

II CONQUEST FIRST BLOOD



W'ADRHÛN Army List



ARMY LISTS

THE RULES THAT FOLLOW
WILL SHOW YOU HOW
THE MODELLI AND
WARBANDS INTERACT
WITH EACH OTHER AND
THE ENVIRONMENT. THESE
CHAPTERS WILL TEACH YOU
HOW TO ACTIVATE YOUR
WARBANDS, HOW TO MOVE
THEM AS WELL AS HOW TO
ENGAGE IN COMBAT WITH
THEM.



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.

VALORE 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 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:

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.

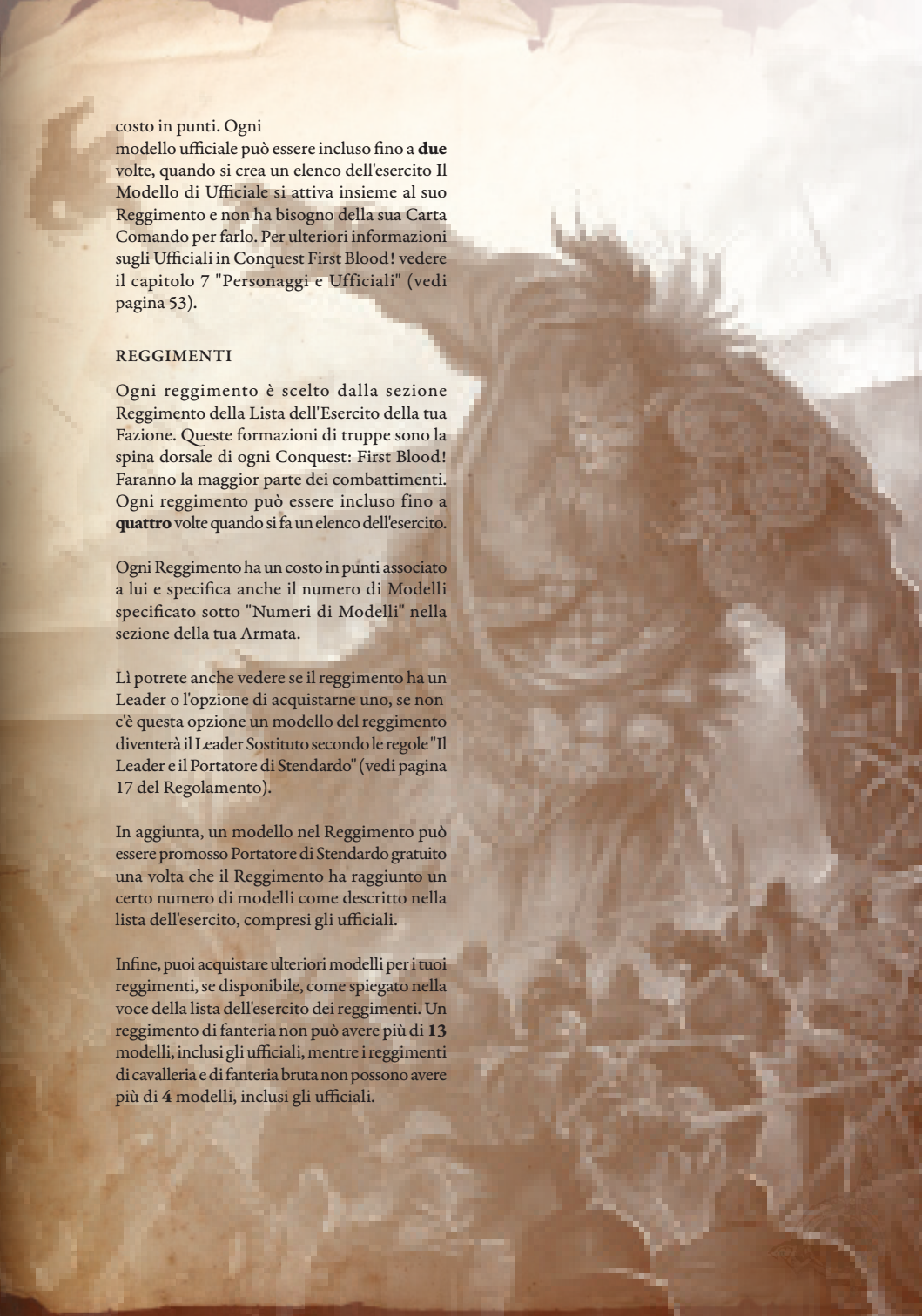
La maggior parte dei reggimenti di fanteria possono acquistare ulteriori modelli di Scorta da aggiungere al Reggimento del personaggio. Questi modelli di Scorta aggiungono prodezza ad un Reggimento di Personaggio e conferiscono abilità uniche. Troverete maggiori informazioni sui modelli di Scorta nella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

EPIDERMAL KERATIN DEPOSITS

Ogni volta che un Modello in questo Esercito soffre una Ferita come risultato di tiro Difesa fallito, tira un dado con "1" ignora quella Ferita.

MASSIVE FRAME

I Modelli Nemici non possono "Attaccare attraverso" i Modelli con questa Regola Speciale. In aggiunta i Modelli con questa Regola Speciale Ritirano i tiri falliti dei Test di Morale di "6".

KEEN HEARING

I Modelli di Personaggio contano il loro Raggio di Comando come due volte il suo Range ai fini della Presenza di Comando.

HYMN OF THE VICTOR

Quando questo Esercito segna VP per aver controllato un Obiettivo e il Reggimento di Personaggio di questo Esercito è nel Raggio di quell'Obiettivo, tutti i Reggimenti dell'Esercito contano come se fossero all'interno del Raggio di Comando del Reggimento di Personaggio fino alla fine della Fase Vittoria del prossimo Round.





PERSONAGGI

Matriarch Queen

No Cost

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

REGOLE SPECIALI Cleave (1), Massive Frame, Inspiring Presence

Born in Shame: Quando un Reggimento di Warbred è entro il Raggio di Comando di questo Reggimento di Personaggio, i Reggimenti Nemici non possono effettuare un'azione di "Sfida!" contro la Matriarch Queen.

One Voice: I Reggimenti Amici Interamente entro il raggio di un'Obiettivo, contano come contano come se fossero entro il Raggio di Comando della Matriarch Queen.

Teachings of the Wasteland: Prima che la partita inizi scegli 2 Reggimenti non-Monster, non-Personaggio nel tuo Esercito e prendono la Regola Speciale Flank per la durata della partita.

Loyalty: i Modelli in questo Reggimento di Personaggio non effettuano Test di Morale.

PERSONAGGIO

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

- Può acquistare un singolo Artefact al costo dei punti indicato.

ABILITÀ DI COMANDO

Ogni Round la Matriarch Queen può usare fino a due Abilità di Comando differenti:

- **Frenzy [Command]:** Scegli un Reggimento Amico prendono la Regola Speciale Linebreaker fino alla fine della prossima Azione del Reggimento.
- **Pursuit [Command]:** Scegli un Reggimento Amico prendono la Regola Speciale Opportunist fino alla fine della prossima Azione del Reggimento.
- **To the Last Breath [Command]:** Scegli un Reggimento Amico Guarisci 3 Ferite.



APEX QUEEN (MATRIARCH QUEEN)**500 PUNTI**

Apex Predator (Cavalcatura)	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	CR
Reggimento Personaggio Mostro	Pesante	8	1	3	10	12	3	3	2	-
Profilo Wounded		5	1	3	6	11	4	3	2	-

REGOLE SPECIALI

Cleave (2), Impact (5), Unstoppable, Deadly Blades, Terrifying (2), Fearless, Fiend Hunter, Icon of Conquest, Apex Master, Indomitable

WOUNDED

Cleave (2), Impact (3), Unstoppable, Deadly Blades, Terrifying (2), Fearless, Fiend Hunter, Apex Master, Indomitable

Matriarch Queen (Cavaliere)**Classe****M****V****C****A****W****R****D****E****CR**

Reggimento Personaggio Mostro

Pesante

-

1

3

5

-

4

-

-

-

-

-

-

-

5

REGOLE SPECIALI Cleave (1), Inspiring Presence, Indomitable**Icon of Conquest:** Questo Modello conta come 12 Modelli per il controllo degli Obiettivi.**Apex Master:** La Matriarch Queen e Apex Predator sono considerate come un unico modello con due profili Personaggio. Quando la Matriarch Queen si attiva (la sua Carta Comando viene estratta) esegue Azioni di Reggimento Personaggio utilizzando il suo Profilo Personaggio. Similmente quando l'Apex Predator si Attiva (la sua Carta Comando è pescata) esegue delle Azioni usando il suo Profilo Personaggio.

Se l'Apex Predator 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 la Matriarch Queen tutti gli attacchi sono assegnati contro la cavalcatura (Apex Predator) e vengono risolti usando il suo profilo personaggio.

La Matriarch Queen non può separarsi dall' Apex Predator e se la Cavalcatura muore allora anche la Matriarch Queen viene rimossa.

You and What Army?: La Matriarch Queen non può essere bersaglio di un'azione "Sfida" né può effettuare una "Sfida" contro qualsiasi altro Ufficiale o Reggimento di Personaggio.**One Voice:** I Reggimenti Amici Interamente entro il raggio di un'Obiettivo, contano come contano come se fossero entro il Raggio di Comando della Matriarch Queen.**Teachings of the Wasteland:** Prima che la partita inizi scegli 2 Reggimenti non-Monster, non-Personaggio nel tuo Esercito e prendono la Regola Speciale Flank per la durata della partita.**PERSONAGGIO**

- Questo Reggimento di Personaggio è composto da 1 Modello.
- Può acquistare un singolo Artefact al costo dei punti indicato.

ABILITÀ DI COMANDO**Ogni Round la Matriarch Queen può usare fino a due Abilità di Comando differenti:**

- **Frenzy [Comando]:** Scegli un Reggimento Amico prendono la Regola Speciale Linebreaker fino alla fine della prossima Azione del Reggimento.
- **Pursuit [Comando]:** Scegli un Reggimento Amico prendono la Regola Speciale Opportunist fino alla fine della prossima Azione del Reggimento.
- **To the Last Breath [Comando]:** Scegli un Reggimento Amico **non-Mostro** Guarisci 3 Ferite.

PREDATOR

No Cost

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

REGOLE SPECIALI Barrage 4 (15", Armour Piercing 1, Deadly Shots), Fiend Hunter, Massive Frame

Kill Marks: Durante la partita, tieni conto di quanti Token Vittima vengono rimossi dai Reggimenti Nemici. Per ogni 8 Token Vittima rimossi, questo Esercito ottiene immediatamente 1VP. Se alla fine del gioco il Modello di Personaggio Nemico è stato rimosso come Vittima allora questo Esercito ottiene un ulteriore 1 VP.

Hunting Party: I Reggimento di Hunter e Slinger in questo Esercito prendono la Regola Speciale Fluid Formation.

Violence of Action: Tutti i Reggimento in questo Esercito prendono la Regola Speciale Opportunist.

No Time to Bleed: Quando questo Reggimento di Personaggio effettua un'azione di Ritirata, non riceverà nessun Attacco d'Opportunità e non andrà in Rotta.

PERSONAGGIO

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

Seasoned Hunters

- Può acquistare un singolo Artefact al costo dei punti indicato.

ABILITÀ DI COMANDO

Ogni Round il Predator può usare un'Abilità Comando:

- **If it Bleeds we can Kill it [Comando]:** Scegli un Reggimento Nemico di Brutti, Cavalleria o Mostro diventerà "Segnato" fino all'inizio della prossima Attivazione del Predator. Quando un Reggimento Amico infligge Ferite ad un Reggimento Nemico "Segnato", quel Reggimento effettuerà i Test di Morale con un a -1 alla Caratteristica di Risoluzione.
- **Way of the Hunt [Comando]:** Scegli un Reggimento di Fanteria Amico prende +2 Marcia fino alla fine della prossima Attivazione del Reggimento.



PREDATOR (CAVALLERIA)

50 PUNTI

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

REGOLE SPECIALI Barrage 3 (15"), Massive Frame, Brutal Impact (1), Cleave (1), Impact (3)

Pack Leader: In questo Esercito i Raptor Riders e Hunting Packs prendono la Regola Speciale Fluid Formation e perdono la Regola Speciale Feral. In aggiunta i Modelli di Raptor Riders e Hunting Pack contano come tre Modelli per il controllo degli Obiettivi.

No Time to Bleed: Quando questo Reggimento di Personaggio effettua un'azione di Ritirata, non riceverà nessun Attacco d'Opportunità e non andrà in Rotta.

Rampant Savagery: Quando questo Modello di Personaggio effettua Attacchi d'Impatto come parte di un'azione di Carica, se gli Attacchi d'Impatto provocano un qualsiasi numero di Vittime questo Reggimento di Personaggio ottiene la Regola Speciale Terrifying (1) fino alla fine della sua Attivazione.

Thrill of the Kill: I Token Vittima generati come risultato delle Perdite inflitte da questo Reggimento di Personaggio sono assegnati a questo Reggimento Personaggio. Per ogni Token Vittima su di esso, il Modello di Personaggio aggiunge +1 al sua Caratteristica Attacchi. Se il Modello di Personaggio rimuove una qualsiasi quantità di Tokens Vittima durante il passaggio "Rimuovi Token Vittima", allora guarirà 1 ferita.

PERSONAGGIO

- Questo Reggimento di Personaggio è composto da 1 Modello.
- Può acquistare un singolo Artefact al costo dei punti indicato.
- Questo Reggimento di Personaggio ha accesso alla seguente scorta:

Hunting Pack

ABILITÀ DI COMANDO

Ogni Round il Predator può usare un'Abilità Comando:

- **If it Bleeds we can Kill it [Comando]:** Scegli un Reggimento Nemico di Brutti, Cavalleria o Mostro diventerà "Segnato" fino all'inizio della prossima Attivazione del Predator. Quando un Reggimento Amico infligge Ferite ad un Reggimento Nemico "Segnato", quel Reggimento effettuerà i Test di Morale con un -1 alla Caratteristica di Risoluzione.
- **Mark of Conquest [Comando]:** Scegli un Reggimento Amico prende +2 alla sua Distanza di Carica sul tiro di dado, fino alla fine della prossima Attivazione del Reggimento, quando Caricano un Reggimento Nemico che si trova entro il Raggio di un Obiettivo.

SCION OF CONQUEST

NO COST

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

REGOLE SPECIALI Priest (4), Cleave (2), Massive Frame, Devout

Sacred Censer: I Modelli Nemici Ingaggiati da questo Modello di Personaggio non contano per il controllo degli Obiettivi.

Resonating Life Force: All'inizio della Fase Vittoria di ogni Round prima di segnare VP, prendi nota del numero di Token Vittima sui Reggimenti Amici entro il range dello stesso Obiettivo di questo Modello di Personaggio. Per ogni Token Vittima, questo Modello di Personaggio conta come un modello aggiuntivo ai fini del controllo di quell'obiettivo.

Visions of Conquest: Una volta per partita durante la Fase Azione, prima che i Giocatori hanno attivato un qualsiasi Reggimento, dichiara al tuo Avversario che stai per utilizzare l'abilità. Fino alla fine di questo Round, ogni volta che dovresti pescare una Carta Comando dal Mazzo Comando, invece di pescarla cerca la Carta Comando dal Mazzo Comando e giocane una a tua scelta.

Echoes of Conquest: Questo Reggimento di Personaggio può effettuare due azioni di Spellcasting per Attivazione. Il Reggimento di Personaggio non può lanciare lo stesso Incantesimo nella stessa Attivazione. In aggiunta questo Reggimento di Personaggio può effettuare **tre** Azioni ogni Round invece delle solite **due**.

PERSONAGGIO

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

Chosen of Conquest

- Può acquistare due Artefact al costo dei punti indicato.
- Il Scion of Conquest ha accesso ai seguenti Incantesimi:

Deafen

Embolden

Disruption



CHIEFTAIN**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 Cleave (2) Massive Frame

The Trials: I Reggimenti di Brave e Blooded in questo Esercito ignore la prima volta che vanno in Rotta durante la partita. Se i Reggimenti vanno in Rotta, verranno considerati come se hanno eseguito un'Azione gratuita di Chiamata a Raccolta fuori-sequenza alla fine dell'Azione in cui sono andati in Rotta. Quest'azione di Chiamata a Raccolta non conterà come Attivazione nel Round per il Reggimento.

Stoic Elders: I Reggimenti di Veteran in questo Esercito prendono la Regola Speciale Oblivious.

Veteran Champions: I Modelli Ufficiali di Champion in questo Esercito perdono la loro abilità da Leader per esempio per le Abilità [**Comando**]. Invece i Reggimenti all'interno del Range di Comando di un Modello Ufficiale Champion sono considerati come all'interno del Raggio di Comando del Modello di Personaggio Chieftain. Inoltre, i Modelli Ufficiali Champion ottengono la Regola Speciale Flurry.

PERSONAGGIO

- Questo Reggimento di Personaggio è composto da 1 Modello.
- Questo Reggimento di Personaggio ha accesso alla seguente scorta:
Scarred Veterans
- Può acquistare un singolo Artefact al costo dei punti indicato.

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

- **Bellowing Shout [Comando]:** Scegli un Reggimento Nemico non-Personaggio non può essere scelto da Abilità [Comando] fino alla fine del Round.
- **Way of the Hunt [Comando]:** Scegli un Reggimento di Fanteria Amico prende +2 Marcia fino alla fine della prossima Attivazione del Reggimento.
- **Fight or be Bound! [Comando]:** Scegli un Reggimento Amico di Brave o Blooded prende la Regola Speciale Linebreaker fino alla fine del Round. Tuttavia, se alla fine dell'ultima Azione del Reggimento tutti i Modelli nel Reggimento non sono all'interno di una Zona Obiettivo il Reggimento diventa immediatamente in Rotta. Se questa è la prima volta che il Reggimento va in Rotta, possono beneficiare della Regola Speciale The Trials normalmente.

THUNDER CHIEFTAIN

75 PUNTI

Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	CR
Reggimento Personaggio Cavalleria	Pesante	6	2	3	6	7	3	3	0	6

REGOLE SPECIALI Brutal Impact (2), Cleave (2), Impact (3), Linebreaker, Massive Frame

Stampede!: Alla fine dell'Attivazione di questo Reggimento, se i Modelli con questa Regola Speciale sono ingaggiati con un Reggimento Nemico, ogni Modello con questa Regola Speciale provoca 2 Colpi contro un Reggimento ingaggiato. Questi Colpi addizionali non beneficiano di nessuna Regola Speciale del Reggimento e Colpiscono in automatico.

Ride the Leggeraning!: Quando i Reggimenti di Thunder Chieftain e Thunder Rider in questo Esercito effettuano un'azione di Carica come seconda azione in questa Attivazione, allora prenderà la Regola Speciale Terrifying (1) fino alla fine del Round.

Thunderstruck: Mentre questo Reggimento di Personaggio sta Prendendo un Obiettivo, i Reggimenti di Thunder Riders in questo Esercito contano come un Modello in più ai fini di Prendere lo stesso Obiettivo di questo Reggimento di Personaggio. Inoltre, mentre questo Esercito è influenzato dalla Regola dell'Esercito "Hymns of the Victor", questo Reggimento di Personaggio può risolvere un ulteriore **[Comando]** durante la sua Attivazione.

PERSONAGGIO

- Questo Reggimento di Personaggio è composto da 1 Modello.
- Può acquistare un singolo Artefact al costo dei punti indicato.

ABILITÀ DI COMANDO

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

- **Bellowing Shout [Comando]:** Scegli un Reggimento Nemico non-Personaggio non può essere scelto per Abilità **[Comando]** fino alla fine del Round.
- **Way of the Hunt [Comando]:** Scegli un Reggimento di Fanteria Amico prende +2 Marcia fino alla fine della prossima Attivazione del Reggimento.
- **Fight or be Bound! [Comando]:** Scegli un Reggimento Amico di Brave o Blooded prende la Regola Speciale Linebreaker fino alla fine del Round. Tuttavia, se alla fine dell'ultima Azione del Reggimento tutti i Modelli nel Reggimento non sono all'interno di una Zona Obiettivo il Reggimento diventa immediatamente in Rotta. Se questa è la prima volta che il Reggimento va in Rotta, possono beneficiare della Regola Speciale The Trials normalmente.



WINGLORD PREDATOR**380 PUNTI**

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

Reggimento Personaggio Mostro	Pesante	10	3	2	8	8	3	3	2	-
-------------------------------	---------	----	---	---	---	---	---	---	---	---

Profilo Wounded		8	3	2	5	8	3	3	2	-
------------------------	--	---	---	---	---	---	---	---	---	---

REGOLE SPECIALI Fly, Impact (4)**WOUNDED** Fly, Impact (3)

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

Reggimento Personaggio Mostro	Pesante	-	3	3	5	-	-	-	1	6
-------------------------------	---------	---	---	---	---	---	---	---	---	---

REGOLE SPECIALI Fiend Hunter, Barrage 6 (15", Armor Piercing (1), Deadly Shot), Quatl Master

Kill Marks: Durante la partita, tieni conto di quanti Token Vittima vengono rimossi dai Reggimenti Nemici. Per ogni 8 Token Vittima rimossi, questo Esercito ottiene immediatamente 1VP. Se alla fine del gioco il Modello di Personaggio Nemico è stato rimosso come Vittima allora questo Esercito ottiene un ulteriore 1 VP.

Hunting Party: I Reggimenti di Hunter e Slinger in questo Esercito prendono la Regola Speciale Fluid Formation.**Violence of Action:** Tutti i Reggimenti in questo Esercito prendono la Regola Speciale Opportunist.**No Time to Bleed:** Questo Reggimento di Personaggio Reggimento può effettuare un'azione di Ritirata senza ricevere Attacchi d'Opportunità.

Quatl Master: Il Winglord Predator e Quatl sono considerate come un unico modello con due profili Personaggio. Quando il Winglord Predator si attiva (la sua Carta Comando viene estratta) esegue Azioni di Reggimento Personaggio utilizzando il suo Profilo Personaggio. Similmente quando Quatl si Attiva (la sua Carta Comando è pescata) esegue delle Azioni usando il suo Profilo Personaggio.

Se il Winglord Predatoresegue 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 Winglord Predator tutti gli attacchi sono assegnati contro la cavalcatura (Quatl) e vengono risolti usando il suo profilo personaggio.

Il Winglord Predator non può separarsi da Quatl e se la Cavalcatura muore allora anche il Winglord Predator viene rimosso.

Hunt Beacon: Quando questo Reggimento effettua un'azione di Raffica contro un Reggimento Nemico, quel Reggimento diventerà la 'Preda' fino alla fine del Round. Ogni volta che un Reggimento Amico effettua un'azione di Raffica contro un Reggimento "Preda", fino alla fine di quell'azione prendono la Regola Speciale Sureshot e la Caratteristica di Evazione del Reggimento sarà considerata pari a 0.

Overhead Shot: Questo Reggimento può selezionare i Reggimenti Nemici Ingaggiati come bersaglio dell'azione di Raffica.

PERSONAGGIO

- Questo Reggimento di Personaggio è composto da 1 Modello.
- Può acquistare un singolo Artefact al costo dei punti indicato.

ABILITÀ DI COMANDO**Ogni Round il Winglord Predator può usare due differenti Abilità di Comando:**

- **If it Bleed we can Kill it [Command]:** Scegli un Reggimento Nemico di Brutti, Cavalleria o Mostro diventerà "Segnato" fino all'inizio della prossima Attivazione del Predator. Quando un Reggimento Amico infligge Ferite ad un Reggimento Nemico "Segnato", quel Reggimento effettuerà i Test di Morale con un a -1 alla Caratteristica di Risoluzione.
- **Way of the Hunt [Command]:** Scegli un Reggimento di Fanteria Amico prende +2 Marcia fino alla fine della prossima Attivazione del Reggimento.

INCANTESIMI

SCION OF CONQUEST

Nome	Range	Attunement	Effetto
Deafen	8"	2	Scegli due Modelli non-Personaggio, non-Ufficiali e non-Mostro, perdono il loro Range di Ingaggio fino alla fine della loro prossima Attivazione.
Embolden	12"	3	Scegli un Reggimento Amico in range di un'Obiettivo, tutti i Modelli in quel Reggimento ricevono la Regola Speciale Hardened (1) fino alla fine della loro prossima Attivazione.
Disruption	12"	3	Gli Spellcasters Nemici che tentano di lanciare un Incantesimo che bersaglia un Reggimento Amico, avranno bisogno di un successo addizionale per poter lanciare l'incantesimo.



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.

ABERRATION

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	CR	Regole Speciali
Aberration	Fanteria Ufficiale	Medio	5	2	2	6	4	3	1	2	5	Flurry, Lethal Demise, Massive Frame, Terrifying (2)

CHAMPION

Nome	Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	CR	Regole Speciali
Champion	Fanteria Ufficiale	Medio	5	2	3	4	4	3	3	1	6	Cleave (1), Massive Frame, Hardened (1)

Veteran Warrior: Questo Modello di Ufficiale ha il Range di Ingaggio di 2.5".

Example to Follow [Comando]: Scegli un Reggimento di Fanteria Amico perde lo status di in Rotta.

ARTEFACTS

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.

Scars of Endekar **35 Punti**
I Modelli in questo Reggimento di Personaggio ricevono +1 Evasione.

Song of Famine **35 Punti**
Il Modello di Personaggio in questo Reggimento prende la seguente Abilità di [Comando]:
Song of Famine [Comando]: Scegli un Reggimento di Fanteria Amico prende la Regola Speciale Unstoppable. In aggiunta, questo Reggimento conta un Modello addizionale per ogni Token Vittima assegnato ai Reggimenti Nemici che controllano lo stesso Obiettivo.

Whisper of Death **30 Punti**
Il Modello di Personaggio in questo Reggimento prende la seguente Abilità di [Comando]:
Whisper of Death [Comando]: Scegli un Reggimento Amico prende le Regole Speciali Lethal Demise e Cleave (1) fino alla fine della loro prossima Attivazione.

ARMATURA

Bone Whistle **35 Punti**
I Reggimenti di Hunting Pack in questo Esercito perdono la Regola Speciale Feral.

Heartsblood Draught **25 Punti**
Il Modello di Personaggio prende +2 Ferite.

ARMI

Kiss of the Dilosaur **25 Punti**
I Tiri di Difesa causati da questo Personaggio devono essere Ritirati.

War's Stare **25 Punti**
Il Modello di Personaggio prende +1 Attacchi e la Regola Speciale Cleave (+1).

The Hidden Fang **15 Punti**
Il Personaggio le Regole Speciali Quicksilver Strike e Parry.

TALISMANI

Dreamcatcher **30 Punti**
Il Modello di Personaggio in questo Reggimento prende la seguente Abilità di [Comando]:
Wind's Children [Comando]: Scegli un Reggimento Amico può effettuare un'azione gratuita di Ritirata durante la loro prossima Attivazione senza andare in Rotta e senza subiti Attacchi d'Opportunità.

Essence of the Phonopteryx **25 Punti**
Il Personaggio aumenta il Range degli incantesimi di 6" (gli incantesimi con il Range "Self" non vengono influenzati). In aggiunta, se gli Effetti indicano un Range, il Personaggio aumenta gli Effetti dei suoi Incantesimi di 6".

Primordial Splinter **25 Punti**
Quando questo Personaggio lancia un Incantesimo, aggiungerà 1 Dado al suo tentativo di Spellcasting e non verrà influenzato dall'interferenza del nemico.



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.

SCARRED VETERANS

35 PUNTI PER MODELLOLO

Tipo	M	V	C	A	W	R	D	E	Regole Speciali
Fanteria	*	1	3	2	3	3	2	1	Cleave (1), Shield, Massive Frame, A Lifetime of War

SEASONED HUNTERS

30 PUNTI PER MODELLOLO

Tipo	M	V	C	A	W	R	D	E	Regole Speciali
Fanteria	*	3	2	1	2	2	1	1	Massive Frame, Fiend Hunter, Barrage (1, Range 12", Armor Piercing (1), Deadly Shot)

HUNTING PACK

60 PUNTI PER MODELLOLO

Tipo	M	V	C	A	W	R	D	E	Regole Speciali
Cavalleria	*	1	2	5	3	3	1	2	Opportunist, Oblivious

CHOSEN OF CONQUEST

35 PUNTI PER MODELLOLO

Tipo	M	V	C	A	W	R	D	E	Regole Speciali
Fanteria	*	1	3	3	2	4	3	1	Cleave (1), Massive Frame



REGGIMENTI

BRAVES

90 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, Massive Frame

REGGIMENTO

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

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

Champion

30 Punti

BLOODED

125 PUNTI / +20 PER MODELLO

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

REGOLE SPECIALI Massive Frame

REGGIMENTO

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

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

Aberration

30 Punti

Champion

30 Punti

HUNTERS**120 PUNTI / +20 PER MODELLO**

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

REGOLE SPECIALI Barrage 1 (12", Armour Piercing 1, Deadly Shots), Massive Frame**REGGIMENTO**

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

SLINGERS**130 PUNTI / +20 PER MODELLO**

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

REGOLE SPECIALI Barrage 2 (15", Torrential Fire), Massive Frame**REGGIMENTO**

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

WARBRED**150 PUNTI / +130 PER MODELLO**

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

REGOLE SPECIALI Cleave (2), Relentless Blows, Massive Frame, Impact (3)**REGGIMENTO**

- Questo Reggimento è composto da 1 Modello.



HUNTING PACK**70 PUNTI / +60 PER MODELLO**

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

REGOLE SPECIALI Feral, Opportunist, Oblivious**Bottom of the Food Chain:** I Modelli in questo Reggimento non beneficia della Regola Speciale di Fazione Epidermal Keratin Deposits.**REGGIMENTO**

- Questo Reggimento è composto da 1 Modello.
- Potrai aggiungere Modelli aggiuntivi per il costo di +60 Punti Per Modello per un massimo di 3.

RAPTOR RIDERS**120 PUNTI / +90 PER MODELLO**

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

REGOLE SPECIALI

Barrage 2 (8", Armour Piercing 1), Cleave (1), Massive Frame

REGGIMENTO

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

APEX PREDATOR**440 PUNTI**

Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Modello di Comando
Mostro	Pesante	8	1	3	10	9	4	3	2	-
Profilo Wounded		6	1	4	6	9	4	2	2	-

REGOLE SPECIALI

Cleave (2), Deadly Blades, Unstoppable, Terrifying (2), Fearless, Fiend Hunter, Brutal Impact (2), Impact (5), Icon of Conquest, Tamed Beast

WOUNDED

Cleave (2), Deadly Blades, Unstoppable, Terrifying (2), Fearless, Fiend Hunter, Brutal Impact (2), Impact (3), Tamed Beast

Icon of Conquest: This Model counts as twelve Modelli for the purpose of Seizing Objectives**Tamed Beast:** Questo Modello non beneficia delle Regole Speciali di Fazione Epidermal Keratin Deposit.**REGGIMENTO**

- Questo Reggimento è composto da 1 Modello.

VETERANS**140 PUNTI / +35 PER MODELLO**

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

REGOLE SPECIALI Cleave (1), Shield, Massive Frame

A Lifetime of War: Quando i Modelli in questo Esercito beneficiano della Regola Speciale di Fazione Hymn of the Victor, questo Reggimento guadagna anche la Regola Speciale Flurry per tutto il tempo in cui Hymns of the Victor è attivo.

REGGIMENTO

- Questo Reggimento è composto da 4 Modelli incluso il Leader.
- Potrai aggiungere Modelli addizionali per il costo di +35 Punti Per Modello per una massimo di 12.
- Se il Reggimento ha 8 Modelli, uno di questi Modelli è promosso a Portatore di Stendardo gratuitamente.

Qualsiasi Reggimento di Veterans Reggimento può includere UN'Ufficiale presente qui di seguito:

Champion 40 Punti

CHOSEN OF CONQUEST**170 PUNTI / +45 PER MODELLO**

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

REGOLE SPECIALI Cleave (1), Massive Frame

Chant of Conquest: Questo Reggimento può effettuare tre Azioni ogni Round invece delle solite due.

REGGIMENTO

- Questo Reggimento è composto da 4 Modelli incluso il Leader.
- Potrai aggiungere Modelli addizionali per il costo di +45 Punti Per Modello per una massimo di 12.
- Se il Reggimento ha 6 Modelli, uno di questi Modelli è promosso a Portatore di Stendardo gratuitamente.



THUNDER RIDERS**120 PUNTI / +110 PER MODELLO**

Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Modello di Comando
Cavalleria	Pesante	6	1	3	5	5	3	3	0	-

REGOLE SPECIALI Brutal Impact (2), Impact (3), Linebreaker, Unstoppable

Stampede!: Alla fine dell'Attivazione di questo Reggimento, se i Modelli con questa Regola Speciale sono ingaggiati con un Reggimento Nemico, ogni Modello con questa Regola Speciale provoca 2 Colpi contro un Reggimento ingaggiato. Questi Colpi addizionali non beneficiano di nessuna Regola Speciale del Reggimento e Colpiscono in automatico.

REGGIMENTO

- Questo Reggimento è composto da 1 Modello.
- Potrai aggiungere Modelli addizionali per il costo di +110Punti Per Modello per una massimo di 3.
- Se il Reggimento ha 2 o più Modelli, uno dei Modelli sarà promosso a Leader gratuitamente.

CHOSEN OF DEATH**190 PUNTI / +55 PER MODELLO**

Tipo	Classe	M	V	C	A	W	R	D	E	Modello di Comando
Fanteria	Medio	7	1	3	2	2	4	1	3	Leader

REGOLE SPECIALI Deadly Blades, Relentless Blows, Counter-Attack

Wardance: Alla fine dell'Attivazione di questo Reggimento, possono effettuare un'azione di Ritirata. Il Reggimento non riceverà nessun Attacco d'Opportunità e non andrà in Rotta. Tratta la Caratteristica di Marcia del Reggimento durante quest'Azione di Ritirata come 3".

Battle Trance: Alla fine dell'azione di Mischia di questo Reggimento, potrà rimuovere fino a 3 Token Vittima dal Reggimento Nemico entro il Raggio di Ingaggio. Per ogni Token Vittima rimosso in questo modo, il Reggimento prenderà i seguenti benefici fino alla fine della loro prossima Attivazione. Potrai scegliere solo uno dei benefici riportati qui di seguito:

- 1 Token Vittima - **Sound of Blood Rushing:** Questo Reggimento prende la Regola Speciale Flurry.
- 2 Token Vittima - **Death Comes For Us All:** I Modelli in questo Reggimento prendono +1 attacchi.
- 3 Token Vittima - **One With Death:** Questo Reggimento può effettuare un'Azione Aggiuntiva in questa Attivazione.

REGGIMENTO

- Questo Reggimento è composto da 4 Modelli incluso il Leader.
- Potrai aggiungere Modelli addizionali per il costo di +55 Punti Per Modello per una massimo di 12.

QUATL**350 PUNTI**

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

REGOLE SPECIALI Fly, Barrage (6, 8", Armor Piercing (2), Deadly Shot), Impact (4)

WOUNDED Barrage (6, 8", Armor Piercing (2), Deadly Shot), Impact (3)

Hunt Beacon: Quando questo Reggimento effettua un'azione di Raffica contro un Reggimento Nemico, quel Reggimento diventerà la 'Preda' fino alla fine del Round. Ogni volta che un Reggimento Amico effettua un'azione di Raffica contro un Reggimento "Preda", fino alla fine di quell'azione prendono la Regola Speciale Sureshot e la Caratteristica di Evasione del Reggimento sarà considerata pari a 0.

Overhead Shot: Questo Reggimento può selezionare i Reggimenti Nemici Ingaggiati come bersaglio dell'azione di Raffica.

REGGIMENTO

- Questo Reggimento è composto da 1 Modello.

