

Assedio Woshie Rules

Questa sezione illustra le regole base per combattere un assedio attorno e all'interno di un castello.

Sommario

<u>Anatomia di un castello.....</u>	<u>2</u>
<u>Mura.....</u>	<u>2</u>
<u>Torri.....</u>	<u>3</u>
<u>Portali.....</u>	<u>4</u>
<u>Muovere attraverso un portale.....</u>	<u>4</u>
<u>Cortile.....</u>	<u>4</u>
<u>Movimento.....</u>	<u>4</u>
<u>Movimenti sulle mura e sugli spalti.....</u>	<u>4</u>
<u>Movimenti dal cortile agli spalti e alle torri.....</u>	<u>5</u>
<u>Movimenti dalle mura e dalle torri al cortile.....</u>	<u>5</u>
<u>Movimenti fuori dal castello e nel cortile.....</u>	<u>5</u>
<u>Assaltare le mura.....</u>	<u>6</u>
<u>Reazioni alla carica.....</u>	<u>6</u>
<u>Alle mura!.....</u>	<u>6</u>
<u>Metodi d'assalto.....</u>	<u>6</u>
<u>Scale.....</u>	<u>6</u>
<u>Corde e rampini.....</u>	<u>7</u>
<u>Torri d'assedio.....</u>	<u>7</u>
<u>Caricare le torri e gli spalti dal cortile.....</u>	<u>7</u>
<u>Caricare unità nel cortile dalle torri o dagli spalti.....</u>	<u>8</u>
<u>Unità Volanti.....</u>	<u>8</u>
<u>Mostri.....</u>	<u>8</u>
<u>Occupare gli spalti.....</u>	<u>8</u>
<u>Spalti indifesi.....</u>	<u>8</u>
<u>Risultato del combattimento e Test di Rotta sugli spalti.....</u>	<u>9</u>
<u>Fughe.....</u>	<u>9</u>
<u>Inseguimenti.....</u>	<u>9</u>
<u>Riorganizzazione in un Combattimento sugli Spalti.....</u>	<u>10</u>
<u>Combattimenti nel cortile o al di fuori della fortezza.....</u>	<u>10</u>
<u>Attaccare le mura di un castello.....</u>	<u>10</u>
<u>Tirare a torri, mura e cancelli.....</u>	<u>10</u>
<u>Cannoni.....</u>	<u>11</u>
<u>Catapulte e Armi a traiettoria Curva.....</u>	<u>11</u>
<u>Armi che utilizzano l'AB.....</u>	<u>11</u>
<u>Tirare al portale.....</u>	<u>12</u>
<u>Attaccare il castello in corpo a corpo.....</u>	<u>12</u>
<u>CASTELLI ED INCANTESMI.....</u>	<u>12</u>
<u>TABELLE DEI DANNI.....</u>	<u>13</u>
<u>TABELLA DEI DANNI ALLE MURA.....</u>	<u>13</u>
<u>TABELLA DEI DANNI ALLE TORRI.....</u>	<u>13</u>
<u>TABELLA DEI DANNI AI PORTALI.....</u>	<u>13</u>
<u>PREPARARE L'ESERCITO PER L'ASSEDIO.....</u>	<u>14</u>
<u>Scegliere le forze.....</u>	<u>14</u>
<u>Equipaggiamenti d'assedio.....</u>	<u>14</u>
<u>EQUIPAGGIAMENTI PER GLI ASSEDIANTI.....</u>	<u>14</u>

Arieti.....	14
Ariete Coperto.....	15
Scale.....	15
Grandi Scale.....	16
Corde e Rampini.....	16
Mantelletti.....	16
Torri d'Assedio.....	17
EQUIPAGGIAMENTI PER GLI ASSEDIATI.....	19
 CANCELLO RINFORZATO.....	19
 CALDERONE D'OLIO BOLLENTE.....	19
 ROCCE.....	21
 FOSSATO.....	21
MACCHINE DA GUERRA E MIGLIORIE PER LE TORRI E LE FORTEZZE.....	21
 MACCHINE DA GUERRA EXTRA.....	22
 Fortificazioni Interamente in Legno.....	22
 Aggiunte in Legno.....	22
 Porte Segrete per le Sortite.....	22
 Araldica Impressionante.....	22
 Porte Sprangate.....	22
 Palizzata.....	23
 Punte e Lame.....	23
CASTELLI DEL MONDO DI WARHAMMER.....	23
 Impregnata di Poteri Magici.....	23
 Corazzata.....	23
 Aspetto Terrificante.....	23
 Mimetizzazione.....	24
 Fosse di Squig.....	24
 Trappole.....	24
 Gas Velenoso.....	24
 Cannone su Affusto Girevole.....	24
ESERCITI E ASSEDI.....	25
 CONTI VAMPIRO.....	25
 NANI.....	25
 ORCHI E GOBLIN.....	25
 RE DEI SEPOLCRI.....	26

ANATOMIA DI UN CASTELLO

Nel mondo di Warhammer, i re, baroni, i duchi ed i signori spendono molti anni e grandi fortune per costruire fortezze inespugnabili. Le variazioni tra le fortezze delle varie razze sono infinite, ma hanno tutte degli elementi in comune. Le componenti fondamentali di un castello sono essenzialmente tre:

- le [mura](#),
- le [torri](#),
- i [portali](#),
- il [cortile](#).

MURA

Solidamente costruite con mattoni o pietra, le mura costituiscono la parte più importante di ogni

castello o fortezza. In una battaglia di Warhammer, le mura richiedono spalti larghi all'incirca 50mm (2"). Con spalti di questo tipo, avrai spazio a sufficienza per allineare due ranghi di modelli che si fronteggiano e modelli di fanteria mostruosa.

La parte di mura tra due torri si chiama sezione di mura.

Ai fini delle regole, ogni sezione è considerata un bersaglio separato.

Le mura molto lunghe saranno ovviamente suddivise in più sezioni, le sezioni sono lunghe circa 12" (30cm).

Le truppe sulle mura sono considerate come dietro ad un riparo pesante e quindi conferiscono una penalità di -2 al tiro per colpire.



Le truppe sulle mura devono essere posizionate in linea, in modo da lasciare spazio a sufficienza per le truppe attaccanti. Puoi posizionare quanti modelli tu voglia, ma devono essere in linea. Posiziona i difensori in modo

che rimanga almeno 1" di spazio tra i modelli e i parapetti. Le truppe attaccanti verranno posizionate in questo spazio, rivolte verso i difensori.

TORRI

Le torri sono le parti più resistenti di un castello. Possono essere difese facilmente anche se le mura del castello sono state demolite e, siccome dominano l'intero campo di battaglia, sono posizioni ideali per gli arcieri e le macchine da guerra.

Tratta ogni Torre come un Edificio a 3 piani, di cui uno è sempre al livello del Cortile, uno al livello degli Spalti delle mura mentre il terzo livello è detto Sommità della Torre.

A differenza degli altri Edifici, ogni Torre può ospitare fino a due unità allo stesso tempo purché una delle due sia una e una sola Macchina da Guerra e che questa venga schierata sulla sommità.

Una sola macchina da guerra ed il suo equipaggio occupano tutto lo spazio disponibile sulla sommità di una torre.

Nota: che non puoi muovere le macchine da guerra che si trovano sulla cima della torre, puoi solo puntarle in direzione del bersaglio.

Le truppe che occupano le torri possono tirare in qualsiasi direzione, sia dalla cima dell'edificio che attraverso le feritoie.

È possibile prendere di mira le truppe in cima a una torre, che però godono dei benefici del riparo solido, perché protette dai parapetti, il nemico subisce quindi una penalità di -2 al tiro per colpire. Le truppe all'interno di una torre sono al sicuro, a meno che, ovviamente, non crolli la torre stessa.

PORTALI

Sotto molti aspetti, i portali sono la parte più debole di qualsiasi fortificazione. Nonostante siano costruiti in ferro, legno o acciaio, e protetti da massicci bastioni, è comunque più facile irrompere attraverso un portale che abbattere le mura. Per questo motivo, molti portali sono fiancheggiati da due torri e protetti dalle migliori truppe disponibili al comandante della fortezza.

Per aprire o chiudere il cancello dall'interno sono necessari almeno due modelli. Può essere fatto durante la loro Fase di Movimento, senza che i modelli subiscano alcuna penalità al movimento. Il portale non può essere aperto dall'esterno, l'attaccante deve sfondarlo!

Muovere attraverso un portale

Una singola unità di qualsiasi dimensioni può attraversare il portale durante la propria Fase di Movimento senza subire penalità. Non deve cambiare formazione perché si presume che attraversi il cancello e si riorganizzi dalla parte opposta.

Capita comunemente che il rango frontale dell'unità si trovi da una parte del portale e il rango posteriore si trovi dall'altra, ma ciò non crea problemi. Posiziona la parte dell'unità che ha già varcato il portale da un lato, e lascia i modelli che non l'hanno ancora varcato, dal lato opposto. Fintanto che entrambi i ranghi sono a contatto con il portale, non ci sono problemi, nota però che se dovessero essere ingaggiate non beneficerebbero del bonus dei ranghi.

A seconda delle dimensioni del portale, alcuni grossi mostri, quali Giganti e Draghi, potrebbero essere troppo alti per attraversarlo e quindi potrebbero non essere in grado di entrare nella fortezza per quella via! In caso di dubbio guarda le dimensioni della miniatura rispetto al cancello e usa il tuo buon senso (di certo l'avversario userà il suo)

CORTILE

Il cortile è l'area contenuta all'interno delle mura. All'interno di quest'area si applicano tutte le normali regole di Warhammer. I modelli possono portarsi sulle mura e sulle torri partendo dal cortile (questo verrà spiegato in seguito). Le truppe dal cortile possono spostarsi liberamente sulle mura e sulle torri, se queste non sono occupate dal nemico.

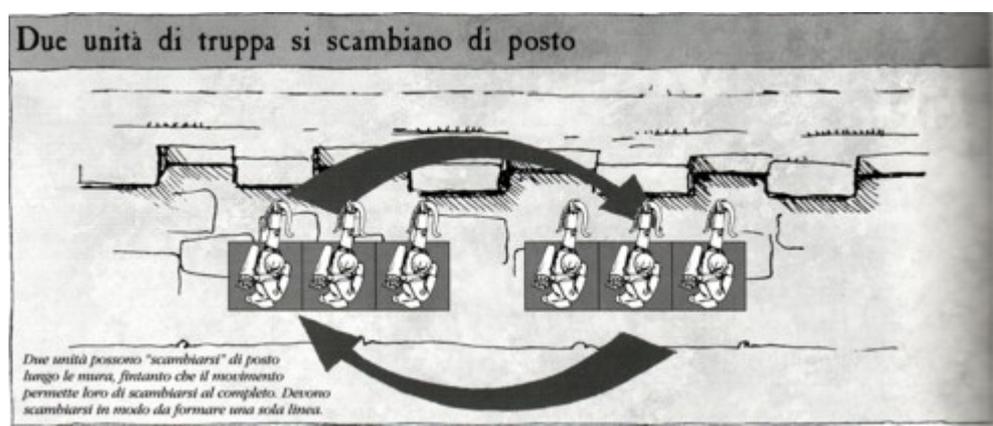
MOVIMENTO

I modelli che difendono un castello sono organizzati in unità proprio come nel caso di una normale battaglia di Warhammer..

MOVIMENTI SULLE MURA E SUGLI SPALTI

Salendo sugli spalti o accedendo all'interno di una torre, segui le normali regole sul movimento di Warhammer. Ricorda che c'è spazio per un solo rango di truppe su ogni sezione di mura, quindi, se gli spalti sono già occupati, non c'è spazio per altri modelli. Comunque un'unità può oltrepassarne un'altra durante la propria Fase di Movimento, fintanto che, alla fine della Fase di Movimento, tutte le truppe presenti sugli spalti sono disposte in una singola linea.

Le truppe possono spostarsi liberamente da una



sezione di mura o da una torre alle sezioni di mura o alle torri adiacenti; inoltre, due unità su sezioni adiacenti possono liberamente scambiarsi la posizione.

La vicinanza al nemico non impedisce in alcun modo di marciare sulle torri o sugli spalti.

MOVIMENTI DAL CORTILE AGLI SPALTI E ALLE TORRI

Un'unità può spostarsi dal cortile agli spalti o su una torre durante la propria Fase di Movimento se può raggiungere la base della torre o della sezione di mura, con un normale movimento.

I modelli dell'unità possono essere posizionati in qualsiasi punto della torre o della sezione di spalti come meglio preferisci. Se sugli spalti o sulla torre non c'è spazio a sufficienza per schierare tutti i modelli dell'unità, quelli in eccesso devono essere lasciati nel cortile a contatto di base con la sezione di mura o con la torre in questione e sono comunque considerati parte dell'unità. Verranno posizionati sulle mura o sulla torre non appena si forma spazio a sufficienza.

Nota: se gli spalti o la torre sono occupati da nemici è necessario caricarli per poter salire sugli spalti o nella torre.

La Fanteria Mostruosa, le Bestie Mostruose non possono entrare nelle torri ma possono accedere agli spalti mentre la Cavalleria, la Cavalleria Mostruosa e i Carri non possono accedere agli spalti o alle torri (a meno che non abbandonino la loro cavalcatura); anche i Mostri non possono accedere agli spalti o alle torri per ovvie ragioni.

I Bersagli Grandi e le unità volanti di qualsiasi tipo possono attaccare i modelli sugli spalti dal cortile e dall'esterno anche se normalmente il loro tipo di truppa gli impedirebbe di accedervi, purché siano a contatto con la sezione delle mura corrispondente, esattamente come accade per le unità che assaltano gli spalti dall'esterno, naturalmente, nel caso mettessero in fuga il nemico, non potranno presidiare la sezione di spalti o la torre.

MOVIMENTI DALLE MURA E DALLE TORRI AL CORTILE

Le unità possono spostarsi da una sezione di mura o da una torre verso il cortile nel corso di una sola Fase di Movimento e possono essere riorganizzati in qualsiasi formazione a loro concessa.

Muovere dalle mura o da una torre al cortile non permette all'unità di marciare, misura il movimento partendo dalla base della torre o delle mura.

Se nel cortile non c'è spazio a sufficienza per tutti i modelli dell'unità (per esempio a causa della presenza di altre truppe), i modelli in eccesso devono essere lasciati sulla torre o sulle mura.

Nota: i modelli dell'unità non possono muovere dalla torre o dalle mura al cortile se qualsiasi modello dell'unità in questione è ingaggiato in combattimento.

MOVIMENTI FUORI DAL CASTELLO E NEL CORTILE

I movimenti fuori dalla fortezza e nel cortile avvengono esattamente come durante una normale battaglia di Warhammer.

Nota: le truppe al di fuori del castello possono marciare senza dover fare nessun test, anche se ci sono nemici entro 8" fintanto che questi si trovano sugli spalti o dall'altro lato delle mura.

I modelli che si trovano sugli spalti e che a causa di qualche regola speciale (Stupidità, Animosità, ecc.) o magia, sarebbero obbligati a muovere verso l'esterno del castello, semplicemente ignorano tale regola. (Nessuno è così stupido o animoso da gettarsi dagli spalti nel vuoto!)

ASSALTARE LE MURA

Le truppe possono caricare il castello, come si trattasse di un modello nemico. Segui le normali regole per le cariche per raggiungere una sezione di mura, una torre o un portale.

Se i soldati raggiungono le mura e sono equipaggiati con [scale](#), [corde e rampini](#) o dispongono di una [torre d'assedio](#), possono assaltare gli spalti durante la seguente Fase di Corpo a Corpo. Altrimenti possono effettuare i propri attacchi contro il castello stesso, [come spiegato in seguito](#).

REAZIONI ALLA CARICA

Le truppe a difesa delle mura assaltate possono dichiarare, come reazioni alla carica: *mantenere la posizione, resistere e tirare* (possono sempre farlo anche i se normalmente non potrebbero come i NonMorti), possono anche scegliere la speciale reazione "*Alle mura!*".

Se decidono di *resistere e tirare* possono farlo anche con [olio bollente](#) o [rocce](#) se ne sono equipaggiati e se gli assalitori non stanno utilizzando una [torre d'assedio](#).

I difensori non possono scegliere di *fuggire* come reazione ad una carica, nemmeno se falliscono un test di *Terrore*, in questo caso non fuggono ma si considera che abbiano fallito il test di *Paura* all'inizio del turno di combattimento seguente.

Alle mura!

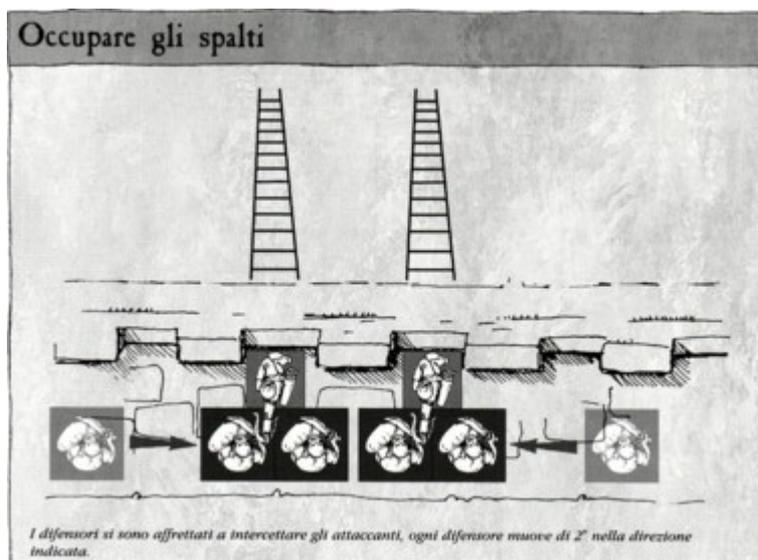
Questa reazione permette ai modelli a difesa degli spalti, e non ancora ingaggiati, di muoversi fino a 2" verso il nemico, dopo che questi ha effettuato l'assalto e posizionato i modelli sugli spalti. Questo movimento viene effettuato al di fuori della normale sequenza del turno, immediatamente prima della Fase di Corpo a Corpo. Questa regola rappresenta lo sforzo dei difensori che si radunano nel tentativo di respingere l'assalto.

METODI D'ASSALTO

In genere, gli attaccanti utilizzano scale, corde e rampini, e torri d'assedio per assaltare le mura. Nota che le torri sono troppo alte per essere assaltate mediante l'uso di tali equipaggiamenti.

Scale

Appena l'unità giunge a contatto di base con le mura può sollevare le eventuali scale. Questo non ne riduce in alcun modo il movimento e le truppe sono in grado di assaltare gli spalti durante lo stesso turno. Le torri sono troppo alte per essere assaltate con le scale.



Un modello per ogni scala, a disposizione dell'unità, può portarsi sugli spalti all'inizio della Fase di Corpo a Corpo. Deve essere posizionato esattamente al di sopra del punto in cui si trovava a livello del terreno. Puoi scegliere un qualsiasi modello dell'unità, per permettere ad un potente personaggio di conquistare gli spalti, dove le truppe ordinarie fallirebbero. Se quella particolare sezione di mura è occupata dal nemico, questi modelli sono istantaneamente considerati ingaggiati in corpo a corpo.

L'AC e l'I degli assalitori è dimezzata (arrotonda per difetto). Ciò rende molto difficile assaltare gli spalti! Nota che queste penalità vengono applicate durante ogni turno, fino a quando gli attaccanti non riescono a occupare gli spalti.

Corde e rampini

Quando un modello raggiunge le mura, può lanciare la corda con rampino. È un'azione automatica, che ha luogo non appena il modello raggiunge il muro, e non ne riduce in alcun modo il movimento. I modelli del rango frontale, ovvero a contatto con la sezione di mura, possono assaltare gli spalti nel corso dello stesso turno.

Le torri sono troppo alte per essere scalate con corde e rampini. Un modello equipaggiato con corda e rampino può arrampicarsi sugli spalti, dove deve essere posizionato alla fine della Fase di Movimento. Deve essere posizionato esattamente al di sopra del punto in cui si trovava al livello del terreno.

Se quella particolare sezione di mura è occupata dal nemico, questi modelli sono istantaneamente considerati ingaggiati in corpo a corpo.

L'AC e l'I degli assalitori è dimezzata (arrotonda per difetto). Ciò rende molto difficile assaltare gli spalti! Nota che queste penalità vengono applicate durante ogni turno, fino a quando gli attaccanti non riescono a occupare gli spalti.

Torri d'assedio

Quando la torre d'assedio giunge a contatto con il castello, le truppe dell'unità che la spinge possono assaltare le mura. Le torri sono troppo alte per venire assaltate mediante le torri d'assedio. Fino a due modelli possono assaltare gli spalti dalla torre d'assedio. Posizionali sul ponte della torre. Puoi scegliere quali modelli dell'unità mandare all'assalto, per dare la possibilità ai guerrieri migliori di aprire la strada ai propri commilitoni.

La torre d'assedio annulla i bonus di cui normalmente usufruiscono i difensori, ciò rende le torri d'assedio molto efficaci!

Caricare le torri e gli spalti dal cortile

Le truppe nel cortile possono caricare i nemici su una torre o sugli spalti se possono vederli e giungere a contatto di base con essi. Conduci le cariche come in una normale partita a

Warhammer.

Se i nemici sulle mura o sulla torre non sono già ingaggiati in combattimento, possono beneficiare del bonus conferito dal difendere un ostacolo (-1 ad essere colpiti) in quanto difendono le porte della torre o le scale che portano agli spalti.

Nel caso delle torri, fino a due modelli per schieramento possono combattere attraverso una porta. Se, invece, i nemici sono già ingaggiati in combattimento, i modelli che caricano possono attaccare normalmente. Posiziona i modelli sul fianco delle truppe che intendono caricare.

Nota che non puoi caricare le truppe sulle mura se non c'è spazio a sufficienza per posizionare i tuoi modelli: gli spalti sono già gremiti di guerrieri che combattono.

Caricare unità nel cortile dalle torri o dagli spalti

Qualsiasi unità sugli spalti o su una torre può caricare i nemici nel cortile che sia in grado di vedere. Risolvi la carica normalmente, seguendo le normali regole di Warhammer. L'unità, però, deve superare un Test d'Iniziativa oppure effettuare un Test per i Terreni Pericolosi (qualcuno potrebbe cadere dagli spalti oppure inciampare sulle scalinate).

Misura la distanza di movimento dalla base delle mura o della torre. L'unità in carica può assumere qualsiasi formazione tu desideri, finché c'è spazio nel cortile. Se l'unità caricata decide di fuggire muove in direzione opposta alla carica e l'unità in carica, se non la raggiunge, si ferma nel cortile come se avesse fallito una carica normalmente.

Unità Volanti

Le unità volanti sono in grado di superare le mura e atterrare all'interno del cortile oppure possono assaltare le unità sugli Spalti o in cima alle Torri senza penalità.

Nota che non puoi caricare direttamente dall'esterno un'unità nel cortile e viceversa.

Mostri

Alcune creature sono sufficientemente alte o dotate di zampe o braccia abbastanza lunghe da poter attaccare le unità nemiche sugli spalti. Le unità di tipo Mostro possono assaltare le Mura (ma non le Torri a meno che non siano anche modelli volanti) e, nella fase di corpo a corpo, scegliere se attaccare gli avversari sugli spalti oppure cercare di danneggiare le mura stesse.

Un Mostro può anche scegliere di caricare una Torre o un Portale per cercare di abatterli ma, nel caso del portale, non è detto che possa, una volta apertovi un varco, passarvi attraverso per accedere al cortile.

Gli attacchi *Calpestamento* e *Calpestamento Tonante* possono essere effettuati solo verso unità allo stesso livello d'altezza di chi effettua gli attacchi. A tal fine: unità assedianti che non abbiano ancora conquistato gli spalti non sono considerate allo stesso livello. Le unità volanti invece sono considerate allo stesso livello delle unità sugli spalti e possono effettuare tali attacchi.

OCCUPARE GLI SPALTI

L'attaccante occupa gli spalti non appena vince un turno di corpo a corpo. Da adesso l'unità potrà combattere i difensori senza più subire penalità all'AC e all'I.

Spalti indifesi

Se una sezione di mura non è protetta da alcun difensore, qualsiasi unità con scale, corde e

rampini, torri d'assedio o volante può portare sugli spalti quanti modelli sia possibile schierare in un'unica linea, durante la fase di movimento.

RISULTATO DEL COMBATTIMENTO E TEST DI ROTTA SUGLI SPALTI

Quando si combatte sulle torri o sugli spalti soltanto le ferite inflitte hanno peso nella risoluzione del combattimento quindi è l'unità che subisce il maggior numero di ferite a dover effettuare il *test di Rotta*.

Il Test di Rotta viene effettuato normalmente e la *Presenza Ispiratrice del Generale*, il *Mantenete la posizione dell'Alfiere dello Stendardo da Battaglia* o la presenza di un *Personaggio* che guida l'unità o il suo essere *Determinata/Incrollabile* influiscono come da regole sulla Disciplina dell'unità che effettua il Test di Rotta

Queste regole si applicano a tutti i combattimenti sugli spalti e sulle torri, inclusi gli assalti delle torri d'assedio, delle truppe che scalano le mura con le scale ecc.

Nota che le truppe *Instabili*, che subiscono perdite aggiuntive se perdono a combattimento (come i NonMorti), subiscono, come di consueto, una ferita in più per ogni punto di differenza nella risoluzione del combattimento.

Se i due schieramenti subiscono lo stesso numero di perdite, il risultato è un pareggio e quindi non è necessario effettuare alcun Test di Rotta. Nessun fattore, come i *musici* per esempio, può modificare questo risultato.

Un'unità che viene caricata nel cortile mentre alcuni dei suoi modelli si trovano ancora sugli spalti o all'interno di una torre, non beneficia dei bonus dei ranghi. L'unità è troppo disorganizzata per trarre vantaggio da questa regola.

Fughe

Chi fallisce il Test di Rotta è costretto alla fuga.

Se a dover fuggire sono i difensori essi dovranno scappare verso il cortile o verso una Torre o una sezione di Mura adiacente.

La fuga precipitosa giù dagli spalti è pericolosa: per questo motivo qualunque unità che fugge dagli Spalti o da una Torre (anche a causa del Panico) deve superare un test d'Iniziativa oppure effettuare un *Test per i Terreni Pericolosi*. Tira normalmente per la distanza di fuga e misurala dalla base della sezione di mura o dalla torre e poi muovi l'unità nel cortile. Le unità dei difensori in fuga, sia per Panico che per Rotta, superano automaticamente i *Test di Chiamata a Raccolta*.

Se a dover fuggire dagli spalti sono invece gli attaccanti tira normalmente la distanza di fuga e muovi i modelli lontano dalle mura misurando la distanza dalla base esterna delle stesse. Se per qualche motivo gli attaccanti che hanno già occupato gli spalti non possono più utilizzare lo strumento d'assedio con cui erano giunti in combattimento (come una torre d'assedio distrutta) l'unità che fugge dal combattimento trova la strada sbarrata e presumiamo che venga distrutta o che i suoi membri muoiano gettandosi dalle mura in un disperato tentativo di fuga, rimuovila.

Inseguimenti

I difensori non possono mai inseguire le truppe che fuggono all'esterno del castello. Essi tirano normalmente per la distanza d'inseguimento e se essa è pari o superiore alla distanza di fuga dell'unità nemica questa viene distrutta sul posto ma l'unità inseguitrice non si muove affatto.

Gli attaccanti possono inseguire normalmente le truppe che difendevano gli spalti ma solo se

quest'ultimi erano già stati precedentemente occupati.

I modelli che utilizzano le torri d'assedio per assaltare possono inseguire sempre i nemici in fuga dato che sono considerati occupare gli spalti. Se un'unità attaccante manda in Rotta l'unità dei difensori senza aver precedentemente occupato gli spalti non insegue ma occupa gli spalti portando quanti più modelli lo spazio e le dimensioni dell'unità permettono in cima agli spalti.

Se invece l'unità è in grado d'inseguire può normalmente farlo ma per Inseguire o Sfondare giù dagli Spalti deve superare un Test d'Iniziativa oppure effettuare i Test per i Terreni Pericolosi come gli inseguiti. Come per le unità in fuga la distanza di inseguimento o sfondamento proprio come gli inseguiti. Come per le unità in fuga la distanza di inseguimento o sfondamento viene misurata dalla base della sezione di mura. Se il risultato del tiro per inseguire è pari o superiore alla distanza di fuga l'unità in fuga viene distrutta sul posto come per le regole normali. Un'unità attaccante che ha vinto un combattimento sugli spalti può sempre decidere di trattenere l'inseguimento o lo sfondamento (a meno che non sia soggetta a Furia) in questo caso l'intera unità dell'assediate può salire sugli spalti, spazio permettendo.

Riorganizzazione in un Combattimento sugli Spalti

Le unità possono riorganizzarsi automaticamente se vincono il combattimento, oppure superando un Test di Disciplina, con i modificatori dovuti al combattimento, se pareggiano o perdono il combattimento.

L'unità assalitrice è la prima che deve riorganizzarsi, e può portare nuovi modelli in combattimento, Il numero di modelli dipende dallo strumento d'assedio usato per assaltare: le unità equipaggiate con le scale portano un modello per ogni scala che possiedono, le unità con corde e rampini possono far salire anche il successivo rango rimasto a terra, le unità dotate di una Torre d'Assedio portano due modelli.

Un'unità del difensore può riorganizzarsi spostandosi fino a 2" lateralmente per cercare di portare più modelli in contatto di basetta con il nemico per il combattimento successivo.

COMBATTIMENTI NEL CORTILE O AL DI FUORI DELLA FORTEZZA

Quando le truppe si trovano al livello del terreno, vengono applicate le normali regole di Warhammer. Come puoi notare, è molto importante che gli attaccanti riescano a demolire le mura, per poter sfruttare i vantaggi offerti dalla superiorità numerica, dagli standardi e dai ranghi. Gli assediati avrebbero ben poche possibilità in tali circostanze!

ATTACCARE LE MURA DI UN CASTELLO

Alcune razze del mondo di Warhammer costruiscono i propri castelli con materiali diversi dalla pietra. Le fortezze degli Elfi Silvani sono strutture viventi nelle quali enormi tronchi formano le mura e i rami formano gli spalti.

Nell'oscurità del Regno del Chaos, le fortezze degli arroganti campioni degli dei Oscuri sono costruite con ottone, bronzo o materiali ancora più bizzarri, come vetro o fumo. Gli Uominibestia erigono rozze fortificazioni di pietra per proteggere le sacre Pietrebranco e i Nani scavano le proprie rocche nelle ossa della terra stessa, costruendo mura e spalti sulle cime delle montagne. A prescindere dal materiale con cui è costruita la fortezza, si applicano le seguenti regole.

TIRARE A TORRI, MURA E CANCELLI

Ogni torre, cancello o sezione di mura costituisce un bersaglio separato per gli attacchi del nemico, siano questi portati con la magia, le armi da tiro o in corpo a corpo. Nota che i portali sono sempre

situati all'interno di una sezione di mura, ma costituiscono comunque bersagli separati.

Tutti i colpi contro le torri, i cancelli e le mura si risolvono usando le Tabelle dei Danni.

Per determinare il danno causato, determina il numero di ferite/colpi inflitti e aggiungi al risultato la Forza del colpo. Consulta la tabella per la sezione di castello appropriata per determinare il risultato dell'attacco. Come potrai notare, solo gli attacchi più potenti hanno qualche possibilità di danneggiare il castello.

Esempio: la palla di un Cannone Imperiale colpisce una torre. Tira un D6 (numero di ferite normalmente inflitte da tale arma) e aggiungi la Forza del colpo, in questo caso 10. Consulta quindi la Tabella dei Danni sulla Torre.

Cannoni

Un proiettile di artiglieria segue una traiettoria tesa, a differenza delle rocce scagliate dalle catapulte che hanno una traiettoria curva. Le cannonate, quindi, tendono a colpire facilmente un ostacolo alto, piuttosto che scavalcarlo: è ben difficile mancare un bersaglio grande come un castello!

Per questo motivo, i pezzi d'artiglieria (inclusi i Cannoni ad Organo, ma non i Cannoni Squassaterra e i mortai) colpiscono sempre automaticamente le mura (se sono entro la gittata dell'arma). Devi comunque tirare il dado Artiglieria per determinare il verificarsi o meno di un'eventuale avaria.

L'attaccante potrebbe voler colpire una unità sugli spalti o sulla sommità di una torre, in questo caso, per ogni colpo andato a segno, tira un D6 e consulta la seguente tabella:

D6	Risultato
1-2	Il colpo sorvola il castello e l'unità bersaglio mancando entrambi
3-5	Colpita la sezione di muro o torre
6	Colpita l'unità bersaglio

I pezzi d'artiglieria possono anche utilizzare una doppia carica di polvere da sparo per cercare di abbattere più velocemente le mura. Ciò conferisce un bonus di +1 ai danni causati, ma comporta anche dei rischi. Riempire troppo la canna di polvere da sparo è molto pericoloso, dovrai quindi tirare due volte il dado Artiglieria per determinare se si verifica o meno un'eventuale avaria

Catapulte e Armi a traiettoria Curva

I colpi che arrivano dall'alto possono colpire sia le sezioni del castello che le unità che lo occupano.

Segui le normali regole della macchina da guerra, i modelli toccati dalla sagoma subiscono un colpo automatico normalmente, per quanto riguarda il castello, se il foro al centro della sagoma tocca una qualsiasi parte del castello, la sezione subisce un colpo automatico con la Forza maggiore ed eventuali ferite multiple, se, invece, il castello non viene toccato dal foro al centro della sagoma, ma in qualche modo dalla sagoma stessa, l'edificio viene colpito con la Forza maggiore ed eventuali ferite multiple, con un risultato di 4+ su un D6.

Come per i cannoni è possibile scagliare dei proiettili più potenti per abbattere le mura, ciò conferisce un bonus di +1 ai danni causati, ma comporta anche dei rischi maggiori, dovrai quindi tirare, oltre al dado deviazione ed al dado Artiglieria un D6, se ottieni 1 sul D6 e/o una avaria sul dado Artiglieria, si sarà verificata una avaria.

Armi che utilizzano l'AB

Nel caso di truppe con armi da tiro che utilizzano l'AB, hanno un +2 per colpire quando tirano contro una sezione di mura, una torre o il portale.

Risolvi solo un singolo colpo (quello con la forza maggiore).

Se decidi di tirare alle unità sugli spalti o sulla sommità di una torre, ricordati che beneficiano del riparo pesante.

Tirare al portale

Tutte le regole valide per le mura vengono applicate anche alle sezioni di mura che comprendono i portali.

Nota che se la sezione di mura che comprende il portale viene distrutta, crolla anche il portale stesso.

Puoi tirare direttamente al portale solo con armi a traiettoria tesa come il cannone o baliste.

Distribuisce casualmente i colpi a segno alla sezione di mura che include il portale:

D6	Risultato
1-4	Colpito il muro
5-6	Colpito il cancello

ATTACCARE IL CASTELLO IN CORPO A CORPO

Genericamente parlando, le mura, i portali e le torri sono troppo grandi e resistenti per venire abbattute dalle truppe ordinarie, ma ci sono delle eccezioni. Alcuni modelli particolarmente forti possono cercare di abbattere mura ecc. grazie alla loro forza bruta. Demoni Maggiore o Draghi e i Giganti per esempio, sono così grossi e forti da rappresentare una seria minaccia anche per i castelli più resistenti.

Ogni modello può effettuare un attacco in corpo a corpo (uno soltanto, indipendentemente dal suo valore di Attacchi) contro una sezione di mura, torre o portale. Incredibilmente, l'attacco colpisce automaticamente. Il modello deve ovviamente, essere a contatto di base con il bersaglio.

Nota che i carri non possono attaccare il castello in quanto si frantumerebbero all'impatto contro le mura, la torre o il portale. Lo stesso si applica alla Ruota della Morte e alla Campana del Destino degli Skaven.

Determina normalmente i danni cioè, tira il numero di ferite inflitte dall'attacco (normalmente 1), consulta l'appropriata tabella danni ed applica il risultato ottenuto I bonus delle armi magiche vengano normalmente applicati.

In genere, gli attacchi in corpo a corpo non sono così potenti da abbattere delle mura o una torre ma possono distruggere il portate e intaccare le strutture già indebolite dai bombardamenti precedenti

CASTELLI ED INCANTESIMI

I castelli non possono essere danneggiati dagli incantesimi: sono generalmente resistenti e protetti contro gli incantesimi da rune, preghiere e dalle loro enormi dimensioni! In genere gli incantesimi servono per eliminare i difensori, non il castello.

Comunque il castello offre una certa protezione contro alcune magie: un'unità bersaglio subisce la metà (arrotondata per eccesso) dei colpi inflitti da *proiettili magici*, *vortici magici* e magie a *danno diretto*.

TABELLE DEI DANNI

Noterai che la maggior parte dei risultati di queste tabelle causano modifiche ai risultati dei tiri successivi. Ciò può essere in qualche modo annotato, ad esempio posizionando macerie o cotone per rappresentare il danno. Nota che tutti i modificatori sono cumulabili! Questo è l'unico modo per distruggere un castello, aggravando progressivamente i danni fino ad abbattere le mura, far crollare le torri e sfondare i portali.

TABELLA DEI DANNI ALLE MURA

Danno	Effetto
2-12 Nessun effetto.	Nessun effetto.
13-14 Scosso.	Aggiungi + 1 ai tiri successivi.
15-16 Danneggiato.	Con un risultato di 4+ le truppe in questa sezione non possono tirare durante la propria Fase di Tiro. Tira separatamente per ogni unità. Aggiungi + 1 ai tiri successivi.
17-18 Spalti distrutti.	Ogni unità in questa sezione subisce D6 colpi a Fo4. Le truppe in questa sezione delle mura non sono più dietro riparo solido. Aggiungi +1 ai tiri successivi. Se ottieni di nuovo questo risultato, non si verificano altri effetti oltre il modificatore di + 1 ai tiri successivi.
19 Breccia!	Il colpo apre un grosso buco nel muro. Aggiungi +1 ai tiri successivi. Se ottieni di nuovo questo risultato, non si verificano altri effetti oltre il modificatore di +1 ai tiri successivi.
20+ Crollo!	Il muro crolla. Ogni modello sulla sezione subisce un colpo a Fo5. Tutti i modelli entro 4" dalla sezione di mura sezione subisce un colpo a Fo5. Ogni modello subiscono 1 colpo a Fo3. Le macerie costituiscono un ostacolo e un riparo solido.

TABELLA DEI DANNI ALLE TORRI

Danno	Effetto
2-12 Nessun effetto.	Nessun effetto.
13-14 Scosso.	Aggiungi + 1 ai tiri successivi.
15-16 Danneggiato.	Con un risultato di 4+, le truppe in questa torre non possono tirare durante la propria Fase di Tiro. Tira separatamente per ogni unità. Aggiungi +1 ai tiri successivi.
17-18 Spalti distrutti.	Ogni modello sulla sommità della torre subisce D6 colpi a Fo4. Le truppe sulla sommità non sono più dietro riparo solido. Aggiungi +1 ai tiri successivi. Se ottieni di nuovo questo risultato, non si verificano altri effetti oltre il modificatore di +1 ai tiri successivi.
19 Crollo parziale.	Ogni modello all'interno della torre deve effettuare un test di Iniziativa per non subire un colpo a Fo5. Aggiungi + 1 ai tiri successivi. Se ottieni di nuovo questo risultato, non si verificano altri effetti oltre il modificatore di +1 ai tiri successivi.
20+ Crollo!	Tira un D6: 1-3 La torre crolla parzialmente, come descritto in precedenza. Inoltre, ogni modello entro 4" subisce un colpo a Fo3 4-6 Crolla l'intera torre! Ogni modello nella entro 4" subisce un colpo a Fo3. Le macerie costituiscono un ostacolo e un riparo solido.

TABELLA DEI DANNI AI PORTALI

Se i portali sono costruiti in metallo, applica un modificatore di -1 ai risultati.

Danno	Effetto
2-10 Nessun	Nessun effetto.

effetto.	
11-12 Crepa!	Il portale comincia a cedere. Aggiungi +1 ai tiri successivi.
13-14 Danneggiato!	Il portale si piega sotto la forza del colpo. Aggiungi +2 ai tiri successivi.
15 Portale divelto.	L'accesso alla fortezza è libero. Alcuni frammenti del cancello rimangono però ad intralciare il movimento delle truppe, che possono attraversarlo alla metà del proprio valore di Movimento. Puoi attaccare di nuovo il cancello nelle successiva Fase di Corpo a Corpo per distruggerlo completamente, nel qual caso aggiungi +3 ai tiri successivi.
16+ Portale distrutto!	Il portale è stato completamente distrutto, la via è sgombra!

PREPARARE L'ESERCITO PER L'ASSEDIO.

Scegliere le forze

Quando componi un esercito per l'assedio, scegli normalmente le truppe dalla tua Lista degli Eserciti fino al valore in punti appropriato per lo scenario. Si applicano comunque alcune restrizioni aggiuntive, che verranno chiaramente elencate nelle regole degli scenari.

Nota che devi sempre seguire le proporzioni indicate nella tabella di selezione e le restrizioni descritte nell'appropriato libro degli Eserciti di Warhammer.

EQUIPAGGIAMENTI D'ASSEDIO

Sono una parte molto importante di qualsiasi assedio. Sia gli assediati che gli assediati possono scegliere una serie di nuovi equipaggiamenti descritti in seguito. Durante un assedio puoi spendere quanti punti desideri, nei limiti concordati per il valore dell'esercito, per acquistare equipaggiamenti da assedio.

Gli equipaggiamenti da assedio sono suddivisi in **equipaggiamenti per gli assediati** ed **equipaggiamenti per gli assediati**.

Nota che non puoi avere più di uno dei seguenti equipaggiamenti per unità: torre d'assedio, ariete, ariete coperto. Non è inoltre possibile equipaggiare la stessa unità con ariete e ariete coperto

EQUIPAGGIAMENTI PER GLI ASSEDIANTI

Arieti

Costo: 10 punti per ariete.

Sono massicci tronchi d'albero usati per abbattere i portali del castello. Facile da produrre e da utilizzare, è l'arma ideale per Generali assediati con limitate risorse economiche.

Arieti nelle unità

Per utilizzare un ariete sono necessari almeno quattro modelli di dimensioni amane. Nel caso di grosse creature, quali gli Ogri, due modelli sono sufficienti. Puoi acquistare un solo ariete per ogni unità di fanteria/fanteria mostruosa. I reggimenti dotati di ariete muovono normalmente, possono quindi marciare, effettuare conversioni ecc.

Un'unità dotata di ariete può caricare un portale o una sezione di mura o una torre ed effettuare un solo attacco durante la Fase di Corpo a Corpo. La Forza dell'attacco equivale al numero di modelli dell'unità che porta l'ariete (un modello di fanteria mostruosa aggiunge 3), fino ad un valore di Forza massimo di 8. L'ariete causa D6 ferite per attacco. Un portale può essere attaccato

da un solo ariete alla volta.

Un reggimento equipaggiato di ariete combatte normalmente in corpo a corpo, anche se l'ariete non viene utilizzato in alcun modo. L'unità può abbandonare l'ariete quando desidera (per esempio se riesce a sfondare il portale). Posiziona l'ariete sul terreno o rimuovilo dal gioco.

Devi posizionare l'ariete sul fronte del reggimento, al centro, o il più possibile in posizione centrale (vedi il diagramma).



Il reggimento che porta l'ariete può essere composto da un qualsiasi numero di modelli, ma quattro sono necessari per utilizzarlo (2 per quanto riguarda la fanteria mostruosa). I bonus dei ranghi vengono normalmente applicati.

Psicologia

L'unità abbandona l'ariete se costretta a fuggire per un test di Psicologia o di Rotta. Lascia l'ariete nel punto da cui l'unità è fuggita. Un'altra unità potrebbe raccogliarlo muovendo a contatto di base con esso. Posiziona normalmente l'ariete al centro dell'unità.

Un'unità soggetta alla stupidità non può portare un ariete.

Ariete Coperto

Costo: 50 punti per ariete coperto.

È una versione più grande dell'ariete, con il tronco sostenuto da una struttura dotata di ruote. È ideale per abbattere i portali delle fortezze ed è protetto da un tetto di legno, per proteggere l'unità che lo utilizza dalle frecce e dalle altre cose brutte che gli assediati gettano dalle mura.

Si applicano le stesse regole degli arieti normali, con le seguenti eccezioni.



Arieti coperti nelle unità

Deve essere posizionato nel reggimento come mostrato. Il reggimento che porta l'ariete coperto può essere composto da un qualsiasi numero di modelli, ma sei sono necessari per manovrarlo (3 per le fanterie mostruose). I bonus dei ranghi vengono normalmente applicati. A causa del peso, l'unità che lo spinge subisce una penalità di -1 al Movimento.

Tiro

La copertura dell'ariete è stata progettata per fornire protezione contro le quadrelle di balestra, le frecce, le rocce ecc. Tutti i colpi delle armi da tiro che colpiscono il reggimento devono essere distribuiti casualmente tra l'ariete e i modelli che si nascondono sotto di esso. Tira sulla seguente tabella.

D6	Risultato
1-2	Ariete coperto
3-6	Unità

L'ariete coperto ha il seguente profilo e può essere attaccato in corpo a corpo.

M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
Come unità -1	-	-	6-8	7	5	-	-	-

Scale

Costo: 5 punti per scala.

Le scale vengono utilizzate da tutte le razze di Warhammer. Sono utili per rubare le mele dagli alberi, per i lavori da imbianchino e per scalare le mura dei castelli. Le scale d'assedio sono dotate

di uncini, all'estremità superiore, e spuntoni, a quella inferiore, per poter essere posizionate con sicurezza.

Le scale servono per assaltare le mura.

Trasportare le scale

Un'unità può trasportare un qualsiasi numero di scale. L'unità può muoversi a velocità normale finché ci sono almeno quattro modelli per scala, altrimenti si sposta metà proprio valore di Movimento.

È richiesto un numero minimo di due modelli per scala, quindi, se l'unità subisce delle perdite, potrebbe essere obbligata ad abbandonare alcune scale. Lascia le scale nel posto in cui vengono abbandonate. Il reggimento potrebbe abbandonare alcune scale volontariamente, magari quelle che ne rallentano il movimento.

Le unità soggette alla stupidità non possono portare scale. Le unità di Schermagliatori non possono portare scale.

Se il reggimento fugge per qualsiasi motivo (test di Rotta, Panico ecc.) deve abbandonare le scale sul posto e un altro reggimento potrebbe raccogliercle portandosi a contatto con queste.

Grandi Scale

Costo: 20 punti per grande scala.

Le grandi scale sono utilizzate dalla fanteria mostruosa, sono scale di dimensioni più grandi e robuste per sorreggere il peso di creature enormi. Seguono le stesse regole delle scale con la sola eccezione che è necessario che ci siano almeno due modelli per scala affinché l'unità possa muoversi a velocità normale, altrimenti si sposta di metà del proprio valore di Movimento. È richiesto un numero minimo di un modello per grande scala

Non possono essere utilizzate da modelli di fanteria

Corde e Rampini

Costo: 1 punto per corda e rampino.

Sono usati da tutte le razze mondo di Warhammer. Consistono in un rampino di metallo attaccato ad una corda, spesso avvolta con filo di ferro per evitare che venga tagliata mentre i guerrieri vi si stanno arrampicando.

Sono particolarmente adatte a piccoli reggimenti per cui le pesanti e grosse scale sarebbero poco pratiche.

Qualsiasi modello di fanteria in grado di schermagliare può portare corde e rampini e non ne impedisce in alcun modo il movimento.

Tutti i modelli all'interno della stessa unità devono essere equipaggiati con corde e rampini, non puoi decidere di equipaggiarne solo una parte. Solo le unità di Schermagliatori possono avere corde e rampini.

Mantelletti

Costo: 1 punto per ogni modello presente nell'unità.

Sono barriere di legno, alte circa quanto un uomo, spesso usate dagli assediati per proteggersi dal tiro nemico. Essendo grossi e pesanti, non sono utilizzabili dagli eserciti in marcia, per cui non sono disponibili per le normali battaglie di Warhammer, durante le quali i due eserciti coprono velocemente grandi distanze. Sono, comunque, ampiamente usati nella guerra d'assedio e sono ideali per proteggere gli arcieri in modo che possano impegnare le eventuali truppe dotate di armi

da tiro presenti sulle mura.

Solo le unità di fanteria equipaggiate di armi da tiro possono utilizzare i mantelletti. Devi dotarne tutti i modelli dell'unità, non puoi equipaggiarne solo alcuni.

Movimento con i mantelletti

Le truppe dotate di mantelletti non possono marciare, caricare o muovere e tirare, ma possono essere schierate 2D6" più vicini alle mura rispetto agli altri modelli. Ciò rappresenta l'abilità delle truppe equipaggiate con mantelletti di avvicinarsi ulteriormente alle mura, in quanto, a lunga gittata, il tiro nemico è inefficace contro di loro. Ciò permette agli arcieri di trovarsi relativamente vicini alle mura sin dall'inizio della battaglia.

Le truppe non possono abbandonare volontariamente i mantelletti (dando alla propria incolumità un grande valore), ma se fuggono per qualsiasi motivo (come il fallimento di un test di Rotta o di Panico), devono abbandonare i mantelletti sul posto. Rimuovilo

Tiro

Le truppe protette dai mantelletti beneficiano di un riparo solido e conferiscono una penalità di -2 al tiro per colpire delle truppe nemiche armate di armi da tiro. Nota che, in un combattimento corpo a corpo, non conferiscono il vantaggio per la difesa di un ostacolo.

Torri d'Assedio

Costo: 100 punti per torre d'assedio; Puoi avere una torre d'assedio per ogni 1000 punti di esercito.

Le torri d'assedio sono il modo più efficace per assaltare le mura di un castello. Offrono protezione dal tiro durante l'avvicinamento al castello ed evitano alle truppe la brutta prospettiva di assaltarne le mura con scale o corde.

Le torri d'assedio, utilizzate da quasi tutte le razze del mondo di Warhammer, sono estremamente comuni. Sono spesso fatte di legno, anche se alcune razze usano materiali più esotici: le torri dei Nani del Caos hanno una struttura rinforzata con bronzo, quella degli Elfi Silvani sono meravigliosi alberi viventi, colmi di guerrieri. Qualunque sia il loro aspetto, seguono tutte le stesse regole.

Torri d'assedio e truppe

Ogni reggimento di fanteria composto da almeno dieci uomini può utilizzare una torre d'assedio. Sulla torre stessa può essere posizionato un massimo di otto modelli, pronti ad assaltare le mura. Gli altri devono essere posizionati dietro o intorno alla torre. Le truppe sulla torre possono usare normalmente le eventuali armi da tiro, ma in quel caso non rientrano tra i 10 modelli necessari a spingere la torre.

Movimento

L'unità che spinge la torre deve essere posizionata all'interno o intorno ad essa, per rappresentare gli sforzi sostenuti nel tentativo di spostarla. Nota che un'unità che spinge una torre d'assedio non beneficia mai del bonus dei ranghi, perché troppo disorganizzata per combattere efficacemente se ingaggiata in combattimento corpo a corpo.

Se l'unità viene impegnata in combattimento, solo i modelli a contatto di base con il nemico sono in grado di combattere

Dopo lo schieramento, ma prima che inizi la battaglia, la torre può avanzare di 2D6" verso il castello, per rappresentare quanto sia semplice, per un'unità equipaggiata con una torre d'assedio, avanzare sotto la pioggia di frecce in confronto alle truppe allo scoperto. La torre



d'assedio si muove alla velocità del reggimento che la spinge (ad esempio, 4" per gli Uomini). Le torri d'assedio non possono marciare, ma possono effettuare un movimento di carica normale per assaltare le mura del castello. La torre non può effettuare conversioni, e si muove sempre in avanti seguendo una linea retta.

Il numero minimo di modelli necessari a spingere una torre d'assedio a velocità normale è 10. Se il reggimento subisce delle perdite e viene ridotto a meno di dieci modelli, il Movimento viene ridotto di -1" per ogni perdita subita. Se il reggimento viene ridotto a sei modelli o meno, la torre non può essere spostata.

Per esempio dieci uomini possono spingere una torre d'assedio fino a 4" per turno. Nove uomini possono spingere la torre di 3" per turno ecc. Se ci sono meno di sette uomini, la torre si ferma.

Attaccare la torre d'assedio

I modelli a contatto di base con la torre possono, se desiderano, attaccarla. Gli attacchi portati in combattimento corpo a corpo colpiscono automaticamente e devono essere risolti normalmente.

Tiro

Siccome la torre d'assedio è molto più grossa dei reggimenti che la circondano, può essere presa facilmente di mira dalle truppe dotate di armi da tiro:La torre e i modelli a bordo vengono considerati un bersaglio unico per quanto riguarda il tiro. Le truppe che tirano alla torre beneficiano di un bonus di +1 al tiro per colpire, distribuiscono casualmente i colpi, secondo la seguente tabella.

D6	Risultato
1-2	Unità
3-6	Torre d'assedio

Se la torre viene distrutta, tutti i modelli a bordo devono effettuare un test di Iniziativa per non subire un colpo a Forza 5. I sopravvissuti devono essere posizionati nel punto in cui si trovava la torre. I sopravvissuti e le truppe che la spingevano possono ora essere riorganizzate in qualsiasi formazione a loro permessa.

Macchine da guerra e torri d'assedio

Quando tiri alla torre d'assedio con un'arma o un qualsiasi attacco che utilizzi una sagoma, è possibile colpire la torre e l'equipaggio a seconda di dove viene posta la sagoma. Posiziona la sagoma normalmente. La torre e i modelli a bordo devono essere considerati bersagli separati. Armi quali le baliste e i cannoni colpiscono solo la torre.

Fuga e inseguimento

Se l'unità che spinge la torre fugge, questa verrà abbandonata fino a quando un altro reggimento non ne prenderà possesso. Il reggimento che spinge la torre non può inseguire, anche se composto da modelli soggetti alle regole della Furia.

Assalto

La torre d'assedio carica come caricherebbero le truppe che la spingono, ma può essere rallentata a causa delle perdite subite, come spiegato in precedenza. Questo rappresenta l'impeto e lo sforzo dell'unità che spinge la torre una volta giunta in prossimità della fortezza. Durante il turno in cui porti la torre a contatto con il castello. Puoi assaltare gli spalti. Dalla torre, possono attaccare fino a due modelli per turno.

Le truppe che attaccano dalla torre d'assedio non subiscono penalità attaccando i nemici sulle mura. I difensori possono resistere e tirare o ricorrere alla reazione "Alle mura!", ma non possono usare olio bollente o rocce. Nei turni successivi, se subisci perdite puoi portare altri modelli in combattimento, ma nessuno degli schieramenti viene considerato in carica. Puoi portare in

combattimento qualsiasi modello fra quelli dell'unità che spinge la torre.

M	AC	AB	Fo	R	Fe	A	I
*	0	-	-	7	4	-	1

**Come l'unità che ne è equipaggiata*

Torri d'Assedio dei Non-Morti

Costo: 120 punti massimo una per ogni 1000 punti d'esercito. Solo Conti Vampiro e Re dei Sepolcri.

Le torri d'assedio dei Conti Vampiro e dei Re dei Sepolcri Khemri sono mastodontiche e macabre costruzioni d'ossa e magia necromantica. Diversamente dalle altre possono essere curate tramite le magie di Necromanzia e gli Incanti Nehekhariani. Le Torri d'assedio dei non-morti seguono tutte le regole per le torri d'assedio ma possono recuperare le ferite perdute ed essere spostate con la magia:

Conti Vampiro: utilizzando l'Evocazione di Nehek è possibile curare una Torre d'assedio proprio come se fosse un modello di cavalleria, un etereo o un vampiro. (solo una ferita per lancio).

Re dei Sepolcri: grazie all'attributo del Sapere, possono recuperare ferite come se la torre fosse un Costrutto Animato (1 Ferita)

EQUIPAGGIAMENTI PER GLI ASSEDIATI

CANCELLO RINFORZATO

Costo: 20 punti; il castello dell'assedio può avere uno o più cancelli rinforzati.

Come qualsiasi comandante di fortezza può confermare, il portale è il punto più debole di ogni castello. Per questo motivo, la maggior parte delle razze del mondo di Warhammer costruisce i propri portali con i materiali più resistenti e durevoli a loro disposizione. Ciò può voler dire sostituire i portali in legno con altri in ferro, costruire più portali l'uno dietro l'altro, o cancellate di protezione. Puoi rappresentare queste modifiche sul modello, o semplicemente affermare che il portale è stato rinforzato.

Se il portale della fortezza è stato rinforzato, viene applicata una penalità di -1 ai risultati sulla Tabella dei Danni. Quindi, un risultato di "Portale Distrutto", può essere ottenuto con un risultato di 17+, invece che di 16+.

CALDERONE D'OLIO BOLLENTE

Costo: 25 punti per calderone.

Uno dei metodi più efficaci per respingere gli assediati consiste nel gettare loro addosso cose spiacevoli e dannose. L'olio bollente ustiona la pelle non protetta, penetra nelle armature e nei vestiti e causa ferite gravissime. Inoltre è appiccicoso, puzzolente ed estremamente doloroso. In altre parole, è perfetto per allontanare gli attaccanti dalla tua fortezza.

Oltre all'olio, le varie razze di Warhammer usano bronzo fuso, fuoco alchemico, sangue bollente e perfino brodo di carne! Ovviamente, molti altri metodi sono stati utilizzati durante la lunga storia della guerra d'assedio, quali acqua bollente, calce, sabbia rovente e piombo fuso.

Calderoni e unità

Puoi acquistare un solo calderone di olio per unità di fanteria presente nell'esercito. Il calderone ha una scorta d'olio sufficiente per l'intera battaglia.

Il calderone può essere spostato sugli spalti alla metà della normale velocità dell'unità che lo spinge.

Se un'unità fugge, abbandona il calderone, che viene considerato distrutto e deve essere rimosso

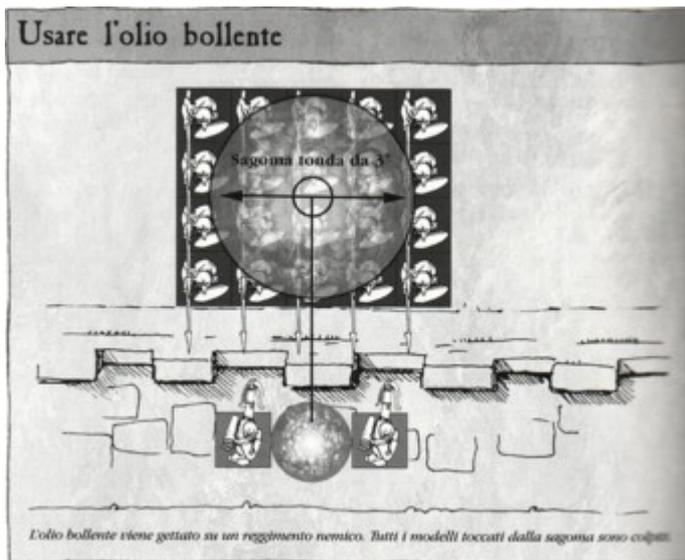
dal gioco.

Usare l'olio bollente

Può essere usato durante la fase di Tiro, come qualsiasi altra arma da tiro, con le seguenti regole speciali:

- *Muovere o Tirare*: Non è possibile spostare il calderone e gettare l'olio nello stesso.
- *Tiro Rapido*: Puoi dichiarare una reazione resistere e tirare usando l'olio, ma solo contro truppe che si stanno arrampicando mediante scale o corde e rampini.

I modelli a difesa delle mura o della torre possono gettare l'olio sui nemici nel proprio turno, a patto che non siano ingaggiati in combattimento corpo a corpo.



Sono necessari due serventi per il calderone, questi modelli non possono fare uso di altre armi durante la stessa Fase di Tiro

Posiziona la sagoma tonda da 3" esattamente sotto il calderone e di fronte al muro, come mostrato nel diagramma. Ogni modello anche solo sfiorato viene colpito. Non è necessario alcun tiro per colpire dato che il calderone utilizza una sagoma d'effetto. Può essere normalmente applicata la regola "Attento, Signore!" per tentare di salvare i personaggi colpiti.

I modelli colpiti subiscono un colpo a Fo4, contro il quale non è concesso alcun tiro Armatura. I modelli che manovrano un ariete coperto colpiti da olio bollente, metallo fuso ecc., beneficiano di uno speciale tiro salvezza di 4+, grazie alla protezione offerta dall'ariete coperto costruito appositamente. L'olio bollente può essere usato solo un turno ogni due, perché riempire e scaldare il calderone richiede parecchio tempo!

Alcune razze hanno inventato altri, più spiacevoli, materiali per respingere gli assediati. Applica ai seguenti materiali tutte le regole relative all'olio bollente, tenendo conto delle seguenti eccezioni:

Sangue Bollente

Costo: 30 punti per calderone. Solo Elfi Oscuri.

Gli Elfi Oscuri hanno creato un sistema particolarmente sgradevole per respingere gli assediati. Usando avi e prigionieri come "donatori", i Naggarothi riempiono i calderoni di sangue misto a veleno corrosivo. Questo viene scaldato, mischiato ad altro veleno e gettato giù dalle mura.

Le truppe che subiscono almeno una ferita a causa del sangue bollente devono effettuare immediatamente un test di Panico.

Metallo Fuso

Metallo fuso: 30 punti per calderone. Solo Nani e Nani del Caos.

I Nani ed i Nani del Caos usano bronzo fuso, piombo caldo o altri metalli al posto dell'olio, in quanto le loro montagne sono ricche di minerali, mentre l'olio è più difficile da reperire. Qualsiasi metallo fuso segue le stesse regole dell'olio, ad esclusione del valore di Forza dei colpi, che ammonta a 5.

Fuoco Alchemico

Costo: 30 punti per calderone. Solo Alti Elfi.

Gli Alti Elfi hanno perfezionato una formula arcaica per la produzione di una sostanza particolarmente letale, chiamata Fuoco della Morte, o Ielthan in lingua elfica. Ha Forza 4, causa D3

ferite ed è considerato attacchi a base di fuoco.

Zuppa di Coda di bue

Costo: 25 punti per calderone. Solo Halflings.

Qualsiasi unità di Halflings può utilizzare la Zuppa di Coda di Bue invece dell'olio bollente. Questa è una misura veramente disperata adoperata dagli Halflings quando non hanno altri mezzi per respingere gli assediati. Gli effetti della zuppa dipendono dal cuoco che l'ha cucinata. Per determinare la forza tira un D6 ogni volta che usi la Zuppa. Inoltre, la prospettiva di una calda Zuppa di Coda di Bue dopo la battaglia, ispira gli Halflings: ogni unità di Halflings con un calderone con Zuppa di Coda di Bue ha disciplina 10.

ROCCE

Costo: 1 punto per modello.

Sono sassi abbastanza piccoli da poter essere sollevati e scagliati giù dalle mura. Possono essere gettate singolarmente, oppure possono essere versate addosso al nemico intere secchiate. Le razze più evolute usano macchinari che consentono di gettare grosse rocce sul nemico.

I modelli a difesa di una sezione di muro o di una torre possono gettare le rocce durante la propria Fase di Tiro, se non sono ingaggiati in corpo a corpo.

E' possibile scagliare delle rocce durante la Fase di Tiro invece di utilizzare le armi da tiro eventualmente in dotazione ai modelli. Le rocce colpiscono sempre al 5+ indipendentemente dall'AB del modello che lancia e da eventuali modificatori. È possibile scagliare le rocce contro le unità che abbiano modelli a contatto con tale sezione di mura o torre.

Nota che le rocce possono essere usate durante la reazione "Alle mura!" Contro nemici che assaltano usando scale o corde e rampini.

Le rocce colpiscono a Forza 4, hanno *penetrazione all'armatura e tiro rapido*.

Se scegli di equipaggiare un'unità con le rocce, tutti i modelli devono esserne equipaggiati.

Ogni unità di Fanteria o di Fanteria Mostruosa dell'esercito assediato può essere equipaggiata con delle rocce.

FOSSATO

Ogni sezione di Mura può avere un Fossato per 50 punti a Sezione.

I difensori usano scavare un fossato di fronte alle mura per renderle più difficili da assaltare.

I difensori possono acquistare un fossato per ogni sezione di Mura del castello esso può anche non essere rappresentato sul tavolo. Ai fini delle regole, ogni unità degli assediati che assalta una sezione di Mura dotate di fossato deve effettuare un Test per i Terreni Pericolosi. Le Torri d'Assedio (non quelle degli Elfi Silvani) falliscono il Test con un risultato di 1 e 2 e subiscono D6 Ferite.

MACCHINE DA GUERRA E MIGLIORIE PER LE TORRI E LE FORTEZZE

Qui troverete delle migliorie generiche per le fortificazioni, alcune di queste possono essere usate su strutture particolari o sezioni (ad es. solo sui muri).

Dovete concordare con l'avversario l'utilizzo di qualsiasi miglioria in questa lista.

Se decidete di utilizzare questa lista, vi raccomandiamo di non spendere più del 10% dei punti a vostra disposizione in queste opzioni, a meno che non modifichiate lo scenario o le regole per riflettere queste migliorie inusuali.

MACCHINE DA GUERRA EXTRA

Catapulta 100 punti

Balista 60 punti

Sia l'Attaccante che il Difensore possono acquistare Catapulte o Baliste, anche se non sono normalmente disponibili nella loro lista. Per gli eserciti che normalmente non le hanno incluse nella loro lista dell'esercito, utilizzate i seguenti costi in punti.

Ognuna sarà azionata da tre modelli di Truppa che sembrano appropriati per il ruolo (dei Ratti del Clan per gli Skaven, degli Scheletri per i Conti Vampiro ecc.).

Fortificazioni Interamente in Legno

Peggioramento gratis

Una fortificazione interamente in legno non è così resistente come una in pietra. Contro le Fortificazioni in Legno aggiungi +1 a qualsiasi tiro sulle Tabelle dei Danni per gli attacchi. Poiché le mura e le torri in legno sono estremamente vulnerabili al fuoco, gli attacchi a base di fuoco guadagnano +3 sulla Tabella dei Danni. Le Fortificazioni in Legno sono però più economiche e ogni Difensore che le sceglie può aggiungere il 15% in più di punti per la sua forza, per riflettere il risparmio di risorse.

Aggiunte in Legno

50 punti per torre

Le Aggiunte in Legno forniscono ulteriori piattaforme per altri arcieri e/o forniscono spazio per un'altra macchina da guerra (le torri ne possono normalmente avere solo una).

Porte Segrete per le Sortite

25 punti per porta

Quando le truppe si precipitano fuori da una torre o da un castello assediato si dice che compiono 'una sortita'. Una Porta Segreta per le Sortite è una porta o un pannello scorrevole che sembra inamovibile pietra, ma può essere aperta dai Difensori per sferrare un attacco. All'inizio della partita, il Difensore fa un schizzo della fortificazione e segna l'esatta posizione di qualsiasi Porta Segreta. I Nani sono particolarmente famosi per le loro porte segrete che sono tagliate senza cardini nella roccia. Le truppe che escono da una Porta Segreta possono marciare o anche caricare se il controllore lo desidera (si presume che abbiano delle feritoie per controllare la situazione)!

Araldica Impressionante

50 punti

Affissa sprezzantemente sulla roccaforte del Difensore c'è un'enorme bandiera, stendardo, trofeo o cimelio. Quest'immagine è talmente potente che tutti i modelli in quella sezione (il muro, la torre o altro) aggiungono +1D (fino ad un massimo di 10) e possono ripetere un singolo Test di Rotta per partita. Solo uno per esercito.

Porte Sprangate

10 punti per ogni porta

Di solito le porte che conducono dai bastioni nelle torri non sono degli ostacoli per i nemici. Chi acquista questa miglioria rende la sua torre più difficile da conquistare. Una porta sprangata deve essere distrutta prima che il nemico ne guadagni l'accesso. Le porte sprangate hanno Resistenza 5 e 1 Ferita. Vengono colpite automaticamente e possono essere attaccate al massimo da due modelli in ogni Fase di Combattimento. Questa miglioria è disponibile per qualsiasi porta conduca ai bastioni o nel cortile.

Palizzata

35 punti per ogni 6" di sezione; solo castelli

Una palizzata è una struttura chiusa in legno aggiunta alle mura di un castello o alla cima di una torre per ulteriore protezione. Ha feritoie per gli arcieri e garantisce una ulteriore penalità di -1 al tiro per colpire delle armi da tiro nemiche. Se colpita da una macchina da guerra, può essere distrutta. La palizzata ha Resistenza 7 e 5 Ferite.

Punte e Lame

30 punti per sezione

La sezione di muro è irta di punte, pali appuntiti e lame. Ogni modello che prova a scalare il muro con un rampino deve superare un test di Iniziativa o subire un colpo a Fo3.

CASTELLI DEL MONDO DI WARHAMMER

Dai pesanti blocchi coperti di rampicanti degli Uomini Lucertola alle torri baracca degli Skaven, non vi sono due armate nel mondo di Warhammer che costruiscano lo stesso tipo di difese.

Quelle che seguono sono delle regole e delle aggiunte che possono aiutare a personalizzare la possente velocità dell'esercito.

Se entrambi i giocatori sono d'accordo, la lista che segue può essere usata per aggiungere caratteristiche proprie dell'esercito e abilità speciali al castello, singole torri e fortezze più piccole.

Impregnata di Poteri Magici

50 punti; solo Uomini Lucertola, Alti Elfi, Elfi Oscuri ed Eserciti del Caos di Tzeentch

La fortificazione è stata costruita su un punto nodale di una linea magica (praticamente un flusso per i venti della magia) o è stata edificata con materiali magici.

Nella Fase Magica, il Difensore può aggiungere un ulteriore Dado Potere (Elfi Oscuri o Tzeentch) o un Dado Dispersione (Alti Elfi o Uomini Lucertola).

Nota che può essere guadagnato solo un bonus.

Corazzata

100 punti per sezione; solo Nani, Nani del Caos ed eserciti del Caos di Khorne

È possibile utilizzare del metallo per rinforzare la struttura di un muro già resistente, torre, o anche un'intera fortezza.

È risaputo che i Nani sfruttano placche di Ferro in zone vulnerabili, in particolare quelle che subiscono ripetuti attacchi. Il rinforzo aggiuntivo significa che tutti gli attacchi contro la sezione subiscono una penalità di -1 su tutti i risultati della Tabella dei Danni.

Aspetto Terrificante

60 punti; solo eserciti del Caos, Conti Vampiro, Elfi Oscuri e Uminibestia

Molte razze di Warhammer si sforzano in particolar modo di garantire che le loro fortezze abbiano un aspetto spaventoso. Ad esempio, gli Elfi Oscuri appendono alle mura le pelli dei loro nemici e molte delle loro vittime torturate pendono ancora dalle gabbie in alto sulle torri. I Conti Vampiro preferiscono orripilanti gargolle di pietra e dalle mura che proteggono le armate del Caos, che pulsano come se fossero fatte di carne viva sgorga sangue e si stagliano volti contorti e agonizzanti. I castelli con un Aspetto Terrificante sprigionano un'aura di Paura e qualsiasi unità voglia caricarle (per attaccare le porte di una torre o i muri con scale, arieti o rampini) deve prima superare un test

di disciplina. Se lo fallisce, per quel turno l'unità rimane stazionaria.

Mimetizzazione

150 punti; solo Re dei Sepolcri ed Elfi Silvani

È risaputo che gli Elfi Silvani realizzano elaborate difese sulle cime degli enormi alberi della foresta di Athel Loren, mentre i Re dei Sepolcri sfruttano incantesimi antichi e potenti per far svanire le loro roccaforti nel cocente calore del deserto per poi farle riapparire come un miraggio non appena i passanti si avvicinano. La mimetizzazione viene attuata lanciando potenti magie d'illusione o costruendo la fortezza in modo tale che si confonda perfettamente con l'ambiente circostante.

Finché i modelli nemici non sono entro 20" dal castello, non possono vederlo o bersagliarlo.

Fosse di Squig

18 punti per Squig; solo Orchi e Goblin; 0-2 Squig per sezione

Il terreno davanti alla struttura è costellato di fosse e crepacci. Le stesse mura possono avere piccoli buchi o gallerie scavate al loro interno. Degli Squig incatenati sono stati addestrati a saltar fuori e attaccare da questi buchi oscuri.

Prima che inizi la partita, disegna una mappa della fortezza e indica la posizione delle fosse di Squig. Non appena il nemico si avvicina entro 6" da uno di quei punti, fermalo e piazza il modello dello Squig in carica sul tavolo. Risolvi normalmente gli attacchi. Se lo Squig perde e va in rotta, viene distrutto. Poiché lo Squig è incatenato, se vince e manda in rotta il nemico, non può inseguirlo, ma torna nella sua buca. Dentro le loro fosse, gli Squig sono immuni alle armi da tiro.

Trappole

25 punti per trappola; solo Skaven, Uomini Lucertola, Uominibestia ed Elfi Silvani; 0-2 Trappole per sezione

Questa migliorata può assumere svariate forme: fosse, meccanismi nascosti che scagliano dardi, punte caricate a molla, rudimentali mine o peggio ancora. Vengono occultate astutamente seppellendole, con detriti, con false porte o altri stratagemmi ingegnosi.

Prima dell'inizio della partita, scrivi o segna esattamente dove sono nascoste le trappole. Le trappole scattano quando un'unità o un modello assalta le mura entro 4" dal luogo della trappola. L'unità o il modello devono effettuare un Test di Iniziativa, se lo superano la trappola viene evitata e non causa danni, se invece non lo superano l'unità o il modello subiscono D6 colpi a Fo3 senza Tiro Armatura.

Nota: per ulteriori 10 punti per trappola, gli Skaven e gli Uomini Lucertola possono rendere quegli attacchi venefici (considerateli a Fo4). Una volta che la trappola è scattata, non ha più effetto.

Gas Velenoso

75 punti; solo Skaven ed eserciti del Caos di Nurgle

È un congegno particolarmente sinistro. Quando il Difensore lo aziona, si aprono dei fori che diffondono fumi tossici.

Piazza la sagoma grande sulla trappola con un lato che tocchi la struttura. Ogni modello toccato subisce un colpo a Fo3 senza possibilità di effettuare tiri armatura. Può essere scelta solo una di queste trappole e deve essere stabilita la sua posizione prima dell'inizio della partita (scegliete quindi portali o porte).

Cannone su Affusto Girevole

10 punti per cannone; solo Nani e Impero

Non è nulla di più che un enorme e rozzo trombone che, date le dimensioni, è fissato sulle mura. Viene riempito con vetri rotti, chiodi, vario ciarpame tagliente di metallo e sparato sulle truppe che salgono sulla struttura. Il cannone può essere azionato da chiunque non sia ingaggiato. Metti la sagoma a fiamma con l'estremità più piccola a contatto con la bocca del cannone. Ogni modello toccato dalla sagoma subisce un colpo a Fo3 con penetrazione dell'armatura (-2). Questi cannoni non possono essere mossi e sparano una sola volta per partita. Possono aprire il fuoco nella Fase di Tiro del Difensore o come reazione Resistere e Tirare.

ESERCITI E ASSEDI.

CONTI VAMPIRO

Evocazione dei Morti

NON è possibile evocare nuove unità all'interno di un castello o su sezioni di Mura o Torri.

Eterei

I modelli eteri possono attraversare le Mura o le Torri di un castello proprio come i normali elementi intransitabili, solo se questi non sono presidiati. Volendo possono scegliere di assaltare le mura e attaccare i modelli sugli spalti senza possedere scale, corde e rampini o torri d'assedio e colpiscono normalmente poiché non soffrono della penalità date dall'ostacolo. Questo a patto che non siano su cavalcatura, anche se eterea.

Banshee

L'urlo delle Banshee non ha effetto su mura e sezioni di mura né portali ma danneggia normalmente le unità.

NANI

Minatori

Le cariche esplosive dei Minatori possono essere piazzate alle base di una sezione di mura, di una torre o di un portale per danneggiarla. Se i nani giungono a contatto con la base di una sezione di mura, una torre o un portale possono far esplodere le cariche esplosive nella successiva fase di Tiro. Quando le cariche detonano danneggiano le mura, la torre o il portale colpite si deve sempre tirare sulla tabella dei Danni: Forza della carica esplosiva +2D6.

La trivella a vapore può essere usata per danneggiare direttamente mura e torri o per scavare un accesso al castello, come per la Carica esplosiva, il tiro sulla Tabella è pari alla Forza del minatore +3 dato dalla trivella +2D6: Se attaccando con la trivella, quindi nella fase di corpo a corpo, si riesce ad ottenere un risultato di Breccia! I Minatori possono penetrare all'interno del cortile: posizionali a contatto della sezione di mura ma all'interno del cortile.

ORCHI E GOBLIN

Cavalcaragni e Personaggi su Ragno Gigantesco:

I ragni sono creature naturalmente dotate di zampe in grado di scalare le pareti per questo i modelli dotati della regola speciale Arrampicamuri sono considerati equipaggiati con Corde e Rampini anche se normalmente, essendo Cavalleria o Cavalleria Mostruosa, non potrebbero assaltare le mura e scalarle. I modelli con questa regola che si trovano a contatto con la base di una sezione di mura sono considerati averla assaltata e possono combattere secondo le normali regole d'assedio con i modelli appena sopra di loro. Sia il cavaliere che la cavalcatura combattono ma il cavaliere non gode di eventuali bonus di forza derivanti da armi che lo conferiscono nel turno di

carica (come le lance).

Ragni Aracnarok:

I ragni Aracnarok sono creature colossali e possono superare facilmente le mura scalandole. Ai fini delle regole, un Ragno Aracnarok considera le mura con gli spalti indifesi come fossero Edifici e può quindi muoversi attraverso come descritto dalla regola Arrampicamuri. Nel caso le mura fossero difese il Ragno può combattere con i nemici posti sugli spalti ignorando le normali penalità.

Saltasquig e Personaggi su Grande Squig di Caverna

Dato i grandi balzi che riescono a compiere durante i loro spostamenti, gli Squig non necessitano di equipaggiamenti per assaltare le mura ma, quando assaltano, sono considerati equipaggiati con Corde e Rampini.

Nota che non è possibile per gli Squig, di qualsiasi misura, rimbalzare oltre le mura scalcandole. Invece possono rimbalzare dagli spalti al cortile e viceversa con facilità. Non possono rimbalzare sulle Torri.

Squig Tritatutto

Gli Squig Tritatutto vengono utilizzati negli Assedi come delle bombe da schiantare contro mura, torri o portali. Quando uno Squig Tritatutto entra in contatto con una sezione di Mura, una Torre o un Portale rimuovilo ma esso causa 3D6 colpi a Fo6 come se fosse stato eliminato da un'unità che abbia mosso a contatto con esso.

Troll

Dei Troll posti sugli spalti possono resistere e tirare con il loro vomito sugli assaltatori posti sotto di loro.

RE DEI SEPOLCRI

“E’ arrivato dal basso...”

I modelli con tale regola possono posizionare il loro segnalino ovunque sul campo di battaglia perfino all'interno del cortile, ma mai sugli spalti o su una torre.

SCENARIO: ASSEDIO

Giocare lo scenario

Si tratta di una lotta all'ultimo sangue tra i difensori di una fortezza e i loro assediati. La battaglia deciderà il destino della fortezza, una volta per tutte. L'assediante ha raccolto tutte le forze a propria disposizione per quest'ultimo tentativo e l'assediato dovrà respingerlo o morire.

Obiettivi

L'obiettivo dell'assediante è quello di distruggere le mura, massacrare i difensori e conquistare la fortezza. L'obiettivo dell'assediato è difendere la fortezza ad ogni costo e respingere gli assalti. Deve sopravvivere abbastanza a lungo da poter ricevere rinforzi, oppure scacciare gli assediati.

Il campo di battaglia

Il campo di battaglia è costituito dalle mura del castello, dalle torri, dal portale e dal terreno circostante.

Elementi scenografici

La mappa mostra una delle possibili disposizioni del castello per uno scenario d'assedio. L'assediante può poi utilizzare una delle tabelle per la generazione degli elementi scenografici (pp. 222-228) per generare altri tre elementi scenografici. Questi possono essere posizionati ovunque sul tavolo, ma a non meno di 24" dalle mura della fortezza (lasciando cioè un'area sgombra attorno al castello).

La mappa mostra una tipica disposizione per una forza assediata di 1500 punti. Aggiungi una torre e una sezione di mura per ogni blocco da 500 punti di truppe assediate in più.

Le forze

Ogni giocatore sceglie il proprio esercito facendo riferimento alla propria tabella di selezione dell'esercito. Questa elenca le truppe disponibili e come effettuare le scelte in base all'ammontare dei punti a disposizione.

Regole speciali

Lo scenario viene giocato usando le regole di Warhammer con le seguenti eccezioni:

Castello. Vengono applicate tutte le regole relative agli attacchi ai castelli, vedi la sezione intitolata "Assedio" per i dettagli.

Equipaggiamenti d'assedio. Entrambi i giocatori possono acquistare equipaggiamenti d'assedio secondo i parametri indicati nella sezione intitolata "Assedio".

Schieramento speciale. Le truppe che, come gli Esploratori degli Elfi Silvani, seguono speciali regole di schieramento, non possono utilizzarle.

Schieramento

Gli assediati devono schierare per primi. Possono essere schierati ovunque sul campo di battaglia ma ad una distanza non inferiore a 24" dal castello. I difensori vengono schierati dopo, ovunque all'interno della fortezza.

Chi comincia?

Iniziano i difensori.

Quanto dura la battaglia?

La battaglia dura sette turni. Se la fortezza non viene catturata entro tale lasso di tempo, l'assalto fallisce.

Vittoria o sconfitta

Se uno degli schieramenti viene completamente distrutto, l'avversario vince automaticamente.

Altrimenti, l'area all'interno delle mura deve essere divisa in quattro aree di uguali dimensioni (vedi la mappa nella pagina precedente). Nota che torri e mura non sono incluse in queste aree.

Per controllare una zona, il giocatore deve avere, all'interno di tale area, un'unità di almeno 5 modelli. Se entrambi i giocatori hanno un'unità di almeno 5 modelli all'interno di tale area, nessuno dei due può reclamarne il controllo. Nota che le truppe volanti non soddisfano tale condizione. In manto da sole non sono in grado occupare la fortezza.

Il giocatore che controlla più zone alla fine della battaglia, ha vinto. Se i giocatori ne controllano la stessa quantità, il risultato è un pareggio.

Forza assediante

Consiste del doppio del valore della forza assediata, ma può essere di qualsiasi dimensione. Consigliamo di usare armate assedianti da 3000 punti. Usa l'appropriato libro degli Eserciti di Warhammer per la scelta dell'armata.

Nota che se il tuo esercito non ha fanterie disponibili tra le Truppe, devi sostituire una delle scelte Truppe con una scelta Truppe Speciali costituita da un'unità di fanteria.

Equipaggiamenti

Puoi acquistare qualsiasi equipaggiamento d'assedio per gli assedianti. Vedi la sezione "Assedio"

Forza assediata

Consiste della metà del valore forza assediante. Consigliamo usare armate da 1500 punti di difensori contro 3000 di assedianti. Usa l'appropriato libro degli Eserciti di Warhammer per scegliere l'esercito.

Nota che se il tuo esercito non ha fanterie disponibili tra le Truppe, devi sostituire una delle scelte Truppe con una scelta Truppe Speciali costituiscono da un'unità di fanteria.

Equipaggiamenti

Puoi acquistare qualsiasi equipaggiamento d'assedio per i difensori. Vedi la sezione 'Assedio-