

CONQUEST
FIRST BLOOD

Febbraio 2026



CONQUEST FIRST BLOOD

Questo libro è opera di Para Bellum Games Ltd:

Founder, Creative Director and Lorekeeper of Eä
Stavros Halkias

Game Development
Jacob Rasmussen and Joel Rasmussen

Graphic Design
Leandros Mavrokefalos

Art Team
Para Bellum Games Ltd Studio

Project Manager
Leandros Mavrokefalos

Un Ringraziamento Speciale a:
Giannis Gagos, Joey Eaton, Hunter Rinck, Maria Halkias, Tasos
Kontostergios, and Daryl McKay

Playtesters

Carlo Augusto Bagaporo, Garrett Batter, Shannon Bourke, Tim Brill, Andrew
Campbell, Luís Coelho, Frédéric de Bovée, Gene Dean, Thomas Deeth,
Tom Donley, Jeremy Drover, Jordan Fischer, Charles-Étienne Gagnon, Láďa
Havrland, Mitchell Heath, William Jones, Mark Krause, Cody Laine, José
Luís Martínez García, Matt Mayday, Brian Moran, Lance Morrison, Michael
Naber, Kevin Oliver, Brad Pasmeny, AJ Pecore, Jaynah Rasmussen, Barry
Schoonderbeek, Cedric Schuler, Ryan Simcoe, Kyle Stancikas, Alexander
Uftring Alexander, Joey Welzen

Published by



INTRODUZIONE

In Conquest: First Blood assumi il comando di una potente Banda di Guerrieri, un contingente di Guerrieri provenienti da una delle varie fazioni del mondo di Eä. Che tu stia comandando un raduno di coraggiosi soldati dei Cento Regni o un'incursione degli orrori bioingegnerizzati degli Spires, sta a te guidare la tua Banda di Guerrieri alla vittoria sui campi di battaglia.

Davanti a voi vi aspetta un'emozionante partita di profondità tattica e opportunità strategiche. Dove ogni interazione è tanto coinvolgente quanto cinematografica. Ogni colpo sferrato o bloccato sembra davvero una lotta per la sopravvivenza sul campo di battaglia. Dal drone più umile al mostro più terrificante, ogni Guerriero sente la propria grandezza e ognuno svolge un ruolo distinto sul Campo di Battaglia. Tutto ciò è fondamentale per la Vittoria!

Il modo in cui giocherai la tua Banda da Guerra è importante tanto quanto ciò che include. In First Blood il terreno assume una vita propria: punti panoramici che devono essere scalati o attraversati, barricate da difendere e smantellare e la possibilità di violare le posizioni fortificate nemiche. First Blood offre un modo unico e memorabile di combattere utilizzando tutto il terreno della tua collezione, passato, presente e futuro.

Le partite di First Blood possono assumere la forma di qualsiasi cosa, dalle incursioni clandestine e dalle eroiche ultime resistenze, alle battaglie campali e alle imboscate. Combatti nel nostro sistema di scenari generativo e altamente riproducibile, in cui tu e il tuo avversario vi impegnate in una prova di ingegno prima della battaglia, preparando il terreno per il vostro conflitto sia tatticamente che narrativamente. Dotate di un sistema di distribuzione nascosto, non ci saranno mai due battaglie uguali!



CAPITOLO UNO

1 I PRINCIPI DELLA BATTAGLIA	8
Uno Scontro Civile	9
Dadi	9
Sequenza di Lancio	9
Basette	9
Misurare le Distanze.....	9
Arrotondare	9
Banda da Guerra, Reggimenti e Guerrieri.....	10
Carte Comando	10
Abilità Comando, Effetti e Durata	10
Tempistica e Effetti Simultanei	11
Ruoli sul Campo di Battaglia.....	11
Raggio di Ingaggio	11
Linea di Vista.....	11
Profilo del Guerriero	13
Test delle Caratteristiche	14
Movimento VS Posizionamento	14
Stati di un Guerriero	15

CAPITOLO DUE

1A LA SEQUENZA DI UN ROUND	17
Le Fasi Della Battaglia.....	18
Fase Comando e Personaggi	19
Fase Azioni	21
Sequenza di Attivazioni	21
Azioni Guerrieri.....	21
Azioni Uniche	24
Attacchi, colpi e blocchi.....	25
Sequenza di Attacco.....	26
Infliggere Ferite e Test di Risoluzione	28
Curare e Riportare.....	29

CAPITOLO TRE

MOSTRI	31
Mostri VS Guerrieri	32
Colossi	32
Profilo Ferito	32

CAPITOLO QUATTRO

MAGIA	34
Intonare	35
Essenze	35
Tipi di Incantesimo.....	35

CAPITOLO CINQUE

REGOLE SPECIALI	37
Special Rules X & +X	38
Più istanze di una Regola Speciale	38
Draw Events	38

CAPITOLO SEI

TERRENI	43
Zona di Terreno	44
Barricate	45
Grandezze e Terreni	45
Punto d Vantaggio	45
Sentiero	46
Sporgenze	46
Finistre e Aperture	46
Punto di Vantaggio & Ingaggio	46
Terreno Precario	47

CAPITOLO SETTE

MUSTERING A WARBAND	49
Warrior Entries	50
Retinues	50
Monster Characters	50
Points Values	51
Additional Warriors	51
Options	51
Command Models	51
Upgrades	51
Regiments and Maximums	52
Warbands of Legend	53

CAPITOLO OTTO

COMBATTERE LA BATTAGLIA	55
Lista dell'Armata	56
Scenari	56
Grandezza Campo di Battaglia	56
Tiro per la Priorità	56
Tattiche	56
Schieramento	56
Rivelare Carte Comando.....	57
Accerchiato	57
Combattere la Battaglia.....	57



CORE RULES

Le regole che seguono sono le regole base di cui hai bisogno per capire come i Guerrieri interagiscono tra loro e con l'ambiente.

Questi capitoli ti insegneranno come attivare i tuoi Guerrieri e Personaggi, come muoverli e come combattere con loro.



CAPITOLO UNO

I PRINCIPI DELLA BATTAGLIA

Nella sezione seguente contiene i concetti fondamentali e gli elementi essenziali di First Blood.

Da ciò che sarà necessario per giocare una partita, a ciò che consiste in una Banda da Guerra e cosa significano le caratteristiche dei profili del tuo guerriero.

Una solida comprensione di queste Regole porterà alla padronanza sul campo di battaglia.

UNO SCONTRO CIVILE

Anche se tu e il tuo avversario cercherete entrambi di vincere la Battaglia, questo non dovrà mai disturbare la vostra esperienza del gioco. Se dovesse verificarsi una situazione in cui un'interazione non può essere chiaramente definita nelle Regole, discuti con il tuo avversario la soluzione più appropriata per riprendere il gioco. Se non è possibile raggiungere un consenso, è sufficiente determinare in modo casuale come risolverlo.

DADI

COMPARARE I LANCI

Tutti i Colpi e i Blocchi in First Blood sono comparativi, il che significa che il risultato specifico (1-6) su ogni singolo dado è importante! Lascia tutti i Colpi Tirati sul tavolo finché tutti i Blocchi non saranno stati Risolti.

SUCCESSI E FALLIMENTI

I test caratteristici in First Blood sono successi o fallimenti. Se il risultato è uguale o inferiore alla caratteristica testata, allora è un successo, altrimenti sarà un fallimento.

SEQUENZE DI LANCIO

LANCI PRIMARI

I dadi lanciati per primi quando si risolverà un attacco, un colpo, un blocco o un test caratteristico sono denominati Tiro Primario.

Se dai risultati del Tiro Primario si attivano Regole o effetti Speciali come Rilanci o Colpi Aggiuntivi; tutti gli effetti vengono applicati simultaneamente.

Alcune regole stabiliscono di rilanciare un dado (singolo, multiplo o un risultato specifico). Non importa quante fonti di Rilancio ci saranno, un singolo Dado non può mai essere Rilanciato più di una volta.

LANCI SECONDARI

Qualsiasi dadi o rilanci aggiuntivi verranno lanciati tutti insieme nel tiro secondario. Questi risultati sono definitivi, nessun Rilancio o Dado aggiuntivo potrà essere attivato dai risultati di un Tiro Secondario.

FALLIMENTO EPICO

Un tiro non modificato di '6' sarà sempre considerato un fallimento.

RILANCIARE I FALLIMENTI VS SUCCESSI

Quando lanci per Test di una Caratteristica, se un Lancio è influenzato sia dal Rilancio di tutti i Fallimenti sia dal Rilancio di tutti i Successi, si annulleranno. Entrambe le regole vengono ignorate per il ruolo.

BASETTE

La 'Basetta' di un Guerriero si riferisce alla componente circolare a cui è attaccato il modello, che rappresenta la sua impronta sul Campo di Battaglia. Si prevede che i modelli siano fissati alla basetta fornita. Alcuni Guerrieri possono essere assegnati a più basette, in quel caso tutte le parti della basetta sono considerate come un'unica basetta singola a tutti gli effetti delle regole.

MISURARE LE DISTANZE

Le distanze sul Campo di Battaglia si misurano in pollici e sono sempre misurate orizzontalmente dalla basetta del modello. I giocatori possono misurare liberamente qualsiasi distanza sul Campo di Battaglia in qualsiasi momento. Le regole che influenzano i Guerrieri a distanza lo faranno mentre qualsiasi parte della basetta del Guerriero si trova entro il Raggio dell'effetto.

Poiché le distanze vengono misurate orizzontalmente, le dimensioni e l'elevazione non influiscono mai sulle distanze per abilità di comando, regole speciali, incantesimi, ecc.

ARROTONDARE

Se una Regola Speciale o un effetto dimezza una Caratteristica o una Distanza, questa verrà sempre arrotondata per eccesso.

Esempio: La Caratteristica di Maria di un Guerriero è 5", effettua un'azione di Riposizionamento (muoverà della metà della sua Marcia), il Guerriero potrà muovere di 3".

BANDE DA GUERRA, REGGIMENTI E GUERRIERI

La tua collezione di modelli in ogni battaglia verrà indicata come la tua “Banda da Guerra” (Warbrand). Tutti i modelli nel tua “Banda da Guerra” saranno chiamati “Guerrieri” (Warriors).

I “Guerrieri” nella tua banda potranno variare notevolmente in relazione ai loro poteri e all’impatto che avranno sul campo di battaglia, si passerà dai potenti eroi, a Mostri selvaggi ed infine all’umile fanteria.

I “Guerrieri” della tua banda verranno chiamati “Guerrieri amici” mentre i Guerrieri non appartenenti alla tua banda saranno chiamati “Guerrieri Nemici” o semplicemente “Nemici”. Quando si giocherà con compagni di squadra, i Guerrieri del tuo compagno di squadra verranno considerati Guerrieri “Alleati”.

CARTE COMANDO

Tutti i Signori della Guerra (Warlord), Eroi, Mostri e Reggimenti nella tua Banda da Guerra avranno una Carta Comando corrispondente la quale, includerà il loro profilo Nome e Arte. Queste carte vengono utilizzate per Schierare e Attivare il corrispettivo Signore della Guerra, Eroe, Reggimento o Mostro durante tutta la battaglia.

Non sarà possibile includere più Carte Comando uguali. Ogni Carta Comando ha un QRcode che può essere scansionato attraverso l’applicazione Conquest Companion per poter accedere rapidamente alle loro Regole!

Le Carte Comando vengono utilizzate per tener traccia di quali Guerrieri sono stati già attivati durante un round e quali no. All’inizio di ogni round, tutte le tue Carte Comando dovranno essere disposte una accanto all’altra a faccia in su e visibili sia a te che al tuo avversario.

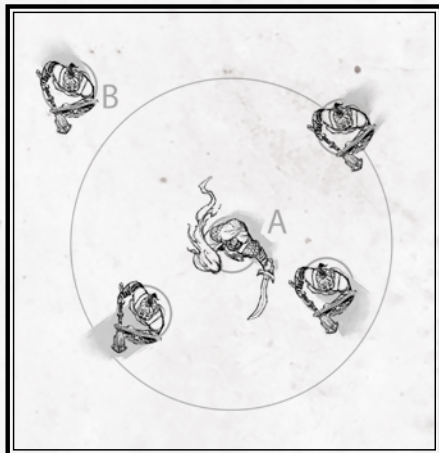
Quando tocca a te attivare una Carta Comando, selezionane una e capovolgila a faccia in giù. Questo indicherà che questa Carta Comando è già stato attivata e non potrà essere selezionata di nuovo da Attivare per il resto del Round.

ABILITA' COMANDO, EFFETTI E DURATA

Le Abilità di Comando e Regole Speciali che influenzano i Guerrieri amici, influenzeranno anche il Guerriero stesso, salvo diversa indicazione.

I Guerrieri beneficiano dell’Abilità di Comando o Regola Speciale se inizieranno un’Azione all’interno del **Range di Comando (CR)** del **[PERSONAGGIO]**, indipendentemente dalla linea di vista.

Tutte le Abilità Comando e le Regole Speciali concesse durante un Round scadranno alla fine del Round, salvo diversa indicazione. I duplicati della stessa Abilità Comando o Regola Speciale non sono cumulative e non forniscono ulteriori effetti oltre al primo.



Il Guerriero B è attualmente al di fuori del Raggio di Comando del personaggio A e quindi non otterrà nessun beneficio da qualsiasi Abilità di Comando.

TEMPISTICA E EFFETTI SIMULTANEI

Il giocatore che sta attualmente eseguendo un'Abilità Comando durante la "Fase di Comando" o di "Attivazione" di una Carta Comando durante la fase "Azione" è il Giocatore attivo.

Se saranno presenti più effetti, Regole Speciali o Draw Event che triggheranno allo stesso tempo, il Giocatore Attivo sceglie in quale ordine verranno risolti.

RUOLI SUL CAMPO DI BATTAGLIA

Tutti i Guerrieri hanno uno o più Ruoli sul Campo di Battaglia elencati nel loro profilo. Molte Regole Speciali, Abilità e effetti, specificano che tipo di Guerrieri potranno essere influenzati.

La maggior parte dei Ruoli sul Campo di Battaglia non hanno alcun effetto innato e vengono utilizzati semplicemente per definire diverse interazioni sul Campo di Battaglia. I ruoli sul Campo di Battaglia saranno spesso denominati semplicemente "Ruoli".

Di seguito è riportato un elenco dei Ruoli più comuni nei Campi di Battaglia.

- [Fanteria]
- [Cavalleria]
- [Bruti]
- [Mostri]
- [Personaggi]
- [Incantatori]

Ruoli Unici sul Campo di Battaglia

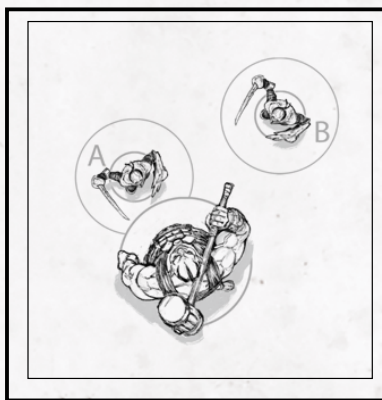
Tutte le fazioni utilizzeranno i propri Ruoli Unici all'interno dei loro profili sul Campo di Battaglia.

Questi vanno dai tratti fisici alle strutture militari e le ideologie spirituali.

Questi Ruoli verranno introdotti all'interno di ciascuna Lista dell'esercito di fazione.

RANGE DI INGAGGIO

Tutti i Guerrieri possiedono un'area di 1" attorno alla loro basetta, quest'area è definita il loro range di Ingaggio. I Guerrieri entro 1" da un nemico e entro la linea di Vista verranno considerati Ingaggiati. Mentre si è Ingaggiati con un nemico, i guerrieri potranno effettuare solo Azioni di combattimento.



Il Guerriero A è Ingaggiato e potrà eseguire solo azioni in combattimenti, mentre il Guerriero B non si trova nel range di ingaggio e potrà eseguire solo azioni fuori combattimento.

LINEA DI VISTA (LoS)

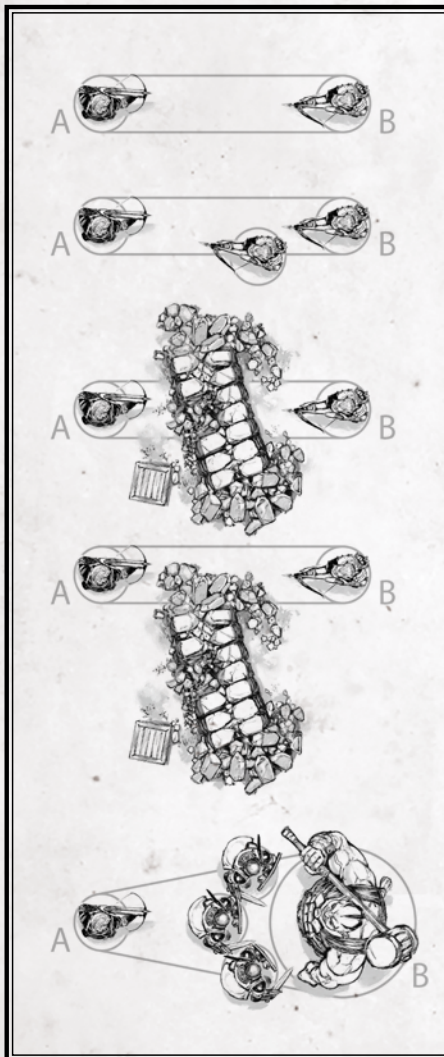
La Linea di Vista (LoS) viene utilizzata per determinare se i Guerrieri sono visibili l'uno all'altro sul Campo di Battaglia e potranno essere presi di mira. La LoS dovrà essere disegnata ogni volta che si dovrà eseguire un'Azione, una Regola, un Incantesimo o un Effetto Speciale che richiederà la vista di un bersaglio.

Per determinare la LoS di un Guerriero, traccia una linea dalla Basetta del Guerriero alla Basetta del Guerriero Bersaglio. Se questa Linea non verrà interrotta tra i due Guerrieri, allora il Guerriero avrà la LoS sul Bersaglio.

Terreni e Guerrieri di grandezza inferiore al bersaglio verranno ignorati quando si tratterà la LoS come si può vedere nella pagina successiva.

Grandezze

Quando si disegna la LoS, tutti i Guerrieri che vengono attraversati o il Terreno Oscurante, potranno essere ignorati se sono entrambi di grandezza inferiore a quelle di questo Guerriero e sono più vicini a questo Guerriero che al Bersaglio.



Entrambi i Guerrieri hanno la LoS l'uno per l'altro.

Entrambi i Guerrieri hanno la LoS l'uno per l'altro, poiché l'intervento del Guerriero nel mezzo non impedisce completamente la linea di vista di entrambi i Giocatori.

Nessuno dei due Guerrieri ha la LoS, a causa del Terreno nel mezzo.

Entrambi i Guerrieri hanno la LoS l'uno per l'altro, perché il terreno oscurante non interrompe completamente la Linea di Vista di entrambi i Guerrieri.

Il Guerriero A ha LoS per il Guerriero B in quanto tutti i Guerrieri che intervengono sono di dimensioni inferiori al Guerriero B.

Il Guerriero B ha LoS sul Guerriero A in quanto tutti i Guerrieri che intervengono sono:

Più piccoli del Guerriero B

E

Più Vicini al Guerriero B che al Guerriero A.

PROFILO DEL GUERRIERO

Ogni Guerriero ha delle Caratteristiche Profilo che misureranno la sua Abilità sul Campo di Battaglia. Le Caratteristiche profilo sono suddivise in diverse parti, nonché una serie di Regole Speciali e Draw Event.



SIR FINNEGAN THE THIRD
Feudal, Fishgnome, Cavalry, Character

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

Point Cost: 25 pts
WARRIORS: 1
Size: 1
SPECIAL RULES: Impact 1, Bravery

MARCIA (M)

Sarà la distanza che questo Guerriero potrà percorrere durante le Azioni di Movimento.

SPARO (V)

E' il numero di colpi totali che questo Guerriero potrà infliggere a un singolo nemico durante le azioni di Sparo.

SCONTRO (C)

E' il numero totale di colpi che questo Guerriero potrà infliggere a un singolo nemico durante le azioni di scontro.

ATTACCHI (A)

E' il numero di Dadi lanciati da questo Guerriero durante le Azioni di Scontro.

FERITE (W)

Numero di ferite che questo Guerriero potrà subire prima di essere ucciso.

RISOLUZIONE (R)

E' il valore che questo Guerriero dovrà lanciare uguale o inferiore per i test di risoluzione.

DIFESA (D) & ELUSIONE (E)

E' il numero di Dadi che questo Guerriero potrà Tirare quando dovrà bloccare i Colpi. Durante il blocco, un guerriero userà sia la loro caratteristica di Difesa che quella di Evasione, a seconda di quale sia il valore più alto dopo i modificatori.

RAGGIO DI COMANDO (CR)

E' la distanza a cui questo guerriero potrà influenzare con le proprie abilità comando e effetti base.

GRANDEZZA

Le dimensioni fisiche del Guerriero sul Campo di Battaglia.

RUOLI SUL CAMPO DI BATTAGLIA

Parole chiave utilizzate per indicare come determinate Regole e effetti interagiscono con questo Guerriero.

TEST DELLE CARATTERISTICHE

Qualsiasi regola che richieda a un Guerriero di lanciare un dado e di confrontarlo con una loro caratteristica equivale a un test di caratteristica. Tira un dado e confronta alla Caratteristica del Guerriero che ti occorre.

Un test di una caratteristica sarà un successo se il risultato è uguale o inferiore alla caratteristica del Guerriero, altrimenti sarà considerato un Fallimento. Lanci di '6' saranno sempre un fallimento indipendentemente dalla caratteristica del Guerriero.

CARATTERISTICHE E MODIFICATORI

Attraverso alcune Regole Speciali, effetti, incantesimi o qualsiasi altri tipi di circostanze durante una battaglia, le caratteristiche potranno essere modificate a 0, il che porterà il test ad un fallimento automatico!

MOVIMENTO VS POSIZIONAMENTO

MOVIMENTO

Ci sono molte azioni, Regole Speciali ed effetti che consentono ai Guerrieri di andare avanti e combattere (o scappare!) dal Nemico. Tutti i movimenti seguono le stesse restrizioni e linee guida. Misurare la distanza dalla base del Modello e lo spostamento in una linea retta.

Quando si sposta un Guerriero, potrà muovere in qualsiasi direzione e potrà dividere la sua distanza totale tra più direzioni. Un Guerriero non potrà muoversi attraverso qualsiasi altro Guerriero (Amico o Nemico!) e alla fine del proprio Movimento nessuna parte della loro basetta potrà aver mosso oltre la sua caratteristica di Movimento.

I Guerrieri potranno entrare e muoversi liberamente all'interno del Range di Ingaggio Nemico, ma potranno andarsene solo se sarà consentito poterlo fare.

POSIZIONAMENTO

Quando una Regola Speciale o un effetto richiede ad un Guerriero di essere "Posizionato" basterà prendere il modello e posizionarlo ovunque entro la Distanza indicata, ignorando tutti i Guerrieri e il Terreno nel mezzo.

Gli effetti che si attivano su "Movimento" non si verificheranno quando verrà posizionato un guerriero. A volte una regola richiederà ad un Guerriero di posizionarlo interamente entro la distanza, il che significa che nessuna parte della Basetta del Guerriero potrà essere posizionata più lontana della distanza indicata.

Un guerriero potrà essere posizionato liberamente dentro o fuori range di ingaggio del nemico. Un guerriero piazzato può anche essere posizionato sopra o fuori da un punto di osservazione indipendentemente dalla sua elevazione. Ovviamente ci dovrà essere lo spazio per poterlo fare.



STATI DI UN GUERRIERO

Nel corso di una battaglia, i Guerrieri possono essere ispirati a compiere grandi imprese di gloria o spezzati sull'orlo della morte. Un momento di debolezza o di grandezza può cambiare le sorti della battaglia.

Un Guerriero non potrà essere influenzato dallo stesso Stato. Quando ad un Guerriero gli viene assegnato uno o più Stati, contrassegnateli in modo appropriato. Uno stato durerà finché non viene rimosso.

ISPIRATO (INSPIRED)

Questo Guerriero guadagna +1 alla sua Caratteristica di Attacco.

MIRARE! (AIMED!)

Questo Guerriero ottiene +1 alla sua Regola Speciale Barrage. Un Guerriero dovrà avere la Regola Speciale **Barrage X** per poter Mirare!

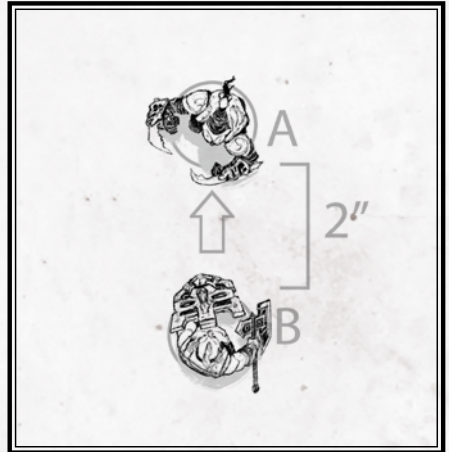
IN ROTTA! (BROKEN!)

Questo Guerriero subisce i seguenti effetti fino a che non si farà un'azione di Rally o verranno uccisi:

- Fallisce automaticamente tutti i test di risoluzione. *Questo significa che saranno uccisi se soffriranno abbastanza ferite!*
- Potrà eseguire solo Azioni di Rally o di Combat Rally.
- Verrà ignorato quando si determina un'inferiorità numerica dei Guerrieri durante le azioni di scontro. (entrambi amiche e nemiche!)
- Non potrà eseguire le Abilità Comando e eventuali Abilità Comando attualmente attive cesseranno immediatamente.
- Non potrà lanciare incantesimi.

RESPINGERE (DRIVEN BACK)

Quando un guerriero verrà respinto da un nemico all'interno del loro raggio di ingaggio o da una Regola Speciale, entrerà nello stato di "Rotto!"; Il Guerriero con il seguente stato verrà spostato direttamente lontano dal nemico che li ha fatti tornare indietro finché non ci saranno 2" tra loro o quando andrà in contattano con un altro Guerriero o Terreno invalicabile.



Il Guerriero A viene respinto dal Guerriero B e sarà Spostato direttamente via fino a quando non ci saranno 2" tra loro.

RALLY!

Attraverso un'orazione travolgente da parte di un superiore o attraverso una vera grinta e determinazione, questo Guerriero riprenderà la Battaglia con rinnovato vigore.

Molte regole ed effetti speciali in First Blood causeranno lo stato di "Rotto!", quando si effettuerà l'azione di Rally! rimuoverete immediatamente lo stato di "InRotta!".



CAPITOLO DUE

LA SEQUENZA DI UN ROUND

In questa sezione introdurremo la sequenza delle Fasi che compongono un Round e imposteremo il flusso e il ritmo del gioco.

LE FASI DELLA BATTAGLIA

Le fasi portano ordine nel caos della battaglia, consentendo ai giocatori una struttura per dirigere le loro bande da guerra e controllare i loro Guerrieri nell'immersivo e feroce combattimento a schermaglia di Conquest: First Blood.

Le partite di First Blood si giocano utilizzando Scenari, Missioni create dinamicamente che definiscono l'obiettivo, impostare il contesto e determinare come appare la vittoria per entrambi i giocatori. Questi scenari sono disponibili attraverso la sezione Regole e FAQ del nostro sito web.

Le Battaglie di First Blood sono composte da 6 round suddivisi in fasi a cui ogni giocatore prende parte. Di seguito è riportato un riepilogo delle fasi di un round e in cosa consistono.

i. FASE DI SUPREMAZIA

Lanciate i dadi per vedere chi agirà per primo in questo round!

Entrambi i giocatori lanciano un singolo dado. Il Giocatore che lancerà più basso sarà il Giocatore che partirà per primo in questo round. Se il risultato è un pareggio, il Giocatore che ha meno Punti Vittoria sceglie chi sarà il Giocatore che partirà per primo. In caso di parità, si ripeterà il lancio finché non ci sarà un vincitore!

ii. FASE COMANDO

Esegui Abilità di Comando con i tuoi Personaggi!

Il Primo Giocatore eseguirà una singola Abilità di Comando con ogni [Personaggio] nella loro Banda di Guerrieri, poi l'altro giocatore farà lo stesso. Un'Abilità di Comando durerà fino alla fine del Round.

iii. FASE D'AZIONE

Attiva i tuoi Guerrieri ed esegui Azioni.

La fase d'azione è la fase più cruciale del round. I giocatori sceglieranno a turno una singola Carta Comando che non è stata attivata in questo round, si capovolge ed si potranno eseguire le azioni con i propri Guerrieri. Il Giocatore Primario sceglie una singola Carta Comando e Attiva tutti i Guerrieri di quel tipo, uno alla volta. I giocatori si alternano avanti e indietro fino a quando tutte le Carte Comando non saranno state attivate.

iv. FASE VITTORIA

I giocatori controllano se si avvicinano alla Vittoria...

I giocatori rimuovono tutte le Carte Comando di cui sono stati uccisi tutti i Guerrieri. A questo punto i Giocatori calcoleranno eventuali Punti Vittoria determinati dallo Scenario.

FASE COMANDO E PERSONAGGI

I personaggi condurranno i tuoi Guerrieri in battaglia attraverso grandi atti di eroismo, strategia o mezzi più ignobili. I Personaggi sono tra i Guerrieri più potenti e fondamentali all'interno della tua Banda di Guerra; in grado di impartire ordini sul campo di battaglia, comandare soldati e devastare da soli i tuoi nemici.

Chi è un Personaggio?

Un personaggio è un Guerriero che può esercitare un'influenza su il campo di battaglia utilizzando potenti Abilità Comando per volgere le sorti della battaglia a loro vantaggio. Questi Guerrieri avranno il Ruolo [Personaggio] sul campo di battaglia elencato nel loro profilo.

I Leader del Reggimento potranno eseguire abilità di comando, tuttavia influenzeranno solo i Guerrieri Amici del proprio Reggimento.

Abilità Comando

I [Personaggi] possono eseguire ciascuno una singola Abilità Comando durante la Fase di Comando. Tali Abilità potranno influenzare questo [Personaggio] e tutti i Guerrieri idonei solo finché saranno all'interno del Raggio di Comando (CR) del [Personaggio], indipendentemente dalla linea di vista.

Un [Personaggio] che è "in Rotta!" all'inizio della tua Fase Comando non sarà in grado di impartire un Comando. Tutte le Abilità Comando attive terminano immediatamente quando un [Personaggio] va in "Rotta!" Tutte le Abilità Comando durano fino alla fine del Round. Un Guerriero può trarre vantaggio da diverse Abilità Comando contemporaneamente.

Abilità Comando Uniche

I [Personaggi] possono avere un'Unica Abilità di Comando elencata nel loro Profilo che potrà essere eseguita durante la Fase di Comando. Potrà rappresentare diversi talenti, dottrine o strategie.

Abilità Comando Comuni

Tutti i [Personaggi] avranno accesso alle seguenti Abilità Comando oltre a qualsiasi Abilità di comando elencate nel loro profilo: **Grido di Battaglia (Rallying Cry)**, **Spingere in Avanti (Press Forward)** e **Duella**.

Grido di Battaglia (Rallying Cry)

Tutti i Guerrieri amici che sono "in Rotta!" all'interno del Raggio di Comando, sono immediatamente Rally. Inoltre, i Guerrieri amici all'interno del Raggio di Comando possono Ritirare nuovamente tutti i test di Risoluzione non riusciti durante l'azione di Rally in Combattimento.

Spingere in Avanti (Press Forward)

I Guerrieri amici all'interno del Raggio di Comando che eseguiranno un'azione di Marcia più volte nello stesso turno, potranno muovere di tutta la loro caratteristica di Marcia.

Duello

Prendi di mira un singolo nemico [Personaggio] all'interno del Raggio di Comando e in linea di vista. Il nemico [Personaggio] deve quindi accettare o rifiutare il Duello. Se il [Personaggio] si trova "in Rotta!" non potrà mai Rifiutare un duello.

Un [Personaggio] che partecipa a un Duello non potrà partecipare o essere preso di mira da un altro duello. Un [personaggio] che si trova su un punto di osservazione non potrà partecipare o essere preso di mira da un duello a meno che entrambi i [personaggi] non si trovino sullo stesso punto di osservazione.

- Se verrà rifiutato, il nemico [Personaggio] andrà subito "in Rotta!" e Abilità Comando finisce.

- Se verrà accettata, posiziona questo [Personaggio] il più vicino possibile al [Personaggio] Nemico coinvolto. Se questo [Personaggio] non potrà essere posizionato nel range di ingaggio, sarà quindi il Nemico che verrà posizionato nel Range di Ingaggio con questo [Personaggio].

Se nessuno dei due [Personaggi] può essere posizionato nel range di Ingaggio, allora non sarà possibile eseguire il Duello.

Durante la partecipazione ad un duello, un [Personaggio] potrà essere preso di mira solo dal loro avversario del duello con azioni di scontro o Tiro. Il [Personaggio] può solo Ingaggiare (o essere Ingaggiato) dall'Avversario del Duello.

Gli altri Guerrieri entro 1" non saranno considerati Ingaggiati con i Personaggi durante un duello, i Guerrieri non potranno fornire attacchi di assistenza per inferiorità numerica e ignora i personaggi duellanti per determinare se sono in Combattimento!

Il duello dura finché uno dei [Personaggi] non verrà ucciso, o lascia il Range di Ingaggio con il loro avversario del duello, o fino alla fine del round.



FASE AZIONI

Agendo di propria volontà, impetuosità o per comando diretto dei propri superiori, le decisioni di ogni Guerriero sul Campo di Battaglia portano a una gloriosa vittoria o a una schiacciante sconfitta.

SEQUENZA ATTIVAZIONE

Per attivare un reggimento o [Personaggio] dovrai passare attraverso i seguenti passaggi in ordine:

1. Scegli una Carta Comando
2. Seleziona il Guerriero che vuoi attivare
3. Effettua il Draw Events
4. Effettua le Azioni
5. Ripeti fino a che tutti i Guerrieri corrispondenti alla carta comando saranno stati attivati.

ATTIVARE UNA CARTA COMANDO

Scegli una singola Carta Comando che non è stata ancora attivata in questo round, seleziona un singolo Guerriero raffigurato dalla Carta, esegui eventuali Draw Event con il Guerriero selezionato, quindi effettua 2 Azioni.

Quando un reggimento viene attivato, tutti i guerrieri verranno Attivati, ma ognuno esegue i propri Draw Event ed esegue le proprie Azioni individualmente. Il singolo Guerriero completerà l'intera Attivazione prima di poter attivare il successivo, fino a quando tutti i Guerrieri di quel Reggimento non saranno stati attivati.

DRAW EVENTS

Alcune regole speciali si attivano quando un guerriero viene Attivato. Questi vengono indicati come Draw Event e si verificano prima di eseguire qualsiasi Azione con un Guerriero. Tutti i Draw Event sono facoltativi da eseguire e un Guerriero può eseguire più Draw Event.

AZIONI GUERRIERI

Un guerriero che è ingaggiato con un nemico potrà solo eseguire **azioni combattimento** mentre un guerriero che non è ingaggiato con nessun nemico potrà eseguire solo **azioni fuori combattimento**.

Ad ogni attivazione, un guerriero potrà eseguire 2 azioni, non potrà eseguire la stessa azione più volte durante una singola Attivazione con l'eccezione dell'Azione di Marcia.

AZIONI MOVIMENTO

Marcia fuori dalla zona di combattimento

Questo guerriero si muove fino a raggiungere la sua caratteristica di marcia. Un Guerriero potrà comunque continuare il suo Movimento quando entrerà nel raggio di ingaggio di un nemico, ma potrebbe non poterlo lasciare!

Se questo Guerriero si muove in una linea retta singolare e termina il Movimento ingaggiando un Nemico, verrà considerata come Movimento di Carica e questo Guerriero diventerà Inspirato! Per questa Attivazione. Un Guerriero potrà Caricare una sola volta per Attivazione. Alcune regole speciali e gli effetti si attivano quando un guerriero viene Attivato. Questi vengono indicati come Draw Event e si verificano prima di eseguire qualsiasi Azione con un Guerriero. Tutti i Draw Event sono facoltativi da eseguire e un Guerriero può eseguire più Draw Event. do un Guerriero carica!

Le azioni di Marcia, a differenza di altre azioni, possono essere eseguite più volte durante un attivazione. Durante la successiva azione di Marcia, questo guerriero si potrà muovere solo la metà della sua caratteristica di Marcia (arrotondamento per eccesso).

Riposizionamento in combattimento

Questo guerriero si sposta fino a metà della sua Caratteristica di Marcia (arrotondamento per eccesso). Questo Guerriero potrà lasciare i range di ingaggio del nemico, se lo farà andrà "in Rotta!".

AZIONI DI CORPO A CORPO

Ispirato (Inspired)- Azione in Combattimento

Questo Guerriero diventerà Ispirato! in questa Attivazione.

Ispirato!: Questo Guerriero ottiene +1 al sua Caratteristica Attacco.

Scontro (Clash)- azione di combattimento

Attaca un nemico in combattimento. Scegli un nemico all'interno del raggio d'ingaggio ed esegui l'attacco in Sequenza.(Page 26).

Quando si eseguono azioni di scontro, un Guerriero potrà dividere liberamente i propri attacchi tra i nemici all'interno del range di ingaggio. Tira i dadi di Attacco e quelli di Difesa contro ogni nemico separatamente.

Inferiorità Numerica (Outnumbered)

Durante un'azione di scontro, se un bersaglio è nel range di Ingaggio di un qualsiasi altro Guerriero amico (che non sia a sua volta nel range di ingaggio di un nemico), potrà partecipare allo Scontro e far sì che il bersaglio sia in inferiorità numerica!

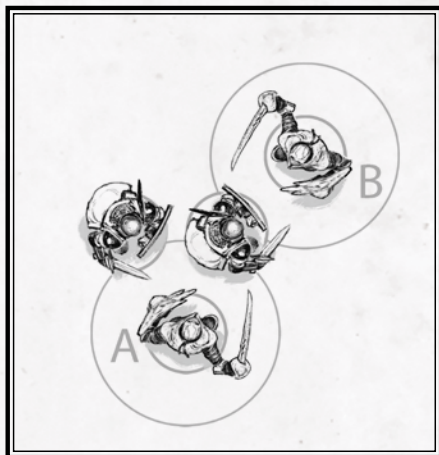
I guerrieri "In Rotta!" verranno sempre ignorati quando si determinerà se un guerriero sarà in inferiorità numerica durante le azioni di scontro, sia per aver negato gli assist ai guerrieri nemici sia per aver eseguito essi stessi gli assist.

Se il nemico è in inferiorità numerica, tira un dado di Attacco aggiuntivo contro il Nemico. Il numero di Guerrieri Amici necessari per superare in numero il nemico sono determinati dal ruolo del bersaglio sul campo di battaglia.

[FANTERIA] I Guerrieri saranno in inferiorità numerica quando 1 guerriero sta assistendo.

[BRUTI] o **[CAVALLERIA]** saranno in inferiorità numerica quando 2 Guerrieri stanno Assistendo.

[MOSTRI] I guerrieri sono in inferiorità numerica quando 3 Guerrieri stanno assistendo.



Se il Guerriero A prende di mira i Guerrieri Nemici con un'Azione di Scontro, questi saranno in inferiorità numerica in quanto il Guerriero B assisterà, lancerà un dado Aggiuntivo per l'Azione Scontro.

Se il Guerriero B prende di mira il Man at Arms con un'Azione di Scontro, il Guerriero A non potrà assistere poiché è impegnato con un altro Nemico.



AZIONE DI SPARO

Prendere la mira - Fuori dall'azione di combattimento

Questo Guerriero prenderà la Mira! in questa Attivazione.

Mira!: Questo Guerriero guadagna +1 al sua Regola Speciale di Barrage. Un Guerriero deve avere la Regola Speciale Barrage X per poter prendere la Mira!

Sparare - Azione Fuori combattimento

Può essere eseguito solo se questo Guerriero ha la Regola speciale di Barrage X. Questo guerriero prende di mira un singolo nemico all'interno del range della Regola Speciale Barrage Del guerriero e nella linea di vista, verificando eventuali interruzioni data da altri Guerrieri o Terreno Oscurante (vedi sotto). Questo Guerriero segue quindi la sequenza di attacco. ([Page 26](#)).

Oscurato

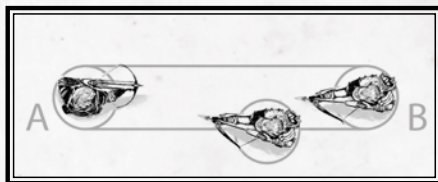
Quando si eseguono azioni di Sparo, se una qualsiasi parte della linea di vista viene ostacolata da un terreno ed almeno metà del bersaglio è oscurato, allora il guerriero bersaglio otterrà +1 Difesa durante quell'Azione di Sparo.

Intercettato

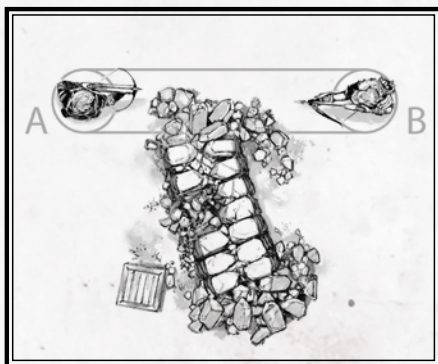
Quando si determina il bersaglio delle Azioni di Sparo, se una qualsiasi parte della linea di vista è ostacolata da un altro Guerriero visibile (Amico o Nemico) di dimensione uguale del bersaglio, allora non potrà essere preso di mira con un'Azione di Sparo poiché il colpo sarebbe intercettato da un Alleato o da un Nemico più pressante!

Grandezze

Quando si eseguono Azioni di Sparo, qualsiasi ostacolo dato da Guerrieri o terreno oscurante possono essere ignorati se sono entrambi di dimensioni inferiori a questo Guerriero e sono più vicini a questo Guerriero che al Bersaglio.



Entrambi i Guerrieri hanno LoS l'uno per l'altro, tuttavia la LoS è Interrotta da un altro Guerriero. Ciò significa che né il Guerriero A né il Guerriero B possono colpirsi a vicenda con le Azioni di Sparo.



Entrambi i Guerrieri hanno LoS l'uno dell'altro ma sono oscurati dal terreno, garantendo loro così +1 Difesa dalle azioni di Sparo.



AZIONI PER IL MORALE

Rally - Azione Fuori combattimento

Può essere eseguito solo mentre si è "in rotta!"
Questo guerriero utilizzerà un Rally. (Rimuovi il suo Token "in rotta")

Rally in Combattimento - azione in combattimento

Può essere eseguito solo mentre si è "in rotta!"
Questo guerriero utilizzerà un Rally (Rimuovi il suo Token "in rotta"), quindi dovrà fare subito un singolo test di Risoluzione, se verrà superato, potrà continuare la sua Attivazione normalmente, in caso di fallimento, la sua attivazione termina immediatamente.

AZIONI UNICHE

Qualsiasi Azione elencata nel Profilo di un Guerriero viene definita Azione Unica. Queste Azioni possono specificare se sono (Azioni di Combattimento) o (Azioni Fuori Combattimento) e possono essere eseguite solo quando è possibile eseguire Azioni di quel tipo.

Queste Azioni ne specificheranno gli effetti. Le azioni uniche elencate come (Azione di combattimento) o (Azione fuori combattimento) non possono essere eseguite mentre si è impegnati o non impegnati.

Alcuni Guerrieri possiedono Azioni Uniche che fungono da versione alternativa e più potente, di un'Azione base come una (Azione di Scontro Unica) o una (Azione di Sparo Unica). Queste Azioni Uniche possono essere eseguite al posto della versione base dell'Azione. Queste versioni Uniche delle Azioni non possono essere eseguite nella stessa Attivazione della versione Base di quell'Azione.

Le Azioni Uniche sono trattate come azioni base per tutti gli altri scopi. Le azioni uniche utilizzano solo le regole speciali specificate nell'azione e NON beneficiano MAI delle regole speciali elencate nel profilo del guerriero o dei bonus concessi da incantesimi, abilità di comando o stati.



Nell'esempio sopra, il Mostro esegue il Colpo Spazzante (Azione di Scontro Unica); non potrà eseguire un'Azione di Scontro base durante la stessa Attivazione.

I Guerrieri Nemici Colpiti da questo attacco possono comunque beneficiare di Regole Speciali come la Regola Speciale Contrattacco, poiché è ancora considerata un'Azione 'Scontro'.

AZIONI FUORI SEQUENZA

Alcune Regole Speciali consentiranno ai Guerrieri di eseguire Azioni Gratuite durante la loro Attivazione o di eseguire Azioni al di fuori della loro Attivazione. Tutte le azioni eseguite al di fuori delle 2 azioni selezionate da un Guerriero durante la sua attivazione sono definite Azioni Fuori Sequenza. Questi tipi di azione rispettano tutte le normali limitazioni dell'azione, come ad esempio il range di ingaggio per azioni di combattimento. Un'azione fuori sequenza eseguita durante un'attivazione non consente al Guerriero di eseguire azioni duplicate.

Esempio: un Guerriero ha una Regola Speciale unica che gli consente di eseguire un'azione di Sparo immediata dopo aver ucciso un nemico durante un'azione di Scontro. Ciò non consentirà al Guerriero di eseguire anche una seconda Azione di Sparo durante la stessa Attivazione.

ATTACCHI, COLPI E BLOCCHI

I Guerrieri Ingaggiati in combattimento, scatenano una raffica di colpi e una raffica di colpi ben piazzati. Un Guerriero dovrà superare gli scudi del proprio avversario; per non cadere vittima del morso di un'ascia o della punta di una lancia.

ATTACCHI vs COLPI

Gli **Attacchi** sono il numero totale di dadi lanciati come parte di un'azione di scontro o sparo che potrebbero essere potenzialmente convertiti in colpi. Rappresenta la ferocia o la potenza di fuoco generata da un Guerriero.

I **Colpi** sono il numero di colpi che colpiranno un Guerriero. I colpi infliggeranno ferite a meno che non vengano bloccati. Se un qualsiasi effetto infliggerà Colpi a un Guerriero, Tira un numero di Dadi uguale ai Colpi inflitti e quel Guerriero dovrà quindi Tirare i Blocchi per annullarli. I colpi vengono sempre lanciati dal giocatore nemico.

INFLIGGERE COLPI

- Se una regola infligge colpi a un guerriero, il giocatore nemico lancerà il numero indicato di dadi e li assegnerà come colpi.
- I risultati di '6' saranno sempre considerati Fallimenti e verranno sempre scartati.
- Conserva i risultati a lato (mantenendo visibili i risultati).

Lanciare per Bloccare e Negare i colpi

- Il bersaglio quindi bloccherà, lanciando dadi pari alla sua caratteristica di difesa o di evasione (scelte dal difensore). *Il difensore potrà lanciare più dadi di blocco di quanti colpi abbia subito!*
- Il giocatore in difesa prende i risultati ottenuti e li confronta con i successi dell'attaccante. Il Guerriero Bloccante nega i Colpi utilizzando un singolo Tiro Blocco per negare un Colpo di risultato uguale o superiore.
- Per ogni Colpo non Bloccato, il difensore subirà una Ferita.

ATTACCHI E COLPI CONTRO PIÙ GUERRIERI

- Se più Guerrieri vengono Attaccati o subiscono Colpi contemporaneamente, l'ordine in cui vengono Risolti viene scelto dal Giocatore Attivo.
- Lancia tutti gli attacchi, colpi e blocchi per un singolo guerriero prima di poter risolvere il successivo.



SEQUENZA D'ATTACCO

Quando si eseguono sia azioni di scontro che azioni di sparo, l'attacco viene risolto allo stesso modo.

Tira i dadi uguali a...

- gli attacchi di questo guerriero (A) in caso di azione di scontro.
- Barrage (X) di questo Guerriero se si tratta di un'Azione di Sparo.

L'Attaccante prende quindi i Dadi con i risultati più bassi fino a loro...

- Scontro (C) se è un'azione di scontro.
- Sparo (V) se un'azione di Sparo.
- Questi Dadi sono Colpi diretti contro il Nemico.
- I risultati di '6' sono sempre fallimenti e vengono scartati!

Il Difensore tenta quindi di bloccare lanciando Dadi pari alla loro Caratteristica di Difesa (D) o Evasione (E). Qualunque sia il valore più alto! Il Difensore confronta quindi i loro risultati con i Colpi del Guerriero Attaccante. Ogni lancio di Blocco può negare un Colpo che ha lo stesso numero o superiore.

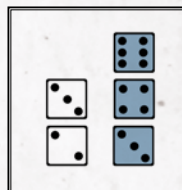
Per ogni Colpo non Bloccato, il Bersaglio subisce una Ferita; contrassegna il Guerriero in modo appropriato. Se il Guerriero difensore accumula Segnali Ferita uguali o superiori alla Caratteristica delle Ferite, il Guerriero deve immediatamente Testare la Risoluzione (guarda Pagina 28).

Vediamo un esempio di come la sequenza di attacco viene applicata in Azione!



STEP 1 - Lancio Attaccante

In questo esempio, l'attaccante lancia 4 attacchi poiché ha una caratteristica di attacco totale di 4.



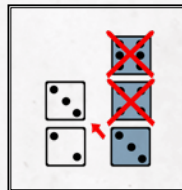
STEP 3 - Lancio Difensore

In questo esempio, il Difensore ha una Caratteristica di Difesa (o Evasione) di '3' e Tirerà 3 Blocchi.



STEP 2 - Assegnare Colpi

L'Attaccante deve quindi assegnare i Colpi dei suoi Attacchi pari alla sua Caratteristica Scontro (C) o Sparo (V).



STEP 4 - Comparare i tiri Difesa con i Colpi

In questo esempio, il tiro di Blocco di '3' negherà il tiro Colpito di '3'.

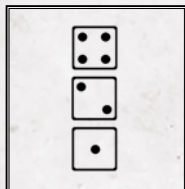
Per essere convertiti in Colpi, è necessario scegliere gli Attacchi più bassi. Qui, l'Attaccante assegna 2 Colpi, poiché la sua Caratteristica di Scontro (C) è '2'. I tiri d'attacco di '2' e '3' vengono assegnati come colpi in quanto rappresentano i risultati più bassi ottenuti.

I tiri di blocco di '4' e '6' non riescono a negare colpi poiché non sono uguali o inferiori a nessuno dei colpi. Nota che tutti i risultati di '6' quando si attacca o si blocca sono sempre fallimenti!

STEP 5 - Difensore soffre ferite e Test di Risoluzione

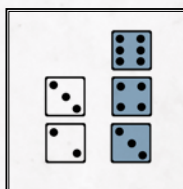
I Difensori subiscono una ferita per ogni colpo che non è stato bloccato. Se il Difensore accumula Segnali Ferita uguali o superiori alla Caratteristica delle Ferite, il Guerriero dovrà immediatamente Testare la Risoluzione (vedere [Pagina 28](#)).

Vediamo ora un altro esempio in cui si aggiungono determinate Regole Speciali alla Sequenza!



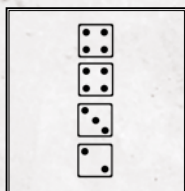
STEP 1 - Lancio Attaccante

Il Guerriero attaccante lancia 3 dadi poiché ha una caratteristica di attacco pari a 3. Questo è il lancio primario.



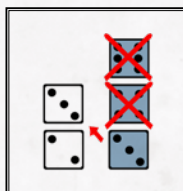
STEP 4 - Lancio Difesa

In questo esempio, il Difensore ha una Caratteristica di Difesa di '3' e Tirerà 3 Blocchi.



STEP 2 - Ri-Lanci e Attacchi Aggiuntivi

Risolvi eventuali Rilanci e Attacchi aggiuntivi generati. Tutti gli effetti che si attivano su un risultato di un Dado

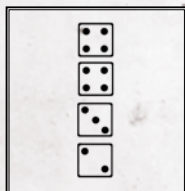


STEP 5 - Ri-Lanci e Attacchi Aggiuntivi

Confronta i risultati del tiro difensivo con i colpi assegnati dall'attaccante. Per ogni risultato di Difesa

vengono risolti simultaneamente. Qui, l'Attaccante ha la Regola Speciale **Relentless Blows** e il Difensore ha la Regola Speciale **Parry**.

Entrambe le Regole Speciali si verificano simultaneamente su un Tiro d'Attacco di "1" e verrebbero risolte insieme. In questo esempio l'Attaccante ha ottenuto un risultato di Attacco aggiuntivo pari a '3' e ha rilanciato il '1' in un risultato pari a '4'.



STEP 3 - Assegnare i Colpi

L'attaccante assegna quindi gli attacchi più bassi dei suoi risultati fino alla sua caratteristica di scontro (C) come colpi

sul Nemico. Il Guerriero attaccante assegna 2 colpi totali, poiché la sua caratteristica di scontro (C) è '2'. I tiri d'attacco di '2' e '3' vengono assegnati come colpi in quanto rappresentano i risultati più bassi ottenuti.

uguale o inferiore a un Hit è considerato un Blocco e Blocca un singolo Hit dello stesso Valore o superiore. In questo esempio, il Tiro di Difesa di '3' nega il risultato Colpo di '3'. I tiri di difesa di '4' e '6' non riescono a bloccare poiché non sono uguali o inferiori a nessuno dei colpi.

STEP 6 - Difensore soffre ferite e Test di Risoluzione

Il difensore subisce una ferita per ogni colpo non bloccato. Se il Difensore accumula Segnali Ferita uguali o superiori alla Caratteristica delle Ferite, il Guerriero dovrà immediatamente Testare la Risoluzione.

INFLIGGERE FERITE E TEST DI RISOLUZIONE

Un campo di battaglia è un luogo sanguinoso e pericoloso e la guerra è crudele e spietata. Quando vengono feriti, i Guerrieri soccombono alle ferite o continueranno a combattere con rabbia o forza di volontà indomabile.

INFLIGGERE FERITE

Per ogni Colpo che non sarà Bloccato, il Guerriero subirà una Ferita. Posiziona un marcatore di ferita sul Guerriero. Un Guerriero che ha uno o più Segnalini Ferita su di esso verrà considerato Ferito.

Quando un Guerriero accumula Segnalini Ferita pari alla Caratteristica delle Ferite, deve eseguire immediatamente un Test di Risoluzione. Tira un dado: se il risultato è uguale o inferiore alla caratteristica di risoluzione del guerriero, allora sopravvive e ignorerà la ferita, ma sarà "in Rotta!"

Se un Guerriero subisce Ferite superiori alla sua Caratteristica Ferite, subirà -1 Risoluzione per ogni Ferita in eccesso subita per il successivo Test di Risoluzione.

Se questa prova fallirà, il Guerriero soccombe alle ferite e verrà ucciso; rimuovi il Guerriero dal Campo di Battaglia. La risoluzione di un guerriero potrà essere ridotta a '0', rendendo impossibile il successo del test di risoluzione!

Se un Guerriero supera il Test di Risoluzione, rimuovi i Segnali delle Ferite finché al Guerriero non rimarrà 1 Ferita e il Guerriero sarà "in Rotta!"

Esempio: un Men-at-Arms subisce 2 Ferite dopo i lanci di Blocco. Il Man-at-Arms dovrà ora testare la Risoluzione, lanciando un singolo dado e il risultato deve essere uguale o inferiore alla Risoluzione modificata dei Man-at-Arms di '1' (Risoluzione base di 2 -1 dalla Ferita in eccesso subita) per sopravvivere.

UCCISO E DISTRUTTO

I termini Ucciso e Distrutto sono usati in modo intercambiabile, ma entrambi fanno sì che un Guerriero venga eliminato dalla Battaglia. Quando un Guerriero viene Ucciso o Distrutto verrà rimosso dal Campo di Battaglia.

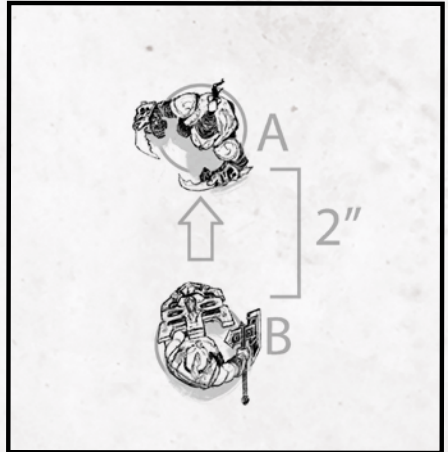
Guerrieri "in Rotta!" e Risoluzione

Un Guerriero "In Rotta!" fallirà automaticamente tutti i test di risoluzione e verrà ucciso se accumula segnalini ferita uguali o superiori alla caratteristica delle ferite.

SPINGERE INDIETRO (DRIVEN BACK)

Se un Guerriero all'interno del Range d'Ingaggio fa sì che un Nemico vada "in Rotta!", verranno immediatamente respinti indietro.

Quando un Guerriero verrà respinto da un nemico nel loro raggio d'azione o da una regola speciale, andrà "in Rotta!" Il Guerriero viene allontanato direttamente dal Nemico che li ha fatti respingere finché non ci sono 2" tra loro o non entrerà in contatto con un altro Guerriero o Terreno Impassabile.



CURARE E RIPORTARE MODELLI

Attraverso il vigore innaturale, il processo alchemico o l'intervento divino, alcuni Guerrieri hanno la capacità di ripristinare le loro ferite o addirittura di tornare dalla morte.

CURARE

Quando un Guerriero viene Guarito, rimuovi dal Guerriero i Segnali delle Ferite pari alla quantità di quanto è stato Guarito.

RIPORTARE MODELLI

Alcune Abilità e Regole Speciali possono consentire ai guerrieri uccisi di tornare sul campo di battaglia. La Regola o Abilità Speciale che riportano in vita un guerriero specificheranno dove posizionare il guerriero riportato. Un Guerriero Riportato in Vita potrà essere Attivato normalmente in questo Round se la sua Carta Comando non è stata ancora Attivata..





CAPITOLO TRE

MOSTRI

In questa sezione introdurremo come Mostri e Cavalieri dei Mostri Agiscono e scatenano la distruzione sui tuoi nemici.

MOSTRI

Colossi imponenti, costrutti colossali e demoni feroci devastano il campo di battaglia, utilizzando le loro forme imponenti per schiacciare coloro che osano ostacolarli.

MOSTRI E GUERRIERI

Sebbene i [Mostri] siano creature di enorme statura e potere, i [Mostri] operano in modo molto simile a qualsiasi altro Guerriero, con alcune eccezioni, come si potrà vedere in questo capitolo.

COLOSSI

Un [Mostro] può solo andare "in Rotta!" oppure respinto indietro (Driven Back) durante l'utilizzo del suo profilo ferito (come mostrato nella sezione "Profili infortunati" di seguito).

Inoltre, durante la sua Attivazione, un [Mostro] può muoversi attraverso i Guerrieri Nemici **non** [Mostro] se il Nemico non è ingaggiato con altri Guerrieri Amici.

Se un [Mostro] viene posizionato o termina il suo movimento sopra un Guerriero Nemico, sposta quel Guerriero alla distanza minima da sotto la bassetta del [Mostro].

PROFILO FERITO

I [Mostri] hanno 2 profili elencati nella loro voce. Uno è etichettato come profilo ferito.

Un [Mostro] inizia la Battaglia usando il suo profilo più alto. La prima volta che un [Mostro] accumula Segnalini Ferita uguali alla sua Caratteristica, invece di testare la Risoluzione, rimuovi immediatamente tutti i Segnalini delle Ferite e usa il suo Profilo Ferito per il resto della Battaglia.

Se il nemico che ha causato al [Mostro] il passaggio al profilo ferito, è un [Mostro], allora il [Mostro] verrà immediatamente respinto dal nemico. Tutti i marcatori di ferita subiti in eccesso rispetto alla loro caratteristica di ferita vengono riportati e assegnati al profilo ferito del [Mostro].

FERITO E GUARIRE

Un [Mostro] che si è degradato al suo Profilo Ferito non può tornare al suo Profilo originale durante una battaglia, indipendentemente da qualsiasi Guarigione che riceve. Un [Mostro] che utilizza il suo profilo Ferito conterà sempre come Ferito.

MOSTRI CAVALLIERI

Alcuni personaggi sono abbastanza coraggiosi (o sciocchi) da andare in battaglia in groppa a una potente bestia. Un [Mostro] che acquista un'opzione Cavaliere ottiene il ruolo di campo di battaglia [Personaggio] e segue tutte le restrizioni di cui sopra.

I mostri con un Cavaliere dovrebbero sostituire la Scheda Comando standard di quel Mostro con la Scheda Comando specifica del Cavaliere. Nota che questo non consente a una Banda da Guerra di includere sia la versione cavalcata che quella non cavalcata di quel Mostro. Esempio: se la tua banda include uno Hellbringer Sorcerer, non potrai schierare anche un Hellbringer Drake.

SCEGLI QUALCUNO DELLA TUA TAGLIA

I [Personaggi Mostro] possono prendere di mira solo altri [Personaggi Mostro] dotati dell'abilità Comando Duello. Un personaggio mostruoso che non è ferito può rifiutare i duelli senza penalità poiché non possono essere spezzati!



CAPITOLO QUATTRO

MAGIA

In questa sezione
introdurremo i maestri delle
arti magiche e come
esercitare queste potenti
forze.

MAGIA

Sfruttando le forze primordiali dei Piani Elementali attraverso la sintonizzazione stregonesca o la fede, gli Incantesimi possono manifestare poteri arcani sul campo di battaglia, evocando esplosioni di energia magica o infondendo potenza mistica ai loro guerrieri.

I Guerrieri con il ruolo di Battaglia [Incantatore] possono spendere Essenza per evocare potenti Incantesimi. Durante ogni fase di comando prima di eseguire la propria abilità di comando, questo guerriero tira per intonare. Un [Incantatore] "in Rotta!" potrà ancora tirare per intonare ma non potrà eseguire alcun incantesimo.

INTONARE

L'[Incantatore] Tira 6 Dadi, per ogni Risultato uguale o inferiore alla loro Regola Speciale Incantatore X, ottiene un'Essenza.

I risultati di '6' sono sempre fallimentari. L'essenza può essere utilizzata per eseguire incantesimi potenti. Tutta l'Essenza si perde alla fine del Round. Ogni [Incantatore] tiene traccia e spende dal proprio pool di Essenze. Un singolo [Incantatore] non potrà avere più di 6 Essenze.

ESSENZE

Ogni incantesimo ha un costo specifico di essenze da eseguire, etichettato come "X Essenza" in base al nome e al tipo dell'incantesimo. Il costo dell'essenza di un incantesimo viene speso immediatamente prima di risolverlo.

Se un [Incantatore] non ha abbastanza Essenza per un Incantesimo, allora non potrà essere eseguito.

TIPI DI INCANTESIMO

Gli [Incantatori] hanno degli Incantesimi elencati nel loro profilo, ogni Incantesimo ha un tipo e segue le regole elencate di seguito. Gli [Incantatori] non possono lanciare incantesimi mentre sono "in Rotta!"

Abilità Comando

Alcuni incantatori hanno accesso a potenti abilità di comando che richiedono Essenza per essere eseguite.

Durante la fase di comando, un [incantatore] può spendere il costo dell'essenza indicato per eseguire questa Abilità di Comando.

Un Guerriero senza il Ruolo sul Campo di Battaglia di [Personaggio] può comunque eseguire questo Incantesimo e usare la sua Abilità di Comando come se fosse un [Personaggio]. Ciò NON consente a un personaggio di eseguire più abilità di comando durante la fase di comando!

INCANTESIMO

Molti Incantatori possono manipolare il mondo che li circonda, potendo rafforzare gli alleati, inibire i nemici o potenziare le proprie capacità di combattimento.

Gli incantesimi possono essere eseguiti ogni volta che i criteri specificati dell'incantesimo vengono soddisfatti entro il raggio di comando del [Incantatore]', indipendentemente dalla linea di vista. Gli incantesimi possono essere eseguiti durante qualsiasi attivazione, amica o nemica (spesso non durante l'attivazione dell'incantatore!)

L'[Incantatore] spende il Costo dell'Essenza e l'effetto dell'Incantesimo viene applicato immediatamente e dura fino alla fine di quell'Azione. Lo stesso Incantesimo può essere lanciato solo una volta per Attivazione del Guerriero.

AZIONE UNICA

Gli Incantatori possono possedere azioni uniche che possono fungere da versione alternativa e potente di un'azione base o da effetto veramente esoterico.

Durante l'attivazione del [Incantatore]', un [Incantatore] potrà spendere il Costo in Essenze indicato per eseguire questa Azione Unica.



CAPITOLO CINQUE

REGOLE SPECIALI

In questa sezione troverai un elenco completo delle Regole Speciali utilizzate in First Blood!

REGOLE SPECIALI

Attraverso competenza, armamento o tratti innati, le Regole Speciali rappresentano i vari effetti e abilità che modificano il modo in cui i Guerrieri attaccano, difendono e interagiscono con gli altri Guerrieri e con il Campo di Battaglia stesso.

Oltre alla loro Caratteristiche, tutti i Guerrieri di First Blood possiedono Regole Speciali che influenzano le loro prestazioni e abilità sul Campo di Battaglia. Le Regole Speciali sono sempre Attive. Di seguito è riportato un elenco di regole speciali comuni, molti libri dell'esercito includeranno le proprie regole speciali uniche.

REGOLE SPECIALI X & +X

Una Regola Speciale +X si aggiunge al Valore della stessa Regola Speciale se il Guerriero ce l'ha già, altrimenti verrà trattata come una Regola Speciale X.

PIÙ ISTANZE DI UNA REGOLA SPECIALE

I duplicati della stessa Regola Speciale sullo stesso Guerriero non avranno un ulteriore effetto.

DRAW EVENTS

I Draw Event sono regole speciali dove gli effetti si attivano all'attivazione del guerriero. I Draw Event vengono etichettati tra parentesi prima di elencarne l'effetto (Draw Event). Questi si verificano prima di eseguire qualsiasi Azione con un Guerriero. Tutti i Draw Event sono facoltativi e un Guerriero può eseguire più Draw Event. Molti libri dell'esercito possono includere i propri Draw Event unici.

Armor Piercing X: Questo Guerriero durante un'azione di Sparo, ogni Colpo assegnato pari o inferiore a 'X' riduce la Difesa del bersaglio di 1 per tutta la durata dell'azione.

Esempio: Un Guerriero ha Armor Piercing 1 e assegna 2 Colpi, un 1 e un 2. Il Guerriero Bloccante subisce -1 Difesa, poiché il Colpo di 1 beneficia del Armor Piercing.

Aura of Death X: (Draw Event) Ogni nemico ingaggiato con questo guerriero subisce immediatamente X colpi. Lancia separatamente per ciascuno.

Barrage X (X²): Questo Guerriero può eseguire Azioni di Sparo con Attacchi uguali a X. La gittata dell'azione di Sparo di questo guerriero è elencata tra parentesi accanto alla regola speciale Barrage (X²).

Bastion: Quando questo Guerriero verrà respinto, potrebbe scegliere di non essere spostato. Inoltre, sebbene sia ingaggiato con un solo nemico, quel nemico non conterà mai come se avesse caricato.

Blessed: Ogni volta che questo Guerriero lancia Attacchi, Colpi o Blocchi; questo Guerriero può ritirare un singolo Risultato.

Bloodlust: Questo Guerriero ottiene +1 Attacco mentre è ingaggiato con più Nemici.

Bodyguard: Ogni volta che un [Personaggio] Amico della stessa Dimensione o più piccolo entro 1" subirebbe Ferite, puoi scegliere che questo Guerriero subisca qualsiasi Ferita al suo posto. A un Guerriero con questa Regola Speciale non possono essere assegnate più Ferite di quelle rimanenti. Il [Personaggio] Amico deve avere la stessa Elevazione.

Bravery: (Draw Event) Questo Guerriero toglie il token "in Rotta" immediatamente.

Brutal: Quando questo Guerriero carica, tutti i nemici nel raggio d'ingaggio subiscono -1 Difesa in questa attivazione.

Burnout: (Draw Event) Durante questa Attivazione, questo Guerriero ottiene +1 Scontro (C) e +1 Attacco (A). Al termine della loro Attivazione, questo Guerriero subirà una sola Ferita. *Il Guerriero potrà ancora testare la sua Risoluzione se Ucciso!*

Cleave X: Durante queste azioni di scontro del guerriero, ogni tiro di colpo assegno pari o inferiore a 'X' riduce la difesa del bersaglio di 1 per tutta la durata dell'azione.

Esempio: Un Guerriero ha Cleave 2 e assegna 3 Colpi di 1, 2 e 5. Il Guerriero Bloccante subirà -2 Difesa, poiché i risultati di '1' e '2' beneficiano di Cleave.

Counter-Attack: Dopo un'azione di scontro con il nemico che prende di mira questo guerriero, se questo guerriero non ha subito ferite, il nemico potrebbe essere immediatamente respinto (Driven Back). *Un Guerriero che sopravvive superando un Test di Risoluzione conta ancora come se avesse subito Ferite.*

Dauntless: Questo Guerriero non potrà mai andare "in Rotta!". Questo Guerriero non potrà mai Rifiutare un Duello o eseguire Azioni di Ritiro.

Deadly Blades: Contro le ferite causate dalle azioni di scontro di questo guerriero, i nemici devono ripetere i test di risoluzione riusciti.

Deadly Shot: Contro le ferite causate dalle azioni di Sparo di questo guerriero, i nemici dovranno ripetere i test di risoluzione riusciti.

Def: Durante l'azione di Sparo del guerriero, rilancia i risultati pari a '6'.

Dodge: Durante le azioni di Sparo che prendono di mira questo guerriero, i nemici devono ritirare i risultati dell'attacco pari a '1'.

Dread: I guerrieri nemici Ingaggiati con questo guerriero non potranno mai essere ispirati!

Elusive: Quando si esegue l'Azione di Riposizionamento, questo Guerriero non andrà "in Rotta!" quando si esce dal Range di Ingaggio nemico.

Fearless: Questo Guerriero non subisce mai gli effetti delle Regole Speciali Dread, Fearsome, e Terrifying.

Fearsome: I nemici Ingaggiati con questo guerriero devono ripetere i test di risoluzione riusciti quando eseguono un'azione di riposizionamento in combattimento.

Feral: Questo Guerriero non potrà mai impadronirsi di Siti Critici o Manufatti.

Fiend Hunter: Quando questo Guerriero esegue un'Azione di Scontro o Sparo contro un [Bruto] o un [Mostro], i Colpi di '1' che non sono Bloccati infliggono una Ferita aggiuntiva.

Flank: Dopo che questo Guerriero ha caricato, questo Guerriero potrà essere posizionato ovunque, basta che rimanga all'interno del Range di ingaggio del Nemico.

Flawless Strikes: Durante le azioni di scontro di questo guerriero, i colpi possono essere bloccati solo dai tiri inferiori al loro risultato. I tiri di '1' non potranno essere bloccati!

Flurry: Durante le azioni di scontro di questo guerriero, Ritira i risulta degli attacchi pari a '6'.

Fly: Durante l'attivazione di questo Guerriero, ogni volta che questo Guerriero si muove, può scegliere di essere posizionato. *Un Guerriero che viene Posizionato non conta come se avesse Caricato!*

Hardened: Durante i tiri di blocco, per ogni risultato di '1' si potrà lanciare un ulteriore dado di blocco.

Impact X: Quando questo guerriero carica, ogni nemico nel raggio di ingaggio subisce immediatamente X colpi. Lancia separatamente per ciascuno.

Indomitable: Durante il Test di Risoluzione, questo Guerriero non subisce alcuna penalità alla sua Caratteristica di Risoluzione per aver subito Ferite in eccesso.

Iron Discipline: Questo Guerriero non è mai considerato in inferiorità numerica.

Juggernaut: (Azione Unica Combattimento) Tutti i Guerrieri di dimensioni uguali o più piccole attualmente ingaggiati con questo Guerriero possono essere immediatamente respinti.

Lethal Demise X: Quando questo Guerriero viene Ucciso, tutti i Nemici all'interno del Raggio di Ingaggio subiscono immediatamente X Colpi. Lancia separatamente per ciascuno.

Oblivious: Questo Guerriero può testare la sua Risoluzione mentre è "in Rotta!"

Opportunist: Quando esegui un'azione di scontro contro un nemico in inferiorità numerica, ottieni +1 scontro (C).

Overrun: Ogni volta che questo Guerriero distrugge un Nemico nel suo Raggio di Ingaggio, può immediatamente Spostarsi fino a metà della sua Caratteristica di Marcia. (arrotondamento per eccesso) *Ciò non consente a un Guerriero di abbandonare il Range d'Ingaggio Nemico!*

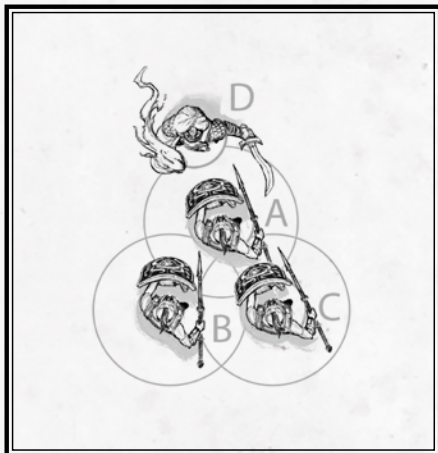
Overwhelm: Durante le azioni di scontro di questo guerriero, i nemici devono ritirare i risultati di blocco pari a '1'.

Parry: Durante le azioni di scontro che prendono di mira questo guerriero, i nemici devono rilanciare i risultati dell'attacco pari a '1'.

Pavise: Finché questo Guerriero non è ingaggiato, ottieni +1 Difesa.



Phalanx: Quando si eseguono azioni di scontro, altri guerrieri amici non ingaggiati con questa regola speciale entro 1" aiuteranno a superare in numero il nemico. I Guerrieri che assisteranno dovranno trovarsi sulla stessa Elevazione del Guerriero in Scontro.



Esempio: I guerrieri A, B e C hanno tutti la regola speciale Phalanx. I guerrieri B e C contano come aiutanti del guerriero A a superare in numero il guerriero D.

Precise Shot: Durante le azioni Sparo di questo guerriero, i colpi possono essere bloccati solo dai tiri inferiori al risultato d'attacco. *Ciò significa che i Colpi pari a '1' non possono essere bloccati!*

Quicksilver Strikes: Durante le azioni di scontro di questo guerriero, i guerrieri nemici non possono usare la loro caratteristica di evasione per bloccare.

Rapid Volley: Durante le azioni di Sparo, per ogni risultato di attacco pari a '1', lancia un attacco aggiuntivo.

Regeneration: (Draw Event) Questo guerriero si cura di 1.

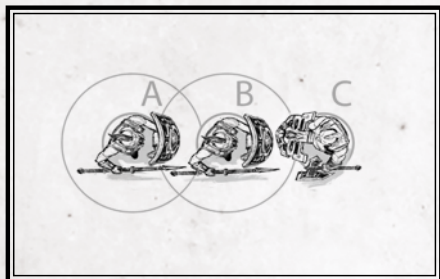
Relentless Blows: Durante le azioni di scontro, per ogni risultato d'attacco di '1' lancia un attacco aggiuntivo.

Shield: Questo Guerriero Ritira i risultati di Blocco pari a '6'.

Spellcaster X: Questo Guerriero ottiene il ruolo [Incantatore] nel Campo di Battaglia e può spendere Essenza per lanciare Incantesimi. Questo Guerriero tira per Intonare durante ogni Fase di Comando.

Support: Sebbene non Ingaggiato, questo Guerriero può utilizzare il raggio d'azione di un singolo Guerriero Amico di uguali dimensioni o più piccolo entro 1" per eseguire azioni di combattimento.

Ciò consente ai Guerrieri con questa Regola Speciale di eseguire Azioni di Combattimento come le Azioni Ispirazione o Scontro anche se loro stessi non sono Ingaggiati. Il Guerriero Amico dovrà avere la stessa Elevazione.



Esempio: Il guerriero A ha la regola speciale di supporto e può prendere di mira il guerriero C con azioni di scontro, perché il guerriero B è ingaggiato con il guerriero C. In parole povere, il guerriero A sta usando il raggio di ingaggio del guerriero B per eseguire azioni di combattimento. Il guerriero B potrebbe addirittura contribuire a superare in numero il nemico!

Sureshot: Questo Guerriero ignora i Guerrieri che Intervengono e il Terreno Oscurante quando esegue Azioni di Sparo.

Swarm: Questo guerriero può contribuire a superare in numero un nemico mentre è Ingaggiato con altri nemici.

Tenacious: Questo Guerriero ottiene +1 Risoluzione mentre è Ingaggiato con più nemici.

Terrifying: I nemici Ingaggiati con questo Guerriero soffrono -1 alla loro caratteristica di risoluzione.

Torrential Fire: Durante le azioni di Sparo di questo guerriero, i guerrieri nemici non possono usare la loro caratteristica di evasione per bloccare.

Trample: Quando esegui un'azione di scontro contro un guerriero di dimensioni più piccole, lancia un attacco agguantivo.

Unstoppable: Durante l'esecuzione delle Azioni di Marcia, questo Guerriero può entrare e uscire liberamente dai Range di Ingaggio del Nemico.

Unyielding: Dopo aver fatto sì che un nemico venisse respinto (Driven Back), questo guerriero può immediatamente muoversi fino a 2" direttamente verso un nemico respinto.

Questo movimento si interromperà entrando in contatto con un altro Guerriero e gli consentirà persino di abbandonare gli Ingaggi con il Nemico!

Vanguard: Durante la fase di schieramento prima di posizionare i guerrieri da questa carta comando, puoi posizionare questa carta comando ovunque entro 9" dalla sua posizione originale, seguendo tutte le consuete restrizioni.

La carta comando deve essere posizionata a più di 6" di distanza da tutti i guerrieri nemici.





CAPITOLO SEI

TERRENI

In questa sezione introdurremo il modo in cui i Guerrieri interagiscono con l'ambiente circostante, riparandosi in fitte foreste o presidiando punti panoramici.

TERRENI

Dalle rovine fatiscenti degli Old Dominion ai verdeggianti domini dei Weaver Courts, le terre di Eä sono abituate alla guerra. I campi di battaglia sono composti da vari elementi che possono rivelarsi favorevoli o fatali per combattere al loro interno. Dal camminare a fatica nel fango e nella melma, allo scalare le mura della fortezza o ripararsi dietro una torre crollata, i Guerrieri dovranno sfruttare il terreno circostante a proprio vantaggio.

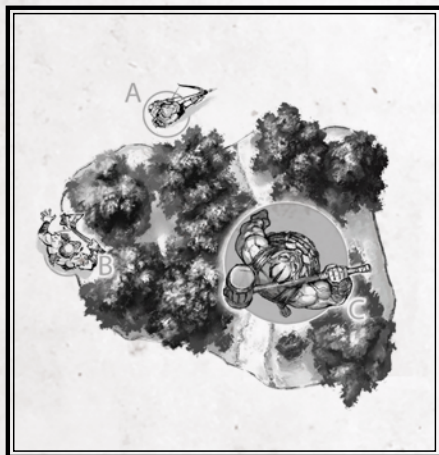
Poiché il Terreno può variare notevolmente nella collezione di qualsiasi Giocatore, è importante che tu e il tuo avversario siate d'accordo su cosa rappresenta ogni caratteristica del Terreno sul Campo di Battaglia e sulle proprietà che possiede prima della Battaglia

Sebbene questo capitolo fornisca molti suggerimenti sulle proprietà del terreno per rappresentare le caratteristiche comuni del terreno, i giocatori dovrebbero sentirsi liberi di utilizzare queste regole per rappresentare il proprio terreno e vivere un'esperienza più equa e immersiva.

Ciò è ancora più importante per i punti panoramici (vedere [Pagina 45](#)) e altre caratteristiche tridimensionali. Un Punto di Vantaggio che presenta anche un muro in rovina sulla sua piattaforma può essere semplicemente rappresentato da una barricata in cima a tale punto. Ai Punti Vantaggio possono anche essere concessi altri Trattati di Terreno se i giocatori lo riterranno opportuno.

ZONA DI TERRENO

Le caratteristiche della Zona di Terreno sono rappresentate da zone piatte di dimensione 0 che interessano tutti i guerrieri al suo interno. Un Guerriero con una qualsiasi parte della sua Basetta all'interno del Zona di Terreno è considerato all'interno di esso



Il Guerriero B e il Guerriero C sono considerati all'interno della Foresta, mentre lo Stalker A no.

TRATTI DI TERRENO

Hindering: I guerrieri che si muovono attraverso terreni ostacolanti (Hindering) non contano mai come se avessero caricato.

Broken Ground: I guerrieri che si muovono attraverso un terreno accidentato (Broken Ground) subiscono -1 alla loro caratteristica di Marcia.

Water: I guerrieri soffrono -1 Risoluzione mentre sono in Acqua.

Impassable: i guerrieri non possono muoversi o posizionarsi su un terreno Impraticabile.

Obscuring: LoS Disegnata da un Guerriero che non è dentro questo Terreno e che attraversa questo Terreno viene sempre considerato come Oscurante.

Elevation X: Questo terreno ha una dimensione di X. Tutti i guerrieri e le altre caratteristiche del terreno all'interno di questa elevazione aggiungono +X alla loro dimensione quando determinano la linea di vista.

Esempio: Un Guerriero di Dimensioni 3 si trova in cima a una Collina di Dimensioni 1. Questo Guerriero sarà ora considerato di Dimensione 4 per determinare la LoS.

Dangerous: Un Guerriero che si muove o entra in contatto con un Terreno Pericoloso subisce immediatamente un singolo Colpo.

TIPI DI TERRENI COMUNI

L'elenco seguente è un esempio di caratteristiche utilizzate per le caratteristiche comuni delle Zone di Terreno.

- **Voragine** - Impassable and Dangerous
- **Foresta** - Hindering and Obscuring
- **Palude** - Broken Ground and Hindering
- **Molten Fissure** - Broken Ground and Dangerous
- **Stagno** - Hindering and Water
- **Rovina** - Broken Ground and Obscuring
- **Collina** - Elevation 1

BARRICATE

Molti campi di battaglia sono disseminati di Macerie, muri corti e recinzioni (più corte di 2" in altezza e meno di 1" in profondità) che possono essere utilizzate dai guerrieri per assumere una posizione di difesa.

Le barricate sono di dimensione 1. I guerrieri possono ignorare le Barricate quando si muovono durante la loro attivazione, ma non possono terminare una mossa in cima. I guerrieri che si spostano o sono ingaggiati con i nemici attraverso una barricata non contano mai come se avessero caricato.

Se un [Bruto] o un [Mostro] si muovono sopra una Barricata durante la loro Attivazione, questa verrà immediatamente Distrutta; rimuovi la Barricata dal Campo di Battaglia. I guerrieri a contatto con una barricata possono eseguire l'Azione Smantellamento

Smantellamento - azione fuori combattimento

Questa Azione può essere eseguita solo se questo Guerriero è in contatto con una Barricata.

Distruggi una barricata in contatto e rimuovila dal campo di battaglia.

GRANDEZZE E TERRENI

Tutti le non zone di terreno hanno una dimensione corrispondente, utilizzata per determinare se la linea di vista è oscurata o completamente bloccata. Per determinare le dimensioni di un terreno, fate riferimento al grafico sottostante.

ALTEZZA	GRANDEZZA
≥2"	2
≥3"	3
≥4"	4
≥5"	5
≥6"	6

PUNTI DI VANTAGGIO

Rappresenta le cime percorribili a piedi delle mura del castello, gli altipiani rocciosi o le impalcature fatiscenti di un villaggio fatiscente; qualsiasi posizione elevata in cui i guerrieri possono muoversi e combattere.

I Punti di Vantaggio sono dei terreni dotati di superfici piane adatte ai Guerrieri in Movimento. Un Punto di Vantaggio ha il tratto Elevazione X, dove X è uguale alla dimensione del Punto di Vantaggio.

Non è possibile spostare un Punto di Vantaggio, è necessario posizionarvi sopra un guerriero. Un Guerriero può muoversi o posizionarsi su un Punto di Vantaggio solo se la sua bassetta poggia interamente sul Terreno.

I guerrieri a contatto con un Punto di Vantaggio possono eseguire l'Azione di Arrampicata.

[Cavalleria] e i [Mostri] non possono essere posizionati su un Punto di Vantaggio.



ARRIMPICATA - AZIONE FUORI COMBATTIMENTO

Questa azione può essere eseguita solo se questo Guerriero è in contatto con un Punto di Vista di dimensioni uguali o inferiori a questo Guerriero. Posiziona questo Guerriero dentro o fuori dal Punto di Vantaggio interamente entro 3".

Questa azione può essere eseguita solo se questo Guerriero è in contatto con un Punto di Vista di dimensioni uguali o inferiori a questo Guerriero. Posiziona questo Guerriero dentro o fuori dal Punto di Vantaggio interamente entro 3".

SENTIERO

Il Sentiero è un termine che indica scale, gradini, porte, tunnel o qualsiasi altro metodo per accedere a diverse parti dei Punti di Vantaggio

Un Guerriero Non Ingaggiato può muoversi attraverso un Sentiero terminando il suo Movimento in contatto con un Sentiero. Metti questo Guerriero in contatto con l'altro lato del Sentiero.

Un singolo sentiero può avere più ingressi/uscite. [Cavalleria] e [Mostri] non possono viaggiare attraverso un Sentiero. Un Guerriero che non può viaggiare attraverso un Sentiero a causa dei Nemici può invece eseguire l'Azione di Violazione.

VIOLAZIONE - AZIONE FUORI COMBATTIMENTO

Questa Azione può essere eseguita solo se questo Guerriero è in contatto con un Sentiero che non può essere attraversato a causa dei Nemici.

Questo Guerriero esegue un'azione di scontro prendendo di mira tutti i nemici entro 3" dall'altro lato del Sentiero. [Cavalleria] e [Mostro] non possono eseguire l'Azione di Violazione

SPORGENZE

I Punti di Vantaggio possono essere sospesi da terra o avere porte aperte, con spazio sufficiente per consentire ai Guerrieri di muoversi.

Queste aree sotto i Punti di Vantaggio sono chiamate Sporgenze. I guerrieri possono tracciare liberamente la linea di vista sotto le sporgenze.

Se un Guerriero si trova almeno parzialmente sotto una sporgenza, non potrà tracciare una linea di vista verso i Guerrieri in cima a quel Punto di Vantaggio o viceversa.

Un Guerriero può muoversi sotto le sporgenze, a patto che ci sia abbastanza spazio per farlo entrare! Un Guerriero può muoversi solo sotto sporgenze di dimensioni uguali o maggiori rispetto al Guerriero stesso.

Esempio: Un Ugr (Dimensione 2) può muoversi solo sotto una sporgenza di Dimensione 3 o superiore.

FINESTRE E APERTURE

Che si tratti di una finestra o di un varco, le aperture fungono da posizioni strategiche per colpire il nemico da lontano con potenti raffiche.

La linea di vista può essere tracciata attraverso finestre e aperture da e verso i guerrieri con 1" dell'apertura. Solo i Guerrieri entro 1" dall'Apertura possono essere Oscurati da questo Terreno.

PUNTI DI VANTAGGIO & INGAGGIO

Un guerriero può ingaggiare i nemici su un Punto di Vantaggio se la sua dimensione totale è maggiore di quella del punto di osservazione su cui si trova il nemico.



TERRENO PRECARIO

Punti di Vantaggio come passerelle o il bordo di un tetto rappresentano una minaccia significativa per coloro che vengono sorpresi a combattere su di essi; sia per un faticoso passo falso che per la forza bruta di un nemico.

Quando un Guerriero viene respinto indietro (Driven Back) in contatto con il bordo di un Punto di Vantaggio, perde l'equilibrio e cade. Posiziona il Guerriero in fondo al Punto di Vantaggio il più vicino possibile al punto da cui è caduto.

Il Guerriero subisce quindi immediatamente Colpi pari alla differenza totale di Elevazione da dove è caduto a dove è stato Posizionato. Il campo di battaglia è trattato come Elevazione 0.



Il guerriero A è caduto da un'elevazione di 4, subendo 4 colpi all'impatto. *Splat!*

Poiché il Guerriero C ha una dimensione maggiore rispetto al punto di osservazione, il Guerriero A è ingaggiato con il Guerriero C!



CAPITOLO SETTE

RADUNARE UNA BANDA DA GUERRA

In questa sezione ti
spiegheremo come
creare la tua banda di guerrieri
e
rinforzarla con personaggi
potenti,
guerrieri e mostri.

RADUNARE UNA BANDA DA GUERRA

Le bande di guerrieri assumono molte forme. Dalla guarnigione disperata di una fortezza assediata, ai contingenti d'élite della cavalleria più raffinata, fino alle orde di predoni intenti a saccheggiare e massacrare.

Il primo passo è scegliere da quale Fazione estrarre i tuoi Guerrieri e utilizzare le regole seguenti per radunare la tua banda di guerrieri! Ogni libro dell'esercito include regole e potenziamenti unici dell'esercito che spiegano come sono organizzati e influenzano il modo in cui i loro guerrieri si comportano sul campo di battaglia. Tutti i libri dell'esercito possono essere scaricati online.

VOCI DEL GUERRIERO

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 o guerrieri aggiuntivi.

Tutti i Guerrieri sono suddivisi in Slot, che rappresentano il ruolo del Guerriero, la sua rarità e la sua facilità di inclusione nella tua Banda da Guerra. Ogni Warlord, Eroe, Reggimento o Mostro può essere incluso nella tua Banda da Guerra una sola volta, indipendentemente dal suo Slot.

Esempio: se Dweghom Exemplar viene selezionato come Warlord, non potrai acquistare un secondo Exemplar come Eroe.

WARLORDS

Grazie al suo potere assoluto, alla sua abilità magica o alla sua autorità, il tuo Warlord è il tuo Guerriero più potente; la sua importanza lo rende fondamentale per la vittoria, nonché un obiettivo strategico che il tuo avversario potrà mettere fuori combattimento.

EROI

Consiglieri, assassini, ufficiali o qualsiasi cosa nel mezzo. Questi personaggi servono come un altro metodo per mantenere la tua banda di guerrieri in combattimento o saranno loro stessi potenti guerrieri.

REGGIMENTI PRINCIPALI

Affidabili ed efficienti, questi Guerrieri costituiscono il cuore della tua forza combattente. Una banda di guerrieri può comprendere un numero qualsiasi di reggimenti principali.

REGGIMENTI RISTRETTI

Potenti ed elitari, questi Guerrieri possono ricoprire molteplici ruoli nella tua Banda da Guerra e sono fondamentali per ottenere le Vittorie nelle tue Battaglie.

Una banda da guerra può includere un numero qualsiasi di reggimenti ristretti, tuttavia dovrà essere incluso un reggimento principale per ogni reggimento ristretto nella tua banda da guerra.

MOSTRI

Dai terrori volanti ai colossi goffi, i mostri sono i guerrieri più imponenti che possono rafforzare la tua banda di guerrieri.

SCORTA

Molti Warlord hanno una scorta elencata nel loro profilo, composto dai loro Guerrieri più fidati e leali. Se incluso nella tua banda di guerrieri, il reggimento diventerà un reggimento principale anziché un reggimento limitato.

PERSONAGGI MOSTRUOSI

Alcuni Mostri sono essi stessi leader capaci, di usare la loro saggezza e il loro dominio per controllare le proprie forze.

Un [Personaggio Mostro] conta sia come Warlord che come Mostro, consumando entrambi gli slot quando raduni la tua banda di guerrieri. Un [Personaggio Mostro] non potrà acquistare Potenziamenti

VALORE IN PUNTI

Una banda da guerra viene costruita utilizzando un sistema a punti, in cui i punti totali di ciascuna banda da guerra vengono concordati dai giocatori prima di una battaglia.

Quando raduni la tua banda di guerrieri, ogni guerriero e ogni potenziamento includono un costo in punti che verranno sommati. Il totale dei Punti della tua Banda da Guerra determinerà il numero massimo di selezioni per ogni Slot (vedi sotto).

GUERRIERI ADDIZIONALI

Ogni Reggimento includerà la possibilità di acquistare Guerrieri aggiuntivi, ogni Guerriero aggiuntivo verrà acquistato individualmente al numero di punti indicato.

Il numero massimo di guerrieri consentiti in ciascun reggimento è determinato dalla dimensione della battaglia.

OPZIONI

I profili possono includere opzioni per personalizzare i propri Guerrieri riflettendo il proprio Equipaggiamento o Ruolo. Molte Opzioni presenti nei profili sono obbligatorie e richiedono una scelta da fare quando le includi nella tua Banda da Guerra.

MODELLI COMANDO

Molti reggimenti possono acquistare opzioni per promuovere i guerrieri affinché diventino leader o portabandiera. Un reggimento non può acquistare lo stesso modello di comando più volte.

Lo stesso Guerriero non potrà essere sia un Leader che un Portabandiera e il modellino dovrà essere appropriato.

LEADER

Questo guerriero ottiene +1 alla caratteristica Ferite e il ruolo [Personaggio] sul campo di battaglia. Le abilità di comando di un leader che influenzano i guerrieri amici possono influenzare solo i guerrieri all'interno del proprio reggimento.

PORTA BANDIERA

Tutti i Guerrieri Amici all'interno del Campo di Comando di qualsiasi Portabandiera possono Ritirare tutti i test di Risoluzione di '6'.

POTENZIAMENTI

Tutti i [Personaggi] del tuo Esercito potranno acquistare dagli elenchi dei Potenziamenti presenti nel Libro dell'Esercito, ma potranno acquistare Potenziamenti solo dagli elenchi corrispondenti al loro Ruolo sul Campo di Battaglia.

Ogni [Personaggio] nella tua Banda da Guerra può acquistare un singolo Potenziamento, i Warlord potranno invece acquistare ciascuno fino a 2 Potenziamenti. Un [Personaggio Mostro] non potrà acquistare Potenziamenti. Tutti i Potenziamenti sono esclusivi e non possono essere duplicati nella tua Banda da Guerra.



REGGIMENTI E LIMITI

La guerra potrà assumere molteplici forme, da piccole scaramucce tra una manciata di guerrieri a scontri tra potenti eserciti.

Quando raduni la tua banda di guerrieri, il numero massimo di Warlord, eroi e mostri che puoi includere dipende dal valore in punti della battaglia, come indicato di seguito. Inoltre, il numero totale di Guerrieri ammessi in ciascun Reggimento varia a seconda del valore in punti della Battaglia. I reggimenti di fanteria, Bruti e Cavalleria potranno acquistare guerrieri aggiuntivi solo fino al limite indicato.

Un Reggimento/Personaggio non potrà essere incluso più volte nella stessa Banda da Guerra!

LIMITI DI OGNI SLOT NELLA TUA BANDA DA GUERRA

VALORE IN PUNTI	MOSTRI	EROI	WARLORDS
1-500pts	0	0-1	1
501-1,000pts	0-1	0-2	1
1,001-1,500pts	0-1	0-3	1
1,501-2,000pts	0-2	0-4	1-2
2,001pts+	0-3	0-5	1-3

LIMITE GUERRIERI NEI REGGIMENTI

VALORE IN PUNTI	FANTERIA	BRUTI&CAVALLERIA
1-500pts	4-8	1-2
501-1,000pts	4-12	1-3
1,001-1,500pts	4-16	1-4
1,501-2,000pts	4-20	1-5
2,001pts+	4-24	1-6

BANDE DA GUERRA LEGGENDARIE

Invece di radunare la tua banda di guerrieri utilizzando il tuo elenco dell'esercito, puoi scegliere di selezionare una banda da guerra leggendaria disponibile da cui radunare la tua banda di guerrieri.

Una Banda da Guerra leggendaria è un modo tematico e mirato per costruire la tua Banda da Guerra; è composta da una selezione specifica di personaggi, reggimenti e mostri che forniscono regole dell'esercito alternative e potenziamenti unici, nonché diverse opzioni di organizzazione della Banda da Guerra.





CAPITOLO OTTO

COMBATTERE UNA BATTAGLIA

In questa sezione
introdurremo il Campo di
Battaglia e il modo in cui le
forze verranno schierate e
preparate per la battaglia.

COMBATTERE UNA BATTAGLIA

Le bande di guerrieri sono state radunate, le spade sono state affilate, gli scudi sono stati legati e le faretre sono state riempite di frecce: è tempo di First Blood!

LISTA DELL'ARMATA

Entrambi i giocatori radunano autonomamente la propria Banda da Guerra, ottenendo un valore in punti concordato, come descritto in dettaglio nella sezione Radunare una Banda da Guerra.

SCENARI

Le circostanze in cui la tua banda di guerrieri si scontrerà con quella del tuo avversario vengono definite scenari. Gli scenari determinano le condizioni della vittoria, come verranno schierate le tue forze e quali colpi di scena del destino influenzeranno la battaglia. Gli scenari possono essere scaricati dal nostro sito web.

GRANDEZZA CAMPO DI BATTAGLIA

In genere, le partite di First Blood si svolgono su un campo di battaglia 4x4. Tuttavia, a seconda del valore in punti schierato, un campo di battaglia potrà essere più piccolo offrendo un'esperienza migliore se concordato da entrambi i giocatori o implementato da un organizzatore dell'evento. Piccole partite da 500 punti per lato potrebbero rivelarsi più efficaci su un campo di battaglia 2'x2' o 3'x3'.

ALLESTIRE IL CAMPO DI BATTAGLIA

Entrambi i giocatori posizioneranno i Terreni della loro collezione per facilitare al meglio un sanguinosa (ma giusta!) battaglia.

TIRARE PER LA PRIORITA'

Entrambi i giocatori tireranno un dado per determinare quale giocatore avrà il sopravvento! Il vincitore del lancio sarà il primo giocatore e sceglierà la propria zona di schieramento e posizionerà la prima carta comando durante la fase di schieramento.

TATTICHE

Ogni scenario include una serie di tattiche che entrambi i giocatori possono utilizzare per influenzare la battaglia a loro favore.

A partire dal Primo Giocatore, ogni giocatore sceglierà una singola Tattica che utilizzerà in questa battaglia. Ogni giocatore dovrà selezionare una tattica diversa.

SCHIERAMENTO

A partire dal Primo Giocatore, in maniera alternata posizionare una singola Carta Comando a faccia in giù interamente all'interno della tua Zona di Dispiegamento a più di 9" da tutte le Carte Comando Nemiche.

Le carte comando possono essere posizionate in qualsiasi orientamento purché l'intera carta si trovi all'interno della tua zona di schieramento e non sopra alcuna zona di terreno o un'altra carta comando.



RIVELARE LE CARTE COMANDO

I giocatori poi si alternano individualmente nel rivelare le loro carte comando. Il primo giocatore rivela una carta comando, rimuovendola dal campo di battaglia e posizionando contemporaneamente tutti i guerrieri del profilo della carta comando completamente entro 3" dalla sua posizione originale.

I guerrieri potranno essere posizionati oltre la zona di schieramento ma non potranno essere posizionati su altre carte comando.



Esempio: Rivela la tua Carta Comando di Men at Arms. Posiziona tutti i tuoi Men at Arms interamente entro 3" dalla Carta Comando.

ACCERCHIATO!

Nella rara possibilità che un Guerriero si trovi nell'impossibilità di essere posizionato interamente entro 3" dalla sua Carta Comando a causa di altri Guerrieri o Terreno, i Guerrieri di questa Carta Comando devono essere posizionati interamente all'interno della tua Zona di schieramento, il più vicino possibile alla posizione originale della Carta Comando.

COMBATTERE LA BATTAGLIA!

La battaglia potrà ora iniziare! I giocatori tirano per la supremazia! Ogni Scenario specificherà la durata della battaglia e come ottenere la Vittoria!

La maggior parte delle Battaglie di First Blood durerà 6 round, come indicato nello scenario in gioco.



