

II CONQUEST FIRST BLOOD II



SPIRES



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.

DIMENSIONE 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

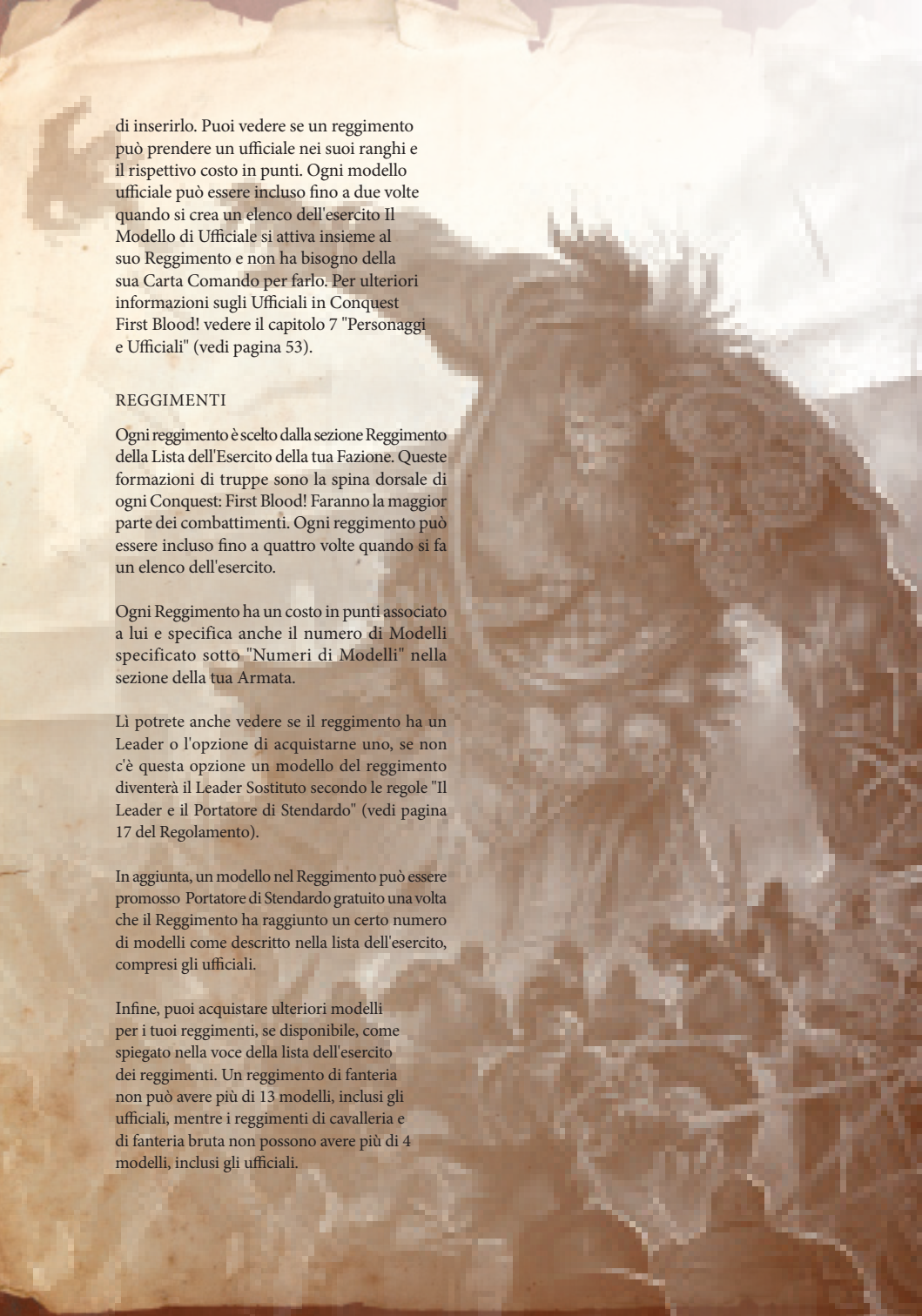
Ogni Esercito deve includere un solo Reggimento di Personaggio composto da un Modello di Personaggio come descritto nella sezione Personaggio della Lista Armata della tua Fazione.

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 DI 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:

PURITY OF PURPOSE

I Modelli in questo Esercito possono avere queste Regole Speciali Dronekind, Clonekind o Superior Creation.

Dronekind: I Modelli con questa Regola Speciale sono affetti da regole e abilità che hanno effetto sui Modelli con la Regola Speciale Dronekind.

Clonekind: I Modelli con questa Regola Speciale sono affetti da regole e abilità che hanno effetto sui Modelli con la Regola Speciale Clonekind.

Superior Creation: I Modelli con questa Regola Speciale sono affetti da regole e abilità che hanno effetto sui Modelli con la Regola Speciale Superior Creation.

Quando un Reggimento di Personaggio in questo Esercito termina la sua Attivazione, un Reggimento Amico con le Regole Speciali Dronekind, Clonekind o Superior Creation che era il bersaglio di un'Azione da parte di questo Reggimento di Personaggio ed è all'interno del Range di Comando di questo Modello di Personaggio, può essere attivato immediatamente. Durante il passaggio Pesca una Carta Comando, se la Carta Comando disegnata rappresenta un Reggimento Attivato usando questa Regola Speciale, allora scartatela immediatamente e pesca la prossima Carta Comando.

MASTERS OF BEHAVIOUR ET FORM

I Reggimenti di Personaggio dei Biomancer e Pheromancer in questo esercito hanno accesso ad Azioni Specifiche di Fazione chiamate "Biomancy" e "Pheromancy". L'azione "Biomancy" può essere effettuata solo da un Reggimento di Personaggio Biomance mentre un'azione "Pheromancy" può essere effettuata solo da un Reggimento di Personaggio Pheromance. Le azioni "Biomancy" e "Pheromancy" possono essere usate più di una volta per Attivazione. Ogni Reggimento Amico può essere selezionato dallo stesso Biomancy o Pheromancy una volta per Round.

Biomancy (Azione In-Combattimento e Fuori-Combattimento) Quando un Reggimento effettua un'azione "Biomancy", quel Reggimento sceglie una Abilità Biomancy disponibile nella sua voce della Lista dell'Esercito e risolve il suo effetto.

Pheromancy (Azione In-Combattimento e Fuori-Combattimento) Quando un Reggimento effettua un'azione "Pheromancy", quel Reggimento sceglie una Abilità Pheromancy disponibile nella sua voce della Lista dell'Esercito e risolve il suo effetto.

THE PERFECT TOOL

Questo esercito può includere un Mimetic Assassin come un Reggimento di Personaggi aggiuntivo al costo indicato per i punti. Il Mimetic Assassin non può essere l'unico Reggimento di Personaggio in un Esercito e i Reggimenti amici non possono usare la sua Caratteristica di Risoluzione per testare il Morale. Inoltre il Mimetic Assassin non può essere preso di mira dalle abilità [Comando] degli altri personaggi e non ha accesso a una Scorta.



BIOMANCER

No Cost

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

REGOLE SPECIALI

Twisted Genius: Questo Reggimento di Personaggio può effettuare **tre** Azioni ogni Round invece delle solite due.

Sensory Receptors: I Reggimenti con i Modelli Portatori di Stendardo conteranno sempre come nel Range di Comando di questo Reggimento di Personaggio.

Synaptic Communications: I Reggimenti di Fanteria con la Regola Speciale Clonekind possono promuovere un portatore di Stendardo con 6 Modelli.

Ulterior Motives: Questo Modello di Personaggio non prenderà lo Status di "Provocato" a seguito di un azione di Sfida! Non subirà quindi nessun effetto negativo.

PERSONAGGIO

- Questo Reggimento di Personaggio è composto da 1 Modello.
- Questo Reggimento di Personaggio ha accesso alla seguente scorta:
Protector Force Grown Drones
- Questo Reggimento di Personaggio ha accesso alle seguenti Biomancies:
Virulence
Entropic Transfer

Establish Perimeter
Amplified Biogenics



ABILITÀ DI COMANDO

Ogni Round il Biomancer può usare un'Abilità Comando:

- **Mend Flesh [Command]:** Scegli un Reggimento Amico Clonekind Guarisci 4 Ferite.
- **Rapid Revitalization [Command]:** Scegli un Reggimento di Fanteria Amico Dronekind Guarisci 6 Ferite.
- **Heightened Senses [Command]:** Scegli un Reggimento Amico di Dronekind o Clonekind. Quando è il momento di attivare il Reggimento scelto da questa abilità, puoi scegliere di non farlo e mettere la sua Carta Comando in fondo al tuo Mazzo Comando e passare il turno al tuo avversario. Il Reggimento Amico scelto potrà attivarsi dopo nel Round normalmente, come se nulla fosse.

PERSONAGGIO UPGRADES

Mutations: Può acquistare una singola Mutation al costo dei punti indicato.

PHEROMANCER

No Cost

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

REGOLE SPECIALI

Twisted Genius: Questo Reggimento di Personaggio può effettuare **tre** Azioni ogni Round invece delle solite due.

Still Enough There: I Reggimenti con la Regola Speciale Dronekind, produrrà sempre Tokens Vittima indipendentemente dalle regole che normalmente gli proibirebbero di farlo.

Pheromantic Communications: I Reggimenti di Fanteria con la Regola Speciale Dronekind possono promuovere un portatore di Standardo con 6 Modelli.

Ulterior Motives: Questo Modello di Personaggio non prenderà lo Status di "Provocato" a seguito di un'azione di Sfida! Non subirà quindi nessun effetto negativo.

Expendable Distractions: Questo Personaggio può prendere come scorta i Force Grown Dron. I Modelli che faranno da scorta in questo Reggimento di Personaggio possono utilizzare la Caratteristica di Risoluzione del Personaggio Pheromancer quando effettuano i Test di Morale.

PERSONAGGIO

- Questo Reggimento di Personaggio è composto da 1 Modello.
- Questo Reggimento di Personaggio ha accesso alla seguente scorta:
Protector Force Grown Drones
- Questo Reggimento di Personaggio ha accesso alle seguenti Pheromancies:
Pack Instincts Recuperate
Aggressive Compulsion Territorial Instincts



ABILITÀ DI COMANDO

Ogni Round il Pheromancer può usare un'Abilità Comando:

- **Pheromone Burst [Command]:** Scegli un Reggimento di Fanteria Amica e prenderà +2 alla sua Caratteristica di Marcia e la Regola Speciale Decay (3) fino alla fine della tua prossima Attivazione e possono effettuare immediatamente un'Azione di Marcia. Questo Reggimento non risulterà essere stato attivato dopo questa Azione di Marcia fuori sequenza.
- **Catalytic Strength [Command]:** Scegli un Reggimento Amico di Dronekin. Tutti i Modelli nel Reggimento scelto aggiungono +1 alla loro Caratteristica Attachi e il Reggimento soffrirà la Regola Speciale Decay (6) fino alla fine delle loro prossima Attivazione.

PERSONAGGIO UPGRADES

Mutations: Può acquistare una singola Mutation al costo dei punti indicato.

HIGH CLONE EXECUTOR

No Cost

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

REGOLE SPECIALI Cleave (1), Parry, CounterAttack, Clonekind

Flawless Form: Questo Modello di Personaggio ha un Range di Ingaggio di 2.5". In aggiunta, i Modelli Nemici che Attaccano questo Modello di Personaggio non possono Ritirare i tiri per Colpire.

Coordinated Assault: Prima che la partita inizia scegli fino a 2 Reggimenti con la Regola Speciale Clonekind nel tuo Esercito, prenderanno la Regola Speciale Flank per il resto della partita.

Attracting Pheromones (Combat or Out-of-Combat Action): Quando questo Reggimento di Personaggio si trova Interamente Entro il range di un Obiettivo, può utilizzare un'azione per "Marcare" l'Obiettivo. I Reggimenti di Fanteria Amici con la Regola Speciale Clonekind coneranno due Modelli per il conteggio di Modelli che stano conquistando l'Obiettivo "Marcato". Se il Modello del Personaggio dovesse essere rimosso come Vittima, l'Obiettivo rimarrà comunque "Marcato".

One Mind: I Modello di Vanguard Clone in questo Reggimento di Personaggio possono usare le Caratteristiche del High Clone Executor quando effettuano un'azione di Mischia o quando devono tirare dei dadi Difesa.

PERSONAGGIO

- Questo Reggimento di Personaggio è composto da 1 Modello.
- Questo Reggimento di Personaggio ha accesso alla seguente scorta:
Vanguard Clone
Protector Bound Clone

**ABILITÀ DI COMANDO**

Ogni Round il High Clone Executor può usare due diverse Abilità di Comando:

- **On my Orders [Command]:** Scegli un Reggimento di Fanteria Amico, può immediatamente effettuare un'Azione di Marcia fuori sequenza. Questo Reggimento non conta come attivato dall'azione di Marcia fuori sequenza.
- **Suppress [Command]:** Scegli un Reggimento Amico con la Regola Speciale Clonekind, tutti i Modelli in questo Reggimento prendono la Regola Speciale Flurry fino alla fine delle loro prossima Attivazione.
- **Advanced Combat Tactics [Command]:** Scegli un Reggimento Amico con la Regola Speciale Clonekind, puoi immediatamente effettuare una Chiamata a Raccolta in Combattimento fuori sequenza. Questo Reggimento non conta come attivato dall'azione di Chiamata a Raccolta fuori sequenza.
- **Reclamation Directive [Command]:** Scegli un Reggimento Amico con la Regola Speciale Clonekind, entro il range di una Zona Obiettivo prendono la Regola Speciale Terrifying (1) fino alla fine della loro prossima Attivazione.

PERSONAGGIO UPGRADES

Mutations: Può acquistare una singola Mutation al costo dei punti indicato.

Tipo	Class	M	V	C	A	W	R	D	E	CR
Personaggio Reggimento Bruto	Pesante	7	2	3	6	8	4	4	2	8

REGOLE SPECIALI Cleave (1), Superior Creation, Impact (3)

Long Reach: I Modelli con questa Regola Speciale possono Attaccare Attraverso i Modelli che normalmente hanno Regole Speciali che lo impedirebbero. In aggiunta, i Modelli con questa Regola Speciale hanno un Range di Ingaggio di 2.5".

Sovereign's Directive: Durante la Fase di Vittoria di ogni Round segni 1 VP aggiuntivo se almeno un Modello con la Regola Speciale Superior Creation si trova entro il Range di un Obiettivo che stai controllando e che ti fa fare VP. In aggiunta, i Modelli con la Regola Speciale Superior Creation prendono la Regola Speciale Fearless (2).

Ultior Motives: Questo Modello di Personaggio non prenderà lo Status di "Provocato" a seguito di un'azione di Sfida! Non subirà quindi nessun effetto negativo.

PERSONAGGIO

- Questo Reggimento di Personaggio è composto da 1 Modello.



ABILITÀ DI COMANDO

Ogni Round il Lineage Hightborne può usare un'Abilità di Comando:

- **Pheromantic Override [Command]:** Scegli un Reggimento Amico può immediatamente effettuare un'azione gratuita di Marcia fuori sequenza. Questo Reggimento non conta come attivato dall'azione di Marcia fuori sequenza.
- **Self-Repairing Tissue [Command]:** Scegli un Reggimento Amico Guarisci 3 Ferite.
- **Superiority [Command]:** Scegli un Reggimento Amico con la Regola Speciale Impact (X) prende la Regola Speciale Impact (+2) fino alla fine della loro prossima Attivazione.

PERSONAGGIO UPGRADES

Mutations: Può acquistare fino tre Mutations al costo dei punti indicato.

Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	CR
Personaggio Reggimento Bruto	Medio	7	3	3	6	8	4	4	2	8

REGOLE SPECIALI

Superior Creations, Barrage (3) (12", Armor Piercing (2), Deadly Shot), Impact (3), Sovereign's Directive, Ulterior Motives

Unparalleled Hunters: I Reggimenti di Leonine Avatara e Centaur Avatara in questo Esercito i Reggimenti contano come interamente entro il Range di Comando di questo Modello di Personaggio. Inoltre, i Reggimenti di Leonine Avatara e Centaur Avatara prendono la Regola Speciale Flank.

Marksman Creation: I Token Vittima generati come risultato di Perdite inflitte da questo Reggimento di Personaggi sono assegnate a questo Reggimento di Personaggio. I Token Vittima assegnati in questo modo non vengono rimossi da questo Reggimento di Personaggi durante il passaggio "Rimuovi Token Vittima". Per ogni Token Vittima, il Modello del Personaggio guadagna la Regola Speciale Barrage (+1).

Graceful Hunters: Se questo Reggimento effettua un'azione di Raffica come sua seconda Azione nella sua Attivazione, tutti i Modelli in questo Reggimento possono effettuare un'azione di Marcia gratuita di 3" fuori sequenza. I Modelli di questo Reggimento non possono entrare nel Range di Ingaggio di qualsiasi Modelli Nemici a seguito di questa Regola Speciale.

PERSONAGGIO

- Questo Reggimento di Personaggio è composto da 1 Modello.

**ABILITÀ DI COMANDO**

Ogni Round il Lineage Prideborne può usare un'Abilità di Comando:

- **Pheromantic Override [Command]:** Scegli un Reggimento Amico può immediatamente effettuare un'azione di Marcia gratuita fuori sequenza. Questo Reggimento non conta come attivato dall'azione di Marcia fuori sequenza.
- **Self-Repairing Tissue [Command]:** Scegli un Reggimento Amico Guarisci 3 Ferite.
- **Superiority [Command]:** Scegli un Reggimento Amico con la Regola Speciale Impact (X) prende la Regola Speciale Impact (+2) fino alla fine della sua prossima Attivazione.

PERSONAGGIO UPGRADES

Mutations: Può acquistare fino a tre Mutations al costo dei punti indicato.

Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	CR
Reggimento Personaggio Fanteria	Leggero	7	2	4	6	5	3	0	2	5

REGOLE SPECIALI Flurry, Quicksilver Strike, Fluid Formation, Clonekind

On a Mission: Questo Modello non conta sugli Obiettivi.

Unnatural Reflexes: I Modelli Nemici Ritireranno i tiri per Colpire che hanno avuto successo contro questo Modello di Personaggio durante un'azione di Raffica.

Chameleonic Epidermis: I Modelli Nemici hanno una Linea di Vista su questo Modello di Personaggio solo se il Leader del Reggimento Nemico si trova entro 12".

PERSONAGGIO

- Questo Reggimento di Personaggio è composto da 1 Modello.

ABILITÀ DI COMANDO

Ogni Round il Mimetic Assassin può usare un'Abilità di Comando:

- **False Hopes [Command]:** Scegli un Modello di Fanteria Nemico non-Leader entro 5" e dentro la Linea di Vista del Mimetic Assassin, si muoverà immediatamente della sua Caratteristica di Marcia verso Modello di Personaggio con il tentativo di entrare nel Range di Ingaggio. Questo Movimento fuori sequenza può portare il Modello fuori dal Range di Comando del suo Leader. Il Mimetic Assassin non ha bisogno di avere il Leader del Reggimento Bersaglio all'interno della Range di Comando per poter utilizzare questa Abilità di Comando.
- **Retracting Claws [Command]:** Gli Attacchi in Mischia di questo Modello di Personaggio infliggeranno due Ferite per ogni tiro di Difesa Fallito fino alla fine della sua prossima Attivazione.
- **Leap [Command]:** Questo Modello di Personaggio potrà riposizionarsi ovunque entro 3" della sua attuale posizione. I Modelli Nemici e il Range di Ingaggio vengono ignorate da questa movimento. Il Mimetic Assassin può usare questa Abilità di Comando per spostarsi direttamente verso l'alto o verso il basso di un piano. La basetta di questo Modello non può sovrapporsi con qualsiasi altra basetta di modelli alla fine del movimento.

PERSONAGGIO UPGRADES

Mutations: Può acquistare fino a due Mutations al costo dei punti indicato.



BIOMANCIES E PHEROMANCIES

Quando esegui un'Abilità di Biomancy o Pheromancy il Modello del Personaggio richiede la Linea di Vista sul Reggimento Bersaglio che sta influenzando con quella Abilità.

BIOMANCY ABILITÀ

Virulence: Scegli un Reggimento Amico Dronekind o Clonekind entro 10" da questo Modello di Personaggio. Il Reggimento scelto prende la Regola Speciale Deadly Blades o Deadly Shot e soffrirà la Regola Speciale Decay (6) fino alla fine della prossima Attivazione.

Entropic Transfer: Scegli un Reggimento Amico con la Regola Speciale Decay (X) e che si trova entro 10" dal Modello di Personaggio. Seleziona un Reggimento Nemico che si trova Ingaggiato con il Reggimento scelto, il Reggimento Nemico soffrirà la Regola Speciale Decay (X) dove (X) sarà il valore uguale al valore di Decay al Reggimento Ingaggiato fino alla fine della loro prossima Attivazione. Il Modello di Personaggio non dovrà avere la Linea di Vista sul Reggimento Nemico.

Establish Perimeter: Scegli un Reggimento Amico di Clonekind in range di un Obiettivo entro 10" dal Modello di Personaggio. I Modelli del Reggimento scelto conterranno 2 per il controllo degli Obiettivi fino alla fine della prossima Attivazione del Reggimento.

Amplified Biogenics: Scegli un Reggimento Amico entro il Raggio di Comando di questo Modello di Personaggio. Tutti i Modelli del Reggimento scelto aumentano una delle seguenti Caratteristiche di +2 fino alla fine del Round: Marcia, Mischia, Raffica, Risoluzione. In aggiunta, il Reggimento scelto prenderà la Regola Speciale Decay (6) fino alla fine della loro prossima Attivazione.

PHEROMANCY ABILITÀ

Pack Insticts: Scegli un Reggimento Amico di Fanteria Dronekind entro 10" da questo Modello di Personaggio. Il Reggimento scelto prende la Regola Speciale Fluid Formation fino alla fine della loro prossima Attivazione.

Aggressive Compulsion: Scegli un Reggimento Amico di Fanteria Dronekind entro 10" da questo Modello di Personaggio. Il Reggimento scelto può effettuare un'azione gratuita aggiuntiva di Mischia e prenderanno la Regola Speciale Decay (6) fino alla fine della loro prossima Attivazione.

Recuperate: Scegli un Reggimento Amico di Fanteria Dronekind entro 10" da questo Modello di Personaggio. Il Reggimento scelto Guarisce 4 Ferite. In aggiunta, tutti i Modelli del Reggimento scelto prendono +1 alla Risoluzione fino alla fine del Round.

Territorial Instincts: Scegli un Reggimento Amico Dronekind in range di un Obiettivo entro 10" da questo Modello di Personaggio. I Modelli del Reggimento scelto conterranno 2 per il controllo degli Obiettivi fino alla fine della prossima Attivazione del Reggimento.

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.

ASSAULT PRECEPTOR

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

REGOLE SPECIALI Flurry, Clonekind

Assault Directive: I Modelli di questo Reggimento possono ritirare i "6" a Colpire in Mischia.

WARD PRECEPTOR

Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	CR
Fanteria Ufficiale	Medio	6	2	2	2	6	3	0	3	5

REGOLE SPECIALI Clonekind

Defensive Directive: I Modelli Ingaggiati con questo Modello di Ufficiale devono dirigere i loro attacchi verso il Ward Preceptor quando eseguono un'Azione di Mischia.

CATABOLIC NODE

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

REGOLE SPECIALI Dronekind, Lethal Demise

Self-Destruct (Combat or Out-of-Combat Action): Questo Reggimento può usare un'Azione per il Modello Ufficiale per autodistruggersi. Tutti i Reggimenti entro 5" da questo Modello di Ufficiale, ricevono 7 Colpi con la Regola Speciale Cleave (1). Rimuovi questo Modello di Ufficiale dal Reggimento come Vittima. Questo Modello di Ufficiale non potrà tornare in campo in nessun modo.

MUTATIONS

Adaptive Evolution

35 Punti

Ogni volta che questo Modello di Personaggio verrà Ferito tira un dado, con un risultato di 3 o meno, potrai aumentare queste Caratteristiche Mischia, Raffica, Risoluzione o Difesa di +1 (per un massimo di 5). Questi Bonus resteranno fino alla fine della Battaglia. In aggiunta, questo Modello di Personaggio prende la Regola Speciale Lethal Demise.

Biotic Hive

25 Punti

Questo Modello di Personaggio prende la Regola Speciale Barrage 4 (15", Deadly Shot).

Extended Pheromantic Signals

25 Punti

I Reggimenti con un Modello Ufficiale conterranno come Interamente entro il Raggio di Comando di questo Personaggio.

Redundant Internal Structure

20 Punti

Questo Modello di Personaggio prende +2 Ferite.

Insulated Synaptic Pathways

20 Punti

I Modelli in questo Reggimento di Personaggio prendono la Regola Speciale Counter Attack.

Adaptive Senses

15 Punti

Quando questo Personaggio effettua un'azione di Mischia o di Sfida! Il Reggimento bersaglio non potrà usare la Caratteristica di Evasione quando effettuerà i suoi tiri Difesa.

Burrowing Parasites

15 Punti

Questo Modello di Personaggio prende la Regola Speciale Barrage 2 (15", Armour Piercing (1)). Se il Personaggio possiede già la Regola Speciale Barrage X, prenderà invece le Regole Speciali Barrage +2 Armour Piercing (1).

Hyper-Responsive Optic Nerves

15 Punti

Questo Modello di Personaggio prende la Regola Speciale Flawless Strikes.

Ablative Flesh

10 Punti

Questo Modello di Personaggio prende la Regola Speciale Oblivious.

SCORTA

Queste opzioni possono essere prese da Reggimenti 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 accessibili 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.

PROTECTOR FORCE GROWN DRONES										15 PUNTI PER MODELLO
Tipo	M	V	C	A	W	R	D	E	Regole Speciali	
Fanteria	*	1	1	1	2	1	2	0	Shield, Support, Dronekind, Mass Produced	

VANGUARD CLONES										35 PUNTI PER MODELLO
Tipo	M	V	C	A	W	R	D	E	Regole Speciali	
Fanteria	*	1	2	2	2	3	2	2	Shield, Clonekind	

PROTECTOR BOUND CLONES										15 PUNTI PER MODELLO
Tipo	M	V	C	A	W	R	D	E	Regole Speciali	
Fanteria	*	1	1	1	3	1	2	2	Shield, Support, Clonekind	



REGGIMENTI

FORCE-GROWN DRONES

60 PUNTI / +10 PER MODELLO

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

REGOLE SPECIALI Shield, Support, Dronekind

Mass Produced: Il Reggimento di Force Grown Drone ignora lo step "Rimuovere Token Vittima" alla loro Attivazione ogni Round.

REGGIMENTO

- Questo Reggimento è composto da 4 Modelli incluso il Leader.
- Potrai aggiungere Modelli addizionali per il costo di +10 punti per Modello per un massimo di 12.
- Se il Reggimento ha 12 Modelli, uno di questi Modelli potrà essere promosso a Portatore di Stendardo gratuitamente.

Qualsiasi Reggimento di Force Grown Drone può includere UN SOLO Ufficile presente qui di seguito:

Catabolic Node 30 punti



VANGUARD CLONES

130 PUNTI / +25 PER MODELLO

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

REGOLE SPECIALI Shield, Clonekind

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.
- Se il Reggimento ha 8 Modelli, uno di questi Modelli potrà essere promosso a Portatore di Stendardo gratuitamente.

Qualsiasi Reggimento di Vanguard Clones può includere UN SOLO Ufficiale presente qui di seguito:

Assault Preceptor 30 punti

Ward Preceptor 30 punti



VANGUARD CLONE INFILTRATORS

130 PUNTI / +25 PER MODELLO

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

REGOLE SPECIALI Barrage 2 (10", Deadly Shots), Clonekind

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.
- Se il Reggimento ha 12 Modelli, uno di questi Modelli potrà essere promosso a Portatore di Stendardo gratuitamente.



BRUTE DRONES

100 PUNTI / +80 PER MODELLO

Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Modello di Comando
Bruti	Medio	6	1	2	5	5	4	3	0	-

REGOLE SPECIALI Flurry, Unstoppable, Dronekind, Impact (3)

REGGIMENTO

- Questo Reggimento è composto da 1 Modello.
- Potrai aggiungere Modelli addizionali per il costo di +80 punti per Modello per un massimo di 3.



ABOMINATION

360 PUNTI

Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Modello di Comando
Mostro	Pesante	8	1	2	10	8	4	3	0	-
Profilo Wounded		7	1	2	6	7	4	3	0	

REGOLE SPECIALI Flurry, Cleave (1), Dronekind, Impact (5)
WOUNDED (FERITO) Flurry, Cleave (1), Dronekind, Impact (5)

REGGIMENTO

- Questo Reggimento è composto da 1 Modello.



STRYX

115 PUNTI / +20 PER MODELLO

Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Modello di Comando
Fanteria	Leggera	9	1	2	1	2	2	1	2	-

REGOLE SPECIALI Fly, Lethal Demise, Dronekind**REGGIMENTO**

- Questo Reggimento è composto da 4 Modelli

**AVATARA**

120 PUNTI / +90 PER MODELLO

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

REGOLE SPECIALI Cleave (1), Superior Creation, Impact (2)

Long Reach: Il Modello con questa Regola Speciale può attaccare attraverso altri Modelli indipendentemente da eventuali Regole Speciali che di norma non lo consentono. In aggiunta, i Modelli con questa Regola Speciale hanno un Range di Ingaggio di 2.5".

REGGIMENTO

- Questo Reggimento è composto da 1 Modello.
- Potrai aggiungere Modelli addizionali per il costo di +90 punti per Modello per un massimo di 3.
- Se questo Reggimento ha 2 o più Modelli, uno di questi Modelli è promosso a Leader gratuitamente.
- Se il Reggimento ha 3 Modelli, uno di questi Modelli è promosso a Portatore di Stendardo gratuitamente.

**CENTAUR AVATARA**

140 PUNTI / +100 PER MODELLO

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

REGOLE SPECIALI Brutal Impact (2), Shield, Superior Creation, Impact (3)

Shock Assault: Le Vittime causate dagli Attacchi di Impatto generati dai Modelli con questa Regola Speciale, non generano Token Vittima.

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 questo Reggimento ha 2 o più Modelli, uno di questi Modelli è promosso a Leader gratuitamente.
- Se il Reggimento ha 3 Modelli, uno di questi Modelli è promosso a Portatore di Stendardo gratuitamente.



INCARNATE SENTINELS

140 PUNTI / +110 PER MODELLO

Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Modello di Comando
Bruti	Pesanti	6	1	2	5	6	3	4	0	-

REGOLE SPECIALI Cleave (2), Superior Creation, Impact (3)

Overcoming the Limits of Flesh: I Modelli Nemici non possono effettuare gli Attacchi di Impatto contro i Modelli con questa Regola Speciale. Inoltre, le Vittime generate da questi Modelli con questa Regola Speciale, non generano Token Vittima.



REGGIMENTO

- Questo Reggimento è composto da 1 Modello.
- Potrai aggiungere Modelli addizionali per il costo di +110 punti per Modello per un massimo di 3.

ONSLAUGHT DRONES

115 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	-

DRAW EVENT Burnout

REGOLE SPECIALI Flurry, Dronekind

REGGIMENTO

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

Qualsiasi Reggimento di Onslaught Drones può includere UN UFFICIALE presente qui di seguito:
Catabolic Node 30 Punti



DESOLATION DRONES

140 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	-

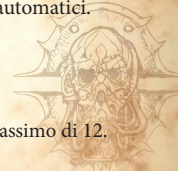
REGOLE SPECIALI Barrage (1) (8"), Armor Piercing (1), Torrential Fire, Deadly Shot) Dronekind, Lethal Demise.

Mass Produced: I Reggimenti con questa Regola Speciale ignorano lo step "Rimuovi Token Vittima" durante la loro Attivazione ogni Round.

Desolate: Quando questo Reggimento si trova entro il raggio di un Obiettivo, prima della " Fase Vittoria", tutti i Reggimenti Nemici entro il Range dello stesso Obiettivo, soffriranno 3 Colpi automatici.

REGGIMENTO

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



BOUND CLONES

95 PUNTI / +15 PER MODELLO

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

REGOLE SPECIALI Shield, Support, Clonekind**REGGIMENTO**

- Questo Reggimento è composto da 4 Modelli incluso il Leader.
- Potrai aggiungere Modelli addizionali per il costo di +15 punti per Modello per un massimo di 12.
- Se il Reggimento ha 12 Modelli, uno di questi Modelli è promosso gratuitamente a Portatore di Stendardo.

Qualsiasi Reggimento di Bound Clones può includere UN UFFICIALE presente qui di seguito:

Catabolic Node 30 Punti

Assault Preceptor 30 Punti

Ward Preceptor 30 Punti

**MARKSMAN CLONES**

120 PUNTI / +25 PER MODELLO

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

REGOLE SPECIALI Barrage 2 (15"), Clonekind**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.
- Se il Reggimento ha 8 Modelli, uno di questi Modelli è promosso gratuitamente a Portatore di Stendardo.



LEONINE AVATARA

160 PUNTI / +120 PER MODELLO

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

REGOLE SPECIALI

Barrage (3) (12", Armor Piercing (2), Deadly Shot), Fluid Formation, Impact (2), Superior Creations

Overcoming the Limits of Flesh: I Modelli Nemici non possono effettuare gli Attacchi di Impattocontro i Modelli con questa Regola Speciale. Inoltre, le Vittime generate da questi Modelli con questa Regola Speciale, non generano Token Vittima.

**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.

SIEGEBREAKER BEHEMOTH

500 PUNTI

Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Modello di Comando
Mostro	Pesante	6	1	3	10	9	4	4	0	-
Profilo Wounded		8	1	3	8	9	4	4	0	-

REGOLE SPECIALI

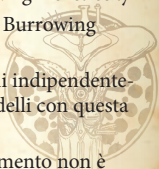
Brutal Impact (3), Terrifying (2), Impact (5), Smite, Long Reach, Burrowing Monstrosity

WOUNDED (FERITO)

Brutal Impact (3), Terrifying (2), Impact (5), Smite, Long Reach, Burrowing Monstrosity

Long Reach: Il Modello con questa Regola Speciale può attaccare attraverso altri Modelli indipendentemente da eventuali Regole Speciali che di norma non lo consentono. In aggiunta, i Modelli con questa Regola Speciale hanno un Range di Ingaggio di 2.5".

Burrowing Monstrosity: Alla fine dell'Attivazione di questo Reggimento, se questo Reggimento non è Ingaggiato, può effettuare un'azione gratuita fuori sequenza di Marcia di 3". Questo Reggimento può entrare nel Range di Ingaggio di Modelli Nemici con questa Regola Speciale.

**REGGIMENTO**

- Questo Reggimento è composto da 1 Modello.

