qui excellent au-delà du commun des mortels. Que ce soit par la chance, l'éducation, la formation et l'entraînement ou d'autres pouvoirs à l'œuvre, les Stands de Personnage ont acquis des capacités qui les rendent exceptionnels.

Les Maîtrises sont des capacités d'amélioration optionnelles pour vos Personnages, qui sont notées sur votre liste d'armée et confèrent des capacités bonus à votre Stand de Personnage. En principe, un Stand de Personnage peut sélectionner une Maîtrise en fonction des catégories Disponibles indiquées dans leur Profil de Liste d'Armée, mais il existe des cas où un Stand de Personnage pourra sélectionner plus d'une Maîtrise. Cela sera clairement indiqué dans le Profil de Liste d'Armée du Stand de Personnage. Chaque Maîtrise ne peut être sélectionnée qu'une seule fois, sauf mention contraire. Il y a trois catégories de Maîtrises : Combat, Arcane, et Mécènes Ésotériques.

MÉCÈNES ESOTÉRIQUES

Prince of the Setting Moon 30 points
Seigneur de Guerre uniquement. Au début de chaque Phase de Victoire de chaque Round, tant que ce Stand de Personnage est sur le Champ de Bataille, les Régiments Amis sans la Règle Spéciale Elemental à portée d'une Zone d'Objectif se Soignent de 3 Blessures.

Recorder of all Deeds 40 points
Seigneur de Guerre uniquement. Au début de chaque Phase de Victoire de chaque Round, si le Seigneur de Guerre est à portée d'une Zone d'Objectif et que le joueur contrôlant ce Seigneur de Guerre contrôle la Zone d'Objectif, il marque immédiatement un Point de Victoire additionnel.

Vizier of the Morning Star 30 points
Seigneur de Guerre uniquement. Le Régiment auquel ce Stand de Personnage est actuellement rattaché gagne la Règle Spéciale **Inflexible**.

COMBAT

Best Money can Buy 20 points
Le Régiment d'Infanterie auquel ce Stand de Personnage est actuellement rattaché gagne la Règle Spéciale **Hardened (+1)**.

Favored of Hormus 15 points
Maharajah uniquement. Le Stand de Personnage gagne la Règle Spéciale **Rider**, et doit choisir de chevaucher un Mahut de son Bataillon. De plus, le Mahut perd la Règle Spéciale **Barrage (X)** et gagne la Règle Spéciale **Terrifying (1)** et **Flank**.

Lord of Conflict 10 points
(Un Stand de Personnage qui a sélectionné cette Maîtrise peut sélectionner une Maîtrise additionnelle) Ce Stand de personnage ajoute +1 à ses Caractéristiques de Clash, d'Attaques et de Blessures.

ARCANIQUE

Bound to the Elements **40 points**
(Un Stand de Personnage qui a sélectionné cette Maîtrise peut sélectionner une Maîtrise additionnelle) Un Stand de Personnage avec cette Maîtrise change son type en Brute et gagne la Règle Spéciale Elemental.

Si ce Stand de Personnage a sélectionné des Sorts de la Cour du Feu, alors il doit rejoindre un Régiment de Efreet Flamecasters ou de Efreet Sword Dancers dans son Bataillon.

De la même manière, s'il a sélectionné des Sorts de la Cour de l'Air, alors il doit rejoindre un Régiment de Windborne Djinn ou de Steelheart Djinn dans son Bataillon. Si le Stand de Personnage a des Sorts des deux Cours, alors il peut choisir de rejoindre n'importe lequel de ces Régiments.

Elemental Feedback **30 points**
Quand ce Stand de Personnage lance un Sort de la Cour de l'Air ou de la Cour du Feu, indépendamment de la Cible, le Régiment dans lequel ce Stand de Personnage est actuellement rattaché se Soigne de 2 Blessures par tranche de 2 Succès. Ce soin ne se combine pas avec les Règles Spéciales Born of Air ou Born of Flame.

Elemental Projection **20 points**
Ce Stand de Personnage augmente la Portée de tous ses Sorts de 3" (les Sorts avec une Portée de « Soi » ne sont pas affectés).

Locus of the Elements **20 points**
Les Régiments Amis avec la Règle Spéciale Elemental à 10" de ce Stand de Personnage gagnent la Règle Spéciale **Fearless**.



SORTS

Plusieurs Stands de Personnage peuvent obtenir des Sorts de la liste suivante :

MAHARAJAH

Nom	Portée	Harmonisation	Effet
Burn to Cinders	12"	3	Inflige une Touche par succès au Régiment Ennemi Ciblé. Si le Régiment Ciblé est au contact d'un Régiment avec la Règle Spéciale Born of Flame , ce Sort inflige 3 Touches additionnelles.
Scorching Scirocco	12"	3	Le Régiment Ciblé ne peut pas résoudre d'Événements (Mise à l'échelle) de Tirage jusqu'à la fin du Round.
Wreathed in Flames	12"	3	Le Régiment Ami Ciblé gagne la Règle Spéciale Aura of Death (2) jusqu'à la fin du Round. (Mise à l'échelle)
Lifting Winds	12"	4	Le Régiment Ami Ciblé ajoute +2" à la Distance de Marche de la première Action de Marche qu'il réalise durant son Activation jusqu'à la fin du Round.
Lightning Bolt	12"	3	Inflige une Touche par succès au Régiment Ennemi Ciblé. De plus, si le Régiment Ciblé est au contact d'un Régiment avec la Règle Spéciale Born of Air , il subit un nombre de touches additionnelles égal à sa Caractéristique de Défense actuelle, en prenant en compte toutes les Règles Spéciales.
Homing Winds	12"	3	Le Régiment Ami Ciblé relance ses Jets de Touches (Mise à l'échelle) ratés lorsqu'il réalise une Action de Volée jusqu'à la fin du Round.

SORCERER

Nom	Portée	Harmonisation	Effet
Cauterize	12"	3	Le Régiment Ennemi Ciblé, y compris le Stand de (Mise à l'échelle) Personnage qui y serait rattaché, ne peuvent pas être Soignés jusqu'à la fin du Tour.
Ignite	12"	3	Le Stand de Commandement du Régiment Ami Ciblé compte comme +2 Stands au regard de la Capture de Zones d'Objectif. Si le Régiment Ciblé a la Règle Spéciale Born of Flame , et qu'il est à portée d'une Zone d'Objectif, il gagne également la Règle Spéciale Aura of Death (4) jusqu'à la fin du Round.
Searing Sandstorm	12"	3	Le Régiment Ennemi Ciblé subit un malus de -1 à sa Caractéristique de Défense, jusqu'à un minimum de 1, jusqu'à la fin du Round. Si le Régiment Ciblé est au contact d'un Régiment Ami avec la Règle Spéciale Born of Air , alors il subit également un malus de -1 à sa Caractéristique d'Évasion jusqu'à la fin du Round.

Air Step	12"	3	Le Régiment Ami Ciblé non-Engagé réalise immédiatement une Action additionnelle gratuite hors-séquence de Reformation. Le Régiment ne compte pas comme s'étant Activé à cause de cette Action à ce Round.
Wildfire	12"	3	Inflige une Touche par succès au Régiment Ennemi (Mise à l'échelle)Ciblé. Durant la Phase de Victoire de ce Round, si le Régiment Ciblé est au contact d'un Régiment Ami avec la Règle Spéciale Born of Flame , il ne peut pas contrôler de Zones d'Objectifs.
Tailwind	12"	3	Sélectionnez une Cible. Si la Cible est un Régiment (Mise à l'échelle)Ami, il gagne la Règle Spéciale Unstoppable . Si la Cible est un Régiment Ennemi, il doit Relancer ses Jets de Charge réussis jusqu'à la fin du Round.

RAJ

Nom	Portée	Harmonisation	Effet
Molten Blades	Soi	3	Le Régiment Ciblé gagne les Règles Spéciales Cleave (Mise à l'échelle) (1) et Deadly Blades jusqu'à la fin du Round.
Wreathed in Fire	Soi	3	Le Régiment Ciblé gagne les Règles Spéciales Aura of Death (4) et Dread jusqu'à la fin du Round.
Storm's Wrath	12"	3	Le Régiment Ennemi traite tous les éléments de Zone de Terrain comme des Terrains Périlleux jusqu'à la fin du Round.
Wind Kissed Blades	Soi	4	Le Régiment Ciblé gagne les Règles Spéciales Counter-Attack et Parade jusqu'à la fin du Round.

MAHABARATI SORCERER SAINTS [PREVIEW]

Nom	Portée	Harmonisation	Effet
Awakening	14"	3	Le Régiment Ami gagne la Règle Spéciale Fiend Hunters jusqu'à la fin du Round.
Invoke the Bound	14"	3	Le Régiment Ciblé perd les effets des Sorts et des (Mise à l'échelle)Événements de Tirage dont il est sous l'effet.



RITUELS

Certains Stands de Personnage peuvent réaliser des Rituels de la liste suivante :

Rituels de la Cour du Feu

Une fois qu'un Rituel de la Cour du Feu a été résolu, vous pouvez piocher votre prochaine Carte de Commandement. Si c'est un Régiment avec la Règle Spéciale **Born of Flame**, vous pouvez l'activer. Sinon replacer la Carte de Commandement sur le dessus de la Pile.

Nom	Seuil du Rituel	Effet
Intrusive Thoughts	5	Le Régiment Ennemi Cible actuellement à 12" d'un Stand de Personnage Ami avec la Règle Spéciale Wizard (X) ne peut pas Capturer de Zones d'Objectif jusqu'à la fin du Round.
Incite Rage	5	Ciblez un Régiment Ennemi actuellement à 12" d'un Stand de Personnage Ami avec la Règle Spéciale Wizard (X) . Les Régiments Amis qui Charge ce Régiment Cible gagne la Règle Spéciale Choc jusqu'à la fin du Round.
Conflagration	5	Un Régiment Ami ou un Stand de Personnage peut immédiatement réaliser une Action additionnelle hors-séquence de Lancement de Sort.
Fiery Dominion	6	Ciblez un Marqueur d'Objectif non-ami à 8" du Stand de Personnage qui lance ce sort. Celui-ci est détruit

Rituels de la Cour de l'Air

Une fois qu'un Rituel de la Cour de l'Air a été résolu - excepté pour le Rituel **Far Sight** -, vous pouvez piocher votre prochaine Carte de Commandement. Si c'est un Régiment avec la Règle Spéciale **Born of Air**, vous pouvez l'activer. Sinon replacer la Carte de Commandement sur le dessus de la Pile.

Nom	Seuil du Rituel	Effet
Far Sight	5	Tirez les 2 prochaines Cartes de Commandement de votre Pile de Commandement, et mettez-les sur le dessus de votre Pile de Commandement dans l'ordre de votre choix. Piochez et Activez votre prochaine Carte de Commandement. <i>« Le lendemain appartient à ceux qui maîtrisent la magie ».</i>
Sayf	5	Les deux prochains Régiments Amis dont la Carte de Commandement est tirée à ce Round gagnent la Règle Spéciale Opportunist jusqu'à la fin du Round.
Spiteful Winds	5	Le Régiment Ennemi Cible actuellement à 12" d'un Stand de Personnage Ami avec la Règle Spéciale Wizard (X) considère sa Distance de Charge comme étant toujours égale à sa valeur de Marche +2" jusqu'à la fin du Round.

RÉGIMENTS

Vous pouvez inclure des Régiments selon vos Bataillons de Personnages.

GHOLS

110 POINTS

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Ghols	Infanterie	Léger	6	1	2	6	4	2	2	1

Règles Spéciales : Elemental, Unstoppable, Vanguard (4)

Evènement de Tirage : Non

Children of Ash : Lors de la construction de votre liste, vous devez sélectionner l'une des Règles Spéciales suivantes que le Régiment gagnera pour la durée de la bataille :

Born of Flame

Born of Air

Nombre de Stands : 3 (incluant un Stand de Commandement avec Leader)

Figurines par Stand : 4

Stands Additionnels 40 points

RAJAKUR

120 POINTS

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Rajakur	Infanterie	Moyen	5	1	2	4	4	3	2	0

Règles Spéciales : Shield, Hardened (1)

Evènement de Tirage : Non

Nombre de Stands : 3 (incluant un Stand de Commandement avec Leader et Porte-Etendard)

Figurines par Stand : 4

Stands Additionnels 40 points

MAHABHARATI INITIATES**160 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Mahabharati Initiates	Infanterie	Moyen	6	1	3	6	4	2	2	1

Règles Spéciales : Arcane Conduit, Cleave (1), Linebreaker, Wizard (1)**Evènement de Tirage :** Non**Eminence :** Lorsque ce Régiment devient la cible d'une Action de Lanceur de Sort ennemie, il ajoute +2 à sa Caractéristique d'Evasion et compte comme +5 Stands pour les besoins de la Mise à l'Echelle jusqu'à la fin de cette Action de Lancement de Sort.**Children of Ash :** Lors de la construction de votre liste, vous devez sélectionner l'une des Règles Spéciales suivantes que le Régiment gagnera pour la durée de la bataille :*Born of Flame**Born of Air***Nombre de Stands :** 3 (incluant un Stand de Commandement avec Leader)**Figurines par Stand :** 4**Stands Additionnels** 40 points**DHANUR DISCIPLES****140 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Dhanur Disciples	Infanterie	Moyen	6	2	1	4	4	3	2	0

Règles Spéciales : Barrage (5) (18", Arcing Fire)**Evènement de Tirage :** Non**Nombre de Stands :** 3 (incluant un Stand de Commandement avec Leader)**Figurines par Stand :** 4**Stands Additionnels** 40 points

EFREET FLAMECASTERS**170 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Efreet Flamecasters	Brute	Moyen	6	2	2	4	5	3	3	1

Règles Spéciales : Barrage (5) (14th, Torrential Fire), Born of Flame, Elemental, Impact (3)

Evènement de Tirage : Non

Infernal Marker : Jusqu'à la fin du Round, si un Régiment Ennemi a été la cible d'une Action de Volée de ce Régiment, les Lanceurs de Sorts Amis qui visent ce Régiment Ennemi avec un sort de la Cour du Feu compte comme ayant obtenu un succès supplémentaire pour le lancement de ce Sort.

Nombre de Stands : 3 (incluant un Stand de Commandement avec Leader)

Figurines par Stand : 1

Stands Additionnels 50 points

EFREET SWORD DANCERS**170 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Efreet Sword Dancers	Brute	Moyen	6	2	3	6	5	3	3	1

Règles Spéciales : Born of Flame, Elemental, Impact (3)

Evènement de Tirage : Non

Infernal Branding : Si un Régiment Ennemi est au contact de ce Régiment et qu'il est Ciblé par un Sort de la Cour du Feu, le Lanceur de Sorts Ami compte comme ayant obtenu un succès supplémentaire pour le lancement de ce sort.

Nombre de Stands : 3 (incluant un Stand de Commandement avec Leader)

Figurines par Stand : 1

Stands Additionnels 50 points



WINDBORNE DJINN**190 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Windborne Djinn	Brute	Moyen	7	2	2	4	5	3	3	1

Règles Spéciales : Barrage (4) (20", Armor Piercing (1)), Born of Air, Elemental, Impact (3)

Evènement de Tirage : Non

Aetheric Marker : Jusqu'à la fin du Round, si un Régiment Ennemi a été la cible d'une Action de Volée de ce Régiment, les Lanceurs de Sorts Amis qui visent ce Régiment Ennemi avec un sort de la Cour de l'Air compte comme ayant obtenu un succès supplémentaire pour le lancement de ce Sort.

Nombre de Stands : 3 (incluant un Stand de Commandement avec Leader)

Figurines par Stand : 1

Stands Additionnels **60 points**

STEELHEART DJINN**180 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Steelheart Djinn	Brute	Moyen	7	1	3	4	5	3	3	1

Règles Spéciales : Cleave (2), Born of Air, Elemental, Impact (3)

Evènement de Tirage : Non

Aetheric Guidance : Si un Régiment Ennemi est au contact de ce Régiment et qu'il est Cible par un Sort de la Cour de l'Air, le Lanceur de Sorts Ami compte comme ayant obtenu un succès supplémentaire pour le lancement de ce sort.

Nombre de Stands : 3 (incluant un Stand de Commandement avec Leader)

Figurines par Stand : 1

Stands Additionnels **70 points**

MAHUT**240 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Mahut	Monstre	Lourd	6	2	2	10	20	3	3	0

Règles Spéciales : Barrage (10) (20"), Brutal Impact (2), Cleave (1), Hardened (1), Impact (5), Linebreaker, Oblivious, Trample (5), Elemental, Arcane Conduit

Evènement de Tirage : Non

Le Mahut peut réaliser une Action de Volée gratuite pendant son Activation, et peut réaliser une Action de Volée en étant au contact d'un Régiment Ennemi, mais doit cibler le Régiment Ennemi avec lequel il est au contact. Un Mahut ne peut pas réaliser plus d'une Action de Volée par Activation.

Nombre de Stands : 1

RAKSHASA BAKASURA**260 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Rakshasa Bakasura	Monstre	Lourd	7	1	3	15	16	4	3	1

Règles Spéciales : Arcane Conduit, Aura of Death (6), Born of Flame, Cleave (1), Elemental, Impact (5), Terrifying (1)

Evènement de Tirage : Non

Arrogance : Ce Régiment ajoute +3" à sa Distance de Charge lorsqu'il réalise une Action de Charge contre un Régiment Ennemi dans lequel un Stand de Personnage est rattaché. De plus, ce Régiment peut réaliser une Action de Duel pendant son Activation comme s'il s'agissait d'un Stand de Personnage. Si le Stand de Personnage Ennemi refuse le Duel, ce Régiment gagne la Règle Spéciale Flurry jusqu'à la fin du Round. Si ce Régiment détruit un Seigneur de Guerre Ennemi, le Joueur qui contrôle ce Régiment de Monstre marque immédiatement 1 Point de Victoire.

Last Word : Lorsque ce Régiment est détruit, Ciblez un Régiment Ennemi à 8" d'un Stand de Personnage ou d'un Régiment avec la Règle Spéciale Wizard (X). Le Régiment Ciblé subit 8 Touches automatiques. Ces Touches sont considérées comme ayant été infligés depuis le Flanc de la Cible et les Blessures causées par ces Touches ne provoquent pas de Tests de Moral.

Nombre de Stands : 1



RAKSHASA RAVANAR**240 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Rakshasa Ravanar	Monstre	Lourd	7	1	3	12	16	4	3	1

Règles Spéciales : Arcane Conduit, Aura of Death (6), Born of Flame, Cleave (2), Elemental, Fiend Hunter, Impact (5), Terrifying (1), Fearless

Evènement de Tirage : Non

Hubris : Ce Régiment ajoute +3" à sa Distance de Charge lorsqu'il réalise une Action de Charge contre un Régiment de Monstre.

Last Word : Lorsque ce Régiment est détruit, Ciblez un Régiment Ennemi à 8" d'un Stand de Personnage ou d'un Régiment avec la Règle Spéciale **Wizard (X)**. Le Régiment Ciblé subit 8 Touches automatiques. Ces Touches sont considérées comme ayant été infligés depuis le Flanc de la Cible et les Blessures causées par ces Touches ne provoquent pas de Tests de Moral.

Nombre de Stands : 1

TRINAVARTA**200 POINTS**

Nom	Type	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E
Trinavarta	Monstre	Moyen	7	2	3	10	16	3	3	2

Règles Spéciales : Arcane Conduit, Barrage (12) (16"), Born of Air, Deadshot, Elemental, Loose Formation

Evènement de Tirage : Non

Le Trinavarta peut réaliser une Action de Volée gratuite pendant son Activation, et peut réaliser une Action de Volée en étant au contact d'un Régiment Ennemi, mais doit cibler le Régiment Ennemi avec lequel il est au contact. Un Trinavarta ne peut pas réaliser plus d'une Action de Volée par Activation.

Whirling Storm : Tant que le Trinavarta est à portée d'une Zone d'Objectif, et qu'il réalise une Action de Volée, il peut choisir à la place de réaliser une Action de Volée contre tous les Régiments à portée de la même Zone d'Objectif. Le Trinavarta effectue un Barrage complet contre chaque Régiment séparément, ces Touches comptent comme étant infligés simultanément. Lorsqu'il réalise une Action de Volée de cette manière, le Trinavarta compte comme ayant réalisé une seule Action de Volée.

Eye of the Storm : Lorsque ce Régiment est détruit, les Régiments Ennemis à portée de la même zone d'Objectif ne peuvent pas bénéficier de la Règle Spéciale **Inspired** jusqu'à la fin du Round.

Nombre de Stands : 1

RÉGIMENTS À VENIR- PREVIEW

Voici de superbes aperçus ! Ces entrées de la liste d'armée ne sont pas encore disponibles pour être incluses dans vos listes, mais elles donnent un bon aperçu de ce qui est à venir !

MAHABARATI SORCERER SAINTS

Nom	Type	Classe
-----	------	--------

Mahabarati Sorcerer Saints	Cavalerie	Moyen
----------------------------	-----------	-------

Règles Spéciales : Plenty!

Draw Event:

Sorts : Un Régiment de Mahabarati Sorcerer Saints connaît les sorts suivants sans coût supplémentaire en points. Vous pouvez consulter ces sorts dans la section des sorts de la liste des armées. Ces sorts sont susceptibles d'être modifiés, mais ils permettent de comprendre certains des pouvoirs du régiment.

Éveil

Invoyer les Serments

ÉLÉMENTAIRES DE FOUDRE- NAME TO BE ANNOUNCED

Nom	Type	Classe
-----	------	--------

Élémentaires de Foudre	Brute	
------------------------	-------	--

EVENEMENTS DE TIRAGE & RÈGLES SPÉCIALES

Arcane Conduit (Règle Spéciale)

A la fin de chaque Round, si ce Régiment ou Stand de Personnage est à portée d'une Zone d'Objectif, ajoutez un Marqueur de Rituel à un Rituel qui est en train d'accumuler des Marqueurs de Rituel.

Born of Flame (Règle Spéciale)

Quand un Lanceur de Sorts Ami lance un sort de la Cour du Feu avec succès sur ce Régiment, ce Régiment est immédiatement Soigné de 2 Blessures.

Born of Air (Règle Spéciale)

Quand un Lanceur de Sorts Ami lance un sort de la Cour de l'Air avec succès sur ce Régiment, ce Régiment est immédiatement Soigné de 2 Blessures.

Elemental (Règle Spéciale)

Si un joueur contrôlant un Régiment avec cette Règle Spéciale a précédemment activé une Carte de Commandement de Rituel lors d'une étape de "Tirez une Carte de Commandement", ce Régiment gagne la mention suivante jusqu'à la fin du Round:

"Ce Régiment peut réaliser une Action gratuite durant son Activation. Cette Action gratuite suit les règles normales d'utilisation d'Actions".

De plus, un Stand de Personnage sans la Règle Spéciale Elemental ne peut pas rejoindre un Régiment avec cette Règle Spéciale.

Note : Cette Action est gratuite et pas « gratuite additionnel » : un Régiment peut donc Marcher trois fois, mais ne peut pas réaliser deux Clash grâce à cette Règle Spéciale.

Fear and Discipline (Règle Spéciale)

Tant que ce Stand de Personnage est sur le Champ de Bataille, les Régiment d'Infanterie Amis sans la Règle Spéciale Elemental à portée d'une Zone d'Objectif compte leur Stand de Commandement comme deux Stands additionnels au regard du Contrôle de cette Zone d'Objectif.



We are always evolving and expanding our Ruleset, follow this QR code and stay up to date.

