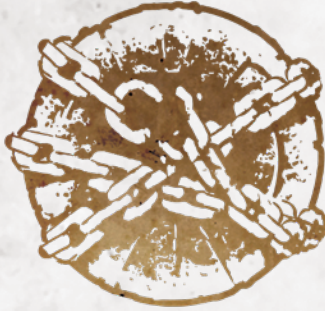


CONQUEST
FIRST BLOOD

THE DWEGHOM

Para
Bellum
GAMES





“Abbiamo trasformato l'arma stessa della nostra libertà nelle catene della nostra specie, temendo le nostre benedizioni, la nostra forza e mettendo numeri e misure nella nostra stessa libertà. Cerchiamo di limitarli, mentre fingiamo di venerarli! Per un certo periodo fu sufficiente.”

– Alekhaneros, chiamato Azdhaen, il Thane del Fuoco

I Dweghom sono i primogeniti della guerra e la loro lunga storia è intrisa di guerre e perdite. Originariamente creati dai draghi come una razza di artigiani senza pari, i loro antenati furono forgiati per diventare i servitori finali –resistenti, industriosi, leali e dediti alla creazione della bellezza. Per millenni lavorarono per i loro padroni e i Draghi prosperarono. Manufatti ineguagliabili e bellissime reliquie gonfiarono i tesori dei Draghi, mentre le Torri, i draghi ' le tane, furono trasformate in meraviglie dell'architettura e dell'ingegneria.

Rivolte e rivolte erano pressoché sconosciute, poiché la lealtà era rimasta impressa nella loro stessa essenza e, una volta che uno di loro si era unito direttamente alla mischia, era diventato impossibile impugnare le armi contro i loro padroni. Quelle poche ribellioni che si verificarono furono rapidamente repressi, i loro leader radunati e giustiziati, mentre i seguaci furono esiliati nelle profondità spietate delle loro vaste reti minerarie per faticare nei passaggi oscuri e pericolosi vicino al cuore della Distruzione. Lì, circondati da una furia e da una furia che surclassavano persino le loro, si imbattono nella loro rovina e nella loro salvezza.

Legato dai Draghi nella Terra Primordiale e nel Fuoco fin da quando Eä era ancora giovane, aveva languito nell'abbraccio soffocante della sua tomba ctonia per innumerevoli eoni, fuori dalla portata delle razze mortali – o almeno così pensavano i Draghi.

Ogni colpo di rabbia dei picconi degli Antenati' e ogni colpo rabbioso e devastante dei loro martelli erano diventati una preghiera, trasformando la loro dura prova in un pellegrinaggio che si snodava non solo attraverso i chilometri di pietra ostinata che li separavano, ma oltre i confini stessi della realtà, finché non si presentarono davanti al trono e alla prigioniera della Guerra, il Secondo Cavaliere e l'Anima Incarnata della Distruzione. A tutti i Dweghom viene insegnato questo ricordo, Dheureghodh, la Rottura, dai loro Mnemanti. Fu allora che la razza stessa e il destino dei Dweghom cambiarono per sempre, trovando i mezzi per la loro libertà nella prigionia della Guerra e nella Guerra stessa.

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



CREEDS OF THE DWEGHOM: Sebbene tutti i Guerrieri del Dweghom condividano un grande dono primordiale, come popolo rimangono fratturati nel modo in cui dovrebbe essere utilizzato. I Guerrieri del Dweghom possederanno uno dei seguenti Ruoli sul Campo di Battaglia [CLANS], [ARDENT], o [TEMPERED].

CHILDREN OF WAR: Ogni volta che un Guerriero Dweghom viene respinto, viene spostato solo finché non ci sarà 1" tra i due Guerrieri. Inoltre, i Guerrieri dei Dweghom supereranno automaticamente i test di Risoluzione quando eseguono l'azione Combat Rally. Un Guerriero Dweghom che viene respinto rimane ancora nel Range di Ingaggio con il nemico!

PURSUIT OF AGHM: Tutti i Dweghom [PERSONAGGIO] prendono il seguente Draw Event:

Aghm to be Gained!: (Draw Event) Questo [PERSONAGGIO] può immediatamente effettuare l'Abilità Comando Duello.



THE DWEGHOM WARBAND



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):

Hold Raegh (Hold Thanes)
Tempered Steelshaper (Magmaforged)
Ardent Kerawegh (Flame Berserkers)
Tempered Sorcerer (Fireforged)
Lost Ancestor (Lost)
Exemplar (Dragonslayers)

EROI:

Exemplar
Herald of Stone
Herald of Magma
Herald of Fire
Flamecaster
Mnemancer Apprentice

REGGIMENTI MAINSTAY:

Hold Warriors
Hold Ballistae
Initiate Dyads
Wardens

REGGIMENTI RISTRETTI:

Flame Berserkers
Hold Thanes
Magma-Forged
Dragonslayers Fireforged
Inferno Automata
Steelforged
Lost
Found

MOSTRO & (CAVALIERI):

Ironclad Drake (Bergont Raegh)
Hellbringer Drake (Hellbringer Sorcerer)
Stoneforged (Ferric Throne)





HOLD RAEGH

[CLANS], [FANTERIA], [PERSONAGGIO]

WARLORD

120 Punti

SCORTA: Hold Thanes

SIZE: 2

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

REGOLE SPECIALI: Cleave 3, Dauntless, Slain Bigger

Vedere un Hold Raegh sul campo di guerra significa vedere un Paragon della sua arte all'apice della sua abilità. Per raggiungere la posizione di Raegh, un Dweghom deve raggiungere un valore di Aghm determinato dai Mnemanti di ciascun possedimento (considerando la popolazione, la produttività, la storia e i risultati del possedimento in questione) superando tutti gli altri.

In una società militarizzata come la Dweghom, esiste una sola strada che può portare a tali vette: l'arte della guerra. Nelle prime fasi della sua futura carriera, un aspirante candidato guadagna direttamente il suo Aghm:

impresie d'armi e di valore alle prove e, in seguito, sul campo di battaglia.

Quando si incontra un Raegh, si sa che si trova di fronte a uno dei combattenti più capaci in una stiva, abbastanza spietato da aver schiacciato ogni opposizione in modo che il suo assenso fosse assicurato, o abbastanza talentuoso da difendersi da tutti gli avversari, scalando contemporaneamente i ranghi.

REGOLE SPECIALI UNICHE:

SLAIN BIGGER: Questo [PERSONAGGIO] può prendere di mira i nemici [MOSTRO] con l'Abilità Comando Duello. Anche quelli senza il ruolo di [PERSONAGGIO] sul Campo di Battaglia!

ABILITA' COMANDO:

THE MOUNTAIN STANDS: I Guerrieri Amici [CLANS FANTERIA] all'interno del Range di Comando ottengono la Regola Speciale **Iron Discipline**.

CHTHONIC VOLITION: I Guerrieri Amici [FANTERIA] all'interno del Range di Comando ottengono la Regola Speciale **Phalanx**.



TEMPERED STEELSHAPER

[TEMPERED], [FANTERIA], [PERSONAGGIO], [INCANTATORE]

WARLORD

140 Punti

SCORTA: Magmaforged

SIZE: 2

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

REGOLE SPECIALI: Spellcaster 4, Fearless, Ferric Thaumaturge, Fuelled by the Furnace

REGOLE SPECIALI UNICHE:

FERRIC THAUMATURGE: Quando si eseguono azioni di Mischia, questo [PERSONAGGIO] prende la Regola Speciale **Cleave X** pari alla Caratteristica Difesa del bersaglio.

FUELLED BY THE FURNACE: Ogni volta che questo Guerriero uccide un Nemico durante la sua Attivazione, questo [INCANTATORE] prende 1 Essenza.

Gli stregoni più anziani e abili sono tra le poche creature viventi che interagiscono regolarmente con gli scalpellini. Sono anche tra i pochi che riescono a guardare oltre lo stupore che ispirano e a cogliere veramente i cambiamenti che questa trasformazione finale porta con sé. In superficie, diventa impossibile dire dove inizia la loro armatura e dove finisce la loro carne. Le loro voci echeggiano vuote e i loro occhi fissano inespessivi.

Sebbene nessuno ne discuta l'efficacia sul campo di battaglia, pochi riescono a comprendere le stregonerie che mettono in atto. Coloro che riescono a cogliere i più deboli limiti del potere posseduto da un Steelshaper rimarrebbero giustamente perplessi dall'idea che un esercito che ne contiene uno possa essere sconfitto o addirittura sfidato, poiché il loro controllo sul metallo è totale. Coloro che hanno interrogato un Steelshaper su questo tema ricevono invariabilmente la stessa risposta piatta e inspiegabile: è necessario equilibrio.

INCANTESIMI:

HONE BLADES

Essenza: 1

Tipo: Incantesimo

Prima che un Guerriero Amico esegua un'azione di Mischia o Raffica, ottiene le Regole Speciali **Deadly Blades** e **Deadly Shot**.

TEMPER PLATE

Essenza: 3

Tipo: Abilità Comando

I Guerrieri Amici all'interno del Range di Comando ottengono la Regola Speciale **Hardened**.

UNMAKE ARMOR

Essenza: 2

Tipo: Azione Fuori Combattimento

Scegli un Nemico all'interno del Range di Comando subirà Colpi pari alla sua Caratteristica di Difesa.



TEMPERED SORCERER

[TEMPERED], [FANTERIA], [PERSONAGGIO], [INCANTATORE]

WARLORD

115 Punti

SCORTA: Fireforged

SIZE: 2

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

REGOLE SPECIALI: Spellcaster 3, Aura of Death 1, Forgemaster

Tutti i Dweghom possiedono, in varia misura, una certa affinità con gli Elementi Primordiali del Fuoco e della Terra, ma coloro tra loro che effettivamente esercitano un potere stregonesco sono invariabilmente tremendamente potenti in uno o entrambi gli Elementi.

I Dweghom che scoprono di essere dotati, attirano molto rapidamente l'attenzione dei loro superiori e vengono consegnati ai Temperati per imparare a controllare il loro Dono. Lì si trovano di fronte a una scelta netta: abbracciare la via della stregoneria e imparare a controllare il proprio potere, altrimenti moriranno.

OPZIONI:

ELEMENTAL CALLING: Quando raduni la tua Banda da Guerra, il Tempered Sorcerer dovrà selezionare un elemento a cui è legato e otterrà l'incantesimo corrispondente: Fire, Earth, o Magma.

REGOLE SPECIALI UNICHE:

FORGEMASTER: Quando si esegue il tiro per Intonare, questo [INCANTATORE] ottiene un'Essenza aggiuntiva sui risultati di '1'.

TEMPERED SORCERER



INCANTESIMI:

PRIMORDIAL AWAKENING Essenza: 1

Tipo: Incantesimo

Quando un Guerriero Amico si Attiva, ottiene la Regola Speciale **Aura of Death +1**.

ERUPTION Essenza: 2

Tipo: Azione Unica di Raffica

Questo [INCANTATORE] esegue un'azione di Raffica con le Regole Speciali **Barrage 2 (10")** e **Armor Piercing 3**.

Questo [INCANTATORE] ottiene il seguente Incantesimo correlato all'Elemento a cui si è legato:

FIRE- SCORCH Essenza: 3

Tipo: Azione Unica

Tutti i Nemici nel Range di Comando subiscono 1 Colpo.

EARTH- UPHEAVAL Essenza: 3

Tipo: Abilità Comando

I Nemici all'interno del Range di Comando considerano il Campo di Battaglia come un Terreno **Hindering** e **Broken**.

MAGMA- MOLTEN INVOCATION Essenza: 3

Tipo: Abilità Comando

I Guerrieri amici all'interno del Range di Comando ottengono la Regola Speciale **Cleave +1**.





ARDENT KERAWEGH

[ARDENT], [FANTERIA], [PERSONAGGIO], [INCANTATORE]

WARLORD

100 Punti

SCORTA: Flame Berserkers

SIZE: 2

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

REGOLE SPECIALI: Spellcaster 3, Cleave 2, Indomitable, Moaghm Dorh!

In quanto fazione basata sull'esaltazione della libertà, gli Ardenti lottano strenuamente con le questioni di leadership e organizzazione, soprattutto perché i ruoli e l'influenza dei Mnemanti sono piuttosto limitati nel loro credo.

Gli Ardenti sono organizzati attorno a singole figure autorevoli, elette dai loro pari e subordinati per guidare. Si tratta di guerrieri quasi universalmente potenti e popolari, le cui imprese godono del rispetto dei loro pari.

Sebbene esistano poche regole ferree sui requisiti e le procedure di leadership tra gli Ardenti, una cosa è chiara: per guidare tra gli Ardenti, non bisogna semplicemente aver subito il Dheukorro, la Discesa, ma bisogna abbracciarlo pienamente come stile di vita.

REGOLE SPECIALI UNICHE:

MOAGHM DORH!: Quando un Guerriero Amico all'interno del Range di Comando carica, questo [PERSONAGGIO] prende 1 Essenza.

INCANTESIMI:

FURY

Essenze: 2

Tipo: Abilità Comando

I Guerrieri Amici all'interno del Range di Comando ottengono la Regola Speciale **Relentless Blows**.

EMBOLDEN

Essenza: 1

Tipo: Incantesimo

Quando un Guerriero Amico nel Range di Comando va "in Rotta!" non verranno respinti e si radunano immediatamente.

DISMAY

Essenze: 3

Tipo: Azione Fuori Combattimento

Scegli un Nemico nel Range di Comando andrà "in Rotta!".



LOST ANCESTOR

[ARDENT], [TEMPERED], [BRUTE], [PERSONAGGIO], [INCANTATORE]

WARLORD

160 Punti

SCORTA: Lost

SIZE: 3

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

REGOLE SPECIALI: Spellcaster 3, Cleave 1, Flurry, Fearsome, Lethal Demise X, Warden of the Apocalypse, Vessel of Destruction

REGOLE SPECIALI UNICHE:

WARDEN OF THE APOCALYPSE: Ogni volta che un altro Guerriero Amico nel Range di Comando viene Ucciso, questo [INCANTATORE] prende 1 Essenza.

VESSEL OF DESTRUCTION: La Regola Speciale Lethal Demise X di questo [PERSONAGGIO] è uguale al numero attuale di Essenze che possiede.

INCANTESIMI:

INNER FIRE

Essenza: 1

Tipo: Incantesimo

Quando un Guerriero Amico si attiva, ottiene la Regola Speciale **Burnout**.

AVATAR OF WAR

Essence: 2

Tipo: Abilità Comando

I Guerrieri Amici all'interno del Range di Comando ottengono la Regola Speciale **Flurry**.

VENGEANCE

Essence: 1

Tipo: Incantesimo

Quando un Guerriero Amico viene ucciso, ottiene la Regola Speciale **Lethal Demise +1**.

Quando gli antenati Dweghom ruppero la prigione di guerra per dare ai loro parenti il potere di liberarsi

le loro catene sapevano che i loro sforzi li avrebbero condannati alla stessa prigione eterna che i draghi avevano forgiato per il Cavaliere della Guerra. L'arrivo senza precedenti di questi eroi mitici tra la popolazione Dweghom in generale galvanizzò molti e minacciò ulteriormente il già delicato equilibrio della società Dweghom. Cercando di prevenire una guerra apocalittica che potrebbe solo portare alla distruzione della razza Dweghom, questi venerati anziani hanno scelto di guadagnarsi il sostegno di tutti nel modo più tradizionale possibile: guadagnare Valore e Gloria (Aghm) sul campo di battaglia.

Persino le incredibili effigi metalliche realizzate da questi anziani per aggirare la prigione di War non possono sopravvivere a lungo al potere che questi antenati esercitano sul campo di battaglia; le loro forme fisiche si deteriorano man mano che il loro potere spirituale cresce, consumando infine l'ospite in un'esplosione incandescente.



EXEMPLAR

[ARDENT], [CLANS], [FANTERIA], [PERSONAGGIO]

WARLORD O EROE

110 Punti

SCORTA: Dragonslayers

SIZE: 2

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

REGOLE SPECIALI: Shield, Cleave 1, Quicksilver Strikes, Dheukorro Champion

È sacro dovere di ogni membro dell'Ardente scendere attraverso questi tunnel per rendere omaggio al sacrificio e alla forza d'animo dei propri antenati. Quanto più si scende in profondità, tanto più ci si avvicina agli esempi antichi e tanto maggiore è il valore dell'iniziato; ma tanto maggiore è anche il pericolo.

Nelle profondità delle viscere della terra, il sangue della Distruzione ha trasformato molti degli abitanti sotterranei in mostruosità infuriate che si aggirano nei tunnel più profondi. Gli iniziati che sopravvivono a questi incontri emergono come Esemplari, incarnazioni della Guerra come nessun'altra.

REGOLE SPECIALI UNICHE:

DHEUKORRO CHAMPION: Questo [PERSONAGGIO] non può rifiutare i duelli nemici. Durante la partecipazione a un Duello, questo [PERSONAGGIO] ottiene la Regola Speciale **BLESSED**.

ABILITA' COMANDO:

UNBREAKABLE: i Guerrieri Amici [FANTERIA] entro il Range di Comando prendono la Regola Speciale **BASTION**.



MNEMANCER APPRENTICE

[CLANS], [FANTERIA], [PERSONAGGIO]

EROE

50 Punti

SIZE: 2

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

REGOLE SPECIALI: Bravery, Written in Stone, Hold Chronicler

Tale è il prestigio e l'Agbm della posizione di Hold Raegh, che perfino il più anziano dei Mnemanti ammette a malincuore che le sue azioni devono essere registrate. Inviare anche il più giovane dei loro membri ad assistere e registrare le azioni dei Raegh in combattimento è un enorme vantaggio per un ambizioso signore della guerra. I guerrieri sotto il suo comando combatteranno come uomini posseduti, rifiutandosi di fare un solo passo indietro mentre sono sotto lo sguardo spietato della storia personificata.

REGOLE SPECIALI UNICHE:

WRITTEN IN STONE: (Azione Unica) Tutti i Guerrieri Amici [FANTERIA] che sono "in Rotta!" e si trovano nel Range di Comando si radunano immediatamente.

HOLD CHRONICLER: Questo [PERSONAGGIO] non può eseguire o essere il bersaglio dell'Abilità Comando Duello.

ABILITA' COMANDO:

AGHM ABOVE ALL: Scegli un Guerriero Amico [FANTERIA] all'interno del Range di comando può eseguire immediatamente l'Abilità Comando Duello. Ciò può consentire a un Guerriero senza il ruolo [PERSONAGGIO] sul Campo di Battaglia di eseguire un Duello!

IN THE PRESENCE OF MNEMANCERS: i Guerrieri Amici [FANTERIA] entro il Range di Comando prendono la Regola Speciale **Indomitable**.



FLAMECASTER

[ARDENT], [FANTERIA], [PERSONAGGIO]

EROE

60 Punti

SIZE: 2

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

REGOLE SPECIALI: Barrage 3 (8"), Torrential Fire, Armor Piercing 1, Pyromaniac

Ci sono sempre alcune mele marce in ogni cestino. I lanciapiamme sono quei Dweghom che normalmente verrebbero chiamati piromani... ma l'autoconservazione fa sì che non lo siano.

Il loro potere incontrollabile è un enorme moltiplicatore di forza per le unità Flameforged a distanze più brevi.

REGOLE SPECIALI UNICHE:

PYROMANIAC: (Azione Unica di Mischia) Tutti i Nemici nel Range di Ingaggio subiscono 1 Colpo e vengono respinti.

ABILITA' COMANDO:

IGNITE: i Guerrieri Amici [FANTERIA] e [BRUTE] entro il Range di Comando prendono la Regola Speciale **Def.**



HERALD OF FIRE

[ARDENT], [TEMPERED], [FANTERIA], [PERSONAGGIO]

EROE

85 Punti

SIZE: 2

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

REGOLE SPECIALI: Spellcaster 2, Flurry, Lethal Demise 2, Elemental Awakening

Nati con l'innata capacità di controllare ed evocare fiamme stregonesche, gli Araldi di Fuoco rappresentano un inspiegabile esempio dell'affinità elementare dei Dweghom come popolo.

In battaglia, gli Araldi di Fuoco ardono luminosi, divorando il nemico con colpi brucianti e dardi infuocati.

La loro stessa presenza alimenta i fuochi ardenti della rabbia che esistono all'interno di tutta Dweghom. Tale furia ribollente viene quindi scatenata sul nemico.

REGOLE SPECIALI UNICHE:

ELEMENTAL AWAKENING: (Draw Event) Se un qualsiasi Guerriero Amico nel Range di Comando è Ingaggiato, ottiene 1 Essenza.

INCANTESIMI:

FIREBALL

Essenza: 2

Tipo: Azione di Raffica Unica

Questo [INCANTATORE] effettua un'Azione di Raffica con la Regole Speciali **Barrage 2 (8")** e **Rapid Volley**.

GIFT OF FIRE:

Essenza: 1

Tipo: Incantesimo

Prima che un Guerriero Amico di [FANTERIA] risolve un'Azione di Mischia, prende +1 Attacchi.



HERALD OF STONE

[ARDENT], [TEMPERED], [FANTERIA], [PERSONAGGIO]

EROE

85 Punti

SIZE: 2

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

REGOLE SPECIALI: Spellcaster 2, Shield, Cleave 1, Bastion, Elemental Awakening

Ci sono alcuni Dweghom dotati che raggiungono uno stato di equilibrio con il loro Elemento senza un addestramento stregonesco formale. Esaltati tra gli Ardenti, gli Araldi di Pietra sono paragoni la cui semplice presenza in una formazione Dweghom è sufficiente per migliorare la loro difesa contro tutti gli attacchi del nemico.

REGOLE SPECIALI UNICHE:

ELEMENTAL AWAKENING: (Draw Event) Se un qualsiasi Guerriero Amico nel Range di Comando è Ingaggiato, ottiene 1 Essenza.

INCANTESIMI:

AVALANCHE

Essenze: 2

Tipo: Azione Unica di Mischia

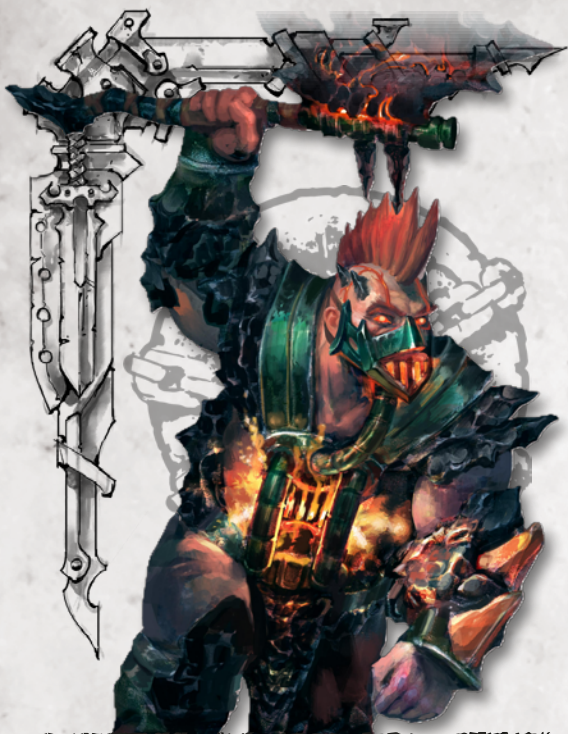
Scegli un Nemico nel Range di Ingaggio, soffrirà 3 Colpi con le Regole Speciali **Cleave 2** e **Smite**.

GIFT OF STONE

Essenza: 1

Tipo: Incantesimo

Prima che un Guerriero Amico di [FANTERIA] tiri per Bloccare, prende +1 Difesa.



HERALD OF MAGMA

[ARDENT], [TEMPERED], [FANTERIA], [PERSONAGGIO]

EROE

85 Points

SIZE: 2

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

REGOLE SPECIALI: Spellcaster 2, Aura of Death 1, Deadly Blades, Cleave 1, Elemental Awakening

Pochi, se non nessuno, Dweghom comprendono il fenomeno rappresentato dagli Araldi. Gli unici che potrebbero averne una certa comprensione sono i più anziani tra gli stregoni e i criptici Steel Shapers, che hanno scelto di rimanere in silenzio sull'argomento anche quando si sono trovati di fronte all'esistenza degli Araldi di Magma, che sembrano condividere la loro Padronanza della Terra Primordiale e del Fuoco, ma la impiegano in un modo completamente diverso: cercando di distruggere, piuttosto che creare.

REGOLE SPECIALI UNICHE:

ELEMENTAL AWAKENING: (Draw Event) Se un qualsiasi Guerriero Amico nel Range di Comando è Ingaggiato, ottiene 1 Essenza.

INCANTESIMI:

VOLCANIC RETRIBUTION

EssenZe: 2

Tipo: Abilità Comando

Friendly Warriors within Command Range gain the Counter-Attack Special Rule.

GIFT OF MAGMA

EssenZe: 1

Tipo: Incantesimo

Before a Friendly [INFANTRY] Warrior performs a Clash Action, they gain the Overwhelm Special Rule.



HOLD WARRIORS

[CLANS], [FANTERIA]

REGGIMENTO MAINSTAY

90/20 Punti

RECLUTAMENTO: 4 Guerrieri

SIZE: 2

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

REGOLE SPECIALI: Shield

- OPZIONI: Leader 15 Punti
 Portabandiera..... 10 Punti
 Guerriero Addizionale.....20 Punti

Che si tratti di guerrieri armati di scudi o di specialisti di baliste, quando si incontrano sul campo guerrieri di Hold senza grado, ci si troverà per lo più di fronte a veterani incalliti che hanno dedicato la loro vita al servizio militare.

Tuttavia, la piccola percentuale di coloro che non sono militari a vita baratta l'esperienza sul campo di battaglia con ambizione e spietatezza, il che li rende altrettanto pericolosi sul campo di battaglia.



HOLD BALLISTAE

[CLANS], [FANTERIA]

REGGIMENTO MAINSTAY

135/35 Punti

RECLUTAMENTO: 4 Guerrieri

SIZE: 2

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

REGOLE SPECIALI: Pavise,

Barrage 1 (12"), Armor Piercing 2

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

Che si tratti di guerrieri armati di scudi o di specialisti di baliste, quando si incontrano sul campo guerrieri di Hold senza grado, ci si troverà per lo più di fronte a veterani incalliti che hanno dedicato la loro vita al servizio militare.

Tuttavia, la piccola percentuale di coloro che non sono militari a vita baratta l'esperienza sul campo di battaglia con ambizione e spietatezza, il che li rende altrettanto pericolosi sul campo di battaglia.



INITIATES

[ARDENT], [FANTERIA]

REGGIMENTO MAINSTAY 110/55 Punti

RECLUTAMENTO: 4 Guerrieri (Squadre a 2 Dyad) SIZE: 2

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

REGOLE SPECIALI (**INITIATES**): Support, Dyad Training

- OPZIONI: Leader (Solo Initiate).....15 Punti
 Portabandiera (Solo Bulwark)10 Punti
 Addizionali Squadra Dyad55 Punti

Tutti i Dweghom onorano i Deukborro, la discesa dei loro antenati nel nucleo infuocato della prigione di War. Nessuno lo porta così lontano come l'Ardente che lo rievoca attivamente. Gli iniziati sono quei potenziali membri dell'Ardent Creed che si uniscono per prendere parte a battaglie per acquisire un po' di esperienza prima di esporsi al vero pericolo dei Deukborro.

REGOLE SPECIALI UNICHE:

DYAD TRAINING: Gli Initiates vengono addestrati a combattere insieme e vengono acquistati in coppia quando raduni la tua Banda da Guerra. Ogni coppia di Initiates acquistata è composta da 1 Initate e 1 Bulwark Initate, ognuno con le proprie Caratteristiche e Regole Speciali. Il totale dei Guerrieri ammessi in questo Reggimento non potrà superare i limiti imposti da il valore dei punti della Banda da Guerra. Tutti gli Initiates e i Bulwark Initate verranno attivati insieme utilizzando la stessa Carta Comando.

I Initate Bulwarks utilizzeranno il seguente profilo:

INITIATE BULWARKS

[ARDENT], [FANTERIA]

SIZE: 2

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

REGOLE SPECIALI (**BULWARKS**): Shield, Pavise, Bastion, Dyad Training



WARDENS

[ARDENT], [FANTERIA]

REGGIMENTO MAINSTAY

120/30 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: Flawless Strikes, Iron Discipline, Unyielding

Tra i più pericolosi e fanatici degli Ardenti ci sono i Guardiani, quei Dweghom che si sono assunti la responsabilità di proteggere le loro Prese da quei pericoli che potrebbero sorgere dalle Profondità primordiali. Cedendo la propria vita a un ciclo infinito di conflitti e violenze, questi guerrieri hanno fatto del combattimento uno stile di vita, assaporando l'opportunità di combattere in superficie.

- OPZIONI:
- Leader 15 Punti
 - Portabandiera..... 10 Punti
 - Guerriero Addizionale.....30 Punti



HOLD THANES

[CLANS], [FANTERIA]

REGGIMENTO RISTRETTO

140/40 Punti

RECLUTAMENTO: 4 Guerrieri

SIZE: 2

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

REGOLE SPECIALI: Shield, Cleave 1, Bodyguard, Bravery

In una società militarizzata come quella dei Dweghom, nasce la necessità di distinguere coloro che sono abili nell'arte della guerra, capaci quindi di definirsi guerrieri, da coloro che sono veramente dotati. I Thanes sono questi ultimi. Riconosciuti individualmente dai loro Raegh per il loro valore e la loro abilità sul campo di battaglia, ogni Thane è armato ed equipaggiato con le migliori armi che le fucine di una Fortezza possano produrre.

A differenza dell'arma indubbiamente pregiata dei guerrieri, ciascuna delle armi e armature portate dai Thanes è stata realizzata personalmente da un membro dei Temperati, il che li rende adatti a stare tra le forze d'élite della Fortezza.

Capaci di resistere ai colpi più pesanti e di tagliare la catena più sottile, queste armi rendono i Thanes avversari mortali, altrettanto abili nell'attacco che nella difesa.

- OPZIONI: Leader 25 Punti
 Portabandiera..... 20 Punti
 Guerriero Addizionale.....45 Punti



DRAGONSLAYERS

[CLANS], [FANTERIA]

REGGIMENTO RISTRETTO

200/65 Punti

RECLUTAMENTO: 4 Guerrieri

SIZE: 2

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

REGOLE SPECIALI: Cleave 3, Fiend Hunter, Fearless,
Echoes of Dheureghodh

OPZIONI: Leader 30 Punti
 Portabandiera..... 25 Punti
 Guerriero Addizionale.....65 Punti

Vestito con un'armatura forgiata in un'epoca passata in cui il fuoco dei draghi era la più grande minaccia per un guerriero, ogni parte vulnerabile di un Dragonlayer è ricoperta di leghe mai viste dai tempi della rottura del mondo.

Le armi che portano erano quelle usate dai loro antenati per perforare le pelli quasi invulnerabili dei Draghi Anziani. Forgiata in adamantino e ora spenta nel sangue di drago, nessuna armatura mortale poteva sperare di resistere a un colpo.

Agli uccisori di draghi vengono affidati i più grandi cimeli della loro Fortezza, armi che fanno parte della memoria vivente della più grande prova e trionfo del loro popolo.

REGOLE SPECIALI UNICHE:

ECHOES OF DHEUREGHODH: Quando Ingaggiati con un [MOSTRO], questo Guerriero prende la Regola Speciale **Dauntless**.



FLAME BERSERKERS

[ARDENT], [FANTERIA]

REGGIMENTO RISTRETTO 120/35 Punti
 RECLUTAMENTO: 4 Guerrieri SIZE: 2

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

REGOLE SPECIALI: Flurry, Lethal Demise 1, Oblivious

OPZIONI: Leader 20 Punti
 Portabandiera..... 15 Punti
 Guerriero Addizionale.....35 Punti

Tra gli Ardenti, i Berserker della Fiamma sono una piccola confraternita che, dotata oltre ai loro coetanei del potere grezzo dell'Elemento del Fuoco, non cerca di padroneggiarlo o domarlo, ma piuttosto di incarnarlo. Per la maggior parte, questa transizione avviene durante il Dheukorro, la Discesa, il sentiero di passaggio che tutti gli Ardenti devono completare per dimostrare la propria devozione.

Nessuno parla di ciò che accade negli abissi, ma quando ritornano sono cambiati: i loro corpi sfoggiano rozzi impianti che compensano le perdite subite a causa del nemico o della fiamma, mentre le loro braccia di ossidiana e la poca armatura che portano sono impermeabili alla fiamma e al calore che generano.

Nella loro mente, il commercio è favorevole: la vita per la gloria, il tempo per il valore.



MAGMAFORGED

[TEMPERED], [FANTERIA]

REGGIMENTO RISTRETTO

130/35 Punti

RECLUTAMENTO: 4 Guerrieri

SIZE: 2

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

REGOLE SPECIALI: Aura of Death 1, Cleave 2, Deadly Blades, Infernal Presence

OPZIONI: Leader 20 Punti
Portabandiera..... 15 Punti
Guerriero Addizionale.....35 Punti

REGOLE SPECIALI UNICHE:

INFERNAL PRESENCE: i Colpi pari a '1' causati da questi Guerrieri dal Draw Event **Aura of Death** non possono essere Bloccati.

Tutti i Dweghom hanno un'affinità con gli elementi della terra e del fuoco. Alcuni ne possiedono abbastanza per percorrere il cammino dello Stregone, piegando questi elementi alla loro volontà, mentre la maggior parte degli altri ne possiede solo abbastanza per rappresentare un pericolo per sé stessi e per gli altri. Gli Stregoni Temperati cercano da tempo sia di sfruttare che di mitigare queste tendenze nella razza dweghom.

I Magma Forged sono tra i loro ultimi successi: consentono l'interazione sbilanciata e incontrollata tra fuoco e potenza terrestre per alimentare il Magma, una forma minore della padronanza equilibrata del Metallo, con un controllo sufficiente affinché chi lo impugna non sia immediatamente ridotto a un mucchio di ossa fumanti e carne carbonizzata.

I fumi e il calore prodotti da questo processo vengono incanalati verso l'esterno, generando un campo potente che indebolisce il nemico e innerva chi lo impugna rendendolo impermeabile ai danni mentre i suoi nemici appassiscono e si sciolgono intorno a lui.



FIREFORGED

[TEMPERED], [FANTERIA]

REGGIMENTO RISTRETTO

145/45 Punti

RECLUTAMENTO: 4 Guerrieri

SIZE: 2

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

REGOLE SPECIALI: Barrage 2 (8"), Torrential Fire, Armor Piercing 1

- OPZIONI: Leader 20 Punti
 Portabandiera..... 15 Punti
 Guerriero Addizionale.....45 Punti

I Fireforged sono una forza militare composta da Dweghom che possiedono una forte affinità per il fuoco, ma non abbastanza potere disciplinare per diventare Stregoni. Apparentemente guardie dei Templi Forgiati dei Temperati, insieme a quelli Forgiati in Pietra e Forgiati in Acciaio, la loro natura dotata e gli shunt impiantati conferiscono alle unità Forgiate un vantaggio unico sul campo di battaglia: l'uso di esoscheletri e armi potenziati.

REGOLE SPECIALI UNICHE:

PYRIC BLAST: (Azione di Mischia Unica) Scegli un Nemico entro il Range di Ingaggio, soffrirà 1 Colpo con la Regola Speciale **Cleave 3**.



INFERNO AUTOMATA

[TEMPERED], [BRUTE]

REGGIMENTO RISTRETTO

80/90 Punti

RECLUTAMENTO: 1 Guerriero

SIZE: 3

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
7	1	2	3	4	2	3	1	3

REGOLE SPECIALI: Burnout, Fearsome, Relentless Blows, Feral

OPZIONI: Guerriero Addizionale.....90 Punti

I corpi in acciaio e pietra dei Inferno Automata racchiudono una fornace furiosa che brucia i resti fumanti di una bestia della Distruzione. Indebolito dalla sconfitta, questo spirito demoniaco è legato all'imponente struttura metallica, infondendo all'Automa l'intelletto crudele e l'aggressività sfrenata di questo spirito torturato. Acciaio e pietra si deformano e si piegano sotto l'influenza funesta di questo passeggero infernale, conferendo agli Inferno Automata i loro volti demoniaci e i loro artigli crudeli.



STEELFORGED

[TEMPERED], [BRUTE]

REGGIMENTO RISTRETTO

135/150 Punti

RECLUTAMENTO: 1 Guerriero

SIZE: 3

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

REGOLE SPECIALI: Cleave 2, Iron Discipline, Unstoppable, Sorcerous Amalgams

OPZIONI: Guerriero Aggiuntivo..... 150 Punti

Alcuni Dweghom manifestano così tanto del loro Dono Elementale che devono padroneggiarlo o esserne consumati. Pochi hanno l'abilità, la volontà o la dedizione necessarie per diventare stregoni. Infatti, la maggior parte dei Dweghom sceglie di installare innesti tecno-stregoni che consentono loro di sfogare in modo innocuo il loro potere in eccesso.

I piloti forgiati in acciaio vengono reclutati tra questi individui che possiedono un Dono per entrambi gli Elementi: il loro Fuoco Primordiale e la Terra in eccesso incanalati attraverso i loro innesti e in questi imponenti automi d'acciaio. Innumerevoli nemici sono stati abbattuti aspettandosi un goffo colosso tintinnante, solo per essere confusi dalla velocità e dalla potenza di questi automi mortali.

REGOLE SPECIALI UNICHE:

SORCEROUS AMALGAMS: (Draw Event)

Scegli uno dei seguenti effetti da ottenere in questa Attivazione:

Steel Stampede: Ottieni la Regola Speciale **Impact +2**.

Iron Aggression: Ottieni la Regola Speciale **Overwhelm**.

Flux-Powered: Ottieni la Regola Speciale **Overrun**.



LOST

[ARDENT], [TEMPERED], [BRUTE]

REGGIMENTO RISTRETTO

115/125 Punti

RECLUTAMENTO: 1 Guerriero

SIZE: 3

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

REGOLE SPECIALI: Aura of Death 2, Brutal, Bloodlust, Tenacious, Raging Pyre

OPZIONI: Guerriero Addizionale..... 125 Punti

Nessuno tra i Dweghom credeva che i Deukorro potessero avere più di un destino. Uno è tornato, o è morto. Non venne mai loro in mente che alcuni tra loro potessero essere così potenti, così spinti, da raggiungere la Prigione di guerra stessa. E una volta raggiunta, dedicarono la loro vita a proteggerla dall'incessante assalto di entità demoniache che cercavano di liberare il loro Maestro Primordiale, il Cavaliere della Guerra.

Eppure questo è esattamente ciò che i Perduti/Consegnati sono. Cresciuti forti e potenti con una dieta costante a base di carne infusa Primordialmente, inevitabile infusione Elementale e un flusso infinito di degni nemici, questi indomabili guerrieri hanno seguito gli Antenati in superficie, sacrificando una vita di Valore e Gloria (Aghm) per un obiettivo oscuro che non hanno condiviso con nessun altro. Entrando in combattimento a pugni nudi, la loro pelle simile alla pietra allontana le lame proprio mentre le loro anime ardono della gloria del combattimento, ispirando i Primi Nati della Guerra ad atti di insondabile ferocia e coraggio.

REGOLE SPECIALI UNICHE:

RAGING PYRE: i Guerrieri Amici entro il Range di Comando prendono la Regola Speciale **Bloodlust**.



FOUND

[ARDENT], [TEMPERED], [BRUTE]

REGGIMENTO RISTRETTO

125/135 Punti

RECLUTAMENTO: 1 Guerriero

SIZE: 3

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

REGOLE SPECIALI: Juggernaut, Tenacious,

Barrage 3 (14"), Armor Piercing 2,

Primordial Cannonade

OPZIONI: Guerriero Aggiuntivo..... 135 Punti

Nelle profondità delle viscere della terra si trova la Prigione della Guerra, un dominio infernale di eterno conflitto dove le infinite orde di Distruzione si scagliano contro gli impenetrabili incantesimi dei Draghi che tengono legato il Cavaliere.

In questa cacofonia lamentosa di cruda potenza stregonica e brutale ferocia si può vedere il Trovato in piedi sui corpi spezzati e carbonizzati delle orde infinite. Dotati di potenti obici alimentati dalla loro stessa stregoneria e da una convinzione incrollabile, questi Dweghom furono autorizzati dagli Antenati a infliggere una carneficina infuocata e distruzione alle orde infinite della Distruzione.

Ora seguono questi stessi Antenati in superficie, infliggendo un inferno ardente di giudizio e guai a chiunque ostacoli i loro Venerati anziani.

REGOLE SPECIALI UNICHE:

PRIMORDIAL CANNONADE: dopo che ha effettuato un'azione di Raffica, i Nemici colpiti andranno "in Rotta!".





IRONCLAD DRAKE

[CLANS], [MOSTRO]

MOSTRO

280 Punti

BERGONT RAEGH: Warlord & Mostro

SIZE: 5

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

REGOLE SPECIALI: Impact 2, Brutal, Juggernaut, Fearless, Terrifying, Cleave 2, Aghm is Eternal, Draconic Rampage, Hold Banners

OPZIONI: Bergont Raegh.....60 Punti

Rivestito con un guscio di acciaio lavorato a Dweghom, un Drake corazzato è un'incarnazione primordiale della battaglia. La sua pelle, già resistente, è ricoperta da spesse piastre di ferro, mentre la sua vulnerabile testa e il suo collo sono rivestiti in acciaio.

Combattenti e orgogliosi come nessun'altra razza, non dovrebbe sorprendere che i Dweghom abbiano iniziato a mostrare la potenza e l'abilità della loro presa e della loro storia alle spalle di queste potenti bestie.

I più grandi guerrieri della loro specie, gli Hold Raegh, possono spesso essere visti cavalcare queste bestie goffe, la loro andatura ondeggiante fa increspare gli stendardi appesi ad esso anche se i loro ruggiti annegano il frastuono della battaglia.

OPZIONI:

BERGONT RAEGH: (Aggiornamento Cavaliere dei Mostri)

Questo [MOSTRO] prende +1 Risoluzione su entrambi i Profili.

Questo [MOSTRO] prende le Abilità Comando "Unbroken" e "Unchained".

REGOLE SPECIALI UNICHE:

AGHM IS ETERNAL: i Guerrieri Amici entro il Range di Comando prendono la Regola Speciale **Fearless**.

DRACONIC RAMPAGE: Dopo aver effettuato un'Azione di Marcia, ogni Nemico colpito dagli **Impatti** di questo [MOSTRO] potranno immediatamente andare "in Rotta!" e essere respinti indietro.

HOLD BANNERS: Questo [MOSTRO] è un Portabandiera.

ABILITA' COMANDO:

Solo *Bergont Raegh*

UNBROKEN: i Guerrieri Amici [FANTERIA] entro il Range di Comando prendono la Regola Speciale **Tenacious**.

UNCHAINED: i Guerrieri Amici entro il Range di Comando prendono la Regola Speciale **Juggernaut**.

IRONCLAD DRAKE

FERITO

[CLANS], [MOSTRO]

SIZE: 5

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

REGOLE SPECIALI: Impact 1, Brutal, Juggernaut, Fearless,
Terrifying, Cleave 2, Aghm is Eternal,
Draconic Rampage, Hold Banners





HELLBRINGER DRAKE

[TEMPERED], [MOSTRO]

MOSTRO

265 Punti

HELLBRINGER SORCERER: Warlord & Mostro **SIZE:** 5

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

REGOLE SPECIALI: Cleave 2, Terrifying, Overcharge, Immolate, Barrage 6 (12"), Torrential Fire

OPZIONI: Hellbringer Sorcerer.....45 Punti

Dopo la sconfitta dei Draghi, è da tempo una pratica comune tra i Dweghom Holds catturare e rompere le forme di drago minori per servirle. Questi draghi trasportano i Cannoni Portatori dell'Inferno, armi progettate per cacciare e uccidere draghi e radere al suolo città... così come qualsiasi altra cosa abbastanza sfortunata da trovarsi sulla sua linea di fuoco.

Quando i Dweghom si rivoltarono contro i loro creatori, fu la loro affinità per la stregoneria e la metallurgia a consentire loro di creare armi in grado di minacciare persino creature potenti come i Draghi. I Sorcerer Portatori dell'Inferno sono i custodi di questa antica arte e ancora oggi cavalcano i discendenti degradati dei loro nemici ancestrali, pronti a far piovere l'inferno sui loro ignari avversari.

OPZIONI:

HELLBRINGER SORCERER: (Aggiornamento Cavaliere dei Mostri)

Questo [MOSTRO] prende le Regole Speciali **Spellcaster 3** e **Forgemaster**.

Questo [INCANTATORE] impara i seguenti Incantesimi "Cataclysm" e

"Conflagrate". Guarda la prossima Pagina.

FORGEMASTER: Quando lanci per Intonare, questo [INCANTATORE] prende un'Essenza addizionale per ogni risultato pari a '1'.

REGOLE SPECIALI UNICHE:

OVERCHARGE: (Azione Unica Prende la Mira) Questo [MOSTRO] quando prenderà la Mira! otterrà la Regola Speciale **Armor Piercing 2**. Durante un'Azione di Raffica e di Immolate, questo [MOSTRO] subirà delle ferite per ogni tiro di dado pari a '6'.

IMMOLATE: (Azione Unica di Raffica) Scegli un Nemico entro 12" e tutti gli altri Guerrieri (Amici e Nemici) entro 3" dal Nemico scelto, soffriranno 2 Colpi con la Regola Speciale **Torrential Fire**. Questi Colpi beneficeranno della Regola Speciale **Armor Piercing** concessa dall'Azione Unica **Overcharge**. Solo Hellbringer Sorcerer

HELLBRINGER DRAKE

FERITO

[TEMPERED], [MOSTRO]

SIZE: 5

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

REGOLE SPECIALI: Cleave 2, Terrifying, Overcharge, Immolate, Barrage 5 (12"), Torrential Fire

INCANTESIMI:

CONFLAGRATE Essenza: 1

Tipo: Incantesimo

Quando un Nemico entro il Range di Comando verrà attivato, subirà 2 Colpi.

CATACLYSM Essenze: 2

Tipo: Azione Unica di Mischia

Tutti i Nemici entro il Range di Ingaggio subiranno 2 Colpi e verranno Respinti indietro.



STONEFORGED

[TEMPERED], [MOSTRO]

MOSTRO

300 Punti

FERRIC THRONE: Warlord & Mostro

SIZE: 5

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

REGOLE SPECIALI: Smite, Fearsome, Trample, Juggernaut, Cleave 3, Conduit Colossus, Seismic Demise

OPZIONI: Ferric Throne55 Punti

La ricomparsa di Yshkerdos dopo la sua presunta morte ha gettato nel caos la casta temperata dei Dweghom. Riconosciuto come uno dei più grandi geni della sua epoca, il suo approccio non ortodosso alla stregoneria e alla sua arte rivoluzionò il campo in una società che non apprezza particolarmente rivoluzioni o innovazioni.

La sua ascesa a Steel Shaper e la sua presunta morte sollevarono molti dei suoi coetanei che erano allarmati dalle sue idee. La sua improvvisa ricomparsa a cavallo di un colosso di pietra le cui rivoluzionarie matrici cristalline possono essere utilizzate per incanalare sia l'essenza della Terra che quella del Fuoco ha allarmato molti dei suoi pari... ma non tanto il fatto che non abbiano copiato la sua creazione e non l'abbiano resa più in linea con la società ortodossa Dweghom, garantendo alla Caste Temperata un nuovo potente protettore nella forma della Pietra Forgiata.

OPZIONI:

FERRIC THRONE: (Aggiornamento Cavaliere dei Mostri)

Questo [MOSTRO] prende le Regole Speciali **Spellcaster 4** e **Fuelled** dalla **Furnace**. Questo [INCANTATORE] impara i seguenti incantesimi “**Crucible of War**” e “**Meltdown**”. Guarda prossima pagina.

FUELLED BY THE FURNACE: Ogni volta che questo [PERSONAGGIO] uccide un Nemico durante la sua attivazione, questo Guerriero otterrà un'Essenza.

REGOLE SPECIALI UNICHE:

CONDUIT COLOSSUS: Gli altri [TEMPERED SPELLCASTER]

Amici entro il Range di Comando prendono la Regola Speciale **Spellcaster +1**. I Nemici [INCANTATORI] entro il Range di Comando soffriranno -1 alla loro Regola Speciale **Spellcaster**.

SEISMIC DEMISE: Quando questo [MOSTRO] viene ucciso, tutti i Guerrieri (Amici e Nemici!) entro 1” andranno in Rotta!

STONEFORGED

FERITO

[TEMPERED], [MOSTRO]

SIZE: 5

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

REGOLE SPECIALI: Fearsome, Trample, Juggernaut, Cleave 3,
Conduit Colossus, Seismic Demise

INCANTESIMI:

Solo *Ferric Throne*

CRUCIBLE OF WAR Essenza: 1

Tipo: Incantesimo

Quando un Guerriero Amico [TEMPERED] entro il Range di Comando viene Attivato, immediatamente si Cura di 1.

MELTDOWN Essenze: 3

Tipo: Azione Unica di Mischia

Tutti i Nemici entro il Range di Ingaggio subiranno Colpi pari alla propria Caratteristica di Difesa.



HOLD VAULTS



UPGRADES: TUTTI

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

Remembered: 5 punti

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

Memories of the Forge: 10 punti

Durante un'Azione di Mischia di questo [PERSONAGGIO], i Colpi pari a '1' non possono essere Bloccati.

Grim Determination: 25 punti

Quando questo [PERSONAGGIO] viene Ucciso, può immediatamente effettuare un'Azione di Mischia gratuita prima che venga rimosso dal Campo di Battaglia.

Dragonbane: 10 punti

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

Warborn: 10 punti

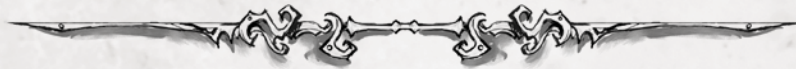
Questo [PERSONAGGIO] prende la Regola Speciale **Flurry**.

Chainbreaker: 20 punti

I Guerrieri Amici entro il Range di Comando prendono la Regola Speciale **Unstoppable**.



HOLD VAULTS



UPGRADES: CLANS

Arena Champion: 15 punti

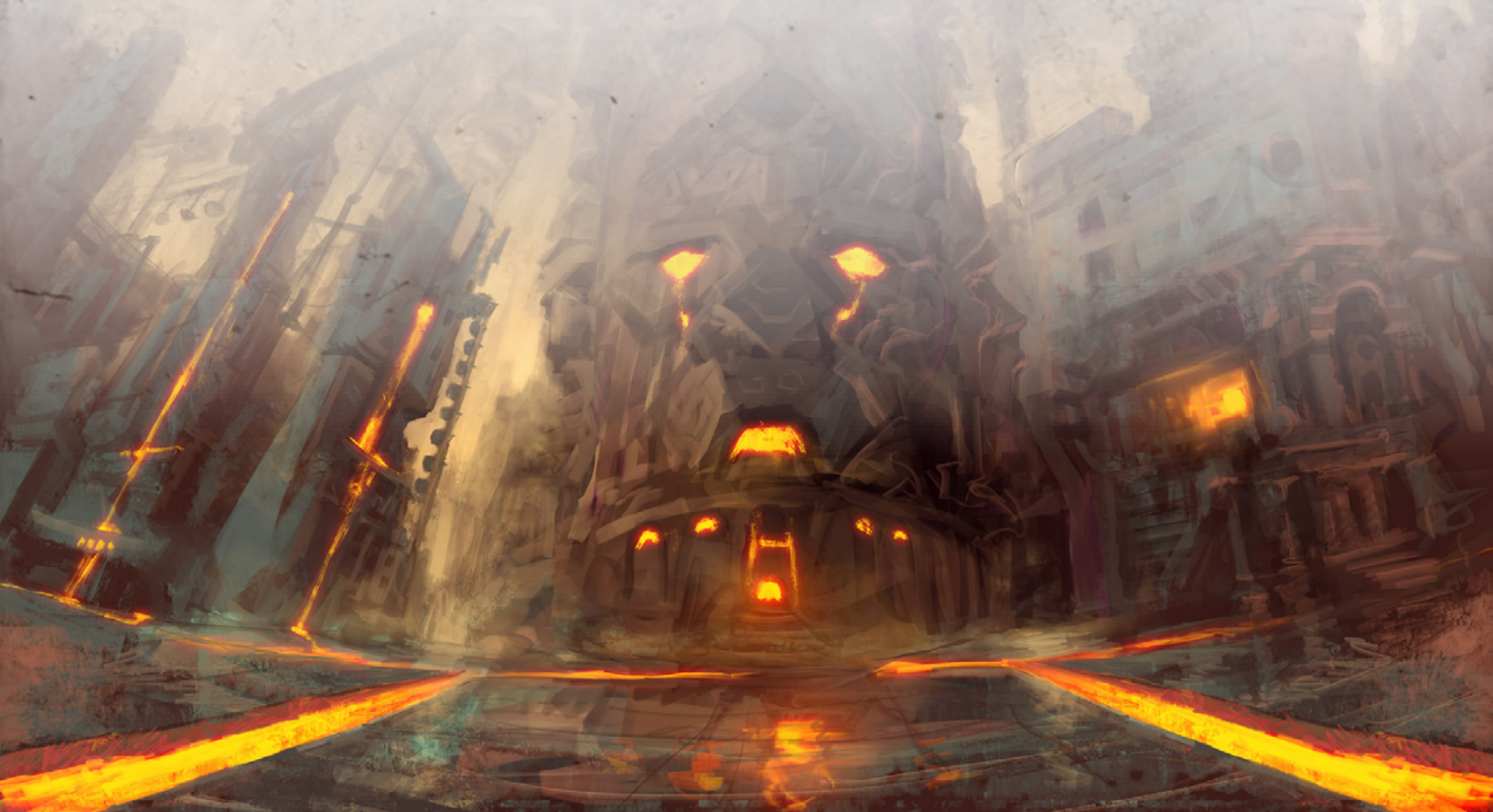
Questo [PERSONAGGIO] prende la Regola Speciale **Parry**.

Relentless: 25 punti

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

Venerable: 20 punti

Solo Leader. Questo [PERSONAGGIO] prende la Regola Speciale **Dauntless**.



HOLD VAULTS



UPGRADES: ARDENT

Fervor: 20 punti

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

Firstborn of War: 25 punti

Solo Leader. Il Reggimento di questo [PERSONAGGIO] ottiene la Regola Speciale **Vanguard**.

Rage: 5 punti

Quando è Ferito, questo [PERSONAGGIO] prende +1 Attacco.



HOLD VAULTS



UPGRADES: TEMPERED

Tempered Goad: 20 punti

Solo [INCANTATORE]. Ogni volta che un Guerriero [**BRUTE**] o [**MOSTRO**] viene attivato entro il Range di Comando, questo [PERSONAGGIO] può spendere 1 Essenza per quel Guerriero per immediatamente poter Muovere delle metà della Caratteristica di Marcia. (arrotondando per eccesso)

Elemental Enhancements: 15 punti

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

Primordial Vessel: 10 punti

Questo [PERSONAGGIO] prende la Regola Speciale **Regeneration** Special Rule.

