

CONQUEST  
FIRST BLOOD

# SORCERER KINGS



Para  
Bellum  
WARGAMES





*“Sii sempre rispettoso dei tuoi coetanei e dei tuoi compagni accademici magici – e sii sempre pronto a dimostrare la tua superiorità su di loro. L'eccellenza si ottiene solo in compagnia di spiriti affini e dell'inevitabile antagonismo che essa accende.”*

– Dyelin, pira degli dei e dei mortali

*Molto a sud e ad est delle terre dei Cento Regni e delle Città-Stato si trovano terre che non esistono su nessuna mappa conosciuta dall'umanità, nemmeno le flotte esplorative ad ampio raggio del Vecchio Dominio, perché semplicemente non esistevano a quel tempo.*

*Queste sono le terre degli ultimi successori dell'eredità del Vecchio Dominio; sono la cabala dei Re Stregoni che hanno trasceso i limiti della magia mortale legandosi alle Anime Incarnate dell'Equilibrio, i Signori Elementali Primordiali, e hanno incanalato il loro fantastico potere primordiale per abbattere il loro Dio pazzo, Hazlia, e inaugurare la Caduta.*

*In fuga dalla distruzione di Capitas attraverso una catena di isole vulcaniche da loro sollevate, furono infine costretti a legare l'ultima di queste isole in un intero continente che il loro crescente potere permise loro di sollevare dal fondale marino stesso. Sterili e desolati, i quattro Re Stregoni sopravvissuti: Erme, che muove gli oceani, Dyelin, la pira degli dei e degli uomini, Hormus, che abbassa le montagne e Alessa, tessitrice di venti e destini, lo osservarono e lo definirono buono.*

*Forse è altrettanto inevitabile che la ricerca dell'eccellenza magica ignori le noiose realtà dell'amministrazione quotidiana, così come le corti elementali rivali, gli stregoni e persino gli apprendisti si contenderanno la loro corsa per la padronanza assoluta degli elementali.*

# Che cos'è un Libro dell'Esercito?



Un libro dell'esercito funge da compagno delle regole specifiche della tua fazione per Conquest: First Blood. Questo libro, insieme al regolamento di Conquest: First Blood, ti fornirà tutto ciò di cui hai bisogno per radunare e suonare la tua banda di guerrieri.

Questo libro dell'esercito è diviso nelle seguenti sezioni:

- Regole dell'esercito: Regole Speciali che riguardano l'intera Banda di Guerrieri. Queste regole dell'esercito definiscono lo stile di gioco della tua fazione e identificano quali ruoli nei campi di battaglia si trovano all'interno dell'esercito.
- Composizione della Banda da Guerra: gli slot che ogni tipo di guerriero della tua banda da guerra riempie, le regole su quanti slot di ogni slot possono essere selezionati e il numero massimo di guerrieri per reggimento consentito sono determinati dai punti totali della tua battaglia. Le regole per radunare la tua banda di guerrieri si trovano nel regolamento di Conquest: First Blood.
- Profili dei Guerrieri: include il costo dei punti, le caratteristiche, le regole speciali e le opzioni per ogni tipo di guerriero nella tua banda.
- Upgrade: manufatti, mutazioni e qualsiasi cosa nel mezzo! Gli Upgrade vengono utilizzati per personalizzare i personaggi della tua banda di guerrieri.



# Regole dell'Esercito



**SORCEROUS PATRONAGE:** La popolazione dei Sorcerer Kings è un popolo in sintonia con gli elementi, le cui forze marciano verso la guerra brandendo armamenti arcani, poteri magici imbrigliati ed esseri elementali legati. I Guerrieri dei Sorcerer Kings possiederanno uno dei seguenti Ruoli sul Campo di Battaglia:

[**ENCLAVES**], [**MAHABHARATI**], o [**ELEMENTAL**]. Inoltre, molti Guerrieri avranno anche un Ruolo sul Campo di Battaglia corrispondente alla loro Corte Elementale [**AIR**], [**EARTH**], [**FIRE**], o [**WATER**].

**ELEMENTAL ENVOY:** Un Warlord dei Sorcerer Kings può scegliere un singolo Reggimento Ristretto [**ELEMENTAL**] della propria Corte come sua Scorta.

**PRIMORDIAL CONFLUENCE:** Gli [**INCANTATORI**] e gli [**ELEMENTAL**] Amici genereranno Confluenza durante la Battaglia, che potrà essere sfruttata dalla tua Banda da Guerra in molti modi per infondere i tuoi Guerrieri ed evocare Rituali. La tua banda di guerrieri genera e spende da un singolo Pool di Confluenza, tiene traccia della tua Confluenza al lato del Campo di Battaglia. Alcune regole e abilità speciali richiedono la spesa di Confluenza per ottenerne i loro benefici. Le Confluenze persisteranno nei Round.

**MYSTICISM:** Quando si esegue il tiro per Intonare, ogni [**INCANTATORE**] genera 1 Confluenza.

**RITUALS:** Durante la Fase Comando, potrai spendere Confluenza per evocare Rituali. Puoi eseguire solo Rituali in cui hai [**INCANTATORI**] o [**MOSTRI**] dei Ruoli del Campo di Battaglia indicati sul Campo di Battaglia. Scegli un Rituale a tua disposizione, spendi la Confluenza Elementale richiesta, quindi risolvi l'effetto del Rituale. È possibile eseguire più Rituali, tuttavia ogni Rituale può essere eseguito solo una volta per Fase Comando. L'effetto di un rituale dura fino alla fine del Round. I rituali a disposizione della tua banda di guerrieri si trovano nella pagina successiva.

*Esempio:* Per eseguire il Rituale Tundersrike, devi avere sia un Incantatore di Fuoco o un Mostro, sia un Incantatore di Aria o un Mostro sul Campo di Battaglia.



# RITUALI



## Fire- Confluenza: 7

**FLAMESTORM:** Seleziona un Guerriero Amico [**FIRE**] sul Campo di Battaglia. I Nemici all'interno del Range di Comando subiranno un colpo, i Nemici Ingaggiati con i guerrieri [**FIRE**] subiranno invece 2 colpi.

## Water- Confluenza: 7

**REJUVENATING TIDES:** Seleziona un Guerriero Amico [**WATER**] sul Campo di Battaglia. Tutti i Guerrieri Amici all'interno del Range di Comando si Radunano e Curano 1. Tutti i nemici Ingaggiati con Guerrieri amici [**WATER**] nel Range di Comando potranno essere immediatamente respinti.

## Earth- Confluenza: 7

**EARTHEN EMBRACE:** Seleziona un Guerriero Amico [**EARTH**] sul Campo di Battaglia. Mentre i Guerrieri Amici si trovano nel Range di Comando, otterranno la Regola Speciale **Bastion**. I Guerrieri [**EARTH**] all'interno del Range di Comando otterranno inoltre la Regola Speciale **Iron Discipline**.

## Air- Confluenza: 7

**ZEPHYR:** Seleziona un Guerriero Amico [**AIR**] sul Campo di Battaglia. Il bersaglio e i Guerrieri Amici entro il loro Range di Comando possono spostarsi immediatamente fino a metà della loro caratteristica di Marcia (arrotondamento per eccesso). I Guerrieri [**AIR**] potranno invece spostare della loro intera Caratteristica di Marcia.

## Air+Water- Confluenza: 5

**CYCLONE:** Seleziona un Guerriero Amico [**AIR**] o [**WATER**] sul Campo di Battaglia. Quando i Guerrieri Amici si trovano nel Range di Comando, verranno considerati entro un Terreno Obscuring.

## Water+Earth- Confluenza: 4

**LAHAR:** Seleziona un Guerriero Amico [**EARTH**] o [**WATER**] sul Campo di Battaglia. Tutti i Nemici nel loro Range di Ingaggio dovranno immediatamente effettuare un Test sulla Risoluzione: se falliranno, andranno "in Rotta!". I Nemici che andranno in rotta, non verranno respinti da questo rituale!

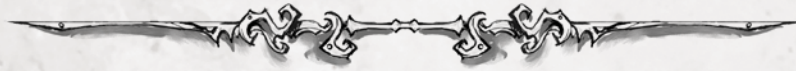
## Fire+Air- Confluenza: 6

**THUNDERSTRIKE:** Seleziona un Guerriero Amico [**FIRE**] o [**AIR**] sul Campo di Battaglia. Scegli come bersaglio un Nemico all'interno del Range di Comando subirà colpi pari alle Caratteristiche di Difesa del bersaglio.

## Earth+Fire- Confluenza: 5

**CALDERA:** Seleziona un Guerriero Amico [**EARTH**] o [**FIRE**] sul Campo di Battaglia. Mentre i Nemici si troveranno nel loro Range di Ingaggio, subiranno una -1 alla loro Caratteristica di Difesa.

# THE SORCERER KINGS WARBAND



Ogni Warlord, Eroe, Reggimento e Mostro della tua Banda da Guerra possiede il proprio Profilo corrispondente. Questi includono le loro caratteristiche, il costo dei punti, i ruoli sul campo di battaglia e le opzioni per potenziamenti, modelli di comando e guerrieri aggiuntivi.

Tutti i profili sono suddivisi in slot, che rappresentano il ruolo del Guerriero, la sua rarità e la sua facilità di inclusione nella tua banda. Ogni Warlord, Eroe, Reggimento o Mostro può essere incluso nella tua Banda da Guerra una sola volta, indipendentemente dal suo Slot.

Molti Warlord hanno una scorta elencata nel loro profilo, composto dai loro Guerrieri più fidati e leali. Se verranno inclusi nella tua Banda di Guerrieri, il reggimento di seguito diventerà un Mainstay anziché un reggimento Ristretto.

Il totale dei Punti della tua Banda da Guerra determina il numero massimo di selezioni per ogni Slot e quanti Guerrieri possono essere inclusi in ogni Reggimento.

Le regole per radunare la tua Banda di Guerrieri si trovano nel Regolamento Principale.

## **WARLORDS & (SCORTA):**

Maharajah (Elemental of the same Court)  
Raj (Elemental of the same Court)  
Sorcerer (Elemental of the same Court)  
Sardar

## **EROI:**

Sardar  
Sorcerer

## **REGGIMENTI MAINSTAY:**

Rajakur  
Dhanur Disciples  
Ghols  
Mahabharati Initiates

## **REGGIMENTI RISTRETTI:**

Marid Sahar  
Efreet Flamecasters  
Efreet Sword Dancers  
Steelheart Djinn  
Windborne Djinn

## **MOSTRI & (CAVALIERI):**

Mahut (Favored of Hormus)  
Rakshasa Bakasura Rakshasa  
Ravanar Trinavarta Sabhagrih  
Trinavarta Chandavat



# MAHARAJAH

[ENCLAVES], [FANTERIA], [PERSONAGGIO], [INCANTATORE]

WARLORD

145 Punti

SCORTA: [ELEMENTAL] della stessa Corte

SIZE: 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
5	3	3	3	4	4	2	2	7

REGOLE SPECIALI: Spellcaster 4, Cleave 1, Akasha, Magus

*Le vette di potere più elevate che uno Stregone può raggiungere sono l'ambito titolo di Maharajah. Un gradino sotto gli stessi quattro Re Stregoni, i Maharaja rappresentano l'apice del potere arcano e politico che un mortale potrebbe sperare di raggiungere.*

*Questi paragoni hanno scavato in profondità nei Domini Elementali che padroneggiano, abbastanza in profondità da suscitare il rispetto e persino la paura dei suoi più potenti abitanti, attirandoli o costringendoli a patti per tutta la vita che non fanno altro che promuovere il loro potere.*

*Quando un Maharajah si degni di calpestare il campo di battaglia, il nemico impara presto il vero significato del terrore:*

*la consapevolezza che la loro vita potrebbe essere spenta in un istante da un diluvio di potere stregonesco da parte di un uomo così immerso nella potenza elementale che ormai può a malapena essere definito mortale.*

## OPZIONI:

Quando raduni la tua Banda di Guerrieri, questo [PERSONAGGIO] otterrà uno dei seguenti Ruoli di corte sul Campo di Battaglia:

[AIR], [EARTH], [FIRE], o [WATER]

## REGOLE SPECIALI UNICHE:

**AKASHA:** La tua Banda di Guerrieri potrà evocare rituali dalla corte di qualsiasi Guerriero Amico [ELEMENTAL] all'interno del Range di Comando di questo [PERSONAGGIO].

**MAGUS:** Questo [INCANTATORE] potrà spendere Confluenza come se fossero Essenza.

# MAHARAJAH



## INCANTESIMI:

### **MASTER CONJURER**

Essenze: X

Tipo: Azione Unica

Puoi evocare immediatamente un Rituale, spendendo Essenza pari al suo Costo di Confluenza.

### **SORCEROUS BOLT**

Essenze: 2

Tipo: Incantesimo

Dopo che un Nemico termina un'azione di Marcia entro il Range di Comando, infliggi 2 colpi a quel nemico.

### **OCCULTIST**

Essenze: 3

Tipo: Abilità Comando

Tutti i Guerrieri Amici all'interno del Range di Comando otterranno la seguente Regola Speciale corrispondente alla Corte di questo [PERSONAGGIO]:

**AIR- Rushing Winds: Overrun**

**EARTH- Stone Fortitude: Indomitable**

**FIRE- Flickering Flame: Flurry**

**WATER- Crashing Tides: Impact +1**





# RAJ

[ENCLAVES], [FANTERIA], [PERSONAGGIO], [INCANTATORE]

**WARLORD**

120 Punti

SCORTA: [ELEMENTAL] della stessa Corte

SIZE: 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
6	2	3	4	3	3	3	1	6

REGOLE SPECIALI: Spellcaster 3, Flawless Strikes, Fearless, Court Vizier, Mystic Warrior

*A Raj is typically the ruler of an Enclave. Invariably trained in the Elemental Courts, they have mastered the sorcerer arts, but are not bonded to a Deva. This frees them from the burden of sorcerous pursuit, allowing them to focus on the development of their own prowess and that of their city.*

*Often bridging the gap between the common people and the Elemental Courts, a Raj is well respected by his followers and leads from the front, fighting his foe directly with both steel and sorcery.*

## OPZIONI:

Quando raduni la tua Banda di Guerrieri, questo [PERSONAGGIO] otterrà uno dei seguenti Ruoli di corte sul Campo di Battaglia:

[AIR], [EARTH], [FIRE], o [WATER]

## REGOLE SPECIALI UNICHE:

**COURT VIZIER:** i Guerrieri Amici [ENCLAVES] entro il Range di Comando prendono il Ruolo di Corte sul Campo di Battaglia di questo [PERSONAGGIO]. Esempio: se il Raj è [WATER], allora tutti i Guerrieri Amici [ENCLAVES] entro il Range di Comando prenderanno il Ruolo di Corte in Battaglia [WATER].

**MYSTIC WARRIOR:** Ogni volta che un Guerriero Amico Ingaggiato all'interno del Range di Comando si Attiverà, questo [INCANTATORE] otterrà 1 Essenza.

# RAJ



## INCANTESIMI:

### **IMBUE BLADES**

**Essenze: 3**

Tipo: Abilità Comando

I Guerrieri Amici all'interno del Range di Comando ottengono la Regola Speciale **Deadly Blades**.

### **ELEMENTAL BLAST**

**Essenze: 2**

Tipo: Azione Unica di Raffica

Questo [INCANTATORE] esegue un'azione di Raffica con le Regole Speciali **Barrage 2 (10")** e **Armor Piercing 1**.

### **ARCANE ARMAMENTS**

**Essenza: 1**

Tipo: Incantesimo

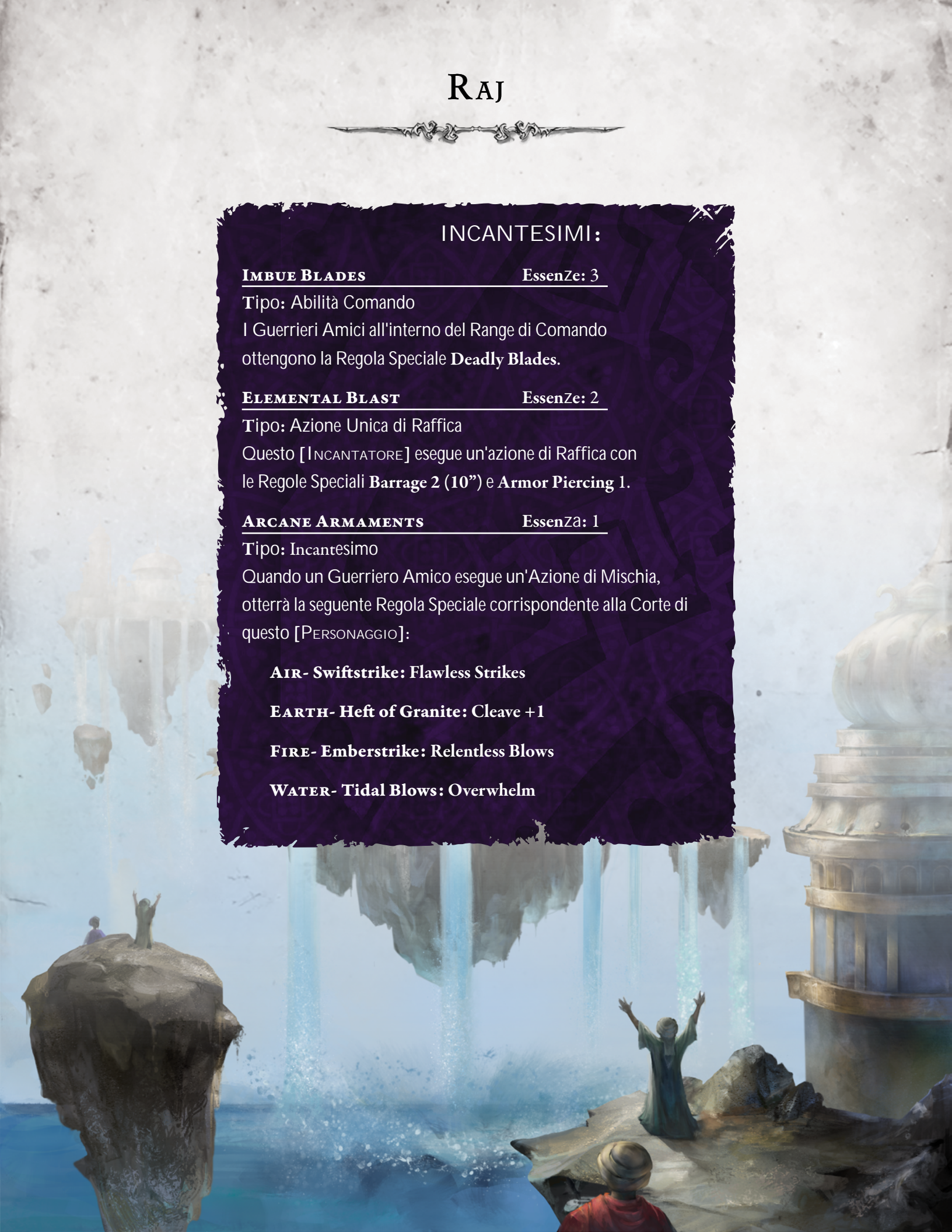
Quando un Guerriero Amico esegue un'Azione di Mischia, otterrà la seguente Regola Speciale corrispondente alla Corte di questo [PERSONAGGIO]:

**AIR- Swiftstrike: Flawless Strikes**

**EARTH- Heft of Granite: Cleave +1**

**FIRE- Emberstrike: Relentless Blows**

**WATER- Tidal Blows: Overwhelm**





## SORCERER

[ENCLAVES], [FANTERIA], [PERSONAGGIO], [INCANTATORE]

WARLORD O EROE

100 Punti

SCORTA: [ELEMENTAL] della stessa Corte

SIZE: 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
6	2	2	2	3	2	1	2	5

REGOLE SPECIALI: Spellcaster 3, Elemental Cohort, Ritualist

*Per coloro tra i dotati, non può esserci risultato più grande che essere nominato Stregone dalle Corti Elemental. Legati a un Dea e capaci di esplorare il loro Dominio primordiale, gli Stregoni hanno scavato nei segreti della stregoneria che le loro controparti puramente mortali possono solo sognare.*

*Pochi e rari all'inizio, questi lunghi soggiorni nei Domini Elemental e i loro pericoli intrinseci rendono gli Stregoni rari sui campi di battaglia di Ea, ma quando presenti, rendono nota la loro presenza attraverso esplosioni ululanti e stregoneria rituale, dominando il campo di battaglia mentre sono protetti in sicurezza dai loro amorevoli sudditi.*

### OPZIONI:

Quando raduni la tua Banda di Guerrieri, questo [PERSONAGGIO] otterrà uno dei seguenti Ruoli di corte sul Campo di Battaglia:

[AIR], [EARTH], [FIRE], o [WATER]

### REGOLE SPECIALI UNICHE:

**ELEMENTAL COHORT:** Per ogni Guerriero Amico [ELEMENTAL] all'interno del Range di Comando, questo [INCANTATORE] può Ritirare un singolo Tiro per Intonare fallito.

**RITUALIST:** Dopo l'attivazione, questo [INCANTATORE] può convertire qualsiasi Essenza rimanente in Confluenza.

# SORCERER



## INCANTESIMI:

### **MYSTIC SHOT**

**Essenza: 1**

**Tipo:** Incantesimo

Quando un Guerriero Amico nel Range di Comando esegue un'Azione di Raffica, ottiene la Regola Speciale **Deadly Shot**.

### **ELEMENTAL EXTOLLER**

**Essenze: 2**

**Tipo:** Abilità Comando

I Guerrieri Amici [**ELEMENTAL**] all'interno del Range di Comando otterranno la Regola Speciale **Blessed**.

### **PRIMORDIAL BLAST**

**Essenze: 3**

**Tipo:** Azione Unica di Raffica

Questo [**INCANTATORE**] esegue un'azione di Raffica con la Regola Speciale **Barrage 3 (12")**, e otterranno il seguente effetto corrispondente al Ruolo di Corte di questo [**PERSONAGGIO**]:

**AIR- Whirlwind:** I Guerrieri Nemici entro 2" dal Bersaglio devono fare un Test di Risoluzione. Se falliscono, andranno "in Rotta!".

**EARTH- Crushing Force:** Questa azione di Raffica otterrà la Regola Speciale **Armor Piercing 3**.

**FIRE- Incinerate:** Gli altri nemici entro 2" dal bersaglio subiranno 1 Colpo.

**WATER- Erosion:** I Nemici Feriti da questa azione di Raffica devono immediatamente effettuare un test di Risoluzione pari alla loro dimensioni; per ogni fallimento subiranno una ferita aggiuntiva.





# SARDAR

[MAHABHARATI], [FANTERIA], [PERSONAGGIO], [ENCLAVES]

WARLORD O EROE

90 Punti

SIZE: 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
5	1	3	3	3	3	3	0	6

REGOLE SPECIALI: Cleave 2, Bravery, Bodyguard, Thakur, Primordial Bond

*I Sardar sono uno sviluppo relativamente recente negli eserciti dei Re Stregoni: militari Rajakur decorati che si arruolano nuovamente su richiesta del loro Raj per guidare le loro forze per loro conto.*

*Avendo prestato servizio tra gli uomini e sostenuti direttamente dal Raj, la loro autorità e influenza all'interno delle proprie truppe sono assolute, consentendo loro di guidare senza le lotte intestine e i litigi così comuni tra le altre culture.*

## REGOLE SPECIALI UNICHE:

**THAKUR:** I Guerrieri Amici [ENCLAVES] e [MAHABHARATI] all'interno del Range di Comando ottengono la Regola Speciale **Unyielding**.

**PRIMORDIAL BOND:** Ogni volta che questo Guerriero tira per attaccare o bloccare, puoi spendere 1 Confluenza per rilanciare un singolo dado.

## ABILITA' COMANDO:

**FIGHT AS ONE:** I Guerrieri Amici [ENCLAVES] e [MAHABHARATI] all'interno del Range di Comando otterranno la Regola Speciale **Opportunist**.

**RAKAN:** I Guerrieri Amici [ENCLAVES] e [MAHABHARATI] all'interno del Range di Comando otterranno la Regola Speciale **Tenacious**.



# RAJAKUR

[ENCLAVES], [FANTERIA]

REGGIMENTO MAINSTAY

90/25 Punti

RECLUTAMENTO: 4 Guerrieri

SIZE: 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
5	1	2	2	1	2	2	0	4

REGOLE SPECIALI: Shield, Cleave 1, Bodyguard

- OPZIONI:
- Leader ..... 15 Punti
  - Portabandiera..... 10 Punti
  - Guerriero Addizionale.....25 Punti

*Ben equipaggiata, accuratamente addestrata e altamente motivata, la fanteria Rajakur è la spina dorsale della potenza militare delle Enclavi. Vestita dalla testa ai piedi con pesanti catene e dotata di scudi e mazze finemente lavorati, la fanteria Rajakur può essere considerata affidabile nel mantenere la posizione contro chiunque si presenti.*

*La loro lealtà e professionalità vengono ampiamente ricompensate, consentendo ai veterani di due arruolamenti di andare in pensione come ricchi proprietari terrieri, un privilegio riservato solo a coloro che hanno prestato servizio nell'esercito.*



# DHANUR DISCIPLES

[ENCLAVES], [FANTERIA]

REGGIMENTO MAINSTAY

100/25 Punti

RECLUTAMENTO: 4 Guerrieri

SIZE: 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
5	2	1	1	1	2	1	1	4

REGOLE SPECIALI: Elusive, Adept Archery, Barrage 1 (14")

OPZIONI: Leader ..... 15 Punti

Guerriero Addizionale.....25 Punti

*La ricchezza e la stabilità fornite dai Re Stregoni nelle Enclavi hanno permesso loro di dedicarsi quasi esclusivamente alla perfezione della loro arte e alla ricerca della conoscenza.*

*Il tiro con l'arco e la sua perfezione sono al centro dell'attenzione del Dhanur, un trattato militare secolare che è stato compilato e ricompilato per secoli tra le Enclavi. L'unica vera necessità delle Enclavi è la difesa contro i Khanati Liberi e, a tal fine, coloro che si dedicano alla padronanza dell'arco lo fanno con uno zelo senza pari al mondo.*

## REGOLE SPECIALI UNICHE:

**ADEPT ARCHERY:** Quando prende la mira! Questo Guerriero ottiene la Regola Speciale **Sureshot**.



# MAHABHARATI INITIATES

[MAHABHARATI], [FANTERIA]

REGGIMENTO MAINSTAY 110/30 Punti

RECLUTAMENTO: 4 Guerrieri SIZE: 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
6	1	2	1	1	3	2	1	5

REGOLE SPECIALI: Cleave 2, Support, Counter Attack, Primordial Bond

OPZIONI: Leader .....20 Punti  
Portabandiera..... 15 Punti  
Guerriero Addizionale.....30 Punti

*A cavallo tra un mortale e i dotati, i Mahabharati furono creati con l'esplicito scopo di sorvegliare gli stregoni e i loro servitori convocati. Legati fin dalla prima infanzia a un piccolo elementale che cresce e matura mentre lo fanno, i mahabharati non sono proprio stregoni, ma possiedono doni elementali istintivi e si sentono completamente a loro agio quando visitano i domini elementali.*

*Questi doni e i poteri dei loro compagni elementali crescono con il tempo, l'esperienza e la maestria, tanto che il più grande dei Mahabharati I Warrior Saints sono più che all'altezza di uno stregone errante o addirittura di un reggimento. Anche gli Iniziati Mahabharati sono nemici pericolosi sul campo di battaglia, nonostante il fatto che i loro compagni Elementali facciano poco più che migliorare la loro abilità fisica.*

*Ciononostante, l'abilità marziale, la disciplina e l'autocontrollo in cui sono inculcati fin dalla nascita li rendono guerrieri formidabili anche in questa fase iniziale.*

## REGOLE SPECIALI UNICHE:

**PRIMORDIAL BOND:** Ogni volta che questo Guerriero tira per attaccare o bloccare, puoi spendere 1 Confluenza per rilanciare un singolo dado.



# GHOLS

[ELEMENTAL], [FANTERIA]

REGGIMENTO MAINSTAY

65/15 Punti

RECLUTAMENTO: 4 Guerrieri

SIZE: 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
6	0	1	1	1	1	1	1	3

REGOLE SPECIALI: Vanguard, Burnout, Feral, Elemental Vessel

OPZIONI: Guerriero Addizionale.....15 Punti

*I Sourcer Kings rimasero inizialmente scioccati nello scoprire che i pensieri e le credenze umane contaminano i Domini Elementali, proprio come fanno con il Divino.*

*I Ghol furono tra le prime creature che incontrarono tra le secche del Dominio del Fuoco, generate dall'avidità, dall'orgoglio e dall'aggressività dell'umanità. Le loro menti semplici e i loro impulsi vili li hanno resi facili da dominare, consentendo ai Re Stregoni di scoprire una fonte pressoché illimitata di foraggio economico e sacrificabile per il campo di battaglia.*

## REGOLE SPECIALI UNICHE:

**ELEMENTAL VESSEL:** Quando questo Guerriero viene Ucciso, ottieni 1 Confluenza.



# MARID SAHAR

[ELEMENTAL], [WATER], [CAVALLERIA]

REGGIAMENTO RISTRETTO

85/105 Punti

RECLUTAMENTO: 1 Guerriero

SIZE: 3

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
7	2	2	4	5	3	2	2	5

REGOLE SPECIALI: Impact 2, Flank, Cleave 1, Incarnate of Water, Healing Mists, Shallal, Barrage 2 (8"), Armor Piercing 1

OPZIONI: Leader .....25 Punti  
Guerriero Addizionale..... 105 Punti

*Sebbene amichevole non sia il termine corretto, la natura turbolenta del Marid ha consentito almeno una certa comunicazione aperta quando i Sahar sono stati incontrati per la prima volta nelle profondità degli strati delle mareazzurre.*

*Attratto dai mortali Dotati di una curiosità che non si sono mai presi la briga di spiegare, il Marid Sahar verrà al servizio solo di qualcuno che li ha impressionati attraverso la magia, sconfiggendoli in un duello magico o dimostrando un'abilità estrema nel maneggiare l'Acqua —almeno per un mortale.*

## REGOLE SPECIALI UNICHE:

**INCARNATE OF WATER:** (Draw Event) Ottieni 1 Confluenza.

**HEALING MISTS** Confluenza: 1

Tipo: Azione Unica

Scegli un Guerriero Amico nel Range di Comando Cura 1.

**SHALLAL** Confluenze: 2

Tipo: Azione Unica

Seleziona un Guerriero Amico all'interno del Range di Comando; tutti i nemici Ingaggiati con il Guerriero scelto verranno respinti.



# EFREET FLAMECASTERS

[ELEMENTAL], [FIRE], [BRUTE]

REGGIMENTO RISTRETTO

90/110 Punti

RECLUTAMENTO: 1 Guerriero

SIZE: 3

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
6	2	2	4	4	3	2	1	5

REGOLE SPECIALI: Aura of Death 1, Incarnate of Fire, Dancing Flames, Barrage 3 (10"), Rapid Volley, Torrential Fire

OPZIONI: Leader .....25 Punti  
Guerriero Addizionale..... 110 Punti

*Divisi in innumerevoli piccole enclavi sparse nella vasta distesa delle Ruby Shores, gli Efreet sono sfuggiti al destino dei Ghol e hanno mantenuto la loro funzione superiore.*

*Forti, orgogliosi e vendicativi, solo la loro natura litigiosa ha permesso ai Re Stregoni di inchinarsi a questi potenti combattenti alla loro volontà. I Flamecaster eccellono nel supporto a distanza e nell'interrompere il nemico, mentre i Danzatori di Spada entrano in combattimento con una gioia maligna che è terrificante da vedere.*

## REGOLE SPECIALI UNICHE:

**INCARNATE OF FIRE:** Ogni volta che questo Guerriero uccide un Nemico, guadagni 1 Confluenza.

**DANCING FLAMES** Confluenze: 2

Tipo: Azione Unica di Raffica

Scegli un Guerriero Nemico entro 10" subisce 2 colpi, tutti gli altri Nemici entro 2" dal bersaglio subiranno 1 colpo.



# EFREET SWORD DANCERS

[ELEMENTAL], [FIRE], [BRUTE]

REGGIMENTO RISTRETTO

70/80 Punti

RECLUTAMENTO: 1 Guerriero

SIZE: 3

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
6	1	2	5	4	3	2	1	5

REGOLE SPECIALI: Relentless Blows, Aura of Death 1, Cleave 1  
Incarnate of Fire, Flaming Dervish

OPZIONI: Leader .....25 Punti  
Guerriero Addizionale.....80 Punti

*Divisi in innumerevoli piccole enclavi sparse nella vasta distesa delle Ruby Shores, gli Efreet sono sfuggiti al destino dei Ghol e hanno mantenuto la loro funzione superiore.*

*Forti, orgogliosi e vendicativi, solo la loro natura litigiosa ha permesso ai Re Stregoni di inchinarsi a questi potenti combattenti alla loro volontà. I Flamecaster eccellono nel supporto a distanza e nell'interrompere il nemico, mentre i Danzatori di Spada entrano in combattimento con una gioia maligna che è terrificante da vedere.*

## REGOLE SPECIALI UNICHE:

**INCARNATE OF FIRE:** Ogni volta che questo Guerriero uccide un Nemico, guadagni 1 Confluenza.

**FLAMING DERVISH** Confluenze: 2

Tipo: Azione Unica Inspire

Questo Guerriero diventerà Ispirato! e otterrà la Regola Speciale **Flawless Strikes**.



# STEELHEART DJINN

[ELEMENTAL], [AIR], [BRUTE]

REGGIAMENTO RISTRETTO

75/100 Punti

RECLUTAMENTO: 1 Guerriero

SIZE: 3

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
8	1	3	3	4	3	1	2	5

REGOLE SPECIALI: Fly, Parry, Cleave 3, Unstoppable, Bladestorm, Incarnate of Air

OPZIONI: Leader .....25 Punti

Guerriero Addizionale..... 100 Punti

*Distaccati e potenti, è solo la naturale curiosità di questi potenti Yaksha che ha permesso ai Re Stregoni di sfruttare il loro accesso al Dominio materiale in contratti di servizio a breve termine.*

*Il prezzo da pagare per i potenti guerrieri primordiali è alto, perché sono maestri di qualsiasi mestiere scelgano di seguire.*

*I Djinn Nati dal Vento uccidono i loro nemici da lontano con raffiche mortali e precise, mentre i Djinn Cuore d'Acciaio si trovano nel cuore del combattimento: la loro velocità e grazia conferiscono una potenza mortale al loro elegante armamento mentre si fanno strada anche tra i nemici più pesantemente corazzati.*

## REGOLE SPECIALI UNICHE:

**INCARNATE OF AIR:** Ogni volta che questo Guerriero esegue un'Azione di Marcia o Riposizionamento, ottieni 1 Confluenza.

**BLADESTORM** Confluenze: 2

Tipo: Azione Unica di Mischia

Tutti i nemici nel Range di Ingaggio subiscono 2 colpi con la Regola Speciale **Quicksilver Strikes**.



# WINDBORN DJINN

[ELEMENTAL], [AIR], [BRUTE]

REGGIMENTO RISTRETTO

85/105 Punti

RECLUTAMENTO: 1 Guerriero

SIZE: 3

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
8	3	2	3	4	3	1	2	5

REGOLE SPECIALI: Fly, Dodge, Elusive, Incarnate of Air, Guiding Winds, Barrage 2 (12"), Armor Piercing 2

OPZIONI: Leader .....25 Punti  
Guerriero Addizionale..... 105 Punti

*Distaccati e potenti, è solo la naturale curiosità di questi potenti Yaksha che ha permesso ai Re Stregoni di sfruttare il loro accesso al Dominio materiale in contratti di servizio a breve termine.*

*Il prezzo da pagare per i potenti guerrieri primordiali è alto, perché sono maestri di qualsiasi mestiere scelgano di seguire.*

*I Djinn trasportati dal vento uccidono i loro nemici da lontano con raffiche mortali e precise, mentre i Djinn dal cuore d'acciaio si trovano nel cuore del combattimento, la loro velocità e grazia conferiscono un potere mortale alle loro eleganti armi mentre si fanno strada anche tra i nemici più pesantemente corazzati.*

## REGOLE SPECIALI UNICHE:

**INCARNATE OF AIR:** Ogni volta che questo Guerriero esegue un'Azione di Marcia o Riposizionamento, ottieni 1 Confluenza.

**GUIDING WINDS** Confluenze: 2

Tipo: Azione Unica Prendi la Mira

Durante questa attivazione, l'azione di Raffica di questo Guerriero potrà prendere di mira qualsiasi Guerriero Nemico all'interno del Range ignorando la linea di vista e i terreni. Il nemico preso di mira non beneficerà dei bonus Difesa del Terreno Obscuring!



# MAHUT

[ELEMENTAL], [EARTH], [MOSTRO]

MOSTRO

255 Punti

Favored of Hormus: Warlord & Mostro

SIZE: 5

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
6	2	3	5	7	4	4	2	7

REGOLE SPECIALI: Hardened, Trample, Juggernaut, Cleave 2, Fearsome, Impact 2, Mystic Barrage, Stone Stamped

OPZIONI: Favored of Hormus.....60 Punti

*Tra le innumerevoli morti avvenute durante l'evacuazione del Re Stregone, la morte dell'ultimo elefante sarebbe forse potuta passare inosservata se non fosse stato Hormus' il suo fedele destriero che morì in difesa del suo padrone.*

*Da allora il Re Stregone addolorato ha realizzato e animato centinaia, se non migliaia, di fedeli repliche in pietra del suo amato destriero.*

*Ognuno più grandioso del precedente, finora lo hanno deluso tutti.*

*Ciononostante ne ha donati centinaia ai suoi fedeli sudditi affinché potessero godere della loro protezione come fece lui un tempo. Da allora, queste ponderose costruzioni in pietra sono state la rovina di innumerevoli nemici; il loro potere brutale è una testimonianza dell'abilità e della potenza dei Re Stregoni.*

## OPZIONI:

**FAVORED OF HORMUS:** (Upgrade Cavaliere dei Mostri)

Questo [MOSTRO] prende le Regole Speciali **Spellcaster 4**, **Magus** e **Akasha**. Questo [INCANTATORE] impara gli Incantesimi "Eternal Devotion" e "Elemental Assailment".

Quando raduni la tua Banda di Guerrieri, questo Guerriero potrà scambiare il ruolo sul campo di battaglia [EARTH] con [AIR], [FIRE] o [WATER].

## INCANTESIMI:

Solo Favored of Hormus.

**ETERNAL DEVOTION**

EssenZe: 3

Tipo: Abilità Comando

I Guerrieri Amici all'interno del Range di Comando ottengono le Regole Speciali **Oblivious** e **Pavise**.

**ELEMENTAL ASSAILMENT**

EssenZe: 2

Tipo: Incantesimo

Prima di risolvere la Regola Speciale di questo [MOSTRO] **Mystic Barrage**, puoi invece infliggere 3 colpi.

# MAHUT

## FERITO

[ELEMENTAL], [EARTH], [MOSTRO]

SIZE: 5

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
5	2	3	5	5	3	3	1	7

REGOLE SPECIALI: Hardened, Trample, Juggernaut, Cleave 2, Dread, Impact 2, Mystic Barrage, Stone Stampede

### REGOLE SPECIALI UNICHE:

**MYSTIC BARRAGE:** Ogni volta che un Nemico terminerà la sua Attivazione non Ingaggiato ma entro il Range di Comando, quel nemico subirà 1 colpo.

**MARBLE MASTERWORK:** Each time this [MONSTER] Rolls a Defense result of '1', gain a Confluence.

**STONE STAMPEDE** ConfluenZe: 2

Tipo: Draw Event

Questo [MOSTRO] prende le Regole Speciali **Smite** e **Brutal**.

Solo *Favored of Hormus*.

**MAGUS:** Questo [INCANTATORE] può spendere Confluenza come se fosse Essenza.

**AKASHA:** La tua Banda di Guerrieri potrà evocare rituali dalla corte di qualsiasi Guerriero [ELEMENTAL] Amico all'interno del Range di Comando di questo [PERSONAGGIO].



# RAKSHASA BAKASURA

[ELEMENTAL], [FIRE], [MOSTRO]

MOSTRO

245 Punti

SIZE: 5

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
7	1	4	8	6	3	3	2	6

REGOLE SPECIALI: Flurry, Cleave 2, Teriifying, Fire Lord, Mubarizun

*Sebbene la corruzione dei Domini Elementali sia stata infine compresa, l'esistenza degli Asura non è mai stata spiegata. Violento, malizioso e potente, lo sforzo necessario per sconfiggere e legare una di queste mostruosità è superato solo dalla loro efficacia sul campo di battaglia.*

*I Re Stregoni hanno trovato più facile controllare queste bestie se i loro impulsi sanguinari vengono saziati sul campo di battaglia: i Ravanar cercano solo di distruggere mentre i Bakasura cercano nemici degni di essere braccati e consumati. T*

*I legatori ereditari percorrono in lungo e in largo i domini del Re Stregone per trovare nemici degni per queste divinità minori e, sebbene pochi siano degni, tutti servono a saziare la loro fame di dolore e spargimento di sangue.*

## REGOLE SPECIALI UNICHE:

**FIRE LORD:** Ogni volta che questo [MOSTRO] uccide un Nemico, ottieni una Confluenza pari alla dimensione del Guerriero ucciso.

**MUBARIZUN**

**ConfluenZe: 2**

Tipo: Draw Event

Questo [MOSTRO] può eseguire immediatamente l'Abilità Comando Duello come se fosse un [PERSONAGGIO]. Anche se il personaggio nemico non è un mostro!

# RAKSHASA BAKASURA

## FERITO

[ELEMENTAL], [FIRE], [MOSTRO]

SIZE: 5

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
6	1	5	7	5	3	2	1	6

REGOLE SPECIALI: Flurry, Cleave 2, Terrifying, Bloodlust, Fire Lord, Mubarizun

### REGOLE SPECIALI UNICHE:

**FIRE LORD:** Ogni volta che questo [MOSTRO] uccide un Nemico, ottieni una Confluenza pari alla dimensione del Guerriero ucciso.

#### MUBARIZUN

ConfluenZe: 2

Type: Draw Event

Questo [MOSTRO] può eseguire immediatamente l'Abilità Comando Duello come se fosse un [PERSONAGGIO]. Anche se il personaggio nemico non è un mostro!





# RAKSHASA RAVANAR

[ELEMENTAL], [FIRE], [MOSTRO]

MOSTRO

260 Punti

SIZE: 5

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
7	1	4	6	6	3	3	2	6

REGOLE SPECIALI: Fiend Hunter, Cleave 4, Terrifying, Fire Lord, Ruination, Shaitan

*Sebbene la corruzione dei Domini Elementali sia stata infine compresa, l'esistenza degli Asura non è mai stata spiegata.*

*Violento, malizioso e potente, lo sforzo necessario per sconfiggere e legare una di queste mostruosità è superato solo dalla loro efficacia sul campo di battaglia.*

*I Re Stregoni hanno trovato più facile controllare queste bestie se i loro impulsi sanguinari vengono saziati sul campo di battaglia: i Ravanar cercano solo di distruggere mentre i Bakasura cercano nemici degni di essere braccati e consumati.*

*I loro raccoglitori percorrono in lungo e in largo i domini del Re Stregone per trovare nemici degni per queste divinità minori e, sebbene pochi siano degni, tutti servono a saziare la loro fame di dolore e spargimento di sangue.*

## REGOLE SPECIALI UNICHE:

**FIRE LORD:** Ogni volta che questo [MOSTRO] uccide un nemico, ottiene Confluenza pari alla dimensione del Guerriero ucciso.

**RUINATION:** I Guerrieri Nemici [BRUTE] e [MOSTRO] non possono eseguire l'azione di riposizionamento mentre sono ingaggiati con questo [MOSTRO].

**SHAITAN** Confluenza: 3

Tipo: Azione Unica da Mischia

Tutti i nemici nel Range di Ingaggio subiscono 2 colpi con la Regola Speciale Cleave 3.

# RAKSHASA RAVANAR

## FERITO

[ELEMENTAL], [FIRE], [MOSTRO]

SIZE: 5

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
6	1	4	5	5	3	2	1	6

REGOLE SPECIALI: Fiend Hunter, Cleave 3, Terrifying, Burnout  
Fire Lord, Ruination, Shaitan

### REGOLE SPECIALI UNICHE:

**FIRE LORD:** Ogni volta che questo [MOSTRO] uccide un nemico, ottiene Confluenza pari alla dimensione del Guerriero ucciso.

**RUINATION:** I Guerrieri Nemici [BRUTE] e [MOSTRO] non possono eseguire l'azione di riposizionamento mentre sono ingaggiati con questo [MOSTRO].

**SHAITAN**

Confluence: 3

Tipo: Azione Unica da Mischia

Tutti i nemici nel Range di Ingaggio subiscono 2 colpi con la Regola Speciale **Cleave 3**.





# TRINAVARTA CHANDAVAT

[AIR], [MOSTRO], [ELEMENTAL], [INCANTATORE]

MOSTRO

250 Punti

SIZE: 5

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
9	3	3	5	5	3	2	3	6

REGOLE SPECIALI: Dodge, Fly, Spellcaster 4, Terrifying, Eye of the Storm

## REGOLE SPECIALI UNICHE:

**EYE OF THE STORM:** Quando questo [INCANTATORE] Lancia per la Sintonizzazione, genera Confluenza invece di Essenza. Questo [INCANTATORE] spende Confluenza per lanciare Incantesimi invece di Essenza. Ogni Confluenza generata verrà aggiunta al Pool di Confluenza della tua Banda da Guerra.

*Se il Sabhagrib è la malizia ostinata di un'entità di vento da tempo frammentata, allora il Trinavarta Chandavat è un'eco della sua stessa essenza. Un uragano vivente di potenza magica e pari a tutti i Maharaja tranne i più potenti, non c'è da meravigliarsi che la credenza popolare affermi che i Trinavarta Chandavat siano incanalati, non comandati; un'offerta di Alessa non solo per assistere, ma per mettere alla prova il coraggio dei suoi stessi signori della guerra.*

## INCANTESIMI:

### VORTEX

Confluenze: 2

Tipo: Abilità Comando

I Guerrieri Amici all'interno del Range di Comando guadagnano +1 Marcia, i Nemici all'interno del Range di Comando soffrono -1 Marcia.

### BAVANDAR

Confluenze: 3

Tipo: Azione Unica di Raffica

Scegli un Guerriero Nemico all'interno del Range di Comando subisce 3 colpi con la Regola Speciale **Precise Shot**. Tutti gli altri Nemici entro 3" dal bersaglio subiscono 1 colpo con la Regola Speciale **Precise Shot**.

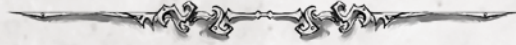
### SLICING WINDS

Confluenza: 1

Type: Incantesimo

Dopo che un nemico ha eseguito un'azione di Raffica o Mischia contro questo [MOSTRO], il nemico subisce immediatamente 1 colpo. I colpi di questo incantesimo possono essere bloccati solo dai tiri inferiori.

# TRINAVARTA CHANDAVAT

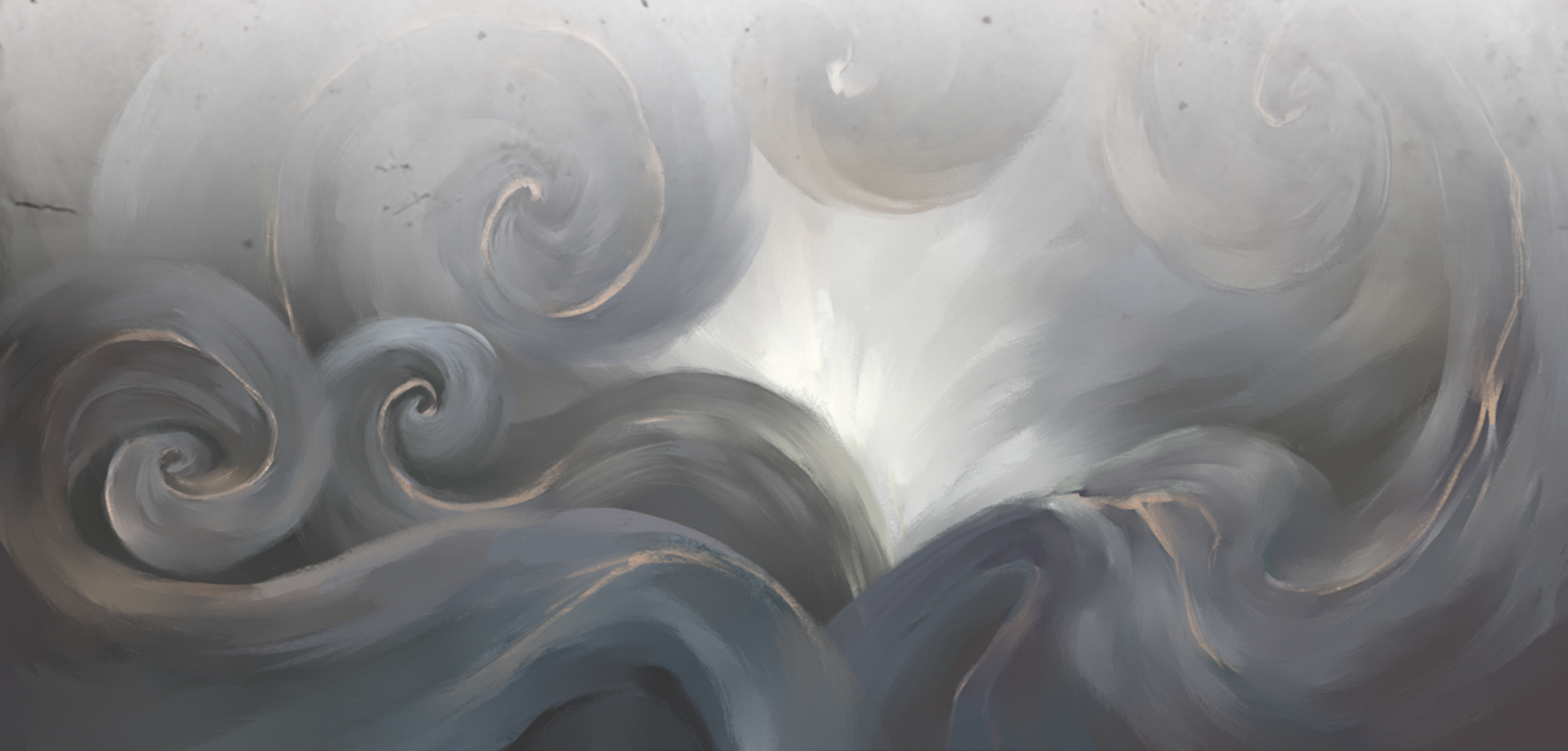


## FERITO

[AIR], [MOSTRO], [ELEMENTAL], [INCANTATORE] SIZE: 5

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
8	3	3	4	4	3	1	2	6

REGOLE SPECIALI: Dodge, Fly, Spellcaster 3, Elusive, Fearsome,  
Eye of the Storm





# TRINAVARTA SABHAGRIH

[ELEMENTAL], [AIR], [MOSTRO]

MOSTRO

265 Punti

SIZE: 5

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
9	1	4	7	5	3	2	3	6

REGOLE SPECIALI: Parry, Fly, Quicksilver Strikes, Flawless Strikes, Cleave 1, Terrifying, Pavana, Wind Lord, Khecaratva

*Se il Sabhagrih è la malizia ostinata di un'entità di vento da tempo frammentata, allora il Trinavarta Chandavat è un'eco della sua stessa essenza. Un uragano vivente di potenza magica e pari a tutti i Maharaja tranne i più potenti, non c'è da meravigliarsi che la credenza popolare affermi che i Trinavarta Chandavat siano incanalati, non comandati; un'offerta di Alessa non solo per assistere, ma per mettere alla prova il coraggio dei suoi stessi signori della guerra*

## REGOLE SPECIALI UNICHE:

**PAVANA:** I Guerrieri nel Range di Comando di questo [MOSTRO] potranno essere presi di mira dagli incantesimi del tuo Warlord indipendentemente dalla distanza.

**WIND LORD:** Ogni volta che un Nemico lancia un attacco pari a '6' contro questo [MOSTRO], ottieni 1 Confluenza.

**KHECARATVA** Confluence: 3

Tipo: Azione Fuori Combattimento

Posiziona questo [MOSTRO] ovunque sul Campo di Battaglia al di fuori dei Range dei Comando dei Nemici.

# TRINAVARTA SABHAGRIH



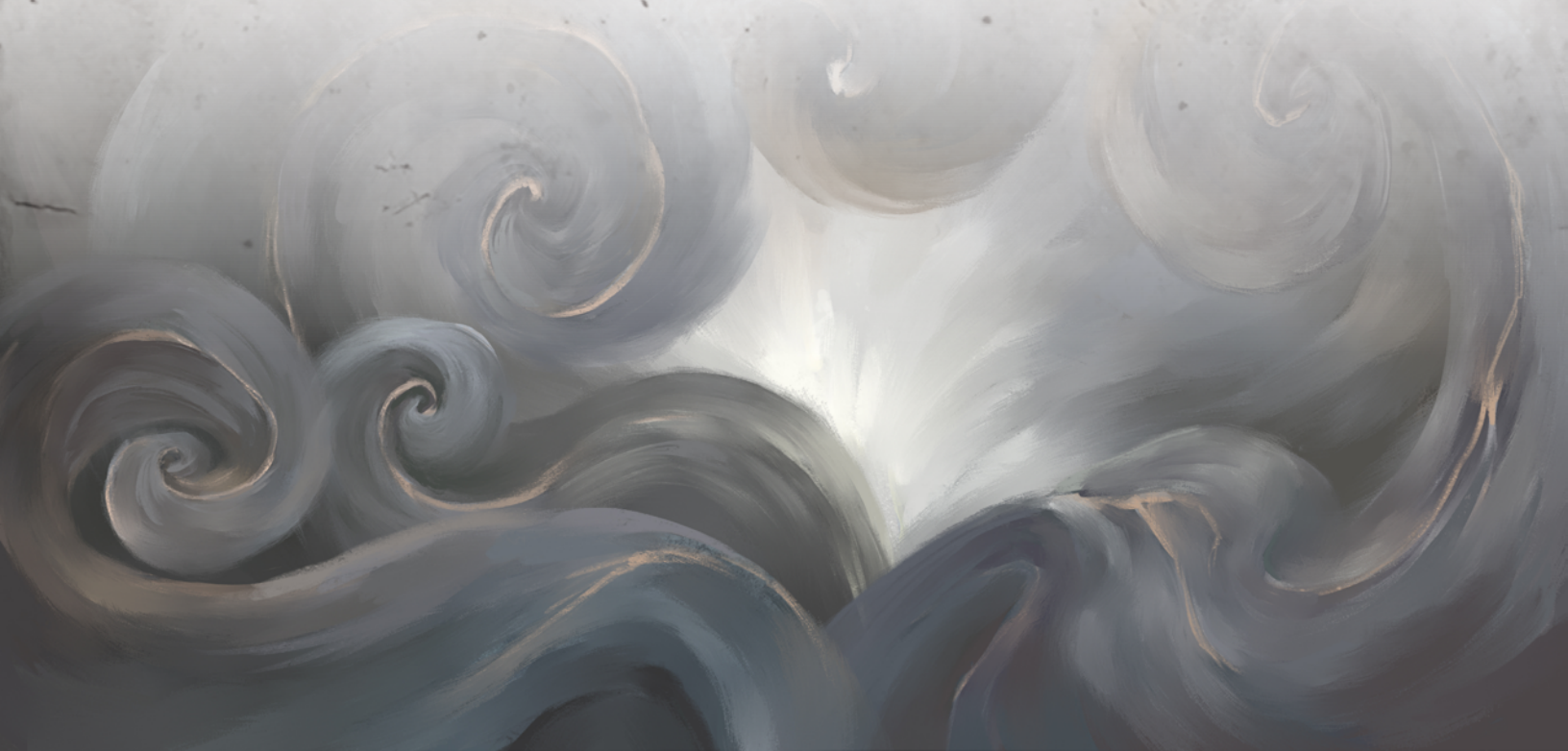
## FERITO

[ELEMENTAL], [AIR], [MOSTRO]

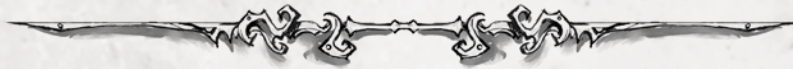
SIZE: 5

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
8	1	3	5	4	3	1	2	6

REGOLE SPECIALI: Parry, Fly, Quicksilver Strikes, Flawless Strikes, Fearsome, Pavana, Wind Lord, Khecaratva



# UPGRADES



## UPGRADES: ALL

Ogni [PERSONAGGIO] nella tua Banda da Guerra potrà prendere un singolo Upgrade dalla lista sottostante. Un [PERSONAGGIO] potrà prendere un Upgrade dalle liste in corrispondenza del suo Ruolo di Battaglia. Il Warlord potrà prendere 2 Upgrades. Un [MOSTRO PERSONAGGIO] non potrà prendere nessun Upgrade.

### **Bound to the Elements:** 30 punti

Solo [INCANTATORE FANTERIA]. Questo [PERSONAGGIO] prende +1 Ferita, +1 Evasione, +1 Attacco e prende la Regola Speciale **Dauntless**. Questo [PERSONAGGIO] cambia la sua Dimensione in '3' e modifica il suo Ruolo su Campo di Battaglia da [FANTERIA] a [**BRUTE**] e la sua basetta sarà da 50mm.

### **Dancing Scimitar:** 20 punti

Questo [PERSONAGGIO] prende le Regole Speciali **Swarm** e **Parry**.

### **Jadoo Kavach:** 20 punti

I Guerrieri Disingaggiati entro il Range di Comando prendono +1 Evasione.

### **Niyantran:** 10 punti

Solo Leader. Mentre si trovano nel Range di Comando, i Guerrieri di questo Reggimento possono ignorare le penalità dei Terreni Dangerous, Hindering, Water, e Broken.

### **Shu'laat:** 15 punti

Solo [INCANTATORI]. Quando tiri per Intonare, per ogni risultato pari a '1' ottieni 1 Confluenza.

### **Sigils of Binding:** 20 punti

I Guerrieri [**ELEMENTAL**] entro il Range di Comando prendono la Regola Speciale **Bodyguard**.

### **Primordial Pact:** 5 punti

Solo [INCANTATORE]. Questo [PERSONAGGIO] prende il seguente Draw Event:

**INVOKE:** (Draw Event) Scegli un Guerriero Amico [**ELEMENTAL**] subisce 1 ferita. Questo [INCANTATORE] ottiene 1 Essenza.

# UPGRADES



## UPGRADES: MAHABHARATI

### **Balance of Power:** 20 punti

Quando un Nemico [INCANTATORE] all'interno del Range di Comando lancia un Incantesimo, ottieni 1 Confluenza.

### **Elemental Emissary:** 10 punti

Questo [PERSONAGGIO] potrà sempre essere selezionato come bersaglio di un rituale, indipendentemente dalla Corte.



# UPGRADES



## UPGRADES: AIR

### **Urumi of Alessa:** 15 punti

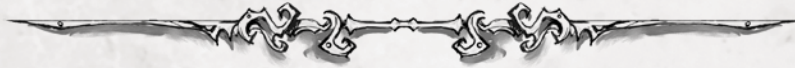
I nemici che terminano la loro Attivazione Ingaggiati con questo [PERSONAGGIO] subiscono 1 Colpo.

### **Akshay Tunir:** 10 punti

I Guerrieri Amici entro il Range di Comando prendono la Regola Speciale **Def.**



# UPGRADES



## UPGRADES: EARTH

### **Bhaibandh:** 20 punti

I Guerrieri Amici entro il Range di Comando prendono la Regola Speciale **Phalanx**.

### **Talisman of Hormus:** 15 punti

La prima volta che questo [PERSONAGGIO] viene Ucciso; invece di Testare la Risoluzione, sopravvivrà con 1 Ferita rimanente e verrà racchiuso nella pietra. Questo [PERSONAGGIO] on potrà essere preso di mira o attivato e conterà come un terreno Impassable della stessa dimensione fino alla fine del Round.



# UPGRADES



## UPGRADES: FIRE

### **Sultan of Cinders:** 20 punti

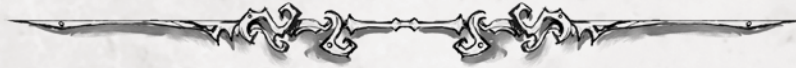
I Gholi nella tua Banda da Guerra prendono la Regola Speciale **Lethal Demise +1**.

### **Lamp of Dyelin:** 15 punti

I Guerrieri Amici [**FIRE ELEMENTAL**] entro il Range di Comando prendono la Regola Speciale **Aura of Death +1**.



# UPGRADES



## UPGRADES: WATER

### **Tears of Erme:** 15 punti

Quando un Guerriero Amico [ENCLAVE] o [MAHABHARATI] nel Range di Comando viene ucciso, ottieni 1 Confluenza.

### **Blessed Kalasha:** 25 punti

Una volta per Partita, questo [PERSONAGGIO] può effettuare il seguente Draw Event:

**REINCARNATE:** (Draw Event) Seleziona un Guerriero Amico all'interno del Range di Comando, potrai immediatamente Riportare un altro Guerriero di quel Reggimento interamente all'interno del Range di Comando di questo [PERSONAGGIO]. Il guerriero è cresciuto con una sola ferita residua. Il Guerriero riportato potrà essere Attivato normalmente in questo Round.



