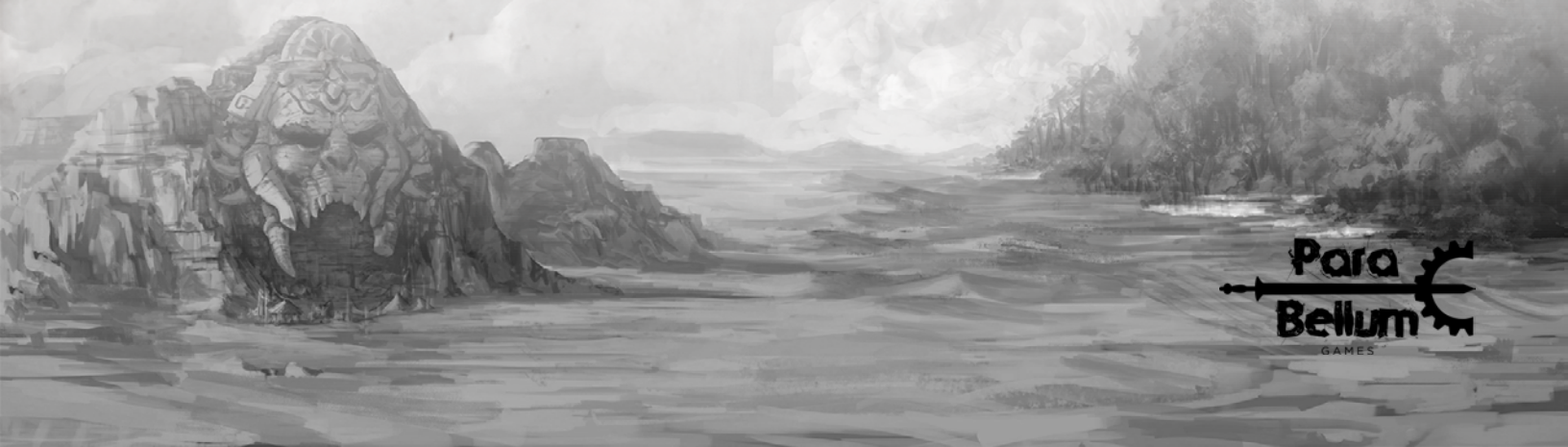


CONQUEST  
FIRST BLOOD

# THE W'ADRHUN



Para  
Bellum  
GAMES





*“Siamo tutti vincolati. Questo, Nagral dei Coati sembra dimenticarlo. Siamo legati alla Tribù. Siamo legati ai Culti. Siamo legati al popolo. Siamo legati all'Ukunfazane.”*

– Dagrosh del culto della carestia

*Progettata per combattere la guerra e domare le bestie più selvagge che il mondo abbia mai conosciuto, la nascente civiltà delle tribù dei W'adrhün rivendica il suo interesse nel mondo – e loro hanno i mezzi per farlo.*

*I W'adrhün rappresentano i primi veri sforzi collaborativi tra le Guglie; ciò è di per sé una testimonianza del loro design e della loro capacità di svolgere il ruolo previsto. Non sono una razza di combattenti sanguinari, prodotti in serie e con muscoli troppo cresciuti. Sono esseri progettati per fare la guerra – per combattere, superare gli ostacoli, sopravvivere e agire in circostanze estreme, con la mentalità, sensi, fisico e resistenza all'altezza.*

*Inoltre, non sono selvaggi senza cervello che, per un caso del destino, sono riusciti a sopravvivere alla Caduta. Sono stati progettati per pensare, calcolare, elaborare strategie e adattarsi alla pianificazione dei loro avversari con soluzioni astute, astute e creative e vera intelligenza. Riuscirono non solo a superare i pericoli fatali delle Terre Desolate, durante e dopo la Caduta, ma a prosperare e a formare da zero una civiltà che – seppur giovane e forse rude – è complessa, inventiva, valorizza la musica e si è adattata perfettamente all'ambiente e alle circostanze, resistendo per secoli in cui nessun uomo ha osato nemmeno tentare di stabilirsi.*

*Gli umani che liquidano così facilmente i W'adrhün come selvaggi non devono far altro che guardare al proprio passato per rendersi conto di quanto sia grande il potenziale del destino di questa giovane razza... e quanto è ben attrezzato per affrontarlo.*

# 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



**THE TRIBES OF THE W'ADRHÛN:** I Guerrieri dei W'adrhÛn sono un popolo formidabile quanto le grandi bestie che conducono in battaglia. I Guerrieri dei W'adrhÛn avranno uno dei seguenti Ruoli sul Campo di Battaglia: [**TRIBES**], [**SPEAKERS**], [**CULTS**], o [**PRIMAL**].

**TEACHINGS OF THE WASTELAND:** I Nemici avranno bisogno di un Guerriero aggiuntivo per poter superare in numero un Guerriero W'adrhÛn. Esempio: Un guerriero di fanteria *W'adrhÛn* dovrà essere in inferiorità numerica di tre a uno prima di poter essere in inferiorità numerica! (Outnumbered!)

**RHYTHM OF BATTLE:** Nella vorticoso cacofonia della battaglia, i W'adrhÛn combattono in coordinazione ritmica; il ritmo stesso della battaglia si armonizza con canti gutturali e ruggiti primordiali.

Ogni volta che un guerriero W'adrhÛn uccide un nemico, ottieni immediatamente dei segnalini canto corrispondenti al Ruolo sul Campo di Battaglia del nemico ucciso. Tutti i Marker Chant verranno persi alla fine del round.

[**FANTERIA**]: **1 Chant Marker**

[**BRUTE**] o [**CAVALLERIA**]: **3 Chant Markers**

[**MOSTRO**]: **6 Chant Markers**

Durante le azioni di Mischia dei Guerrieri W'adrhÛn, potrai spendere i Marker Chant per ritirare gli attacchi. Ritira un singolo attacco per ogni Marker Chant speso. I dadi scelti verranno rilanciati contemporaneamente a tutti gli altri rilanci.



# THE W'ADRHUN 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):**

- Matriarch Queen (Warbred)
- Scion of Conquest (Chosen of Conquest)
- Scion of War (Chosen of War)
- Scion of Death (Chosen of Death)
- Mounted Predator (Raptor Riders)
- Thunder Chieftain (Thunder Riders)
- Chieftain (Veterans)
- Predator (Slings)

## **REGGIMENTI MAINSTAY:**

- Blooded
- Braves
- Hunters
- Hunting Pack

## **MOSTRO & (CAVALIERE):**

- Apex Predator (Apex Master)
- Tontorr (Tontorr Chieftain)
- Drum Beast (Drum Beast Scion)
- Quatl (Winglord Predator)

## **EROI:**

- Predator
- Chieftain
- Aberration

## **REGGIMENTI RISTRETTI:**

- Slings
- Chosen of Conquest
- Chosen of Death
- Veterans Warbred
- Raptor Riders Thunder
- Riders Chosen of War





# Matriarch Queen

[TRIBES], [FANTERIA], [PERSONAGGIO]

WARLORD

125 Punti

SCORTA: Warbred

SIZE: 2

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

REGOLE SPECIALI: Fearless, Dauntless, Parry, Cleave 1,  
Fight for your Queen, Born of Shame

Una razza giovane come i W'adrbün apprezzerrebbe naturalmente le donne che danno la vita al di sopra di tutti i ruoli nella sua società. Quindi, cosa dice di quelle donne che evitano questi ruoli e scelgono, piuttosto, di seguire l'esempio della loro dea vivente, diventando guerriere e leader senza pari.

Semplicemente perché si sono guadagnati ogni grammo di rispetto dai loro guerrieri e ogni briciolo di paura dai loro nemici grazie al loro talento e alla loro dedizione.

## REGOLE SPECIALI UNICHE:

**FIGHT FOR YOUR QUEEN:** i Guerrieri Amici [TRIBES] entro il Range di Comando prendono la Regola Speciale **Fearless**.

**BORN OF SHAME:** Warbred entro il Range di Comando prendono la Regola Speciale **Bodyguard**.

## ABILITA' COMANDO:

**UKUNFAZANE'S WILL:** I Guerrieri Amici all'interno del Range di Comando otterranno la Regola Speciale **Indomitable**.

**WARPATH:** I colpi pari a '1' causati dai Guerrieri [TRIBES] all'interno del Range di Comando non potranno essere bloccati.

**SURVIVAL INSTINCTS:** I Guerrieri Amici all'interno del Range di Comando otterranno la Regola Speciale **Regeneration**.



## SCION OF CONQUEST

[CULTS], [FANTERIA], [PERSONAGGIO], [INCANTATORE]

**WARLORD**

95 Punti

SCORTA: Chosen of Conquest

SIZE: 2

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

REGOLE SPECIALI: Cleave 1, Relentless Blows, Spellcaster 3, Crescendo, Cult of Conquest

*Solo un Sacerdote di Guerra dedito alla Conquista gode di sufficiente fiducia da parte del Consiglio Tribale per guidare le truppe sul campo di battaglia. Dedicati agli Dei più lungimiranti e adattabili, sono i più capaci di portare il vero potere delle Bande di Culto per suonare nelle battaglie più combattute.*

### REGOLE SPECIALI UNICHE:

**CRESCENDO:** Questo [INCANTATORE] potrà spendere i Marker Chant come se fossero Essenze.

**CULT OF CONQUEST:** Quando questo Guerriero carica, prendi un Chant Marker.

### INCANTESIMI:

**AWAKEN**

Essenze: 2

Tipo: Abilità Comando

I Guerrieri amici all'interno del Range di Comando otterranno la Regola Speciale **Tenacious**.

**TEMPO**

Essenza: 1

Tipo: Incantesimo

Quando un guerriero Amico [FANTERIA] all'interno del Range di Comando si attiva, si muoverà immediatamente fino a metà della sua Caratteristica di Marcia. (arrotondamento per eccesso)

**CACOPHONY**

Essenze: 3

Tipo: Azione Unica

In questo round, i Nemici nel Range di Comando subiscono una -1 alla loro Caratteristica di Risoluzione e non potranno mai essere ispirati!



# SCION OF WAR

[CULTS], [BRUTE], [PERSONAGGIO]

WARLORD

165 Punti

SCORTA: Chosen of War

SIZE: 3

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

REGOLE SPECIALI: Cleave 3, Impact 1, Hardened, Overwhelm, War's Anvil, Cult of War

*Allontanandosi coraggiosamente dall'ortodossia dei W'adrhun e dalla volontà degli Ukunfazane, alcuni coraggiosi e forse sconsiderati Prescelti hanno iniziato a predicare che gli dei caduti dei W'adrhun non sono morti e possono essere restaurati.*

*Il destino di questi individui è o la morte per mano dei fedeli o l'ascesa a una posizione di comando, mentre le tribù stanche della presenza oppressiva degli Ukunfazane abbracciano i loro insegnamenti radicali. Questi individui portano nuovi canti e ritmi proibiti sui campi di battaglia, esaltando la duplice natura dei loro dei che portano per la Morte e la guarigione, così come per la Guerra e la creazione.*

*Mentre cosa questo potrebbe significare per un lungo termine, la società W'adrhun non è chiara, poiché tutti attendono la risposta della dea vivente; per i loro nemici sul campo di battaglia, questi nuovi Rampolli annunciano una nuova era di spargimenti di sangue e guerre, mentre i W'adrhun ascendono alla loro vera eredità!*

## REGOLE SPECIALI UNICHE:

**WAR'S ANVIL:** Quando un Guerriero Amico all'interno del Range di Comando tira per Bloccare, puoi spendere un Chant Marker per Ritirare un singolo Risultato di Blocco. I dadi scelti vengono rilanciati contemporaneamente a tutti gli altri rilanci.

**CULT OF WAR:** (Draw Event) Per ogni Nemico Ingaggiato con questo Guerriero, ottieni un Chant Marker.

## ABILITA' COMANDO:

**FORGED IN BATTLE:** i Guerrieri Amici [BRUTE] entro il Range di Comando prendono la Regola Speciale **Burnout**.

**IRON FORTITUDE:** i Guerrieri Amici [CULTS] entro il Range di Comando prendono la Regola Speciale **Bastion**.



# SCION OF DEATH

[CULTS], [FANTERIA], [PERSONAGGIO]

WARLORD

115 Punti

SCORTA: Chosen of Death

SIZE: 2

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

REGOLE SPECIALI: Dodge, Flawless Strikes, Flank, Lethal Demise 3, Last Breath, Cult of Death

*Allontanandosi coraggiosamente dall'ortodossia dei W'adrhun e dalla volontà degli Ukunfazane, alcuni coraggiosi e forse sconsiderati Prescelti hanno iniziato a predicare che gli dei caduti dei W'adrhun non sono morti e possono essere restaurati.*

*Il destino di questi individui è o la morte per mano dei fedeli o l'ascesa a una posizione di comando, mentre le tribù stanche della presenza oppressiva degli Ukunfazane abbracciano i loro insegnamenti radicali. Questi individui portano nuovi canti e ritmi proibiti sui campi di battaglia, esaltando la duplice natura dei loro dei che portano per la Morte e la guarigione, così come per la Guerra e la creazione.*

*Mentre cosa questo potrebbe significare per A lungo termine, la società W'adrhun non è chiara, poiché tutti attendono la risposta della dea vivente; per i loro nemici sul campo di battaglia, questi nuovi Rampolli annunciano una nuova era di spargimenti di sangue e guerre, mentre i W'adrhun ascendono alla loro vera eredità!*

## REGOLE SPECIALI UNICHE:

**LAST BREATH:** Quando un altro Guerriero Amico all'interno del Range di Comando viene Ucciso, puoi spendere un singolo Chant Marker per dargli loro la Regola Speciale **Lethal Demise +1**.

**CULT OF DEATH:** Quando un Guerriero Amico viene Ucciso mentre si trova nel Range di Comando di un Guerriero Amico con questa Regola Speciale, ottieni un Chant Marker. Inoltre, ottieni un Chant Marker quando questo guerriero verrà ucciso.

## ABILITA' COMANDO:

**LETHAL PRECISION:** i Guerrieri Amici [CULTS] entro il Range di Comando prendono la Regola Speciale **Deadly Blades**.

**DANCE OF DEATH:** Posiziona immediatamente questo [PERSONAGGIO] ovunque interamente entro il Range di Comando. Questo [PERSONAGGIO] prende la Regola Speciale **Blessed**.



# MOUNTED PREDATOR

[SPEAKERS], [PRIMAL], [CAVALLERIA], [PERSONAGGIO]

WARLORD

120 Punti

SCORTA: Raptor Riders

SIZE: 3

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

REGOLE SPECIALI: Cleave 1, Elusive, Flank, Pack Hunters, Carnivorous, Barrage 2 (8"), Armor Piercing 2

## REGOLE SPECIALI UNICHE:

**PACK HUNTERS:** i Raptor Riders nella tua Banda da Guerra prendono la Regola Speciale Flank.

**CARNIVOROUS:** Quando questo Guerriero esegue un'Azione di Mischia contro un Nemico Ferito, ottieni la Regola Speciale Flurry per quell'azione.

*Ci vuole una mentalità particolare per riuscire a legarsi a uno dei predatori più feroci che il mondo abbia mai conosciuto.*

*Un certo livello di astuzia, aggressività e coraggio che, uniti alla pazienza, sono il segno distintivo dei più grandi comandanti del mondo.*

*Sfortunatamente, la pazienza scarseggia tra le impavide donne W'adrhun che rischiano la vita per legarsi a macchine assassine piumate, quindi i loro comandanti a cavallo sono semplicemente pericolosi piuttosto che comandanti leggendari. Pochi si lamentano. Più di una volta, almeno.*



# THUNDER CHIEFTAIN

[TRIBES], [PRIMAL], [CAVALLERIA], [PERSONAGGIO]

WARLORD

150 Punti

SCORTA: Thunder Riders

SIZE: 3

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

REGOLE SPECIALI: Trample, Brutal, Impact 2, Cleave 2, Stubborn, Stampede

*Mentre il W'adrbün ospita tuoni in battaglia, non è raro che i suoi leader guidino dall'avanguardia.*

*Sebbene sia stato accertato che i maschi di W'adrbün hanno difficoltà a formare legami stabili con i dinosauri carnivori, ciò non rappresenta un ostacolo per coloro che vorrebbero legare e cavalcare un dinosauro ceratopside.*

*Montato in cima a questa formidabile bestia, il Capo del Tuono diventa un baluardo di abilità e punto di raccolta sul campo di battaglia; la natura goffa e brutale degli attacchi della sua cavalcatura è più che compensata dalla pura abilità di combattimento dimostrata dal più grande guerriero della tribù.*

## REGOLE SPECIALI UNICHE:

**STUBBORN:** Questo Guerriero passa automaticamente i Test Combat Rally.

**STAMPEDE:** i Guerrieri Amici [TRIBES] entro il Range di Comando possono spendere i Chant Markers per ritirare i risultati degli Impatti.

## COMMAND ABILITIES:

**UNRELENTING FORCE:** i Guerrieri Amici [PRIMAL] entro il Range di Comando prendono la Regola Speciale **Juggernaut**.

**RISE TO THE CHALLENGE:** i Guerrieri Amici [TRIBES] entro il Range di Comando prendono la Regola Speciale **Iron Discipline**.



# CHIEFTAIN

[TRIBES], [FANTERIA], [PERSONAGGIO]

WARLORD O EROE

85 Punti

SCORTA: Veterans

SIZE: 2

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

REGOLE SPECIALI: Cleave 2, Counter-Attack, Tribal Leadership

*Anche se le divisioni civili e il governo tramite consiglio potevano essere una buona idea per il governo quotidiano di un villaggio, l'Ukunfazane era ben consapevole che i suoi figli litigiosi avrebbero avuto bisogno di una mano forte per tenere il timone quando avrebbero marciato verso la guerra. Così nacque la posizione del Capo:*

*Eletti tra i più antichi e astuti guerrieri W'adrhün e situati al di fuori della gerarchia del villaggio, i capi esercitano il potere solo entro i confini di un'incursione o di una campagna militare, ma lì la loro autorità di volontà è assoluta.*

## REGOLE SPECIALI UNICHE:

**TRIBAL LEADERSHIP:** i Guerrieri Amici [TRIBES] entro il Range di Comando possono spendere i Chant Markers per Ritirare i tiri Falliti dei Test di Risoluzione.

## COMMAND ABILITIES:

**FURY OF THE TRIBES:** i Guerrieri Amici [TRIBES] entro il Range di Comando prendono la Regola Speciale **Impact +1**.

**STRENGTH OF THE TRIBES:** i Guerrieri Amici [TRIBES] entro il Range di Comando prendono la Regola Speciale **Hardened**.



# PREDATOR

[SPEAKERS], [FANTERIA], [PERSONAGGIO]

WARLORD O EROE

70 Punti

SCORTA: Slingers

SIZE: 2

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

REGOLE SPECIALI: Vanguard, If it Bleeds We Can Kill it, Barrage 2 (12"), Armor Piercing 2

Definire quei W'adrhün che guidano la casta dei cacciatori una parola tanto umile quanto cacciatore è un insulto alla terrificante competenza che hanno raggiunto.

Predatore è la parola che può trasmettere il loro talento. Capaci di perseguire e uccidere quasi tutte le bestie, i loro talenti e quelli della loro squadra saranno sicuramente utili a qualsiasi aspirante leader di guerra.

## REGOLE SPECIALI UNICHE:

**IF IT BLEEDS, WE CAN KILL IT:** Quando questo [PERSONAGGIO] oppure un altro Guerriero Amico all'interno del Range di Comando esegue un'Azione di Raffica contro un Nemico "in Rotta!" o Ferito, otterranno la Regola Speciale **Deadly Shot**

## ABILITA' COMANDO:

**BEAST SLAYER:** Tutti i Guerrieri Amici entro il Range di Comando prendono la Regola Speciale **Fiend Hunter**.

**EASY PREY:** i Guerrieri Amici [SPEAKERS] entro il Range di Comando prendono la Regola Speciale **Opportunist**.



## ABERRATION

[TRIBES], [FANTERIA], [PERSONAGGIO]

EROE

60 Punti

SIZE: 2

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

REGOLE SPECIALI: Bloodlust, Lethal Demise 2, Oblivious  
Insensate to Pain

*Sebbene l'esperimento di W'adrbûn sia stato un successo clamoroso, è prevedibile una certa divergenza genetica... tra una razza così giovane.*

*Le aberrazioni sono quelle W'adrbun delle generazioni successive il cui sistema surrenale è semplicemente incompatibile con qualsiasi cosa che non sia il combattimento. La loro presenza tra una truppa di W'adrbun Blooded può renderli ancora più letali sul campo, continuando a combattere anche quando impalati sulle armi nemiche.*

### REGOLE SPECIALI UNICHE:

**INSENSATE TO PAIN:** Quando questo Guerriero è ferito, prende +1 Mischia (C).

### ABILITA' COMANDO:

**FRENZY:** i Guerrieri Amici [TRIBES] entro il Range di Comando prendono la Regola Speciale **Oblivious**.



# BLOODED

[TRIBES], [FANTERIA]

REGGIMENTO MAINSTAY

110/25 Punti

RECLUTAMENTO: 4 Guerrieri

SIZE: 2

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

REGOLE SPECIALI: Flurry, Unyielding

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

*I Sanguinati sono quei Coraggiosi W'adrhün che hanno dato prova di sé in battaglia. Dopo essersi guadagnati la loro posizione, questi guerrieri si sono assicurati armi migliori e un ruolo di primo piano sul campo di battaglia. Col tempo, il loro successo potrebbe consentire loro di essere riconosciuti come veterani, garantendo loro l'accesso alle ambite armature e armi metalliche.*



# BRAVES

[TRIBES], [FANTERIA]

REGGIMENTO MAINSTAY

95/20 Punti

RECLUTAMENTO: 4 Guerrieri

SIZE: 2

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

REGOLE SPECIALI: Shield, Support, Bravery

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

*I coraggiosi sono i giovani guerrieri W'adrhün che hanno completato lo spietato regime di addestramento che tutti i W'adrhün devono servire e si sono guadagnati il diritto di sostenere la loro tribù in battaglia come guerrieri piuttosto che come raccoglitori. Devono ancora mettersi alla prova, quindi il loro equipaggiamento è di natura basilare e difensiva e sono spesso relegati in posizioni secondarie all'interno del campo di battaglia.*



# HUNTERS

[SPEAKERS], [FANTERIA]

REGGIMENTO MAINSTAY

100/25 Punti

RECLUTAMENTO: 4 Guerrieri

SIZE: 2

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

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

*I W'adrhün della casta dei cacciatori vengono spesso riassegnati dai loro sforzi per garantire cibo alla tribù a causa del prezioso supporto che possono fornire ai loro compagni guerrieri. Sebbene i frombolieri ne siano l'esempio principale, i lanciatori di lance sono abili nell'uso delle loro armi a distanza e nella preparazione in mischia; queste truppe rappresentano una forza leggera versatile per qualsiasi comandante.*

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

## REGOLE SPECIALI UNICHE:

**MOMENTUM:** Durante un'attivazione in cui questo Guerriero ha eseguito un'azione di Marcia, questo Guerriero ottiene la Regola Speciale **Armor Piercing +1**.



# HUNTING PACK

[PRIMAL], [CAVALLERIA]

REGGIMENTO MAINSTAY

40/35 Punti

RECLUTAMENTO: 1 Guerriero

SIZE: 1

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

REGOLE SPECIALI: Opportunist, Feral, Swarm, Carnivorous

OPZIONI: Guerriero Addizionale.....35 Points

*Non tutte le bestie impiegate dai W'adrhūn sono enormi mostruosità che dominano il campo di battaglia. Sono infatti quasi riusciti ad addomesticare una razza più piccola, affettuosamente chiamata uzibukhali, (artiglio intelligente). Branchi di queste minacce piumate vagano per gli insediamenti di W'adrhūn tenendoli lontani da parassiti e predatori più piccoli in cambio di scarti e accesso alle fosse dell'ossario. In tempo di guerra vengono facilmente divisi in branchi e scatenati contro gli esploratori e i precursori delle forze nemiche; la loro astuzia e ferocia li rendono più che all'altezza di avversari più potenti.*

**REGOLE SPECIALI UNICHE:**  
**CARNIVOROUS:** Quando questo Guerriero esegue un'Azione di Mischia contro un Nemico Ferito, ottieni la Regola Speciale **Flurry**.



# SLINGERS

[TRIBES], [FANTERIA]

REGGIMENTO RISTRETTO

115/35 Punti

RECLUTAMENTO: 4 Guerrieri

SIZE: 2

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

REGOLE SPECIALI: Singing Bullets, Barrage 1 (12"), Precise Shot

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

*L'umile fionda che brandiscono è un'arma di sorprendente efficienza se brandita da un essere umano abile. Nelle mani di un'esperienza W'adrbün, queste armi primitive diventano un terrore. Sostenute dalla ferocia dei loro detentori, poche formazioni possono resistere a una doppia raffica seguita dalla carica di questi temibili guerrieri, che hanno mosso i primi passi cacciando le prede più pericolose sia nella giungla che nelle pianure.*

## REGOLE SPECIALI UNICHE:

**SINGING BULLETS:** Questo Guerriero potrà spendere i Chant Marker per rilanciare gli attacchi durante le azioni di Raffica.



# VETERANS

[TRIBES], [FANTERIA]

REGGIMENTO RISTRETTO

130/35 Punti

RECLUTAMENTO: 4 Guerrieri

SIZE: 2

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

REGOLE SPECIALI: Cleave 1, Shield, Counter-Attack, Spoils of War

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

*Poche forze mortali incutono nei cuori di un generale avversario tanta paura quanto la vista dei veterani W'adrbün scendere in campo. Induriti da anni di combattimento e perfezionati nel corso di innumerevoli campagne, questi W'adrbün dal carattere duro hanno ricevuto armi e armature d'acciaio dal Culto della Guerra in riconoscimento della loro padronanza del campo di battaglia. Con riflessi e istinti nutriti da una vita di guerra, questi brizzolati I veterani possono svolgere quasi tutti i ruoli sul campo di battaglia, passando da una difesa ostinata a un attacco selvaggio in un batter d'occhio.*

**REGOLE SPECIALI UNICHE:**

**SPOILS OF WAR:** Quando questo Guerriero uccide un Portabandiera Nemico, questo Guerriero conterà come Portabandiera per il resto della Battaglia.



# CHOSEN OF CONQUEST

[CULTS], [FANTERIA]

REGGIMENTO RISTRETTO

155/50 Punti

RECLUTAMENTO: 4 Guerrieri

SIZE: 2

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

REGOLE SPECIALI: Cleave 1, Relentless Blows, Overrun, Cult of Conquest

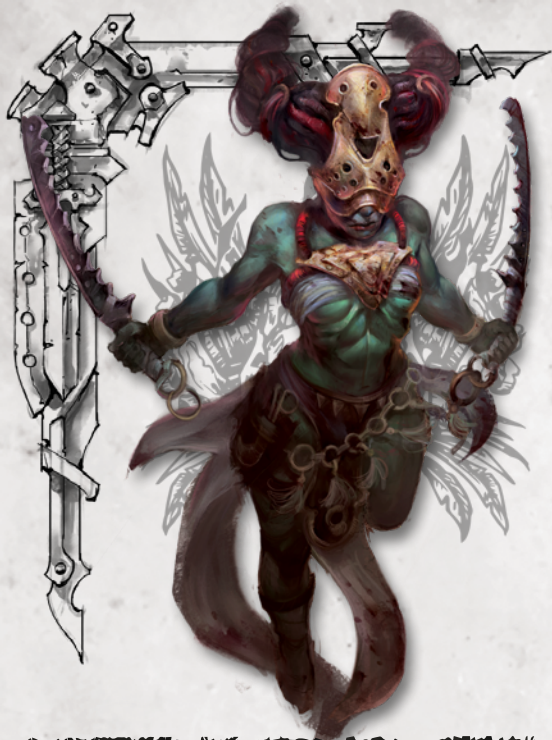
- OPZIONI: Leader .....25 Punti  
 Portabandiera..... 20 Punti  
 Guerriero Addizionale.....50 Punti

## REGOLE SPECIALI UNICHE:

**CULT OF CONQUEST:** Quando questo Guerriero carica, ottieni un Chant Marker.

*La presenza dell'Ukunfazane, la Dea Vivente, tra i W'adrhün, garantisce che la popolazione in generale sia devota; i Culti, composti da quei W'adrhün che dedicano la loro vita al culto e all'emulazione del loro Dio protettore, fanno un ulteriore passo avanti. I Prescelti della Conquista sono i più prolifici di questi culti e i loro guerrieri Prescelti sono presenti in quasi tutte le tribù.*

*Velocità e disciplina, unite ai doni della Dea', consentono ai Prescelti della Conquista di essere sempre dove devono essere sul campo di battaglia, attenuando l'avanzata del nemico e ribaltando la situazione con assalti eseguiti in modo impeccabile. Con questo kit verrà creata anche una forza di veterani, ma al contrario non è vero lo stesso.*



# CHOSEN OF DEATH

[CULTS], [FANTERIA]

REGGIMENTO RISTRETTO

140/40 Punti

RECLUTAMENTO: 4 Guerrieri

SIZE: 2

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

REGOLE SPECIALI: Dodge, Flank, Flawless Strikes, Lethal Demise 1, Cult of Death

OPZIONI: Leader .....20 Punti

Guerrieri Addizionali.....40 Punti

*Ci sono pochi guerrieri su qualsiasi campo di battaglia terrificanti come le sacerdotesse scelte della Morte. Il profondo stato meditativo che sono in grado di raggiungere consente loro di elevare il loro udito a livelli veramente sovrumani, consentendo loro di "vedere" attraverso il suono, il che conferisce loro un vantaggio soprannaturale sul campo di battaglia.*

*Fluiscono sul campo di battaglia con una grazia mortale, le loro forme bendate si intrecciano e si coprono a vicenda in perfetta sincronicit , l'intero reggimento combatte come un unico organismo.*

*Affidati dalle trib  come ostetriche e guaritrici, la loro formazione medica li rende nemici mortali sul campo di battaglia, ogni loro colpo   posizionato con precisione per causare il maggior danno possibile, recidendo tendini, rompendo arterie e bloccando le articolazioni con precisione millimetrica mentre danzano lontano dai loro nemici' colpi goffi.*

## REGOLE SPECIALI UNICHE:

**CULT OF DEATH:** Quando un Guerriero Amico viene Ucciso mentre si trova nel Range di Comando di un Guerriero Amico con questa Regola Speciale, ottieni un Chant Marker. Inoltre, ottieni un Chant Marker quando questo Guerriero verr  ucciso.



# THUNDER RIDERS

[TRIBES], [PRIMAL], [CAVALLERIA]

REGGIMENTO RISTRETTO

125/140 Punti

RECLUTAMENTO: 1 Guerriero

SIZE: 3

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

REGOLE SPECIALI: Trample, Brutal, Impact 2, Cleave 2, Stubborn

OPZIONI: Leader .....30 Punti  
Guerriero Addizionale..... 140 Punti

*Sebbene le donne parlanti mostrino un'ammirevole affinità con i rapaci carnivori che vivono nelle loro terre primordiali, non sono l'unica cavalleria che i W'adrbün possono schierare. Cavalcando i giovani Brontoceratops (gli animali più anziani sono troppo testardi e docili per essere spinti a combattere), i Cavalieri del Tuono scendono sulle formazioni nemiche in un'inarrestabile valanga di muscoli, cresta e violenza.*

*La potenza e l'impatto che queste cavalcature possono avere mentre si lanciano in fuga precipitosa e calpestano le linee nemiche hanno fatto guadagnare a questi giovani cavalieri una reputazione terrificante che smentisce la loro età.*

## REGOLE SPECIALI UNICHE:

**STUBBORN:** Questo Guerriero Supera automaticamente i Test di Combat Rally.



# RAPTOR RIDERS

[SPEAKERS], [PRIMAL], [CAVALLERIA]

REGGIMENTO RISTRETTO

80/90 Punti

RECLUTAMENTO: 1 Guerriero

SIZE: 3

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

REGOLE SPECIALI: Cleave 1, Elusive, Carnivorous, Barrage 2 (8"),  
Armor Piercing 2

OPZIONI: Leader .....25 Punti  
Guerriero Addizionale.....90 Punti

*Come sottoprodotto del diverso materiale genetico da cui si sono sviluppati i W'adhrün, una parte della loro popolazione ha sviluppato un'empatia quasi soprannaturale con le bestie. Una curiosa svolta a questa eredità sembra essere che le femmine si legano ai predatori mentre i maschi si legano agli erbivori.*

*Montate su feroci rapaci, queste agili unità guerriere possono spaziare su tutto il campo di battaglia, portando la loro ferocia a giocare dove più serve.*

## REGOLE SPECIALI UNICHE:

**CARNIVOROUS:** Quando questo Guerriero esegue un'Azione di Mischia contro un Nemico Ferito, ottieni la Regola Speciale Flurry per quell'azione.



# WARBRED

[TRIBES], [BRUTE]

REGGIMENTO RISTRETTO

100/120 Punti

RECLUTAMENTO: 1 Guerriero

SIZE: 3

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

REGOLE SPECIALI: Cleave 3, Tenacious, Smite, Carnage

OPZIONI: Guerriero Aggiuntivo..... 120 Punti

*Evitati dal resto della società W'adrhün, questi ricordi genetici spesso si uniscono in unità di combattimento. Enormi, feroci e con poco da perdere, i Warbred sono una forza terrificante sul campo di battaglia mentre cercano di espiare il peccato di aver ucciso la madre alla nascita e di guadagnarsi l'attenzione del Culto della Guerra per unirsi alle loro fila.*

## REGOLE SPECIALI UNICHE:

**CARNAGE:** Quando si utilizza la Regola dell'Esercito Rhythm of Battle, lancerete un attacco aggiuntivo invece di ritirare un attacco per ogni Chant Marker speso. Non potrai spendere più segnalini del numero di attacchi sferrati contro il bersaglio.



# CHOSEN OF WAR

[CULTS], [BRUTE]

REGGIMENTO RISTRETTO

115/125 Punti

RECLUTAMENTO: 1 Guerriero

SIZE: 3

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

REGOLE SPECIALI: Cleave 2, Overwhelm, Hardened, Impact 1, Cult of War

OPZIONI: Leader .....35 Punti  
 Guerriero Addizionale..... 125 Punti

## REGOLE SPECIALI UNICHE:

**CULT OF WAR:** (Draw Event) Per ogni Nemico Ingaggiato con questo Guerriero, ottieni un Chant Marker.

*Con un'altezza di ben oltre 2,1 metri e un'armatura personalizzata così pesante e ornata da dover essere innestata direttamente sul corpo, i prescelti della Guerra sono i più grandi guerrieri che i W'adrhun possano schierare.*

*Queste figure imponenti rappresentano non solo il potere distruttivo sfrenato della Guerra, ma anche la stabilità e la coesione della Terra, abbracciando la dicotomia del loro dio essendo i più grandi fabbri, scalpellini e costruttori della società W'adrhun.*

*Tuttavia, quando vengono scatenate sul campo di battaglia, nessuna di queste caratteristiche è visibile, poiché queste imponenti corazzate si lanciano nella mischia e ne affrontano le marea spietate e pericolose, come sono nate per fare.*

*Ognuno dei loro colpi suona un'altra nota nel crescente canto di battaglia che presagisce la vittoria per il W'adrhun.*





# APEX PREDATOR

[SPEAKERS], [PRIMAL], [MOSTRO]

MOSTRO

275 Punti

APEX MASTER: Warlord & Mostro

SIZE: 5

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
8	0	5	5	6	4	3	1	6

REGOLE SPECIALI: Deadly Blades, Cleave 3, Terrifying, Fiend Hunter, Carnivorous, Bloodcurdling Roar, Dominate

OPZIONI: Apex Master.....60 Punti

*Quando la Guglia di Abboeth cadde sotto l'avanzata di Dweghom, non furono rilasciati solo i W'adrhün: furono rilasciati anche millenni e millenni di creature predatrici e pericolose, foraggio dormiente per i contorti esperimenti sulla Guglia.*

*Di tutte queste innumerevoli creature, nessuna ha prosperato come l'Apex Predator. Questa mostruosa bestia è stata sfruttata dai W'adrhün come motore vivente di distruzione, prestando la sua ferocia primordiale a quella delle forze W'adrhün. Il kit include anche un cavaliere, una scultura alternativa del personaggio Predator.*

## OPZIONI:

**APEX MASTER:** (Upgrade Cavaliere dei Mostri)

Questo [MOSTRO] prende il Ruolo di Battaglia [TRIBES].  
Questo [MOSTRO] prende le Abilità Comando "Scent of Blood" e "Unleashed". Guarda la prossima pagina.

## REGOLE SPECIALI UNICHE:

**CARNIVOROUS:** Quando questo Guerriero esegue un'azione di Mischia contro un Nemico ferito, ottieni la Regola Speciale **Flurry** per quell'azione.

**BLOODCURDLING ROAR:** (Azione Unica) Tutti i nemici nel Range di Comando devono immediatamente effettuare un test di Risoluzione; se falliscono, andranno "in Rotta!".

**DOMINATE:** Quando questo [MOSTRO] uccide un [MOSTRO] nemico, questo [MOSTRO] eseguirà immediatamente un'Azione gratuita Bloodcurdling Roar. Un Guerriero non potrà eseguire la stessa Azione più volte durante un'Attivazione!

# APEX PREDATOR

## FERITO

[SPEAKERS], [PRIMAL], [MOSTRO]

SIZE: 5

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

REGOLE SPECIALI: Deadly Blades, Cleave 3, Terrifying, Fiend Hunter, Carnivorous, Bloodcurdling Roar, Dominate

### REGOLE SPECIALI UNICHE:

**CARNIVOROUS:** Quando questo Guerriero esegue un'azione di Mischia contro un Nemico ferito, ottieni la Regola Speciale **Flurry** per quell'azione.

**BLOODCURDLING ROAR:** (Azione Unica) Tutti i nemici nel Range di Comando devono immediatamente effettuare un test di Risoluzione; se falliscono, andranno "in Rotta!"

**DOMINATE:** Quando questo [MOSTRO] uccide un [MOSTRO] nemico, questo [MOSTRO] eseguirà immediatamente un'Azione gratuita Bloodcurdling Roar. Un Guerriero non potrà eseguire la stessa Azione più volte durante un'Attivazione!

### ABILITA' COMANDO:

*Solo Apex Master*

**SCENT OF BLOOD:** I Guerrieri amici all'interno del Range di Comando otterranno la Regola Speciale **Bloodlust**.

**UNLEASHED:** i Guerrieri Amici [PRIMAL] all'interno del Range di Comando otterranno la Regola Speciale **Unstoppable** e potranno Muovere per intero della loro Caratteristica di Marcia quando effettueranno un'Azione di Riposizionamento.



# TONTORR

[TRIBES], [PRIMAL], [MOSTRO]

MOSTRO

315 Punti

TONTORR CHIEFTAIN: Warlord & Mostro

SIZE: 6

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

REGOLE SPECIALI: Brutal, Impact 2, Trample, Cleave 2, Fearsome, Stubborn, Thunderstomp, Wisdom of the Elders

OPZIONI: Tontorr Chieftain .....55 Punti

*I tontorr sono tra le bestie più grandi che i W'adrhün siano riusciti ad addomesticare. Solitamente utilizzati come bestie da soma e per facilitare la costruzione, quando una tribù cessa di razzare e si mobilita per la guerra, i Tontorr sono spesso all'avanguardia di un esercito in cui la massa di un Tontorr lo rende un nemico terrificante sul campo di battaglia, nonostante la loro natura docile.*

*La dice lunga sull'abilità e la determinazione dei parlanti W'adrhün il fatto che queste docili bestie possano essere nemici così terrificanti; le loro dimensioni e la loro mole fanno sì che non combattano, ma semplicemente camminino sopra i loro nemici.*

## OPZIONI:

**TONTORR CHIEFTAIN:** (Upgrade Cavaliere dei Mostri)  
Questo [MOSTRO] prende la Abilità Comando “Strength of the Herd” e “Aftershock”. Guarda la prossima pagina.

## REGOLE SPECIALI UNICHE:

**STUBBORN:** Questo Guerriero Supera automaticamente i Test di Combat Rally.

**THUNDERSTOMP:** (Azione Unica di Mischia) Tutti i nemici nel raggio d'azione subiscono 2 colpi. Questi colpi ottengono la Regola Speciale **Cleave X** pari a quanto è più grande questo [MOSTRO] del nemico, confrontando le dimensioni. Esempio: contro un nemico di Size 2, questi colpi otterranno la Regola Speciale *Cleave 4!*

**WISDOM OF THE ELDERS:** I Guerrieri Amici all'interno del Range di Comando superano automaticamente i test di Combat Rally.

# TONTORR

## FERITO

[TRIBES], [PRIMAL], [MOSTRO]

SIZE: 6

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

REGOLE SPECIALI: Brutal, Impact 1, Trample, Cleave 2, Fearsome, Stubborn, Thunderstomp, Wisdom of the Elders

### REGOLE SPECIALI UNICHE:

**STUBBORN:** Questo Guerriero Supera automaticamente i Test di Combat Rally.

**THUNDERSTOMP:** (Azione Unica di Mischia) Tutti i nemici nel raggio d'azione subiscono 2 colpi. Questi colpi ottengono la Regola Speciale **Cleave X** pari a quanto è più grande questo [MOSTRO] del nemico, confrontando le dimensioni. Esempio: contro un nemico di Size 2, questi colpi otterranno la Regola Speciale Cleave 4!

**WISDOM OF THE ELDERS:** I Guerrieri Amici all'interno del Range di Comando superano automaticamente i test di Combat Rally.

### ABILITA' COMANDO:

*Solo Tontorr Chieftain*

**STRENGTH OF THE HERD:** i Guerrieri Amici [TRIBES] entro il Range di Comando prendono la Regola Speciale **Overwhelm**.

**AFTERSHOCK:** Tutti i nemici all'interno del Range di Comando considereranno il Campo di Battaglia come un Terreno Hinderig e Broken.



# DRUM BEAST

[CULTS], [PRIMAL], [MOSTRO]

MOSTRO 325 Punti

DRUM BEAST SCION: Mostro & Warlord SIZE: 6

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

REGOLE SPECIALI: Dread, Trample, Cleave 2, Impact 2, Stubborn, Ritual Drums

OPZIONI: Drum Beast Scion.....65 Punti

*I W'adhrūn sono un popolo profondamente musicale, quindi non sorprende che il cuore pulsante dell'accampamento di qualsiasi tribù siano i grandi tamburi e corni rituali che nascono sul dorso di un Tontorr particolarmente docile e placido.*

*Quando la tribù marcia verso la guerra, lo fa al richiamo squillante dei suoi enormi corni e al battito incessante dei suoi tamburi; il potere motivazionale di questa musica spinge i W'adhrūn che combattono sotto la sua influenza a livelli di coraggio e violenza senza precedenti.*

## OPZIONI:

**DRUM BEAST SCION:** (Upgrade Cavaliere dei Mostri)

Questo [MOSTRO] prende le Regole Speciali **Spellcaster 3** e **Crescendo**. Questo [INCANTATORE] impara gli Incantesimi "Deafen" e "Trance". Guarda la prossima pagina.

## REGOLE SPECIALI UNICHE:

**STUBBORN:** Questo Guerriero Supera automaticamente i Test di Combat Rally.

**RITUAL DRUMS:** (Draw Event)  
Scegli uno dei seguenti effetti fino alla fine del Round:

**Thrumming Cadence:** Prendi Immediatamente 3 Chant Markers.

**Rousing Rhythm:** i Guerrieri Amici entro il Range di Comando sono Inspired!

**Pounding Beat:** Prima che un Guerriero Amico all'interno del Range di Comando esegua un'Azione Mischia, puoi spendere 1 Chant Marker per poter dare al Guerriero la Regola Speciale **Cleave +1**.

Solo Drum Beast Scion

**CRESCENDO:** Questo [INCANTATORE] può spendere i Chant Marker come se fossero Essenze.

# DRUM BEAST

## FERITO

[CULTS], [PRIMAL], [MOSTRO]

SIZE: 6

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

REGOLE SPECIALI: Dread, Trample, Cleave 2, Impact 1, Stubborn, Ritual Drums

### INCANTESIMI:

*Solo Drum Beast Scion*

#### DEAFEN

EssenZe: 3

Tipo: Abilità Comando

I Guerrieri Nemici all'interno del Range di Comando non possono trarre vantaggio dalle loro Abilità Comando amiche.

#### TRANCE

EssenZa: 1

Tipo: Incantesimo

Quando un Guerriero Amico dovrebbe andare "in Rotta!" non verrà respinto e immediatamente effettuerà il Rally.



# QUATL

[SPEAKERS], [PRIMAL], [MOSTRO]

MOSTRO

235 Punti

WINGLORD: Mostro & Warlord

SIZE: 4

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
10	3	3	5	4	3	2	3	5

REGOLE SPECIALI: Fly, Fearsome, Dodge, Swift, Predatory Descent, Barrage 3 (10"), Armor Piercing 2

OPZIONI: Winglord.....40 Punti

*Innumerevoli Coraggiosi trovarono una fine sfortunata nel tentativo di domare i Quatl adolescenti, solo per essere strappati un arto dall'altro dai loro genitori infuriati o dalla bestia stessa. Una volta scoperto il segreto dell'imprinting, il numero di cavalieri Quatl è aumentato costantemente, ma la difficoltà nell'acquistare un uovo Quatl sano ha ostacolato la loro crescita.*

*Riluttanti a mettere a repentaglio queste rare risorse in combattimento, gli intraprendenti cavalieri hanno imparato a sfruttare al massimo la velocità della bestia, librandosi sul campo di battaglia a velocità vertiginose e poi trafiggendo il loro sfortunato nemico con i loro arpioni personalizzati. Quelli che non vengono uccisi all'istante dall'impatto violento vengono invariabilmente uccisi dall'improvvisa trazione, bestie ancora più grandi rischiano di essere mutilate o addirittura uccise da un arpione ben posizionato.*

## OPZIONI:

**WINGLORD:** (Upgrade Cavaliere dei Mostri)

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

Questo [MOSTRO] prende la Abilità Comando "Nowhere to Hide" e "Marked for the Hunt". Guarda la prossima pagina

## REGOLE SPECIALI UNICHE:

**SWIFT:** Questo [MOSTRO] potrà eseguire un'Azione di Raffica gratuita a ogni Attivazione.

**PREDATORY DESCENT:** Questo [MOSTRO] preprende la Regola Speciale Opportunist durante un'attivazione in cui ha Caricato.

# QUATL

## FERITO

[SPEAKERS], [PRIMAL], [MOSTRO]

SIZE: 4

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

REGOLE SPECIALI: Fly, Fearsome, Dodge, Elusive, Swift, Predatory Descent, Barrage 3 (10"), Armor Piercing 2

### REGOLE SPECIALI UNICHE:

**SWIFT:** Questo [MOSTRO] potrà eseguire un'Azione di Raffica gratuita a ogni Attivazione.

**PREDATORY DESCENT:** Questo [MOSTRO] prende la Regola Speciale Opportunist durante un'attivazione in cui ha Caricato.

### ABILITA' COMANDO:

*Solo Winglord*

**NOWHERE TO HIDE:** I Guerrieri Amici che prendono di mira i nemici all'interno del Range di Comando di questo [PERSONAGGIO] otterranno la regola speciale **Sureshot**.

**MARKED FOR THE HUNT:** Scegli un Nemico nel Range di Comando, subirà un -1 alla Caratteristica di Difesa e -1 Evasione in questo Round.

# TRIBAL ARTEFACTS



## 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.

### **Kiss of the Dilosaur:** 25 punti

Durante un'azione di Mischia di questo [PERSONAGGIO], i nemici falliranno automaticamente i test di Risoluzione.

### **Scars of Endekar:** 20 punti

La prima volta che questo [PERSONAGGIO] viene ucciso, invece di testare la Risoluzione, andrà "in Rotta!".

### **Scavenged Bulwark:** 10 punti

Questo [PERSONAGGIO] prende le Regole Speciali **Shield** e **Pavise**.

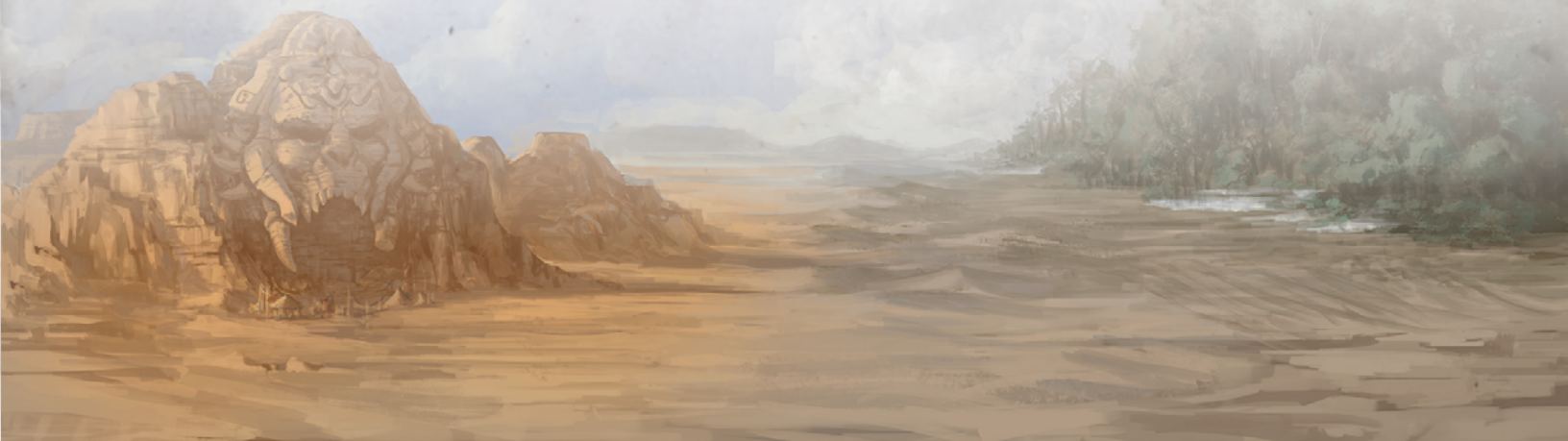
### **The Hidden Fang:** 5 punti

I Nemici che caricano questo [PERSONAGGIO] subiranno immediatamente 1 Colpo.

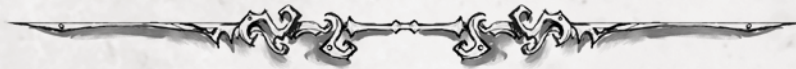
### **Zu'lhani's Spear:** 15 punti

Questo [PERSONAGGIO] prende l'Azione Unica **Killshot**:

**Killshot:** (Azione Unica di Raffica) Questo [PERSONAGGIO] esegue un'azione di Raffica con le Regole Speciali **Barrage 2 (8")** e **Armor Piercing 2**. Un nemico colpito da questa azione di Raffica andrà "in Rotta!".



# TRIBAL ARTEFACTS



## UPGRADES: TRIBES

### **Booming Diatribe:** 20 punti

Ogni volta che questo [PERSONAGGIO] esegue l'Abilità Comando Duello, ottieni un Chant Marker. Inoltre, ogni volta che questo [PERSONAGGIO] uccide un [PERSONAGGIO] nemico, ottieni un Chant Marker.

### **Blade-Dancer:** 10 punti

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

### **One Voice:** 15 punti

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

### **Awareness:** 10 punti

Questo [PERSONAGGIO] prende +1 Evasione.



# TRIBAL ARTEFACTS



## UPGRADES: SPEAKERS

### **Hatchlings of Omgorah: 5 punti**

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

### **Predatory Pursuit: 20 punti**

Gli Hunting Packs Amici prendono la Regola Speciale **Vanguard**.

### **Beast Tamer: 15 punti**

La [CAVALLERIA] e i [MOSTRI] nemici entro il Range di Comando soffriranno -1 alla Caratteristica Attacchi.

### **Seasoned Hunter: 15 punti**

Questo [PERSONAGGIO] prende la Regola Speciale **Rapid Volley**.



# TRIBAL ARTEFACTS



## UPGRADES: CULTS

### **Battle Hymn:** 25 punti

I Guerrieri amici [**CULTS**] all'interno del Range di Comando otterranno la Regola Speciale **Reverberation**:

**Reverberation:** (Draw Event) Se ingaggiato con un Nemico, questo Guerriero potrà muoversi fino a metà della sua Caratteristica di Marcia. (arrotondamento per eccesso)

### **Echoes of Famine:** 20 punti

Ogni volta che un Guerriero (sia Amico che Nemico) nel Range di Comando andrà "in Rotta!", otterrai un Chant Marker.

### **Primordial Dirge:** 10 punti

Gli [**INCANTATORI**] nemici, nel Range di Comando subiranno -1 alla Caratteristica Risoluzione.

### **Visionary:** 30 punti

Solo Warlord. Quando questo [**PERSONAGGIO**] è sul Campo di Battaglia, tutti i Guerrieri Amici [**TRIBES**] prendono il Ruolo Di Battaglia [**CULTS**].

