CAMPAGNA MORDHEIM 2018

Chiarimenti alle regole

Movimento

**Movimento modelli atterrati e storditi**

I modelli Atterrati, nel turno in cui si rialzano, possono muovere di ½ Movimento e, volendo, Nascondersi; quelli Storditi, che si girano a faccia in su, non possono muoversi né Nascondersi.

**Scalare gli edifici**

Si possono Scalare gli edifici solo se si inizia la fase di Movimento a contatto con essi;

non è possibile Caricare mentre si Scala a meno che non si utilizzino delle scale.

Non si può neanche Caricare mentre ci si Cala verso il basso, ma si può effettuare un Agguato dall’Alto.

FA ECCEZIONE IL CASO IN CUI SU UN PIANO DI UN EDIFICIO NON CI SIA SPAZIO PER I MODELLI NEMICI. In questa eventualità, è possibile, previo test di Iniziativa, Caricare e Scalare nello stesso turno; il modello rimane però fisicamente al piano di sotto rispetto al bersaglio della carica, che deve essere direttamente sopra la sua testa al momento della dichiarazione della carica. Fino a che il nemico sovrastante non sarà Atterrato, Stordito o Fuori Combattimento quello sottostante non potrà salire; inoltre, nel turno in cui carica attacca a Iniziativa 1.

**Modelli nascosti**

Per essere dichiarare un modello come nascosto, è necessario che il modello sia in copertura per almeno metà del modello. Inoltre, bisogna considerare solo gli elementi scenicii: i modelli – amici o nemici – non danno diritto a dichiararsi Nascosto.

Tiro

**Tiro attraverso modelli amici**

I modelli amici (del tiratore) non danno copertura al bersaglio: ciascun tiratore può sparare a qualsiasi nemico visibile ignorando la copertura offerta dai propri amici, eccetto i modelli in combattimento.

**Tiro, bersaglio in copertura**

Se nella fase di Tiro un modello ignora il bersaglio più vicino in Copertura, deve necessariamente sparare a un bersaglio all’aperto (ovvero, non può sparare a un altro modello in Copertura).

Magia

**Magia in Corpo a Corpo**

In analogia con il tiro, un mago NON PUO' SCEGLIERE COME BERSAGLIO un modello nemico ingaggiato in corpo a corpo per lanciare un proiettile magico o una magia che causi dei danni, a meno che non sia specificato consentito sul testo della magia.

Per quelle magie che hanno effetto sul modello più vicino, si intende il modello più vicino non ingaggiato in carpo a corpo.

Diverso il discorso per quelle magie che hanno effetto su tutti i modelli all’interno di un’area, per la quale il mago non sceglie il bersaglio, e per le magie che danno delle penalità al bersaglio (tipo le maledizioni).

Combattimento

**Parata**

La PARATA può essere effettuata UNA VOLTA per turno (non una per modello attaccante)

**Che armi si utilizzano durante un Corpo a Corpo**

All’inizio di un corpo a corpo, il giocatore deve indicare con quali armi combatterà e finchè è impegnato in quel corpo a corpo (indipendentemente dal numero di turni per il quale si protrae il corpo a corpo, e se si aggiungono nuovi avversari, non può cambiare equipaggiamento.

Ma ci sono alcune eccezioni:

Se tutti i modelli contro cui si combatte sono Atterrati o Storditi non sono in Corpo a Corpo e quindi si può cambiare arma

Se un modello è armato con pistole, può riporle nella fondina dopo il primo turno e utilizzare altre armi da Corpo a Corpo

Se durante il combattimento si perde un’arma, se ne può estrarre un’altra

**Quanti attacchi può fare un modello**

Il numero di Attacchi indicati nel profilo delle caratteristiche del modello, indica quanti attacchi il modello può effettuare in un turno di Corpo a Corpo, indipendentemente da quanti modelli siano a contatto di basetta

Questo valore può essere modificato da eventuali bonus come la Furia o un’arma addizionale.

Una volta determinato il numero di attacchi che può effettuare un modello, questo può essere diviso tra più nemici.

Il numero di nemici a contatto non modifica il numero di Attacchi che può effettuare un modello in un turno, a meno che non vi siano delle regole particolari

**Combattere attraverso le porte**

A volte, gli scenari e la forma delle basette, non permette di identificare con esattezza chi siano i modelli a contatto e che stiano combattendo. In queste situazioni è necessario usare il buon senso.

A titolo di esempio usiamo l’apertura di una porta attraverso la quale i membri di due fazioni si stanno scontrando. Diciamo che il buon senso ci può far dire che attraverso tale apertura possano combattere due modelli per parte, che si riducono ad uno se il modello è in arcione o un modello Grande.

Scenari

**Rotta volontaria**

Si può andare in Rotta volontaria solo DOPO aver superato il primo test di Rotta (è possibile però scegliere di fuggire nello stesso turno in cui si sia superato un test).

**Scenario A caccia di Malapietra**

Scenario “a caccia di Malapietra”: un modello che raccoglie un segnalino nel corso del turno stesso non può Correre né Caricare. Vale ovviamente anche l’inverso (un modello in carica, ad esempio, non può raccogliere segnalini passandoci sopra).

**Scenario “Occupazione”**

Si calcolano gli edifici in possesso di un giocatore ALL’INIZIO di ciascun turno, non fase per fase.

Oggetti, Armi e Armature

**Armi da lancio**

niente penalità per movimento e tiro, o tiro a lunga gittata.

**Pistole/Pistole Skaven/Pistole da Duello/Balestra a mano ecc**

NON SOFFRONO del -1 al TXC dato dalla lunga gittata.

**Pistole**

le pistole possono essere usate in corpo acorpo.

Un modello armato di pistola ed arma da mischia guadagna +1 Attacco, risolto a Fo4 con un modificatore di -2 al TA. Questo attacco può essere effettuato nel primo turno del corpo a corpo. Se il modello ha una coppia di pistole, nel primo turno di corpo a corpo può effettuare 2 Attacchi, risolti a Fo4 con un modificatore di -2 al TA.

Ciò significa che una pistola, nel primo turno, conferisce un +1 attacco (insieme all'altra arma da corpo a corpo); mentre 2 pistole conferiscono, sempre nel primo turno, 2 attacchi totali (non +2 attacchi), la prima pistola per l'attacco base e la seconda pistola per l'attacco aggiuntivo. Ovviamente se il tuo modello ha avuto avanzamenti che ne aumentano gli attacchi base, forse conviene usare l'arma da CaC ed una sola pistola per il primo turno.

Ricaricare una pistola richiede un intero turno, quindi il modello può sparare una volta ogni due turni. Se il modello ha una coppia di pistole, può sparare una volta ogni turno

Per concludere, in Corpo a Corpo, se si hanno due pistole si può:

A) 1° turno pistola+pistola, poi arma da mischia + arma mischia, finito il corpo a corpo è necessario ricaricare le pistole;

B) 1° turno pistola+arma da mischia, poi arma da mischia + arma mischia, finito il corpo a corpo puoi sparare con la seconda pistola fin da subito

**Frusta**

La frusta perde la Regola speciale *allungo* e guadagna la regola speciale *schioccata* e diventa:

*Gittata*: CaC;

*Regole* speciali: non può essere parata e Schioccata

*Schioccata*: Quando il possessore carica guadagna +1 A per quel turno. Questo attacco bonus si aggiunge dopo gli altri modificatori. Quando il possessore è caricato guadagna +1 A che può usare solo contro il modello che carica.

Questo attacco è addizionale a "colpisce per primo". Se il possessore è caricato da 2 o più avversari riceve comunque solo un totale di +1 A. Se il possessore usa 2 fruste allo stesso tempo guadagna +1 A per la coppia di armi bianche, ma solo la prima frusta beneficia del +1 A di Schioccata.

**Ricettari Halfling**

Più Ricettari Halfling NON SONO cumulativi.

Bande

**Equipaggiamento, coltello**

Pugnali: ogni modello che inizia il gioco con un Pugnale DEVE TENERLO per tutta la durata della campagna, non lo cede né scambia né vende in nessun caso. NON CONTA per il numero massimo di armi che si possono portare.

**Equipaggiamento di un modello di un nuovo modello di truppa**

Un modello di truppa che viene reclutato è a tutti gli effetti un membro della banda fin dall’inizio, quindi può ricevere equipaggiamenti già presenti nell’armeria, altri acquistati apposta, ecc, compatibilmente con le altre regole esistenti.

**Armi per i guerrieri**

Ogni guerriero può essere equipaggiato con un massimo di due armi bianche (oltre al pugnale gratuito), e con un massimo di due armi da tiro e qualsiasi armatura scelta dalla lista appropriata. A questo fine una coppia di pistole conta come una singola arma da tiro.

**Valore della banda**

Nel calcolo del valore della banda, per quanto concerna i gruppi di truppa, è necessario moltiplicare l’esperienza accumulata dal gruppo per il numero di membri del gruppo stesso (es: un gruppo di 3 guerrieri che hanno accumulato 2 punti esperienza, aumenteranno il valore della banda di 21 punti: 5 punti per guerriero, più 2 punti esperienza, il tutto moltiplicato per i tre membri)

**Esperienza guadagnata dai modelli**

In molti scenari, gli eroi ed i modelli di truppa, acquisiscono punti esperienza per essere sopravvissuti ad un scontro. Ciò si intende che:

* Gli eroi prendono detti punti esperienza se hanno partecipato allo scontro, anche se sono andati fuori combattimento, purché non siano morti.
* Un gruppo di truppa prende un punto esperienza se almeno un membro appartenente al gruppo di truppa ha partecipato allo scontro e non sia morto dopo essere stato messo fuori combattimento