

CONQUEST
~~FIRST BLOOD~~

Scénarios

DYNAMIQUES

Traduction par Frédéric de Bovée



Scénarios dynamiques



Les batailles sont menées pour diverses raisons, nobles ou viles. Conquête de territoires, de ressources ou vengeance : les causes de la guerre sont innombrables. Il y a toujours une raison pour que les armées se rassemblent et que le sang coule.

Des raids clandestins aux ultimes batailles héroïques, ce document vous permet, à vous et à votre adversaire, de créer un scénario en collaboration ou en compétition. Des décisions judicieuses vous permettent d'influencer le cours de la bataille, de donner l'avantage à votre bande et de forcer l'ennemi à combattre selon vos conditions. Chaque bataille sera unique !

Les éléments suivants constituent un scénario :

MISSION :

Objectif principal de la bataille. Détails sur les objectifs utilisés, leur emplacement sur le champ de bataille et la manière de marquer des points de victoire ; ces points sont soit gagnés pendant la phase de victoire de chaque tour, soit marqués à la fin de la bataille.

TERRITOIRE :

Comment les bandes de guerre se rencontrent et où elles peuvent être déployées.

RENCONTRES :

Des circonstances extérieures, la chance ou la malchance peuvent influencer le cours de la bataille. Certaines peuvent constituer un objectif secondaire et même rapporter des points de victoire !

TACTIQUES :

Une stratégie ou une ruse à la disposition de votre bande. Chaque mission, territoire et rencontre possède une tactique associée, créant ainsi un ensemble de 3 tactiques parmi lesquelles les joueurs doivent choisir. Deux joueurs ne peuvent pas choisir la même tactique !



Champ de Bataille et Terrain



Taille du champ de bataille

Les parties de First Blood sont conçues pour être jouées sur une table de 120 x 120 cm (4' x 4'), les cases de la grille de chaque carte de mission et de territoire représentant une zone de 30 x 30 cm (12" x 12"). Ce livret de scénarios permet d'adapter les plateaux de jeu à différentes tailles ; il suffit de redimensionner la carte en divisant la case par 4. Voici quelques exemples :

4'x4' - Grille de 12"

3'x3' - Grille de 9"

2'x2' - Grille de 6"

Terrain

Avant de générer votre scénario, vous devez d'abord aménager le champ de bataille avec un terrain à la fois agréable et esthétique, en laissant au moins 4" entre les éléments de terrain infranchissables. Si vous participez à un événement, l'organisateur du tournoi s'en chargera.



Générer un Scénario Dynamique



DÉTERMINER LE PREMIER JOUEUR :

Les joueurs effectuent un tirage au sort pour déterminer qui sera le premier joueur lors du déploiement. Chaque joueur lance un dé ; celui qui obtient le plus petit résultat est désigné comme premier joueur. En cas d'égalité, les joueurs relancent le dé jusqu'à ce qu'un vainqueur soit désigné.

LE PREMIER JOUEUR CHOISIT UN ÉLÉMENT :

Le premier joueur lance un dé, puis doit choisir un élément correspondant au résultat sur n'importe quelle table. S'il obtient un 3, le premier joueur choisit alors Mission, Territoire ou Rencontre [3].

LE DEUXIÈME JOUEUR CHOISIT UN ÉLÉMENT :

Le deuxième joueur lance un dé, puis doit choisir un élément correspondant au résultat sur l'une des cartes restantes. Si le premier joueur choisit une mission, le deuxième joueur doit choisir un territoire ou une rencontre.

ÉLÉMENT FINAL ALÉATOIRE :

Enfin, chaque joueur lance un dé ; le résultat détermine aléatoirement le dernier élément du scénario. Si l'objectif et le territoire sont tous deux déterminés, la rencontre est aléatoire ! Même le plus grand général ne peut pas tout prévoir...

CHOIX D'UNE TACTIQUE :

Parmi les tactiques disponibles issues des 3 éléments sélectionnés dans le scénario, les joueurs choisissent une tactique en commençant par le premier joueur. Les tactiques ne s'appliquent qu'au joueur qui les sélectionne et ne lui sont bénéfiques. Les tactiques choisies par les deux joueurs s'appliquent pendant toute la durée de la bataille. Attention : deux joueurs ne peuvent pas choisir la même tactique !

DÉPLOYER DES BANDES DE GUERRE :

Les joueurs placent à tour de rôle les cartes de commandement, en commençant par le premier joueur, puis les révèlent à tour de rôle. Une fois tous les guerriers placés, la bataille peut commencer !



Générer un scénario dynamique



À la fin du processus de génération, les deux joueurs ont déterminé :

- La Mission : l'enjeu de la bataille.
- Le Territoire : l'endroit où les joueurs déploient leurs cartes de commandement.
- La Rencontre : le modificateur qui affecte la bataille.
- Enfin, chaque joueur choisit sa tactique parmi celles disponibles après avoir déterminé les éléments du scénario.

Il ne reste plus qu'à lancer les dés pour déterminer qui se déploiera en premier !



Objectifs du scénario



Objectifs amicaux, neutres et ennemis

Un chef de guerre doit se familiariser avec les différents objectifs qu'il peut rencontrer sur le champ de bataille. Lors de la génération d'un scénario, si un objectif se situe, même partiellement, dans la zone de déploiement d'un seul joueur, il est allié pour ce joueur et ennemi pour l'autre. Sinon, il est neutre.

Artefacts-

Les artefacts représentent des d'objets que les deux forces s'efforcent de revendiquer, tels que des trésors anciens, de puissantes reliques, ou même un camarade tombé au combat d'une grande importance.

Les artefacts sont représentés par un marqueur d'environ 1" de diamètre sur le champ de bataille (un socle d'infanterie convient parfaitement). Un artefact est ignoré pour les déplacements et la détermination de la ligne de vue.

Lorsqu'un guerrier est placé sur un artefact ou termine un déplacement en contact avec celui-ci, il s'en empare immédiatement ; retirez l'artefact du champ de bataille et marquez le guerrier qui s'en empare.

Le guerrier conserve l'artefact jusqu'à ce qu'il soit tué ou retiré du champ de bataille.

Lorsqu'un guerrier est tué ou retiré du champ de bataille, placez l'artefact au centre, directement sous son socle. Si le guerrier se trouvait sur un point d'observation, placez l'artefact sur le champ de bataille aussi près que possible de l'endroit où le guerrier qui s'en emparait a été tué ou retiré.

L'artefact restera en place jusqu'à ce qu'un autre guerrier puisse s'en emparer.

Un guerrier ne peut s'emparer que d'un seul artefact à la fois.

Artefacts amis/ennemis : Les artefacts sont toujours neutres, quel que soit leur emplacement.



Objectifs des scénario



Cibles du champ de bataille -

Une cible de champ de bataille peut être une pièce d'équipement de siège à démanteler, un monument à profaner ou un grenier à incendier.

C'est un élément de terrain infranchissable mais destructible, de taille 3, représenté sur un seul socle de Brute. Les cibles de champ de bataille peuvent être chargées, attaquées, ciblées et détruites ; elles sont traitées comme des guerriers ennemis. Elles possèdent une défense de 3, une caractéristique de blessures de 6 et bénéficient d'un bonus de +1 en défense contre les coups portés par des guerriers hors de portée d'engagement. Les cibles de champ de bataille ne subissent jamais de test de résolution et ne peuvent être ni déplacées ni placées.

Les cibles sur le champ de bataille ne peuvent jamais être en infériorité numérique !

Les guerriers à portée d'engagement d'une cible sur le champ de bataille peuvent effectuer des actions de combat ou hors combat.

Un guerrier peut s'éloigner librement d'une cible sur le champ de bataille !

Cibles amies : Ne peut être ciblé par les guerriers alliés. Accorde plutôt des PV à la fin de la bataille s'il n'est pas détruit.

Sites critiques -

Les Sites Critiques sont des zones du champ de bataille décisives pour la victoire. Qu'il s'agisse d'un objectif stratégique comme une garnison à fortifier ou d'un lieu d'importance majeure comme un site sacré, les deux camps cherchent à s'emparer de ces zones ou simplement à empêcher l'ennemi de les prendre.

Les Sites Critiques sont représentés par des zones circulaires de 6" ou 9". Les Sites Critiques sont ignorés pour le Mouvement et la Ligne de Vue.

Les Guerriers présents, même partiellement, dans un Site Critique contribuent à sa prise.

Les Guerriers Brisés et ceux postés en Point d'Observation ne contribuent jamais à la prise d'un Site. Si les deux joueurs ont des Guerriers dans un Site Critique, ils additionnent le nombre total de Blessures restantes de leurs Guerriers participants.

Les Monstres contribuent aux Blessures restantes de leur 2 profils.

Le joueur ayant le total le plus élevé s'empare du Site Critique ; sinon, la prise est contestée.

Sites critiques amis : Accorde 1 PV de moins à chaque phase de victoire.

Sites critiques ennemis : Accorde 1 PV de plus à chaque phase de victoire.



Conditions de victoire



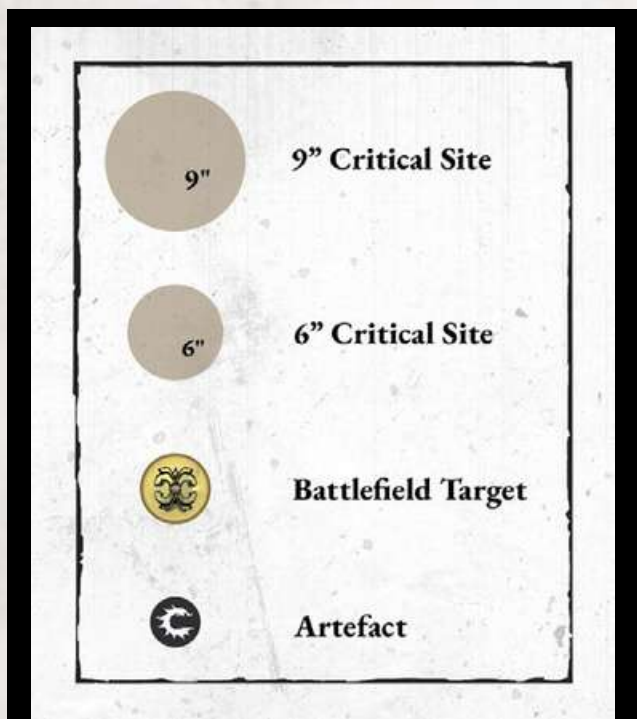
Points de victoire

Les éléments du scénario déterminent le déroulement et la victoire d'une bataille. Ils octroient aux joueurs des points de victoire (PV) pour l'accomplissement de différentes tâches sur le champ de bataille. Ces points sont généralement attribués lors de chaque phase de victoire ou à la fin de la bataille.

Durée du jeu

Les batailles de Premier Sang durent 6 manches. Si un joueur a la malchance de n'avoir plus aucun guerrier sur le champ de bataille, les ennemis survivants poursuivent le combat, marquant tous les objectifs possibles avant la fin de la bataille. Le joueur qui a le plus de points de victoire à la fin de la bataille remporte la victoire, même si toute sa bande est anéantie !

Mise en place



Les cartes de territoire et de mission sont toujours configurées du point de vue du premier joueur.

Les territoires et les missions sont orientés de sorte que le bord inférieur de la table soit face au premier joueur.

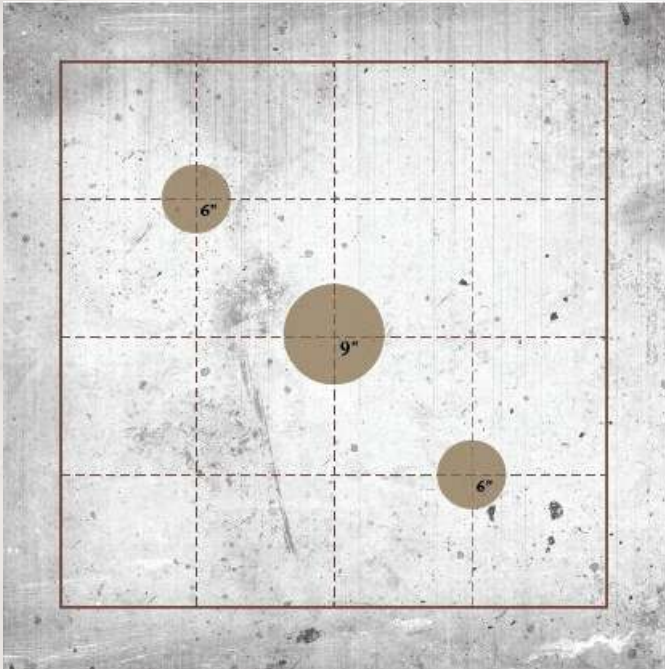
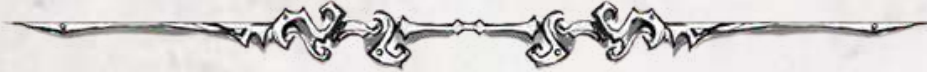
Ce dernier peut toujours choisir n'importe quel territoire sur lequel se déployer.

Les sites critiques sont toujours placés sur le champ de bataille, sous tout élément de terrain.

Si un **artefact** ou une **cible** de champ de bataille ne peut être placé en raison d'un terrain impraticable, déplacez légèrement l'élément de terrain gênant afin de permettre le placement de l'objectif (en conservant 4" entre les éléments de terrain impraticables, y compris les **cibles**).



Missions 1-2



[1] S'emparer du terrain

Les personnages s'emparent automatiquement des sites critiques, quel que soit le nombre d'ennemis qui les occupent. Si les deux joueurs ont des personnages sur le site, celui-ci est contesté.

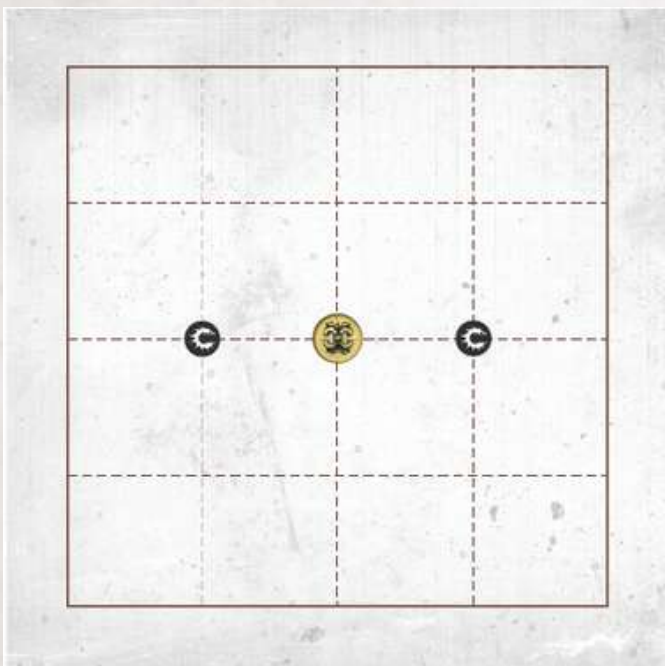
Phase de victoire

- 1 PV pour chaque site critique de 6 pouces conquis.
- 2 PV si le site critique de 9 pouces est conquis.

Fin de la bataille

- Gagnez 2 PV pour chaque seigneur de guerre allié présent sur le site critique central.

Tactique - Épreuve d'honneur : Les personnages ennemis présents dans les zones critiques ne peuvent pas refuser les duels.



[2] Pillage

Lorsque la cible du champ de bataille est détruite, placez un seul artefact centré en dessous.

Phase de victoire

- Gagnez 2 PV si vous avez détruit la cible à ce tour.
- Gagnez 2 PV pour tenir plus d'artefact que votre adversaire.

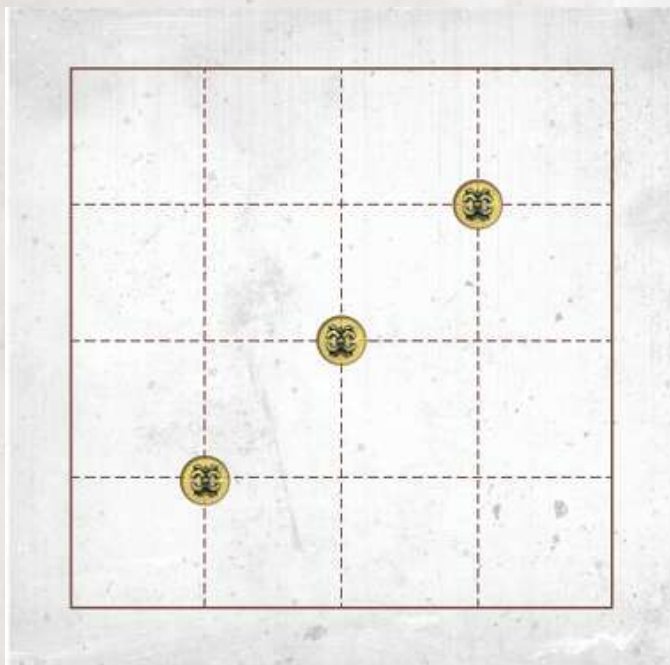
Fin de la bataille

- Gagnez 2 PV pour chaque artefact saisi.

Tactique - Pillage : Les guerriers alliés qui s'emparent d'artefacts peuvent effectuer un déplacement complet de leur caractéristique de marche lorsqu'ils effectuent des actions de repositionnement.



Missions 3-4



[3] Profanation

Durant la phase de victoire, chaque guerrier engagé avec une cible sur le champ de bataille subit 1 point de dégâts. Lancez les dés séparément pour chaque cible.

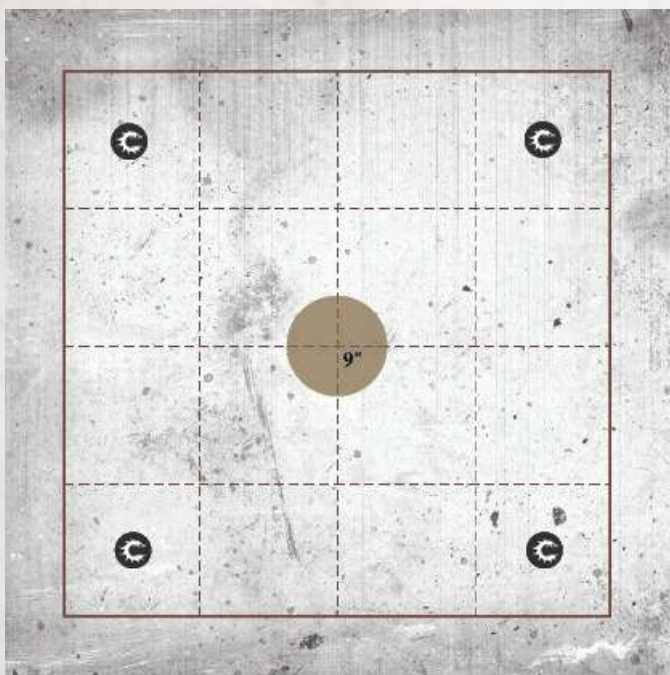
Phase de victoire

- 2 PV pour chaque cible que vous avez détruit à ce tour.

Fin de la bataille

- Gagnez 3 PV par seigneur de guerre ennemi tué.

Tactique - Protection : Les guerriers alliés ne subissent pas les dégâts des cibles sur le champ de bataille.



[4] Rituel

Phase de victoire

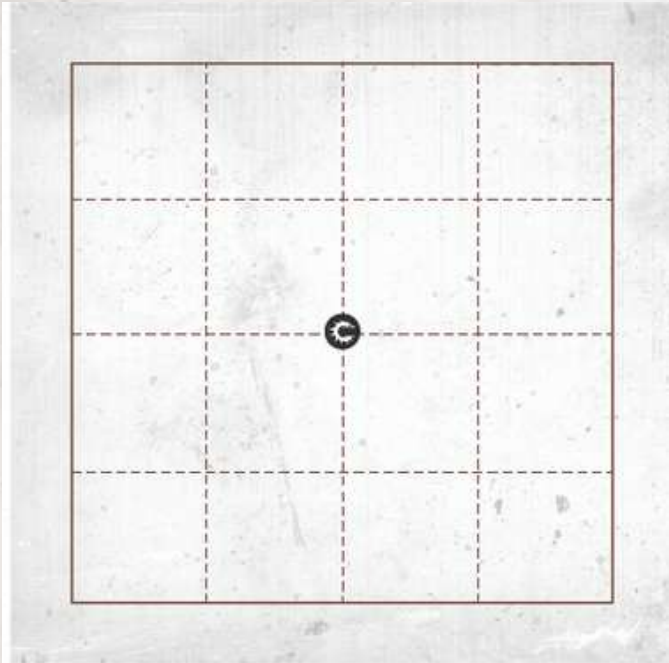
- Gagnez 2 PV si vous contrôlez le site critique.
- Gagnez 2 PV pour chaque guerrier allié présent sur le site critique qui s'empare d'un artefact ; retirez l'artefact du champ de bataille.

Fin de la bataille

- Gagnez 1 PV pour chaque artefact saisi.

Tactique - Renforcement : Les lanceurs de sorts alliés présents sur le site critique ou s'emparant d'un artefact gagnent +1 à leur règle spéciale de lanceur de sorts.

Missions 5 - 6



[5] Terrains d'essai

Après le déploiement, les joueurs désignent un de leur guerrier qui portera un artefact. Les guerriers qui s'emparent d'un artefact gagnent +1 en attaque.

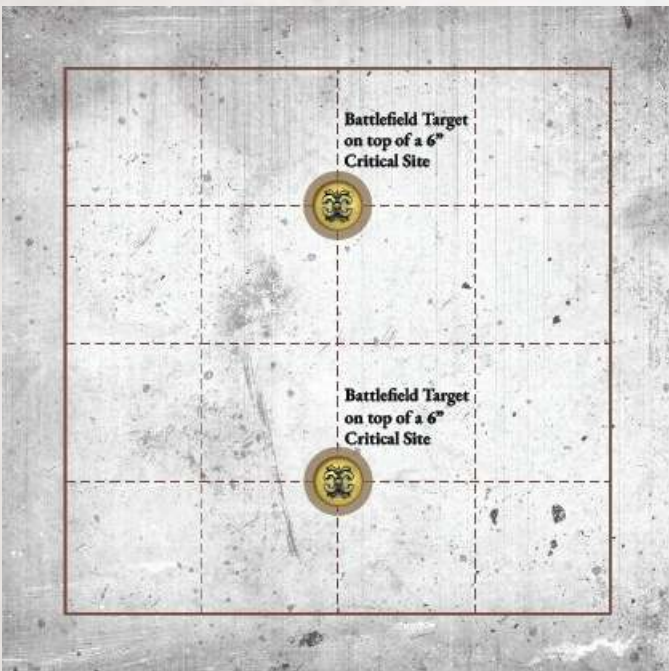
Phase de victoire

- 3 PV pour chaque chef de guerre ou monstre ennemi vaincu.
- 2 PV pour chaque héros ennemi vaincu.
- 1 PV pour chaque chef ennemi vaincu.

Fin de la bataille

- Gagnez 2 PV pour chaque artefact saisi.

Tactique - Implacable : Les guerriers alliés engagés avec un ennemi s'emparant d'un artefact peuvent choisir de ne pas être repoussés.



[6] Raze

Les sites critiques rapportent 1PV de plus si la cible est détruite.*

Notez que les cibles du champ de bataille sont placées au centre des sites critiques de 6 pouces.

Phase de victoire

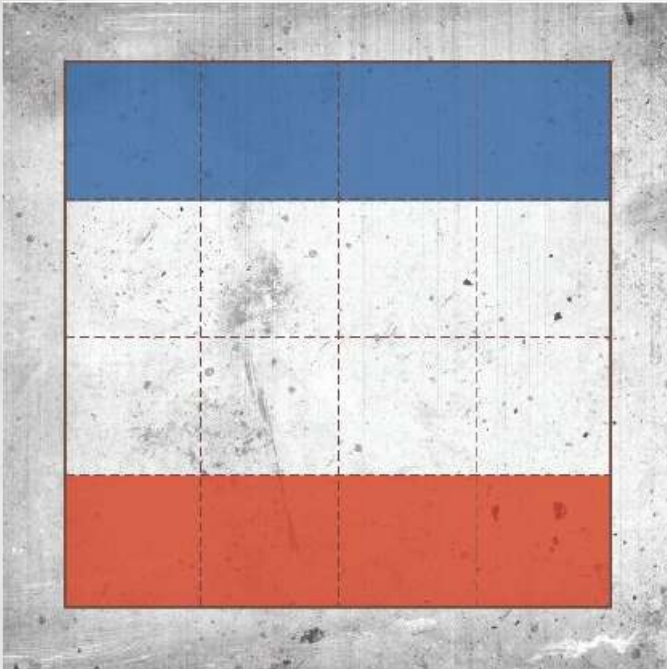
- Gagnez 2 PV pour chaque cible détruite.
- Gagnez 1 PV pour chaque site critique conquis.*

Fin de la bataille

- Gagnez 2 PV pour chaque chef de guerre tué.

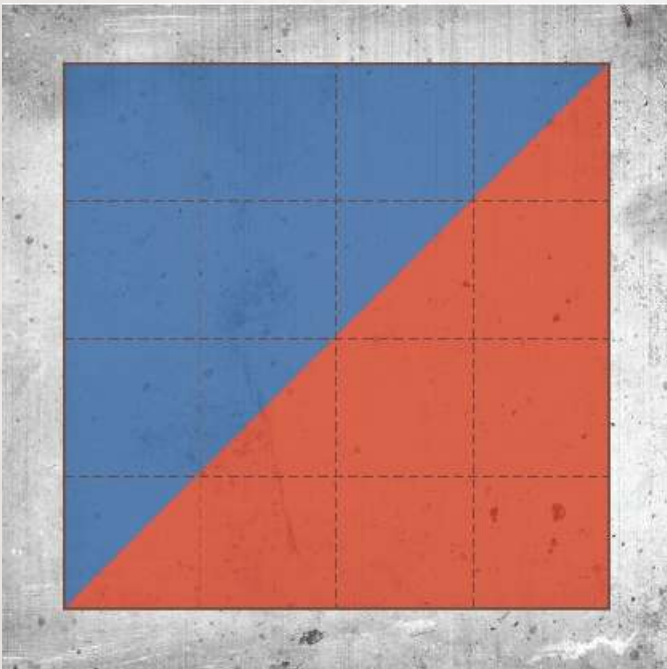
Tactique - Art du siège : Les guerriers alliés peuvent relancer les jets d'attaque de « 6 » contre les cibles sur le champ de bataille. Les cibles alliées sur le champ de bataille peuvent relancer les jets de blocage de « 6 ».

Territoires 1-2



[1] Ligne de bataille

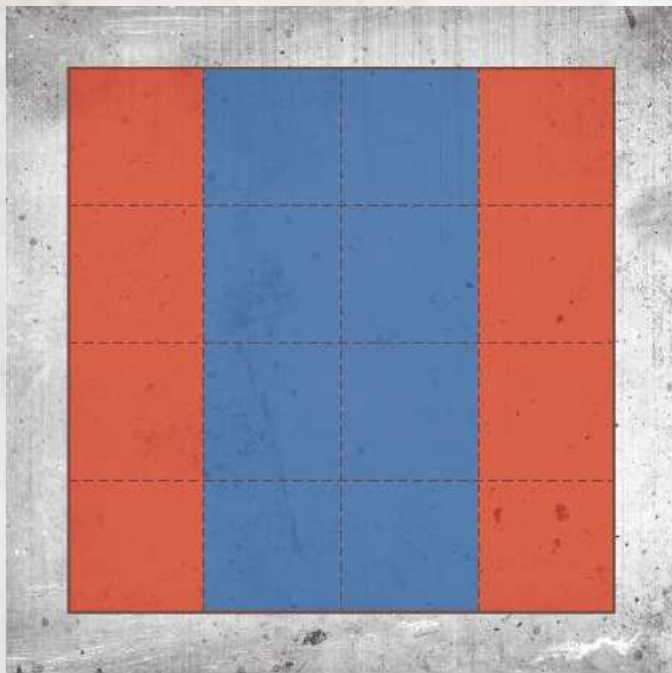
Tactique – Attaque surprise : Durant la phase de déploiement, les joueurs ne placent pas leurs cartes de commandement à tour de rôle. Le joueur adverse doit placer toutes ses cartes de commandement en premier, puis vous placez les vôtres. Les joueurs révèlent leurs guerriers à tour de rôle, comme d'habitude.



[2] Carrefour

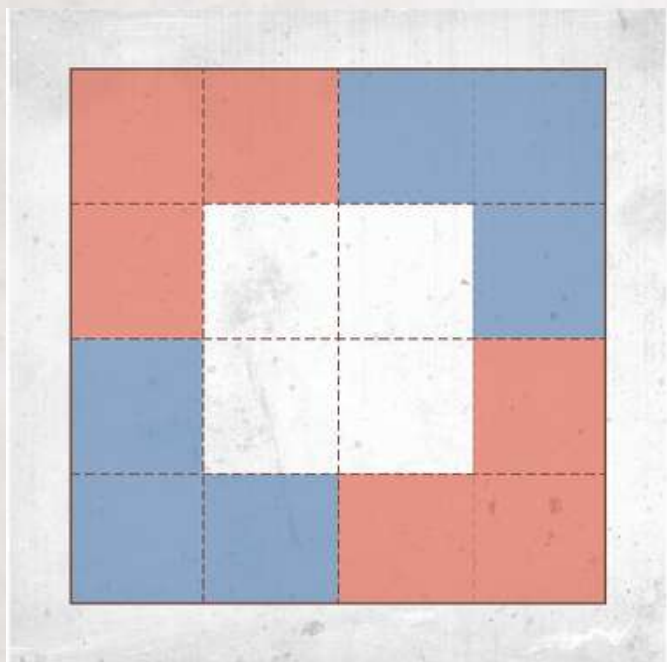
Tactique - Brouillard de guerre : Après avoir déployé des cartes de commandement avant que les joueurs ne révèlent leurs guerriers, vous pouvez prendre une seule carte de commandement alliée et la redéployer dans votre zone de déploiement.

Territoires 3-4



[3] Encerclé !

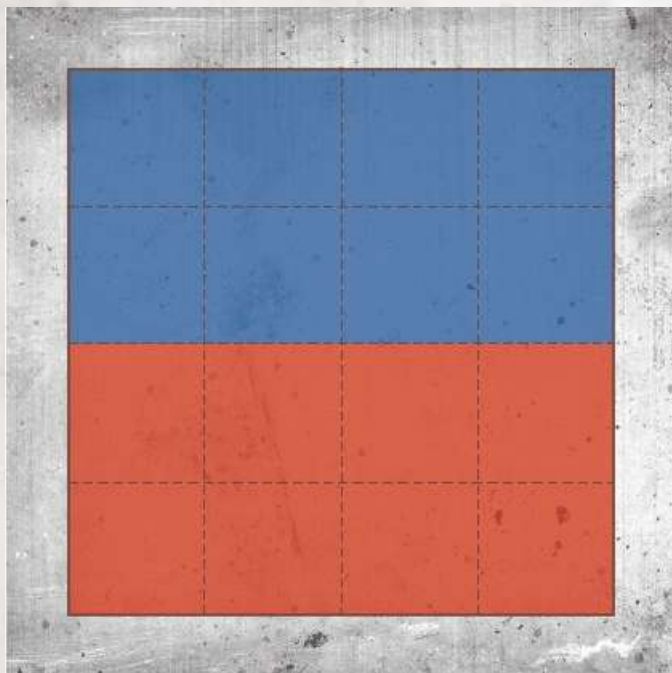
Tactique - Saisir l'opportunité : Lors du premier round de bataille, vous êtes automatiquement le joueur dominant.



[4] Diviser pour mieux régner

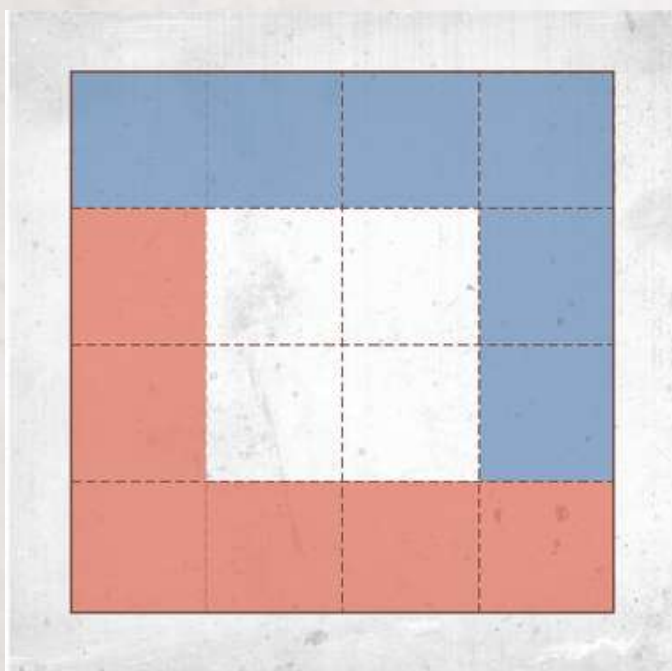
Tactique - Incursion : Pendant la phase de déploiement, les cartes de commandement amies doivent être placées à 6 pouces des cartes de commandement ennemies au lieu des 9 pouces habituels.

Territoires 5-6



[5] Confrontation

Tactique – Ennemi : Durant la phase de déploiement, les deux joueurs doivent placer leur première carte de commandement dans leur zone de déploiement, au plus près du centre du champ de bataille. Les guerriers de ces cartes de commandement ne peuvent pas être placés dans la zone de déploiement ennemie.



[6] Encerclement

Tactique - Déploiement avancé : Pendant la phase de déploiement, une seule carte de commandement amie peut être placée n'importe où à plus de 9 pouces de la zone de déploiement ennemie.

Rencontres



[1] Premier sang :

À chaque tour de bataille, le joueur qui élimine le premier ennemi gagne immédiatement 1 PV.

Tactique - Soif de Sang : À chaque tour de bataille, les guerriers activés par la première carte de commandement alliée gagnent +1 en Marche jusqu'à la fin de leur activation.

[2] Vendetta :

Pendant la phase de commandement, choisissez une carte de commandement ennemie comme marquée pour ce tour. Si la carte ennemie marquée est détruite à ce tour, marquez 1PV. Si elle l'est et que la votre est encore en jeu, marquez 2PV à la place.

Tactique- Impétueux : Pour cette bataille, vous pouvez relancer les jets de suprématie de '6'.

[3] Dernier rempart :

Le joueur possédant le plus de cartes Commandement à la fin de la bataille gagne 2 PV. Le joueur ayant détruit le plus de cartes de commandement gagent 1PV.

Tactique - Forces de Secours : Avant de placer les cartes de commandement, sélectionnez une seule qui arrivera en renforts et ne sera pas placée durant la phase de déploiement. Durant n'importe quelle phase de commandement, vous pouvez choisir de faire intervenir ses forces de relève. Choisissez un point sur le bord d'un champ de bataille neutre ou allié et placez tous les guerriers arrivant à moins de 6" de ce point.

[4] Conquête des champions :

Lorsqu'un Guerrier terrasse un Ennemi en Duel, il gagne immédiatement 1 PV. A la fin de la bataille, le joueur avec le plus de [Personnage] gagne 1PV.

Tactique - Héroïsme : Tant qu'un Guerrier participe à un Duel, les autres Guerriers Alliés à portée de commandement sont Inspirés !

[5] Reconnaissance :

A la fin de la bataille s'il n'y a pas de guerriers ennemis dans votre territoire gagnez 1PV. Si au moins un [Personnage] ami est dans le territoire ennemi, gagnez 2PV.

Tactique - Repérée : Durant la phase de déploiement, votre adversaire place sa première carte révélée.

[6] Inverser la marée :

A la fin de chaque round, le joueur avec le moins de PV gagne 1PV. Rien en cas d'égalité.

Tactique - Désespoir : Vos [Personnage] brisés peuvent effectuer des capacités de commandement. Elles n'expirent pas s'il devient brisé par la suite.

