

CONQUEST
FIRST BLOOD

THE SPIRES



Para
Bellum
GAMES





“Bisogna conoscere la portata della propria portata. Oltre a questo, ci sono solo gli sciocchi, i fortunati e gli abilissimi. Col tempo, scopriamo tutti chi siamo, perché nella Guglia, se non superi la tua portata, sei all'interno di quella di qualcun altro.”

– The Fractured Concord

Sparsa in tutto il territorio come per mano di un dio folle, le Guglie dominano il paesaggio su cui si ergono. Sollevandosi a migliaia di metri di altezza, sono fonte di innumerevoli supposizioni, racconti e miti. Gli eruditi sanno che le Guglie ospitano intere popolazioni, gli ultimi resti di una civiltà che un tempo osava attraversare le stelle.

Gli esuli arrivarono a Eä innumerevoli millenni fa come esploratori. La loro arte e abilità permisero loro di superare le grandi distanze tra i soli e la loro vivace civiltà cercò nuovi mondi da colonizzare. Le prime Guglie nacquero per ospitare una piccola comunità di scienziati, esploratori e geometri che trascorsero secoli in isolamento, studiando il pianeta e preparando la strada a un'ondata di coloni che avrebbero domato la terra primordiale da loro scoperta.

Non sono mai arrivati. Al contrario, cominciò ad arrivare un flusso crescente di rifugiati, in fuga da una calamità di cui le Guglie non parlano ancora oggi. Gli ultimi tra i rifugiati furono i nobili della Casa Sovrana, che sigillarono le Vie dietro di loro. Questo atto spietato, calcolato per eliminare tutta la nobiltà tranne la sua Casa e i suoi Lignaggi, condannò a morte gli innumerevoli milioni che abbandonarono. La portata di questo tradimento ha distrutto nel profondo la società dell'esilio. Mentre infuriava l'opposizione politica e intere caste si rivoltavano contro la loro leadership, dalle ceneri di quella che un tempo era una grande civiltà nacquero tre fazioni: le Guglie, i Tessitori e i Silenziosi. Solo tra le Guglie le fiamme dell'antica civiltà vengono mantenute vive e, anche in questo caso, solo attraverso grandi sacrifici.

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



MASTER'S TOUCH: I Guerrieri Spire possono variare notevolmente nella fisiologia ma sono progettati con l'unico scopo di combattere per conto dei loro enigmatici padroni. Per rappresentare questo, i Guerrieri avranno il ruolo sul campo di battaglia di [DRONE], [CLONE], [MONSTROSITY], o [HUSK].

NUMBERLESS HORDES: Le forze degli Spires sono composte da soldati geneticamente fabbricati; Legioni di chitina insensibile e biomassa in grado di continuare a combattere nonostante abbiano riportato ferite gravi.

Ogni volta che viene attivata una carta Comando Spires Amica, tira un dado. Se il Risultato è uguale o inferiore al numero totale di Segnalini Ferita e Guerrieri Uccisi di quella Carta Comando, Cura 1 a un singolo Guerriero di quella Carta Comando. I risultati di '6' verranno sempre scartati senza effetto.

Se la Carta Comando è un Reggimento senza Guerrieri Feriti, Riporta invece un singolo Guerriero Ucciso del Reggimento. I Leader e i Portabandiera non potranno essere riportati con questa Regola Speciale. Posiziona il Guerriero Rinato interamente all'interno del Range di Comando di un altro Guerriero del suo Reggimento; con una sola Ferita rimanente e "in Rotta!". Se questo Guerriero non potrà essere Collocato, rimarrà Ucciso.

PHEROMANTIC TRIGGERS: Tutte le creazioni Spires sono generate con una vulnerabilità ai comandi feromantici. I biomanti e i feromanti sono estremamente abili nel loro dispiegamento, mentre altri devono fare affidamento sulle firme chimiche precodificate fornite loro prima della battaglia.

I Guerrieri Spires che iniziano la loro Attivazione all'interno del Range di Comando di un [PERSONAGGIO] Amico ottengono il Draw Event Exertion. Un Leader concederà il Draw Event Exertion solo ai guerrieri del proprio reggimento.

EXERTION: (Draw Event) Questo Guerriero ottiene +1 Attacco per questa Attivazione; alla fine della loro Attivazione andranno "in Rotta!" mentre le loro spire mortali vengono spinte oltre i loro limiti. Promemoria: i mostri non potranno andare "in Rotta!" finché non verranno feriti! Tali colossi degli Spires sono abituati alla punizione; si potrebbe dire addirittura fatti per essa...

THE SPIRES 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):

- Biomancer (Desolation Drones)
- High Clone Executor (Marksman Clones)
- Lineage Highborne (Avatara)
- Lineage Prideborne (Leonine Avatara)
- Merchant Prince (Choice of any Restricted Regiment)
- Pheromancer (Brute Drones)

EROI:

- Assault Preceptor
- Catabolic Node
- Mimetic Assassin
- Pheromancer
- Ward Preceptor

REGGIMENTI MAINSTAY:

- Bound Clones
- Force Grown Drones
- Onslaught Drones
- Stryx
- Vanguard Clones

MOSTRI:

- Abomination
- Consumption Beast
- Desolation Beast
- Pteraphon Surveyor
- Siegebreaker Behemoth

REGGIMENTI RISTRETTI:

- Avatara
- Brute Drones
- Centaur Avatara
- Desolation Drones
- Incarnate Sentinels
- Leonine Avatara
- Marksman Clones
- Vanguard Clone Infiltrators





BIOMANCER

[CLONE], [FANTERIA], [PERSONAGGIO]

WARLORD

120 Punti

SCORTA: Desolation Drones

SIZE: 2

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

REGOLE SPECIALI: Regeneration, Biomantic Practitioner, Biotic Renewal

Prendere in considerazione un Biomante significa prendere in considerazione la Biomanzia stessa. Questi sono gli agenti preferiti della Direzione e tutte le risorse del loro genio contorto sono a loro disposizione.

Tutto ciò che li riguarda, dai loro abiti al serraglio che li segue, perfino i loro stessi corpi, è il prodotto diretto di un processo biomantico.

Alti sei piedi, i loro corpi esili sono stati adattati ai rigori della loro vita accademica. Il sistema digestivo è stato ridotto per ridurre al minimo le distrazioni. I loro sensi, in particolare la vista e l'olfatto, sono stati migliorati in misura sorprendente, tanto che gli abiti che indossano in battaglia sono progettati per ridurre il sovraccarico sensoriale, consentendo loro di concentrarsi sul compito da svolgere. E il compito è innanzitutto quello di promuovere i piani della Direzione.

REGOLE SPECIALI UNICHE:

BIOMANTIC PRACTITIONER: Ogni volta che un Guerriero viene Riportato in Vita come parte della Regola dell'Armata Numberless Hordes, potrà invece essere Collocato interamente all'interno del Range di Comando di questo [PERSONAGGIO].

BIOTIC RENEWAL: (Draw Event) Seleziona una Carta Comando Spires Amica, per Risolvere immediatamente la Regola D'Armata **Numberless Hordes**.

BIOMANCIES:

MEND FLESH: (Abilità Comando) i Guerrieri Amici entro il Range di Comando prendono la Regola Speciale **Regeneration**.

UNSTABLE ENHANCEMENTS: (Abilità Comando) Quando un Guerriero Amico all'interno del Range di Comando si attiva, potrà sostituire il Draw Event Exertion con Burnout.

MENTICIDE: (Azione Unica) Scegli un Guerriero Amico [FANTERIA] entro il Range di Comando verrà immediatamente Attivato. Dopo l'attivazione, il Guerriero dovrà fare un test sulla Risoluzione; se fallisce, verrà ucciso. Questo Guerriero potrà ancora attivarsi in questo Round!

FORCED ASSIMILATION: (Azione Unica) Scegli un Guerriero Amico [DRONE] o [CLONE] all'interno del Range di Comando, verrà ucciso e rimosso dal Campo di Battaglia. Guarisci un altro Guerriero Amico nel Range di Comando pari alla Dimensione del Guerriero Ucciso.



HIGH CLONE EXECUTOR

[CLONE], [FANTERIA], [PERSONAGGIO]

WARLORD

100 Punti

SCORTA: Marksman Clones

SIZE: 2

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

REGOLA SPECIALE: Cleave 2, Unyielding, Phalanx, Parry, Combat Directives

Per avanzare di grado, gli esecutori devono aver dimostrato e continuare a dimostrare la propria abilità più e più volte, sia sul campo di battaglia che all'esterno.

Devono assicurarsi la possibilità di dimostrare le proprie capacità, garantire la vittoria sul campo di battaglia ed essere in grado di rivendicare il merito di quella vittoria, gareggiando sempre contro colleghi traditori, superiori gelosi e padroni spietatamente esigenti.

Il risultato è che se si incontra un Alto Esecutore di Cloni alla guida di una forza nemica, si deve sapere di trovarsi di fronte a un individuo spietatamente competente, che non ha scrupoli o limitazioni nel perseguire la vittoria.

REGOLE SPECIALI UNICHE:

COMBAT DIRECTIVES: i Guerrieri Amici [FANTERIA] entro il Range di Comando prendono la Regola Speciale **Phalanx**.

ABILITÀ' COMANDO:

SYMBIOTIC COMMAND: i Guerrieri Amici [CLONE] e [DRONE] entro il Range di Comando potranno utilizzare la Caratteristica di Risoluzione di questo [PERSONAGGIO] al posto dei propri.

LETHALITY PROTOCOLS: I colpi pari a '1' causati da Guerrieri Amici [CLONE] all'interno del Range di Comando non potranno essere Bloccati.



LINEAGE HIGBORNE

[HUSK], [BRUTE], [PERSONAGGIO]

WARLORD

150 Punti

SCORTA: Avatara

SIZE: 3

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

REGOLE SPECIALI: Flawless Strikes, Quicksilver Strikes, Hardened, Magnanimity

Tra i ranghi più alti dei Lignaggi, non ci si aspetta più che nessuno rischi la propria vita, tanto meno per qualcosa di semplice e banale come il combattimento.

I guerrieri scelti dei Lignaggi del Sovrano attraversano a grandi passi il campo di battaglia proiettando in sicurezza la loro coscienza nel loro Avatara: creazioni stravaganti adornate con ogni sorta di ornamento e potenziamenti biomantici, le cui strutture agili e androgine smentiscono la velocità e la potenza che possono esercitare.

Non essendoci praticamente alcun rischio personale e con un'abilità minima necessaria per diventare un nemico mortale, molti rampolli delle stirpi hanno iniziato a decorare il loro Avatara nel modo più ostentato possibile, poiché i vasi sanguigni li hanno resi assassini così abili che un conteggio dei nemici uccisi non è più un metodo pratico per distinguersi.

REGOLE SPECIALI UNICHE:

MAGNANIMITY: Quando un nemico rifiuta un Duello con questo [PERSONAGGIO], questo [PERSONAGGIO] prende la Regola Speciale Bloodlust in questo Round.

ABILITA' COMANDO:

ENIGMATIC EXCELLENCE: i Guerrieri Amici [HUSK] entro il Range di Comando prendono le Regole Speciale Dodge e Parry.

MARTIAL VIRTUOSO: i Guerrieri Amici [HUSK] entro il Range di Comando prendono le Regole Speciali Flank e Unyielding.



LINEAGE PRIDEBORNE

[HUSK], [CAVALLERIA], [PERSONAGGIO]

WARLORD

160 Punti

SCORTA: Leonine Avatara

SIZE: 3

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
9	3	3	3	5	3	2	2	6

REGOLE SPECIALI: Fiend Hunter, Impact 2,
Designate Weakness, Exhilaration,
Barrage 2 (12"), Precise Shot

Tra gli Anziani della stirpe che si abbandonano alla vile soddisfazione carnale del combattimento esiste una piccola minoranza, ma molto dedita e influente, per la quale il massacro di nemici minori ha perso il suo splendore.

Molti di questi antichi canuti hanno trovato un nuovo scopo e una nuova gioia non nel massacro indiscriminato di una plebe indegna, bensì nella caccia paziente, raccolta e premeditata a un nemico degno.

Hanno iniziato a considerare il nemico non come un nemico, ma come una preda. E come tutti i cacciatori sono orgogliosi della caccia ben eseguita. Non per loro la spinta insensata al combattimento, ma piuttosto il paziente inseguimento, la carica sul fianco e alle spalle, e poi lo scatenamento del potenziale omicida delle loro proiezioni Avatara.

REGOLE SPECIALI UNICHE:

DESIGNATE WEAKNESS: I Guerrieri Amici [HUSK] e [CLONE] all'interno del Range di Comando, eseguendo azioni di Raffica contro nemici feriti otterranno la Regola Speciale **Sureshot**.

EXHILARATION: Quando questo Guerriero uccide un nemico nel suo Range di Ingaggio, può immediatamente eseguire un'Azione gratuita di Raffica. Un Guerriero non potrà eseguire la stessa Azione più volte in una singola Attivazione.

ABILITA' COMANDO:

MURDEROUS VOLLEY: I Guerrieri Amici [HUSK] e [CLONE] entro il Range di Ingaggio prendono la Regola Speciale **Deadly Shot**.

THRILL OF THE HUNT: I Guerrieri Amici [HUSK] e [CLONE] entro il Range di Comando prendono la Regola Speciale **Overrun**.



MERCHANT PRINCE

[CLONE], [FANTERIA], [PERSONAGGIO]

WARLORD

110 Punti

SCORTA: Any Restricted Regiment

SIZE: 2

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

REGOLE SPECIALI: Tricks of the Trade, Master Manipulator, Airship Bombardment

Sfidando la presa monopolistica delle risorse da parte della Direzione e del Sovrano, i Principi Mercanti si sono guadagnati la loro ricchezza e influenza commerciando e intromettendosi negli affari delle razze mortali.

Sfruttando la loro ricchezza, la loro influenza e perfino le loro vaste flotte di dirigibili, questi individui spietati non sono da sottovalutare, nonostante la loro mancanza di abilità fisica o di abilità biomantica.

La loro presenza su un campo di battaglia significa che le cose sono giunte al culmine, stanno accumulando debiti o esercitando una leva con la stessa spietatezza che ha permesso loro di sfidare lo status quo che esiste da millenni.

REGOLE SPECIALI UNICHE:

TRICKS OF THE TRADE: Che sia attraverso la ricchezza o l'astuzia, il Merchant Prince può utilizzare l'Influenza per far pendere la bilancia della battaglia a proprio favore. Questo [PERSONAGGIO] ottiene Marker Influenza durante la Battaglia che potranno essere spesi per Attivare gli effetti. Questo [PERSONAGGIO] ha delle Abilità Comando e Azioni Uniche con indicato un costo di influenza che dovrà essere speso per essere eseguito.

MASTER MANIPULATOR: Questo [PERSONAGGIO] inizia la Battaglia con 6 punti Influenza e otterrà un'Influenza ogni volta che il giocatore Spires vince il Tiro di Supremazia. Questo [PERSONAGGIO] non potrà avere più di 6 punti Influenza contemporaneamente.

MERCHANT PRINCE

TRUCCHI DEL MESTIERE:

DECEIVE: 2 Influenze- (Abilità Comando) I Guerrieri Nemici senza il Ruolo sul Campo di Battaglia [Personaggio] all'interno del Range di Comando non potranno essere influenzati dalle loro Abilità Comando Amiche.

COMPEL: (Abilità Comando) Quando un Guerriero Amico nel Range di Comando sferra Attacchi, Colpi o Blocchi, puoi spendere 1 Influenza per rilanciare un singolo risultato. Potrà essere utilizzato solo una volta per attivazione del guerriero.

MODUS OPERANDI: (Abilità Comando) Quando un nemico nel Range di Comando viene ucciso, ottieni 1 punto influenza.

AIRSHIP BOMBARDMENT: (Azione Fuori Combattimento)
3 Influenze- Posiziona un Marker di circa 1" di diametro sul Campo di Battaglia all'esterno del Range di Comando di questo [PERSONAGGIO]. Tutti i Guerrieri (Amici e Nemici) entro 3" dal Marker subiscono Immediatamente 1 Colpo. Fino alla fine del round, tutti i Guerrieri (Amici e Nemici) tratteranno il Campo di Battaglia entro 3" dal Marker come Terreno Broken.





PHEROMANCER

[CLONE], [FANTERIA], [PERSONAGGIO]

WARLORD O EROE

90 Punti

SCORTA: Brute Drones

SIZE: 2

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

REGOLE SPECIALI: Aura of Death 2, Violent Delirium

I feromanti sono tra i pochi esuli purosangue che incontreremo sul campo di battaglia. Con ruoli troppo critici per essere relegati ai subordinati, ma privi dell'influenza, del prestigio e della ricchezza per comandare una proiezione Avatar, queste anime sfortunate devono affrontare i pericoli del campo di battaglia per guidare in battaglia il serraglio della Sottospire.

Sebbene non siano i combattenti più impressionanti in sé, la loro padronanza del proprio corpo consente loro di secernere feromoni in grado di sopprimere l'istinto di sopravvivenza delle proprie truppe, spingendo al contempo i suoi semplici protetti in furie omicide.

REGOLE SPECIALI UNICHE:

VIOLENT DELIRIUM: Ogni volta che un Guerriero[**DRONE**], [**CLONE**], o [**MONSTROSITY**] Amico entro il Range di Comando effettua il Draw Event Exertion, si Raduneranno immediatamente.

PHEROMANCIES:

FRENZIED MIASMA: (Abilità Comando) i Guerrieri Amici [**DRONE**] e [**MONSTROSITY**] entro il Range di Comando che eseguono il Draw Event Exertion prendono la Regola Speciale **Cleave** +1 Special durante la loro Attivazione.

LETHAL COMPULSION: (Abilità Comando) i Guerrieri Amici [**DRONE**] e [**CLONE**] entro il Range di Comando prendono la Regola Speciale **Lethal Demise** +1.

SUPPRESS RECEPTORS: (Abilità Comando) i Guerrieri Amici [**DRONE**] e [**CLONE**] entro il Range di Comando prendono la Regola Speciale **Lethal Demise** +1.

ALCHEMICAL AGGRESSION: (Azione Unica) Tutti gli altri Guerrieri Amici [**DRONE**], [**CLONE**] e [**MONSTROSITY**] entro il Range di Comando possono immediatamente spostarsi fino alla metà della loro Caratteristica di Marcia (arrotondamento per eccesso).



MIMETIC ASSASSIN

[CLONE], [FANTERIA], [PERSONAGGIO]

EROE

80 Punti

SIZE: 2

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

REGOLE SPECIALI: Dodge, Elusive, Flurry, Flank, Mimesis, Ambuscade

REGOLE SPECIALI UNICHE:

MIMESIS: Sebbene oscurato dal terreno, questo guerriero non può essere preso di mira dalle azioni di Raffica.

AMBUSCADE: Questo [PERSONAGGIO] non verrà schierato all'inizio della Battaglia. Durante la Fase Comando, puoi rivelare il Mimetic Assassin. Il Mimetic Assassin dovrà essere posizionato ovunque sul Campo di Battaglia al di fuori da tutti i Range di Comando nemici. Se il Mimetic Assassin non arriva durante la Battaglia, allora verrà considerato Ucciso.

ABILITA' COMANDO:

LEAP: Questo [PERSONAGGIO] viene immediatamente posizionato ovunque interamente all'interno del Range di Comando. Questo [PERSONAGGIO] prende +1 Evasion.

PURITY OF FORM: Questo [PERSONAGGIO] prende le Regole Speciali **Deadly Blades** e **Quicksilver Strikes**.

La Direzione ha cercato a lungo di produrre il clone perfetto dell'assassino, ma i suoi sforzi sono stati incessantemente ostacolati dal Sovrano.

Ha ritenuto di interesse personale garantire che tutti i caveau dell'Arca contenenti dati pertinenti a questa ricerca ricadano direttamente sotto la sua diretta supervisione, negando alla Direzione l'accesso alle sequenze di filamenti camaleontici e ad alcuni tratti della personalità, che ha ricercato per così tanto tempo.

Sono stati invece costretti ad adattarsi e improvvisare con quei filoni che già possiedono: agilità, forza, aggressività e alcune funzioni biomeccaniche limitate.



CATABOLIC NODE

[DRONE], [FANTERIA], [PERSONAGGIO]

EROE

50 Punti

SIZE: 2

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

REGOLE SPECIALI: Lethal Demise 3, Feral, Oblivious,
Biochemical Detonation, Mindless Vessel

Niente incarna le Guglie' approccio alla guerra più che al Nodo Catabolico. Ogni drone contiene il codice genetico latente per diventare un Nodo Catabolico.

Con il suo corpo contorto ribolle di gas tossici e fluidi vitali corrosivi, un Nodo Catabolico è così instabile che viene creato solo alla vigilia della battaglia.

Si rabbrivisce nell'immaginare cosa potrebbe accadere se le Guglie trovassero un modo per stabilizzare queste mortali truppe sacrificali.

REGOLE SPECIALI UNICHE:

BIOCHEMICAL DETONATION: (Azione Unica) Il Catabolic Node esplose:

Tutti i Nemici Ingaggiati con questo [PERSONAGGIO] soffrono 3 Colpi.

Tutti gli altri Nemici nel Range di Comando soffrono 2 Colpi.

Tutti gli altri Guerrieri Amici entro il Range di Comando soffrono 1 Colpo.

Dopo aver risolto quest'azione, questo [PERSONAGGIO] viene immediatamente ucciso poiché è stato ridotto a un mucchio fumante di chitina bruciata e interiora. Non risolvere la Regola Speciale di questo [PERSONAGGIO] **Lethal Demise**.

MINDLESS VESSEL: Questo [PERSONAGGIO] non può eseguire Abilità di Comando e non potrà essere il bersaglio di un Duello.



ASSAULT PRECEPTOR

[CLONE], [FANTERIA], [PERSONAGGIO]

EROE

65 Punti

SIZE: 2

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

REGOLA SPECIALE: Flurry, Cleave 1, Unstoppable, Target Priority

REGOLA SPECIALI UNICHE:

TARGET PRIORITY: i Guerrieri Amici [FANTERIA] entro il Range di Comando prendono la Regola Speciale **Unstoppable**.

ABILITA' COMANDO:

COORDINATED ASSAULT: i Guerrieri Amici [FANTERIA] entro il Range di Comando prendono la Regola Speciale **Opportunist**.

I Precettori sono una creazione della Direzione. Originariamente concepiti come unità di prima linea per sostituire il ceppo Vanguard, la cui abilità in combattimento si basava sul coordinamento e sulla reazione, furono ritirati adducendo come motivazione il processo di addestramento che richiedeva molte risorse per essere considerati pronti alla battaglia.

Naturalmente, si potrebbe sostenere, il Sovrano non guarderebbe di buon occhio nemmeno a una forza combattente strettamente strutturata e ben coordinata, capace di pensiero e comunicazione autonomi.

Riluttante allo spreco di risorse, la Direzione ha riadattato il progetto, presentando i leader dei Precettori alle formazioni dei Cloni d'Avanguardia per aumentarne il coordinamento e la coesione. Finora, le prove preliminari mostrano un aumento significativo delle prestazioni sul campo di battaglia...



WARD PRECEPTOR

[CLONE], [FANTERIA], [PERSONAGGIO]

EROE

75 Punti

SIZE: 2

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

REGOLE SPECIALI: Shield, Pavise, Iron Discipline, Guardian Protocols

Ci sono occasioni in cui anche le Guglie vedono il merito di ridurre le vittime tra le loro forze. È qui che entra in gioco il Precettore di Rione.

Grazie ai suoi riflessi soprannaturali e alla sua pesante armatura, questo guerriero d'élite sembra essere ovunque contemporaneamente, con il suo enorme scudo a torre che copre ogni lacuna che le forze della Guglia potrebbero aver lasciato nelle loro difese.

REGOLE SPECIALI UNICHE:

GUARDIAN PROTOCOLS: Quando questo [PERSONAGGIO] non è Ingaggiato e non è "in Rotta!"; Quando un altro Guerriero Amico [FANTERIA] all'interno del Range di Comando è preso di mira da un'azione di Mischia, puoi posizionare questo [PERSONAGGIO] entro 1" dal nemico attaccante.

Questo [PERSONAGGIO] diventerà il bersaglio dell'azione di Mischia.

ABILITA' COMANDO:

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



FORCE GROWN DRONES

[DRONE], [FANTERIA]

REGGIMENTO MAINSTAY

60/10 Punti

RECLUTAMENTO: 4 Guerrieri

SIZE: 2

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

REGOLE SPECIALI: Shield, Support, Pavise, Oblivious, Pheromantic Node

OPZIONI: Portabandiera..... 10 Punti
Guerriero Aggiuntionale..... 10 Punti

Dopo aver visto un drone Force Grown, si potrebbe immaginare che siano un sottoprodotto di qualche altro processo biomantico andato storto. Niente potrebbe essere più lontano dalla verità: la progettazione delle loro varietà rappresenta un trionfo rivoluzionario per i Biomancers.

Il risultato finale è un essere che può essere gestato entro una settimana e mantenuto dormiente fino all'accelerazione. Nel frattempo, possono essere conservati all'interno di vasti scaffali nelle enormi caverne di stoccaggio del Sottospire. Quando richiesto, interi rack di questi droni dormienti possono essere agganciati a enormi carri tendati, simili a cattedrali, trainati da dozzine di droni bruti.

Centinaia di cicli sono stati dedicati alla semplificazione e alla razionalizzazione delle varietà Force Grown, consentendo alla Direzione di creare una creatura ideale per le esigenze dei Lignaggi.

Dopotutto, i droni Force Grown non sono destinati a combattere per volere dei loro padroni. Sono destinati a morire a loro piacimento.

REGOLE SPECIALI UNICHE:

PHEROMANTIC NODE: i Guerrieri [DRONE] che si attivano nel Range di Comando del Portabandiera di questo Reggimento ottengono il Draw Event Exertion.



BOUND CLONES

[CLONE], [FANTERIA]

REGGIMENTO MAINSTAY

80/20 Punti

RECLUTAMENTO: 4 Guerrieri

SIZE: 2

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

REGOLE SPECIALI: Shield, Support, Bodyguard, Obedience

Priva dell'abilità mentale necessaria per unirsi al Direttorio o della bellezza necessaria per servire direttamente i Lignaggi come domestici, la stragrande maggioranza dei cloni decantati trova la sua strada nei ranghi dei Vincolati, le forze professionali che ogni Lignaggio Sovrano mantiene.

Vestiti, nutriti, equipaggiati e addestrati a spese del lignaggio, questi soldati sono tenuti pronti per quei compiti che richiedono una mente pienamente consapevole e che non potrebbero essere affidati a un drone servile. Ciò non dovrebbe portare a pensare che le loro vite significhino di più per i loro padroni, ma piuttosto che i loro padroni si aspettano di più dall'investimento nella loro continua esistenza.

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

REGOLE SPECIALI UNICHE:

OBEDIENCE: Questo Guerriero prende la Regola Speciale **Bravery** quando si trova nel Range di Comando di Warlord Amico.



ONSLAUGHT DRONES

[DRONE], [FANTERIA]

REGGIMENTO MAINSTAY

90/20 Punti

RECLUTAMENTO: 4 Guerrieri

SIZE: 2

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

REGOLE SPECIALI: Flurry, Unyielding, Oblivious

OPZIONI: Leader15 Punti
 Guerriero Addizionale.....20 Punti

Una parte di tutti i droni Force Grown viene devoluta al programma Onslaught. Borsa di ricerca avanzata istituita dalla direzione per promuovere lo sviluppo dei droni da combattimento Spire.

È su questi sfortunati disgraziati che la Direzione amplia le sue conoscenze sulla sovrastimolazione neurale e ormonale, spingendo un po' più in là i confini del proprio mestiere ad ogni test. Hanno già dato i loro frutti, consentendo ai supervisori diretti dei cloni' di innescare la loro iperaggressività solo una volta raggiunta una distanza di sicurezza dalle amichevoli.



VANGUARD CLONES

[CLONE], [FANTERIA]

REGGIMENTO MAINSTAY

95/25 Punti

RECLUTAMENTO: 4 Guerrieri

SIZE: 2

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

REGOLE SPECIALI: Shield, Vanguard, Flank, Parry

OPZIONI: Leader 15 Punti
Portabandiera..... 10 Punti
Guerriero Addizionale.....25 Punti

A differenza dei droni cresciuti brutalmente e forzatamente, i cloni dell'Avanguardia non crescono nelle fosse di riproduzione nelle profondità della Sottospiaggia. Tessuti con tessuto esule puro al 100%, i loro fili vengono migliorati e tessuti per produrre esemplari superiori.

Coloro che sopravvivono a un brutale processo di abbattimento vengono sottoposti a un brutale regime di addestramento per entrare nei reggimenti dell'Avanguardia. Questo primo regime di allenamento si concentra sullo sviluppo fisico e sull'allenamento nelle arti marziali. Entro la fine del terzo anno di condizionamento e allenamento, un clone Vanguard si sente altrettanto a suo agio nell'uccidere con archi, archi a scatto, lame e arti.

Il loro addestramento è stato distorto per enfatizzare l'evasione e la velocità rispetto alla potenza pura, ma elevato al massimo delle condizioni fisiche e addestrato al combattimento per tre anni, l'avanguardia media

Clone è più che all'altezza anche di un veterano d'armi, capace di competere faccia a faccia con l'élite combattente dei Dweghom e dei W'adrhün.



STRYX

[DRONE], [FANTERIA]

MAINSTAY REGIMENT

65/15 Points

RECRUITMENT: 4 Warriors

SIZE: 2

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

REGOLE SPECIALI: Fly, Lethal Demise 1, Oblivious

OPZIONI: Guerriero Addizionale.....15 Punti

Con le ossa alleggerite al punto da riuscire a malapena a sostenere la muscolatura che alimenta i possenti pignoni che le sostengono in alto, uno Spire Stryx non sarebbe in grado di rappresentare una minaccia significativa sul campo di battaglia se non fosse per il crudele disprezzo che i suoi padroni hanno per le loro vite... e per il carico letale e tossico che trasportano nei loro sacchi gonfi.



BRUTE DRONES

[DRONE], [BRUTE]

REGGIMENTO RISTRETTO

90/90 Punti

RECLUTAMENTO: 1 Guerriero

SIZE: 3

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

REGOLE SPECIALI: Tenacious, Overwhelm, Oblivious

OPZIONI: Leader25 Punti
Guerriero Addizionale.....90 Punti

Con un'altezza ben superiore ai due metri e la maggior parte degli esemplari raggiunge i tre metri, i Brute Drones sono un'imponente massa di muscoli e aggressività cresciuti in vasca. La loro pelle, visibile sotto le bende imbevute di icore che portano con sé, è una massa devastata di tessuto cicatriziale e depositi ossei sottocutanei. La loro armatura è letteralmente sigillata sui loro corpi, tenuta in posizione da cartigli trattati alchemicamente che stabiliscono la proprietà della stirpe, il numero di lotto e la data di potenziamento del particolare drone.

Sul campo di battaglia, i droni bruti sono poco più che arieti viventi. Di conseguenza, vengono sempre schierati insieme a un Feromante, i cui potenti comandi feromonalni sono l'unica cosa in grado di tagliare la foschia di dolore e rabbia che offusca la loro mente.



DESOLATION DRONES

[DRONE], [FANTERIA]

REGGIMENTO RISTRETTO

120/35 Punti

RECLUTAMENTO: 4 Guerrieri

SIZE: 2

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

REGOLE SPECIALI: Lethal Demise 2, Oblivious,
Barrage 1 (10"), Torrential Fire,
Reprocessing Agents

OPZIONI: Guerriero Addizionale.....35 Punti

I droni della desolazione sono tra le truppe più temute che le Guglie possano schierare nonostante le loro umili origini. Un tempo nient'altro che disinfettanti monouso per piscine di deposizione delle uova, non ci volle molto perché qualche intraprendente Biomante vedesse quale effetto avrebbero avuto sul campo di battaglia i liquidi digestivi che spruzzavano sulle vasche.

La sua promozione immediata gli garantì tutte le risorse necessarie per aggiornare le armi e trasportare i liquidi da lontano. Sebbene la gamma lasci ancora a desiderare, il design del soldato base rimane invariato consentendo una produzione molto efficiente per sostituire le inevitabili perdite.

REGOLE SPECIALI UNICHE:

REPROCESSING AGENTS: I Nemici feriti dalle azioni di Raffica di questo guerriero subiscono un -1 alla Caratteristica Difesa fino alla fine del Round. Un Guerriero che sopravvive grazie al test di Risoluzione subirà comunque un -1 alla Difesa.



VANGUARD CLONE INFILTRATORS

[CLONE], [FANTERIA]

REGGIMENTO RISTRETTO

135/40 Punti

RECLUTAMENTO: 4 Guerrieri

SIZE: 2

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

REGOLE SPECIALI: Vanguard, Dodge, Elusive, Fleeting Flourish, Barrage 2 (8")

OPZIONI: Leader20 Punti
Guerriero Addizionale.....40 Punti

A differenza dei droni cresciuti brutalmente e forzatamente, i cloni dell'Avanguardia non crescono nelle fosse di riproduzione nelle profondità della Sottospiaggia. Tessuti con tessuto esule puro al 100%, i loro fili vengono migliorati e tessuti per produrre esemplari superiori.

Coloro che sopravvivono a un brutale processo di abbattimento vengono sottoposti a un brutale regime di addestramento per entrare nei reggimenti dell'Avanguardia. Questo primo regime di allenamento si concentra sullo sviluppo fisico e sull'allenamento nelle arti marziali. Entro la fine del terzo anno di condizionamento e allenamento, un clone Vanguard si sente altrettanto a suo agio nell'uccidere con archi, archi a scatto, lame e arti.

Il loro addestramento è stato distorto per enfatizzare l'evasione e la velocità rispetto alla potenza pura, ma elevato al massimo delle condizioni fisiche e addestrato al combattimento per tre anni, l'avanguardia media

Clone è più che all'altezza anche di un veterano d'armi, capace di competere faccia a faccia con l'élite combattente dei Dwegboyn e dei W'adrhün.

REGOLE SPECIALI UNICHE:

FLEETING FLOURISH: Durante un'attivazione in cui questo Guerriero lascia il Range di Ingaggio di un Nemico, questo guerriero ottiene la regola speciale **Def.**



MARKSMAN CLONES

[CLONE], [FANTERIA]

REGGIMENTO RISTRETTO

110/30 Punti

RECLUTAMENTO: 4 Guerrieri

SIZE: 2

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

REGOLE SPECIALI: Barrage 1 (14"), Rapid Volley

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

REGOLE SPECIALI UNICHE:

CEASELESS SALVO: Quando questo Guerriero esegue IL Draw Event Exertion, ottiene la Regola Speciale **Barrage +1**.

Giunti da una serie di tessuti per garantire la loro vista acuta e la coordinazione occhio-mano impeccabile, questi

I cloni sono tra le truppe a distanza più efficaci che si possano incontrare sul campo di battaglia.

L'aggiunta di un terzo braccio fu introdotta per la prima volta dalla Quarta Linea Indigo, che barattò i marginali aumenti di precisione che altre case perseguivano ciecamente con una cadenza di fuoco significativamente maggiore.

Nonostante le scarse prestazioni nelle sfide di tiro di precisione, la superiorità dominante nella loro cadenza di fuoco ha portato gloria al loro lignaggio nella mischia per decenni, finché gli altri lignaggi non hanno rubato, acquistato o perfezionato la loro tecnica.

Scatenati sul mondo esterno per la prima volta dopo millenni, i Marksmen I cloni stanno mietendo un tributo sanguinoso sul campo di battaglia, fornendo salve fulminanti di fuoco preciso alla mostruosa folla che le Guglie chiamano esercito.



AVATARA

[HUSK], [BRUTE]

REGGIMENTO RISTRETTO

100/110 Punti

RECLUTAMENTO: 1 Guerriero

SIZE: 3

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

REGOLE SPECIALI: Flawless Strikes, Quicksilver Strikes, Hardened

- OPZIONI:
- Leader30 Punti
 - Portabandiera..... 25 Punti
 - Guerriero Addizionale..... 110 Punti

Tra i ranghi più alti dei Lignaggi, non ci si aspetta più che nessuno rischi la propria vita, tanto meno per qualcosa di semplice e banale come il combattimento. I guerrieri scelti dei Lignaggi del Sovrano attraversano il campo di battaglia proiettando in sicurezza la loro coscienza nel loro Avatara: creazioni stravaganti adornate con ogni sorta di ornamento e potenziamenti biomantici, le cui strutture agili e androgine smentiscono la velocità e la potenza che possono mettere in campo.

Non essendoci praticamente alcun rischio personale e con un'abilità minima necessaria per diventare un nemico mortale, molti rampolli delle stirpi hanno iniziato a decorare il loro Avatara nel modo più ostentato possibile, poiché i vasi sanguigni li hanno resi assassini così abili che un conteggio dei nemici uccisi non è più un metodo pratico per distinguersi.



LEONINE AVATARA

[Husk], [Cavalleria]

REGGIMENTO RISTRETTO

105/120 Punti

RECLUTAMENTO: 1 Guerriero

SIZE: 3

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
9	2	2	3	4	3	2	2	5

REGOLE SPECIALI: Fiend Hunter, Impact 1, Exhilaration, Barrage 2 (12"), Precise Shot

OPZIONI: Leader30 Punti
Guerriero Addizionale..... 120 Punti

Non passò molto tempo prima che il Programma Avatara prendesse piede tra le stirpi sovrane. Mentre il Centauro Avatara piaceva a una parte dei suoi mecenati più ricchi, alcune anime dissolute sono arrivate a considerare il campo di battaglia come il terreno di caccia perfetto. Hanno commissionato una nuova forma di corpo Avatar, in grado di inseguire la preda tra il clamore della battaglia e perdersi nell'emozione della caccia.

I comandanti degli Spires li cercano regolarmente alla vigilia della battaglia, sapendo che il danno che causeranno ai piani del nemico supera di gran lunga la difficoltà di guidarli verso il bersaglio giusto.

REGOLE SPECIALI UNICHE:

EXHILARATION: Quando questo Guerriero uccide un nemico nel suo Range di Ingaggio, questo Guerriero potrà immediatamente eseguire un'azione di Raffica gratuita. Un Guerriero non potrà eseguire la stessa Azione più volte in una singola Attivazione.



CENTAUR AVATARA

[HUSK], [CAVALLERIA]

REGGIMENTO RISTRETTO

120/135 Punti

RECLUTAMENTO: 1 Guerriero

SIZE: 3

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

REGOLE SPECIALI: Brutal, Impact 2, Flurry, Unstoppable, Shield

Un enorme torso umanoide incorona la mostruosità equina barocca e corazzata del centauro Avatara, irta di braccia, ciascuna dotata di una lama mortale.

Deridendo l'idea di una collaborazione con un altro essere, ma profondamente consapevole dei vantaggi della cavalleria sul campo, Spires creò le iterazioni Centaur dell'Avatara per imitare i cavalieri originali, i compagni e gli equites dell'Antico Dominio.

Ad oggi questi sono stati riservati solo agli anziani più anziani e potenti dei Lignaggi. La loro recente presenza sul campo di battaglia occidentale non può che essere di cattivo auspicio per i Cento Regni poiché questi mostri canuti perdono millenni di noia e riaccendono la loro sete di sangue e il loro interesse per la battaglia.

OPZIONI: Leader30 Punti
 Portabandiera..... 25 Punti
 Guerriero Addizionale..... 135 Punti



INCARNATE SENTINELS

[MONSTROSITY], [BRUTE]

REGGIMENTO RISTRETTO

110/120 Punti

RECLUTAMENTO: 1 Guerriero

SIZE: 3

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

REGOLE SPECIALI: Cleave 2, Fearsome, Juggernaut, Trample

OPZIONI: Guerriero Addizionale..... 120 Punti

Rinunciando a qualsiasi tentativo di creare un organismo vitale in grado di soddisfare le loro aspettative, la Direzione ha invece coltivato singoli organi secondo le loro specifiche e li ha assemblati su uno scheletro rinforzato. Sacrificando quasi tutti i tentativi di eleganza in cambio di funzionalità, gli Incarnati rappresentano gli sforzi più riusciti della Direzione nel superare i limiti della carne.



ABOMINATION

[MONSTROSITY], [MOSTRO]

MOSTRO

235 Punti

SIZE: 5

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

REGOLE SPECIALI: Relentless Blows, Fearsome, Cleave 2, Insatiable Anguish, Surgical Afflictions

In origine gli abomini erano una forma di punizione avanzata e crudele, ideata per capriccio dal Sovrano. Nascosto nel profondo di un Abominio si trova il corpo di un Esilio che ha tradito la sua fiducia o violato la più sacrosanta delle leggi di Spire.

I sopravvissuti parlano di un lamento acuto, proprio sul punto di udire, che pervade i loro ricordi, un suono che è più profondo delle grida dei loro compagni caduti. Questo è l'unico suono che un Abominio può emettere, l'unico suono che gli è permesso emettere: un ululato acuto per trasmettere la profondità della loro miseria e del loro tormento.

REGOLE SPECIALI UNICHE:

INSATIABLE ANGUISH: Quando questo [MOSTRO] esegue il Draw Event Exertion, ottiene la Regola Speciale **Flurry** per questa Attivazione.

SURGICAL AFFLICTIONS: Quando questo [MOSTRO] viene ferito, tira un D6 per vedere con quali affezioni chirurgiche gli Spires hanno impiantato questo Abomination. Questo [MOSTRO] otterrà la seguente Regola Speciale per il resto della Battaglia:

(1-2) **TORTUROUS SPASMS:** Ogni volta che questo [MOSTRO] subisce Ferite come risultato di un'Azione di Mischia, il Nemico che ha inflitto le Ferite subirà 2 Colpi.

(3-4) **HORRIFIC DESPAIR:** I nemici nel Range di Comando subiranno -1 alla Risoluzione.

(5-6) **PROLONGED TORMENT:** Quando si tira per la Regola dell'Esercito Numberless Hordes per questo [MOSTRO] i tentativi di tiro sono pari al numero di segnalini ferita attualmente presenti su questo [MOSTRO]. Per ogni successo, questo [MOSTRO] guarirà 1 ferita.

ABOMINATION

FERITO

[MONSTROSITY], [MOSTRO]

SIZE: 5

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

REGOLE SPECIALI: Relentless Blows, Fearsome, Cleave 1, Oblivious, Insatiable Anguish, Surgical Afflictions

REGOLE SPECIALI UNICHE:

INSATIABLE ANGUISH: Quando questo [MOSTRO] esegue il Draw Event Exertion, ottiene la Regola Speciale Flurry per questa Attivazione.

SURGICAL AFFLICTIONS: Quando questo [MOSTRO] viene ferito, tira un D6 per vedere con quali affezioni chirurgiche gli Spires hanno impiantato questo Abomination. Questo [MOSTRO] otterrà la seguente Regola Speciale per il resto della Battaglia:

(1-2) **TORTUROUS SPASMS:** Ogni volta che questo [MOSTRO] subisce Ferite come risultato di un'Azione di Mischia, il Nemico che ha inflitto le Ferite subirà 2 Colpi.

(3-4) **HORRIFIC DESPAIR:** I nemici nel Range di Comando subiranno -1 alla Risoluzione.

(5-6) **PROLONGED TORMENT:** Quando si tira per la Regola dell'Esercito Numberless Hordes per questo [MOSTRO] i tentativi di tiro sono pari al numero di segnalini ferita attualmente presenti su questo [MOSTRO]. Per ogni successo, questo [MOSTRO] guarirà 1 ferita.



SIEGEBREAKER BEHEMOTH

[MONSTROSITY], [MOSTRO]

MOSTRO

290 Punti

SIZE: 5

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

REGOLE SPECIALI: Terrifying, Cleave 4, Smite, Juggernaut, Impact 2, Chitinous Onslaught, Burrowing Horror

Nessuna creazione degli Spires incarna sia la ricerca dell'efficienza da parte delle Direzioni sia la ricerca della perfezione da parte dei Sovrani come fa il Behemoth Spezzaassedio. I suoi arti sono progettati per scavare, arrampicarsi e colpire con tale forza da cavitare l'aria stessa, producendo un boato fragoroso che fa impallidire il suono del suo impatto, tritutando il metallo, polverizzando la pietra e cancellando la carne.

Il suo corpo sinuoso e serpentino non è altro che muscoli e armature, sacrificando tutto per potenza, mobilità e resistenza. Il suo sistema nervoso è un complesso mix di sistemi semplici che governano il suo movimento e complessi recettori autoreferenziali del dolore e del piacere sintonizzati solo sul suo udito.

Ciò è intenzionale, poiché il suo controllo è stabilito da frequenze note solo al suo padrone, che dispensa dolore o piacere assicurando la conformità e il buon comportamento di questo colosso inarrestabile.

REGOLE SPECIALI UNICHE:

CHITINOUS ONSLAUGHT: Se questo [MOSTRO] esegue un'azione di Mischia prendendo di mira un solo nemico, quel Guerriero Nemico non potrà usare la sua Caratteristica di Difesa per bloccare.

BURROWING HORROR: (Azione Fuori Combattimento) Rimuovi questo [MOSTRO] dal Campo di Battaglia, conserva tutti i segnalini ferita attualmente presenti su di esso. Durante la successiva Fase Comando, dovrai posizionare questo [MOSTRO] in un punto qualsiasi del Campo di Battaglia, al di fuori dei Range di Comando Nemici.

SIEGBREAKER BEHEMOTH

FERITO

[MONSTROSITY], [MOSTRO]

SIZE: 5

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

REGOLE SPECIALI: Cleave 3, Smite, Terrifying, Impact 1,
Chitinous Onslaught, Burrowing Horror

REGOLE SPECIALI UNICHE:

CHITINOUS ONSLAUGHT: Se questo [MOSTRO] esegue un'azione di Mischia prendendo di mira un solo nemico, quel Guerriero Nemico non potrà usare la sua Caratteristica di Difesa per bloccare.

BURROWING HORROR: (Azione Fuori Combattimento)
Rimuovi questo [MOSTRO] dal Campo di Battaglia, conserva tutti i segnalini ferita attualmente presenti su di esso. Durante la successiva Fase Comando, dovrai posizionare questo [MOSTRO] in un punto qualsiasi del Campo di Battaglia, al di fuori dei Range di Comando Nemici.



PTERAPHON SURVEYOR

[MONSTROSITY], [CLONE], [MOSTRO]

MOSTRO

225 Punti

SIZE: 4

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
9	3	3	4	4	3	2	2	6

REGOLE SPECIALI: Fly, Dodge, Brutal, Spined Descent, Neural Link, Barrage 3, (8")

Una delle prime e più riuscite applicazioni della Biomanzia all'arte della Guerra, gli Pteraphon furono originariamente sviluppati dalle Guglie come cacciatori di draghi. La follia dei loro sforzi fu rivelata quando i Draghi Anziani si svegliarono e fecero vergognare i loro sforzi, ma la Direzione non fu mai nota per sprecare risorse.

Affinando i loro sforzi, riutilizzarono la tuta eliminando gran parte del suo sistema nervoso e trasformandola invece in una tuta simbiotica "tuta" che conferisce a chi la indossa il potere del volo e sensi potenziati. Naturalmente l'ulteriore carico neurale della muscolatura aliena e degli organi sensoriali richiede livelli non sicuri di potenziatori sinaptici che quasi invariabilmente lasciano i loro sfortunati ospiti piloti come anime miserabili e dipendenti.

Nonostante ciò, molti ritengono che questo sia un prezzo degno da pagare per la gloria della fuga e del punto di vista di un dio.

REGOLE SPECIALI UNICHE:

SPINED DESCENT: Durante l'attivazione di questo [MOSTRO] tutti i nemici che questo [MOSTRO] si muoverà attraverso, subiranno 2 colpi. Un Guerriero potrà subire Colpi una sola volta da questa Regola Speciale una volta per Attivazione.

NEURAL LINK: I guerrieri Amici che prendono di mira i nemici all'interno del Range di Comando di questo [MOSTRO] con azioni di Raffica prenderanno la Mira!

PTERAPHON SURVEYOR

FERITO

[MONSTROSITY], [CLONE], [MOSTRO]

SIZE: 4

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
8	2	2	3	4	2	2	1	6

REGOLE SPECIALI: Fly, Dodge, Elusive, Spined Descent,
Neural Link,
Barrage 3, (8")

REGOLE SPECIALI UNICHE:

SPINED DESCENT: Durante l'attivazione di questo [MOSTRO] tutti i nemici che questo [MOSTRO] si muoverà attraverso, subiranno 2 colpi. Un Guerriero potrà subire Colpi una sola volta da questa Regola Speciale una volta per Attivazione.

NEURAL LINK: I guerrieri Amici che prendono di mira i nemici all'interno del Range di Comando di questo [MOSTRO] con azioni di Raffica prenderanno la Mira!



DESOLATION BEAST

[MONSTROSITY], [MOSTRO]

MOSTRO

275 Punti

SIZE: 5

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

REGOLE SPECIALI: Trample, Fearsome, Visceral Bombardment, Caustic Entrails
Barrage 4 (12"), Armor Piercing 3

Originariamente sviluppate dalla Direzione per ripulire le pozze di deposizione delle uova da eventuali contaminanti biologici, le Bestie della Desolazione sono state riutilizzate per diventare orrori assoluti sul campo di battaglia. I loro enormi corpi affondanti ondeggiavano oscenamente sul campo di battaglia mentre vomitano acidi ed enzimi sui loro sventurati nemici, dissolvendo facilmente carne e ossa e persino devastando le armature in quantità sufficiente.

REGOLE SPECIALI UNICHE:

VISCERAL BOMBARDMENT: (Azione di Raffica Unica) Scegli un bersaglio Nemico entro 12" e tutti gli altri Guerrieri (Amici e Nemici) entro 3" dal bersaglio scelto, subiranno colpi pari alla loro dimensione.

CAUSTIC ENTRAILS: Quando questo [MOSTRO] passerà al profilo ferito, tutti i nemici nel Range di Ingaggio subiranno immediatamente 2 colpi.

Questi colpi avvengono prima che questo mostro venga respinto!

DESOLATION BEAST

FERITO

[MONSTROSITY], [MOSTRO]

SIZE: 5

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

REGOLE SPECIALI: Trample, Fearsome, Visceral Bombardment, Caustic Entrails, Lethal Demise 3, Barrage 3 (12"), Armor Piercing 2

REGOLE SPECIALI UNICHE:

VISCERAL BOMBARDMENT: (Azione di Raffica Unica) Scegli un bersaglio Nemico entro 12" e tutti gli altri Guerrieri (Amici e Nemici) entro 3" dal bersaglio scelto, subiranno colpi pari alla loro dimensione.

CAUSTIC ENTRAILS: Quando questo [MOSTRO] passerà al profilo ferito, tutti i nemici nel Range di Ingaggio subiranno immediatamente 2 colpi. Questi colpi avvengono prima che questo mostro venga respinto!





CONSUMPTION BEAST

[MONSTROSITY], [MOSTRO]

MOSTRO

240 Punti

SIZE: 5

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

REGOLE SPECIALI: Trample, Cleave 2, Dread, Terrifying, Slaking Maw, Raking Claws

Sviluppate insieme alla Bestia della Desolazione, le Bestie del Consumo erano originariamente pensate per consumare i rifiuti di una pozza di riproduzione prima che le Bestie della Desolazione venissero liberate.

Questo potrebbe essere l'ultimo dei fluidi e delle strutture amniotiche rimasti in una vasca dopo una deposizione delle uova riuscita, ma altri scenari più oscuri sono altrettanto comuni.

Fu proprio l'osservazione di una bestia della Consumption divorare una vasca per droni guasta a spingere la Direzione a schierarla sul campo di battaglia. La carneficina che queste mostruosità multipedali scatenano sul campo di battaglia entusiasma gli osservatori e ne assicura il dispiegamento in massa. Per quanto riguarda la Direzione, l'impatto psicologico del mangiare, e non solo dell'uccidere i nemici, è solo la ciliegina sulla torta.

REGOLE SPECIALI UNICHE:

SLAKING MAW: Dopo che questo [MOSTRO] esegue un'azione di Mischia, seleziona un singolo Nemico che è stato ucciso da quest'azione. Questo [MOSTRO] si curerà in modo pari alle dimensioni del nemico ucciso.

RAKING CLAWS: (Azione di Mischia Unica) Tutti i Guerrieri Nemici [FANTERIA] all'interno del Range di Ingaggio subiranno 3 colpi con la Regola Speciale **Deadly Blades**.

CONSUMPTION BEAST

FERITO

[MONSTROSITY], [MONSTER]

SIZE: 5

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
7	0	4	5	6	3	2	0	3

REGOLE SPECIALI: Trample, Cleave 2, Dread, Terrifying, Slaking Maw, Raking Claws

REGOLE SPECIALI UNICHE:

SLAKING MAW: Dopo che questo [MOSTRO] esegue un'azione di Mischia, seleziona un singolo Nemico che è stato ucciso da quest'azione. Questo [MOSTRO] si curerà in modo pari alle dimensioni del nemico ucciso.

RAKING CLAWS: (Azione di Mischia Unica) Tutti i Guerrieri Nemici [FANTERIA] all'interno del Range di Ingaggio subiranno 3 colpi con la Regola Speciale **Deadly Blades**.



ECCENTRICITIES



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.

Dark Menagerie: 30 punti

Le Abilità Comando di questo [PERSONAGGIO] influenzeranno anche i Guerrieri che si trovano nel Range di Comando di un qualsiasi [MOSTRO] Amico. Questo [PERSONAGGIO] potrà prendere di mira i nemici solo all'interno del proprio Range di Comando con l'Abilità Comando Duello.

Grafted Limbs: 20 punti

Questo [PERSONAGGIO] prende+1 Attacchi.

Winged Horror: 15 punti

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

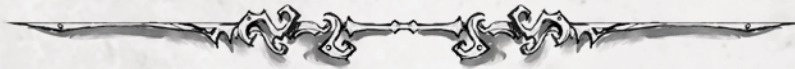
Degenerative Aura: 5 punti

I Nemici entro il Range di Comando non possono essere Curati.

Hive Node: 20 punti

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

ECENTRICITIES



UPGRADES: HUSK

Hierarchic Control Web: 20 punti

Solo Warlord. Questo [PERSONAGGIO] dovrà eseguire la prima Abilità Comando amica in ogni Fase Comando. Tutti i [PERSONAGGI] Amici otterranno e dovranno eseguire la stessa Abilità Comando. Se questo [PERSONAGGIO] non potrà eseguire l'Abilità Comando ("in Rotta!", Ucciso, ecc.), allora gli altri [PERSONAGGI] potranno eseguire le proprie Abilità Comando normalmente.

Cultivated Muscle Memory: 10 punti

Questo [PERSONAGGIO] prende la Regola Speciale **Counter-Attack**.

Preservation Protocols: 10 punti

I Guerrieri Amici [**Husk**] dentro il Range di Comando prendono la Regola Speciale **Indomitable**.

Ferro-Ossified Carapace: 20 punti

Questo [PERSONAGGIO] prende +1 Difesa.

Hyperadrenal Stimulation: 20 punti

Questo [PERSONAGGIO] prende la seguente Regola Speciale:

Nemesis Stimuli: (Draw Event) Questo [PERSONAGGIO] effettua immediatamente l'Abilità Comando Duello.

ECENTRICITIES



UPGRADES: CLONE

Marksman Optimization Strain: 15 punti

Questo [PERSONAGGIO] prende le Regole Speciali **Barrage 2 (14")**, **Deft**, e **Rapid Volley**.

Cloned Redundancy: 20 punti

La prima volta che questo [PERSONAGGIO] viene ucciso, puoi immediatamente distruggere e sostituire un altro [PERSONAGGIO **CLONE**] amico sul campo di battaglia con questo [PERSONAGGIO]. Questo [PERSONAGGIO] verrà rischierato con 1 ferita rimanente.

Toxin Glands: 25 punti

I Guerrieri Amici che eseguono il Draw Event Exertion all'interno del Range di Comando otteranno la Regola Speciale **Deadly Blades** durante la loro attivazione.

Avatar Projection: 30 punti

Solo Biomancer, Pheromancer o Merchant Prince. Questo [PERSONAGGIO] otterrà +1 Ferita, +1 Difesa, +1 Attacco e otterrà la Regola Speciale **Cleave 1**. Questo [PERSONAGGIO] cambierà la sua Dimensione in '3', sostituirà il suo Ruolo sul Campo di Battaglia [FANTERIA] con [**BRUTE**] e dovrà essere schierato su una basetta da 50 mm.

Convulsive Scourge: 20 punti

Quando questo [PERSONAGGIO] viene ucciso, potrà immediatamente eseguire un'azione di Mischia gratuita prima di essere rimossi dal Campo di Battaglia.