

REGOLAMENTO DI WARHAMMER

ERRATA E DOMANDE E RISPOSTE - SECONDA PARTE

ERRATA

Pagina 23, Cariche Multiple, deve essere aggiunto un ultimo paragrafo:

“Mentre caricano, le unità amiche non devono attraversare il cammino le une delle altre o scambiarsi di posto (vd. schema 23.1), a meno che ciò non sia l'unico modo di portare in combattimento quanti più modelli possibile, nel qual caso è concesso loro farlo”.

Pagina 55, Tiro Multiplo i primi due paragrafi devono essere sostituiti con:

“Alcune armi da tiro permettono al modello di tirare **più volte** – **ciò è noto come** tiro multiplo. Il numero di tiri possibili è indicato nella descrizione dell'arma (ad esempio, una balestra a ripetizione degli Elfi Oscuri **può tirare due colpi, pertanto** è indicata avere tiro multiplo x2).”

Pagina 70, Personaggi, primo paragrafo. Cancellare la terza e la quarta parola così che la frase dica:

‘I modelli di personaggi possono aggregarsi alle unità di cavalleria leggera, [...]’

Pagina 95, Resistenza alla Magia, primo paragrafo. La seconda frase deve essere sostituita con:

“Il numero tra parentesi indica il numero massimo di dadi aggiuntivi che è possibile tirare quando si cerca di disperdere **ogni** incantesimo che **prende di mira l'unità resistente alla magia.**”

Pagina 121, Incantesimi infusi, ultimo paragrafo. Sostituire l'intero paragrafo con:

“Un personaggio non può avere più di un **oggetto magico che contiene** un incantesimo infuso”.

DOMANDE E RISPOSTE

D. I modelli possono avere un tiro armatura migliore di 0+ (ovvero averne uno negativo)?

R. Sì, in teoria è possibile, ma non è sicuramente facile da ottenere!

Movimento

D. A pagina 12 si dice che una cavalcatura con barda subisce una penalità di -1 al Movimento. Ciò si applica anche ai carri e ad altre macchine spostate da cavalli che non seguono le regole della cavalleria?

R. Sì, poiché in genere sono le stesse creature rallentate dalla barda quando vengono cavalcate da altri modelli dell'armata.

D. Come fa un'unità con basette non quadrate (ovvero la cavalleria) ad eseguire una manovra di cambio di fronte di 90°?

R. Semplice! Prima cambia il fronte del primo rango di 90° nella direzione voluta, ruotando il/i modello/i al centro del rango frontale sul proprio centro. Poi fai lo stesso con i ranghi posteriori e portali a contatto con il primo rango. Poiché i modelli non si trovano su basette quadrate, il cambio di fronte ha come risultato un leggero cambio di forma della formazione.

D. I modelli che effettuano un Cambio di Formazione possono muoversi più del doppio del proprio valore di Movimento?

R. Sì, poiché il limite si applica solo al movimento di Riorganizzazione.

D. I modelli di un'unità che eseguono un Cambio di Formazione (o una Conversione o entrano/escono da un edificio ecc.), possono muoversi di più del doppio del proprio valore di Movimento?

R. Questa è una situazione un po' fumosa. In termini generali, il valore di Movimento rappresenta la velocità delle creature in questione mentre si muovono a passo cauto, pronte a combattere.

Le unità si possono muovere normalmente al doppio del proprio valore di Movimento e rappresenta la corsa delle creature e la loro velocità massima (tranne che con l'uso di magia, volo e così via).

In base a tale principio, i giocatori che cercano di sfruttare le manovre o le altre regole (come quelle degli edifici) per provare a spostare i modelli della propria unità di più del doppio del loro Movimento non stanno giocando con lo spirito con cui il gioco è inteso e devono essere castigati pubblicamente. Cattivi giocatori! Cattivi!

D. Puoi dichiarare una carica se l'unico modo di completarla è il verificarsi di un altro evento condizionale? Ad esempio, puoi dichiarare una carica a un'unità nemica visibile in una situazione in cui l'unico modo di completarla è se una delle tue unità fallisce il test di chiamata a raccolta e continua a fuggire?

R. Domanda molto interessante alla quale non è semplice rispondere! Sì, pensiamo che sia accettabile dichiarare una carica in questo genere di situazioni e se la condizione non consente all'unità di completare la carica (l'unità amica che si frappone si chiama a raccolta, nell'esempio portato), la carica fallisce.

D. Un'unità che si muove tramite un movimento obbligatorio deve obbedire alle normali convenzioni della carica riguardanti Fronte/Fianco/Retro? O tale unità (come la Progenie del Caos) può attaccare il lato di un'unità nemica diverso da quello sul quale ha iniziato il movimento?

R. Deve obbedire alle regole normali, pertanto se dovesse caricare un lato dell'unità nemica che non potrebbe caricare, deve fermarsi a 1" di distanza dal nemico.

D. Quando un'unità che si muove tramite movimento obbligatorio (come i Saltasquig dei Goblin delle Tenebre) torna sul tavolo dopo il movimento di inseguimento, può muoversi?

R. No, per quel turno non si può più muovere, poiché la parte dei movimenti obbligatori della fase di Movimento è già passata.

D. Un'unità non schermagliatrice che si muove tramite movimento obbligatorio (come le progenie del Caos, i Carri a Pompa delle Caccole) può ruotare per cambiare direzione al termine del proprio movimento (per assumere un allineamento favorevole contro le cariche nemiche ecc.)?

R. Non è mai specificato chiaramente, ma pensiamo che sia meglio se rimangono rivolte nella direzione in cui si sono mosse. Non solo sembra 'giusto' anche visivamente, ma rimane in linea con il modo in cui si muovono le unità in fuga (dopotutto, sono il tipo più comune di unità soggette al movimento obbligatorio).

D. Posso misurare in anticipo le potenziali distanze di movimento prima di spostare le unità nella parte Movimenti Rimanenti della fase di Movimento? Ad esempio, quando si sposta un Modello Volante durante i Movimenti Rimanenti è possibile che un giocatore misuri 20" verso diversi punti del campo di battaglia per determinare il movimento più vantaggioso?

R. Sì è possibile.

Tiro

D. Se un modello non ha linea di vista verso un bersaglio al quale sta tirando il resto dell'unità, deve comunque tirare (mancando automaticamente), o non tira per nulla?

R. Non tira. Questa domanda è rilevante solo se, ovviamente, esiste una possibilità che il modello che tira venga ferito dalla propria arma.

Combattimento corpo a corpo

D. Puoi assegnare gli attacchi a modelli di Ranghi e File specifici per imporre quali modelli di ranghi e file continuo come perdite (quindi incapaci di rispondere)?

R. Sì, ad ogni modo dobbiamo avvertirti che approfondire in tale dettaglio un combattimento probabilmente te lo farà risolvere in maniera molto lenta!

D. Se un modello amico infligge ferite a sé stesso o ad altri modelli amici durante un combattimento corpo a corpo (ad esempio un Condottiero del Caos con Spada del Caos Demoniaca o uno Skaven Prete della Peste con Incensiere della Peste ecc.), le ferite sono considerate per la risoluzione del combattimento? Se sì, quale fazione può avvantaggiarsene?

R. Contano e sono considerate nel totale di ferite inflitte dal nemico, come quelle che ha inflitto in realtà.

D. Un'unità può sfondare dopo avere caricato e distrutto un nemico che si trovava dietro un ostacolo difeso?

R. No, poiché l'unità non è più considerata in carica.

Psicologia

D. Le unità furiose parzialmente schermate possono dichiarare le cariche? Ad esempio, se ho un'unità di Mastini da Guerra che copre parzialmente un'unità di Cavalieri del Caos di Khorne, entrambe le unità possono dichiarare una carica alla medesima unità nemica o a una diversa che possono vedere?

R. Se l'unità che fa da schermo dichiara a sua volta una carica (ovvero intende togliersi di mezzo), l'unità furiosa alle sue spalle può, e indubbiamente deve, dichiarare a sua volta una carica. Se l'unità che fa da schermo non dichiara una carica, l'unità furiosa alle sue spalle non è obbligata a dichiarare una carica, poiché non sarebbe in grado di raggiungere il bersaglio voluto. Se l'unità che

schermata non dovesse muoversi sufficientemente per fare spazio (perché fallisce una carica o un test di Paura la blocca e cos' via), allora l'unità furiosa alle sue spalle fallirebbe a sua volta la carica, fermata dall'unità che schermata che si frappone.

Armi

D. *Se un modello a piedi con un'arma normale è armato anche di pistola, quest'ultima conta come una seconda arma da mischia in combattimento?*

R. Sì.

D. *I modelli che combattono dal secondo rango o da quelli più indietro (usando la regola Combattere in Ranghi) possono assegnare gli attacchi a modelli nemici specifici come se fossero il modello amico in effetti a contatto di basetta con il nemico?*

R. Sì, questo è il modo più semplice e intuitivo di risolvere la questione.

D. *Se un personaggio che usa una lancia da cavaliere in corpo a corpo vede il proprio carro/cavalatura mostruosa distrutto/uccisa, può continuare a combattere nei turni successivi del medesimo combattimento, dato che le lance pesanti sono 'solo in arcione'?*

R. Se ciò accade, la lancia da cavaliere in effetti scompare e il personaggio deve iniziare a usare un'arma a una mano (che si presume abbia). Nota che ciò accade anche se il personaggio era equipaggiato di lancia pesante magica, che ora è perduta.

Carri

D. *Quando un carro carica due unità nemiche, infligge D6 colpi da impatto a ciascuna o ne infligge D6 in totale?*

R. Nell'estremamente improbabile evento di un carro che carica più di un'unità nemica, i colpi da impatto vengono distribuiti il più equamente possibile tra le unità caricate e quelli che avanzano vengono assegnati dal giocatore che controlla il carro.

D. *Se un personaggio a bordo di un carro carica, ma prima di giungere a contatto del difensore vede il proprio carro distrutto da una reazione resistere e tirare (o perché colpisce un ostacolo/terreno accidentato), può completare la carica a piedi se ha movimento sufficiente per farlo? Oppure la carica fallisce automaticamente?*

R. Come descritto per i cavalieri dei mostri, il personaggio si ferma dove il carro è stato distrutto e la carica fallisce.

Schermagliatori

D. *Quando si caricano gli schermagliatori, il documento delle Errata e Domande e Risposte ufficiale di Warhammer afferma che devi essere a contatto dello schermagliatore più vicino 'visibile'. Se non sei in grado di portarti a contatto con tale schermagliatore (a causa di terreni che si frappongono, unità amiche ecc.), la carica è fallita anche se potresti essere in grado di portarti a contatto con altri schermagliatori dell'unità?*

R. Ci sembra giusto che in questa rarissima circostanza ti sia consentito caricare l'unità schermagliatrice portandoti a contatto con lo schermagliatore visibile più vicino che riesci a raggiungere.

D. *Le unità schermagliatrici possono riorganizzarsi?*

R. Non proprio, poiché tale manovra non avrebbe effetto su di esse. Analogamente, quando un'unità schermagliatrice in fuga si chiama a raccolta, non c'è bisogno di fare altro che voltare i modelli sul posto, così che siano rivolti in direzione del nemico! Ovviamente questa è comunque una riorganizzazione, pertanto un'unità di Schermagliatori che si è chiamata a raccolta non può tirare per quel turno.

Mostri e Addestratori

D. *Le regole di Mostri e Addestratori sono state scritte per le unità composte da un Mostro (ad esempio un'Idra da Guerra)? Oppure si applicano anche alle unità composte da più 'mostri' e addestratori (come i branchi di Salamandre)?*

R. Le Salamandre non sono Mostri (le loro regole speciali affermano che devono effettuare i test per la reazione dei Mostri, ma come tutte le regole speciali è un'eccezione). Dunque i branchi di Salamandre sono semplicemente unità di fanteria schermagliatrice. I Mostri, per definizione, sono modelli grandi singoli (come l'Idra).

D. *Secondo il testo, le unità di Mostri e Addestratori si muovono come Schermagliatori. Questo significa che l'Idra da Guerra si può muovere attraverso i terreni accidentati senza penalità. Sarebbe quindi rallentata dal terreno durante la carica (poiché gli addestratori vengono ignorati)?*

R. Le regole sono chiare in proposito: i Mostri e Addestratori si muovono come Schermagliatori, pertanto si possono muovere liberamente attraverso i terreni accidentati, ma quando caricano sono rallentati normalmente.

Personaggi e Sfide

D. *Come si integrano i personaggi con basette di dimensioni diverse con le unità di Cavalleria o Fanteria e come si calcola il bonus ai ranghi di un'unità in tale situazione?*

R. Ci sono due modi in cui si risolve il problema, entrambi accettabili: 1) collocare il personaggio nell'unità e 2) collocare il personaggio vicino all'unità (a contatto di basetta con il fianco del primo rango dell'unità).

Diamo uno sguardo a queste due soluzioni un po' più nel dettaglio:

1) Collocare il personaggio nell'unità. Funziona meglio con i personaggi la cui basetta è più grande di quella dei modelli dell'unità ed è un suo multiplo, come ad esempio un modello su una basetta quadrata da 40mm all'interno di un'unità di modelli con basette quadrate da 20mm, oppure un personaggio su una basetta quadrata da 50mm all'interno di un'unità di modelli con basette quadrate da 25mm o un'unità di cavalleria. In questi casi, il personaggio si adatta bene e ha l'aspetto "giusto". Sostituisce inoltre alcuni modelli che vengono normalmente collocati nell'ultimo rango.

Quando si determina il bonus dei ranghi dell'unità, il personaggio conta come il medesimo numero di modelli che ha sostituito (in genere quattro fanti o due cavalieri).

Ciò può essere fatto anche se la basetta del personaggio è più piccola di quelle dell'unità alla quale si aggrega o se non si adatta bene (il caso più comune è quello di un personaggio in arcione che si aggrega a un'unità di fanteria con basette quadrate da 20mm).

In questo caso devi quindi 'sistemare' la formazione dell'unità. In altre parole, fai finta che la basetta del personaggio sia uguale a quella degli altri modelli dell'unità (per i personaggi a piedi), o pari a un multiplo delle basette degli altri modelli dell'unità (per modelli in arcione o grandi che si aggregano a unità con basette più piccole...). Ciò renderà la formazione un pochino disordinata, ma in genere si spiega da solo.

2) Collocare il personaggio a fianco dell'unità.

Questo approccio non è strettamente 'regolamentare', ma è molto semplice (in particolare per i personaggi con basette diverse dai modelli dell'unità alla quale si aggregano) e quindi quello preferito nelle partite amichevoli, ma non lo raccomandiamo per i tornei o altre partite competitive...

Il personaggio viene semplicemente collocato a contatto di basetta con il fianco dell'unità, rivolto nella stessa direzione del resto dell'unità e allo stesso livello del fronte. Viene considerato sotto tutti i punti di vista 'dentro' l'unità, ma la

formazione dell'unità non viene messa in disordine dalla sua basetta diversa.

Funziona bene fino a che l'unità non viene caricata sul fianco dove si trova il personaggio, ma con un po' di flessibilità e cercando di applicare i principi esposti in "Combattimento corpo a corpo e ranghi incompleti" a pagina 36, dovresti essere in grado di risolverlo abbastanza semplicemente.

D. *Se un personaggio è anche un Mostro (come Demoni Maggiori, Uomini Albero Antichi, Shaggoth Campioni), subisce gli effetti di oggetti magici (Runa della Vera Bestia) e incantesimi (Animale Impaurito) che funzionano contro i 'Mostri'?*

R. No, sono personaggi e non mostri, anche se condividono alcune regole dei mostri (normalmente è limitato al modo di muoversi e all'impossibilità di aggregarsi alle unità e alla loro Forza dell'Unità).

D. *Quando un personaggio (a piedi) con l'abilità di Volare si aggrega a un'altra unità amica, deve usare il proprio movimento a terra quando si muove/carica assieme all'unità o può usare il proprio movimento in volo? Ad esempio, se un Vampiro con l'abilità di volare si aggrega a un'unità di Cavalieri Neri (non bardati), limita l'unità a un massimo di carica di 12" per turno? Oppure l'unità rimane in grado di caricare di 16"?*

R. L'unità deve usare il medesimo tipo di movimento (ovvero a terra o in volo), pertanto i Cavalieri Neri dell'esempio possono caricare al massimo di 12", poiché l'unità non può volare.

Ho scelto questa interpretazione perché l'altra avrebbe implicato il dover considerare quello che accade se tale unità dovesse caricare attraverso un terreno o, non sia mai, attraverso un bosco!

D. *Se un personaggio dichiara una carica solitaria da un'unità contro un nemico armato di armi da tiro e quest'ultimo decide di resistere e tirare, chi prende di mira, il personaggio o l'unità?*

R. Prende di mira l'unità del personaggio e se l'unità cede al panico e fugge, si porta dietro il personaggio.

D. *Se un personaggio che non è immune a Paura/Terrore vuole dichiarare una carica senza il resto dell'unità che incute Paura/Terrore alla quale si è aggregato contro un'unità che incute Paura/Terrore, deve effettuare un test per Paura/Terrore?*

R. No, se l'unità con la quale si trova non è soggetta a Paura/Terrore, non deve effettuare il test poiché è con essa quando viene dichiarata la carica.

D. *Se un personaggio che non è immune a*

Paura/Terrore dichiara una carica senza il resto dell'unità alla quale si è aggregato contro un'unità che incute Paura/Terrore e fallisce il test cosa succede?

R. Queste situazioni non sono previste dalle regole, pertanto ecco alcuni suggerimenti. Se fallisce il test di Paura, riteniamo che sia meglio se subisca gli effetti del test fallito, tranne per il fatto che può rimanere e muoversi con l'unità più avanti nella fase. Se fallisce un test di Terrore riteniamo sia meglio fugga per contro proprio e si lasci alle spalle l'unità.

D. Se un personaggio in arcione a un Mostro non volante si aggrega a un'unità e poi viene ucciso, cosa accade al Mostro (se continua a combattere), dato che normalmente i Mostri non si possono aggregare alle unità?

R. Al termine della fase, il Mostro viene spostato all'esterno dell'unità, a contatto con essa, il più vicino possibile al posto che occupava quando era cavalcato.

D. Se un personaggio si muove all'interno di un'unità, portandosi ad esempio dall'angolo destro a quello sinistro per un motivo qualsiasi, l'unità è considerata essersi mossa (per il tiro ad esempio)? Se no, lo è il personaggio?

R. Il buon senso ci fa dire che il personaggio è considerato essersi mosso e l'unità no.

D. I personaggi con Forza dell'Unità 1 (a piedi) hanno una linea di vista di 360°? E i modelli singoli a Forza dell'Unità 1 a piedi, come l'ultimo modello di un'unità di fanteria? I modelli di entrambi i casi sono considerati veri Schermagliatori?

R. Sì, sono esattamente uguali.

D. Se un personaggio che può ripetere i test di Psicologia (grazie a un oggetto magico, una regola speciale ecc.) si aggrega a un'unità, quest'ultima può ripetere i test di Psicologia?

R. È più semplice se funziona come la regola Immune alla Psicologia, pertanto il personaggio perde i benefici di tale regola finché rimane con l'unità.

D. Puoi usare l'effetto moltiplicante delle armi i cui colpi infliggono ferite multiple per generare un bagno di sangue contro campioni con una sola ferita (o eccedendo le ferite dei personaggi) durante una sfida? Ad esempio, è possibile che un personaggio con 3 Attacchi sul profilo e che

brandisce un'arma i cui colpi infliggono D3 ferite ognuno ottenga 6 punti per la risoluzione del combattimento affettando il campione di un'unità con una sola ferita sul profilo? Oppure la risoluzione del combattimento massima che può ottenere in questo caso dal personaggio è solo 3?

R. Le ferite in eccesso inflitte sono quelle inflitte dopo la moltiplicazione, pertanto nell'esempio il bonus per il bagno di sangue è l'intero +6.

D. Poiché ai personaggi non è normalmente consentito formare un'unità assieme, come si risolve la situazione in cui due o più personaggi vedono distrutta l'unità alla quale si erano aggregati? I personaggi rimangono un'unità o si separano?

R. Rimangono un'unità fino alla loro successiva fase di Movimento, dove devono separarsi se ne sono in grado (ovvero non stanno fuggendo, chiamandosi a raccolta o non sono soggetti ad altri movimenti obbligatori). Nota che se stanno fuggendo, possono effettuare normalmente un solo test di chiamata a raccolta, poiché sono ancora una singola unità.

D. I personaggi ingaggiati in una sfida contano a contatto di basetta solo l'uno con l'altro? Oppure sono considerati a contatto di basetta con altri modelli amici/nemici attorno?

R. I personaggi ingaggiati in una sfida sono ancora a contatto di basetta con modelli amici/nemici. Dunque i partecipanti alla sfida possono subire gli effetti di oggetti magici/abilità originati all'esterno del combattimento (e vice versa).

D. Se un personaggio (solo o in un'unità di meno di cinque modelli di ranghi e file) è ingaggiato in una sfida protratta (originata da un combattimento iniziato in un turno precedente) e viene caricato da un carro nemico, subisce i colpi da impatto? Oppure li ignora?

R. I colpi da impatto hanno effetto sull'unità e non sul personaggio, come di consueto se ci sono più di cinque modelli nell'unità (come descritto a pagina 77), ma hanno effetto sul personaggio se è l'unico modello rimasto quando il carro carica. Se ci sono meno di cinque modelli, i colpi da impatto vengono distribuiti come i colpi da tiro.

D. Se un personaggio viaggia a bordo di un carro e rimane ingaggiato in una sfida, i modelli nemici a contatto di basetta con il carro (ma non ingaggiati nella sfida) possono colpirlo?

R. No, non possono, come l'equipaggio del carro non può attaccare loro.

D. Un'unità che include un campione ingaggiato

in una sfida. Durante il medesimo combattimento, i nemici infliggono ferite più che sufficienti a spazzare via l'intera unità. Le ferite extra uccidono il Campione anche se combatte la sfida?

R. No, il campione non può subire effetti finché sta combattendo la sfida.

D. Se un personaggio che può ripetere i test di Psicologia (grazie a un oggetto magico o una regola speciale ecc.) si aggrega a un'unità, quest'ultima ripete a sua volta i test di Psicologia?

R. No, proprio come se, ad esempio, il personaggio fosse Immune alla Psicologia.

Gruppi Comando

D. Il campione di un'unità conta ai fini dei cinque modelli di ranghi e file necessari per consentire un tiro Attento Signore! a un personaggio della stessa unità?

R. No, perché quando l'unità viene presa di mira da attacchi a distanza conta come personaggio e non come un modello di ranghi e file (vedi l'ultimo paragrafo a pagina 81).

Macchine da Guerra

D. Quando un'unità macchina da guerra viene caricata, si suppone che i serventi si allineino come parte della reazione Mantenere la Posizione. Questo significa che chi carica deve allinearsi alla posizione dei serventi? Oppure i serventi si devono allineare all'unità che carica (il che significa che alle unità non schermagliatrici è concessa una conversione tattica contro una macchina da guerra per imporre vie di sfondamento/inseguimento favorevoli)?

R. I serventi della macchina si devono allineare perpendicolarmente alla linea di carica, ma chi carica può effettuare una conversione in un punto qualsiasi della carica, come con gli schermagliatori, per ottenere una via di inseguimento/sfondamento migliore. Lo schema 84.1 è solo un esempio di una carica in linea retta, ma non è obbligatorio agire in tale modo.

D. Una macchina da guerra senza serventi può essere caricata? Se sì, deve essere caricata da un'unità Furiosa?

R. Sì per entrambe, dopotutto è ancora un'unità nemica.

D. Trovo il testo sulla Forza dell'Unità delle Macchine da Guerra un po' confuso. Qual è la Forza dell'Unità di un Grande Cannone con tre serventi, ad esempio?

R. In effetti il testo a pagina 71 potrebbe essere

letto in modo che l'unità della macchina da guerra (l'arma e i serventi) abbiano FdU 6. Ovviamente, l'intenzione è che l'arma abbia FdU 0 e che ogni servente rimasto abbia FdU 1. L'unità della macchina da guerra dell'esempio ha quindi FdU 3. Come ulteriore esempio, una balista con un solo servente rimasto ha FdU 1.

D. Come si calcola la risoluzione del combattimento quando un modello nemico con più di una ferita rimasta viene ucciso con un Colpo Mortale?

R. Ottieni un valore di risoluzione del combattimento pari alle ferite rimaste al modello ucciso. Ad esempio, se un personaggio Grande Eroe (3 Ferite sul profilo), che ha già subito una ferita, viene ucciso con un colpo mortale, ai fini della risoluzione del combattimento conta come due ferite.

D. A seguito della risposta precedente, in una sfida, come si calcola la risoluzione del combattimento ottenuta dal secondo e dai successivi colpi mortali inflitti?

R. Ogni successivo colpo mortale concede alla tua fazione le ferite rimaste del modello ucciso, come descritto prima, fino a un massimo di +6. Se il Grande Eroe dell'esempio subisce due ferite colpo mortale e una ferita normale durante una sfida, il nemico ottiene un totale di +5 alla propria risoluzione del combattimento.

D. A patto che le unità nemiche non possano tracciare la linea di vista verso la loro posizione, quando schiero gli Esploratori in un terreno, posso collocarli in una posizione da dove possono vedere le unità nemiche?

R. Sì, fintanto che i modelli nemici non li vedono.

La fase della Magia

D. Il risultato 5-6 della tabella degli incantesimi falliti consente all'avversario di lanciare immediatamente uno dei propri incantesimi gratuitamente e afferma: "Ma può essere disperso dal giocatore di turno normalmente (utilizzando i dadi potere come dadi dispersione)". Il giocatore di turno può usare anche pergamene, rune o altri mezzi per disperdere l'incantesimo gratuito?

R. Certo. L'unica eccezione alla normale dispersione è che i dadi potere vengono usati come dadi dispersione.

D. Sempre sul risultato 5-6 della tabella degli Incantesimi Falliti. L'avversario può usare un Incantesimo Infuso o un'abilità che funziona come un Incantesimo Infuso (come una Preghiera di Sigmar) se tale risultato viene generato?

R. Sì, gli incantesimi infusi possono essere lanciati in questo modo, come le Preghiere di Sigmar e così via.

D. Tabella degli Incantesimi Falliti, risultato 8-9. Vengono dispersi solo gli incantesimi 'rimane in gioco' o sono compresi anche gli incantesimi che durano più di un turno, che in genere non possono essere dispersi?

R. "Tutti gli incantesimi in gioco" include tutti gli incantesimi, inclusi quelli che tecnicamente non sono 'rimane in gioco', ma che hanno effetti che durano un certo numero di turni.

Le Sfere del Sapere della Magia

D. I colpi della Conflagrazione Fatale del Sapere del Fuoco vengono distribuiti come per il tiro? In aggiunta, risolvi i danni di ogni iterazione di questo incantesimo separatamente? Oppure determini il numero cumulativo di colpi subiti e poi risolvi i danni alla fine?

R. La risposta deve essere: "Sì, vengono distribuiti come per il tiro", altrimenti apriremmo il vaso di Pandora. Seguendo il medesimo spirito, raccomandiamo di calcolare prima l'intero numero di colpi e poi di tirare per ferire per l'intera serie.

D. La Regola del Ferro Rovente del Sapere del Metallo afferma che: "colpisce un singolo modello (scelto da chi lancia l'incantesimo, non si applicano restrizioni al tiro tranne il fatto che il bersaglio deve essere entro la linea di vista del Mago)...". Un personaggio a bordo di un carro (o in arcione a un mostro) è considerato 'un modello' ai fini di questo incantesimo, richiedendo quindi un tiro per determinare a caso se il carro/mostro o il personaggio sia colpito dall'incantesimo? Oppure il Mago che lo lancia può prendere direttamente di mira una parte qualsiasi del modello che desidera? Inoltre, l'incantesimo può essere lanciato in combattimento?

R. L'incantesimo colpisce il modello a parti multiple e poi il colpo deve essere assegnato a caso tra le 'parti' diverse. Può essere lanciato contro un modello ingaggiato in combattimento.

D. L'incantesimo Lancia del Cacciatore del Sapere delle Bestie infligge 1 ferita o D3 ferite?

R. Infligge una sola ferita.

D. Un Mago può lanciare l'incantesimo Scudo Celeste del Sapere dell'Empireo su un'unità alla quale è aggregato? La descrizione dell'incantesimo afferma che può essere lanciato su un'unità amica 'visibile' da chi lo lancia.

R. Potrebbe sembrare assurdo, ma alla lettera la risposta è no, poiché il Mago non ha la propria unità entro la linea di vista.

D. Gli effetti dell'incantesimo Scudo di Luce del Sapere della Luce si applicano ai modelli amici ingaggiati in combattimento?

R. Sì, poiché l'incantesimo non è lanciato 'a' un bersaglio specifico, ma ha effetto su tutte le unità amiche entro 12" da chi lo lancia.

D. Se la Ferita inflitta dall'incantesimo Ruba Anima viene salvata (ad esempio da un tiro salvezza o dalla rigenerazione), chi lo lancia guadagna lo stesso una Ferita? Inoltre, può essere lanciato in un combattimento?

R. Sì ad entrambe. Il testo è piuttosto chiaro.

Q. Se un personaggio in arcione si aggrega a un'unità di fanteria, il nemico può lanciare l'Animale Impaurito contro tale unità per avere effetto sulla cavalcatura del personaggio?

R. Sì, riteniamo che sia ragionevole.

Oggetti Magici

D. Se un personaggio è equipaggiato con un'arma da mischia magica che è 'solo in arcione' e il suo mostro/carro viene ucciso/distrutto durante la partita, cosa accade?

R. L'arma magica viene perduta e il personaggio combatte con una normale arma a una mano (che nessun guerriero sensato lascerebbe mai a casa).

D. Se un modello lancia un incantesimo infuso originato da un oggetto magico, obbliga gli altri incantesimi 'rimane in gioco' che ha lanciato ad essere rimossi dal tavolo? (p. 121). Inoltre, se un oggetto magico incantesimo infuso lancia un incantesimo 'Rimane in Gioco', viene rimosso dal possessore che lancia il proprio incantesimo?

R. Sì per entrambe, poiché lanciare un incantesimo infuso equivale a lanciare un incantesimo normale. Un altro effetto inusuale che può verificarsi quando si usano oggetti infusi è che il Mago può lanciare due volte lo stesso incantesimo nella stessa fase della Magia: una normalmente e una con un incantesimo infuso.

D. Molti libri degli eserciti hanno oggetti magici che offrono protezione contro i 'proiettili'. Ad ogni modo, il Regolamento non dà una definizione completa di cosa sono i 'proiettili'. Potete darci una guida di cosa sono i 'proiettili' a riguardo degli oggetti magici?

R. Diamo per scontato che la parola 'proiettili' includa tutti gli attacchi eseguiti nella fase di Tiro oltre a quelli definiti 'proiettili magici'.

D. Diversi libri degli eserciti hanno oggetti magici che offrono protezione ai personaggi (ad esempio un tiro salvezza) fino a che non viene fallito il primo tentativo. In tali casi i tiri protezione devono essere tirati uno alla volta o contemporaneamente come suggerito da 'Tiro rapido dei dadi' a pagina 31?

R. Uno alla volta. Ricorda che 'Tiro rapido dei dadi' è solo un suggerimento per velocizzare il gioco, non una regola.

Edifici

D. Un'unità che abbandona un edificio usa la stessa formazione di quando è entrata. In un edificio si possono però evocare unità, farle entrare in gioco dal suo interno, schierarle al suo interno ecc. Tutte queste unità non hanno una formazione precedente, pertanto come funziona?

R. Sembra esserci una sola alternativa: semplicemente scegli/dichiara la formazione quando l'unità abbandona l'edificio la prima volta.

12 febbraio 2009

Le domande alle quali abbiamo risposto sono state raccolte da molte fonti. Alcune sono state poste da parte del pubblico, altre da rappresentanti di comunità di gioco online e molte altre ancora sono il risultato di incontri faccia a faccia con giocatori acuti durante una miriade di eventi di gioco. Siamo sempre felici di considerare più domande e miriamo ad aggiornare queste risposte il più frequentemente possibile. Vedi la pagina Contattaci sul sito Games Workshop per l'indirizzo al quale inviare le domande.

Grazie a tutti quelli che l'hanno già fatto!