

II CONQUEST FIRST BLOOD



SORCERER KINGS



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 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 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 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

Questo Esercito segue le ulteriori Regole Specifiche della Fazione riportate qui di seguito:

ELEMENTAL CONDUIT

I Modelli in questo Esercito possono avere le Regole Speciali Born of Flame o Born of Air. I Modelli con la Regola Speciale Born of Flame sono considerati essere dello stesso Elemento degli Incantesimi della Corte del Fuoco. Allo stesso modo, i Modelli con la Regola Speciale Born of Air sono considerati dello stesso elemento degli incantesimi della Corte dell'aria.

Quando un Modello Amico di Personaggio effettua un'azione di Spellcasting per un'Incantesimo della Corte del Fuoco, tratta un dado fallito di Spellcasting come un successo per ogni Reggimento amico contenente almeno un Modello dello stesso Elemento entro 10" dal lanciatore.

Quando un Modello Amico di Personaggio effettua un'azione di Spellcasting per un'Incantesimo della Corte dell'aria, tratta un dado fallito di Spellcasting come un successo per ogni Reggimento amico contenente almeno un Modello dello stesso Elemento entro 10" dal lanciatore.

BEST OF THE RAJAKUR

Questo Esercito può includere un Sardar come un Reggimento di Personaggio aggiuntivo al suo costo di punti indicato. Il Sardar non può essere l'unico Reggimento di Personaggio in un esercito.



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

REGOLE SPECIALI Wizard (6)

Magus: Questo Reggimento di Personaggio può effettuare due azioni di Spellcasting per Attivazione. Il Reggimento di Personaggio non può lanciare lo stesso Incantesimo più di una volta per Attivazione. In aggiunta, questo Reggimento di Personaggio può effettuare tre Azioni ogni Round invece delle solite due.

High Lord of the Elements: Quando questo Modello di Personaggio lancia con successo un Incantesimo, i Reggimenti con almeno un Modello dello stesso Elemento dell'Incantesimo lanciato, all'interno della stesso Obiettivo di questo Reggimento di Personaggio ottieni la Regola Speciale Ispirata fino alla fine del Round.

Empowerment: Quando questo Reggimento di Personaggio effettua un'azione di Spellcasting prendendo di mira un reggimento amico, tenete traccia del numero di successi ottenuti durante lo Spellcasting. Il Leader del Reggimento o il Leader Sostituto conta come X numero di Modelli in più ai fini del Controllo di quella Zona Obiettivo dove X è il numero dei successi ottenuti fino alla fine del Round.

PERSONAGGIO

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

<i>Bound Elementals</i>	<i>Available</i>
<i>Rajakur Corps</i>	<i>Available</i>

- Può acquistare **due** Patron's Gifts al costo dei Punti indicato.
- Il Maharajah deve selezionare una delle seguenti Corti senza alcun costo aggiuntivo di punti, e conosce tutti gli Incantesimi da quella Corte.

Court of Fire	Court of Air
<i>Lords of the Inferno</i>	<i>Gift of Thunder</i>
<i>Rebirth of the Phoenix</i>	<i>Gift of Leggeraning</i>

ABILITÀ DI COMANDO**Ogni Round il Maharajah può usare un'Abilità di Comando:**

- **Shattering [Comando]:** Scegli un Modello Amico entro il Raggio di Comando. Fino alla fine dell'Attivazione del Reggimento di Personaggio, quando si lancia un Incantesimo dello stesso Elemento del Modello Bersaglio, quel Modello sarà usato per determinare la Linea di Vista e il Raggio d'Azione per quell'Incantesimo. Se il Modello sarà usato in questo modo aggiungi un numero di successi all'Azione di Spellcasting dell'Incantesimo pari alla quantità di Ferite rimanenti su quel Modello più uno. Questo modello viene rimosso come Vittima.
- **Deflection [Comando]:** Scegli un Reggimento Amico all'interno del Range di Comando e dello stesso Elemento degli Incantesimi scelto da questo Modello di Personaggio. Il Reggimento Bersaglio riceverà un Segnalino fino alla fine del Round. Quando un Reggimento con un Segnalino sarà scelto come Bersaglio di un Incantesimo da parte di un Mago nemico, rimuovi il Segnalino. Quell'Incantesimo conterà due successi in meno.

FAVORED OF HORMUS (MAHARAJAH)

520 PUNTI

Mahut (Cavalcatura)	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	CR
---------------------	--------	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Reggimento Personaggio Mostro	Pesante	6	2	2	10	28	3	3	0	-
-------------------------------	---------	---	---	---	----	----	---	---	---	---

REGOLE SPECIALI Brutal Impact (2), Cleave (1), Hardened (1), Impact (5), Linebreaker, Oblivious

Maharajah (Cavaliere)	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	CR
-----------------------	--------	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Reggimento Personaggio Mostro	Pesante	-	1	3	5	-	4	-	-	10
-------------------------------	---------	---	---	---	---	---	---	---	---	----

REGOLE SPECIALI Wizard (6), Barrage 4 (15", Armor Piercing 1, Precise Shots)

Mahut Rider: Il Maharajah e Mahut sono considerate come un unico modello con due profili Personaggio. Quando il Maharajah si attiva (la sua Carta Comando viene estratta) esegue Azioni di Reggimento Personaggio utilizzando il suo Profilo Personaggio. Similmente quando il Mahut si Attiva (la sua Carta Comando è pescata) esegue delle Azioni usando il suo Profilo Personaggio. Se il Mahut esegue un'Azione Raffica o Mischia, allora sia il Cavaliere che la Cavalcatura possono eseguire quell'Azione usando i loro rispettivi Profili Personaggio.

Quando si attacca il Maharajah tutti gli attacchi sono assegnati contro la cavalcatura (Mahut) e vengono risolti usando il suo profilo personaggio. Il Maharajah non può separarsi dal Mahut e se la Cavalcatura muore allora anche il Maharaja viene rimosso.

You and What Army?: Il Maharajah non può essere scelto per un'azione di "Sfida!" né potrà lanciare una "Sfida!" contro qualsiasi altro Ufficiale o Reggimento di Personaggio.

Vantage Point: Aggiungi +3" ai Range di tutti gli Incantesimi di questo Reggimento di Personaggio.

High Lord of the Elements: Quando questo Modello di Personaggio lancia con successo un Incantesimo, i Modelli con la Regola Speciale Born of Flame o Born of Air entro il Range dello stesso Obiettivo di questo Reggimento di Personaggio prendono la Regola Speciale Ispirato fino alla fine del Round.

PERSONAGGIO

- Questo Reggimento di Personaggio è composto da 1 Modello.
- Può acquistare due Patron's Gifts al costo dei Punti indicato.
- Il Maharajah deve selezionare una delle seguenti Corti senza alcun costo aggiuntivo di punti, e conosce tutti gli Incantesimi da quella Corte.

Court of Fire

Lords of the Inferno
Rebirth of the Phoenix

Court of Air

Gift of Thunder
Gift of Leggeraning

ABILITÀ DI COMANDO

Ogni Round il Maharajah può usare due Abilità di Comando:

- **Shattering [Comando]:** Scegli un Modello Amico entro il Raggio di Comando. Fino alla fine dell'Attivazione del Reggimento di Personaggio, quando si lancia un Incantesimo dello stesso Elemento del Modello Bersaglio, quel Modello sarà usato per determinare la Linea di Vista e il Raggio d'Azione per quell'Incantesimo. Se il Modello sarà usato in questo modo aggiungi un numero di successi all'Azione di Spellcasting dell'Incantesimo pari alla quantità di Ferite rimanenti su quel Modello più uno. Questo modello viene rimosso come Vittima.
- **Wave of the Hand [Comando]:** Scegli un Reggimento Nemico entro il Raggio di Comando di questo Reggimento di Personaggio. Fino alla fine del Round, ogni volta che questo Modello di Personaggio effettua un'azione di Spellcasting il Reggimento Nemico più vicino all'interno della Linea di Vista di questo Reggimento Personaggio subisce 4 Colpi automatici. Questi Colpi non causano Test di Morale..
- **Point [Comando]:** Scegli un Reggimento Amico. Fino alla fine del Round, quel Reggimento considererà tutti i Test di Morale o di Risoluzione come passati.

SORCERER**No Cost**

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

REGOLE SPECIALI Barrage (4) (10", Armor Piercing 1), Wizard (6)

Magus: Questo Reggimento di Personaggio può effettuare due azioni di Spellcasting per Attivazione. Il Reggimento di Personaggio non può lanciare lo stesso Incantesimo più di una volta per Attivazione. In aggiunta, questo Reggimento di Personaggio può effettuare tre Azioni ogni Round invece delle solite due.

Elemental Puppets: I Modelli di Ghol in questo Esercito perdono la Regola Speciale Feral. Quando i Modelli di Ghol in questo Esercito Bersagliano Modelli in un Reggimento con dei Token Vittima come bersaglio per un'azione di Mischia, prendono la Regola Speciale Flurry fino alla fine del Round

Spirits of Avarice: Quando un Reggimento di Ghol in questo Esercito bersaglia un Reggimento Nemico all'interno del Range di una Zona Obiettivo come Bersaglio di una Carica, il Reggimento guadagna la Regola Speciale Unstoppable fino alla fine del Round.

PERSONAGGIO

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

Bound Elementals
Rajakur Corps

Available
Available

- Può acquistare un Patron's Gifts al costo dei Punti indicato.
- Il Sorcerer deve selezionare una delle seguenti Corti senza alcun costo aggiuntivo di punti, e conosce tutti gli Incantesimi da quella Corte.

Court of Fire

Children of Ash and Cinders
Blazing Sign

Court of Air

Children of Storm and Spray
Fulgent Sign

ABILITÀ DI COMANDO

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

- **Shattering [Comando]:** Scegli un Modello Amico entro il Raggio di Comando. Fino alla fine dell'Attivazione del Reggimento di Personaggio, quando si lancia un Incantesimo dello stesso Elemento del Modello Bersaglio, quel Modello sarà usato per determinare la Linea di Vista e il Raggio d'Azione per quell'Incantesimo. Se il Modello sarà usato in questo modo aggiungi un numero di successi all'Azione di Spellcasting dell'Incantesimo pari alla quantità di Ferite rimanenti su quel Modello più uno. Questo modello viene rimosso come Vittima.
- **Mindless Savagery [Comando]:** Scegli un Reggimento Nemico all'interno del Raggio di Comando. Fino alla fine dell'Attivazione del Reggimento di Personaggio, quando verrà lanciato con successo un Incantesimo al Reggimento Nemico scelto, tenete conto del numero di successi. Se vengono segnati quattro o più successi, una volta che l'Incantesimo verrà risolto, tutti i Modelli di Ghol Amici all'interno del Raggio di Ingaggio del Reggimento Bersaglio effettueranno immediatamente un'Azione di Mischia gratuita fuori sequenza.



RAJ**No Cost**

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

REGOLE SPECIALI Wizard (5), Cleave (1)

Magus: Questo Reggimento di Personaggio può effettuare due azioni di Spellcasting per Attivazione. Il Reggimento di Personaggio non può lanciare lo stesso Incantesimo più di una volta per Attivazione. In aggiunta, questo Reggimento di Personaggio può effettuare tre Azioni ogni Round invece delle solite due.

Best Money Can Buy: I Modelli di Scorta in questo reggimento aggiungono +1 alle loro Caratteristiche di Mischia (C), Attacchi e Ferite. In aggiunta, quando un Modello di Scorta in questo Reggimento si trova nel Range di Ingaggio del Modello di Personaggio, il Modello di Personaggio può Ritirare i tiri Difesa falliti.

Jaaduee Bled - Arcane Blade: All'inizio dell'Attivazione del Reggimento prima che compia la sua prima Azione, puoi scegliere tra la Caratteristica di Attacco del Raj o la sua Regola Speciale Wizard (X). Se ne scegli uno, diminuisci il suo valore fino a tre fino alla fine del Round. Poi potrai aumentare l'altro di un valore uguale fino alla fine del Round.

PERSONAGGIO

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

*Bound Elementals**Not Available**Rajakur Corps**Available*

- Può acquistare un Patron's Gifts al costo dei Punti indicato.
- Il Raj deve selezionare una delle seguenti Corti senza alcun costo aggiuntivo di punti, e conosce tutti gli Incantesimi da quella Corte.

Court of Fire*Strength of Fire**Blazing Crown***Court of Air***Strength of Air**Galvanic Crown***ABILITÀ DI COMANDO**

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

- **Favorable Winds [Comando]:** Questo Reggimento di Personaggio prende la Regola Speciale Unstoppable e aggiunge +2 alla sua Caratteristica di Marcia.
- **Arcane Dervish [Comando]:** Quando questo Modello di Personaggio effettua un'azione di Spellcasting contro un Reggimento entro il Raggio di Ingaggio, può Ritirare i tiri falliti dello Spellcasting.

SARDAR**70 PUNTI**

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

REGOLE SPECIALI

Taskmaster: Questo Modello di Personaggio può essere assegnato a un reggimento di Rajakur come se fosse un Ufficiale. Se il giocatore vorrà farlo, allora il Sardar verrà trattato come un Ufficiale per l'intera partita e non farà uso della propria Carta Comando. Mentre il Sardar verrà trattato come un Ufficiale, tutti gli Effetti che prendono di mira il Reggimento di Personaggio del Sardar influenzeranno anche il Reggimento di Rajakur a cui è attaccato.

Tight Formation: I Modelli Amici di Rajakur nel Raggio di Comando di questo Modello di Personaggio prendono la Regola Speciale Hardened (+1) mentre questo Modello di Personaggio si trova sul campo di Battaglia.

PERSONAGGIO

- Questo Reggimento di Personaggio è composto da 1 Modello.
- Può acquistare un Patron's Gifts al costo dei Punti indicato.

ABILITÀ DI COMANDO

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

- **Shieldwall [Comando]:** Scegli un Reggimento Amico con la Regola Speciale Shield, riceve +1 Difesa fino alla fine del Round.
- **Deflection [Comando]:** Scegli un Reggimento Amico i Modelli di quel Reggimento conterranno due per il controllo degli Obiettivi.
- **Tactical Retreat! [Comando]:** Scegli un Reggimento Amico quando effettuerà un'azione di Ritirata in questo Round, non riceverà nessun Attacco d'Opportunità e non andrà in Rotta.

INCANTESIMI

MAHARAJA

Nome	Range	Attunement	Effetto
Lords of the Inferno	8"	3	Scegli un Reggimento Amico con la Regola Speciale Born of Flame prende la Regola Speciale Aura of Death (4) fino alla fine del Round. Se il Reggimento scelto è di Brutti o Mostro e si trova entro il Range di una Zona Obiettivo, prende invece Aura of Death (6).
Rebirth of the Phoenix	8"	4	Scegli un Reggimento Amico con la Regola Speciale Born of Flame Guarisci 3 Ferite
Gift of Leggeraning8"		3	Scegli un Reggimento Amico con la Regola Speciale Born of Air aggiungi +1" alla sua distanza di Carica e prende la Regola Speciale Fluid Formation fino alla fine del Round.
Gift of Thunder	8"	3	Scegli un Modello Amico di Leader o Leader Sostituto. Fino alla fine del Round i Modelli Nemici entro il Range di Ingaggio del Modello scelto non contano per il controllo della Zona Obiettivo.

SORCERER

Nome	Range	Attunement	Effetto
Children of Ash and Cinders	10"	3	Scegli un Reggimento Nemico con dei Token Vittima. I Reggimenti Amici con la Regola Speciale Born of Flame entro il Range di Ingaggio del Reggimento Bersaglio, si Cura di un numero Ferite uguale ai Token Vittima del Reggimento Bersaglio. Il Reggimento Bersaglio perderà tutti i Token Vittima.
Blazing Sign	10"	4	Scegli un Reggimento Nemico soffre un Colpo per successo. In aggiunta fino alla fine del Round, quando un Reggimento Amico con la Regola Speciale Born of Flame sceglie quel Reggimento come Bersaglio di un'Azione di Carica, ottiene la Regola Speciale Unstoppable fino alla fine del Round.
Children of Storm and Spray	10"	3	Scegli un Reggimento Amico con la Regola Speciale Born of Air per immediatamente il suo status di in Rotta.
Fulgent Sign	10"	3	Scegli un Reggimento Amico con la Regola Speciale Born of Air aggiungi +3" alla sua Distanza di Marcia ma non potrà effettuare un'azione di Carica fino alla fine del Round.

RAJ

Nome	Range	Attunement	Effetto
Strength of Fire	8"	2	Questo Reggimento di Personaggio aggiunge +2" alla sua Distanza di Carica e tutti i Modelli del Reggimento contano come un ulteriore Modello ai fini della Controllo delle Zone Obiettivo fino alla fine del Round.
Blazing Crown	8"	2	I Reggimenti Amici con la Regola Speciale Born of Flame, entro la stessa Zona Obiettivo di questo Modello di Personaggio ottengono la Regola Speciale Aura of Death (4) fino alla fine del Round.
Galvanic Crown	8"	3	Scegli un Reggimento Amico Ritirano i tiri per Colpire falliti di "6" quando effettuano un'azione di Mischia o di Raffica fino alla fine del Round.
Strength of Air	8"	3	Scegli un Reggimento Amico con la Regola Speciale Born of Air aggiungi +1 alla sua Caratteristica di Difesa o +1 alla sua Caratteristica Evasione fino alla fine del Round.

PATRON'S GIFTS

ARMATURA

Karana

30 Punti

Mentre i Modelli di Scorta in questo Reggimento di Personaggio sono all'interno della Range di Ingaggio del Modello Personaggio, tutti i Modelli in questo Reggimento Ritirano i tiri falliti dei Test di Morale.

Dhaatu

25 Punti

Tutti i Modelli in questo Reggimento di Personaggio aggiungo +1 alla loro Caratteristica di Difesa.

ARMI

Bolana Trishool

25 Punti

Questo Modello di Personaggio aumenta il suo Range di Ingaggio a 2,5". I Modelli con la Regola Speciale Born of Air o Born of Flame contano sempre come se fossero nel Raggio di Comando di questo Personaggio per attivare le abilità [Comando].

Teer

20 Punti

Questo Modello di Personaggio può scegliere Reggimenti Nemici come Bersagli di un'azione Raffica anche quando il Reggimento Bersaglio non è in Linea di Vista.

ARCANO

Aag

25 Punti

Questo Modello di Personaggio prende la seguente Abilità [Comando].

Aag [Comando]: Scegli un Reggimento Amico con la Regola Speciale Born of Flame, prende la Regola Speciale Flurry per la prossima Azione di Mischia che effettuerà.

Vaayu

25 Punti

Questo Modello di Personaggio prende la seguente Abilità [Comando].

Vaayu [Comando]: Scegli un Reggimento Amico con la Regola Speciale Born of Air, conta come se avesse la Regola Speciale Fly per la prossima Azione di marcia che effettuerà.

Talisman of Mastery

10 Punti

Questo Modello di Personaggio può Ritirare i risultati falliti di "6" quando esegue un'azione di Spellcasting.

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 categorie di Scorta. Quelli ammessi saranno chiaramente indicati nella voce pertinente nell'elenco dell'esercito, con l'indicazione di "disponibile" o "limitato." Il Personaggio Stand seleziona liberamente i Modelli Scorta da qualsiasi categoria disponibile, mentre possono avere solo fino a 2 Modelli Scorta dalle categorie Ristretta. Al momento dell'acquisto di un modello di Scorta, è possibile scegliere uno degli archeTipos disponibili per ogni Scorta. È possibile che tutti i Modelli di Scorta nel tuo Reggimento di Personaggio appartengano a diversi archeTipos. Puoi personalizzare la tua Scorta come meglio credi! Ogni Modello di Scorta utilizza il proprio profilo Personaggio come mostrato qui di seguito.

La Caratteristica di Marcia e di Classe della Scorta sarà la stessa del Modello di Personaggio a cui sono aggregati.

RAJAKUR CORPS

30 PUNTI PER MODELLO

Nome	M	V	C	A	W	R	D	E	Regole Speciali
Rajakur Corps	*	1	2	2	2	3	2	0	Shield, Hardened (1)

Tier 1 (1 Model): No Ability.

Tier 2 (2 Modelli): Il Modello di Personaggio in questo Reggimento aggiunge +1 alla Caratteristica Evasione.

Tier 3 (3 Modelli): Il Modello di Personaggio in questo Reggimento prende la Regola Speciale Wizard (+1).

BOUND ELEMENTALS

80 PUNTI PER MODELLO

Nome	M	V	C	A	W	R	D	E	Regole Speciali
Efreet Sword Dancer	*	2	3	6	5	3	3	1	Born of Flame, Impact (2), Relentless Blows, Infernal Release

Nome	M	V	C	A	W	R	D	E	Regole Speciali
Steelheart Djinn	*	1	3	4	5	3	3	1	Aetheric Release, Born of Air, Cleave (2), Impact (2)

Il Reggimento di Personaggio può includere 1 Bound Elemental come Modello di Scorta di qualsiasi tipo.

REGGIMENTI

RAJAKUR

110 PUNTI / +25 PER MODELLO

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

REGOLE SPECIALI Shield, Hardened (1)

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 è promosso a Portatore di Stendardo gratuitamente..

GHOLS

70 PUNTI / +15 PER MODELLO

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

REGOLE

Feral, Vanguard

SPECIALI

Attuned Element: Se il Modello di Personaggio di questo Esercito seleziona Incantesimi dalla Corte del Fuoco, questo Reggimento guadagna la Regola Speciale Born of Flame. In alternativa, se il Modello di Personaggio di questo Esercito seleziona Incantesimi dalla Corte dell'Aria, questo Reggimento guadagna la Regola Speciale Born of Air.

Vanguard: Durante il primo turno della battaglia, questo Reggimento può eseguire un'azione di Marcia fuori sequenza fino a 5" durante la sua attivazione. Questo Reggimento non può entrare nel Raggio di Incaggio di un Modello Nemico come risultato di questa Regola Speciale.

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.

EFREET SWORD DANCERS**140 PUNTI / +100 PER MODELLO**

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

REGOLE SPECIALI Born of Flame, Feral, Impact (2), Relentless Blows

Infernal Release: Quando un Modello con questa Regola Speciale viene rimosso come Vittime, infliggi 3 Colpi su un Reggimento Nemico che è Ingaggiato con il Modello rimosso. Questi colpi non causano Test di Morale.

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 uno di questi Modelli è promosso a Leader gratis.

EFREET FLAMECASTER**130 PUNTI / +90 PER MODELLO**

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

REGOLE SPECIALI Barrage (5) (10", Torrential Fire), Born of Flame, Impact (2)

Infernal Release: Quando un Modello con questa Regola Speciale viene rimosso come Vittime, infliggi 3 Colpi su un Reggimento Nemico che è Ingaggiato con il Modello rimosso. Questi colpi non causano Test di Morale.

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 il Reggimento ha 2 uno di questi Modelli è promosso a Leader gratis.

STEELHEART DJINN**150 PUNTI / +120 PER MODELLO**

Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Modello di Comando
Bruti	Medio	7	2	3	4	5	3	3	1	-

REGOLE

Born of Air, Cleave (2), Impact (2)

SPECIALI

Aetheric Release: Quando un Modello con questa Regola Speciale viene rimosso come Vittima, un Reggimento Nemico entro 8" da questo Modello subisce -2 alla sua Caratteristica di Marcia fino alla fine della loro prossima Attivazione.

REGGIMENTO

- Questo Reggimento è composto da 1 Modello.
- Potrai aggiungere Modelli addizionali per il costo di +120 Punti per Modello per un massimo di 3.
- Se il Reggimento ha 2 uno di questi Modelli è promosso a Leader gratis.

WINDBORNE DJINN**140 PUNTI / +100 PER MODELLO**

Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Modello di Comando
Bruti	Medio	7	2	2	4	5	3	3	1	-

REGOLE

Barrage (3) (16", Armor Piercing (1)), Born of Air, Impact (2)

SPECIALI

Aetheric Release: Quando un Modello con questa Regola Speciale viene rimosso come Vittima, un Reggimento Nemico entro 8" da questo Modello subisce -2 alla sua Caratteristica di Marcia fino alla fine della loro prossima Attivazione.

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 uno di questi Modelli è promosso a Leader gratis.

RAKSHASA RAVANAR**410 PUNTI**

Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Modello di Comando
Mostro	Pesante	7	1	3	12	10	4	3	1	-
Profilo Wounded		5	1	3	8	10	4	3	1	-

REGOLE SPECIALI Aura of Death (8), Born of Flame, Cleave (2), Fiend Hunter, Impact (5), Terrifying (1), Hubris
WOUNDED Aura of Death (4), Born of Flame, Cleave (2), Fiend Hunter, Impact (4), Terrifying (1), Hubris

Hubris: Questo Reggimento aggiunge +3" alla sua Distanza di Carica quando effettua un'azione di Carica contro un Reggimento Mostro.

I will not Return: La prima volta che questo Reggimento viene Distrutto, puoi scegliere un Personaggio Amico. Quel personaggio perde l'abilità speciale Wizard (x). Questo Reggimento non viene distrutto e rigenera 5 ferite. Ignora questa Regola Speciale se il tuo Personaggio è un Sardar.

REGGIMENTO

- Questo Reggimento è composto da 1 Modello.

RAKSHASA BAKASURA**420 PUNTI**

Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Modello di Comando
Mostro	Pesante	7	1	3	15	10	3	3	1	-
Profilo Wounded		5	1	3	10	10	3	3	1	-

REGOLE SPECIALI Aura of Death (8), Born of Flame, Cleave (1), Impact (5), Terrifying (1), Arrogance
WOUNDED Aura of Death (4), Born of Flame, Cleave (1), Impact (5), Terrifying (1), Arrogance

Arrogance: Questo Reggimento aggiunge +3" alla sua Distanza di Carica quando effettua un'azione di Carica contro un Reggimento di Personaggio Nemico. In aggiunta, questo Reggimento può effettuare un'azione di "Sfida!" gratuita alla fine della sua Attivazione, scegli un Modello di Personaggio Nemico, come se Rakshasa fosse un Modello di Personaggio.

I will not Return: La prima volta che questo Reggimento viene Distrutto, puoi scegliere un Personaggio Amico. Quel personaggio perde l'abilità speciale Wizard (x). Questo Reggimento non viene distrutto e rigenera 5 ferite. Ignora questa Regola Speciale se il tuo Personaggio è un Sardar.

REGGIMENTO

- Questo Reggimento è composto da 1 Modello.

DHANUR DISCIPLES**130 PUNTI / +25 PER MODELLO**

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

REGOLE SPECIALI Barrage (2) (14")

Mastery of the Bow: Questo Reggimento può selezionare i Reggimenti Nemici Ingaggiati come Bersaglio di un'Azione di Raffica. Inoltre, se questo Reggimento non esegue un'Azione di Marcia durante la sua Attivazione, i Modelli nel Reggimento possono ripetere i tiri per Colpire falliti di "6" quando eseguono un'Azione Raffica fino alla fine del Round.

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.

MAHUT**450 PUNTI**

Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Modello di Comando
Mostro	Pesante	6	2	3	10	28	3	3	0	-

REGOLE SPECIALI Barrage (10) (14"), Brutal Impact (2), Cleave (1), Hardened (1), Impact (5), Linebreaker, Oblivious

Mounted Platform: Questo Reggimento può eseguire un'Azione di Volley anche quando è ingaggiato con un Reggimento Nemico. Se è ingaggiato con un Reggimento Nemico deve risolvere l'azione di Raffica contro il Reggimento con cui è Ingaggiato.

REGGIMENTO

- Questo Reggimento è composto da 1 Modello.

