

CONQUEST  
FIRST BLOOD

SCENARI  
DINAMICI



# SCENARI DINAMICI



Le battaglie si combattono per vari motivi, nobili o ignobili che siano. In competizione per il territorio, le risorse o la vendetta, le cause della guerra si rivelano innumerevoli. C'è sempre motivo per cui gli eserciti devono radunarsi e versare sangue.

Dalle incursioni clandestine alle eroiche ultime resistenze, questo documento consente a te e al tuo avversario di generare uno scenario in modo collaborativo e competitivo. Decisioni intelligenti ti consentono di influenzare le circostanze della battaglia, garantendo al tua Banda da Guerra il vantaggio e costringendo il nemico a combattere alle tue condizioni. Non ci saranno due battaglie uguali!

I seguenti elementi costituiscono uno scenario:

## MISSIONI:

L'obiettivo primario della battaglia. Descrive in dettaglio quali obiettivi vengono utilizzati, dove si trovano sul Campo di Battaglia e come ottenere punti vittoria; che vengono guadagnati durante la Fase Vittoria ogni round o segnati alla fine della battaglia.

## SCHIERAMENTI:

Come si incontrano le Bande da Guerra e dove possono essere schierate.

## INCONTRO:

Circostanze estranee, fortuna o sfortuna che influenzano il corso della battaglia. Alcuni possono fungere da Obiettivo secondario e persino concedere Punti Vittoria!

## TATTICHE:

Una strategia o uno stratagemma a disposizione della tua Banda da Guerra. Ogni Missione, Territorio e Incontro ha una Tattica di accompagnamento; creando un Pool di 3 tra cui i Giocatori devono selezionare in modo univoco. La stessa Tattica non potrà essere scelta da entrambi i Giocatori.



# CAMPO DI BATTAGLIA E TERRENO



## GRANDEZZA CAMPI DI BATTAGLIA

Le partite di First Blood sono pensate per essere giocate su campi di grandezza 4'x4' con i quadrati della griglia su ciascuna mappa della missione e del territorio che rappresentano un'area 12"x12". Questo pacchetto scenario può essere utilizzato per facilitare giochi con tabelloni quadrati di diverse dimensioni; basta semplicemente ridimensionare la mappa in modo appropriato dividendo il quadrato per 4. Di seguito sono riportati alcuni esempi:

- 4'x4' - 12" grid
- 3'x3' - 9" grid
- 2'2' - 6" grid

## SCENICI

Prima di generare il tuo scenario, devi prima impostare il campo di battaglia con un terreno che sia allo stesso tempo amichevole ed esteticamente gradevole, lasciando almeno 4" tra qualsiasi terreno Impassable. Se giochi a un evento, questa impostazione verrà impostata dal tuo organizzatore del torneo.



## GENERARE UNO SCENARIO DINAMICO



### DETERMINARE IL PRIMO GIOCATORE:

I giocatori tirano i dadi per determinare chi sarà il primo giocatore durante lo schieramento. Ogni Giocatore Tira un Dado, chi ha il risultato più basso sarà il Primo Giocatore. Se paregiate, i giocatori ritireranno i dadi fino a che non ci sarà un vincitore.

### IL PRIMO GIOCATORE SCEGLIE UN ELEMENTO:

Il Primo Giocatore tira un dado, quindi dovrà scegliere un singolo elemento dal risultato corrispondente su qualsiasi grafico. Tirando un 3, il Primo Giocatore sceglierà quindi Missione, Schieramento o Incontro [3].

### IL SECONDO GIOCATORE SCEGLIE UN ELEMENTO:

Il Secondo Giocatore tira un dado, quindi dovrà scegliere un singolo elemento del risultato corrispondente su uno dei grafici rimanenti. Se il Primo Giocatore seleziona una Missione, il Secondo Giocatore dovrà scegliere uno Schieramento o un Incontro!

### RANDOMIZZA L'ELEMENTO FINALE:

Infine, entrambi i giocatori tirano un dado; il risultato disignerà casualmente l'elemento finale dello scenario. Se sia l'Obiettivo che lo Schieramento fossero draftati, l'Incontro sarà casuale!

Nemmeno il più grande generale può predire tutto...

### SCEGLI LE TATTICHE:

Tra le tattiche disponibili nei 3 elementi draftati nello scenario, i giocatori selezionano una tattica a partire dal primo giocatore. Le tattiche si applicano e avvantaggiano solo il Giocatore selezionato. Entrambe le tattiche scelte dal Giocatore hanno effetto per tutta la durata della Battaglia. Promemoria, la stessa Tattica non potrà essere scelta da entrambi i Giocatori!

### SCHIERA LE BANDE DA GUERRA:

I giocatori in maniera alternata posizionano le carte Comando a partire dal Primo Giocatore, quindi sempre in maniera alternata Riveleranno le carte Comando. Una volta piazzati tutti i Guerrieri, la Battaglia avrà inizio!



## GENERARE UNO SCENARIO DINAMICO



Al termine del processo, entrambi i Giocatori avranno determinato:

- Missione; Per cosa si combatte la Battaglia.
- Schieramento; Dove i giocatori schiereranno le loro carte comando.
- Incontri; Quale modificatore influenzerà la battaglia.
- Infine, ogni Giocatore avrà selezionato la propria Tattica, scelta tra quelle disponibili dalla determinazione degli Elementi dello Scenario precedenti.

Tutto ciò che resta da fare è tirare per determinare chi si schiererà per primo!



## OBIETTIVI SCENARIO



### OBIETTIVI AMICI, NEMICI & NEUTRALI

Un Warlord deve conoscere i diversi Obiettivi che potresti incontrare sul Campo di Battaglia. Quando si genera uno scenario, se un obiettivo si trova almeno parzialmente all'interno della zona di schieramento di un singolo giocatore, sarà amico per lui e nemico per l'altro giocatore. Altrimenti sarà Neutro.

#### ARTEFACTS-

Gli Artefacts rappresentano un numero qualsiasi di possibili oggetti che le due forze stanno cercando di rivendicare come antichi tesori, potenti reliquie o anche un compagno caduto di grande importanza.

Gli Artefacts sono rappresentati da un indicatore sul campo di battaglia di circa 1" di diametro (una basetta di fanteria sarà perfetta). Un artefact viene ignorato per il movimento e la determinazione della linea di vista. Ogni volta che un Guerriero viene posizionato o termina un Movimento in contatto con un Artefact, questo verrà immediatamente preso; rimuovi l'Artefact dal campo di battaglia e contrassegna il Guerriero che sta prendendo l'Artefact. Il Guerriero Si impadronirà dell'Artefact finché non verrà ucciso o rimosso dal Campo di Battaglia. Quando un Guerriero viene Ucciso o rimosso dal Campo di Battaglia, Posiziona l'Artefact direttamente sotto la sua basetta del modello rimosso/ucciso. Se il Guerriero si trovava su un Punto di Vantaggio, Posiziona l'Artefact sul Campo di Battaglia il più vicino possibile al punto in cui il Guerriero portatore che è stato Ucciso/Rimosso. L'Artefact rimarrà lì finché un altro Guerriero non riuscirà a impossessarsene. Un Guerriero può prendere un solo Artefact alla volta.

**Artefacts Amici/Nemici:** Artefacts sono sempre Neutrali indipendentemente dalla loro posizione.



## OBIETTIVI SCENARIO



### BATTLEFIELD TARGETS-

Un *Battlefield Target* può essere un pezzo di equipaggiamento d'assedio da smantellare, un monumento da profanare o un granaio da bruciare.

è una caratteristica del terreno Impassabile ma Distruttibile con una Dimensione di 3 ed è rappresentata su una singola Basetta Bruta. Gli obiettivi del campo di battaglia possono essere caricati, attaccati, presi di mira e distrutti e vengono trattati come se fossero un guerriero nemico. I bersagli del campo di battaglia hanno una difesa di 3, una caratteristica ferite di 6 e ottengono +1 Difesa contro i colpi causati dai guerrieri al di fuori del raggio di ingaggio. I bersagli sul campo di battaglia non testano mai la risoluzione e non possono mai essere spostati o posizionati.

*Battlefield Targets* non possono mai essere *Outnumbered!*

I guerrieri all'interno del raggio di Ingaggio con solo un bersaglio sul campo di battaglia possono eseguire sia azioni di combattimento che fuori combattimento. Un guerriero può tranquillamente allontanarsi da un *Battlefield Target*!

**Battlefield Targets Amici:** Non potrà essere preso di mira dai guerrieri amici. Porterà al Giocatore Amico Punti Vittoria alla fine della battaglia se non verrà distrutto.

### CRITICAL SITES-

I *Critical Sites* sono aree del campo di battaglia decisive per rivendicare la vittoria. Che si tratti di un obiettivo fondamentale del campo di battaglia, come una guarnigione da fortificare, o di un luogo di altra importanza, come un luogo sacro. Entrambe le forze cercano di rivendicare queste aree per sé stesse o semplicemente di negare opportunità ai nemici.

I *Critical Sites* sono rappresentati con zone circolari (6") o (9"). I *Critical Site* vengono ignorati per quanto riguarda il movimento e la linea di vista. Tutti i Guerrieri, almeno in parte all'interno del *Critical Site*, contribuiranno a conquistarlo. I Guerrieri "in Rotta!" e i Guerrieri nei punti di Vantaggio non contribuiranno mai a conquistare un sito. Se entrambi i giocatori hanno Guerrieri al suo interno, entrambi i giocatori conteggiano il numero totale di Ferite rimanenti tra i loro Guerrieri che stanno contribuendo. I mostri contribuiscono con le ferite rimanenti in entrambi i profili. Qualunque giocatore abbia un totale più alto Si impadronirà del *Critical Site*, altrimenti si considererà contestato.

**Critical Sites Amici:** Garantirà 1 VP in meno per ogni Fase Vittoria.

**Critical Sites Nemici:** Garantirà 1 VP in più per ogni Fase Vittoria.



## CONDIZIONI VITTORIA



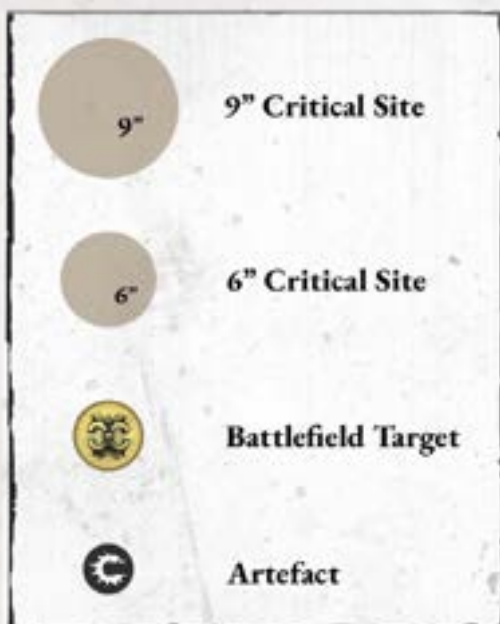
### PUNTI VITTORIA

Gli elementi dello scenario determinano come deve essere combattuta una battaglia e come viene vinta. Gli elementi garantiranno ai giocatori Punti Vittoria (VP) per aver completato diverse missioni sul campo di battaglia. I Punti Vittoria vengono generalmente concessi durante ogni Fase Vittoria o alla fine della Battaglia.

### DURATA DELLA PARTITA

Le battaglie di First Blood durano 6 round. Se un Giocatore incontra la sfortuna di non avere Guerrieri sul Campo di Battaglia, i Nemici sopravvissuti continueranno la Battaglia, andando a controllare tutti gli Obiettivi che possono prima che la Battaglia Finisca. Qualunque Giocatore abbia più VP alla fine della Battaglia sarà il Vincitore. Anche se tutta la loro banda di guerrieri dovesse essere uccisa!

## ALLESTIRE IL CAMPO DI BATTAGLIA

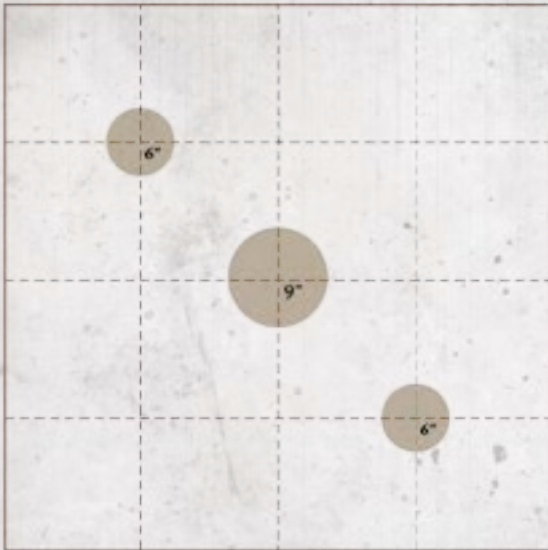


Le mappe dell Schieramento e della missione sono sempre impostate dal punto di vista del primo giocatore.

Schieramento e Missioni sono orientati nel punto in cui il bordo inferiore del tavolo è rivolto verso il Primo Giocatore. Il Primo Giocatore può comunque scegliere uno dei due Territori in cui schierarsi.

I Critical Sites sono sempre posizionati sul campo di battaglia, sotto qualsiasi caratteristica del terreno. Se un Artefact o un **Battlefield Target** non potrà essere posizionato a causa di un terreno Impassabile, è sufficiente spostare qualsiasi terreno in conflitto alla distanza più breve necessaria per consentire il posizionamento dell'obiettivo (mantenendo 4" tra le caratteristiche del terreno Impassabile, tra cui **Battlefield Targets**).

# MISSIONI 1 - 2



## [1] SEIZE GROUND

I personaggi controlleranno automaticamente i Critical Sites, indipendentemente dal numero di Nemici che li occupano. Se entrambi i giocatori avranno Personaggi al suo interno, allora sarà contestato.

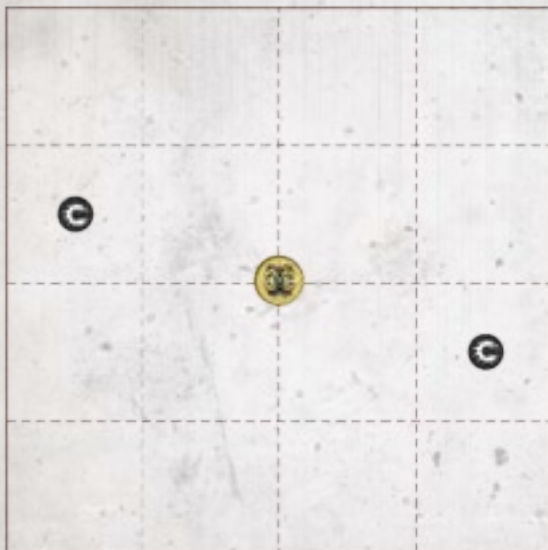
Fase Vittoria

- Prendi 1 VP per ogni Critical Site 6" controllato.
- Prendi 2 VP per ogni Critical Site 9" controllato.

Fine della Battaglia

- Prendi 2 VP per ogni Warlord Amico entro il Critical Site Centrale.

TATTICA- **Test of Honor:** i Personaggi Nemici all'interno di un Critical Sites non potranno rifiutare un Duello.



## [2] RANSACK

Quando il Battlefield Target viene distrutto, Piazza un singolo Artefact al centro di esso.

Fase Vittoria

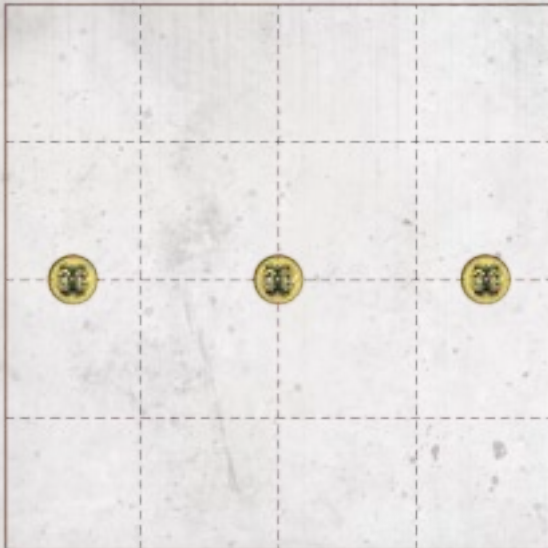
- Prendi 1 VP se distruggi il Battlefield Target.

Fine Battaglia

- Prendi 2 VP per ogni Artefact Controllato.

TATTICA- **Pilfer:** I Guerrieri Amici che controllano un Artefacts possono muovere della loro piena Caratteristica di Marcia quando effettuano un'azione di Riposizionamento.

## MISSIONI 3 - 4



### [3] DESECCRATION

Durante la Fase Vittoria, ogni Guerriero Ingaggiato con un Battlefield Target soffrirà 1 Colpo. Tira separatamente.

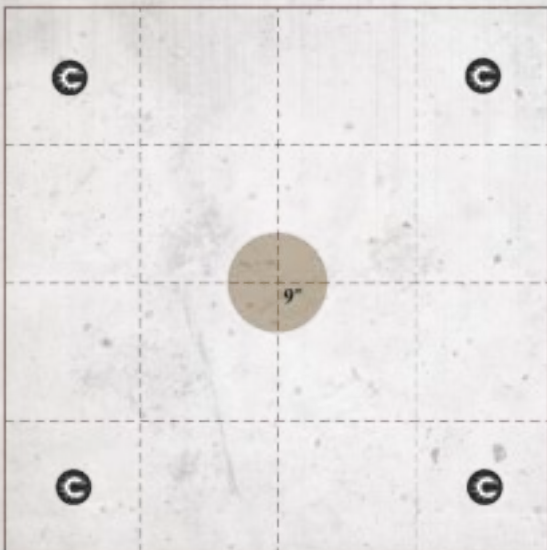
Fase Vittoria

- Prendi 2 VP per ogni Battlefield Target che hai distrutto.

Fine della Battaglia

- Prendi 3 VP per ogni Warlord Ucciso.

TATTICA- **Warded:** i Guerrieri Amici non soffriranno i colpi dei Battlefield Targets.



### [4] RITUAL

Fase Vittoria

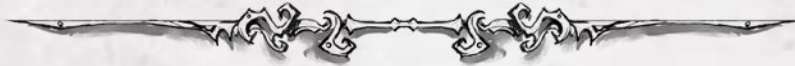
- Prendi 2 VP se controlli il Critical Site.
- Prendi 2 VP per ogni Guerriero Amico entro il Critical Site mentre controlla un Artefact, rimuovi quindi Artefact dal Campo di Battaglia.

Fine della Battaglia

- Prendi 1 VP per ogni Artefact Controllato.

TATTICA- **Empower:** Gli Incantatori Amici entro il Critical Site o che controllano un Artefact prendono la Regola Speciale +1 al loro Spellcaster.

# MISSIONI 5 - 6



## [5] PROVING GROUNDS

i Guerrieri che Controllano un Artefact prendono +1 Attack.

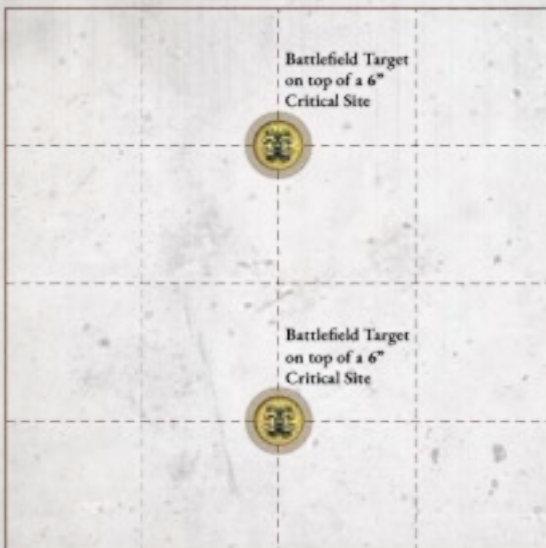
Fase Vittoria

- Prendi 3 VP per ogni Warlord o Monster Nemico Ucciso.
- Prendi 2 VP per ogni Eroe Nemico Ucciso.
- Prendi 1 VP per ogni Leader Nemico Ucciso.

Fine della Battaglia

- Prendi 2 VP per ogni Artefact Controllato.

**TATTICA- Implacable:** i Guerrieri Amici Ingaggiati con un nemico che controlla un Artefact possono decidere di non subire il Driven Back.



## [6] RAZE

I Critical Sites potranno essere conquistati solo se Battlefield Target verranno Distrutti.\* Notare che i Battlefield Targets sono posizionati al centro dei 6" dei Critical Sites.

Fase Vittoria

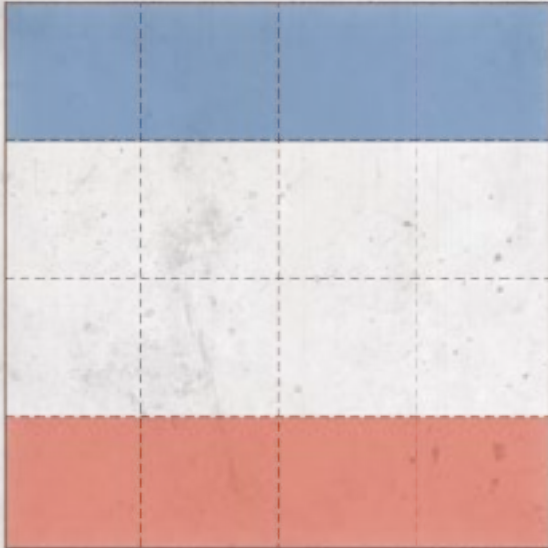
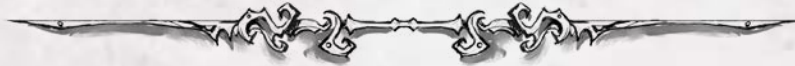
- Prendi 3 VP per ogni Battlefield Target che Distruggi.
- Prendi 1 VP per ogni Critical Site Controllato.\*

Fine della Battaglia

- Prendi 2 VP per ogni Warlord Ucciso.

**TATTICA- Siegecraft:** i Guerrieri Amici possono Ritirare gli attacchi pari a '6' contro i Battlefield Targets. I Battlefield Targets Amici possono Ritirare i tiri Difesa pari a '6'.

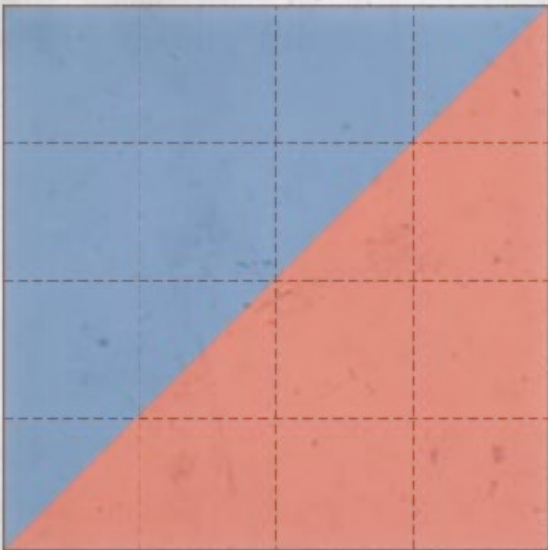
# SCHIERAMENTO 1 - 2



## [1] BATTLELINE

**TATTICA-Surprise Attack:** Durante la fase di Schieramento, i giocatori non alternano le carte comando di posizionamento.

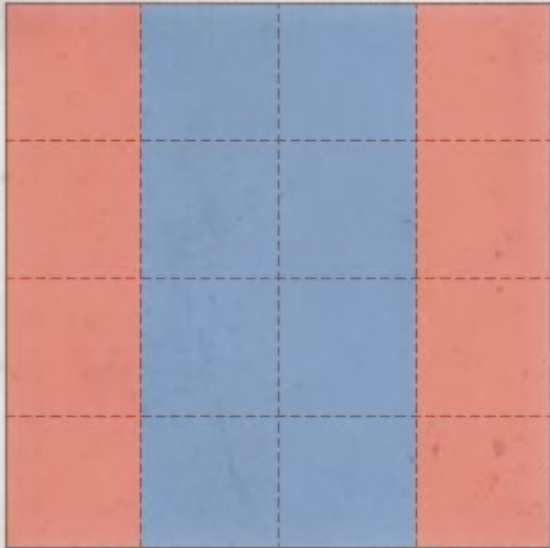
Il giocatore nemico deve prima posizionare tutti i suoi comandi, poi posizionare tutte le sue carte comando dopo. I giocatori si alternano nel rivelare normalmente i loro guerrieri.



## [2] CROSSROADS

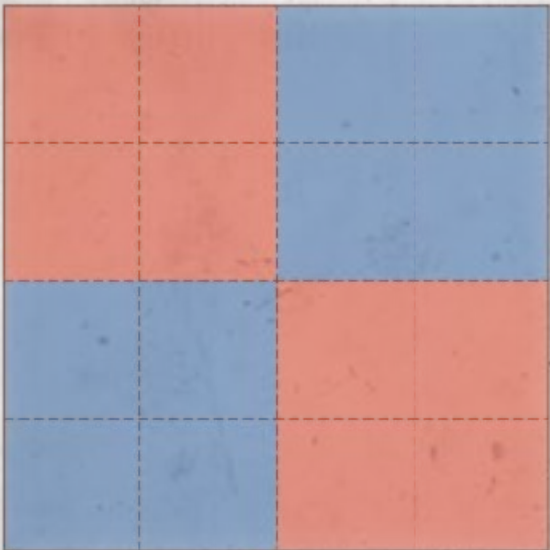
**TATTICA- Fog of War:** Dopo aver Schierato le carte comando prima che i giocatori rivelino eventuali guerrieri, puoi raccogliere una singola carta comando amica e rischiararla all'interno della tua zona di Schieramento.

# SCHIERAMENTO 3 - 4



## [3] SURROUNDED!

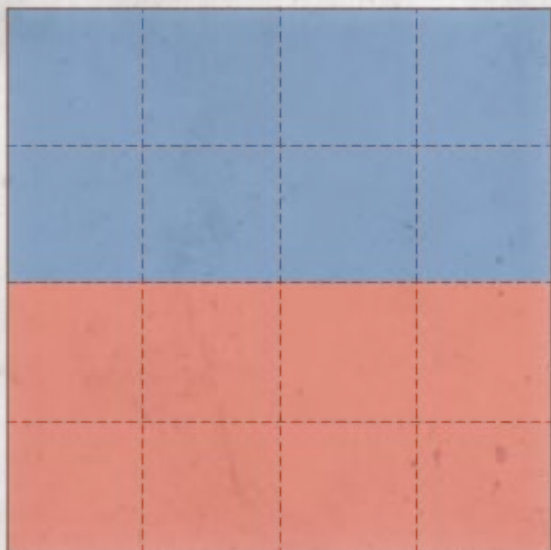
**TATTICA- Seize the Day:** Durante il primo Round di Battaglia, sarai automaticamente il Primo Giocatore.



## [4] DIVIDE AND CONQUER

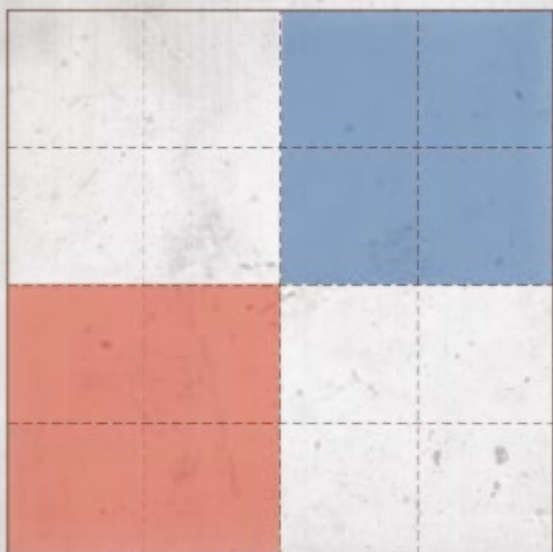
**TATTICA- Incursion:** Durante la fase di schieramento, le carte comando amiche devono essere posizionate al di fuori di 6" delle carte comando nemiche invece dei soliti 9".

# SCHIERAMENTO 4 - 5



## [5] CONFRONTATION

**TATTICA- Enmity:** Durante la fase di schieramento, entrambi i giocatori devono posizionare la loro prima carta comando all'interno della propria zona di schieramento, il più vicino possibile al centro del campo di battaglia. I guerrieri di queste carte comando non possono essere posizionati all'interno della zona di schieramento nemica.



## [6] SPEARHEAD

**TATTICA- Forward Deployment:** Durante la fase di schieramento, una singola carta comando amica potrà essere posizionata ovunque a più di 9" dalla zona di schieramento nemica.

# ENCOUNTERS



## [1] FIRST BLOOD:

Ad ogni Round di Battaglia, il Giocatore che uccide il primo nemico guadagnerà immediatamente 1 VP.

**TATTICA- Impetus:** Ad ogni Round di Battaglia, i Guerrieri attivati dalla prima Carta Comando amica guadagneranno +1 Marcia fino alla fine della loro attivazione.

## [2] NIGHT RAID:

Durante le azioni di Raffica (Volley) di entrambi i giocatori che prendono di mira i nemici al di fuori del Raggio di Comando del guerriero attaccante, il nemico otterrà +1 Evasione.

**TATTICA- Alone in the Dark:** I Guerrieri Nemici che si trovano a più di 3" di distanza da tutti gli altri Guerrieri Nemici subiranno -1 Risoluzione.

## [3] LAST STAND:

Il giocatore con più Carte Comando sopravvissute alla fine della battaglia otterrà 2 VP.

**TATTICA- Desperation:** Le abilità di comando amiche di un [Personaggio] persistono e potranno sempre essere eseguite mentre sono "in Rotta!"

## [4] CONQUEST OF CHAMPIONS:

Quando un Guerriero uccide un Nemico in un Duello, guadagna immediatamente 1 VP.

**TATTICA- Heroism:** Mentre un Guerriero partecipa a un Duello, gli altri Guerrieri Amici all'interno del loro Range di Comando verranno Ispirati!

## [5] RECONNAISSANCE:

Durante la fase di schieramento, entrambi i giocatori devono posizionare la loro prima Carta Comando scoperta sul campo di battaglia.

**TATTICA- Scouted:** Durante la fase di Schieramento, potrai scegliere quale carta comando il tuo avversario dovrà posizionare per prima. Anche se lo mettono ancora!

## [6] RELIEF FORCE:

Prima di posizionare le Carte Comando, entrambi i giocatori devono selezionare una singola Carta Comando che arrivi come rinforzo e che non venga posizionata durante la fase di Schieramento. Durante qualsiasi fase di comando, un giocatore potrà scegliere di far entrare in campo la carta che si trova nei Rinforzi. Scegli un punto del lato del Campo di Battaglia Neutro o dal lato Amico e posiziona tutti i guerrieri completamente entro 6" dal punto.

**TATTICA- Turn the Tide:** In questa battaglia potrai sempre rilanciare i tiri di supremazia di '6'.



## GIOCO ORGANIZZATO



Quando si gioca con scenari dinamici in un evento, un organizzatore di eventi potrà invece utilizzare le seguenti regole per generare scenari. Questa opzione consente di ottenere Punti Vittoria ed esperienza costanti su ogni tavolo durante un Round di Gioco.

1. **Determinare gli elementi dello scenario:** L'organizzatore dell'evento determina tutti e 3 gli elementi dello scenario e imposta tutte le tabelle in modo appropriato. (Mappa dello Schieramento, mappa della missione e incontro) O tira in modo casuale o sceglie semplicemente quali elementi verranno utilizzati!
2. **Tirare per il Vantaggio:** I Giocatori tirano i dadi, il Giocatore con il risultato più basso sarà il vincitore. In caso di pareggio, si ritireranno i dadi fino a quando non verrà deciso un vincitore!

Il giocatore che ha vinto il tiro di dado sceglierà quindi di essere...

- Il Primo Giocatore a scegliere la Tattica  
o
- Il primo giocatore a Schierare una Carta Comando e selezionare la propria zona di Schieramento

L'altro Giocatore sarà il Primo Giocatore durante la scelta rimanente.

4. **Scegliere le Tattiche:** Entrambi i giocatori selezionano una tattica diversa da quelle disponibili nell'ordine determinato sopra.
5. **Schierare le Bande da Guerra:** Entrambi i giocatori si alternano a Posizionare e rivelare le Carte Comando nell'ordine determinato sopra.
6. **La Battaglia avrà ora inizio!**

