



www.sitodellanello.com

FAQ

REGOLAMENTO GUERRA DELL'ANELLO

(Aggiornamento non ufficiale, versione ottobre 2016)

Nonostante Games-Workshop cerchi sempre di assicurarsi che i propri manuali siano perfetti, a volte gli sfuggono alcuni errori. Inoltre, periodicamente stampano nuove versioni delle regole che comportano correzioni alle edizioni più vecchie. Quando accade, è loro intenzione intervenire il prima possibile, quindi pubblicano aggiornamenti per tutti i propri manuali (scaricabili dal sito www.games-workshop.com). Purtroppo a volte gli aggiornamenti richiedono più tempo del previsto e quindi per sopperire a questa mancanza il Sito dell'Anello (www.sitodellanello.com) ha deciso di andare in contro agli appassionati fornendo una serie di risposte alle domande più frequenti in attesa di aggiornamenti ufficiali.

Le FAQ del Sito dell'Anello sono divise in **CORREZIONI** e **D&R**. La prima categoria comporta dei cambiamenti a livello di regolamento, regole o profili per ovviare a dimenticanze o per venire incontro ai giocatori. La seconda invece si occupa di dare la giusta interpretazione ad una determinata regola o a risolvere situazioni inusuali.

Se hai domande a cui non trovi risposta ti consigliamo di scrivere (in inglese) direttamente a Games-Workshop all'indirizzo: gamefaqs@gwplc.com, oppure direttamente nel forum del nostro sito www.sitodellanello.com (sezione *Regole Lo Hobbit - Un viaggio inaspettato e/o Regole Guerra dell'Anello*).

Quando apporteremo delle variazioni aggiorneremo il mese della versione e l'anno; i cambiamenti rispetto alla versione precedente saranno evidenziati in **rosso**.

Importante! Le FAQ del Sito dell'Anello sono valide solo per i tornei che usano l'infopack del SITO DELL'ANELLO. Per comodità abbiamo inserito in questo documento anche le **FAQ ufficiali Games-Workshop** in modo da averle a portata di mano nei momenti di bisogno, quindi vi basterà questo documento per i tornei!

NB: In questa FAQ sono presenti sia le Correzioni e D&R del Regolamento sia le Correzioni e D&R del Supplemento Schiere da Battaglia.

CORREZIONI:

REGOLAMENTO

Pagina 32 – Spostare le formazioni

Aggiungi un nuovo paragrafo riguardo l'orientamento:

“Una formazione può girarsi per essere orientata nella direzione opposta in qualsiasi momento durante il suo movimento, senza che ciò influisca in alcun modo sulla distanza massima percorribile.”

Pagina 74 – Incantesimi della Rovina, Dardo di Fuoco

Nell'ultima frase sostituisci “[...] la formazione subisce invece [...]” con “[...] il bersaglio subisce immediatamente [...]”.

Pagina 78 – Fino alla morte!

Cambia il paragrafo in *“Al termine della partita, ogni giocatore totalizza 1 punto vittoria ogni tre compagnie nemiche non composte da mostri uccise (arrotondato per eccesso). Ogni giocatore totalizza 1 punto vittoria per ogni mostro nemico Difficile da uccidere! o Molto difficile da uccidere! ucciso, e totalizza 3 punti vittoria per ogni altro mostro nemico ucciso.”*

Pagina 100 – Regola Speciale Imboscata dei Raminghi dell'Ithilien.

La Regola Speciale Imboscata dei Raminghi dell'Ithilien è in verità Agguatatori.

Pagina 101 – Corte del Re dei Morti

I Guerrieri dei Morti scelti come parte della Corte del Re dei Morti costano 60 punti per compagnia, non 30 punti per compagnia.

Pagina 103 – Regola Speciale Imboscata degli Arcieri di Valle Radicenera.
La Regola Speciale Imboscata degli Arcieri di Valle Radicenera è in verità Agguatatori.

Pagina 124 – *Glorfindel, Signore dell'Ovest*
Il valore di Movimento di Glorfindel deve essere "12" anziché "8".

Pagina 138-201 – Frenesia Epica
Aggiungi "L'azione epica "Frenesia epica" può essere utilizzata solo con tiri per ferire pari a 3 o superiori, nel caso il risultato per ferire fosse inferiore consideralo comunque come 3+".

Pagina 142 – Cambia l'Equipaggiamento degli Hobbit Arcieri in:
Ciascuna compagnia ha archi ed una mescolanza di armi ad una mano, inclusi pugnali, falci, matterelli e randelli.

Pagina 157 – *Guardia Nera di Barad-dûr*
La Guardia Nera di Barad-dûr deve avere Forza "5" anziché "4".

Pagina 163 – Prosciuga Essenza
Sostituisci con: "Ogni volta che la formazione di Khamul subisce un colpo, tira un D6: con un risultato di 6, il colpo viene evitato e ridiretto su una formazione entro 12" (a scelta del giocatore che controlla Khamul)".

Pagina 165 – Aggiungi il seguente riquadro
I Reggimenti di Númenóreani Neri e di Cavalieri di Morgul possono essere scelti come parte di un esercito di Mordor e come nella lista dell'esercito dei Regni Caduti, contano come formazioni Rare. Tuttavia, se nella tua forza includi il Maresciallo Oscuro, essi sono considerati formazioni Comuni.

Pagina 176 – *I Predoni di Ugluk*
I Predoni di Ugluk hanno Difesa "4(6)" anziché "4".

Pagina 185 – Regola Speciale Predatori dello sciame di Prole di Ragni e degli Scudineri di Gundabad.
La Regola Speciale Predatori dello sciame di Prole di Ragni e degli Scudineri di Gundabad è in verità Cacciatori.

Pagina 197 – Reggimento di *Cavalieri di Morgul*
Aggiungi la seguente opzione al Reggimento di Cavalieri di Morgul:
Cornista 15 punti

Pagina 324 – Incantesimi di Sgomento, Mesmerismo
Sostituisci "6 Test di Coraggio a -3 o non si può muovere, tirare o caricare." con "6 Test di Coraggio a -3 o non può muoversi, tirare, caricare o lanciare incantesimi."

SCHIERE DA BATTAGLIA

Pagina 35 – L'Ultima Marcia degli Ent, Schiera da battaglia
Sostituisci "Sveltolampo" con "Ramolesto" e "Biancabetulla" con "Faggiofosso".

D&R:

REGOLAMENTO

Regole e principi generali

D. Un risultato di 1 su un tiro per colpire è considerato sempre un fallimento o posso modificarlo? (varie)

R. Un risultato di 1 può essere modificato sia dalla Possanza che da altri bonus. Ad esempio, se hai bisogno di un risultato di 3+ per colpire e hai due bonus di +1 (uno per l'arma a due mani ed uno per la regola speciale Flagello, ad esempio), l'attacco diventerebbe un colpo automatico.

D. Posso usare la Possanza per modificare direttamente il risultato di un D3 oppure devo modificare il tiro del D6 e poi convertire il risultato come se fosse un D3? (p.27)

R. Anche se usiamo il D6 per ottenere il tiro di un D3, quest'ultimo ha la stessa dignità del fratello maggiore e pertanto può essere modificato come se fosse un 'vero' dado. Ad esempio, un risultato di 3 su un D6 sarebbe normalmente un 2 su un D3. Se venisse utilizzato un punto Possanza per incrementare il risultato, esso diventerebbe un 3 (ovvero il 2 del D3 incrementato di 1).

D. Quando viene richiesto di separare le formazioni di 1", cosa succede nei casi in cui ciò non è possibile? (varie)

R. La regola 'separa di un pollice' è soltanto per garantire una maggiore chiarezza visuale sul tavolo. Se non puoi separare le formazioni così tanto cerca di lasciare uno spazio il più ampio possibile.

Fase di Movimento

D. Se una compagnia si volta come parte del proprio movimento i suoi angoli si muovono di distanze diverse. Come faccio a misurare l'effettiva distanza di Movimento della compagnia? (p.34)

R. Ai fini del Movimento totale si considera sempre la distanza coperta dall'angolo che si è spostato di più. Se uno qualsiasi degli angoli dovesse superare il massimo valore di Movimento della compagnia, il movimento non potrà essere effettuato.

D. In caso di Ripiegamento una compagnia si volta verso il bordo del tavolo più vicino. Tale formazione deve finire il movimento orientata verso quel bordo del tavolo? (p.35)

R. Certo che sì. Dopotutto la compagnia sta fuggendo!

D. Quali sono i bonus menzionati nella colonna relativa al Ripiegamento massimo? Nel libro sembra che non ce ne sia nessuno. (p.35)

R. La colonna in questione serve per coprire casi come l'uso di punti Possanza (che potenzialmente possono essere spesi per incrementare la distanza di fuga) o di ogni regola speciale che può influenzare il Ripiegamento.

Fase di Tiro

D. La compagnia che contribuisce con tiro di supporto subisce la penalità di -1 alla Forza se tira ad un bersaglio che si trova oltre la metà della gittata? (p.39)

R. Sì.

Fase di Carica

D. Le unità su una collina possono bloccare la linea di vista di altre unità poste allo stesso livello su una collina? (p.42)

R. Sì.

Fase di Combattimento

D. In un combattimento, una compagnia ottiene dadi extra per la carica, anche se viene caricata subito dopo da un'altra unità. Tali dadi extra possono essere usati contro i nemici che la compagnia non ha caricato? (p.47)

R. Sì. Una compagnia che ha caricato mantiene i dadi extra e può usarli contro qualsiasi nemico a contatto di basetta. È l'azione che conta, non l'ordine delle cariche.

D. Molte compagnie hanno un numero di Attacchi pari al numero di modelli sulla basetta, ma alcune, tra le quali spiccano gli immacolati Galadhrim Cavalieri ed alcune delle 'super' Formazioni Leggendarie come il Bianco Consiglio, non funzionano così. In questi casi gli Attacchi della compagnia vengono ridotti di uno per ogni perdita, come di consueto? (p.47)

R. Sì, poiché presumiamo che i modelli sopravvissuti combattano più ferocemente se i loro compagni vengono uccisi. Per esempio, se la Compagnia dell'Anello subisce una perdita e tutti gli Hobbit vengono rimossi (come descritto nella regola 'Compagnia di Eroï'), essa perde soltanto un Attacco, nonostante in realtà siano stati uccisi quattro modelli (un Boromir infuriato supplisce facilmente alla perdita di quattro Hobbit).

D. Se più di una formazione combatte contro un nemico con Resistenza 2 o più, come si determina il numero di perdite inflitte? (p.49)

R. Somma tutte le ferite causate simultaneamente, rimuovi il numero relativo di modelli e scarta i colpi rimanenti. Per esempio: due tue formazioni di fanteria combattono contro un nemico con Resistenza 2. La prima formazione colpisce 3 volte, la seconda colpisce 5 volte. Dato che gli attacchi sono simultanei, il totale è di 8 colpi che infliggono 4 perdite. Nota: se gli attacchi non fossero stati simultanei avresti inflitto solo 3 perdite, poiché i colpi extra di entrambe le formazioni sarebbero stati ignorati.

D. Se perdi un combattimento ma il nemico è stato spazzato via, devi comunque effettuare un test di Panico? (p.50)

R. No. In questo caso il combattimento si considera concluso nel momento in cui muore l'ultimo nemico, quindi prima che il test di Panico venga effettuato.

Terreno difendibile

D. Gli effetti di azioni che non siano tirare vanno misurati a partire dal centro dell'elemento di terreno difendibile occupato o dal suo bordo? Ad esempio, se un bosco è occupato dai nemici mentre la mia compagnia tira per muoversi A Passo di Corsa, subisce la penalità di -1 al Movimento se si trova entro 6" dal suo bordo o entro 6" dal centro? (p.52)

R. 6" dal bordo. Ogni elemento di terreno difendibile viene trattato come se fosse un'unità nemica.

D. Una formazione può uscire da un terreno difendibile "a passo di corsa"? (p.53)

R. No.

D. Se una compagnia viene respinta dal tiro nemico o da un incantesimo ma si trova all'interno di un terreno difendibile, deve abbandonarlo? (p.54)

R. No. Un'unità può essere costretta ad abbandonare un terreno difendibile soltanto se viene sconfitta in combattimento.

D. I terreni difendibili bloccano TUTTI gli effetti delle cariche (ad esempio dadi extra, carica inarrestabile, Carica Epica ecc...)? (p.55)

R. Sì, tutti.

Armi e Armature

D. Se una compagnia di cavalleria carica una formazione di fanteria priva di picche e successivamente viene contro caricata da una compagnia di picchieri, la compagnia di cavalleria riceve il bonus alla carica? (p.57)

R. La formazione di cavalleria riceve il bonus poiché ha effettuato la carica con successo e tale bonus si applicherà anche se essa decidesse di dirigere i suoi attacchi contro i picchieri.

D. Il modificatore alla Forza per la lunga gittata influenza anche le armi da lancio, che affermano di usare 'sempre la Forza della Compagnia'? (p.58)

R. No, la Forza dell'arma da lancio non viene modificata dalla gittata.

D. Il bonus alla Difesa conferito da uno scudo si applica a danni da incantesimi e al Calpestamento! di un Mûmak? (p.59)

R. Sì. Nota che in ogni caso gli scudi non conferiscono bonus contro attacchi sul fianco o sul retro.

D. Formazioni con un' ampia gamma di equipaggiamento, come Veterani di Osgiliath e la schiera di Gorgoroth, devono scegliere a inizio turno quale equipaggiamento useranno? (varie)

R. Sì, pertanto guadagneranno bonus e abilità offerte da tale equipaggiamento ma non potranno usufruire di quelli offerti dai restanti equipaggiamenti.

Compagnie Comando

D. Quando dev'essere misurata la distanza di 12" di uno Stendardo dell'armata? (p.60)

R. Misurala all'inizio della fase di Movimento, prima che una delle formazioni coinvolte si sia mossa.

D. Anche il modificatore di +1 al valore di Movimento dovuto al cornista o al tamburino della compagnia comando è triplicato se il reggimento effettua un Movimento Eroico? (pp.60/66)

R. Sì.

D. Nella sezione Compagnie di comando si dice che 'la compagnia acquistata è automaticamente la compagnia comando'. La prima compagnia è quindi inclusa nel costo in punti di base della formazione leggendaria (ad esempio 145 punti per la Corte del Re dei Morti), o devi comunque pagare i punti per una compagnia (145+30)? (p.60)

R. Devi comunque pagare i punti della compagnia. Nell'esempio sopra citato, una Corte del Re dei Morti formata da una sola compagnia costerebbe 175 punti.

Regole Speciali

D. L'artiglieria con una propria tabella (che rimpiazza quella di pagina 61 del libro) usa comunque i modificatori per taglia del bersaglio ecc.? (p.61)

R. Sì.

D. L'artiglieria può essere schierata in un terreno difendibile? (p.61)

R. Sì.

D. Il valore di Tiro di una compagnia influenza la sua artiglieria? (p.61)

R. No, il valore di Tiro è incluso per completezza.

D. L'artiglieria può essere respinta dal tiro nemico? (p.61)

R. No. L'artiglieria non può muoversi una volta schierata, pertanto non può essere respinta e rimane stazionaria anche se viene sconfitta in combattimento.

D. Se tiro per ferire contro una creatura Estremamente Difficile da Uccidere o un suo simile ed ottengo un 6 naturale, aggiungo i segnalini ferita di questo tiro di dado al tiro 'gratis' che posso effettuare? (p.62)

R. Sì.

D. Se ottengo un altro 6, ho anche un altro tiro gratis? (p.62)

R. Sì.

D. Nelle regole come Cercavia, 'tutti' ha lo stesso significato di 'Maestro'? (p.62)

R. Sì.

D. Quando una formazione ha diversi valori di Coraggio, quale viene utilizzato ai fini di Tocco Spettrale? (p.63)

R. Quello più alto.

D. Se una formazione viene caricata e fallisce il test di Terrore per combattere contro una creatura con tale caratteristica, questo risultato influenza anche tutti gli Eroi/Eroi Epici nella formazione terrorizzata? (p.63)

R. Sì. Il valore di Maestria di ogni modello della formazione viene ridotto a 0. Un Eroe in una formazione che fallisce il test di Terrore pertanto avrà Maestria 0 per ogni Duello Eroico di quel combattimento.

D. Se una compagnia si muove e carica allo stesso modo di un mostro volante, ottiene il bonus alla carica riservato ai mostri volanti in combattimento? (varie)

R. Sì.

Eroi

D. Può un Eroe/Eroe Epico all'interno di una formazione scompaginata intraprendere una qualsiasi azione (lanciare magie, lasciare la formazione, dichiarare Azioni Epiche ecc...) PRIMA di tirare per il test di Coraggio?(p.64)

R. No, deve prima chiamare a raccolta se stesso ed i suoi uomini (se può).

D. Può un Eroe/Eroe Epico all'interno di una formazione scompaginata intraprendere una qualsiasi azione (lanciare magie, lasciare la formazione, dichiarare Azioni Epiche ecc...) DOPO aver fallito il test di Coraggio? (p.64)

R. Per carità, no! È decisamente troppo impegnato.

D. Può un Eroe/Eroe Epico effettuare una qualsiasi azione (come lanciare un incantesimo) dopo che la formazione ha risistemato i ranghi/mosso la Compagnia Comando in posizione frontale? (p.64)

R. Sì, presumendo che ciò avvenga nella fase di Movimento.

D. Visto che si considera che gli Eroi abbiano lo stesso equipaggiamento della formazione della quale fanno parte, il loro valore di Maestria incrementa se fanno parte di un'unità armata di picche e diminuisce se hanno armi a due mani, influenzando quindi il numero di dadi usati quando la formazione attacca? (p.64)

R. Sì, tranne che nei Duelli Eroici in cui usano il valore di Maestria di base.

D. Si può utilizzare la Possanza per aumentare un movimento di Ripiegamento!? (p.65)

R. Sì.

D. Può un Eroe o Eroe Epico compiere più di un'Azione Eroica o Azione Epica per tipo in un turno? (pagg. 66-69)

R. No. Tuttavia può compiere più di un'azione di tipo diverso nel corso dello stesso turno, se ha abbastanza Possanza.

D. Una formazione che ha compiuto un Movimento Eroico può compiere anche una Carica Eroica nella fase di Carica dello stesso turno? (p.66)

R. No, la formazione non può andare più lontano di così.

D. Alcune regole speciali (come quelle di Suladan e Théodred) permettono agli Eroi di riguadagnare un punto Possanza una volta che se ne spende uno. Ciò consente agli Eroi di dichiarare Azioni Eroiche senza avere Possanza? (p.66)

R. No.

D. Può una formazione essere influenzata da più di un'azione Eroica o Epica dello stesso tipo nel corso di un turno? (p.66)

R. No.

D. Poniamo che una fazione dichiari un Combattimento Eroico e l'altra un Duello Eroico; il Combattimento Eroico vince il tiro di dadi ed ha la precedenza. In tal caso, il Duello Eroico viene cancellato ed il punto Possanza perduto? (p.66)

R. Sì, a meno che la fazione che ha dichiarato il Combattimento Eroico vinca e decida di caricare di nuovo.

D. Una formazione che ha dichiarato combattimento eroico vince il combattimento, la formazione perdente fallisce il test di panico ed è scompaginata, nel successivo combattimento le compagnie della formazione perdente quanti attacchi avranno? (p.66)

R. Le compagnie della formazione perdente avranno un solo attacco in quanto scompaginate. Ovviamente questa regola vale anche nel caso di cariche tonanti da parte di formazioni di cavalleria.

D. Le perdite causate da un Duello Eroico contano ai fini di determinare chi vince il combattimento seguente? (p.67)

R. Sì.

D. Ai fini di unire un Eroe Epico ad una formazione, alfieri e cornisti contano come guerrieri normali? (p.68)

R. No, sono promozioni.

D. Se una formazione che contiene un Eroe Epico con Terrore viene caricata, la formazione alla carica deve effettuare il test di Terrore? (p.68)

R. Sì, perché la formazione alla carica si sta lanciando contro un nemico che incute Terrore (il test viene effettuato anche se nessuna compagnia della formazione finisce il proprio movimento a contatto di basetta con il modello che incute Terrore).

D. Se un Eroe Epico ha Maestria 0 a causa di Terrore, Luce Accecante ecc., dichiarare un Attacco Epico riporta il valore di tale caratteristica a 10? (p.69)

R. Sì, ma solo se viene dichiarato DOPO l'effetto che ha ridotto il valore di Maestria. Ad ogni modo, non mi viene in mente nessun effetto che si applichi dopo aver dichiarato un Attacco Epico. Ciò significa, naturalmente, che la compagnia di cui l'Eroe fa parte può usare il suo valore di Maestria modificato a 10 quando sferra gli attacchi. Se dovesse esistere un tale effetto ridurrebbe, naturalmente, il valore di Maestria partendo da 10.

D. Un Attacco Epico influenza il valore di Maestria di un Eroe sia nel Duello Eroico che nel combattimento seguente? (p.69)

R. Sì, sarà un vero e proprio massacro!

D. Perché gli Eroi Epici hanno le regole speciali Flagello, Cercavia, Tocco Spettrale, Movimento Spettrale (e Terrore) se tali regole non si trasferiscono mai alla formazione di cui fanno parte e non possono essere usate nei Duelli Eroici? (p.69)

R. Le abbiamo incluse soprattutto per completezza e per compatibilità con eventuali regole future. Come abbiamo fatto notare prima, Terrore ha effetto sui nemici che caricano (o vengono caricati) dalla formazione/compagnia dell'Eroe Epico.

D. Eroe Ispiratore e Leader Ispiratore sono la stessa regola? (p.69)

R. Sì.

D. Una formazione amica priva di leader beneficia ancora della regola speciale Signore Supremo anche se nessuno dei suoi modelli possiede alcuna Possanza? (p.69)

R. Sì.

D. Se un eroe dichiara carica epica, la formazione riceve +2 alla maestria quando carica. Questo bonus si applica anche agli eroi presenti nella formazione? (p.69)

R. Sì, questo vale anche per eventuali eroi presenti in essa. Inoltre tale bonus si applica anche in caso di duello per ciascun eroe della formazione influenzata da carica epica.

D. Se un eroe dichiara Difesa Epica prima di un duello e successivamente viene ucciso in duello il bonus di +2 alla difesa si applica comunque alla formazione? (p.69)

R. Sì, poiché l'azione epica è stata dichiarata prima del duello ed essa influisce direttamente la formazione.

Poteri Magici

D. Quando una compagnia di Eroi come il Bianco Consiglio o gli Spettri dell'Anello del Crepuscolo lancia un incantesimo, da dove si misura la gittata e si calcola la linea di vista? (p.70)

R. Dal momento che nessun modello specifico è indicato come colui che lancia l'incantesimo, la gittata può essere misurata da ogni punto della basetta della compagnia e la linea di vista può essere quella di un qualsiasi modello.

D. Se un Eroe Epico che può lanciare incantesimi vuole cambiare formazione, può lanciare incantesimi prima di muoversi? (p.70)

R. Sì.

D. Lanciare Aura di Luce Accecante su una propria unità conferisce -1 al valore di Maestria di un nemico solo quando esso la attacca o anche quando l'unità in questione attacca il nemico? (p.72)

R. Solo quando il nemico attacca l'unità.

D. Se una compagnia di non Spiriti contiene uno Spettro dell'Anello (o un altro Eroe Epico di tipo Spirito), quest'ultimo subisce colpi dalla Luce dei Valar o da altri effetti simili? (p.72)

R. No, quest'effetto secondario si applica soltanto se il tipo della compagnia è Spirito. Lo Spettro dell'Anello può ripararsi allegramente dietro Orchi/Uomini malvagi/Goblin ecc...

D. Tremore influenza la formazione di chi lo lancia se tale incantesimo viene lanciato da un Eroe Epico della formazione/compannia? (p.74)

R. No. Si presume che il mago abbia sufficiente autocontrollo.

Forgiare l'Armata

D. Il leader può essere scelto da una forza alleata? (p.85)

R. No, poiché fino a quando non hai scelto un leader non hai una forza per la quale selezionare gli alleati. Il tuo leader, in quanto tale, definisce il tipo di armata dalla quale il grosso delle tue truppe proviene.

D. In una partita a 1.000 punti, l'avversario può spendere fino a 250 punti in alleati. Se ha usato 745 punti, può comunque scegliere 250 punti di alleati? (p.86)

R. Naturalmente, poiché la partita è a 1.000 punti. Se l'avversario sceglie di non usare quei 5 punti extra, ringrazialo di cuore e poi dagli una bella batosta durante il gioco. Il limite per gli alleati è determinato dal limite di punti che avete scelto di usare per lo scontro, non dal numero effettivo di punti spesi.

Fazioni: Gondor e Arnor

D. Come viene effettuato il test di Coraggio della Guardia di Denethor se questa subisce gli effetti di Visioni di Dolore con un risultato di 6? (p.100)

R. L'incantesimo ha la precedenza sulla regola speciale della formazione, per cui il test si effettua con un singolo dado e una penalità di -2.

D. Può Aragorn utilizzare Viaggio Epico per muovere formazioni immobili, come l'Artiglieria? (p.104)

R. No.

Fazioni: I Regni degli Elfi

D. Glorfindel può muoversi in un terreno difendibile, dal momento che si muove come un mostro volante? (p.124)

R. No. Glorfindel non si nasconderebbe mai in un edificio! Egli è un prode Eroe Elfico e la sua spada è assetata del sangue dei malvagi servi di Sauron.

D. L'arma lunga di Glorfindel gli conferisce +1 alla Maestria in un Duello Eroico? (p.124)

R. No, l'equipaggiamento non influenza mai i Duelli Eroici.

Fazioni: Le Fortezza dei Nani

D. Può la Guardia di Murin utilizzare 'Muro di Scudi!' se i suoi scudi sono stati resi inutilizzabili dall'incantesimo 'Spezza Scudi' (per quel turno con un risultato di 2-5 o per il resto della partita con un risultato di 6)? (p.136)

A. No.

Fazioni: Mordor

D. Il Troll Tamburino incrementa anche il proprio Movimento di 1"? (p.156)

R. Sì, il bonus si applica a tutte le compagnie amiche entro 12", Tamburino incluso.

D. Se Gorbag fallisce un tiro 'A Passo di Corsa!', può comunque tentarne un altro grazie alla regola speciale 'Muovetevi, Lumache!?' (p.159)

R. No, una volta che un tiro è fallito non è più possibile ripeterlo per quella fase.

D. Nella descrizione della regola speciale 'Ombra di Terrore' del Re degli Stregoni la dicitura 'che ha alle proprie spalle' significa in un punto qualsiasi dell'arco posteriore del modello? (p.163)

R. No, solitamente è ovvio se il Re degli Stregoni si trova 'dietro' un'altra formazione. Se dovesse essere incerto, i giocatori dovrebbero usare il buon senso.

D. Se una formazione viene ridotta ad un valore di Maestria pari a 0, la regola 'Comandare con la Paura' del Maresciallo Oscuro può riportarlo a 5? (p.163)

R. Sì.

D. Può il Maresciallo Oscuro dichiarare un Attacco Epico e poi utilizzare 'Comandare con la Paura', alzando così il valore di Maestria di una formazione amica fino a 10? (p.163)

R. No.

D. L'artiglieria solitamente non subisce penalità per la lunga gittata, ma può tirare contro il Signore delle Ombre se questo si trova oltre la metà della sua gittata? (p.163)

R. Ai fini di tirare contro il Signore delle Ombre, l'artiglieria che tira oltre la metà della gittata deve essere considerata come se fosse a lunga gittata. Pertanto non può tirare contro il Signore delle Ombre se si trova oltre la metà della sua gittata.

D. Gollum può muoversi in formazioni diverse durante lo svolgimento del gioco? (p.165)

R. Sì, è soggetto alle normali regole degli Eroi Epici.

Fazioni: La Fortezza di Isengard

D. Se gli Uruk-hai Ingegneri sono ridotti a quattro modelli o meno, esplodono automaticamente come risultato della regola speciale La Speranza È Perduta? (p.171)

R. Sì.

D. Uglúk è costretto ad usare 'Avanti, Lumache!' quando un test di Terrore non viene superato? (p.176)

R. Sì. Uglúk è fatto così.

D. Gríma può muoversi in formazioni diverse durante il corso della partita? (p.178)

R. Sì. Nota che è comunque soggetto alle normali regole per muovere Eroi Epici, con le seguenti eccezioni: può muoversi soltanto in un'altra formazione nemica invece che in una amica e può muoversi in qualsiasi momento nella tua fase di Movimento, invece di farlo quando si muove la formazione che lo contiene.

D. Grima viene rimosso come perdita se la formazione nemica che lo contiene viene eliminata o viene rimossa tramite la regola "La speranza è perduta"?

R. Sì.

Fazioni: Le Montagne Nebbiose

D. Le formazioni schierate con la regola "Evoca bestie" di Druzhag valgono nel conteggio delle compagnie per determinare il vincitore nello scenario "Il campo di spade"? (p.188)

R. Sì, ma tali formazioni non vengono però considerate ai fini dei punti massacro (se presenti).

Fazioni: I Regni Caduti

D. Le tabelle Estremamente/Incredibilmente difficile da uccidere affermano che 'Se si ottiene un 6 naturale sulla tabella, l'attaccante tira immediatamente ancora una volta e applica entrambi i risultati.' Ciò significa che se ottengo un altro 6 sul mio secondo tiro posso tirare di nuovo sulla tabella, e così via finché continuo ad ottenere 6? (pp.184/186/187/198)

R. Sì.

D. Il profilo del Mûmak da Guerra dell'Harad afferma che comprende una compagnia, ma essa conta come compagnia comando? In tal caso, un Eroe Epico può unirsi ad essa? (p.198)

R. No a entrambe le domande.

D. Se il mio Mûmak va in Fuga Rovinosa!, come faccio a determinare la direzione casuale? (p.198)

R. Dipende da te e dal tuo avversario. Puoi usare un normale D6 ed assegnare ad ogni risultato un punto cardinale, far ruotare qualcosa o usare qualsiasi altro metodo sul quale entrambi vi troviate d'accordo.

Fazioni: Angmar

D. Se un Eroe si trova nel raggio del Miasma Raggelante di un Fantasma, il suo valore di Maestria viene ridotto a 2 anche per ogni Duello Eroico, oltre che per il Combattimento Eroico? (p.210)

R. Certo che sì. Se l'Eroe si trova entro la portata, il suo valore di Maestria viene ridotto per tutti i fini. Nota che questo è un caso in cui un Attacco Epico non potrebbe portare a 10 il valore di Maestria di un Eroe. Visto che il Miasma Raggelante è un'abilità 'sempre attiva', il valore di Maestria verrebbe immediatamente ridotto a 2 quindi, in questo caso, è meglio non sprecare punti Possanza.

SCHIERE DA BATTAGLIA

Mordor

D. Devo pagare 15 punti per compagnia di Orchi di Mordor in una Orda degli Orchi di Gorgoroth o 20 punti per il loro equipaggiamento addizionale dovuto alla regola speciale Equipaggiamento di Massa? (p.39)

R. 15 punti.