



FAQ I Regni Caduti

(versione: gennaio 2017)

Nonostante *Games Workshop* cerchi sempre di assicurarsi che i propri manuali siano perfetti, e le FAQ (Frequently Asked Questions), scaricabili dal sito **www.games-workshop.com**, coprano la maggior parte dei dubbi riguardo le regole, a volte sfuggono alcuni errori. *Il Sito dell'Anello* (**www.sitodellanello.com**) ha deciso fornisce una serie di risposte a tali questioni. Se hai domande a cui non trovi risposta ti consigliamo di scrivere direttamente nella sezione *Regole Lo Hobbit* del Sito.

Le FAQ de *Il Sito dell'Anello* sono divise in **Correzioni** e **D&R**. La prima categoria comporta dei cambiamenti a livello di regole o profili. La seconda invece si occupa di dare la giusta interpretazione ad una determinata regola o a risolvere situazioni inusuali. Quando apporteremo delle variazioni aggiorneremo il mese della versione e l'anno; i cambiamenti rispetto alla versione precedente saranno evidenziati in **rosso**. Eventuali note che apportano modifiche a FAQ ufficiali GW saranno evidenziati in **blu**.

CORREZIONI

Pagina 1 (FAQ ufficiali I Regni Caduti) – Uruk-Hai Tamburino, Tamburo da Guerra (Uruk-Hai)

Sostituisci la prima frase con la seguente: 'All'inizio della fase di Movimento (dopo che ogni azione eroica è stata dichiarata e dopo aver risolto tutti i Movimenti Eroici) il Tamburino può suonare l'avanzata.'

Pagina 24 – Guerrieri di *Isengard*, Squadra di Demolizione degli Uruk-hai

Cambia tutti i riferimenti 'nella sezione Fortezza di *Isengard*' in 'a pagina 95 (sezione Cariche Esplosive).'

Pagina 27 – Il Traditore, Regole speciali

Cambia il nome della regola speciale 'Il Flagello dei Re' in 'La Rovina dei Re' (errata dell'edizione italiana).

Pagina 31 – Haradrim Sorvegliante, Frusta dei Padroni

Aggiungi 'Un eroe che si trovi entro 6" da due Haradrim Sorveglianti non può beneficiare di entrambe le regole Frusta dei padroni.'

Pagina 33 – Mumak da Guerra dell'Harad, Il Comandante

Aggiungi: 'Il Mumak da Guerra non può mai dichiarare o prendere parte ad una Marcia eroica.'

Pagina 33 – Corpo Imponente, seconda riga

Cambia 'arrampicarsi' in 'scalare' (errata dell'edizione italiana).

Pagina 43 – Re del Khand, Carro del Khand

Aggiungi una terza eccezione:

'3) I carri del Khand non possono effettuare Attacchi Brutali.'

Pagina 44 - Esterling Catafratto, Suonate l'Avanzata

Sostituisci la prima frase con la seguente: 'All'inizio della fase di Movimento, dopo aver dichiarato le Azioni Eroiche e aver eseguito i Movimenti Eroici, un Esterling Catafratto può suonare l'avanzata.'

D&R

D. Quando un tamburino suona l'avanzata posso scegliere chi beneficerà dell'avanzata o sono costretto a non caricare con tutti i modelli entro 12"? Per determinare quali modelli siano entro la gittata si considera il punto in cui si trova il tamburino dopo aver mosso o il punto in cui si trovava ad inizio del turno? (pp. 17/20)

R. Tutti i modelli sono costretti ad utilizzare l'avanzata e quindi a non caricare. Si considera sempre il punto in cui il tamburino si trovava ad inizio turno.

D. Il Madrigale di Eldamar, Invoca Venti e Paralisi lanciate sul capitano possono effettivamente muovere e/o scaraventare a terra Il Mumak o dobbiamo rispettare la regola Oggetto Inamovibile che dice che Il Mumak non può essere scaraventato a terra e mosso contro la sua volontà?

R. Il Madrigale di Eldamar, Invoca Venti e Paralisi sono magie che impedirebbero al Mumak di muoversi normalmente e come tali devono essere lanciate solo contro il capitano per influenzare il Mumak. Tuttavia tali magie hanno solo effetto parziale: se da un lato Il Mumak non potrà muoversi ulteriormente nella sua fase di Movimento (e sarà paralizzato da

Paralisi), dall'altro tali magie non possono muoverlo o scaraventarlo a terra per via della regola Oggetto Inamovibile.

D. Immobilizzamento/Mesmerismo e Comando/Obbligo sono magie che devono essere lanciate sul capitano per influenzare il Mumak perché impedirebbero al Mumak di muoversi normalmente. Dato che gli effetti di Immobilizzamento/Mesmerismo non contraddicono la regola speciale Oggetto Inamovibile, il loro effetto sul Mumak è chiaro. Cosa succede invece per Comando e Obbligo che dovrebbero poter muovere il Mumak?

R. Per la regola Oggetto Inamovibile il Mumak non potrebbe essere mosso da tali magie. Restano attivi gli altri effetti delle magie. Anche senza la regola Oggetto Inamovibile, le FAQ GW specificano che le regole speciali attive (quali Calpestamento) vengono negate da Immobilizzamento/Mesmerismo e Comando Obbligo, privandolo a tutti gli effetti del suo movimento.

D. Quando posiziono la banda da guerra del Mumak, posso scegliere di non collocare nell'Howdah i modelli? Qualora lo schieramento richieda di posizionare entro 6" dal capitano della banda, come fanno i modelli a stare entro 6 dal capitano se esso è nell'Howdah e i guerrieri a terra?

R. Puoi posizionare i modelli dove vuoi. Se scegli di schierarli a terra dovranno stare entro 6" dal Mumak e non dal capitano.