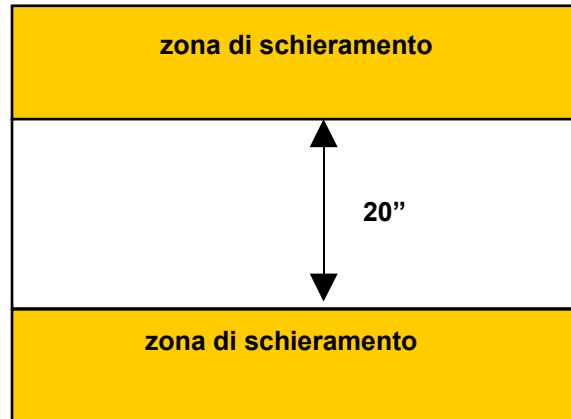




# Scenari

## Scontro Frontale

**Note:** Questo scenario NON conta come Battaglia Campale per le regole speciali che un'armata può avere



### SCHIERAMENTO

1. Entrambi i giocatori tirano un dado: il giocatore che ottiene il punteggio più alto deve schierare un'unità in una delle due zone di schieramento, rivendicando quindi quel lato del tavolo. Dopodiché l'altro giocatore schiera un'unità nella propria zona di schieramento.
2. A turno i giocatori piazzano un'unità alla volta, ad almeno 20" di distanza dalla zona di schieramento avversaria.
3. Tutte le macchine da guerra dell'esercito di un giocatore vengono schierate contemporaneamente, anche se possono essere piazzate in punti diversi del campo di battaglia.
4. I personaggi di un esercito vengono schierati simultaneamente come ultima unità schierata dal giocatore. Ognuno di essi può essere schierato in punto diverso nella zona di schieramento e possono essere schierati all'interno delle unità.
5. Le unità che godono di regole speciali di schieramento (es. "Esplorazione", "Tunnel" o "Vengono da sotto") non sono schierate con il resto delle unità. Vengono invece piazzate sul tavolo seguendo normalmente le rispettive regole di schieramento.

**Chi Comincia?** Entrambi i giocatori tirano un dado. Il giocatore che ha terminato per primo di schierare (esploratori esclusi) può aggiungere un +1 al risultato del tiro. Il giocatore che ottiene il punteggio più alto può scegliere se cominciare per primo o per secondo (eventuali pareggi vanno ritirati).

**Durata della partita** la partita dura 6 turni o termina allo scadere del tempo.

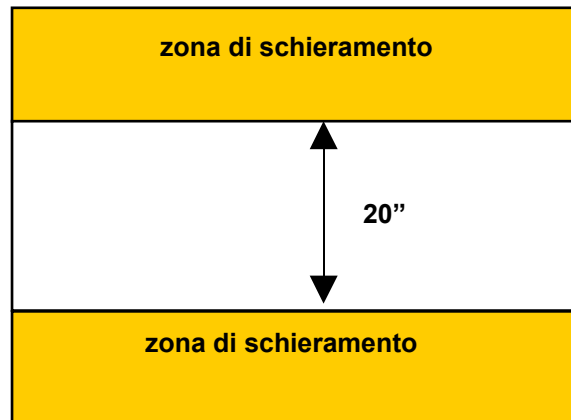
**Condizioni di Vittoria:** A meno che il vostro avversario non si arrenda, calcolate normalmente i vostri Punti Vittoria (PV di seguito) come descritto a pag. 102 del regolamento, aggiungete i modificatori di cui sotto, confrontate il totale con quello dell'avversario e calcolate la differenza.

Se vi sono più di una "unità nemica più costosa" e/o "personaggio nemico più costoso" (causa pari costo) è sufficiente che una di queste unità sia distrutta o in fuga per prendere il bonus di PV.

TABELLA DEI MODIFICATORI	
+ 200 PV	Unità nemica più costosa (distrutta in corpo a corpo o in fuga)
+ 300 PV	Personaggio nemico più costoso (ucciso in corpo a corpo o in fuga)
+ 200 PV	Almeno una tua unità nella zona di schieramento avversaria
+ 400 PV	Nessuna unità nemica nella propria zona di schieramento
- 500 PV	Nessuna tua unità al di fuori della tua zona di schieramento

## Obiettivo

**Note:** Questo scenario NON conta come Battaglia Campale per le regole speciali che un'armata può avere. L'obiettivo verrà rappresentato da qualunque oggetto rappresentativo di piccole dimensioni su cui i giocatori si mettano d'accordo e sarà schierato esattamente in mezzo al tavolo. Il valore dell'obiettivo è illustrato in seguito



### SCHIERAMENTO

1. Entrambi i giocatori tirano un dado: il giocatore che ottiene il punteggio più alto deve schierare un'unità in una delle due zone di schieramento, rivendicando quindi quel lato del tavolo. Dopodiché l'altro giocatore schiera un'unità nella propria zona di schieramento.
2. A turno i giocatori piazzano un'unità alla volta, ad almeno 20" di distanza dalla zona di schieramento avversaria.
3. Tutte le macchine da guerra dell'esercito di un giocatore vengono schierate contemporaneamente, anche se possono essere piazzate in punti diversi del campo di battaglia.
4. I personaggi di un esercito vengono schierati simultaneamente come ultima unità schierata dal giocatore. Ognuno di essi può essere schierato in punto diverso nella zona di schieramento e possono essere schierati all'interno delle unità.
5. Le unità che godono di regole speciali di schieramento (es. "Esplorazione", "Tunnel" o "Vengono da sotto") non sono schierate con il resto delle unità. Vengono invece piazzate sul tavolo seguendo normalmente le rispettive regole di schieramento.

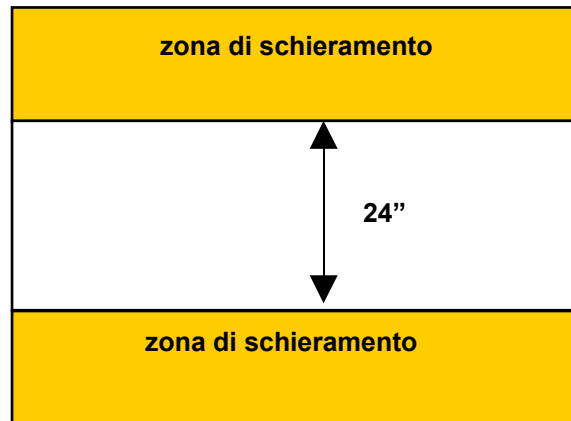
**Chi Comincia?** Entrambi i giocatori tirano un dado. Il giocatore che ha terminato per primo di schierare (esploratori esclusi) può aggiungere un +1 al risultato del tiro. Il giocatore che ottiene il punteggio più alto può scegliere se cominciare per primo o per secondo (eventuali pareggi vanno ritirati).

**Durata della partita** la partita dura 5 turni o termina allo scadere del tempo.

**Condizioni di Vittoria:** Al termine della partita, l'esercito la cui unità con almeno FdU 5+ si trovi più vicino all'obiettivo, guadagna 300 PV addizionali. Unità in fuga, mostri e personaggi non possono conquistare l'obiettivo. Se le unità avversarie si trovano alla stessa distanza dall'obiettivo, un giocatore lo conquista se la sua unità vale più del doppio dei punti dell'unità nemica più vicina all'obiettivo, altrimenti si tratta di un ex-quo e nessun punto addizionale viene assegnato.

## Battaglia Campale

**Note:** Questo scenario conta come Battaglia Campale per le regole speciali che un'armata può avere (se non conta questo, non vedo quale).



### SCHIERAMENTO

1. Entrambi i giocatori tirano un dado: il giocatore che ottiene il punteggio più alto deve schierare un'unità in una delle due zone di schieramento, rivendicando quindi quel lato del tavolo. Dopodiché l'altro giocatore schiera un'unità nella propria zona di schieramento.
2. A turno i giocatori piazzano un'unità alla volta, ad almeno 24" di distanza dalla zona di schieramento avversaria.
3. Tutte le macchine da guerra dell'esercito di un giocatore vengono schierate contemporaneamente, anche se possono essere piazzate in punti diversi del campo di battaglia.
4. I personaggi di un esercito vengono schierati simultaneamente come ultima unità schierata dal giocatore. Ognuno di essi può essere schierato in punto diverso nella zona di schieramento e possono essere schierati all'interno delle unità.
5. Le unità che godono di regole speciali di schieramento (es. "Esplorazione", "Tunnel" o "Vengono da sotto") non sono schierate con il resto delle unità. Vengono invece piazzate sul tavolo seguendo normalmente le rispettive regole di schieramento.

**Chi Comincia?** Entrambi i giocatori tirano un dado. Il giocatore che ha terminato per primo di schierare (esploratori esclusi) può aggiungere un +1 al risultato del tiro. Il giocatore che ottiene il punteggio più alto può scegliere se cominciare per primo o per secondo (eventuali pareggi vanno ritirati).

**Durata della partita** la partita dura 6 turni o termina allo scadere del tempo.

**Condizioni di Vittoria:** A meno che il vostro avversario non si arrenda, calcolate normalmente i vostri Punti Vittoria (PV di seguito) come descritto a pag. 102 del regolamento.