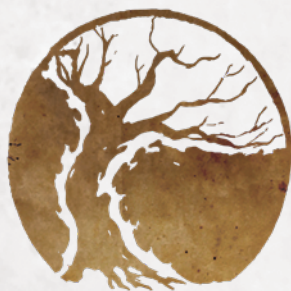


CONQUEST  
FIRST BLOOD

# THE NORDS

Para  
Bellum  
GAMES





*“Conosco un frassino in piedi, di nome Yggdrasill, un albero alto e luminoso, le cui radici tengono Vanirheim come un tutt'uno, legando il terriccio alla pietra. Sotto la sua ombra tutto è riscaldato: terra, cuore e mente. Al di là di essa, il vero freddo regna su tutto ciò che l'occhio può vedere; una terra pericolosa due volte, perché le zanne dei predatori e gli artigli del freddo regnano sul bianco sulla terra, sul bianco sugli alberi e sul bianco sul mare, finché non arriva l'estate e la luce dorata si rivela.”*

– The Old Edda

*Molto più a nord, oltre i mari del Nord infestati dai mostri, si trova Manheim, patria dei Nord. Queste persone hanno condotto una guerra selvaggia e implacabile contro i loro cugini del sud; è una guerra di incursioni e saccheggi, di innumerevoli battaglie e spargimenti di sangue, ma, soprattutto, è una guerra di vendetta.*

*Sarebbe facile denigrare i Nord definendoli bestie assetate di sangue, non migliori dei mostri che conducono in battaglia. Farlo sminuirebbe il risultato rappresentato dall'attraversamento delle Terre Bianche; sminuirebbe l'abilità marinaresca, il coraggio e la forza d'animo necessari per circumnavigare il continente e dichiarare guerra alle coste dell'estremo sud.*

*Ma, soprattutto, sminuirebbe il risultato che la sopravvivenza, per non parlare del dominio, rappresenta a Mannheim. Se gli dei stessi avessero creato un crogiolo per mettere alla prova l'umanità, non avrebbero potuto creare un inferno peggiore delle terre ghiacciate del continente settentrionale.*

*Questa avversità ha reso i Nord uno dei nemici più duri e pericolosi che si possano incontrare sul campo di battaglia.*

# 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



**ICE, FLESH, AND BLOOD:** I Guerrieri della Banda da Guerra del Nord sono composti da ogni genere di bestie ringhianti, Jotnar infuriato e uomini robusti del nord. Per rappresentare ciò, i Guerrieri del Nord avranno uno dei seguenti ruoli sul Campo di Battaglia; **[MORTAL]**, **[EXALTED]**, **[HALFBLOOD]**, o **[JOTUN]**.

**PROPHECY UNFULFILLED:** I Guerrieri del Nord sferrano un attacco aggiuntivo quando eseguono azioni da Mischia contro nemici di dimensioni maggiori delle loro o mentre partecipano a un duello.

**BLOOD OF THE EINHERJAR:** Ogni volta che un Guerriero del Nord è "in Rotta!" e si Raduna, potrà immediatamente spostarsi fino a metà della propria Caratteristica di Marcia. (arrotondamento per eccesso)



# THE NORDS 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):**

Konungyr (Steel Chosen)  
Jarl (Ugr)  
Blooded (Trolls)  
Shaman (Ulfhednar)  
Volva (Valkyries)  
Vargyr Lord (Werewargs)Jotnar  
Seidr

## **EROI:**

Thegn  
Captain  
Shieldbiter  
Shaman  
Savage  
Skald

## **REGGIMENTI MAINSTAY:**

Raiders  
Huskarls  
Stalkers  
Bearsarks

## **REGGIMENTI RISTRETTI:**

Ulfhednar  
Steel Chosen  
Bow Chosen  
Valkyries  
Trolls  
Ugr  
Werewargs  
Fenr Beastpack  
Goltr Beastpack

## **MOSTRO:**

Mountain Jotnar  
Sea Jotnar  
Ice Jotnar





# KONUNGYR

[MORTAL], [EXALTED], [HALF-BLOOD], [FANTERIA], [PERSONAGGIO]

WARLORD

145 Punti

SCORTA: Steel Chosen

SIZE: 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
5	3	4	4	5	4	3	2	7

REGOLE SPECIALI: Cleave 2, Fearless, Indomitable,  
Living Legend

*La leadership frammentata dei Nord rispetta solo una cosa: potere e forza. Meno di una dozzina di leader tra i Nord possono rivendicare e detenere il titolo di Konungyr. Il massimo riconoscimento di questo risultato è l'invito rivolto da Angbjorn, ultimo degli Einberjar e Re Supremo titolare dei Nord, all'Alta Tavola di Aarheim.*

## REGOLE SPECIALI UNICHE:

**LIVING LEGEND:** Quando questo [PERSONAGGIO] Uccide un [MOSTRO] o un [PERSONAGGIO] Nemico, tutti i Guerrieri Amici entro il Range di Comando diventeranno Inspirati! Fino alla fine del Round.

## ABILITA' COMANDO:

**STRENGTH OF THE EINHERJAR:** Questo [PERSONAGGIO] prende le Regole Speciali **Smite** e **Juggernaut**.

**MIGHT OF MANNHEIM:** i Guerrieri Amici [MORTAL] entro il Range di Comando prendono la Regola Speciale **Brutal**.



## JARL

[MORTAL], [EXALTED], [FANTERIA], [PERSONAGGIO]

WARLORD

90 Punti

SCORTA: Ugr

SIZE: 2

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

REGOLE SPECIALI: Shield, Cleave 1, Warhorn

*Mentre i Nord spesso ridicolizzano i loro cugini del sud nei Cento Regni per la grande varietà e profusione di titoli utilizzati dalla nobiltà, la verità è che la descrizione dei Nord non è meno complessa o confusa, nonostante la sua apparente semplicità. I Nord riconoscono effettivamente solo due titoli: lo Jarl e il Re.*

*Il titolo di Jarl è forse il più fuorviante. Proprio come la parola 'Signore' usata nelle terre del sud, può esserci un grande abisso tra due individui diversi a cui si rivolge lo stesso titolo. Lo stesso vale nella società del Nord, dove uno Jarl rimane un leader riconosciuto di uomini, ma il numero e la qualità delle truppe a sua disposizione possono variare notevolmente.*

### REGOLE SPECIALI UNICHE:

**WARHORN:** (Azione Unica) Tutti i Guerrieri Amici sul Campo di Battaglia si Radunano (Rally).

### ABILITA' COMANDO:

**SPEARHEAD:** i Guerrieri Amici [MORTAL] entro il Range di Comando prendono la Regola Speciale **Impact +1**.

**BATTLE HARDENED:** i Guerrieri Amici [MORTAL] entro il Range di Comando prendono la Regola Speciale **Hardened**.

**FURY OF THE NORTH:** i Guerrieri Amici [MORTAL] entro il Range di Comando prendono la Regola Speciale **Counter-Attack**.



# BLOODED

[HALF-BLOOD], [FANTERIA], [PERSONAGGIO]

**WARLORD**

110 Punti

SCORTA: Trolls

SIZE: 2

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

REGOLE SPECIALI: Cleave 3, Bloodlust, Tenacious, Rend

*Che il destino, il caso o un semplice incidente forniscano i doni ai Sanguinati, pochi possono sostenere che i Sanguinati siano più che umani. Il loro aspetto fisico può variare notevolmente, anche se la maggior parte tende alle proporzioni massicce dei loro antenati divini. Molti vedono doni fisici e abilità marziali e considerano i Sanguinari fortunati, incapaci di comprendere il combattimento che infuria dentro ognuno di questi individui.*

*Il sangue selvaggio dei loro antenati divini non può essere negato facilmente e sono inclini ad attacchi di energia maniacale e rabbia quasi con la stessa frequenza dei periodi di sventura e disperazione. I loro doni si manifestano in modo irregolare, i loro sensi si acquiscono finché lo stimolo non li travolge, mentre altre volte un sistema surrenale iperattivo li rende follemente aggressivi e violenti. Incapaci di fidarsi di se stessi, molti dei Sanguinari scelgono la via del recluso e del vagabondo, temendo se stessi più di quanto temano i pericoli che si nascondono nelle terre selvagge di Mannheim.*

## REGOLE SPECIALI UNICHE:

**REND:** (Azione Unica da Mischia) Tutti i Nemici entro il Range di Ingaggio soffrono 2 Colpi con la Regola Speciale **Cleave 1**.

## ABILITA' COMANDO:

**BATTLECRY:** i Nemici entro il Range di Comando soffriranno un -1 alla loro Caratteristica di Risoluzione.

**SAVAGE FRENZY:** i Guerrieri Amici [HALF-BLOOD] entro il Range di Comando prendono le Regole Speciali **Unstoppable** e **Overrun**.



# VOLVA

[MORTAL], [FANTERIA], [PERSONAGGIO], [INCANTATORE]

**WARLORD** 100 Punti

SCORTA: Valkyries **SIZE: 2**

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

REGOLE SPECIALI: Spellcaster 3, Flawless Strikes, Blessed, Shieldmaidens, Chooser of the Slain

*I Volva sono le Valchirie più intelligenti e ambiziose, che hanno raggiunto posizioni di comando e autorità all'interno del culto. Istruiti fin dall'infanzia nei rituali e nel misticismo dei culti delle Valchirie, hanno districato i misteri della magia basata sulla fede e possono condurre i loro seguaci a livelli terrificanti di violenza alimentata dalla religione, sia dentro che fuori dal campo.*

## REGOLE SPECIALI UNICHE:

**SHIELDMAIDENS:** Le Valkyries Amiche entro il Range di Comando prendo la Regola Speciale **Bodyguard**.

**CHOOSE OF THE SLAIN:** Ogni volta che un Guerriero Amico nel Range di Comando andrà "in Rotta!" questo [INCANTATORE] otterrà 1 Essenza.

## INCANTESIMI:

**TIL VALHALLA** EssenZe: 2

Tipo: Abilità Comando

I Guerrieri Amici entro il Range di Comando prendono la Regola Speciale **Lethal Demise +1**.

**HELLA'S CARESS** EssenZa: 1

Tipo: Incantesimo

Dopo che un Nemico entro il Range di Comando supera un test di Risoluzione, dovrà immediatamente ripetere un singolo Successo.

**FRUIT OF THE GOLDEN TREE** EssenZa: 1

Tipo: Azione Fuori Combattimento

Guarigione del guerriero amico del bersaglio nel raggio d'azione del comando 1. La Volva potrà spendere un'Essenza aggiuntiva per Guarire 1 un altro Guerriero Amico per ogni Essenza spesa.



# VARGYR LORD

[HALF-BLOOD], [BRUTE], [PERSONAGGIO]

WARLORD

130 Punti

SCORTA: Werewargs

SIZE: 3

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
7	0	3	5	6	3	2	1	5

REGOLE SPECIALI: Cleave 2, Bloodlust, Unyielding, Fearsome, Ravenous

*Non tutti coloro a cui viene concessa la maledizione del Vargyr vi soccombono. Mentre la maggior parte è in grado di conservare una parvenza di umanità, si potrebbe dire che pochi abbiano prosperato. Il Signore Vargyr rappresenta coloro che hanno raggiunto l'apice del controllo sulla propria forma.*

*Capaci di controllare il loro cambiamento, questi guerrieri selvaggi sono riusciti a conservare le loro menti umane nelle loro forme bestiali, creando un mix perfetto di ferocia animale e astuzia umana. Stabilendo rapidamente il loro dominio sui loro fratelli selvaggi, questi terrificanti guerrieri scendono in campo con un contorto serraglio di mostruosi seguaci, cadendo sullo sfortunato nemico in una valanga di denti e artigli.*

## REGOLE SPECIALI UNICHE:

**RAVENOUS:** Se questo Guerriero Uccide un Nemico in un'Azione di Mischia, si Cura 1.

## ABILITA' COMANDO:

**BLOODSCENT:** i Guerrieri Amici [HALF-BLOOD] entro il Range di Comando prendono la Regola Speciale **Burnout**.

**BESTIAL HOWL:** i Guerrieri Amici [HALF-BLOOD] entro il Range di Comando prendono la Regola Speciale **Dread**.



# SHAMAN

[MORTAL], [FANTERIA], [PERSONAGGIO], [INCANTATORE]

WARLORD O EROE

70 Punti

SCORTA: Ulfhednar

SIZE: 2

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

REGOLE SPECIALI: Spellcaster 3, Scryer of Runes

*Un tempo la posizione e il ruolo dello Sciamano godevano di grande rispetto nella società del Nord. Prima dell'arrivo degli Einberjar, erano l'unica forza in grado di attutire i peggiori eccessi del Fimbulwinter e del Jöttnar. Le loro fusioni di rune e le loro tessiture di nebbia avrebbero potuto salvare innumerevoli villaggi dall'estinzione, e lo hanno fatto.*

*Durante la guerra con i Jöttnar, gli sciamani si trovavano spesso alla destra degli Einberjar, concedendo loro saggezza e guidandoli attraverso le numerose difficili decisioni che dovevano essere prese. Dato il ruolo fondamentale che hanno svolto nella sopravvivenza del popolo del Nord, ci si aspetterebbe che la loro posizione fosse molto più... elevata di quella attuale.*

*Ridotti a vivere ai margini di ciò che i villaggi li porteranno, gli Shamen hanno attraversato momenti difficili. Questo declino può essere direttamente ricondotto all'ascesa del*

*Il culto delle Valchirie come forza all'interno della società del Nord.*

## REGOLE SPECIALI UNICHE:

**SCRYER OF RUNES:** (Azione Unica) Questo [INCANTATORE] tira immediatamente per Intonare.

## INCANTESIMI:

### MIST WEAVE

EssenZa: 1

Tipo: Incantesimo

Dopo che un Guerriero Amico nel Range di Comando tira per Bloccare, potrà immediatamente ritirare un singolo dado di Blocco.

### RIME STORM

EssenZe: 3

Tipo: Abilità Comando

I Nemici nel Range di Comando non potranno mai essere ispirati! o prendere la mira!

### MAELSTROM

EssenZe: 2

Tipo: Azione Unica di Raffica

Questo [INCANTATORE] esegue un'azione di Raffica con la Regola Speciale **Barrage 2 (10")**. Qualsiasi Guerriero verrà Ferito da questa Azione andrà "in Rotta!".



# THEGN

[MORTAL], [EXALTED], [FANTERIA], [PERSONAGGIO]

EROE

75 Punti

SIZE: 2

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

REGOLE SPECIALI: Juggernaut, Cleave 2, Unyielding, Shield, Shield-Bash

*Ogni leader del Nord degno di questo nome tiene a portata di mano un seguito di Huskarl per imporre la propria volontà ai vassalli ribelli e respingere le incursioni. Il capo degli Huskarl è spesso un Thegn, un ricco guerriero che è riuscito a guadagnarsi la fiducia implicita del suo signore mantenendo buoni rapporti con gli Huskarl terrieri.*

*A differenza degli Eletti, che fungono da guardie del corpo e compagni di guerra, un Thegn sta sempre al fianco del suo signore: assicurandosi che la linea dello scudo regga sul campo di battaglia e che tasse e giuramenti di fedeltà siano amministrati al di fuori di esso.*

## REGOLE SPECIALI UNICHE:

**SHIELD-BASH:** (Azione Unica di Mischia) Scegli un Nemico di dimensioni uguali o inferiori all'interno del Range di Ingaggio andrà "in Rotta!".

## ABILITA' COMANDO:

**SHIELD WALL:** i Guerrieri Amici [EXALTED] entro il Range di Comando prendono la Regola Speciale **Bastion**.



# CAPTAIN

[MORTAL], [FANTERIA], [PERSONAGGIO]

EROE

55 Punti

SIZE: 2

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

REGOLE SPECIALI: Cleave 1, Vanguard, Raiding Party

*Considerate le realtà della vita quotidiana e i pericoli di Mannheim, i capitani delle navi godono di un incredibile rispetto. Mentre i regni del sud potevano contare il loro potere e la loro ricchezza in termini di terra e moneta, gli Jarl misurano il potere e l'influenza nel numero di navi che comandano.*

*Nonostante questa piccola distinzione, la verità è che, proprio come nei regni feudali del sud, tutto il potere fluisce dai Re ai Jarl e da lì ai Capitani delle navi.*

## REGOLE SPECIALI UNICHE:

**RAIDING PARTY:** I Predoni della tua Banda da Guerra ottengono la Regola Speciale **Vanguard**.

## ABILITA' COMANDO:

**PILLAGE AND PLUNDER:** i Guerrieri Amici [MORTAL] entro il Range di Comando prendono la Regola Speciale **Flank**.



## SHIELD BITER

[MORTAL], [FANTERIA], [PERSONAGGIO]

EROE

60 Punti

SIZE: 2

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

REGOLE SPECIALI: Overwhelm, Oblivious, Flurry, Shield, Berserker, Barrage 1 (6")

*Alcuni Nord Berserker possono controllare il divino 'dono' che scorre attraverso il loro sangue e non sono costretti a lasciare i loro equipaggi Raider. Anche quando è sotto controllo, la rabbia della battaglia che questi individui riescono a scatenare li spinge a lanciarsi a capofitto contro le armi del nemico, e la sua furia furiosa concede al resto della squadra abbastanza tempo e spazio per colpire l'avversario.*

### REGOLE SPECIALI UNICHE:

**BERSERKER:** I Nemici Ingaggiati con questo [PERSONAGGIO] non otterranno alcun beneficio dalla Regola Speciale **Shield**.

### ABILITA' COMANDO:

**LINEBREAKER:** i Guerrieri Amici [MORTAL] entro il Range di Comando prendono la Regola Speciale **Overwhelm**.



## SAVAGE

[**HALF-BLOOD**], [FANTERIA], [PERSONAGGIO]

EROE

50 Punti

SIZE: 2

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

REGOLE SPECIALI: Vanguard, Flank, Pack Tactics, On the Prowl, Barrage 2 (12")

*Coloro tra i Nord che hanno risvegliato le loro linee di sangue antenati' sono destinati alla grandezza... se la cercano. Molti sono coloro che invece hanno scelto di stabilirsi nella natura selvaggia, affinando i propri sensi e le proprie capacità, ma rinunciando alla routine quotidiana della vita al nord.*

*Questi cosiddetti Selvaggi sono le migliori guide, localizzatori ed esploratori che il denaro potrebbe comprare se mai fossero interessati alle cose materiali. Vendette personali, sete di sangue intrinseca e obiettivi personali eccentrici spesso portano questi reclusi a unirsi per un po' a un esercito di razziatori in cui le loro abilità uniche vengono messe a frutto.*

### REGOLE SPECIALI UNICHE:

**ON THE PROWL:** i Guerrieri Amici [FANTERIA] entro il Range di Comando prendono la Regola Speciale **Deft**.

**Pack Tactics:** Quando questo Guerriero prende di mira un Nemico Ingaggiato con un'Azione di Raffica, questo Guerriero ottiene la Regola Speciale **Deadly Shot**.

### ABILITA' COMANDO:

**CALL THE HUNT:** i Guerrieri Amici [**HALF-BLOOD**] entro il Range di Comando prendono la Regola Speciale **Opportunist**.



## SKALD

[MORTAL], [EXALTED], [FANTERIA], [PERSONAGGIO]

EROE

65 Punti

SIZE: 2

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

REGOLE SPECIALI: Fearless, Bardic Fortitude, Lorekeeper

*Una delle poche istituzioni culturali nelle terre del Nord, gli Skald sono i custodi della storia e della cultura del Nord. Fidato e benvenuto in tutte le sale, attaccare uno skald è un crimine perseguitato dallo stesso Anghjorn, l'Alto Re.*

*Tale è la loro considerazione che i guerrieri, dal più potente Jarl al più giovane predone, combatteranno come leoni sotto il suo sguardo, sperando di essere immortalati nel canto.*

### REGOLE SPECIALI UNICHE:

**BARDIC FORTITUDE:** Quando un Guerriero Amico [MORTAL] è entro il Range di Comando, prende la Regola Speciale **Fearless**.

**LOREKEEPER:** Questo [PERSONAGGIO] non può effettuare o essere il Bersaglio dell'Abilità Comando Duello.

### ABILITA' COMANDO:

**STORIES YET UNTOLD:** i Guerrieri Amici [MORTAL] entro il Range di Comando prendono la Regola Speciale **Tenacious**.

**SONGS OF SAGAS AND STEEL:** i Guerrieri Amici [MORTAL] entro il Range di Comando prendono la Regola Speciale **Relentless Blows**.



# RAIDERS

[MORTAL], [FANTERIA]

REGGIMENTO MAINSTAY

90/20 Punti

RECLUTAMENTO: 4 Guerrieri

SIZE: 2

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

REGOLE SPECIALI: Flurry, Barrage 1 (6")

*La ricchezza che si può guadagnare con un singolo raid riuscito eclissa di gran lunga qualsiasi cosa un Nord possa sperare mentre lavora le proprie terre. Se particolarmente fortunato, un Raider potrebbe assicurarsi abbastanza prigionieri, ricchezze e bottino da proteggere veramente la sua famiglia e dedicarsi interamente alla perfezione delle sue abilità marziali...*

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



# HUSKARLS

[MORTAL], [EXALTED], [FANTERIA]

REGGIMENTO MAINSTAY

125/35 Punti

RECLUTAMENTO: 4 Guerrieri

SIZE: 2

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

REGOLE SPECIALI: Shield, Cleave 1, Unyielding

Anche se i predoni potrebbero costituire il grosso di una spedizione Nord, un saggio Jarl cercherà sempre di assicurarsi i servizi dei suoi Huscarl per un raid prima ancora di prendere in considerazione l'impresa. Questi uomini sono sopravvissuti a una dozzina di incursioni, abbastanza ricchi da non aver più bisogno di lavorare nei campi e dedicarsi invece esclusivamente alla ricerca della guerra.

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



# STALKERS

[HALF-BLOOD], [FANTERIA]

REGGIMENTO MAINSTAY

105/30 Punti

RECLUTAMENTO: 4 Guerrieri

SIZE: 2

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

REGOLE SPECIALI: Vanguard, Flank, Barrage 1 (12")

*Per la maggior parte degli Stalker, l'insorgenza dei loro poteri è più graduale. Come si manifestano, il frastuono e il clamore della vita del villaggio rendono loro impossibile dormire o concentrarsi, per non parlare del fetore in cui si bagnano le narici in ogni momento. Lentamente cacciati dalle loro case, trovano presto una sorta di pace nelle foreste ghiacciate e nelle montagne di Mannheim.*

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

## REGOLE SPECIALI UNICHE:

**PACK TACTICS:** Quando questo Guerriero prende di mira un Nemico Ingaggiato con un'Azione di Raffica, questo Guerriero ottiene la Regola Speciale **Deadly Shot**.



# BEARSARKS

[MORTAL], [FANTERIA]

REGGIMENTO MAINSTAY

100/25 Punti

RECLUTAMENTO: 4 Guerrieri

SIZE: 2

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

REGOLE SPECIALI: Tenacious, Cleave 2, Unstoppable

OPZIONI: Leader .....20 Punti  
 Portabandiera..... 15 Punti  
 Guerriero Addizionale.....25 Punti

*Nati dagli antichi rifugi di caccia dei Nord, i Bearsark sono da tempo un terrore dentro e fuori dai campi di battaglia.*

*La loro natura insulare, le pratiche occulte e la ferocia sfrenata li hanno resi pericolosi sia per gli alleati che per i nemici poiché la maggior parte delle logge Bearsark sbarcano il lunario come briganti e predoni tra le terre del Nord quando non sono direttamente impiegate da un intraprendente Jarl o Sciamano.*

*Sul campo di battaglia, la loro sfrenata ferocia, il disprezzo per il pericolo e la forza brutale li rendono combattenti ideali in prima linea, dove le loro feroci armi a due mani si fanno beffe di qualunque formazione difensiva dietro cui il nemico potrebbe nascondersi.*



# ULFHEDNAR

[MORTAL], [FANTERIA]

REGGIMENTO RISTRETTO

120/30 Punti

RECLUTAMENTO: 4 Guerrieri

SIZE: 2

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

REGOLE SPECIALI: Lethal Demise 1, Bloodlust, Oblivious

- OPZIONI: Leader .....20 Punti  
 Portabandiera..... 15 Punti  
 Guerriero Addizionale.....30 Punti

*Pochi di coloro che osservano gli Ulfhednar sul campo di battaglia si rendono conto che questi barbari infuriati sono in realtà una loggia guerriera le cui origini sono antecedenti alla venerazione degli Aesir e dei Vanir.*

*Scendendo sul loro nemico vestiti con le loro pellicce cerimoniali e armati di lame gemelle, questi guerrieri rituali rappresentano una minaccia per tutti coloro che si troverebbero sul loro cammino, il loro stato frenetico li indurisce alla paura o al dolore.*

*Veloci, selvaggi e mortali, gli Ulfhednar si avvicinano ai loro avversari con una velocità terrificante, le loro lame gemelle fischiano mentre tracciano un percorso di selvaggio caos attraverso il fianco vulnerabile del nemico e leggono.*



# STEEL CHOSEN

[MORTAL], [EXALTED], [FANTERIA]

REGGIMENTO RISTRETTO 150/45 Punti

RECLUTAMENTO: 4 Guerrieri SIZE: 2

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

REGOLE SPECIALI: Parry, Bodyguard, Riddle of Steel

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

*Ogni Jarl e Konungyr degno di essere menzionato ha un piccolo gruppo selezionato di uomini eletti che fungono da guardie del corpo e da esecutori durante tutto il suo governo.*

*Invariabilmente gli uomini più forti, cattivi e duri in circolazione, questi Prescelti vengono ampiamente ricompensati dal loro signore sia in tempo di pace che dopo la battaglia.*

*Le loro armi sono realizzate con l'acciaio più pregiato che si possa trovare, alcune sono realizzate persino da leggendari dverg, mentre le loro armi sono adornate con torc d'argento e d'oro, ognuno dei quali rappresenta una piccola parte della ricchezza e della stima accumulate per la loro abilità sul campo di battaglia. In battaglia sono invariabilmente dove la battaglia è più fitta, dimostrando il loro coraggio al loro signore e guadagnandosi la loro formidabile reputazione, una sanguinosa vittoria alla volta.*

## REGOLE SPECIALI UNICHE:

**RIDDLE OF STEEL:** (Draw Event)

Scegli uno dei seguenti effetti per questa Attivazione:

**VALOR OF TYR:** Prendi la Regola Speciale **Flurry**.

**VIGILANCE OF HEIMDALLR:** Prendi la Regola Speciale **Quicksilver Strikes**.

**STAMINA OF THOR:** Prendi la Regola Speciale **Overrun**.



# BOW CHOSEN

[MORTAL], [EXALTED], [FANTERIA]

REGGIMENTO RISTRETTO

175/50 Punti

RECLUTAMENTO: 4 Guerrieri

SIZE: 2

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

REGOLE SPECIALI: Barrage 1 (14"), Chosen Hunters

OPZIONI: Leader .....25 Punti  
 Guerriero Addizionale.....50 Punti

*Ogni signore del Nord di qualsiasi importanza guida in battaglia una banda di uomini scelti con cura. Questi sono i suoi amici più cari, i suoi luogotenenti più fidati e i suoi guerrieri più potenti, e spesso riflettono la loro predilezione per il combattimento.*

*Il più grande dei signori può invocare il proprio Arco Scelto, ognuno dei quali si è guadagnato il proprio Nome a intermittenza*

*gli atti di ferocia e astuzia sul campo di battaglia che avrebbero reso bianchi i guerrieri di rango inferiore.*

*Gli Bow Chosen sono tra gli avversari più pericolosi che si possano affrontare sul campo, abili nell'artigianato sul campo, nell'artigianato con l'arco e nell'artigianato con le lame, non c'è ruolo in cui non eccellano, permettendo a un astuto leader di creare e sfruttare ogni opportunità che il nemico potrebbe stupidamente concedere.*

## REGOLE SPECIALI UNICHE:

**CHOSEN HUNTERS:** (Draw Event)

Scegli uno dei seguenti effetti per questa Attivazione:

**EYE OF ODIN:** Prendi la Regola Speciale **Sureshot**.

**LIMBS OF YGGDRASILL:** Prendi la Regola Speciale **Precise Shot**.

**GUILF OF LOKI:** Prendi la Regola Speciale **Elusive**.



# VALKYRIES

[MORTAL], [FANTERIA]

REGGIMENTO RISTRETTO

110/30 Punti

RECLUTAMENTO: 4 Guerrieri

SIZE: 2

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

REGOLE SPECIALI: Flawless Strikes, Blessed, Shield, Support

- OPZIONI:
- Leader .....20 Punti
  - Portabandiera..... 15 Punti
  - Guerriero Addizionale.....30 Punti

*Immerso nella violenza e nel combattimento, il culto delle Valchirie proclama a gran voce la divinità dell'Einherjar a tutti coloro che vogliono ascoltarlo. Le spose soldato dei loro dei viventi sono pronte a dare la vita per i loro campioni divini a intermittenza il campo. Il loro stesso messaggio contrasta quello degli stessi einherjar, che adorano gli Antichi Dei morti rovinando il Ragnarök, ma chi meglio dei campioni viventi che hanno guidato l'umanità nei suoi tempi più bui può ascendere al loro posto?*



# TROLLS

[HALF-BLOOD], [FANTERIA]

REGGIMENTO RISTRETTO 165/55 Punti

RECLUTAMENTO: 4 Guerrieri SIZE: 3

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

REGOLE SPECIALI: Cleave 2, Fearsome, Regeneration

*Anche se non amano ammetterlo, tutti i Nord sanno di condividere un legame di sangue con i Troll, che si sono sacrificati più di chiunque altro per assicurarsi la vittoria sui Jötnar in battaglie inghiottite da miti e leggende.*

*Oggi i troll marciano all'avanguardia della maggior parte delle forze del Nord; la loro resistenza soprannaturale e le loro capacità curative consentono loro di scrollarsi di dosso anche le armi più potenti del nemico.*

OPZIONI: Leader .....25 Punti  
Portabandiera..... 20 Punti  
Guerriero Addizionale.....55 Punti



# UGR

[HALF-BLOOD], [MORTAL], [BRUTE]

REGGIMENTO RISTRETTO

80/80 Punti

RECLUTAMENTO: 1 Guerriero

SIZE: 3

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

REGOLE SPECIALE: Cleave 3, Fearless, Oblivious

*Gli Ugr occupano un posto molto strano nella società del Nord. Sono l'esaltata progenie dei semidei, capaci di svolgere il lavoro di una dozzina di uomini e di terrorizzare i nemici quando vengono spinti all'ira. D'altro canto, è difficile restare ammirati da un essere messo alla prova da numeri che superano una sola cifra, da concetti semplici come l'igiene personale o dalla sbalorditiva meccanica delle porte, se è per questo.*

*In ogni caso, gli Ugr rappresentano una risorsa straordinaria per qualsiasi comunità a cui siano assegnati, un fatto che l'Einberjar Angbjörn, Re Supremo di Mannheim e Padre degli Orchi, sfrutta per mantenere l'equilibrio di potere con una profonda astuzia che non ci si aspetterebbe dalla sua corporatura corpulenta e dalla sua costante ubriachezza. Dopotutto, ci sono poche creature su Eä che non si fermeranno a riconsiderare qualsiasi azione avventata, di fronte all'aggressività risoluta di una banda Ugr.*

OPZIONI: Leader .....30 Punti  
 Guerriero Addizionale.....80 Punti



# WEREWARGS

[HALF-BLOOD], [BRUTE]

REGGIMENTO RISTRETTO

100/120 Punti

RECLUTAMENTO: 1 Guerriero

SIZE: 3

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
7	0	2	4	4	3	2	1	3

REGOLE SPECIALI: Bloodlust, Unyielding, Flurry, Fearsome  
Ravenous

OPZIONI: Guerriero Addizionale..... 120 Punti

*Proprio come gli Ugr, i Werewarg sono visti come i figli dell'Einherjar Vargyr, noto per le sue capacità di mutare forma. Hanno più ragione di quanto pensino. I Werewarg nascono quando un discendente di sangue di Vargyr viene morso da un Warg e in qualche modo sopravvive.*

*L'afflusso di DNA Warg innesca le abilità latenti, ma non avendo il controllo dei loro antenati, lo fa in modo incontrollabile, innescando ogni volta che il guerriero è stressato o ferito.*

*In battaglia questi cambiamenti vengono innescati in una cascata implacabile, i loro corpi ritornano alla loro forma primordiale, guarendoli da tutte le ferite subite, ma esigendo un terribile tributo sul loro metabolismo, rendendo queste bestie inarrestabili, orrori famelici che il mondo ha imparato a temere.*

## REGOLE SPECIALI UNICHE:

**RAVENOUS:** Se questo Guerriero Uccide un Nemico con un'Azione di Mischia, si Cura di 1.



# FENR BEASTPACK

[HALF-BLOOD], [CAVALLERIA]

REGGIMENTO RISTRETTO

70/65 Punti

RECLUTAMENTO: 1 Guerriero

SIZE: 3

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

REGOLE SPECIALI: Terrifying, Opportunist, Dodge, Flank, Impact 1, Feral

OPZIONI: Guerriero Addizionale.....65 Punti

*Con una massa di quasi mezza tonnellata e zanne enormi e artigli malvagi, la caratteristica più terrificante del Fenr Beastpack è il suo astuto intelletto.*

*Più vicini a ciò che ci si aspetterebbe dalle scimmie, i Warg che acconsentono a unirsi a un esercito in battaglia si trovano a superare la forza principale, a dare la caccia alla cavalleria leggera e agli schermagliatori prima di voltarsi e cadere sui fianchi e sulle retrovie del nemico impegnato.*



# GOLTR BEASTPACK

[HALF-BLOOD], [CAVALLERIA]

REGGIMENTO RISTRETTO

90/100 Punti

RECLUTAMENTO: 1 Guerriero

SIZE: 3

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

REGOLE SPECIALI: Impact 2, Brutal, Trample, Feral

OPZIONI: Guerriero Addizionale..... 100 Punti

*La maggior parte dei Nord conosce Loki come un'entità squilibrata, pericolosa nella migliore delle ipotesi, decisamente ostile e mortale nella peggiore. È il padre dei mostri, la rovina degli Aesir e una spina nel fianco costante di eroi, mortali e dei.*

*Tuttavia, nonostante tutti i suoi difetti, fu Loki a creare il Goltr, l'unico animale di Manheim che può sopravvivere in natura, ma può anche essere addomesticato.*

*La sua carne è succulenta e la sua costituzione resistente rende i parassiti estremamente rari, anche se non sconosciuti, e il suo cuoio è flessibile, resiliente e notevolmente caldo.*

*Intelligente e leale, Goltr può essere addestrato per numerosi ruoli ed è comune vedere mandrie di queste bestie caricate sulle navi durante i raid.*

*Che più nemici e addestratori siano caduti nel loro temperamento occasionalmente omicida di qualsiasi altra bestia, o che il loro vorace appetito onnivoro abbia fatto guadagnare ai Nord la reputazione di cannibalismo raramente passa per la mente delle persone, ma non manca mai di portare un sorriso a un vecchio dio squilibrato.*



# MOUNTAIN JOTNAR

[JOTUN], [MOSTRO]

MOSTRO

240 Punti

SIZE: 5

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

REGOLE SPECIALI: Cleave 3, Terrifying, Sweeping Blow, Boulder Toss

*Forte e instancabile, uno Jotun è una risorsa inestimabile per la comunità a cui è assegnato. Alcuni intraprendenti Jarl sono disposti a portarli con sé durante le incursioni.*

*Rovinosamente costosi da trasportare e nutrire in mare, gli Jotun dimostrano presto il loro valore sulla terraferma.*

*Con i suoi oltre 6 metri di altezza, il monte Jotnar è una forza di distruzione primordiale sul campo di battaglia. I loro potenti arti possono frantumare una linea di scudo in un solo colpo, lanciando in aria uomini adulti come se fossero giocattoli.*

## REGOLE SPECIALI UNICHE:

**SWEEPING BLOW:** (Azione Unica di Mischia) Tutti i nemici nel Range di Ingaggio subiscono 2 colpi con la Regola Speciale **Cleave 2** e verranno respinti.

**BOULDER TOSS:** (Azione Unica di Raffica) Scegli un Bersaglio Nemico entro 10" subisce 2 colpi con la Regola Speciale **Armor Piercing 2**. Inoltre, tutti gli altri Guerrieri (Amici e Nemici) entro 3" dal Bersaglio subiscono 1 Colpo.

# MOUNTAIN JOTNAR

## FERITO

[JOTUN], [MOSTRO]

SIZE: 5

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

REGOLE SPECIALI: Cleave 2, Terrifying, Flurry, Sweeping Blow,  
Boulder Toss





## SEA JÖTNAR

[JÖTUN], [MOSTRO]

MOSTRO

260 Punti

SIZE: 5

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
7	3	4	6	5	3	2	2	4

REGOLE SPECIALI: Cleave 2, Fiend Hunter, Terrifying, Brutal,

*Nei tempi antichi, così lontani da essere passati dalla leggenda al mito, i Sea Jötunn sfidarono gli Ice Jötunn per la guida del loro popolo e furono sconfitti solo quando i loro oscuri parenti di montagna si unirono al lato opposto. Costretti a prestare potenti giuramenti di fedeltà e servizio, furono comunque esiliati da Jotunheim, costretti a stabilirsi nelle acque intorno a quelle che un tempo erano le loro terre.*

*Diventati di nuovo forti e potenti grazie alla generosità degli oceani, quando gli Einberjar si svegliarono, i Sea Jötunn furono trascinati in combattimento contro gli Einberjar dai loro governanti Ice Jötunn, solo per vedere i loro giuramenti di fedeltà trasferiti agli umani vittoriosi.*

*Secoli di caccia e di banchetti sulle ricchezze delle profondità oceaniche li hanno resi potenti e hanno affinato la loro astuzia, rendendoli una risorsa ideale sul campo di battaglia per coloro che sono abbastanza formidabili da far rispettare l'autorità degli antichi giuramenti.*

### REGOLE SPECIALI UNICHE:

**AEGYRSON:** Questo [MOSTRO] ignora gli effetti dei Terreni Water.

**DROP ANCHOR:** Questo [MOSTRO] può effettuare un'azione di Raffica gratuita in ogni sua Attivazione.

# SEA JOTNAR

## FERITO

[JOTUN], [MOSTRO]

SIZE: 5

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

REGOLE SPECIALI: Cleave 1, Terrifying, Fiend Hunter, Brutal, Aegyron, Drop Anchor, Barrage 3 (8"), Armor Piercing 1





# ICE JOTNAR

[JOTUN], [INCANTATORE], [MOSTRO]

MOSTRO

285 Punti

SIZE: 5

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

REGOLE SPECIALI: Spellcaster 4, Cleave 3, Terrifying

*Pochi e rari, gli Ice Jotnar sono la nobiltà della loro specie e i più potenti tra gli Jotun. Dotate di un'innata padronanza della tempesta e del ghiaccio, le loro forme massicce sono avvolte in ghiaccio pesante e brina, il che consente loro di entrare in battaglia indenni, evocando schegge di ghiaccio frastagliate dal nulla da scagliare contro i nemici finché non si avvicinano al loro sfortunato nemico.*

*Privati della sua forza e vitalità dall'aura di freddo innaturale che avvolge le loro forme titaniche, i nemici sono facili prede di questi enormi guerrieri.*

## INCANTESIMI:

### ICE ARMOR

Essenze: 2

Tipo: Abilità Comando

Questo [MOSTRO] prende la Regola Speciale **Hardenened**.

### HOWLING TEMPEST

Essenza: 1

Tipo: Incantesimo

Prima che un Nemico effettui un'Azione di Marcia entro il Range di Comando, soffrirà di un -2 alla Caratteristica di Marcia.

### BLIZZARD

Essenze: 3

Tipo: Azione Unica

Tutti i Nemici entro il Range di Comando devono effettuare un Test di Risoluzione, se falliranno andranno "in Rotta!".

# ICE JOTIAR



## FERITO

[JOTUN], [INCANTATORE], [MOSTRO]

SIZE: 5

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

REGOLE SPECIALI: Spellcaster 3, Cleave 3, Terrifying





# JOTNAR SEIDR

[JOTUN], [MOSTRO]

MOSTRO & WARLORD

315 Punti

SIZE: 5

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

REGOLE SPECIALI: Cleave 3, Terrifying

## OPZIONI:

Quando raduna la tua Banda di Guerra, Jotnar Seidr dovrà scegliere quale arma impugnarne:

**SEARING ATGEIRR:** Prende la Regola Speciale **Obsidian Impalement**.

**VOLCANIC SKORGE:** Prende la Regola Speciale **Infernal Rage**.

## REGOLE SPECIALI UNICHE:

*Solo Searing Atgeirr*

**OBSDIAN IMPALEMENT:** Durante le azioni di Mischia, i colpi pari a '1' non potranno essere bloccati e infliggeranno una ferita aggiuntiva.

*Solo Volcanic Skorge*

**INFERNAL RAGE:** Durante le Azioni di Mischia, tira un ulteriore Attacco contro ogni nemico preso di mira.

*Esempio:* Jotnar Seidr dichiara che sta attaccando 2 nemici con 2 attacchi ciascuno. Jotnar Seidr risolverebbe 3 attacchi contro entrambi i Guerrieri come risultato di questa Regola Speciale.

## ABILITA' COMANDO:

**BLAZING CONVICTION:** i Guerrieri Amici [MOSTRO] entro il Range di Comando, possono utilizzare la loro caratteristica Risoluzione per bloccare i colpi.

**MOLTEN DOMAIN:** Tutti gli altri Guerrieri (Amici e Nemici) all'interno del Range di Comando tratteranno il Campo di Battaglia come un Terreno Dangerous.

*I Prometeici delle Terre del Fuoco meridionali hanno iniziato ad apparire nelle terre settentrionali, predicando visioni del ritorno della madre e della liberazione del padre.*

*Tale è la passione della loro convinzione nelle loro visioni che hanno abbandonato la loro affiliazione, cavandosi gli occhi che la loro prossima visione sarà il ritorno della madre, guarendoli ed elevandoli al suo fianco come suoi figli preferiti e custodi della sua tradizione. T*

*Le loro parole hanno toccato un cordone e una speranza dormienti da tempo sia nei Titani che nello Jotunn, alimentando le fiamme di un sentimento a lungo perduto per loro: la speranza.*

*Questa nuova e potente motivazione ha visto i Seidr (o Oracoli, come sono conosciuti nelle Terre del Sud) diventare leader tra i loro simili, un incarico abbandonato da tempo dagli Ice Jotnar in seguito alla loro umiliazione.*

# JOTHAR SEIDR

## FERITO

[JOTUN], [MOSTRO]

SIZE: 5

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

REGOLE SPECIALI: Cleave 2, Indomitable, Terrifying,  
Lethal Demise 3



# TROVE FINDS



## 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.

### **Warrior's Spirit:** 15 punti

Quando questo [PERSONAGGIO] è ferito, prende la Regola Speciale **Cleave +1**.

### **Oath of Solitude:** 20 punti

Questo [PERSONAGGIO] prende la Regola Speciale **Iron Discipline**.

### **Visions of Ragnarok:** 15 punti

Dopo aver effettuato una Carica, questo [PERSONAGGIO] potrà immediatamente effettuare un'azione di Mischia gratuita. Un Guerriero non potrà eseguire la stessa Azione più volte in una singola Attivazione.

### **Heriolf's Folly:** 5 punti

Una volta per Partita, questo [PERSONAGGIO] può ritirare un qualsiasi risultato per i tiri di attacchi, colpire o bloccare.

### **Shard of Vinda :** 10 punti

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

### **Targe of Hildisvíni:** 15 punti

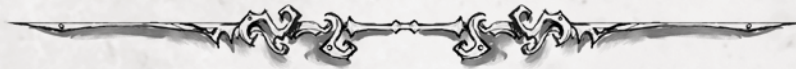
Questo [PERSONAGGIO] prende le Regole Speciali **Shield** e **Impact +1**.

### **Trickster's Shroud:** 20 punti

Solo [INCANTATORE]. Dopo che un Nemico ha effettuato un attacco contro questo [PERSONAGGIO], questo [PERSONAGGIO] può essere immediatamente piazzata, ovunque interamente entro il Range di Comando.



# TROVE FINDS



## UPGRADES: EXALTED

### **Call of the Great Hall:** 25 punti

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

### **Lessons of the Jotun War:** 20 punti

Questo [PERSONAGGIO] e i Guerrieri [MORTAL] entro il Range di Comando prende la Regola Speciale **Fiend Hunter**.

### **Dwerg-Forged Plate:** 30 punti

Questo [PERSONAGGIO] prende +1 Difesa.

### **Watchful Eye of the High Kings:** 25 punti

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



# TROVE FINDS



## UPGRADES: HALF-BLOODS

### **Preternatural Vitality: 25 punti**

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

### **Aspect of the Crow: 15 punti**

Solo [FANTERIA]. Questo [PERSONAGGIO] prende la Regola Speciale **Barrage 2 (12")**.

### **Aspect of the Wolf: 20 punti**

Questo [PERSONAGGIO] prende le Regole Speciali **Flank** e **Dodge**.

### **Son of Arnbjörn: 10 punti**

Questo [PERSONAGGIO] prende le Regole Speciali **Fearless** e **Oblivious**.

