

REGOLAMENTO DI WARHAMMER:

Errata, domande e risposte e appendici

ERRATA

Queste correzioni sono state inserite nelle ristampe del regolamento, laddove abbiamo considerato il testo confuso o in contraddizione con un'altra parte del libro.

Pagina 7. Nella sezione 'Personaggi', l'ultima frase deve essere cambiata in: "Alcuni personaggi, come i Principi Demone del Caos, sono così grandi e potenti che seguono **alcune delle** regole dei mostri".

Pagina 23. 'Nemici che si frappongono', il titolo deve essere cambiato in maiuscolo e la prima frase del primo paragrafo viene abbreviata cancellando: "**Dopo che un'unità è fuggita dalla carica**".

Pagina 23. 'Nemici che si frappongono', la prima frase del secondo paragrafo deve essere cambiata in: "Se l'unità **alla carica dovesse imbattersi** in un altro nemico, le è permesso dichiarare immediatamente una nuova carica contro **la nuova unità nemica** che ora si frappono".

Pagina 40. Muovi le truppe in fuga sopravvissute, il secondo paragrafo deve essere cambiato in:

"Anche se le **truppe** in fuga si muovono in **gruppi disordinati, al fine di spostare le unità in fuga talvolta è più comodo mantenerle in formazione, ruotando semplicemente l'unità sul posto per voltarla nella direzione di fuga e muovendola** della distanza indicato dal tiro dei dadi".

Pagina 43. 'Sfondamento', la prima frase deve essere cambiata in: "Se un'unità carica in **combattimento** e alla fine **del combattimento di quel turno** tutti i **suoi** nemici sono stati spazzati via, **essa** può effettuare un movimento di inseguimento, anche se non è rimasto **in vita** nessuno da inseguire".

Pagina 45. 'Inseguire imbattendosi in nemici nuovi' l'ultima frase del quarto paragrafo deve essere cambiata in: "**L'unità che ha caricato poi completa il suo intero movimento di inseguimento nella direzione del nuovo bersaglio**". (NB. Questa correzione è già presente nell'edizione italiana).

Pagina 45. 'Inseguire imbattendosi in nemici nuovi', il sesto paragrafo deve essere cambiato in: "[...] **l'unità inseguitrice deve sforzarsi di portare in combattimento il maggior numero possibile di modelli**". (NB. Questa correzione è già presente nell'edizione italiana).

Pagina 46. 'Manovre gratuite', secondo paragrafo, la seguente frase deve essere cancellata: "[...] **e solo allo scopo di portare più modelli a contatto di basetta con il nemico**".

Pagine 59 e 62. 'Manovrare durante una carica'. La seconda frase deve essere accorciata cancellando il seguente brano: "[...] **se un movimento in linea retta non lo porterebbe sul bersaglio, o se così facendo non ingaggerebbe in combattimento il maggior numero possibile di modelli**".

Pagina 67. 'Caricare gli Schermagliatori'. La prima frase deve essere cambiata in modo tale che chi carica deve portarsi a contatto con lo Schermagliatore più vicino **visibile**.

Pagina 67. I riferimenti alle dimensioni di un uomo o simili a un uomo vanno cambiato con: "**Forza dell'Unità 1**".

Pagina 75. 'Attento Signore!', terzo paragrafo, nella prima frase va cancellata la parola: '**quindi**'.

Pagina 102. 'Unità nemiche distrutte', il terzo paragrafo va cambiato in:

"Per questo conteggio ogni personaggio viene considerato un'unità separata e anche i personaggi su **mostro/carro** vengono conteggiati separatamente rispetto alla loro **cavalcatura/carro**".

Pagina 113. Incantesimo 'Spirito della Forgia'. L'ultima frase va cambiata in:

"Gli effetti dell'incantesimo sono identici a quelli di Regola del Ferro Rovente, **tranne per il fatto che l'unità subisce 2D6 colpi distribuiti come per il tiro**".

Pagina 117. Incantesimo 'Scudo di Luce', l'ultima frase deve essere cambiata in:

"Se viene lanciato con successo, **tali unità** sono Immuni alla Psicologia **fintanto che rimangono entro la gittata**. In aggiunta, **durante la parte 'chiamare a raccolta le unità in fuga' della propria fase di Movimento, tutte** le unità amiche in fuga entro la portata dell'incantesimo superano automaticamente i test di chiamata a raccolta e si **raggruppano** anche se sono al di sotto del 25% **delle dimensioni** iniziali".

Pagina 121. 'Armi magiche', secondo paragrafo, l'ultima frase va accorciata cancellando la parola '**speciale**'.

EDIZIONE ITALIANA

Pagina 65. 'Formazione', la prima e la seconda frase devono essere cambiate in: "**Un'unità che può schermagliare non si muove mai in una formazione di rigida di ranghi e file, ma si muove invece come un gruppo disordinato in una rozza linea**".

Pagina 67. 'Caricare gli schermagliatori', la prima frase deve essere cambiata in: "[...] con lo schermagliatore visibile più vicino **come per una normale carica, tranne per il fatto che il nemico non viene allineato al modello schermagliatore**".

Pagina 18. 'Dichiarazione delle cariche', quinto paragrafo, la seconda frase deve essere cambiata in: "[...] devi affidarti alla tua stima sulla distanza per **assicurarti che** le tue truppe [...]".

DOMANDE E RISPOSTE

SCENARIO DI GIOCO

D. La normale partita a Warhammer, descritta alle pagine 2 e 3, è sempre una Battaglia Campale? La risposta è importante perché alcune regole dipendono dal suo nome (come la regola Agguato nei Boschi degli Elfi Silvani).

R. Sì, è comunque una Battaglia Campale (quindi gli Elfi Silvani dell'esempio hanno il bosco extra). Ciò viene affermato a pagina 248 del regolamento con copertina rigida, Scenari, primo paragrafo.

MOVIMENTO

D. Un'unità si ferma nel momento in cui si viene a trovare alla distanza di 1" da un'unità nemica, oppure può finire il movimento a patto che rimanga a 1" di distanza da tutti i nemici?

R. Un'unità può effettuare il proprio movimento liberamente fintanto che rimane a 1" di distanza da tutti i nemici durante l'intero movimento.

CARICA

D. Un'unità può dichiarare una carica contro un nemico che è ovviamente fuori portata (ad esempio se è stato schierato a 24" di distanza e non si è mosso)? Potrebbe essere utile per togliere l'unità dal cammino di un'altra unità amica alla carica...

R. Le regole per la carica a pagina 18 affermano che: "Quando dichiarare la carica, devi farlo senza prima misurare la distanza dal bersaglio; devi affidarti alla tua stima sulla distanza per assicurarti che le tue truppe siano in grado di raggiungere il bersaglio". L'enfasi è su 'assicurarti'. Pertanto dichiarare una carica che sai di non poter completare (come caricare un'unità a 24" di distanza) equivale a barare.

Nei casi in cui non è ovvio quanto sia distante l'unità bersaglio, la decisione di caricare o meno viene lasciata alla coscienza del giocatore che carica (vedi anche l'appendice 'Cariche complicate'). I nostri giocatori, che ovviamente sono tutti sportivi, non dichiarerebbero mai una carica se pensano che la loro unità non possa completarla per ottenere un vantaggio ingiusto!

Questo è un gioco simile a una guerra vera, giocato contro il tempo e in circostanze di considerevole concitazione ed è rimarchevole quanto possano divenire elastiche le misurazioni di uomini onesti e onorevoli.

H.G. Wells (Little Wars, 1913)

D. Immaginiamo che un'unità amica sia ingaggiata in combattimento con un'unità nemica da un turno precedente. Nel turno in corso, un'altra unità amica che si trova nell'arco frontale dell'unità nemica, vuole caricare in combattimento, ma l'intero fronte del nemico è già occupato dall'unità amica che si trova lì dal turno precedente. L'unità amica non ingaggiata può attaccare sul fianco l'unità nemica?

R. No, puoi caricare il fianco/retro di un nemico solo se si trovi nei rispettivi archi del nemico, di conseguenza l'unità dell'esempio deve muoversi finché non si viene a trovare nella zona del fianco del nemico prima di poterlo caricare sul fianco.

D. Come fugge un'unità da una carica generata da un movimento obbligatorio (ad esempio, la carica di un modello che si muove a caso durante i Movimenti Obbligatori, come la Progenie del Caos)?

R. Se il movimento dell'unità che si muove obbligatoriamente è entro la gittata (ovvero è una carica valida!) e l'unità caricata fugge, il movimento di fuga viene risolto immediatamente e infine si risolve il movimento obbligatorio di chi carica.

D. Le unità che caricano possono effettuare una conversione superiore al necessario per massimizzare il numero di modelli in combattimento? Talvolta viene chiamata 'conversione tattica' e può essere usata contro unità schermagliatrici per preparare vie di inseguimento/sfondamento vantaggiose o contro unità dalla formazione più larga per evitare di arrivare a contatto con un personaggio collocato sull'angolo ecc.

R. Tutte le unità che caricano (inclusi carri, mostri ecc.):

1. Devono cercare di portare quanti più modelli possibile in combattimento e
2. possono effettuare una conversione (o ruotare sul posto) una sola volta durante il movimento di carica.

Fintanto che vengono rispettati questi due criteri, le unità sono libere di effettuare la conversione dell'ampiezza desiderata. Quindi la conversione 'tattica' è assolutamente lecita!

NEMICI CHE SI FRAPPONGONO

D. Le regole per i nemici che si frappongono a pagina 23 descrivono solo il caso delle unità che si frappongono a chi carica. Cosa succede se dichiarare una carica e poi, quando muovi chi carica, scopri che ci sono altri elementi oltre ai nemici che si frappongono alla tua carica?

R. Le regole delle cariche fallite a pagina 21 affermano che un'unità può fallire una carica perché il nemico è fuggito fuori portata o perché hai stimato male la carica. Ciò include la situazione in cui un'unità dichiara una carica e poi scopre di non poterla completare per ragioni diverse dal nemico che si frappone (spazio insufficiente a passare tra due elementi di terreno, unità amiche che bloccano il percorso e così via). In tali casi, la carica è fallita e l'unità che carica deve fermarsi a contatto con l'unità amica o il terreno intransitabile che bloccano il passaggio, oppure all'interno del terreno accidentato che la rallenta ecc. Nota che comunque si applica la reazione alla carica del nemico.

D. Presumiamo che un'unità carica l'unità nemica A e A fugge dalla carica, rivelando l'unità nemica B ora sul cammino di chi carica. Se la carica viene rediretta contro B e B decide di fuggire a sua volta, l'unità che carica deve inseguire B o continuare verso A (il bersaglio originale)?

R. Poiché l'unità che carica ha dichiarato una nuova carica, deve inseguire l'ultima unità che ha caricato (B nell'esempio in alto).

D. Immaginiamo che l'unità caricata fugga e un'altra unità nemica, che si frappone a chi carica, sia fuori vista dell'unità che carica. L'unità può dichiarare la nuova carica contro l'unità che si frappone se non può vederla?

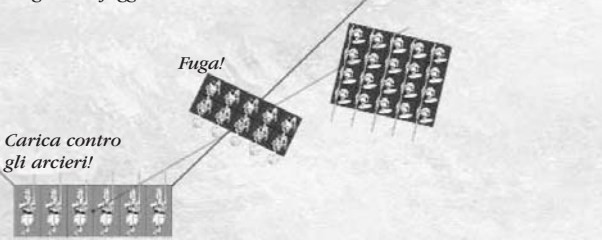
R. Sì, poiché ciò rappresenta l'unità che individua un nuovo bersaglio mentre sfreccia contro i nemici in fuga.

D. La regola Nemici che si Frappongono consente di caricare il medesimo bersaglio più volte? Ad esempio, il bersaglio iniziale (unità A) fugge attraverso l'unità amica B (che non cede al panico) fermandosi dietro di essa. Chi carica può quindi reindirizzare la carica verso l'unità bersaglio B. L'unità B fugge poi a sua volta, attraversando l'unità A. Chi carica ora può ricambiare bersaglio sull'unità A? Cosa accade se l'unità che si frappone non è visibile da chi carica?

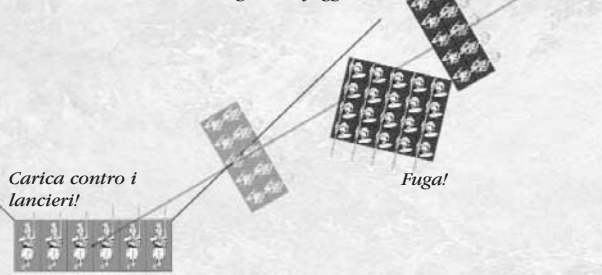
R. Sì e questo processo continua fino a che la situazione non si risolve con una carica riuscita o fallita. Nota che le unità caricate di nuovo tramite tale procedimento non ottengono una nuova reazione alla carica, il che significa che talvolta quando l'unità che carica alla fine si muove dell'intera distanza di carica può distruggere diverse unità che sono fuggite dalla sua carica (vd. lo schema in basso).

NEMICO CHE SI FRAPPONE.

1) I cavalieri dichiarano una carica contro i Goblin Arcieri, che reagiscono fuggendo.



2) I Goblin Arcieri fuggono attraverso i Goblin Lancieri che ora si frappongono alla carica dei cavalieri. I cavalieri dichiarano una nuova carica contro i lancieri (anche se sono fuori vista). Anche i Goblin Lancieri reagiscono fuggendo.



3) I Goblin Lancieri fuggono attraverso i Goblin Arcieri, che ora si frappongono alla carica dei cavalieri verso i lancieri. I Cavalieri dichiarano una nuova carica contro gli arcieri (anche se sono fuori vista).

Poiché entrambe le unità di Goblin sono già fuggite, ora i cavalieri inseguono gli arcieri e, se la distanza di carica è sufficiente, distruggono l'unità nemica che attraversano!



PSICOLOGIA

D. Le unità Furiose dichiarano normalmente le cariche, oppure devono aspettare e usare esclusivamente le regole della carica di pagina 52?

R. Devono aspettare che tutte le unità non furiose abbiano dichiarato le cariche (incluse le reazioni).

D. Se un modello che incute Terrore carica, quando misuri la distanza verso il bersaglio? Se lo fai normalmente nella parte Muovere le cariche della fase di Movimento, che avviene dopo i Movimenti obbligatori, è troppo tardi per far fuggire l'unità bersaglio!

R. Nella parte della Dichiarazione delle cariche della fase di Movimento, prima di tutto dichiarare tutte le normali cariche e le reazioni alla carica. Dopo averlo fatto, misura la distanza per determinare se le unità Furiose devono dichiarare una carica e se le unità che incutono Paura e Terrore hanno i bersagli entro la portata, poiché tali regole sulla psicologia possono avere effetto sulle cariche dichiarate e sulle reazioni alla carica (vd. anche la domanda successiva). Dopo che sono state determinate tutte le cariche e le reazioni alla carica, procedi con la normale sequenza della fase di Movimento.

D. A seguito della risposta di cui sopra, se un'unità viene caricata da un'unità non furiosa e dichiara una reazione alla carica, ma nella stessa parte della fase di Movimento dedicata alla Dichiarazione delle cariche viene caricata da un'unità furiosa, può cambiare la reazione alla carica?

R. Sì.

D. Le regole della Furia affermano che i 'modelli' furiosi ottengono +1 Attacco. Come funziona con modelli che sono composti da parti diverse, come un modello furioso di cavalleria o un carro furioso con due destrieri e due aurighi? E per quanto riguarda l'Odio?

R. Come per i personaggi (vd. Psicologia delle cavalcature a pagina 79), l'intero modello subisce la regola psicologica. Questo significa che sia il cavaliere che i destrieri (nel caso della cavalleria) o sia il personaggio che il Mostro che sta cavalcando ottengono un Attacco dalla Furia, possono ripetere gli attacchi per l'Odio ecc. Nota inoltre che se parte di tali modelli 'multipli' incute Paura o Terrore o è affetto da Stupidità, vale per l'intero modello (ad esempio potrebbero essere stupide solo le creature che trainano un carro, ma se il modello fallisce il test, effettuato con la Disciplina degli aurighi, tutti i suoi componenti subiscono la Stupidità, inclusi gli aurighi).

D. Se un'unità viene caricata o sta cercando di caricare un nemico che incute Terrore e fallisce il test, in quale direzione fugge?

R. Direttamente lontano dalla creatura che incute Terrore, come un test fallito all'inizio del turno.

D. Le regole a p. 49 affermano che un'unità deve effettuare un test di panico al termine di una qualsiasi fase (tranne in quella di Combattimento) se ha perso il 25% o più dei modelli. Fa riferimento solo ai modelli uccisi durante il combattimento? Cosa succede se alcuni modelli vengono uccisi da un carro che fugge attraverso l'unità o per una ragione non direttamente causata dal combattimento, ma sempre nella fase di Combattimento. È necessario un test di Panico se il 25% dei modelli di un'unità vengono uccisi?

R. No, i test per il 25% delle perdite vengono sempre effettuati durante la fase di Combattimento (incluse le situazioni in cui le perdite avvengono non a causa diretta del combattimento).

ARMI

D. Un modello può usare una pistola per resistere e tirare contro un nemico che carica e poi usare un'altra arma nel successivo combattimento (una grande arma ad esempio)?

R. Sì.

D. Un personaggio beneficia della regola 'Combattere con un'arma a una mano e lo scudo' di pagina 56 se è armato con una normale arma a una mano e uno scudo magico?

R. Sì, ad ogni modo non ne beneficia se è armato con un'arma magica e uno scudo normale o magico, perché l'arma magica perde le normali regole delle armi a una mano.

D. Il Bonus alla Forza conferito dalle lance e dalle lance pesanti ai modelli che caricano si applicano solo contro l'unità che hanno in effetti caricato, oppure il bonus si applica anche alle unità nemiche che potrebbero averli controcaricati in una situazione come quella menzionata a pagine 45, al termine dell'Inseguire imbattendosi in nemici nuovi?

R. Contro tutti i nemici, anche quelli che potrebbero averli controcaricati. Il motivo è che in realtà chi carica di entrambe le fazioni corre simultaneamente uno contro l'altro e non si muovono a turno.

PERSONAGGI

D. Le regole delle Sfide affermano che i personaggi vengono spostati nei ranghi così che i due protagonisti siano uno di fronte all'altro. In un combattimento che coinvolge più unità di entrambe le fazioni, si può combattere una Sfida tra personaggi che non possono fisicamente portarsi a contatto di basetta? Se sì, come si risolve?

R. Se tale raro caso dovesse verificarsi, suggeriamo di usare un approccio più astratto per risolvere la sfida. Non spostare i personaggi e immagina solamente che siano a contatto di basetta.

D. I personaggi delle unità schermagliatrici beneficiano della regola Attento Signore! dato che fa riferimento a unità di modelli di 'ranghi e file'?

R. Modelli di 'ranghi e file' significa solo modelli 'non personaggi' e non ha nulla a che vedere con la formazione dell'unità. La regola 'Attento Signore!' si applica normalmente ai personaggi delle unità schermagliatrici.

D. Un personaggio a bordo di un carro che combatte in corpo a corpo beneficia del bonus di +2 al tiro armatura (o può usare quello del carro)? Oppure si applica solo quando viene preso di mira da attacchi a distanza?

R. In corpo a corpo funziona come combattere contro un mostro cavalcato, pertanto il nemico può scegliere chi attaccare e il personaggio deve usare il proprio normale tiro armatura.

SCHERMAGLIATORI

D. Se un'unità schermagliatrice viene caricata da due o più unità nemiche da direzioni diverse, come determino

quale nemico le colpisce sul fianco/retro dato che non li avevano quando le cariche sono state dichiarate?

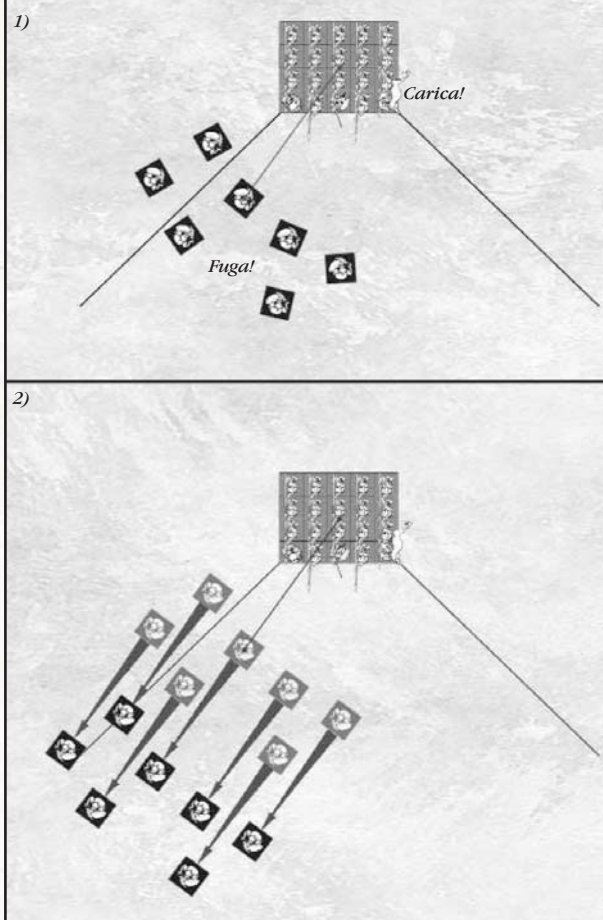
R. Nella parte Muovere chi carica della fase di Movimento, il giocatore che controlla chi carica deve decidere quale unità si muove per prima contro gli schermagliatori e la sposta. Questi ultimi vengono poi immediatamente allineati normalmente contro la prima unità che carica. A questo punto gli Schermagliatori hanno fronte/fianco/retro e gli altri nemici alla carica devono considerare la situazione come una carica in un combattimento che prosegue dal turno precedente.

D. Come fuggono esattamente gli Schermagliatori (potrebbe essere importante per determinare se devono fuggire attraverso nemici o terreni intransitabili)?

R. Se gli Schermagliatori stanno fuggendo da un combattimento, la situazione è semplice, poiché vengono trattati esattamente come una normale unità in ranghi.

Diversamente, la situazione potrebbe complicarsi un po'. Prima di tutto, lo schermagliatore visibile più vicino fugge direttamente dal centro dell'unità che carica della distanza ottenuta con il tiro dei dadi. Poi, ogni altro schermagliatore in fuga viene spostato della medesima distanza lungo la stessa direzione (parallela) del primo, cercando di mantenere l'unità schermagliatrice il più possibile nella stessa formazione, come mostrato nello schema in basso.

SCHERMAGLIATORI IN FUGA.



VARIE

D. *Occasionalmente, un modello con parti multiple che ha Caratteristiche diverse, come un modello di cavalleria, un personaggio in arcione a un Mostro o su un Carro deve effettuare un test delle Caratteristiche (come un test di Iniziativa per l'incantesimo Pozzo delle Ombre). Se il modello ha valori multipli per le caratteristiche con cui effettuare il test, quale viene usato?*

R. A meno che non sia specificato diversamente, usa il valore migliore, in altre parole quello con il quale molto più probabilmente supererai il test.

D. *I tiri salvezza e altre regole speciali che si applicano a un personaggio (incluse quelle che provengono da un oggetto magico o un incantesimo) si applicano anche al mostro/carro sul quale viaggia?*

R. Poiché il cavaliere e la cavalcatura possono essere colpiti separatamente, i tiri protezione e altre regole speciali del personaggio (incluse quelle di oggetti magici, incantesimi ecc.) non vengono trasferiti alla cavalcatura e vice versa. Ad ogni modo ci sono alcune eccezioni a tale regola, quando tali regole si applicano sia al cavaliere che alla cavalcatura: le regole della Psicologia (vd. p. 79 del regolamento), le regole che il personaggio trasmette a un'unità alla quale si aggrega (come Resistenza alla Magia) o se la regola specifica diversamente (taluni oggetti magici, la Benedizione della Dama ecc.).

D. *Per riprendere uno stendardo catturato, devo semplicemente sconfiggere l'unità che lo sorregge come trofeo, oppure devo mandarla in rotta e inseguirla?*

R. Devi mandarla in rotta e inseguirla, come per la cattura dello stendardo.

D. *Un'unità viene caricata sul fianco e l'unico modello a contatto di basetta con il nemico è un Campione. Posso uccidere più modelli oltre al Campione?*

R. No.

D. *A pagina 68, le regole per i modelli volanti in fuga affermano che: "Se il loro movimento termina all'interno di un terreno intransitabile o tra dei nemici che non stanno fuggendo, vengono distrutti normalmente". Cosa succede se il movimento di fuga termina su un nemico non in fuga che non ha Forza dell'Unità 5? Il modello volante in fuga viene distrutto?*

R. La regola dice 'normalmente', pertanto il modello volante in fuga non viene distrutto e, normalmente, viene spostato finché non è lontano dal nemico.

D. *Il cambiamento delle regole per i bonus dei ranghi dall'edizione precedente fa sì che le unità di Bestie del Chaos con la regola Razziatori possano ora formare file da cinque modelli quando combattono unità con un fronte ristretto?*

R. No, la regola Razziatori deve essere ovviamente applicata come è scritta, pertanto in questi casi i Razziatori continuano a formare file da quattro modelli e non ottengono il bonus dei ranghi. Ciò le rende più deboli contro le unità nemiche piccole, ma siamo sicuri che la potenza incrementata della regola Agguato nella nuova edizione faccia ben più che da contrappeso.

EDIFICI

D. *Le unità possono entrare negli edifici in modi diversi dall'entrare normalmente?*

Ad esempio, un'unità può essere schierata dentro un

edificio all'inizio della partita, teletrasportarsi al suo interno (con Agilebalzo ecc.), essere creata all'interno (Evocazione di Nehek), uscire da un tunnel ecc.?

R. Sì, è possibile.

D. *Un'unità può entrare e uscire da un edificio nel medesimo movimento?*

R. No, poiché per entrare nell'edificio deve prima effettuare un normale movimento (nessuna marcia o riorganizzazione) e poi quando lo abbandona segue le regole di un'unità che torna dall'inseguimento (che include effettuare un movimento normale). Se entrasse nell'edificio e lo abbandonasse nella medesima fase di Movimento si muoverebbe due volte (ovvero due movimenti normali), cosa non consentita.

D. *Come risolvo i colpi delle armi che non tirano per colpire (come le Ratling) contro le truppe all'interno di un edificio? Posso infliggere veramente solo D6 colpi?*

R. Spara normalmente con l'arma, determinando quanti colpi infliggerebbe normalmente. Poi tira il D6 per il bersaglio poiché si trova all'interno dell'edificio e il risultato è il numero di colpi inflitti dall'arma che riescono a colpire il bersaglio. I colpi in eccesso colpiscono le mura.

D. *Come risolvo il tiro di un'unità di tromboni dei Nani del Chaos che spara dall'interno di un edificio?*

R. La loro 'zona di tiro' è larga quanto la facciata dell'edificio dal quale sparano. I colpi sono a Forza 3, +1 per piano dal quale possono fare fuoco altri 5 tromboni.

MAGIA

D. *Le regole per i doppi 1 e doppi 6 per la dispersione degli incantesimi seguono le stesse indicazioni per quelle del lancio degli incantesimi (ovvero i doppi 1 e 6 devono essere considerati prima di ripetere i tiri, a meno che non sia specificato diversamente)?*

R. Sì, prima di ripetere i tiri, a meno che una regola non specifichi diversamente.

D. *Alcuni oggetti magici consentono al giocatore di conservare i dadi in eccesso durante la fase della Magia. Questi dadi sono comuni o del Mago che li porta?*

R. In genere viene specificato nella descrizione dell'oggetto, ma se ci sono dei dubbi si applica la seguente regola:

i dadi inutilizzati che possono essere conservati al termine della fase della Magia sono del Mago e della scorta. Nella successiva fase della Magia, tutti i dadi conservati tornano nella scorta.

D. *L'incantesimo Cometa di Cassandra termina quando la cometa cade a terra?*

R. Sì.

D. *Gli incantesimi (soprattutto i proiettili magici) e le macchine da guerra con Forza 4 o meno possono prendere di mira modelli protetti dall'Ululato del Vento?*

R. Sì, tutti gli incantesimi e le macchine da guerra possono superare la protezione dell'Ululato del Vento.

D. *Se i Maghi della mia armata lanciano un incantesimo come Rabbia dell'Orso o la Spada Fiammeggiante di Rhuin più volte sullo stesso modello, i loro effetti si accumulano?*

R. No, i loro bonus non sono cumulativi (poiché vengono aggiunti alle Caratteristiche del modello), pertanto non ha senso lanciarli più volte sullo stesso modello.

APPENDICI

Le pagine che seguono offrono alcune osservazioni sulle regole del gioco, qui collocate affinché il regolamento rimanga ragionevolmente conciso. Nota che non si tratta di regole, piuttosto di suggerimenti utili che incoraggiamo ad usare per risolvere le partite in maniera amichevole.

'Taglio'

Il termine 'taglio' fa riferimento alla situazione in cui due unità finiscono ingaggiate in combattimento e non sono completamente una contro l'altra. Ciò ha un brutto aspetto, poiché alcuni modelli rimangono a fissare l'aria mentre i loro compagni, a un passo di distanza, sono nel folto della mischia.

Il caso più comune di 'taglio' avviene quando un'unità è ingaggiata sul fronte con due o più unità nemiche. Se dopo il combattimento alcune di queste unità fuggono e altre no, alcuni modelli in precedenza ingaggiati potrebbero rimanere senza avversari da combattere.

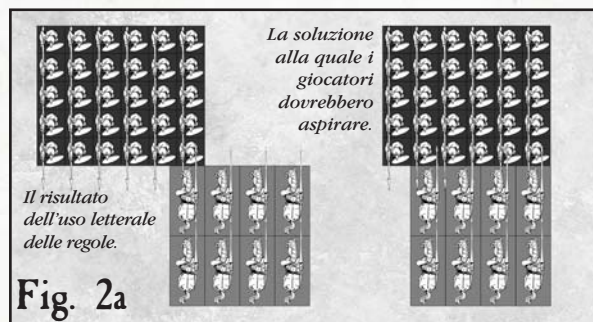
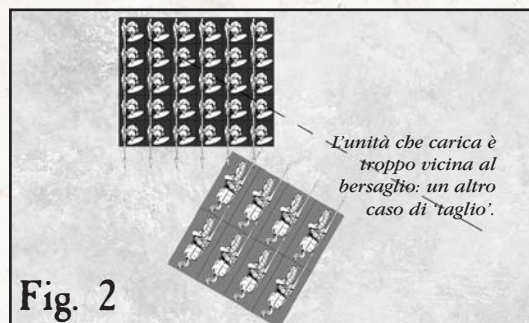
Ciò può anche accadere durante una carica, se le unità sono distanti, esattamente alla distanza massima di carica di chi carica (Fig. 1). Questa situazione rende impossibile a chi carica effettuare una conversione, poiché fallirebbe la carica. Di conseguenza, l'unità deve caricare direttamente in avanti. Stranamente, una situazione molto simile può verificarsi quando le unità sono troppo

vicine e l'unità che carica non può fisicamente effettuare una conversione sufficiente a portare in combattimento il maggior numero di modelli (Fig. 2).

In tutti questi casi estremi, se vuoi attenerli letteralmente alle regole, devi accettare il 'taglio' e continuare con la partita.

Ad ogni modo, puoi accordarti con l'avversario su una soluzione da gentiluomini che potrebbe evitare le situazioni di 'taglio'. La soluzione migliore è in genere di spostare di lato chi carica (o l'unità che ha vinto il combattimento), per portare in combattimento più modelli. Tecnicamente non è consentito dalle regole, ma se entrambi i giocatori concordano, il gioco ne beneficerà in realismo e divertimento (puoi tirare molti più dadi!).

La cosa importante da capire è che quando ti imbatti in questo genere di situazioni, il 'taglio' non è nello spirito del gioco e che devi fare ogni sforzo per evitarlo. Ha un aspetto così orrendo!



Caricare bersagli multipli

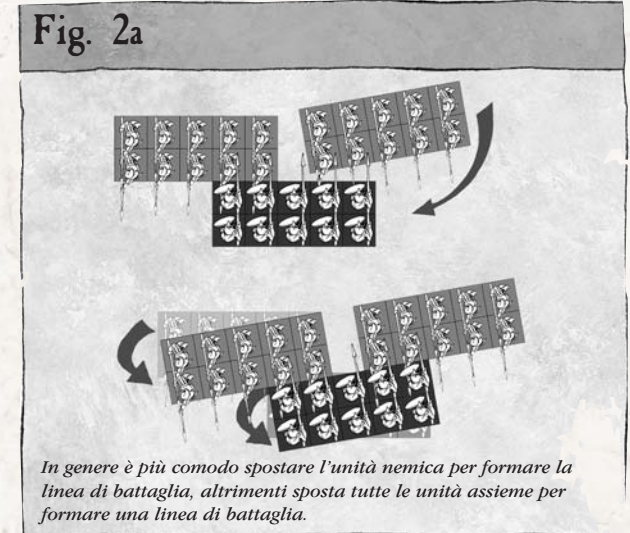
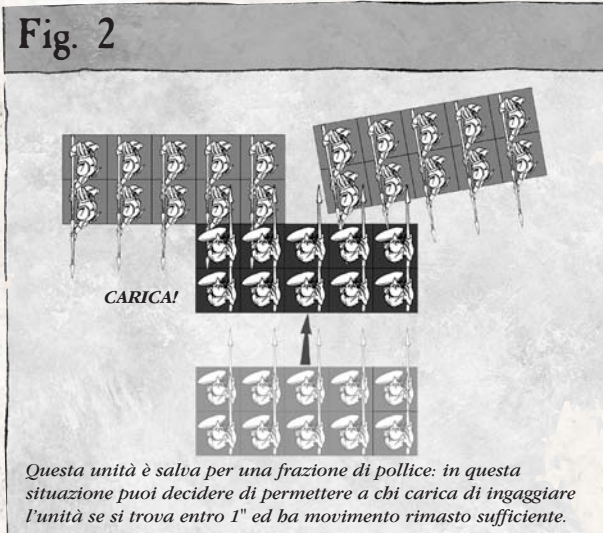
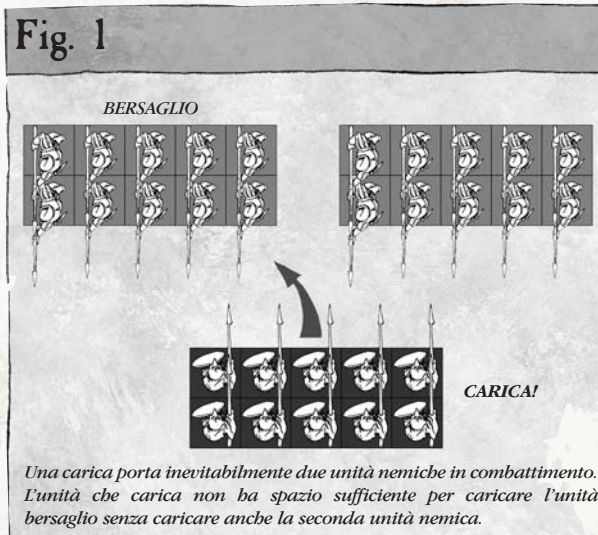
Spesso accade che due o più unità siano allineate l'una vicino all'altra, così che la carica contro una coinvolga anche l'altra (vedi Fig.1 in basso).

Nella Figura 1, ad esempio, una carica contro l'unità a sinistra porta inevitabilmente in combattimento l'altra unità. In un caso simile, il giocatore che carica dovrebbe dichiarare la carica contro l'unità contro la quale ha intenzione di portare più modelli a contatto. Ad ogni modo, poiché è inevitabile che altre unità finiscano nel combattimento, possono a loro volta effettuare una normale reazione alla carica, ovvero un'unità può fuggire, resistere e tirare e mantenere la posizione anche se non è il bersaglio della carica, se è inevitabile che rimanga ingaggiata in combattimento.

Ovviamente, le unità normalmente non si allineano esattamente. In pratica è inevitabile che una carica raggiunga un'unità prima dell'altra, anche solo per una frazione di pollice. Quindi dove ci si ferma? Se un'unità si trova a una frazione di pollice indietro o di lato, evita il combattimento o ne viene coinvolta?

Il modo migliore di risolvere ciò è fermare la carica non appena raggiunge un'unità qualsiasi e poi allinearla all'unità normalmente. Se il procedimento di allineamento ti porta contro ulteriori unità nemiche, allora tali unità rimangono coinvolte nel combattimento e vengono tutte allineate in modo tale da portare in combattimento quanti più modelli possibile. In questi casi, è spesso necessario spostare tutte le unità, chi carica e i bersagli, per formare una linea di battaglia convincente. Le unità colpite durante il riallineamento hanno le consuete opzioni delle truppe caricate: possono fuggire, mantenere la posizione o resistere e tirare.

Può capitare che un'unità si ritrovi fuori dal combattimento perché è a una frazione da quella allineata ad essa, oppure è leggermente inclinata rispetto a chi carica. Nella realtà, chi carica non si limiterebbe a fermarsi e formare una linea ordinata con il nemico così vicino. Di conseguenza, chi carica viene automaticamente portato a contatto se si trova entro 1" dalla seconda unità nemica e dando per scontato che chi carica abbia movimento sufficiente a raggiungerlo. Porta l'unità nemica in posizione, poiché in genere è più semplice, o sposta tutte le unità assieme fino a formare una linea di battaglia.



Cariche complicate

Ai giocatori non è permesso effettuare misurazioni verso il bersaglio quando dichiarano una carica. Un giocatore deve usare il proprio giudizio quando dichiara una carica, poiché se il bersaglio è troppo lontano potrà effettuare solo un movimento normale e perde qualsiasi opportunità di tirare con armi d tiro. Nell'insieme, una carica fallita è una pessima notizia per chi carica; non solo potrebbe subire colpi resistere e tirare non necessari, ma potrebbe essere vulnerabile a una carica nemica nel turno successivo.

Quando dichiara una carica, un giocatore deve essere ragionevolmente certo che la sua unità raggiunga il bersaglio. Un giocatore non può tentare di ottenere un vantaggio dichiarando una carica se è palese che la sua unità non può raggiungere il bersaglio. In molti casi è uno svantaggio, ma in alcune situazioni è possibile trarne un vantaggio. Laddove sia ovvio che un'unità non è in grado di raggiungere il bersaglio, al giocatore non è permesso dichiarare una carica.

Spostare chi carica è molto diretto nella maggior parte dei casi. Ad ogni modo, essendo la battaglia ciò che è, combattuta su terreni infinitamente variabili e soggetta alle circostanze più strane, la carica talvolta può degenerare in un intrico di unità disperse su tutto il paesaggio. Sei giocatori tengono a mente le seguenti indicazioni, dovrebbero essere in grado di risolvere anche le situazioni più complesse.

Dopo che l'unità alla carica è arrivata a contatto dell'avversario, il combattimento è iniziato e rimane solo da allineare gli antagonisti se la carica è stata effettuata ad angolo. Tieni a mente quello che sta veramente accadendo. Le due unità si sono scontrate e alcuni guerrieri più avanti degli altri hanno colpito il nemico per primi, ma il resto si ammassa dietro di loro e gradualmente entrambe le fazioni si fondono in un'ondata che fluisce e rifluisce mentre le truppe combattono. Ai fini del gioco, semplicemente spostiamo i combattenti gli uni contro gli altri, così che si formi una linea di battaglia e per convenienza è più semplice spostare chi carica. Di conseguenza, l'unità che carica viene allineata al bersaglio, ma in situazioni dove sarebbe più conveniente (ad esempio un terreno intransitabile che si frappone), è possibile spostare l'unità caricata affinché si allinei chi carica.

La conversione extra avviene automaticamente e come risultato alcuni modelli si potrebbero spostare considerevolmente di più della loro normale distanza di carica: in base alle regole è perfettamente accettabile.

Generosità

I giocatori sono incoraggiati a giocare con spirito di cooperazione e devono essere pronti a consentire leggeri riposizionamenti delle unità invece di rovinare una bella partita. Se sei in dubbio, sii generoso... oppure tira un dado per decidere in caso sia molto difficile.