

CONQUEST
FIRST BLOOD

THE
HUNDRED
KINGDOMS



Para
Bellum
GAMES





“Quelli che una volta erano miti e leggende ora sono pezzi sulla scacchiera e i cattivi dei racconti della nostra infanzia sono ora giocatori nel gioco. Non dobbiamo perdere chi siamo. Ma dobbiamo comunque giocare secondo regole a cui non abbiamo mai giocato prima.”

– Re Federico di Brandegrado

Con gli Spires e Dweghom Holds sparsi nelle loro terre, pressati dalla costante aggressione delle incursioni del Nord e lacerati da secoli di guerre intestine, i Cento Regni sono militarizzati a un livello senza precedenti. Il sistema feudale che sosteneva la vecchia società sta cedendo sotto l'assalto di un'economia basata sul commercio sempre più complessa e di una domanda sempre crescente di manodopera. È sorta una nuova classe di soldati professionisti, uomini e donne che combattono non per la terra o gli obblighi ma per il semplice oro. Sebbene questi uomini d'arme coprano la domanda di manodopera nei Cento Regni, rappresentano anche una significativa forza destabilizzante.

Il potere sta iniziando ad allontanarsi dalla tradizionale aristocrazia terriera e a passare nelle mani dei suoi governanti, che detengono il diritto di tassazione e possono usare quella moneta per acquistare la manodopera di cui hanno bisogno per tenere sotto controllo i loro vassalli recalcitranti.

A questo mix volatile bisogna aggiungere la crescente assertività della Fede. I loro vasti possedimenti e le alleanze con la nobiltà consentono loro di aggirare i vecchi patti e di schierare una forza militare tramite delegati. Mentre si mettono in mostra muscoli a lungo in disuso, l'antica animosità tra le fedi sta emergendo, con i dogmi teista e deista che mobilitano il loro potere e i loro sostenitori, preparandosi a portare le loro argomentazioni dai Consigli religiosi sul campo di battaglia.

Contro questa marea crescente si oppongono gli Ordini, guerrieri senza pari la cui abilità rasenta il soprannaturale, un mantello e un fardello ereditati dalla Legione distrutta che li ha generati. Legati dalla loro causa comune di proteggere l'umanità da un mondo ostile, gli Ordini sono divisi lungo linee ideologiche su come farlo al meglio. Spaziando dalla devozione fanatica dell'Ordine della Spada agli interventi calcolati dell'Ordine del Tempio Sigillato, gli Ordini rappresentano il freno più forte al crescente potere e all'aggressione della Chiesa e dei fin troppo numerosi governanti locali.

Che cos'è un Libro dell'Esercito?



Un libro dell'esercito funge da compagno delle regole specifiche della tua fazione per Conquest: First Blood. Questo libro, insieme al regolamento di Conquest: First Blood, ti fornirà tutto ciò di cui hai bisogno per radunare e suonare la tua banda di guerrieri.

Questo libro dell'esercito è diviso nelle seguenti sezioni:

- Regole dell'esercito: Regole Speciali che riguardano l'intera Banda di Guerrieri. Queste regole dell'esercito definiscono lo stile di gioco della tua fazione e identificano quali ruoli nei campi di battaglia si trovano all'interno dell'esercito.
- Composizione della Banda da Guerra: gli slot che ogni tipo di guerriero della tua banda da guerra riempie, le regole su quanti slot di ogni slot possono essere selezionati e il numero massimo di guerrieri per reggimento consentito sono determinati dai punti totali della tua battaglia. Le regole per radunare la tua banda di guerrieri si trovano nel regolamento di Conquest: First Blood.
- Profili dei Guerrieri: include il costo dei punti, le caratteristiche, le regole speciali e le opzioni per ogni tipo di guerriero nella tua banda.
- Upgrade: manufatti, mutazioni e qualsiasi cosa nel mezzo! Gli Upgrade vengono utilizzati per personalizzare i personaggi della tua banda di guerrieri.



Regole dell'Esercito



HUNDRED KINGDOMS: I Guerrieri dei Hundred Kingdoms provengono da contesti molto diversi. Per rappresentare questo, i Guerrieri avranno un particolare ruolo sul campo di battaglia [FEUDAL], [IMPERIAL], [ORDERS], o [THEIST].

DYNASTIC ALLIANCE: Quando raduni la tua Banda da Guerra, scegli uno dei seguenti Ruoli sul campo di battaglia: [ORDERS], [IMPERIAL], o [THEIST]. Tutti i Guerrieri [FEUDAL] otterranno il ruolo scelto sul campo di battaglia.

MEMORIES OF THE RED YEARS: i Guerrieri Amici [ORDERS] potrebbero non beneficiare delle Abilità Comando o dagli Incantesimi di un [THEIST PERSONAGGIO] Amico. I Guerrieri Amici [THEIST] potranno non beneficiare mai delle Abilità Comando usate da un [ORDERS PERSONAGGIO].

STRENGTH OF MEN: I [PERSONAGGI] Hundred Kingdoms potranno eseguire una singola Abilità Comando come Azione durante la loro Attivazione. Un [PERSONAGGIO] potrà avere più Abilità Comando attive contemporaneamente!

HONORED HERALDRY: Ogni volta che un Portabandiera amico verrà ucciso, puoi sostituire un altro Guerriero entro 1" dello stesso Reggimento con il Portabandiera. Un Leader non potrà essere sostituito da questa Regola Speciale.



THE HUNDRED KINGDOMS WARBAUD



Ogni Warlord, Eroe, Reggimento e Mostro della tua Banda da Guerra possiede il proprio Profilo corrispondente. Questi includono le loro caratteristiche, il costo dei punti, i ruoli sul campo di battaglia e le opzioni per potenziamenti, modelli di comando e guerrieri aggiuntivi.

Tutti i profili sono suddivisi in slot, che rappresentano il ruolo del Guerriero, la sua rarità e la sua facilità di inclusione nella tua banda. Ogni Warlord, Eroe, Reggimento o Mostro può essere incluso nella tua Banda da Guerra una sola volta, indipendentemente dal suo Slot.

Molti Warlord hanno una scorta elencata nel loro profilo, composto dai loro Guerrieri più fidati e leali. Se verranno inclusi nella tua Banda di Guerrieri, il reggimento di seguito diventerà un Mainstay anziché un reggimento Ristretto.

Il totale dei Punti della tua Banda da Guerra determina il numero massimo di selezioni per ogni Slot e quanti Guerrieri possono essere inclusi in ogni Reggimento.

Le regole per radunare la tua Banda di Guerrieri si trovano nel Regolamento Principale.

WARLORDS & (SCORTA):

Noble Lord (Household Guard)
Crusading Noble Lord (Crusaders)
Imperial Officer (Steel Legion)
Mounted Noble Lord (Household Knights)
Mounted Priory Commander (As per Order)
Theist Priest (Sicarii)
Chapter Mage (Mercenary Crossbowmen)
Errant of the Order of the Shield

REGGIMENTI MAINSTAY:

Men at arms Longbowmen
Mounted Squires
Militia
Militia Bowmen

MOSTRI:

Archangel
Trebuchet

EROI:

Errant of the Order of the Shield
Armsmaster
Chapter Mage Drillmaster
Neophyte
Null Mage
Servite
Seasoned Veteran

REGGIMENTI RISTRETTI:

Household Guard Mercenary
Crossbowmen Imperial Ranger
Corps
Hunter Cadre
Steel Legion
Gilded Legion
Crusaders
Sicarii
Household Knights
Order of the Sealed Temple Order
of the Crimson Tower Order of the
Ashen Dawn





NOBLE LORD

[FEUDAL], [FANTERIA], [PERSONAGGIO]

WARLORD

100 Punti

SCORTA: Household Guard

SIZE: 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
5	3	3	4	4	3	3	2	6

REGOLE SPECIALI: Flawless Strikes, Parry, Best of Men

Osservando la storia degli Hundred Kingdoms e dei loro nobili, forse non sorprende che la stragrande maggioranza delle loro case abbia forti tradizioni militari. Quando il Lungo Inverno si ritirò e l'umanità si avventurò lontano dalle rive del Mare Amaro, gli Ordini erano troppo ridotti per controllare la nobiltà. Presto, il paradigma di 'potrebbe essere giusto' riemerse sia tra i governanti aspiranti che tra quelli affermati.

Comandare le spade divenne una questione di sopravvivenza, comandarle di fatto prometteva un lungo governo e una conquista. Mentre la legittimità del Diritto Divino dei Re offerta dalla Chiesa Teista ha influenzato molti, la vecchia nobiltà sa che il potere fluisce dal bordo della lama.

REGOLE SPECIALI UNICHE:

BEST OF MEN: Quando questo [PERSONAGGIO] uccide un Nemico durante un'azione di Mischia, tutti i Guerrieri Amici entro il Range di Comando, immediatamente si Radunano (rally).

ABILITA' COMANDO:

DIG YOUR HEELS: i Guerrieri Amici [FEUDAL] entro il Range di Comando prendono la Regola Speciale **Bastion**.

PRESS THE ATTACK: i Guerrieri Amici [FEUDAL] entro il Range di Comando prendono la Regola Speciale **Opportunist**.



CRUSADER LORD

[THEIST], [FANTERIA], [PERSONAGGIO]

WARLORD

110 Punti

SCORTA: Crusaders

SIZE: 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
5	2	3	3	4	4	3	1	6

REGOLE SPECIALI: Cleave 2, Unyielding, Overwhelm, Faith and Fury, Theos Vult

Le ragioni per cui un Nobile Signore potrebbe assumere il ruolo di crociato sono molteplici e varie, da quelle pratiche a quelle spirituali, ma i risultati finali sono spesso gli stessi: un nobile leale incaricato di un esercito armato a disposizione della chiesa da brandire contro i suoi nemici sanzionati senza violare le antiche leggi che ancora vincolano la chiesa.

Questi guerrieri assumono il ruolo dei devoti e incutono timore nei cuori dei loro nemici, i quali sanno che non è loro proibita alcuna azione per inseguire i nemici della Chiesa.

REGOLE SPECIALI UNICHE:

FAITH AND FURY: I Guerrieri Amici [THEIST] nel Range di Comando prendono la Regola Speciale **Fearsome**.

THEOS VULT: (Draw Event) se Ingaggiato con un Nemico, questo guerriero potrà Muoversi di metà della sua Caratteristica di marcia (arrotondando per eccesso).

ABILITA' COMANDO:

INVIOLEABLE CONVICTION: i Guerrieri Amici [THEIST] nel Range di Comando prendono la Regola Speciale **Indomitable**.

RIGHTEOUS CONQUERORS: i Guerrieri Amici [THEIST] nel Range di Comando prendono la Regola Speciale **Impact +1**.



MOUNTED NOBLE LORD

[FEUDAL], [CAVALLERIA], [PERSONAGGIO]

WARLORD

120 Punti

SCORTA: Household Knights

SIZE: 3

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
8	2	3	3	5	3	3	1	6

REGOLE SPECIALI: Impact 2, Brutal, Shield, Wedge

Non importa quanto antica e consolidata sia una nobile casata nei cento regni, nessuno ha dimenticato il saggio adagio: "Il potere sgorga dal filo della lama." Di conseguenza, tutte le case, non importa quanto umili o imponenti, possono sempre contare su nobili rampolli addestrati nell'arte della guerra per guidare le loro truppe.

Questi nobili signori vengono addestrati fin da giovani nelle arti della scherma e del combattimento a cavallo; i più ricchi tra loro frequentano persino gli orgogliosi college di guerra di Argem.

Qualunque siano i dettagli, pochi mettono in dubbio che il diritto di comando di molti nobili non derivi semplicemente dal sangue che scorre nelle loro vene. La prestigiosa tradizione marziale dei Cento Regni richiede leader in cui gli uomini credano, la cui formazione ed esperienza favoriscano la fiducia e la cui abilità richieda ammirazione.

Un Nobile Lord che impartisce ordini può ragionevolmente aspettarsi che i suoi uomini prendano d'assalto il bastione, uno che guida dal fronte sa che i suoi uomini sfiderebbero le porte dell'inferno.

REGOLE SPECIALI UNICHE:

WEDGE: | [FEUDAL CAVALRY] Amici entro il Range di Comando Ritireranno i risultati degli Impatti pari a '6'.

ABILITA' COMANDO:

VALIANT CHARGE: dopo che questo [PERSONAGGIO] ha caricato, questo [PERSONAGGIO] può immediatamente effettuare un'azione di Mischia gratuita.

Un Guerriero non potrà eseguire la stessa Azione più volte in una singola Attivazione.

TO VICTORY!: i Guerrieri Amici [FEUDAL] entro il Range di Comando conteranno come Ispirati!



IMPERIAL OFFICER

[IMPERIAL], [FANTERIA], [PERSONAGGIO]

WARLORD

90 Punti

SCORTA: Steel Legion

SIZE: 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
5	2	2	3	3	3	3	0	7

REGOLE SPECIALI: Practiced Manoeuvres, Redoubled Efforts

Oggi i War Colleges rappresentano una delle poche fonti di istruzione superiore nei Cento Regni. I genitori ricchi e influenti devono affrontare solo tre scelte reali: i War Colleges, le Church Schools o un apprendistato. I War Colleges rimangono di gran lunga la scelta più popolare.

REGOLE SPECIALI UNICHE:

PRACTICED MANOEUVRES: i Guerrieri Amici [IMPERIAL] entro il Range di Comando possono muoversi attraverso gli altri Guerrieri Amici [IMPERIAL] durante la loro attivazione, ma non potranno terminare il loro movimento sopra un altro Guerriero.

REDOUBLED EFFORTS: (Azione Fuori Combattimento) Scegli un Guerriero Amici [IMPERIAL] entro il Range di Comando, immediatamente potrà effettuare un'Azione di Mischia.

ABILITA' COMANDO:

COMBINED ARMS: i Guerrieri Amici [IMPERIAL FANTERIA] entro il Range di Comando prendono la Regola Speciale **Phalanx**.

HOLD YOUR GROUND!: i Guerrieri Amici [IMPERIAL] entro il Range di Comando prendono la Regola Speciale **Tenacious**.

ON MY MARK: i Guerrieri Amici [IMPERIAL] entro il Range di Comando prendono la Regola Speciale **Rapid Volley**.



PRIORY COMMANDER

[ORDERS], [CAVALLERIA], [PERSONAGGIO]

WARLORD

140 Punti

SCORTA: dipenderà dall'Ordine

SIZE: 3

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
7	2	3	4	6	4	4	2	6

REGOLE SPECIALI: Impact 2, Cleave 1, Honor thy Order

Tutti gli Ordini hanno adottato un modello operativo vagamente decentralizzato per le loro forze. Ciò è dovuto in gran parte alla natura conflittuale dei loro obiettivi, ma è anche strettamente legato all'idealismo della loro causa e allo zelo con cui la perseguono.

La maggior parte delle forze dell'Ordine sono concentrate in piccoli gruppi chiamati chiostrì, che solitamente operano da un unico monastero fortificato o abbazia. Un comandante di priorato è il più grande tra i suoi pari, eletto da loro per guidarli in combattimento e rappresentare i loro interessi alla tavola rotonda di Argem.

OPZIONI:

Quando raduni la tua Banda da Guerra, il Comandante dovrà selezionare uno degli Ordini seguenti:

Ordine dei Crimson Tower: Questo [PERSONAGGIO] prende le Regole Speciali **Brutal**, **Fearless** e **Casus Belli**. Questo Warlord prenderà i Crimson Tower come sua Scorta.

Ordine dei Sealed Temple: Questo [PERSONAGGIO] prende le Regole Speciali **Flawless Strikes**, **Overrun** e **Peerless Precision**. Questo Warlord prenderà i Sealed Temple come sua Scorta.

ABILITA' COMANDO:

REFORM!: I [ORDERS CAVALRY] Amici entro il Range di Comando prendono la Regola Speciale **Elusive**.

BELlicosus: I [Orders Cavalry] Amici entro il Range di Comando prendono la Regola Speciale **Trample**.

PRIORY COMMANDER



REGOLE SPECIALI UNICHE:

HONOR THY ORDER: Quando partecipa ad un Duello, questo [PERSONAGGIO] prende +1 Mischia (C).

Solo Ordine dei *Crimson Tower*

CASUS BELLI: Quando è Ferito, questo Guerriero prende la Regola Speciale **Terrifying**.

Solo Ordine dei *Sealed Temple*

PEERLESS PRECISION: Quando questo Guerriero effettua i suoi Impatti, i Colpi potranno essere Bloccati solo da tiri di dado più bassi. I Colpi pari a '1' non potranno essere Bloccati!





CHAPTER MAGE

[IMPERIAL], [FANTERIA], [PERSONAGGIO], [INCANTATORE]

WARLORD O EROE

80 Punti

SCORTA: Mercenary Crossbowmen

SIZE: 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
5	2	2	1	3	2	1	2	5

REGOLE SPECIALI: Spellcaster 3, Sorcerous Conduit

I Maghi del Capitolo dei Cento Regni sono da tempo un potente strumento politico; la loro magia è più adatta all'ambiente civile delle aule di tribunale e dei balli che alla pura potenza elementale richiesta sul campo di battaglia.

Le storie di Piromanti capricciosi e impulsivi, di Eolomanti distratti e impazienti o di Geomanti lenti e ossessivi non sono un cliché culturale: le loro ossessioni e inclinazioni esoteriche sono manifestazioni delle loro anime squilibrate e le isolano dalla società mondana, trasformandole quasi invariabilmente in paria o reclusi.

REGOLE SPECIALI UNICHE:

SORCEROUS CONDUIT: Questo [INCANTATORE] può ritirare i Risultati pari a '6' quando tira per Intonare.

INCANTESIMI:

ELEMENTAL BOLT

Essenza: 1

Tipo: Azione Unica di Raffica

Questo [INCANTATORE] effettua un'Azione di Raffica con la Regole Speciali **Barrage 2 (12")** e **Torrential Fire**.

WARDING GLYPHS

Essenza: 2

Tipo: Abilità Comando

Tutti i Guerrieri Amici entro il Range di Comando prendono la Regola Speciale **Pavise**.

ENCHANT:

Essenza: 1

Tipo: Incantesimo

Durante uno un'azione di Mischia o di Raffica di un guerriero amico, potranno immediatamente ritirare un singolo attacco. Questo incantesimo potrà essere utilizzato dopo aver risolto il tiro primario, ma prima di risolvere il tiro secondario. Promemoria: non potrai mai Ritirare un dado già Ritirato!



THEIST PRIEST

[THEIST], [FANTERIA], [PERSONAGGIO], [INCANTATORE]

WARLORD

95 Punti

SCORTA: Sicarii

SIZE: 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
5	1	3	2	3	4	2	0	6

REGOLE SPECIALI: Blessed, Spellcaster 3, Cleave 1, Martyrdom

Adottando simboli religiosi nei loro stendardi militari, queste case nobiliari hanno sposato la causa della Chiesa teista o almeno usano la religione come trampolino di lancio per promuovere i propri obiettivi.

La loro motivazione conta poco per il paeneticum e la leadership del La Chiesa teista è stata molto abile nel rispondere a questa nuova tendenza, ordinando un gran numero di giovani nobili e creando così forti legami con le loro famiglie. Ma, cosa ancora più importante, fondò una serie di nuovi ordinariati, guidati da vescovi, responsabili della cura pastorale delle truppe militari.

Chi ha bisogno di confessare più di un soldato che uccide, che ha bisogno che il suo spirito si rafforzi più di coloro che affrontano gli orrori della battaglia e non ha forse il diritto di farsi leggere l'estrema unzione?

REGOLE SPECIALI UNICHE:

MARTYRDOM: Quando un Guerriero Amico [THEIST] viene Ucciso entro il Range di Comando, questo [INCANTATORE] ottiene 1 Essenza.

INCANTESIMI:

DIVINE STRENGTH

Essenze: 2

Tipo: Abilità Comando

I Guerrieri Amici [THEIST] entro il Range di Comando prendono la Regola Speciale Cleave +1.

CONSECRATE

Essenze: 2

Tipo: Azione Unica di Mischia

Tutti i Nemici entro il Range di Ingaggio subiscono 2 Colpi. Gli [INCANTATORI] Nemici subiranno invece 3 Colpi.

HOLY FERVOR

Essenze: 1

Tipo: Incantesimo

Prima che un Guerriero Amico entro il Range di Comando effettui un Attacco, otterrà +1 Attacco.



ERRANT OF THE ORDER OF THE SHIELD

[ORDERS], [FANTERIA], [PERSONAGGIO]

WARLORD O EROE

90 Punti

SIZE: 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
6	2	3	3	3	3	2	2	5

REGOLE SPECIALI: Shield, Cleave 1, Bravery,
Judge not the Innocent

Durante i primi anni del regno dei Cento Regni, l'Ordine dello Scudo si assunse la responsabilità di proteggere l'uomo dai suoi predatori più pericolosi.

Evitando le formazioni di combattimento dei loro predecessori, l'Ordine dello Scudo viaggiò da solo per le terre e cercò di alleviare le sofferenze dove poteva. L'Imperatore elevò il loro Ordine al rango di Magistrati Imperiali, permettendo ai Cavalieri Erranti dello Scudo di lavorare come giudice, giuria e boia contro tutte le case nobiliari tranne le più potenti.

Ciò non li rese cari alla nobiltà e, quando morì l'ultimo imperatore, una delle loro prime mosse fu quella di cercare e distruggere tutti i membri di questo antico ordine. Oggi sono pochi e rari, ma continuano il loro ingrato compito di proteggere i cittadini e i contadini dei 100 Regni da tutti coloro che vorrebbero depredarli, in particolare la nobiltà stessa.

REGOLE SPECIALI UNICHE:

JUDGE NOT THE INNOCENT: i Guerrieri Amici Militia e Militia Bowmen entro il Range di Comando prendono la Regola Speciale Bravery.

ABILITA' COMANDO:

JURY: Questo [PERSONAGGIO] prende +1 Difesa e la Regola Speciale Tenacious.

EXECUTIONER: Questo [PERSONAGGIO] prende la Regola Speciale Cleave +2.



ARMSMASTER

[FEUDAL], [FANTERIA], [PERSONAGGIO]

EROE

75 Punti

SIZE: 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
5	1	3	3	3	3	3	0	5

REGOLE SPECIALI: Flurry, Bodyguard,
Defense of Lord and Liege

Un Nobile Lord a piedi, circondato dalla sua fedele Guardia Domestica, è una forza da non sottovalutare. Un Nobile Lord addestrato a piedi, circondato dalla sua fedele Guardia Domestica mentre sono guidati dal suo fedele Maestro d'Armi è qualcosa da vedere.

REGOLE SPECIALI UNICHE:

DEFENSE OF LORD AND LIEGE: (Draw Event) Posiziona questo Guerriero entro 1" da un altro [PERSONAGGIO] Amico Ingaggiato all'interno del Range di Comando. Il Armsmaster dovrà avere la stessa Elevazione del [PERSONAGGIO] Amico prima e dopo essere stato Posizionato.

ABILITA' COMANDO:

TO ARMS!: i Guerrieri Amici [FEUDAL] entro il Range di Comando prendono la Regola Speciale Flurry.



DRILLMASTER

[IMPERIAL], [FANTERIA], [PERSONAGGIO]

EROE

70 Punti

SIZE: 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
5	1	2	2	3	2	3	0	5

REGOLE SPECIALI: Cleave 1, Double Time

Il regime di addestramento della Legione d'Acciaio è leggendario quanto l'unità stessa. Chi ha fallito parla con le parole più dure per descriverlo, raccontando esercitazioni e abusi, sia fisici che mentali, e pressioni difficili da credere.

Che tali affermazioni siano vere o no, una cosa è certa: ogni singolo uomo e donna della Legione d'Acciaio ha vissuto questa esperienza e la loro efficacia sul campo è innegabile, mentre la loro prestazione nelle circostanze più difficili è stata incrollabile.

Sebbene il valore di ciascuno dei Legionari sia indiscusso, un occhio attento può vedere la fonte della loro prestazione; infatti, in presenza dei loro Maestri di Esercitazione, il fervore e l'aggressività della Legione sono inarrestabili.

Dopotutto, ha senso ottenere risultati migliori solo quando qualcuno urla all'orecchio durante il combattimento, chiedendosi quale sia il proprio principale malfunzionamento.

REGOLE SPECIALI UNICHE:

DOUBLE TIME: (Azione Fuori Combattimento) i Guerrieri Amici [IMPERIAL] entro il Range di Comando possono immediatamente effettuare un Movimento della metà della loro Caratteristica di Marcia. (arrotondando per eccesso)

ABILITA' COMANDO:

COMBAT DRILLS: i Guerrieri Amici [IMPERIAL] entro il Range di Comando prendono la Regola Speciale **Relentless Blows**.



NEOPHYTE

[THEIST], [FANTERIA], [PERSONAGGIO], [INCANTATORE]

EROE

45 Punti

SIZE: 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
5	1	1	1	2	3	1	0	4

REGOLE SPECIALI: Fearless, Spellcaster 2, Pious Oration,
But a Humble Servant

Modesto, umile e assolutamente terrorizzato, un neofita non ha davvero posto sul campo di battaglia... ma i devoti guerrieri dei Cento Regni sono spesso accompagnati comunque da uno di loro. Capace di impartire riti finali e di liberare le truppe dai loro peccati, la presenza di un neofita contribuisce poco all'efficacia in battaglia della truppa, ma la contraddistingue come devota agli occhi del suo generale e dei suoi dei.

REGOLE SPECIALI UNICHE:

PIOUS ORATION: i Guerrieri Amici [THEIST] entro il Range di Comando prendono la Regola Speciale Fearless.

BUT A HUMBLE SERVANT: Questo [PERSONAGGIO] non può eseguire o essere il bersaglio dell'Abilità Comando Duello.

INCANTESIMI:

TEST OF FAITH

Essenza: 1

Tipo: Incantesimo

Quando un Guerriero Amico [THEIST] fallisce un Test di Risoluzione, potrà ritirare il Risultato.

INTERCESSION

Essenza: 1

Tipo: Azione Unica

Scegli un Guerriero Amico si Cura di 1. Se il Guerriero scelto è [THEIST], si radunerà anche.



SERVITE

[ORDERS], [FANTERIA], [PERSONAGGIO]

EROE

40 Punti

SIZE: 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
5	1	1	1	2	2	1	0	6

REGOLE SPECIALI: Vanguard, Ever Vigilant,
But a Humble Servant

Semplice funzionario del ramo ausiliario del decantato Ordine del Tempio Sigillato, l'umile Servita ha probabilmente lavorato di più per migliorare la sorte del comune contadino dei Cento Regni di cento nobili. Assicurandosi che la loro milizia sia ben equipaggiata e nutrita, un comandante dei cento regni assicura che siano dove devono essere quando devono essere.

REGOLE SPECIALI UNICHE:

EVER VIGILANT: Durante la fase di Schieramento, quando si rivelano le Carte Comando, un singolo reggimento [FEUDAL FANTERIA] potrà ottenere la Regola Speciale Vanguard.

BUT A HUMBLE SERVANT: Questo [PERSONAGGIO] non può eseguire o essere il bersaglio dell'Abilità Comando Duello.

ABILITA' COMANDO:

WELL REGULATED: i Guerrieri Amici Militia e Militia Bowmen entro il Range di Comando prendono +1 Mischia (C).



NULL MAGE

[IMPERIAL], [FANTERIA], [PERSONAGGIO], [INCANTATORE]

EROE

80 Punti

SIZE: 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
6	2	2	2	2	3	1	2	5

REGOLE SPECIALI: Spellcaster 2, Fearless, Nullify, Hunter's Quarry, Barrage 2 (12"), Armor Piercing 2

I Maghi Nulli sono dotati in ciascuno dei quattro elementi. Sebbene nessun essere umano possa sperare di raggiungere l'apice del potere che uno stregone Dweghom potrebbe raccogliere, è un noto luogo comune che è più facile distruggere che creare. Dato il suo accesso a tutti gli elementi, è quasi banalmente facile per un Mago Nullo dissipare gli sforzi anche del mago più potente, consentendo al Quadro Cacciatore che lo ha assunto di completare il lavoro in modo sicuro ed efficiente.

REGOLE SPECIALI UNICHE:

NULLIFY: gli [INCANTATORI] Nemici entro il Range di Comando aumenteranno il costo delle Essenze di tutti i loro Incantesimi di 1.

HUNTER'S QUARRY: All'inizio della prima Fase di Supremazia se hai dei Guerrieri con questa Regola Speciale, seleziona una Carta Comando appartenente al tuo avversario. Tutti i Guerrieri che rientrano in questa Regola Speciale potranno ritirare un singolo dado quando eseguono azioni di Mischia e Raffica contro i Guerrieri della Carta Comando Nemica scelta.

Nella tua Banda da Guerra potrai avere attiva solo un Quarry.

INCANTESIMI:

NOWHERE TO HIDE

EssenZe: 2

Tipo: Incantesimo

Prima che un Guerriero Amico [IMPERIAL] entro il Range di Comando effettui un'Azione di Raffica, potrà prendere la Regola Speciale **Sureshot**.

WITCH HUNT

EssenZe: 2

Tipo: Abilità Comando

Questo [PERSONAGGIO] prende le Regole Speciali **Deadly Blades** e **Deadly Shot**.



SEASONED VETERAN

[FEUDAL], [FANTERIA], [PERSONAGGIO]

EROE

55 Punti

SIZE: 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
5	1	3	2	3	3	2	0	5

REGOLE SPECIALI: Cleave 1, Shield, Grizzled

Una società militarizzata come i Cento Regni è destinata ad avere innumerevoli uomini d'armi veterani che vagano per le terre. Gli Ordini e l'Ufficio della Casa Imperiale hanno compiuto enormi sforzi per mitigare l'influenza destabilizzante che potrebbero avere sulla società, incoraggiandoli a ritirarsi nelle comunità di confine dove vengono assunti per addestrare la milizia con salari imperiali sovvenzionati dagli Ordini.

Tuttavia, ci sono sempre alcuni veterani duri che non sembrano riuscire a stare lontani dal campo di battaglia. Veterani di innumerevoli battaglie, questi attivisti esperti hanno un valore inestimabile per qualsiasi comandante, rafforzando la sua linea del fronte e dando l'esempio agli uomini.

REGOLE SPECIALI UNICHE:

GRIZZLED: Dopo che un Nemico effettua un'Azione di Mischia contro questo [PERSONAGGIO]; se questo Guerriero non ha subito alcuna Ferita, il Nemico potrà andrà immediatamente in Rotta! e potrà essere respinto indietro.

ABILITA' COMANDO:

SHOW 'EM WHAT YOU'RE MADE OF!: i Guerrieri Amici [FEUDAL] entro il Range di Comando prendono la Regola Speciale Counter-Attack.



MEN AT ARMS

[FEUDAL], [FANTERIA]

REGGIMENTO MAINSTAY

80/20 Punti

RECLUTAMENTO: 4 Guerrieri

SIZE: 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
5	1	2	2	1	2	2	0	4

REGOLE SPECIALI: Shield

- OPZIONI:
- Leader15 Punti
 - Portabandiera..... 10 Punti
 - Guerriero Addizionale.....20 Punti

Liberati dalla necessità di lavorare e proteggere la propria terra, gli Uomini d'Armi potevano concentrarsi esclusivamente sulle loro attività marziali, il che consentiva loro di marciare in lunghe campagne e viaggiare in cerca di impiego, assicurando che a tutti i comandanti in possesso della moneta fossero disponibili uomini sufficientemente addestrati da spendere per assicurarsi i propri servizi.



MILITIA

[FEUDAL], [FANTERIA]

REGGIMENTO MAINSTAY

60/10 Punti

RECLUTAMENTO: 4 Guerrieri

SIZE: 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
5	1	1	1	1	2	1	0	3

REGOLE SPECIALI: Shield, Support

Il Militia Act è stata una delle riforme più stabilizzanti e di vasta portata mai attuate nei Cento Regni, limitando il potere dei nobili signori e aiutando al contempo la popolazione a difendersi dalle minacce esterne. Ciò è doppiamente vero nell'antica provincia imperiale di Braeonia, dove i contadini padroneggiavano l'uso dell'arco lungo.

OPZIONI: Leader 10 Punti
Portabandiera..... 10 Punti
Guerriero Addizionale..... 10 Punti



MILITIA BOWMEN

[FEUDAL], [FANTERIA]

REGGIMENTO MAINSTAY

75/15 Punti

RECLUTAMENTO: 4 Guerrieri

SIZE: 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
5	1	1	1	1	1	1	0	3

REGOLE SPECIALI: Barrage 1 (12")

Il Militia Act è stata una delle riforme più stabilizzanti e di vasta portata mai attuate nei Cento Regni, limitando il potere dei nobili signori e aiutando al contempo la popolazione a difendersi dalle minacce esterne. Ciò è doppiamente vero nell'antica provincia imperiale di Braeonia, dove i contadini padroneggiavano l'uso dell'arco lungo.

OPZIONI: Leader 10 Punti
Portabandiera..... 10 Punti
Guerriero Addizionale..... 15 Punti



LONGBOWMEN

[FEUDAL], [INFANTRY]

REGGIMENTO MAINSTAY

100/30 Punti

RECLUTAMENTO: 4 Guerrieri

SIZE: 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
6	2	1	1	1	2	1	1	4

REGOLE SPECIALI: Cleave 1, Barrage 1 (14"), Armor Piercing 1

Pietra angolare del piano di battaglia di molti comandanti, gli arcieri dei Cento Regni rappresentano un'aggiunta straordinaria a qualsiasi forza.

Fornendo una quantità devastante di potenza di fuoco a lungo raggio, queste truppe svolgono un ruolo fondamentale nella macchina da guerra dei Cento Regni.

Tieni presente che questo prodotto è un kit doppio che consente ai giocatori di creare il tipo di truppa Longbowmen o Hunter Cadre.

OPZIONI: Leader15 Punti
Portabandiera.....10 Punti
Guerriero Addizionale.....30 Punti



MOUNTED SQUIRES

[FEUDAL], [CAVALLERIA]

REGGIMENTO MAINSTAY

45/40 Punti

RECLUTAMENTO: 1 Guerriero

SIZE: 3

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
9	1	2	2	3	2	2	1	3

REGOLE SPECIALI: Shield, Impact 1, Elusive

Addestrati nelle arti del combattimento quasi fin dall'infanzia, gli scudieri sono una forza potente sul campo anche se non hanno la panoplia di un cavaliere a pieno titolo. Spesso figli più giovani di nobili terrieri o ricchi borghesi, le loro armi e il loro equipaggiamento sono di gran lunga superiori a quanto ci si aspetterebbe.

Molte case nobiliari hanno iniziato a schierare i loro scudieri in battaglia, ricompensandoli generosamente per i loro sforzi calcolando che la loro educazione, educazione e addestramento sono molto più preziosi e affidabili della semplice motivazione mercenaria di un uomo d'armi.

- OPZIONI: Leader20 Punti
 Portabandiera..... 15 Punti
 Guerriero Addizionale.....40 Punti



HOUSEHOLD GUARD

[FEUDAL], [FANTERIA]

REGGIMENTO RISTRETTO

110/30 Punti

RECLUTAMENTO: 4 Guerrieri

SIZE: 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
5	1	2	1	1	2	3	0	4

REGOLE SPECIALI: Cleave 2, Support, Bodyguard

- OPZIONI: Leader20 Punti
Portabandiera..... 15 Punti
Guerriero Addizionale.....30 Punti

Reclutando gli uomini migliori che il loro denaro possa comprare, la Guardia della Casa è spesso un mix eclettico di veterani, legionari spazzati via, mercenari stranieri e la progenie più giovane della piccola nobiltà con poche prospettive alternative. Un Maestro d'Armi è spesso impiegato dalle Case Nobili per tenere sotto controllo questi uomini potenti e difficili. Questi guerrieri tenaci sono più feroci, tenaci e letali di tutti gli uomini che guidano e godono implicitamente della fiducia delle Case Nobili che li impiegano, poiché spesso svolgono il ruolo di guardie del corpo, campioni e carnefici.



GILDED LEGION

[IMPERIAL], [FANTERIA]

REGGIMENTO RISTRETTO

130/40 Punti

RECLUTAMENTO: 4 Guerrieri

SIZE: 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
5	1	3	1	1	3	3	0	5

REGOLE SPECIALI: Flawless Strikes, Support, Bastion

La Gilded Legion avrebbe potuto avere una reputazione e una storia almeno altrettanto leggendarie di quella della Steel Legion, poiché entrambe fanno risalire le loro origini alle prime forze professionali istituite da Charles Armatellum nel suo tentativo di conquistare l'Impero.

Tuttavia, la loro posizione di custodi della Zecca Imperiale, i loro doveri di protettori degli esattori delle tasse imperiali e il passato controverso della loro legione hanno contribuito a mettere per sempre in ombra i loro successi. Da notare che questo prodotto è un kit doppio che consente ai giocatori di creare il tipo di truppa Gilded Legion o Household Guard.

OPZIONI: Leader25 Punti
Portabandiera..... 20 Punti
Guerriero Addizionale.....40 Punti



STEEL LEGION

[IMPERIAL], [FANTERIA]

REGGIMENTO RISTRETTO

145/40 Punti

RECLUTAMENTO: 4 Guerrieri

SIZE: 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
5	1	2	1	1	3	3	0	5

REGOLE SPECIALI: Iron Discipline, Cleave 3, Bravery

- OPZIONI:
- Leader25 Punti
 - Portabandiera..... 20 Punti
 - Guerriero Addizionale.....40 Punti

La Legione d'Acciaio è una delle più antiche forze combattenti dell'Impero Telliano.

Prendendo il nome dalle leggendarie legioni dell'antico Dominio e facendo risalire le sue origini ai primissimi eserciti professionisti schierati dall'Imperatore, solo gli Ordini possono vantare un passato più leggendario e glorioso.



MERCENARY CROSSBOWMEN

[IMPERIAL], [FANTERIA]

REGGIMENTO RISTRETTO 120/35 Punti

RECLUTAMENTO: 4 Guerrieri SIZE: 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
5	2	1	1	1	2	2	0	4

SPECIAL RULES: Barrage 1 (12"), Armor Piercing 2

- OPZIONI: Leader 15 Punti
 Portabandiera..... 10 Punti
 Guerriero Addizionale..... 35 Punti

La balestra rappresenta un notevole miglioramento tecnologico rispetto all'arco e all'arco lungo. Mentre alcuni potrebbero sostenere che gli archi lunghi aumentassero la gittata e la cadenza di fuoco surclassando la balestra, la padronanza di quell'arma massiccia richiede anni, mentre un uomo può imparare a prendersi cura e usare con competenza una balestra nel giro di pochi giorni.



IMPERIAL RANGER CORPS

[IMPERIAL], [FANTERIA]

REGGIMENTO RISTRETTO

130/40 Punti

RECLUTAMENTO: 4 Guerrieri

SIZE: 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
6	2	1	2	1	2	1	2	5

REGOLE SPECIALI: Vanguard, Expert Scouts, Barrage 1 (14"),
Precise Shot

OPZIONI: Leader 15 Punti
Guerriero Addizionale..... 40 Punti

L'Imperial Ranger Corps nacque nei primi anni dell'Impero Telliano, quando la sua espansione diede alla famiglia imperiale più terre di quante potesse ragionevolmente e in sicurezza gestire.

Per esplorare, catalogare e salvaguardare queste terre venne assunto un gruppo di esperti boscaioli.

Dopo la caduta dell'Impero, i successivi Ciambellani hanno rafforzato e ampliato il ruolo delle Catene Imperiali, data la loro profonda conoscenza non solo delle terre della Casa Imperiale, ma di tutte le terre intermedie, rendendole la forza temibile che sono oggi, a loro agio tanto sul campo quanto nei boschi.

REGOLE SPECIALI UNICHE:

EXPERT SCOUTS: Questo Guerriero prende la Regola Speciale **Def** mentre si trova all'interno di un Terreno Zonal o while o in cima a un Punto di Vantaggio



HUNTER CADRE

[IMPERIAL], [FANTERIA]

REGGIMENTO RISTRETTO

140/45 Punti

RECLUTAMENTO: 4 Guerrieri

SIZE: 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
6	2	2	2	1	3	1	2	5

REGOLE SPECIALI: Fiend Hunter, Fearless, Hunter's Quarry, Barrage 1 (12"), Armor Piercing 2

OPZIONI: Leader 15 Punti
Portabandiera..... 10 Punti
Guerriero Addizionale..... 45 Punti

Gli Hunter Cadre sono cacciatori di taglie, punto e basta. Dotati degli strumenti e del know-how giusti, hanno il compito di dare la caccia alle bestie e agli incantatori più pericolosi che minaccerebbero la principale linea di battaglia delle forze dei Cento Regni. La loro dedizione e professionalità hanno segnato la fine di innumerevoli nemici pericolosi in centinaia di battaglie.

REGOLE SPECIALI UNICHE:

HUNTERS QUARRY: All'inizio della prima Fase di Supremazia se hai dei Guerrieri con questa Regola Speciale, seleziona una Carta Comando appartenente al tuo avversario. Tutti i Guerrieri che rientrano in questa Regola Speciale potranno ritirare un singolo dado quando eseguono azioni di Mischia e Raffica contro i Guerrieri della Carta Comando Nemica scelta.

Nella tua Banda da Guerra potrai avere attiva solo un Quarry.



SICARII

[THEIST], [FANTERIA]

REGGIMENTO RISTRETTO

115/30 Punti

RECLUTAMENTO: 4 Guerrieri

SIZE: 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
6	1	2	2	1	3	1	1	4

REGOLE SPECIALI: Cleave 1, Deadly Blades, Oblivious, Zealotry

Esclusa per legge dall'impiego di uomini d'armi, la Chiesa teista si è rivolta ai Sicarii per diventare le loro principali guardie del corpo e forze dell'ordine. La forma arcaica e la formulazione di questo antico divieto furono aggirate dalla Chiesa sostenendo che, quando i Sicarii vanno in battaglia senza armatura, leggi ancora più antiche consentono a tutti i contadini di portare 'lame' per la caccia o per autodifesa.

Il loro peso politico ha permesso loro di sfruttare questi tecnicismi per schierare i Sicarii in numero, ma li priva comunque della capacità di impiegare forze più convenzionali. Cresciuti orfani secondo il credo della Chiesa, i Sicarii sono guerrieri temibili e devoti, incrollabili di fronte alla morte in battaglia contro i nemici della loro fede.

OPZIONI: Leader 15 Punti
 Guerriero Addizionale..... 30 Punti

REGOLE SPECIALI UNICHE:

ZEALOTRY: Questo guerriero ottiene la Regola Speciale **Lethal Demise +1** mentre si trova nel Range di Comando di un [THEIST PERSONAGGIO] o [THEIST MOSTRO] Amico.



CRUSADERS

[THEIST], [FANTERIA]

REGGIMENTO RISTRETTO

100/25 Punti

RECLUTAMENTO: 4 Guerrieri

SIZE: 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
5	1	2	2	1	3	2	0	4

REGOLE SPECIALI: Shield, Unyielding, Overwhelm, Theos Vult

- OPZIONI: Leader20 Punti
 Portabandiera..... 15 Punti
 Guerriero Addizionale.....25 Punti

L'avvento degli Arcangeli e le macchinazioni della gerarchia della Chiesa teista hanno finalmente concesso loro il potere spirituale e temporale per poter invocare una Crociata.

Mobilitando la popolazione e la nobiltà per loro conto, la Chiesa teista è riuscita ad aggirare il divieto di radunare un esercito, poiché le forze restano impegnate e guidate dai Nobili Signori Crociati; i Crociati non hanno bisogno di altri incentivi se non della promessa ricompensa celeste per cadere sui nemici della fede, e la loro fede rafforza ogni colpo contro i malvagi e gli impuri.

REGOLE SPECIALI UNICHE:

THEOS VULT: (Draw Event) Se Ingaggiato con un Nemico, questo Guerriero potrà muoversi fino a metà della sua Caratteristica di Marcia.(arrotondando per eccesso)



HOUSEHOLD KNIGHTS

[FEUDAL], [CAVALLERIA]

REGGIMENTO RISTRETTO

70/70 Punti

RECLUTAMENTO: 1 Guerriero

SIZE: 3

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
8	1	2	2	3	2	3	0	4

REGOLE SPECIALI: Shield, Impact 2, Brutal

- OPZIONI:
- Leader25 Punti
 - Portabandiera..... 20 Punti
 - Guerriero Addizionale.....70 Punti

La carica in massa dei Cavalieri della Casa è una delle armi più potenti a disposizione di un comandante dei Cento Regni. Centinaia di chili di metallo e muscoli ostinati, forgiati in anni di allenamento ed esperienza, hanno distrutto uomini, formazioni e regni nel corso dei secoli...



ORDER OF THE SEALED TEMPLE

[ORDERS], [CAVALLERIA]

REGGIMENTO RISTRETTO

100/110 Punti

RECLUTAMENTO: 1 Guerriero

SIZE: 3

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
8	1	3	3	4	3	3	0	5

REGOLE SPECIALI: Shield, Impact 2, Flawless Strikes, Overrun, Peerless Precision

OPZIONI: Leader 30 Points
Standard Bearer..... 25 Points
Additional Warrior..... 110 Points

Nonostante la sua lunga evoluzione da antica legione di fanteria all'ordine dei cavalieri a cavallo che il mondo vede oggi, l'Ordine del Tempio Sigillato non ha mai vacillato dal suo mandato di proteggere le sue cariche da un mondo ostile.

Più mondano e politicamente coinvolto di tutti gli altri Ordini, questo ordine si è dimostrato altrettanto abile nel brandire il guanto di velluto della ricchezza e dell'influenza o il pugno di ferro della superiorità sul campo di battaglia.

Sul campo di battaglia questi modelli dell'ideale cavalleresco sono cavalieri senza pari, che usano la loro velocità e manovrabilità per lanciare cariche potenti dove il nemico è meno preparato.

REGOLE SPECIALI UNICHE:

PEERLESS PRECISION: Quando si eseguono i Colpi d'Impatto di questo Guerriero, i Colpi possono essere Bloccati solo da Tiri inferiori. I Colpi parai a '1' non potranno essere Bloccati!



ORDER OF THE CRIMSON TOWER

[ORDERS], [CAVALLERIA]

REGGIMENTO RISTRETTO

115/125 Punti

RECLUTAMENTO: 1 Guerriero

SIZE: 3

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
7	1	3	3	4	3	4	0	5

REGOLE SPECIALI: Shield, Impact 2, Brutal, Fearless, Casus Belli

L'Ordine dei Crimson Tower si è assunto la responsabilità di combattere uno dei grandi flagelli dell'umanità: Guerra. Hanno abbandonato l'idea di eliminarlo completamente, concentrandosi invece sulla garanzia che causi il minor danno collaterale possibile.

Incredibilmente scrupolosi nell'assicurarsi un impiego, non solo pretendono che il loro datore di lavoro abbia una forte Casus Belli (ragione legale per la guerra), ma pretendono anche che non vengano effettuati saccheggi o deprezzazioni. Se fossero meno efficaci in combattimento, queste condizioni li renderebbero incredibilmente impopolari, ma la loro abilità è tale che molti signori sono disposti ad abbandonare i guadagni materiali della guerra per assicurarsi il loro servizio.

- OPZIONI: Leader 30 Punti
Portabandiera..... 25 Punti
Guerriero Addizionale..... 125 Punti

REGOLE SPECIALI UNICHE:

CASUS BELLII: Mentre è ferito, questo Guerriero ottiene la Regola Speciale **Terrifying**.



ORDER OF THE ASHEN DAWN

[ORDERS], [CAVALLERIA]

REGGIMENTO RISTRETTO

150/175 Punti

RECLUTAMENTO: 1 Guerriero

SIZE: 3

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
7	1	3	4	5	4	4	0	6

REGOLE SPECIALI: Blessed, Impact 2, Cleave 2, Unstoppable,
Glorious Charge

OPZIONI: Leader35 Punti
Portabandiera..... 30 Punti
Guerriero Addizionale..... 175 Punti

Esemplari perfino tra gli Ordini sovrumaneamente abili, l'Ordine dell'Alba Cenere viene menzionato con sussurri sommessi e toni rispettosi perfino da coloro che hanno la sfortuna di considerarli nemici.

Vestiti con armature barocche di un'abilità artigianale che ha ridotto in lacrime i maestri fabbri, questi santi guerrieri sono la risposta definitiva ai mostri e agli incubi che affliggono l'umanità. Sono gli ultimi guardiani del Tempio Sigillato e i custodi dei suoi tesori più oscuri.

REGOLE SPECIALI UNICHE:

GLORIOUS CHARGE: Dopo che questo Guerriero ha caricato, ottiene la Regola Speciale **Cleave +1** e tutti i Guerrieri Amici nel Range di Comando si radunano immediatamente.



ARCHANGEL

[THEIST], [MOSTRO]

MOSTRO

335 Punti

SIZE: 5

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
7	1	5	6	5	5	4	2	6

REGOLE SPECIALI: Cleave 3, Terrifying, Dauntless, Divine Purpose

Accesi dalla fede dei devoti teisti, gli Arcangeli del Theos sono scesi su Ea per purificare la terra dai nemici della Chiesa teista.

Fede sconfinata data forma e definizione dai luoghi di culto distrutti che i loro seguaci hanno sacrificato, questi esseri sono nemici implacabili di chiunque si opponga alla chiesa.

La loro semplice presenza sul campo di battaglia eleva la fede dei devoti a livelli terrificanti, consentendo loro di compiere imprese di fede e valore contro cui nessun nemico può ricorrere.

OPZIONI:

Quando raduni la tua Banda da Guerra, Archangel dovrà selezionare uno degli aspetti seguenti:

Aspetto Avenger: Questo [MOSTRO] prende le Regole Speciali **Impact 2, Cleave +1, Smite** e **Avenging Angel**.

Aspetto Redeemer: Questo [MOSTRO] prende le Regole Speciali **Regeneration, Aura of Death 1, Shield** e **Requiem**.

REGOLE SPECIALI UNICHE:

DIVINE PURPOSE: i Guerrieri Amici [THEIST] entro il Range di Comando prendono la Regola Speciale **Dauntless**.

Solo Aspetto *Avenger*

AVENGING ANGEL: Contro le ferite causate dagli Impatti di questo [MOSTRO], i nemici dovranno ripetere i test di Risoluzione che avranno successo.

Solo Aspetto *Redeemer*

REQUIEM: Quando un Nemico nel Range di Comando uccide un Guerriero Amico [THEIST], quel Nemico dovrà effettuare un test di Risoluzione; se fallirà, andrà in Rotta!

ARCHANGEL



FERITO

[THEIST], [MOSTRO]

SIZE: 5

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
6	1	4	5	5	4	3	3	6

REGOLE SPECIALI: Cleave 2, Blessed, Terrifying, Dauntless,
Divine Purpose





TREBUCHET

[IMPERIAL]

MOSTRO

220 Punti

SIZE: 4

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
0	0	0	0	7	0	4	0	3

REGOLE SPECIALI: Iron Discipline, Siege Engine, Emplacement, Ready, Field Engineers, Loose!

Castelli e uomini d'arme costituiscono la spina dorsale della potenza feudale dei Cento Regni. Ben consapevoli di ciò, gli imperatori dell'Impero Telliano desideravano garantire che la capacità di sfondare le fortificazioni e spazzare via quegli uomini dal campo di battaglia rimanesse ineguagliata tra i loro vassalli.

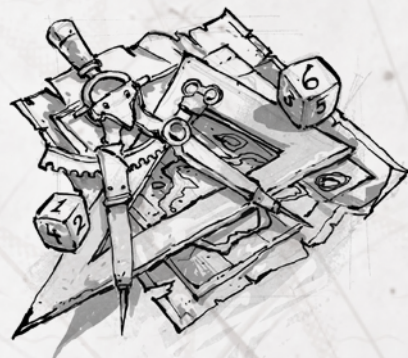
I Collegi Imperiali furono creati per sviluppare queste mortali macchine da guerra, cosa che continuano a fare per volere del Trono Imperiale, anche quando gli Imperatori di un tempo se ne sono andati da tempo.

Il monopolio sui principi avanzati necessari per costruire con successo queste mortali macchine da guerra è uno degli strumenti spesso impiegati dal Ciambellano Imperiale, che consente ad alleati scelti, anche se temporanei, di esercitare la straordinaria potenza di queste potenti macchine contro i loro nemici.

REGOLE SPECIALI UNICHE (TREBUCHET)

SIEGE ENGINE: Quando raduni la tua Banda da Guerra, questo Guerriero viene acquistato come mostro e includerà 4 membri dell'equipaggio che hanno le proprie caratteristiche e Regole Speciali. Il Trebuchet e il suo equipaggio verranno attivati insieme utilizzando la stessa Carta Comando. Tieni presente che questo non è un Mostro e non segue nessuna delle regole per diventarlo!

EMPLACEMENT: Dopo lo Schieramento, questo Guerriero non potrà essere spostato, posizionato, andare in Rotta, fare test di Risoluzione e non potrà eseguire alcuna azione durante la sua attivazione.



TREBUCHET CREW

[IMPERIAL], [FANTERIA]

SIZE: 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
5	1	1	1	1	1	1	0	3

REGOLE SPECIALI: Take Cover!, All Hands!

REGOLE SPECIALI UNICHE (CREW):

TAKE COVER!: Mentre questo Guerriero si trova entro 1" dal Trebuchet, le Azioni di Raffica che prendono di mira questo Guerriero verranno invece eseguite dal Trebuchet.

ALL HANDS!: Durante la Fase Comando: se il Trebuchet è ferito, dovrai rimuovere immediatamente un qualsiasi equipaggio amico entro 1" dal Trebuchet dal campo di battaglia, fino al numero di Segnalini ferita presenti su di esso. Per ogni Equipaggio rimosso, il Trebuchet Guarisce 1.

FIRING THE TREBUCHET:

READY: Durante la Fase Comando, l'equipaggio carica e prepara il Trebuchet. Per prima cosa, seleziona se stai caricando il Trebuchet con una pietra, una pece ardente o un esplosivo. Posiziona il marcatore corrispondente in un punto qualsiasi del Campo di Battaglia più lontano di 12" dal Trebuchet. Questo Marker verrà ignorato per quanto riguarda il movimento e la linea di vista.

FIELD ENGINEERS: (Draw Event) Scegli uno dei seguenti effetti:

Aim: In questo round, i Guerrieri che subiranno colpi dalla Regola Speciale **Loose!**, subiranno un colpo aggiuntivo.

Adjust: Sarà possibile posizionare immediatamente il Marker in un punto qualsiasi entro D6" dalla sua posizione attuale. Tirare quindi il Dado e posizionare il Marker completamente entro la distanza lanciata.

Rearm: Sarà possibile sostituire immediatamente il colpo caricato con un altro tipo.

LOOSE!: Dopo che tutte le altre carte comando sono state attivate (sia amichevoli che nemiche), il Trebuchet scatena il suo carico utile! Questo Guerriero esegue un'azione di Raffica unica, il cui effetto è determinato dal colpo caricato in questo Round. Rimuovere il Marker dopo aver risolto l'effetto.

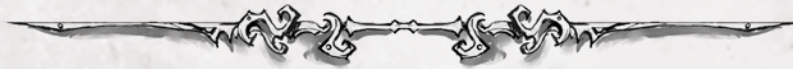
Pietra- Tutti i Guerrieri (Amici e Nemici) entro 2" dal Marker subiscono 2 Colpi con la Regola Speciale **Armor Piercing X**.

Pece Ardente- Tutti i Guerrieri (amici e nemici) entro 3" dal marcatore subiscono 1 colpo. I Guerrieri che metteranno alla prova la loro Risoluzione da questi colpi soffriranno -X alla Risoluzione.

Esplosivo- All Warriors (Friendly and Enemy) within 1" of the Marker suffer 3 Hits. All Warriors that suffer Hits are immediately Driven Back until they are X" from the Explosive Marker as if it was an Enemy Warrior.

X è il numero di membri dell'equipaggio non Ingaggiati entro 1" dal Trebuchet.

BESTOWMENTS



UPGRADES: TUTTI

Ogni [PERSONAGGIO] nella tua Banda da Guerra potrà prendere un singolo Upgrade dalla lista sottostante. Un [PERSONAGGIO] potrà prendere un Upgrade dalle liste in corrispondenza del suo Ruolo di Battaglia. Il Warlord potrà prendere 2 Upgrades. Un [MOSTRO PERSONAGGIO] non potrà prendere nessun Upgrade.

Purebred Steed: 5 Punti

Solo [CAVALLERIA]. Questo [PERSONAGGIO] prende la Regola Speciale **Unstoppable Special Rule**.

Coat of Arms: 10 Punti

Questo [PERSONAGGIO] prende la Regola Speciale **Shield**.

Laurean Lance: 15 Punti

Solo [CAVALLERIA]. Dopo aver eseguito una carica, un singolo nemico colpito dai colpi d'impatto di questo [PERSONAGGIO] andrà in Rotta! e verrà respinto.

Masterwrought Blade: 20 Punti

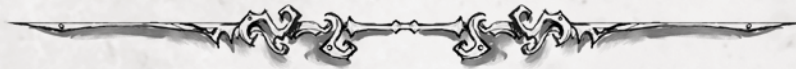
Questo [PERSONAGGIO] prende la Regola Speciale **Cleave +1**.

Gifted Swordsman: 10 Punti

Questo [PERSONAGGIO] prende la Regola Speciale **Quicksilver Strikes**.



BESTOWMENTS



UPGRADES: FEUDAL

Unassailable Authority: 20 Punti

Solo Warlord o Eroe. Tutti i Guerrieri Amici di [FANTERIA] e [CAVALLERIA] potranno essere influenzati dalle Abilità Comando di questo [PERSONAGGIO], indipendentemente dal loro ruolo sul campo di battaglia.

Huntsman: 20 Punti

Questo [PERSONAGGIO] prende le Regole Speciali **Barrage 2 (14")**, **Armor Piercing 2** e **Sureshot**.

Campaign Veterans: 25 Punti

Solo Leader. Mentre si trovano nel Range di Comando di questo [PERSONAGGIO], i Guerrieri di questo Reggimento ottengono la Regola Speciale **Hardened**.



BESTOWMENTS



UPGRADES: IMPERIAL

Imperial Mandate: 25 Punti

I Guerrieri Amici [**IMPERIAL**] entro il Range di Comando prendono la Regola Speciale **Bodyguard**.

Accomplished Collegiate: 20 Punti

Questo [PERSONAGGIO] prende +3 al Range di Comando.

Arcane Aptitude: 15 Punti

Solo [INCANTATORE]. Questo [PERSONAGGIO] prende la Regola Speciale **Spellcaster +1**.



BESTOWMENTS



UPGRADES: ORDERS

The First Blessing: 15 Punti

Quando è in Rotta! i Guerrieri amici [**ORDERS**] entro il Range di Comando si Radunano e Curano 1 immediatamente.

Paragon: 20 Punti

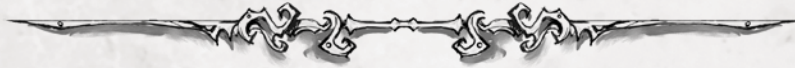
Quando partecipa ad un Duello, questo [PERSONAGGIO] prende la Regola Speciale **Blessed**.

Slayer of Beasts: 10 Punti

Questo [PERSONAGGIO] prende la Regola Speciale **Fiend Hunter**.



BESTOWMENTS



UPGRADES: THEIST

Elysian Fragment: 15 punti

Solo Warlord o Eroe. Una volta per Partita, questo [PERSONAGGIO] potrà usare la Segue Abilità
Comando:

Sacred Shard: i Guerrieri [**THEIST**] entro il Range di Comando prendono la Regola Speciale
Smite.

Penitence: 25 punti

I Guerrieri Amici [**THEIST**] entro il Range di Comando prendono la Regola Speciale **Bravery**.

Fanatical Devotion: 10 punti

Questo [PERSONAGGIO] prende la Regola Speciale **Bloodlust**.

