

III CONQUEST FIRST BLOOD



NORDS



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 1000 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:

REGGIMENTI DI PERSONAGGI

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 Abilità [Comando].

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 di 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 bruta non possono avere più di **4** modelli, inclusi gli ufficiali.

REGOLE DELL'ARMATA

RECKLESS ATTACK

All'inizio dell'Attivazione di un Reggimento non-Cavalleria, dopo il passaggio "Rimuovi Token Vittima" ma prima che il Reggimento compia la sua Prima Azione, posiziona fino a 3 Token Vittima accanto al Reggimento. Non puoi mettere più Toekn sul Reggimento rispetto al numero rimanente di Modelli. Il reggimento guadagnerà dei bonus cumulativi in base al numero di Token Vittima che ha assegnato in questo modo fino alla fine dell'attivazione del reggimento:

- Se è stato piazzato 1 Token i Modelli in questo reggimento ricevono +2 Marcia.

- Se sono stati piazzati 2 Tokens i Modelli in questo reggimento ricevono +1 Attacchi.

- Se sono stati piazzati 3 Tokens i Modelli in questo reggimento ricevono Terrifying (1).

Alla fine dell'Attivazione del Reggimento, rimuovi un numero di Modelli uguale al numero Token Vittima piazzati per la Regola dell'Armata Reckless Attack. I Modelli rimossi per la regola Reckless Attack non causano Token Vittima. I Reggimenti di Brutti o Mostri invece soffriranno due Ferite per ogni Token Vittima.





PERSONAGGI

BLOODED (CROW)

No Cost

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

REGOLE SPECIALI Cleave (1), Throwing Weapons, Barrage 6 (18", Armor Piercing 1, Precise Shots)

Feral Hunt: I Reggimenti di Stalkers e Bow Chosen in questo Esercito prendono la Regola Speciale Fluid Formation.

PERSONAGGIO

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

Stalkers

- Può avere un singolo Trove-Find al costo indicato.

ABILITÀ DI COMANDO

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

- **The Hunt's Instincts [Comando]:** Scegli un Reggimento Amico prende la Regola Speciale Sureshot fino alla fine della loro prossima Attivazione.
- **Hunting Pack [Comando]:** Scegli un Reggimento Amico con la Regola Speciale Barrage (X) può effettuare un'azione di Ritirata senza ricevere nessun Attacco d'Opportunità e senza andare in Rotta.



BLOODED (WOLF)**No Cost**

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

REGOLE SPECIALI Cleave (1), Throwing Weapons, Barrage 4 (10"), Flurry, Fluid Formation

Expert Stalkers: Tutti i Modelli in questo Reggimento di Personaggio prendono la Regola Speciale Fluid Formation.

Wolfpack: I Reggimenti di Fenr Beastpack in questo Esercito persono la Regola Speciale Feral.

Call of the Hunt: Prima che la partita inizi scegli un Reggimento nel tuo Esercito e prenderà la Regola Speciale Flank per tutta la durata della partita.

PERSONAGGIO

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

Steel Chosen

- Può avere un singolo Trove-Find al costo indicato.

ABILITÀ DI COMANDO

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

- **Prowl [Comando]:** Scegli un Reggimento Amico prende la Regola Speciale Fluid Formation fino alla fine della loro prossima Attivazione.
- **Encircle Prey [Comando]:** Scegli un Reggimento Amico prende la Regola Speciale Opportunist fino alla fine della loro prossima Attivazione.

JARL

No Cost

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

REGOLE SPECIALI Barrage 4 (10"), Throwing Weapons

Surprise Attack: Prima che la partita inizi scegli fino a 2 Reggimenti di Raider in questo Esercito e prendono la Regola Speciale Flank per tutta la durata della Partita.

Raiding Party: I Reggimenti di Raider in questo Esercito ricevono un Portatore di Stendardo gratuito ogni 8 Modelli invece di 12.

Secure Beachhead: Questo Modello di Personaggio, i Modelli di Ufficiali, Leaders e Portatori di Stendardo in questo Esercito contano due Modelli per il controllo degli Obiettivi. I Leader sostitutivi non beneficiano di questa Regola Speciale.

PERSONAGGIO

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

Veteran Huskarls

- Può avere un singolo Trove-Find al costo indicato.

ABILITÀ DI COMANDO

Ogni Round Jarl può usare fino a due differenti Abilità di Comando:

- **Throwing Axes [Comando]:** Scegli un Reggimento Amico con la Regola Speciale Throwing Weapons può effettuare un'azione gratuita di Raffica durante la loro prossima Attivazione.
- **Spearhead [Comando]:** Scegli un Reggimento Amico prende la Regola Speciale Linebreaker fino alla fine della loro prossima Attivazione.
- **Shieldwall! [Comando]:** Scegli un Reggimento Amico con la Regola Speciale Shield, aggiungi +1 alla Caratteristica Difesa fino alla fine del Round.



KONUNGYR**No Cost**

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

REGOLE SPECIALI Throwing Weapons, Impact (3), Cleave (2), Flawless Strikes, Terrifying (1)

Hulking Frame: Questo Modello di Personaggio ignora la prima Ferita ogni Round. Inoltre, questo Modello infligge Colpi di Impatto quando effettua un'azione di Carica contro Modelli di Fanteria.

King of Mannheim: Questo Modello di Personaggio conta come **quattro** Modelli per il controllo degli Obiettivi.

No Coming Back From This: Le perdite inflitte ai reggimenti di fanteria da questo Modello di Personaggio non generano Token Vittima. Inoltre i Modelli Nemici non possono ignorare le Ferite inflitte loro da questo Modello di Personaggio.

PERSONAGGIO

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

Steel Chosen

- Può avere fino a 2 Trove-Finds al costo indicato.

ABILITÀ DI COMANDO

Ogni Round Konungyr può usare un'Abilità di Comando:

- **Blood of the Einherjar [Comando]:** Scegli un Reggimento Amico prende la Regola Speciale Terrifying (1) fino alla fine della loro prossima Attivazione.

SHAMAN**No Cost**

Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	CR
Reggimento Personaggio Fanteria	Leggera	5	1	2	3	4	4	1	0	6

REGOLE SPECIALI Priest (5), Devout

Sacrificial Lamb: Quando un Reggimento in questo Esercito riceve delle Vittime come risultato della Regola Speciale di Fazione Reckless Attack, scegli un altro Reggimento Amico entro il Raggio di Comando di questo Modello di Personaggio, quel Reggimento riceverà la Regola Speciale Blessed fino alla fine della loro prossima Attivazione.

Call the Storm: Questo Reggimento di Personaggio può effettuare due azioni di Spellcasting per Attivazione. Il Reggimento di Personaggio non potrà lanciare lo stesso Incantesimo più di una volta per Attivazione.

Inoltre, quando viene lanciato con successo un Incantesimo su un Reggimento Amico, i Modelli in quel Reggimento aggiungono +1 alla Caratteristica di Marcia in aggiunta al effetto del Incantesimo. Questo +1 Marcia addizionale non potrà essere cumulativo.

Nothing to Prove: Questo Modello di Personaggio non può essere Provocato come risultato di un'azione "Sfida!" e non soffrirà nessun effetto negativo.

Runes of Wisdom: Una volta per partita, il Modello di Personaggio può tirare 2 dadi extra quando effettua un'azione di Spellcastin. Dovrai dichiarare l'attivazione di questa Abilità prima di tirare i dadi per l'Incantesimo.

PERSONAGGIO

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

Veteran Huskarls

- Può avere un singolo Trove-Find al costo indicato.
- Lo Shaman ha accesso ai seguenti Incantesimi:

Mist Weave

Reshape Destiny

Brine Erosion



Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	CR
Reggimento Personaggio Fanteria	Leggera	5	1	3	4	4	4	2	2	6

REGOLE SPECIALI Priest (5)

Gift of the Einherjar: Quando questo Modello di Personaggio si trova sul Campo di Battaglia, tutti i Modelli in questo Esercito aumentano la loro Caratteristica di Evasione di 1, per un massimo di 2. Inoltre, tutti i Modelli di Scorta in questo Reggimento di Personaggio prendono la Regola Speciale Blessed.

Heavenly Entourage: Prima che la partita inizi, scegli un Reggimento di Valkyrie nel tuo Esercito. Quel Reggimento prende +1 sulla Caratteristica di Difesa per tutta la durata della partita. Inoltre, tutti i Reggimenti di Valkyrie in questo Esercito ricevono un Portatore di Stendardo gratuito ogni 8 Modelli invece di 12.

PERSONAGGIO

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

Valkyries

- Può avere un singolo Trove-Find al costo indicato.

ABILITÀ DI COMANDO

Ogni Round Volva può usare un'Abilità di Comando:

- **Glory to Valhalla! [Comando]:** Scegli un Reggimento Amico di Valkyrie Ritirano i Test di Morale falliti fino alla fine della prossima Attivazione del Reggimento.
- **Spirit of Fenrir [Comando]:** Scegli un Reggimento Amico di Valkyrie prendono la Regola Speciale Flurry fino alla fine della prossima Attivazione del Reggimento.
- **Prove Yourself Worthy! [Comando]:** Scegli un Reggimento Amico. Durante l'Attivazione, se piazzati due o più Token Vittima come risultato della Regola Speciale di Fazione Reckless Attack, prendono la Regola Speciale Unyielding fino alla fine della loro prossima Attivazione.

- Volva ha accesso ai seguenti Incantesimi:

Valhalla's Caress
Blinding Leggera

VARGYR LORD**No Cost**

Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	CR
Reggimento Personaggio Bruti	Medio	7	1	3	7	8	4	3	2	6

REGOLE SPECIALI Cleave (2), Impact (4) Unstoppable

Alpha Varulv: 1 Token Vittima generati come risultato delle Perdite inflitte da questo Reggimento di Personaggio sono invece assegnati a questo Reggimento. Quando questo Reggimento di Personaggio rimuove i Token Vittima durante il passaggio "Rimuovi i Token Vittima", questo Reggimento di Personaggio cura immediatamente 2 Ferite per ogni Token Vittima rimosso in questo modo.

In aggiunta, qualsiasi Reggimento Amico di Werewargs in questo Esercito entro il Raggio di Comando di questo Reggimento di Personaggio aumenta la capacità di guarire dall'abilità "Varulv" 2 ferite.

Scent of Blood: Tutti i Reggimenti Amici di Werewargs, Beastpack e Trolls in questo Esercito aggiungono +2" alla loro Distanza di Carica quando Caricano un Reggimento Nemico entro il Raggio di Comando di questo Reggimento di Personaggio.

Berserk Locus: Quando un Reggimento Amico in questo Esercito, assegna su stesso dei Token Vittima per la Regola Speciale di Fazione "Reckless Attack", quel Reggimento conterà ogni Token Vittima assegnato come 2 per lo scopo di "Reckless Attack".

Inoltre, mentre questo Reggimento di Personaggio ha dei Token Vittima o delle Ferite ad esso assegnate, tutti i Reggimenti Amici all'interno del Raggio di Comando di questo Reggimento di Personaggio aggiungono +1 alla loro Caratteristiche Attacchi e Risoluzione.

Questo Personaggio può portare 2 Modelli di Werewarg come Scorta. Quando un Reggimento Nemico viene ingaggiato da un Modello di Scorta, questo Modello di Personaggio guadagna la Regola Speciale Flurry e considera la Caratteristica di Evasione del Reggimento Nemico come 0.

PERSONAGGIO

- Questo Reggimento di Personaggio è composto da 1 Modello.
- Questo Reggimento di Personaggio ha accesso alla seguente scorta:
Feral Werewargs

- Può avere fino a 2 Trove-Finds al costo dei punti indicato.

ABILITÀ DI COMANDO

Ogni Round Vargyr Lord può usare un'Abilità di Comando:

- **Prowl [Comando]:** Scegli un Reggimento Amico prende la Regola Speciale Fluid Formation fino alla fine della loro prossima Attivazione.
- **Encircle Prey [Comando]:** Scegli un Reggimento Amico prende la Regola Speciale Opportunists fino alla fine della loro prossima Attivazione.



Jotnar Seidr	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		6	1	2	14	9	4	2	1	8
------------------------	--	---	---	---	----	---	---	---	---	---

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

WOUNDED Aggression Unleashed, Cleave (3), Hardened (1), Impact (7), Terrifying (2)

Aggression Unleashed: Una volta per partita, all'inizio della Fase di Supremazia puoi usare questa Abilità. Fino alla fine del Round ogni volta che un Reggimento in questo Esercito usa la Regola Speciale di Fazione Reckless Attack, non dovrà rimuovere i modelli, né subirà ferite a causa dei Token Vittima piazzati su di esso dalla Regola Speciale Reckless Attack.

PERSONAGGIO

- Questo Reggimento di Personaggio è composto da 1 Modello.
- Puoi scegliere una Singola Opzione d'Arma senza nessun costo aggiuntivo:

Dori (Spear): Le Azioni di Mischia di questo Reggimento ignorano le Regole Speciali Hardened e Shield. Inoltre, questo Reggimento ha Range di Ingaggio di 3".

Skorge (Axe): I Reggimenti Nemici contano la loro Caratteristica di Difesa come 0 contro i Colpi causati da questo Modello con questa Regola Speciale durante un'azione di Mischia. Questa Regola Speciale ha effetto anche durante una "Sfida!". Inoltre, i Reggimenti Nemici non possono Ritirare i tiri falliti di Difesa e dei Test di Morale.

In aggiunta se è stata scelta Skorge come arma di questo Reggimento, si avrà disponibile la seguente Azione:

Sunder (In-Combat-Action): Scegli un Modello Nemico con 4 ferite o meno e entro il Raggio di Ingaggio di questo Modello. Se il Reggimento del Modello scelto è in Rotta, rimuovi quel Modello come una Vittima.

ABILITÀ DI COMANDO

Ogni Round Jotnar Seidr può usare un'Abilità di Comando:

- **Whirlwind Parry (Dori Only) [Comando]:** Azioni di Raffica contro questo Reggimento contano sempre come Oscurato. Questa abilità dura fino alla fine del Round.
- **Inner Flame (Dori Only) [Comando]:** Questo Reggimento prende la Regola Speciale Aura of Death (6) fino alla fine del Round.
- **Blinding Swing (Skorge Only) [Comando]:** Alla fine dell'azione di Mischia di questo Reggimento, scegli un Reggimento Nemico Ingaggiato con questo Reggimento. Prendono un -1 alla loro Caratteristica di Mischia (C) fino alla fine del Round.
- **Beacon of Hope [Comando]:** Tutti i Reggimenti Amici entro 8" da questo Reggimento prendono la Regola Speciale Tenacious fino alla fine del Round.

INCANTESIMI

SHAMAN

Nome	Range	Attunement	Effetto
Mist Weave	10"	2	Scegli un Reggimento Amico entro il raggio di un Obiettivo, quando un Reggimento Nemico lancia un'Incantesimo contro quel Reggimento, richiede un successo aggiuntivo per lanciare quell'Incantesimo fino all'inizio della prossima Attivazione dello Shaman.
Reshape Destiny	10"	3	Scegli un Reggimento Amico prende la Regola Speciale Unstoppable fino alla fine della prossima Attivazione di quel Reggimento.
Brine Erosion	8"	2	Scegli un Reggimento Nemico, infliggi due Colpi per successo.

ICE JOTNAR

Nome	Range	Attunement	Effetto
Ice Armor	Self	2	Scegli un Reggimento prende +1 Difesa fino alla fine della loro prossima Attivazione.
Rime Storm	8"	3	Scegli un Reggimento nemico, infliggi due Colpi per successo.
Encase	8"	2	Scegli un Reggimento Nemico dimezza la Marcia (arrotondando per eccesso) fino alla fine della loro prossima Attivazione.

VOLVA

Nome	Range	Attunement	Effetto
Valhalla's Caress	10"	3	Scegli un Reggimento Amico Guarisci 3 Ferite.
Blinding Leggera	8"	2	Scegli un Reggimento Nemico perde la Regola Speciale Support fino alla fine della loro prossima Attivazione.



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.

SHIELD BITER

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	CR	Regole Speciali
Shield Biter	Fanteria Ufficiale	Leggera	5	2	3	4	4	3	2	0	5	Flurry, Linebreaker, Shield

Leggeraning Assault [Comando]: Scegli un Reggimento Amico di Raider aggiungi 2 alla distanza di Carica quando scelgono un Reggimento Nemico entro il Raggio di un Obiettivo.

CAPTAIN

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	CR	Regole Speciali
Captain	Fanteria Ufficiale	Medio	5	2	3	4	4	3	1	1	5	Flurry, Cleave 1

Break their Lines! [Comando]: Scegli un Reggimento Amico, quando quel Reggimento effettua un'azione di Mischia contro un Reggimento Nemico che è ingaggiato con un Modello di Personaggio Amico, allora questo Reggimento prende la Regola Speciale Flurry fino alla fine della loro prossima Attivazione.

SKALD

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	CR	Regole Speciali
Skald	Fanteria Ufficiale	Leggera	5	1	2	3	3	4	2	0	5	Indomitable, Bravery

Recite the Saga: Questo Reggimento del Modello di Ufficiale prende le Regole Speciali Indomitable e Bravery.

THEGN

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	CR	Regole Speciali
Thegn	Fanteria Ufficiale	Medio	5	1	3	5	6	3	3	0	5	Cleave (1), Shield

Bulwark: I Modelli ingaggiati con questo Modello di Ufficiale devono dirigere i loro Attacchi verso il Thegn quando eseguono un'azione di Mischia.

Fylkning! [Comando]: Scegli un Reggimento Amico di Huskarl aggiungi +1 alla Caratteristica di Difesa fino alla fine del Round.

SAVAGE

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	CR	Regole Speciali
Savage	Fanteria Ufficiale	Medio	6	2	3	5	5	3	2	1	5	Barrage (3) (10"), Flurry, Throwing Weapons

At Home in the Wilderness: Il Reggimento a cui questo Ufficiale è assegnato ha ottenuto la Regola Speciale Flank.

Survivalists: Ogni volta che un Modello in questo Reggimento subisce una Ferita a seguito di un Tiro di Difesa fallito, lancia un dado con il Tiro di "1" ignora quella Ferita.

TROVE FINDS

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.

Raven Messengers 40 Punti

I Reggimenti Amici interamente entro 10" del Modello portatore possono ritirare i test di Risoluzione falliti di "6" quando si lancira per i Test di Morale.

Figurehead of the Naglfar 35 Punti

Questo Reggimento di Personaggio e tutti i Reggimenti Amici interamente all'interno del Raggio di Comando del Personaggio contano come Oscurati contro le Azioni di Raffica Nemiche. Questo Effetto non influenza le Azioni di Raffica che hanno origine all'interno del Raggio di Ingaggio di questo Reggimento.

ARMATURA

Járngreipr 20 Punti

Durante un Sfida, il Modello di Personaggio prende la Regola Speciale Relentless Blows.

Ty Jokull, the Rimeheart 10 Punti

Il Modello di Personaggio Model ignora la prima Ferita che soffre durante una "Sfida!".

The Sail of Yokstud 10 Punti

Il Reggimento di Personaggio prende +1 alla Caratteristica di Marcia.

ARMI

Thorn from the Sacred Tree 30 Punti

Ogni volta che un Reggimento Nemico fallisce un Tiro di Difesa contro questo Modello di Personaggio, la Ferita inflitta conta come due ai fini dei Test di Morale.

The Shard of Vinda 20 Punti

I Reggimenti Nemici perdono le Regole Speciali Tenacious e Indomitable quando questo Modello di Personaggio esegue un'Azione di Mischia contro di loro. I Reggimenti Nemici riotteranno tali regole, alla fine dell'Azione di questo Modello di Personaggio.

Vanquisher of Mostros 10 Punti

Il Modello di Personaggio prende la Regola Speciale Fiend Hunter.

TALISMANI

Mistcaller's Raiment 25 Punti

I Reggimenti Nemici effettuano un'azione di Raffica contro questo Reggimento di Personaggio devono ritirare i successi dei Tiri Colpiti pari a 1.

The Horn of Hjoldgar 20 Punti

Gli Incantesimi Nemici per questo Reggimento di Personaggi hanno un livello di Attunement inferiore a 1.

Heriolf's Folly 20 Punti

Il Modello di Personaggio prende +1 Evasione fino a un massimo di 3 fintanto che il Modello di Personaggio non è Ingaggiato da 3 o più Modelli Nemici.

SCORTA

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 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.

FERAL WEREWARGS

120 PUNTI PER MODELLOLO

Tipo	M	V	C	A	W	R	D	E	Regole Speciali
Bruti	*	1	2	6	6	3	2	1	Fearsome, Flurry, Varulv

VETERAN HUSKARLS

35 PUNTI PER MODELLOLO

Tipo	M	V	C	A	W	R	D	E	Regole Speciali
Fanteria	*	2	3	2	2	3	2	0	Shield, Throwing Weapon

STEEL CHOSEN

25 PUNTI PER MODELLOLO

Tipo	M	V	C	A	W	R	D	E	Regole Speciali
Fanteria	*	2	3	3	2	3	2	0	Throwing Weapons, Linebreaker

VALKYRIES

20 PUNTI PER MODELLOLO

Tipo	M	V	C	A	W	R	D	E	Regole Speciali
Fanteria	*	1	3	1	2	3	2	2	Shield, Blessed, Devout

Spearmaidens: I Modelli di Valkyrie Models in questo Reggimento hanno un Range di Ingaggio di 2.5"

STALKERS

20 PUNTI PER MODELLOLO

Tipo	M	V	C	A	W	R	D	E	Regole Speciali
Fanteria	*	3	2	1	2	2	1	2	Flank, Barrage 1 (15")



REGGIMENTI

RAIDERS

90 PUNTI / +15 PER
MODELLOLO

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

REGOLE SPECIALI Flurry, Throwing Weapons

REGGIMENTO

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

Qualsiasi Reggimento di Raiders può includere UN Ufficiale presente qui di seguito:

Shield Biter

35 Punti

Captain

30 Punti

STALKERS

120 PUNTI / +20 PER
MODELLOLO

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

REGOLE SPECIALI Flank, Barrage 1 (15")

REGGIMENTO

- Questo Reggimento è composto da 4 Modelli incluso il Leader.
- Potrai aggiungere Modelli addizionali per il costo di +20 Punti Per Modellolo per un massimo di 12.
- Se il Reggimento ha 12 Modelli, uno di questi Modelli è promosso a Portatore di Stendardo gratuitamente.

FERN BEASTPACK

90 PUNTI / +80 PER
MODELLOLO

Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Modello di Comando
Cavalleria	Leggera	8	1	2	6	4	2	1	0	-

REGOLE SPECIALI Flank, Feral, Opportunist, Impact (3)

REGGIMENTO

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

HUSKARLS**140 PUNTI / +25 PER MODELLO**

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

REGOLE SPECIALI Shield, Throwing Weapons**Veterans of the Raid:** Se il tuo Esercito contiene uno tra Jarl o Konungyr, allora questo Reggimento conta sempre come se fosse interamente all'interno del Range di Comando di Jarl o di Konungyr.**REGGIMENTO**

- Questo Reggimento è composto da 4 Modelli incluso il Leader.
- Potrai aggiungere Modelli aggiuntivi 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 a Portatore di Stendardo gratuitamente.

Any Huskarls Reggimento may include ONE of the Officers presented below:

<i>Thegn</i>	<i>40 Punti</i>	<i>Skald</i>	<i>20 Punti</i>
--------------	-----------------	--------------	-----------------

TROLLS**180 PUNTI / +45 PER MODELLO**

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

REGOLE SPECIALI Cleave (2), *Oblivious***Regenerative Tissue:** Ogni volta che un Modello in questo Reggimento soffre delle ferite tira un dado, con il risultato di "1" ignora quella ferita.**Prernatural Endurance:** I Modelli Nemici non possono infliggere Attacchi di Impatto contro i Modelli con questa Regola Speciale.**REGGIMENTO**

- Questo Reggimento è composto da 4 Modelli incluso il Leader.
- Potrai aggiungere Modelli aggiuntivi per il costo di +45 Punti Per Modello per un massimo di 12.
- Se il Reggimento ha 12 Modelli, uno di questi Modelli è promosso a Portatore di Stendardo gratuitamente.



BOW-CHOSEN**180 PUNTI / +40 PER MODELLO**

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

REGOLE SPECIALI Barrage 2 (18", Precise Shot)**Expert Trackers:** I Modelli di Bow Chosen in questo Reggimento contano come **due** Modelli per il controllo degli Obiettivi.**REGGIMENTO**

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

VALKYRIES**160 PUNTI / +30 PER MODELLO**

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

REGOLE SPECIALI Shield, Blessed, Devout**Spearmaidens:** I Modelli di Valkyrie in questo Reggimento hanno un 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 +30 Punti Per Modellolo per un massimo di 12.

UGR**100 PUNTI / +85 PER MODELLO**

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

REGOLE SPECIALI Cleave (2), Fearless, Impact (2)**REGGIMENTO**

- Questo Reggimento è composto da 1 Modello
- Potrai aggiungere Modelli addizionali per il costo di +85 Punti Per Modellolo per un massimo di 3.
- Se il Reggimento ha 2 o più Modelli, uno di questi Modelli è promosso a Leader gratuitamente.

ULFHEDNAR**150 PUNTI / +35 PER MODELLO**

Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Modello di Comando
Fanteria	Leggera	6	1	2	3	2	4	2	1	Leader

REGOLE SPECIALI Flurry, Lethal Demise

Berserk Attack: Questo Reggimento ignora lo step "Rimuovi Token Vittima" durante la loro Attivazione ogni Round. Inoltre, questo Reggimento non può usare la Regola Speciale di Fazione "Reckless Attack". Invece, questo Reggimento beneficia dei bonus cumulativi "Reckless Attack" pari al numero di Token Vittima ad esso assegnati.

Fast, Savage and Deadly: Questo Reggimento aggiunge +2 alla sua Caratteristica di Marcia quando effettua un'azione di Carica e bersaglia un Reggimento Nemico che controlla un Obiettivo. In aggiunta, alla fine dell'Attivazione di questo Reggimento, se un Modello in questo Reggimento è ancora ingaggiato con almeno un Reggimento Nemico, tutti i Modelli in questo Reggimento possono spostarsi fino a 2", seguendo le regole "Muovere da Ingaggiati".

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

Qualsiasi Reggimento di Ulfhednar può includere UN Ufficiale presente qui di seguito:

BEARSARKS**170 PUNTI / +40 PER MODELLO**

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

REGOLE SPECIALI Cleave (2)

Berserk Attack: Questo Reggimento ignora lo step "Rimuovi Token Vittima" durante la loro Attivazione ogni Round. Inoltre, questo Reggimento non può usare la Regola Speciale di Fazione "Reckless Attack". Invece, questo Reggimento beneficia dei bonus cumulativi "Reckless Attack" pari al numero di Token Vittima ad esso assegnati.

Unbridled Ferocity: Questo Reggimento può ritirare i tiri per Colpire falliti e prende la Regola Speciale Unstoppable quando bersagliano Modelli di dimensione di 2 o più.

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



WEREWARGS**120 PUNTI / +90 PER MODELLO**

Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Modello di Comando
Cavalleria	Leggera	7	1	2	6	5	3	2	1	-

REGOLE SPECIALI Fearsome, Feral, Flurry

Varulv: I Token Vittima generati come risultato delle Perdite inflitte da questo Reggimento sono assegnati a questo Reggimento. Quando questo Reggimento rimuove i Token Vittima durante il passo "Rimuovi Token Vittima", questo Reggimento Cura immediatamente 1 Ferita per ogni Token Vittima rimosso in questo modo. Inoltre, questo Reggimento può sempre Guarire grazie a questa abilità anche se in Rotta.

REGGIMENTO

- Questo Reggimento è composto da 1 Modello
- Potrai aggiungere Modelli addizionali per il costo di +90 Punti Per Modellolo per un massimo di 3.

GOLTR BEASTPACK**120 PUNTI / +100 PER MODELLO**

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

REGOLE SPECIALI Brutal Impact 1, Impact 3, Linebreaker

Stampede!: Alla fine dell'Attivazione di questo Reggimento, se i Modelli con questa Regola Speciale sono Ingaggiati con qualsiasi Reggimento Nemico, ogni Modello con questa Regola Speciale causa 2 Colpi contro un Reggimento Ingaggiato all'interno del Range di Ingaggio. Questi Colpi aggiuntivi non beneficiano di nessuna delle Regole Speciali del Reggimento e Colpiscono in automatico.

REGGIMENTO

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

STEEL CHOSEN**140 PUNTI / +35 PER MODELLO**

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

REGOLE SPECIALI Throwing Weapons, Linebreaker**Veterans of the Raid:** Se il tuo Esercito contiene uno tra Jarl o Konungyr, allora questo Reggimento conta sempre come se fosse interamente all'interno del Range di Comando di Jarl o di Konungyr.**War - Brethren:** Quando questo Reggimento si trova entro il Raggio di Comando di un Reggimento di Personaggio aggiungi +1 alla loro Caratteristica di Mischia (C) e prendono la Regola Speciale Unstoppable.**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.
- Se il Reggimento ha 8 Modelli, uno di questi Modelli è promosso a Portatore di Stendardo gratuitamente.

Qualsiasi Reggimento di Huskarls può includere UN Ufficiale presente qui di seguito:**MOUNTAIN JOTNAR****360 PUNTI**

Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Modello di Comando
Mostro	Pesante	7	1	3	12	9	3	3	0	-
Profilo Wounded		7	1	2	16	9	3	2	0	-

REGOLE SPECIALI Cleave (2), Hardened (1), Terrifying (1), Impact (6)**WOUNDED** Cleave (2), Hardened (1), Terrifying (1), Impact (8)**REGGIMENTO**

- Questo Reggimento è composto da 1 Modello.



ICE JOTNAR**420 PUNTI**

Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Modello di Comando
Mostro	Pesante	7	1	3	10	8	4	3	2	-
Profilo Wounded		5	1	2	14	9	4	2	2	-

REGOLE SPECIALI Cleave (3), Terrifying (1), Wizard (4), Unstoppable, Impact (5)**WOUNDED** Cleave (3), Terrifying (1), Wizard (4), Unstoppable, Impact (7)**REGGIMENTO**

- Questo Reggimento è composto da 1 Modello.

Prima di effettuare la prima azione, questo Modello può effettuare un'azione di Spellcasting gratuita come se si trattasse di un Reggimento di Personaggio

Ice Jotnar ha accesso ai seguenti Incantesimi:*Ice Armour**Rime Storm**Encase***SEA JOTNAR****420 PUNTI**

Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Modello di Comando
Mostro	Pesante	7	3	3	12	9	3	3	2	-
Profilo Wounded		5	2	2	16	8	3	2	2	-

DRAW EVENTS Regeneration (3)**WOUNDED** Regeneration (2)**REGOLE SPECIALI** Cleave (2), Terrifying (1), Fiend Hunter, Support, Impact (6), Barrage (6, Range 8", Armor Piercing (1))**WOUNDED** Cleave (2), Terrifying (2), Fiend Hunter, Support, Impact (8), Barrage (4, Range 8", Armor Piercing (1))**REGGIMENTO**

- Questo Reggimento è composto da 1 Modello.