

III CONQUEST FIRST BLOOD



CITY STATES



LISTA ARMATA

LE REGOLE CHE SEGUONO
TI MOSTRERANNO COME I
MODELLI E LE WARBANDS
INTERAGISCONO TRA LORO
E CON L'AMBIENTE. QUESTI
CAPITOLI TI INSEGNERANNO
COME ATTIVARE LE TUE
WARBANDS, COME SPOSTARLE
E COME COMBATTERE CON
LORO.



LISTA 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.

VALORI IN PUNTI

Ogni modello in Conquest First Blood, ha un Valore in Punti, rappresenta il suo valore e le sue abilità sul campo di battaglia. I modelli con valori di punti più alti sono generalmente combattenti migliori o più flessibili, mentre quelli con valori di punti più bassi sono meno efficaci o sono utili in un ristretto insieme di circostanze.

Il valore dei punti del tuo esercito è uguale al totale dei valori di punti di ogni modello nel tuo esercito, più quelli dei potenziamenti che hai acquistato per i tuoi modelli. Più alto è il valore dei punti, maggiore sarà il numero e la potenza dell'esercito che hai selezionato. Scegliendo eserciti dello stesso valore, tu e il tuo avversario vi assicurerete una battaglia ad armi pari.

DIMENSIONI DELLA BATTAGLIA

Come norma, vi raccomandiamo battaglie di circa 800 punti - questo in genere dà abbastanza massacro per una serata di gioco. Tuttavia, non c'è niente che ti impedisca di scegliere partite con più punti o meno, purché tu e il tuo avversario siate d'accordo. Infatti, partite più piccole di 300 o 400 punti sono un ottimo modo per imparare le regole.

CoSTRUIRE L'ARMATA

Un esercito è composto da tre tipi di entità: reggimenti di personaggio, ufficiali e regolari. Ciascuna di queste opzioni è scelta dalla lista dell'esercito di ogni fazione. Devi includere un Reggimento di Personaggio e qualsiasi numero di ufficiali o reggimenti regolari nel tuo esercito, soggetto alle seguenti regole:

REGGIMENTO DI PERSONAGGIO

Ogni Esercito deve includere un solo Reggimento di Personaggio composto da un Modello(i) di Personaggio come descritto nella sezione Personaggio della Lista Armata della tua Fazione.

La maggior parte dei reggimenti di fanteria possono acquistare ulteriori modelli di Scorta da aggiungere al Reggimento del personaggio. Questi modelli di Scorta aggiungono prodezza ad un Reggimento di Personaggio e conferiscono abilità uniche. Troverete maggiori informazioni sui modelli di Scorta nella sezione "Scorta" di ogni lista dell'esercito.

MODELLI UFFICIALI

Gli ufficiali sono potenziamenti ai reggimenti che conferiscono abilità uniche e aggiungono prodezza al combattimento di quel reggimento e degli altri reggimenti intorno a loro come descritto nella sezione "Ufficiali" della Lista dell'esercito della tua fazione. Inoltre, gli Ufficiali hanno il loro profilo di caratteristiche e possono usare le [Comand Abilite].

Un Modello Ufficiale può essere aggiunto a qualsiasi reggimento che ha la possibilità di inserirlo. Puoi vedere se un reggimento può prendere un ufficiale nei suoi ranghi e il rispettivo costo in punti. Ogni modello ufficiale può essere incluso fino a due volte



quando si crea un elenco dell'esercito.

Il Modello di Ufficiale si attiva insieme al suo Reggimento e non ha bisogno della sua Carta Comando per farlo. Per ulteriori informazioni sugli Ufficiali in Conquest First Blood, vedere il capitolo 7 "Personaggi e Ufficiali" (vedi pagina 53).

REGGIMENTI

Ogni reggimento è scelto dalla sezione Reggimento della Lista dell'Esercito della tua Fazione. Queste formazioni di truppe sono la spina dorsale di ogni Conquest: First Blood! Faranno la maggior parte dei combattimenti. Ogni reggimento può essere incluso fino a quattro volte quando si fa un elenco dell'esercito.

Ogni Reggimento ha un costo in punti associato a lui e specifica anche il numero di Modelli specificato sotto "Numeri di Modelli" nella sezione della tua Armata.

Lì potrete anche vedere se il reggimento ha un Leader o l'opzione di acquistarne uno, se non c'è questa opzione un modello del reggimento diventerà il Leader Sostituto secondo le regole "Il Leader e il Portatore di Stendardo" (vedi pagina 17 del Regolamento).

In aggiunta, un modello nel Reggimento può essere promosso Portatore di Stendardo gratuito una volta che il Reggimento ha raggiunto un certo numero di modelli come descritto nella lista dell'esercito, compresi gli ufficiali.

Infine, puoi acquistare ulteriori modelli per i tuoi reggimenti, se disponibile, come spiegato nella voce della lista dell'esercito dei reggimenti. Un reggimento di fanteria non può avere più di 13 modelli, inclusi gli ufficiali, mentre i reggimenti di cavalleria e di fanteria brutta non possono avere più di 4 modelli, inclusi gli ufficiali.

REGOLE DELL'ARMATA

Un'armata seguirà le seguenti regole di fazione:

PRIMA LINEA TATTICA

Gli Ufficiali e i Reggimenti dei Personaggi non risolvono i Comandi Abilità come le altre fazioni. In questo caso i Comandi Abilità vengono risolti come azioni aggiuntive gratuite ogni volta che un Reggimento con un Personaggio o un Reggimento con all'interno un Ufficiale verranno attivati.

I reggimenti con i Personaggio e i Reggimenti con gli Ufficiali seguiranno la seguenti azioni:

Abilità di comando (Azioni in Combattimento e Fuori Combattimento): quando il Reggimento del Personaggio o un Reggimento contenente un Ufficiale si attiva, può eseguire questa Azione per utilizzare un'abilità di Comando e influenzare il proprio Reggimento o un Reggimento Amico all'interno del Range di Comando come descritto in abilità di comando.

Inoltre, tutti i Leader del Reggimento e i Leader nei vari Reggimenti nell'Esercito sono considerati avere un Range di Comando di 7", salvo indicazione contraria.

MAZZO STRATEGICO

Gli eserciti delle City State sono in grado di eseguire incredibili atti di flessibilità tattica durante il corso di una battaglia, sia che si tratti di uno scontro di falangi potenti o piccole schermaglie tattiche. Questo è dimostrato dal loro accesso unico ad un Mazzo Strategico, che sarà messo accanto al vostro Mazzo Comando.

Una volta per turno, quando peschi la Carta Comando durante la fase "Pesca una Carta Comando", ma prima che tu lo riveli al tuo avversario, invece di Attivare la Carta di

Comando che hai pescato, puoi mettere quella Carta Comando nel tuo Mazzo Strategico. Per poter far questo, metti quella Carta Comando a faccia in giù accanto al tuo Mazzo Comando e passa il turno al tuo avversario.

Quando un Reggimento Alleato termina la sua Attivazione, dopo il passo "Disattiva Reggimento", mentre c'è una Carta Comando nella tua Pila Strategica, potrai scegliere di prendere una seconda Attivazione andando ad utilizzare il Reggimento la cui Carta Comando si trova nel Mazzo Strategico. Attiva immediatamente il Reggimento rappresentato dalla Carta Comando che si trova nel Mazzo Strategico e una volta che avrai completato l'attivazione di quel reggimento, il gioco passerà al tuo avversario.

Se non ci sono Carte Comando rimanenti nel tuo Mazzo Comando, e hai una Carta Comando nel tuo Mazzo Strategico, dovrai continuare a pescare le Carte Comando dal tuo Mazzo Strategico.





POLEMARCH

No Cost

Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	CR
Reggimento Personaggio Fanteria	Medio	5	1	3	5	5	4	3	0	7

REGOLE SPECIALI Cleave (1), Flurry, Shield

Press the Advantage!: Quando un Reggimento Alleato si Attiva pescandolo dal Mazzo Strategico, quel Reggimento guadagna la Regola Speciale Flurry fino alla fine del Round.

Tip of the Spear: I Modelli di Fanteria Nemica Ingaggiati con questo Modello di Personaggio non contano sugli Obiettivi.

Spring to Action!: I Modelli di Thorakites e Agema in quest'armata prendono la Regola Speciale Unstoppable e aggiungono +1 alla loro Caratteristica di Marcia. In aggiunta quando un Reggimento di Thorakites o Agema ha un Modello di Minotaur Thyrean entro il Range di Comando del suo Leader o del Leader Sostituto, i Modelli in questo Reggimento Ritirano i Test di Morale falliti di "6".

PERSONAGGIO

- Questo Reggimento di Personaggio è composto da 1 Modello.
- Può acquistare fino a una Reliquia al costo indicato.
- Questo Reggimento di Personaggio ha accesso alla seguente scorta:
Veteran Agema

ABILITÀ DI COMANDO

Ogni Round il Polemarch può usare un'Abilità di Comando:

- **Dori and Xyphos [Command]:** Questo modello di personaggio rimuove -1 dalla sua regola speciale-Cleave (X) e aumenta il suo range di ingaggio a 2,5". L'effetto rimane attivo fino a quando il Modello del Personaggio non utilizzerà di nuovo questo [Comando].
- **Lead from the Front [Command]:** Seleziona un obiettivo in range di questo Modello di Personaggio. I Reggimenti Amici che effettueranno una Carica contro un Reggimento Nemico all'interno del range di questo Obiettivo otterranno la Regola Speciale Unstoppable. Se il Reggimento Amico ha già la Regola Speciale Unstoppable, allora aggiungi 4" alla sua Distanza di Carica.



Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	CR
Reggimento Personaggio Fanteria	Medio	5	1	2	5	5	4	2	0	7

REGOLE SPECIALI Shield

"You Know the Drill!": Quando un Reggimento di Fanteria Amica viene attivato dal tuo Mazzo Strategico, ogni Modello di quel Reggimento conta come due ai fini della Conquista delle Zone Obiettivo fino alla fine del Round.

Riposte!: I Modelli di Hoplites e Phalangites in quest'armata prendono la Regola Speciale Counter Attack e aggiungono +1 alla loro Caratteristica di Marcia. In aggiunta, quando i Reggimenti di Hoplites o Phalangites hanno un Modello di Minotaur Haspist entro il Range di Comando del Leader o del Leader Sostituto, i Modelli in questo Reggimento Ritirano i Test di Morale falliti di "6".

PERSONAGGIO

- Questo Reggimento di Personaggio è composto da 1 Modello.
- Può acquistare fino a due Reliquie al costo indicato.
- Questo Reggimento di Personaggio ha accesso alla seguente scorta:
Veteran Agema

ABILITÀ DI COMANDO

Ogni Round Aristarch può usare un'Abilità di Comando:

- **Iron Resolve [Command]:** Scegli un Reggimento Amico e dagli la Regola Speciale Bravery fino alla fine del Round.
- **Tactical Retreat! [Command]:** Scegli un Reggimento Amico, quando questo effettuerà un'azione di Ritirata questo turno, non riceverà alcun Attacco di Opportunità e non prenderà lo Status di in Rotta.
- **Polearm Tactics [Command]:** Scegli un Reggimento Amico con la Regola Speciale Support, non subirà gli effetti negativi di quando hanno i Modelli nemici ingaggiati entro 1", fino alla fine della prossima Attivazione del Reggimento.

Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	CR
Reggimento Personaggio Fanteria	Medio	5	2	2	4	5	3	2	1	7

REGOLE SPECIALI Barrage 4 (12", Armor Piercing (1), Torrential Fire), Priest (5)

Carrier of the Godflesh: Quando questo Modello di personaggio si trova sul campo di battaglia, quando un Reggimento Amico viene attivato pescando la sua Carta Comando dal Mazzo Strategico, quel Reggimento prende la Regola Speciale Hardened (+1) e riduce la sua Caratteristica di Marcia di -1 fino alla fine del Round.

In aggiunta i Reggimenti di Clockwork Hoplite in questa armata, contano come sempre attivati dal Mazzo Strategico.

Flesh Meets Steel: Quando un Reggimento di non-Fanteria si trova nel Range di una zona Obiettivo, prendono la Regola Speciale Terrifying (+1).

PERSONAGGIO

- Questo Reggimento di Personaggio è composto da 1 Modello.
- Questo Reggimento di Personaggio ha accesso alla seguente scorta:
Veteran Agema
- Può acquistare fino a una Reliquia al costo indicato.
- Il Mechanist conosce tutti i seguenti Incantesimi senza nessun costo Addizionale in punti.
Shock and Steel
Synchronized Formation
Structural Rearrangement

ABILITÀ DI COMANDO

Ogni Round il Mechanist può usare un'Abilità di Comando:

- **Mobility [Command]:** Scegli un Reggimento Amico rimuovi -1 dalla sua Caratteristica di Difesa (fino a un minimo di 1), perdono la Regola Speciale Phalanx e Shield e aggiungono +3 alla loro Caratteristica di Marcia fino alla fine del Round.
- **Resist [Command]:** Scegli un Reggimento Amico e gli dai la Regola Speciale Tenacious fino alla fine del Round.
- **Liquid Fire [Command]:** Scegli un Reggimento Nemico Entro 10", subisce un -1 alla sua Caratteristica di Risoluzione e ritireranno tutti i tiri di successo sui Test di Morale fino alla fine del Round.



Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	CR
Reggimento Personaggio Bruto	Medio	7	1	3	5	8	3	3	2	7

REGOLE SPECIALI Flurry, Hardened (1), Impact (3)

Combat Directive: Al termine di ogni Fase di Supremazia, ma prima che il giocatore attivi il suo primo Reggimento, questo Personaggio sceglie la sua "Combat Directive" che gli rimarrà fino alla fine del Round. Lo Stand del Personaggio può scegliere una nuova "Combat Directive" al termine di ogni Fase di Supremazia.

- **Greetings to a Fellow General:** Questo Modello di Personaggio aggiunge +4 alla sua Caratteristica di Attacchi ma soffre un -1 alla sua Caratteristica di Mischia (C).
- **Secure the Breach:** Questo Modello di Personaggio prende la Regola Speciale Parry.
- **Precision Armament:** Questo Modello di Personaggio prende la Regola Speciale Cleave (+3).

Guardians of the Godflesh: I Reggimenti amici di Inquisitor in questa armata contano un modello addizionale per il conteggio dei modelli sugli obiettivi, fino a che si trova entro il Range di Comando di questo Reggimento di Comando.

PERSONAGGIO

- Questo Reggimento di Personaggio è composto da 1 Modello.
- Può acquistare fino a una Reliqua al costo indicato.

ABILITÀ DI COMANDO

Ogni Round l'Eidolon può usare un'Abilità di Comando:

- **Engagement Protocols [Command]:** Scegli un Reggimento Nemico, prenderà lo Status di "Marcato" fino alla fine del Round. I Reggimenti di Inquisitor amici che tenteranno una carica su un Reggimento Nemico "Marcato" avranno un +2 al loro movimento di Carica.
- **Annihilation Protocols [Command]:** Scegli un Reggimento Nemico, prenderà lo Status di "Marcato" fino alla fine del Round. I Reggimenti di Inquisitor amici prenderanno la Regola Speciale Cleave (+1) quando effettueranno un'azione di Mischia contro quel Reggimento fino alla fine del Round.

Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	CR
Reggimento Personaggio Cavalleria	Medio	7	1	3	6	7	3	3	1	7

REGOLE SPECIALI Cleave (1), Dread, Impact (4), Unstoppable

Cavalry Mounted Spear: I Modelli con questa Regola Speciale hanno un Range di Ingaggio di 2.5".

Mounted Mastery: I Reggimenti amici di Companion Cavalry e Chariot in questa armata, prendono la Regola Speciale Fluid Formation e possono effettuare un'azione gratuita di Ritirata alla fine della loro attivazione senza andare in Rotta e senza subire nessun attacco d'opportunità.

Hammer and Anvil: I Reggimenti amici di Companion Cavalry e Chariot in questa armata, aggiungono +1 alla loro Caratteristica di Attacco e prendono la Regola Speciale Unstoppable quando selezionano un Reggimento Nemico che si trova ingaggiato con un altro Reggimento amico di Hoplites o Phalangites fino alla fine del Round.

PERSONAGGIO

- Questo Reggimento di Personaggio è composto da 1 Modello.
- Può acquistare fino a una Reliquia al costo indicato.
- Questo Reggimento di Personaggio ha accesso alla seguente scorta:
Companion Cavalry

ABILITÀ DI COMANDO

Ogni Round Ipparchos può usare un'Abilità di Comando:

- **Desperate Pace [Command]:** Scegli un Reggimento amico di Cavalleria o Chariot aggiungi +3 alla Caratteristica di Marcia, ma non potranno Caricare fino alla fine del Round.
- **Now! [Command]:** Quando questo Reggimento di Personaggio termina la sua Attivazione con un'azione di Mischia o con una Carica, pesca la tua prossima Carta Comando, se la carta pescata è di un Reggimento Amico di Companion Cavalry entro il Raggio di Comando di questo Modello di Personaggio, Attiva Immediatamente il Reggimento appena pescato.



Promethean Oracle	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	CR
Reggimento Personaggio Mostro	Pesante	6	1	3	10	9	4	3	1	8
Profilo Wounded (Ferito)		5	1	3	5	9	5	2	1	7

REGOLE SPECIALI Tempered Aggression, Cleave (3), Hardened (1), Impact (5), Terrifying (2)

WOUNDED (FERITO) Tempered Aggression, Cleave (3), Flurry, Impact (5), Terrifying (2)

Tempered Aggression: Una volta per Partita, all'inizio della Fase di Supremazia puoi usare questa abilità. Invece di pescare dal tuo Mazzo Comando, puoi scegliere un Reggimento ed attivarlo senza pescare.

PERSONAGGIO

- Questo Reggimento di Personaggio è composto da 1 Modello.
- Puoi selezionare una singola Opzione d'arma senza alcun costo aggiuntivo.

Dori (Spear): Azione di Mischia di questo Reggimento ignorano le Regole Speciali Hardened e Shield. Inoltre, questo reggimento ha un range di ingaggio di 3".

Skorge (Axe): I Reggimenti Nemici contro i Colpi causati dal Modello con questa Regola Speciale durante un'azione di Mischia, conterranno la loro Caratteristica di Difesa pari a 0. Questa Regola Speciale ha effetto anche durante una "Sfida". Inoltre, i Reggimenti Nemici non possono ritirare i tiri Difesa e i Test di Morale. In aggiunta se hai scelto Skorge per questo reggimento, avrai accesso a questa azione:

Sunder (In-Combat-Action): Scegli un modello Nemico con 4 ferite o meno e che si trova nel range di ingaggio di questo modello. Se il Modello scelto, si trova in un Reggimento in Rotta, rimuovi il Modello come una Vittima.

ABILITÀ DI COMANDO

Ogni Round Promethean Oracle può usare un'Abilità di Comando:

- **Whirlwind Parry (Dori Only) [Command]:** Le Azioni di Raffica contro questo Reggimento contano come se fosse Oscurato. Questa abilità rimane fino alla fine del Round.
- **Inner Flame (Dori Only) [Command]:** Questo Reggimento prende la Regola Speciale Aura of Death (6) fino alla fine del Round.
- **Blinding Swing (Skorge Only) [Command]:** Alla fine di un'azione di Mischia per questo Reggimento, scegli un Reggimento Nemico ingaggiato con questo Reggimento, il reggimento nemico prenderà un -1 alla sua caratteristica di Mischia (C) fino alla fine del Round.
- **Beacon of Hope [Command]:** Tutti i Reggimenti amici entro 8" da questo Reggimento, prendono la Regola Speciale Tenacious fino alla fine del Round.

INCANTESIMI

HEPHAESTIAN

Nome	Range	Attunement	Effetto
Piercing Heat	6"	2	Infliggi due Colpi per ogni successo al Reggimento Nemico scelto. Questi colpi hanno la Regola Speciale Armor Piercing (1).
Smoldering in Ashes	Self	2	Questo Reggimento prende la Regola Speciale Aura of Death (8) fino alla fine del Round.

PROMETHEAN

Nome	Range	Attunement	Effetto
Damping Force	Self	3	Tutti i Reggimenti amici entro 8" da questo Reggimento possono Ritirare i tiri Difesa e i Test di Morale di "6" fino alla fine del Round.
Magnetic Balance	Self	3	Tutti i Reggimenti amici entro 10" da questo Reggimento possono Ritirare i tiri per Colpire di "6" e aggiungono +1 alla loro Caratteristica di Mischia (C) (fino a un massimo di 4) fino alla fine del Round.

MECHANIST

Nome	Range	Attunement	Effetto
Shock and Steel	8"	4	Scegli un Reggimento Amico non-Fanteria prendono la Regola Speciale Brutal Impact (2) fino alla fine del Round.
Synchronized Formation	8"	3	Scegli un Reggimento Amico conta la sua Distanza di Carica come il suo valore di Marcia +4" fino alla fine del Round.
Structural Rearrangement	8"	4	Scegli un Reggimento Amico ignora gli effetti dei Terreni Difficili fino alla fine del Round.

SACRED BAND

Nome	Range	Attunement	Effetto
Vigor	Self	3	Fino alla fine del Round, questo Reggimento può ritirare i tiri falliti dei Test di Morale di '6'.
Prostagma	Self	3	Questo Reggimento ripristina una singola Ferita e una Ferita aggiuntiva per ogni due successi.



UFFICIALI

I Profili mostrati qui di seguito, sono i Modelli di Ufficiali disponibili per questa Armata. Ogni Reggimento indicherà quale Ufficiale sarà disponibile da poter inserire e il costo in punti per poterlo aggiungere.

Un reggimento non può avere più di un Ufficiale, anche se sarà disponibile più di un Ufficiale elencato e nessun Ufficiale potrà essere selezionato più di due volte per Esercito.

LOCHAGOS

Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	CR
Ufficiale Fanteria	Medio	5	2	2	5	4	3	2	0	7

REGOLE SPECIALI: Shield

Carry Orders: Se un Reggimento di Personaggio di questo Esercito esegue un'Abilità di Comando in questo Round, questo Ufficiale potrà eseguire la stesso [Comando] come se fosse sua fino alla fine del Round.

DORILATES

Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	CR
Ufficiale Fanteria	Medio	5	1	2	4	4	3	2	0	7

REGOLE SPECIALI: Shield

Spear and Hoplon: I Modelli di Dorilates e Hoplite in questo Reggimento hanno un Range di Ingaggio di 2.5".

Ogni Round Dorilates può usare un'Abilità di Comando:

Doratismos! [Command]: Scegli un Reggimento amico di Hoplite o Phalangites prendono la Regola Speciale Flurry fino alla fine della loro prossima Attivazione.

SACRED BAND

Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	CR
Ufficiale Fanteria	Medio	5	1	3	3	4	4	3	0	6

REGOLE SPECIALI: Cleave (2), Hardened (1), Fearless

Veteran Officer: La Carta Comando del Reggimento di questo Ufficiale, conta come essere pescata dal Mazzo Strategico.

ANDROMACHOS

Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	CR
Ufficiale Fanteria	Medio	6	2	3	5	4	3	2	1	6

REGOLE SPECIALI: Cleave (1)

Flesh and Machine: I Modelli di Fanteria Nemici entro il Range di Ingaggio di questo Ufficiale non contano sugli Obiettivi. In aggiunta, il Modello di questo Ufficiale prende la Regola Speciale Flurry quando effettua attacchi contro Modelli di Fanteria Nemica.

RELIQUIE

BANNERS

Affinché un Reggimento di Personaggio possa prendere un Banners, deve avere almeno un Modello Scorta. Solo un Modello di Scorta può prendere uno Stendardo e ci può essere solo uno Stendardo in un Reggimento di Personaggio.

Anche se è un Modello di Scorta che lo porta, un Banner conta ancora per il numero di Reliquie che un Modello di Personaggio può prendere.

Icon of the Messenger 25 punti

Una volta per Round, durante la Fase Azione ma prima di pescare la Carta Comando, puoi decidere di Attivare un Reggimento dal tuo Mazzo Strategico invece di pescarlo dal tuo Mazzo Comando. Una volta che il Reggimento ha terminato la sua attivazione, il gioco passa al tuo avversario.

Labaron of the Ancestors 25 punti

Il Reggimento di Personaggio prende la seguente abilità di comando

Reclaim [Command]: Questa abilità può essere usata all'inizio della fase di Attivazione del Reggimento di Personaggio. Effettuare questo comando ti costerà un'azione. Scegli un Obiettivo non controllato entro il range di ingaggio del Modello del Personaggio, quel obiettivo viene immediatamente distrutto. Il Modello del Personaggio perde immediatamente questa abilità per il resto della Battaglia.

ARMATURA

Front Line Armor Grafts 45 punti

Tutti i Modelli nel Reggimento del Personaggio prendono la Regola Speciale Linebreaker.

Rapid Assault Modifications 35 punti

Tutti i Modelli nel Reggimento di Personaggio prendono le Regole Speciali Fluid Formation e Impact (1).

ARMI

Balanced Blades 30 punti

Tutti i Modelli nel Reggimento di Personaggio prendono la Regola Speciale Parry.

Inscription of the Blacksmith 20 punti

Il Modello del Personaggio prende le Regole Speciali Cleave (+1) e Flurry.

Serrated Blades 20 punti

Tutti i Modelli nel Reggimento di Personaggio prendono la Regola Speciale Deadly Blades.



SCORTE

Queste opzioni possono essere prese da qualsiasi Reggimento di Personaggio di Fanteria, se non diversamente indicato dalle regole della Scorta (vedi Regolamento di Conquest First Blood v2.0 a pagina 52).

Non tutti i Reggimenti di Personaggio hanno accesso a tutte le Scorte. Quelle accesibili saranno chiaramente indicate nella voce pertinente dell'Elenco della tua Armata. La caratteristica di Marcia e la classe dei modelli di scorta sono le stesse del Modello di Personaggio di cui ne fanno la scorta.

VETERAN AGEMA

45 PUNTI PER MODELLO

Tipo	M	V	C	A	W	R	D	E	Regole Speciali
Fanteria	*	1	3	2	2	3	2	1	Cleave (1), Shield, Fluid Formation

COMPANION CAVALRY

55 PUNTI PER MODELLO

Tipo	M	V	C	A	W	R	D	E	Regole Speciali
Cavalleria	*	1	2	5	4	3	2	1	Dread, Unstoppable, Impact (3)

REGGIMENTI

THORAKITES

100 PUNTI / +20 PER MODELLO

Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Modello di Comando
Fanteria	Medio	5	1	2	1	2	2	2	0	Leader

REGOLE SPECIALI: Shield, Fluid Formation

Vanguard: Durante il primo Round di Battaglia, questo Reggimento può performare un'azione di marcia fuori sequenza fino a 5" durante la sua attivazione. Con questa Regola Speciale, non si potrà entrare nel Range di Ingaggio di un Modello Nemico.

REGGIMENTO

- Questo Reggimento è composto da 4 Modelli incluso il Leader.
- Potrai aggiungere Modelli addizionali per il costo di +20 punti per Modello per un massimo di 12.

Qualsiasi Reggimento di Thorakites può includere UN Ufficiale presente nella lista seguente:

Andromachos	50 punti
Sacred Band	30 punti
Lochagos	30 punti

HOPLITES

110 PUNTI / +25 PER MODELLO

Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Modello di Comando
Fanteria	Medio	5	1	2	1	2	2	2	0	Leader

REGOLE SPECIALI: Shield,

Spear and Hoplon: I Modelli di Dorilates e Hoplite in questo Reggimento hanno Range di Ingaggio di 2.5".

REGGIMENTO

- Questo Reggimento è composto da 4 Modelli incluso il Leader.
- Potrai aggiungere Modelli addizionali per il costo di +25 punti per Modello per un massimo di 12.

Qualsiasi Reggimento di Hoplites può includere UN Ufficiale presente nella lista seguente:

Andromachos	50 punti
Sacred Band	30 punti
Lochagos	30 punti



PHALANGITES

120 PUNTI / +30 PER MODELLO

Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Modello di Comando
Fanteria	Medio	5	1	2	1	2	2	2	0	Leader

REGOLE SPECIALI: Support

Phalanx Tactics: Quando i Modelli di questo Reggimento effettuano attacchi, da un'azione di Mischia contro un Reggimento Nemico ingaggiato da un altro Reggimento Amico con questa Regola Speciale, i Modelli in questo Reggimento Ritirano i tiri per Colpire Falliti.

In aggiunti, i Modelli Nemici che caricano questo Reggimento non beneficiano della Regola Speciale Ispirazione.

REGGIMENTO

- Questo Reggimento è composto da 4 Modelli incluso il Leader.
- Potrai aggiungere Modelli addizionali per il costo di +30 punti per Modello per un massimo di 12.

Qualsiasi Reggimento di Phalangites può includere UN Ufficiale presente nella lista seguente:

Andromachos 50 punti

Dorilates 30 punti

AGEMA

150 PUNTI / +35 PER MODELLO

Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Modello di Comando
Fanteria	Medio	5	1	3	2	2	3	2	0	Leader

REGOLE SPECIALI: Cleave (1), Shield, Fluid Formation

Phalanx Tactics: Quando i Modelli di questo Reggimento effettuano attacchi, da un'azione di Mischia contro un Reggimento Nemico ingaggiato da un altro Reggimento Amico con questa Regola Speciale, i Modelli in questo Reggimento Ritirano i tiri per Colpire Falliti.

In aggiunti, i Modelli Nemici che caricano questo Reggimento non beneficiano della Regola Speciale Ispirazione.

REGGIMENTO

- Questo Reggimento è composto da 4 Modelli incluso il Leader.
- Potrai aggiungere Modelli addizionali per il costo di +35 punti per Modello per un massimo di 12.

Qualsiasi Reggimento di Agema può includere UN Ufficiale presente nella lista seguente:

Andromachos 50 punti

Sacred Band 30 punti

SATYROI

150 PUNTI / +35 PER MODELLO

Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Modello di Comando
Fanteria	Medio	6	1	2	2	2	3	1	2	Leader

REGOLE SPECIALI: Cleave (1), Fluid Formation, Opportunists, Shield, **Flank**

REGGIMENTO

- Questo Reggimento è composto da 4 Modelli incluso il Leader.
- Potrai aggiungere Modelli addizionali per il costo di +35 punti per Modello per un massimo di 12.

SELINOI

130 PUNTI / +30 PER MODELLO

Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Command Models
Fanteria	Leggera	5	2	2	2	2	3	2	1	Leader

REGOLE SPECIALI: Barrage (2) (12")

Supporting Fire: I Modelli con questa Regola Speciale possono tracciare la loro Linea di Vista attraverso i Modelli di Fanteria Amici senza subire penalità.

REGGIMENTO

- Questo Reggimento è composto da 4 Modelli incluso il Leader.
- Potrai aggiungere Modelli addizionali per il costo di +30 punti per Modello per un massimo di 12.



COMPANION CAVALRY

110 PUNTI / +65 PER MODELLO

Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Modello di Comando
Cavalleria	Medio	8	1	2	5	4	3	2	1	-

REGOLE SPECIALI: Dread, Unstoppable, Impact (3)

REGGIMENTO

- Questo Reggimento è composto da 1 Modello.
- Potrai aggiungere Modelli addizionali per il costo di +65 punti per Modello per un massimo di 3.
- Se il Reggimento ha 2 o più Modelli, uno di questi Modelli è promosso a Leader gratis.

SKORPIOS

180 PUNTI

Type	Class	M	V	C	A	W	R	D	E	Command Models
Cavalleria	Medio	8	2	2	6	10	3	3	0	-

REGOLE SPECIALI: Barrage (8) (16", Armor Piercing (1), Rapid Volley), Chariot, Fiend Hunter, Hardened (1), Impact (3)

Chariot (Special Rule): I modelli Chariot sono facilmente identificabili per la loro lunga base rettangolare, composta da due basi quadrate poste lateralmente. Questo reggimento conta come un unico modello di cavalleria media per tutti gli scopi del gioco.

REGGIMENTO

- Questo Reggimento è composto da 1 Modello.

FLOGOBOLON

180 PUNTI

Type	Class	M	V	C	A	W	R	D	E	Command Models
Cavalleria	Medio	8	2	2	6	10	3	3	0	-

REGOLE SPECIALI: Barrage (7) (10", Armor Piercing (1), Torrential Fire), Chariot, Hardened (1), Impact (3)

Chariot (Special Rule): I modelli Chariot sono facilmente identificabili per la loro lunga base rettangolare, composta da due basi quadrate poste lateralmente. Questo reggimento conta come un unico modello di cavalleria media per tutti gli scopi del gioco.

REGGIMENTO

- Questo Reggimento è composto da 1 Modello.

MINOTAUR HASPISTS

110 PUNTI / +100 PER MODELLO

Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Modello di Comando
Bruti	Medio	6	1	3	4	5	3	2	1	-

REGOLE SPECIALI: Cleave (1), Fearsome, Shield, Impact (2)

REGGIMENTO

- Questo Reggimento è composto da 1 Modello.
- Potrai aggiungere Modelli addizionali per il costo di +100 punti per Modello per un massimo di 3.
- Se il Reggimento ha 2 o più Modelli, uno di questi Modelli è promosso a Leader gratis.

MINOTAUR THYREAN

130 PUNTI / +100 PER MODELLO

Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Modello di Comando
Bruti	Medio	6	1	2	5	5	3	2	1	-

REGOLE SPECIALI: Brutal Impact (1), Cleave (3), Linebreaker, Terrifying (1), Impact (3)

REGGIMENTO

- Questo Reggimento è composto da 1 Modello.
- Potrai aggiungere Modelli addizionali per il costo di +100 punti per Modello per un massimo di 3.
- Se il Reggimento ha 2 o più Modelli, uno di questi Modelli è promosso a Leader gratis.

INQUISITORS

140 PUNTI / +120 PER MODELLO

Type	Class	M	V	C	A	W	R	D	E	Modello di Comando
Bruti	Medio	7	1	2	6	6	5	2	2	-

REGOLE SPECIALI: Cleave (1), Flurry, Unstoppable, Impact (3)

REGGIMENTO

- Questo Reggimento è composto da 1 Modello.
- Potrai aggiungere Modelli addizionali per il costo di +100 punti per Modello per un massimo di 3.



SACRED BAND

170 PUNTI / +40 PER MODELLO

Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Modello di Comando
Fanteria	Pesante	5	1	3	1	2	4	3	0	Leader

REGOLE SPECIALI: Cleave (2), Hardened 1, Priest (5), Fearless

Divine Champions: Quando la Carta Comando di questo Reggimento viene pescata dal Mazzo Strategico, questo Reggimento può effettuare un'azione gratuita di Lanciare un Incantesimo (Spellcasting).

Questo Reggimento può effettuare l'azione di Lanciare un Incantesimo (Spellcasting) durante la sua attivazione. Il Leader dell'unità sarà considerato il lanciatore dell'incantesimo.

REGGIMENTO

- Questo Reggimento è composto da 4 Modelli incluso il Leader.
- Potrai aggiungere Modelli addizionali per il costo di +40 punti per Modello per un massimo di 12.

Incantations: Il Reggimento Sacred Band ha accesso al seguente Incantesimo. Il Leader dell'unità sarà considerato il lanciatore dell'incantesimo.

Vigor

CLOCKWORK HOPLITES

150 PUNTI / +35 PER MODELLO

Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Modello di Comando
Fanteria	Pesante	6	1	3	1	2	-	3	0	Leader

REGOLE SPECIALI: Cleave (1), Support, Automaton, Shield

Automaton: I Modelli con questa Regola Speciale non possono effettuare l'azione di Ispirazione e non beneficiano dell'Ispirazione nemmeno dopo aver terminato una carica con successo. I Modelli con questa Regola Speciale non hanno una Caratteristica di Risoluzione e contano come passare automaticamente i Test di Morale. Tuttavia, i reggimenti con questa regola speciale possono ancora andare in Rotta a causa di perditte.

Children of the Forge: Quando il Personaggio Amico Mechanist sceglie questo Reggimento con un'abilità di Comando o con un Incantesimo, questo Reggimento prende la Regola Speciale Ispirazione fino alla fine del Round.

REGGIMENTO

- Questo Reggimento è composto da 4 Modelli incluso il Leader.
- Potrai aggiungere Modelli addizionali per il costo di +35 punti per Modello per un massimo di 12.

HEPHAESTIAN GIANT

420 PUNTI

Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Modello di Comando
Mostro	Pesante	7	1	3	10	9	4	3	1	-
Profilo Wounded		5	1	3	6	8	4	3	1	-

REGOLE SPECIALI: Cleave (3), Hardened (1), Priest (2), Terrifying, Impact (5), Herald of the Forge God

WOUNDED (FERITO) Cleave (3), Hardened (1), Priest (2), Fearless, Terrifying (2), Impact (3), Herald of the Forge God

Herald of the Forge God: Alla fine dell'Attivazione di questo Reggimento, ma prima di passare il turno all'avversario, questo Reggimento può performare un'azione di Lanciare un Incantesimo (Spellcasting) aggiuntiva gratuita. Inoltre, gli Incantesimi lanciati da questo Reggimento richiedono un minimo di 3 successi invece dei soliti 2.

Questo Reggimento non può tentare di lanciare lo stesso Incantesimo più di una volta durante la sua Attivazione. Infine, questo Reggimento aggiunge +X dadi a qualsiasi Azione di Spellcasting che esegue durante la sua attivazione, dove X è il numero di Colpi riusciti causati a un Reggimento nemico durante la sua attivazione.

REGGIMENTO

- Questo Reggimento è composto da 1 Modello.

Il Hephastian conosce i seguenti Incantesimi senza costo aggiuntivo:

Piercing Heat
Smoldering in Ashes

PROMETHEAN GIANT

420 POINTS

Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Modello di Comando
Mostro	Pesante	7	1	2	10	9	4	3	1	-
Profilo Wounded		5	1	2	6	9	4	2	1	-

REGOLE SPECIALI: Cleave (2), Hardened (1), Priest (2), Terrifying (1), Impact (5), Herald of the Forge God

WOUNDED (FERITO) Cleave (2), Priest (2), Fearless, Terrifying (1), Impact (3), Aura of Death (6), Herald of the Forge God

Herald of the Forge God: Alla fine dell'Attivazione di questo Reggimento, ma prima di passare il turno all'avversario, questo Reggimento può performare un'azione di Lanciare un Incantesimo (Spellcasting) aggiuntiva gratuita. Inoltre, gli Incantesimi lanciati da questo Reggimento richiedono un minimo di 3 successi invece dei soliti 2.

Questo Reggimento non può tentare di lanciare lo stesso Incantesimo più di una volta durante la sua Attivazione. Infine, questo Reggimento aggiunge +X dadi a qualsiasi Azione di Spellcasting che esegue durante la sua attivazione, dove X è il numero di Colpi riusciti causati a un Reggimento nemico durante la sua attivazione.

REGGIMENTO

- Questo Reggimento è composto da 1 Modello.

Il Promethean conosce i seguenti Incantesimi senza costo aggiuntivo:

Damping Force
Magnetic Balance

TALOS

440 PUNTI

Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	CR	Modello di Comando
Mostro	Pesante	7	1	3	10	8	4	3	1	7	-
Profilo Wounded		5	1	3	6	8	5	2	1	7	-

REGOLE SPECIALI:

Brutal Impact (1), Cleave (2), Flank, Hardened (2), Impact (5), Shield, Terrifying (1), Resonance Amplifier, With me!

WOUNDED (FERITO)

Brutal Impact (1), Cleave (2), Flank, Hardened (2), Impact (3), Shield, Terrifying (1), Resonance Amplifier, With me!

Resonance Amplifier: All'inizio della sua Attivazione, prima di compiere la sua prima Azione, questo Modello può immediatamente lanciare un Incantesimo che è stato lanciato con successo da un Modello Amico in precedenza in questo Round. L'Incantesimo viene lanciato automaticamente con il numero minimo di successi richiesti. Linea di vista e il Range dell'incantesimo sarà misurato da questo modello.

With Me! Se questo Reggimento si trova interamente entro un Obiettivo, gli altri Reggimenti Amici entro lo stesso Obiettivo possono usare la Caratteristica di Risoluzione di questo Reggimento quando effettuano Test di Morale.

REGGIMENTO

- Questo Reggimento è composto da 1 Modello.

Ogni Round Talos può usare un'Abilità di Comando:

Follow [Command]: Scegli un Reggimento Amico aggiungi +1 alla Caratteristica di Marcia fino alla fine del Round.

Hold your Ground! [Command]: Ogni Modello del Reggimento Amico scelto, conta 2 per il controllo degli Obiettivi.

Second Wind [Command]: Questo Reggimento si Cura immediatamente di 3 Ferite.