

THE IX AGE FANTASY BATTLES



Errata

2ª Edizione, versione 14 - 17 Giugno 2021

Come Consultare questo Documento	2
Regolamento	2
Compendio Arcano	14
Libri degli Eserciti	15
Branchi Bestiali	15
Legioni Demoniache	15
Roccaforti dei Nani	16
Impero di Sonnstahl	16
Aristocrazia Elfica	17
Regno di Equitaine	17
Antichi sauri	17
Elfi Silvani	17
Aggiornamenti Estetici	18
Note degli Sviluppatori	19



La 9ª Era: Battaglie Fantasy è un wargame tridimensionale creato dalla comunità di giocatori. Puoi trovare le regole e fornire suggerimenti sul sito: the-ninth-age.com Consulta il Regolamento per le istruzioni su Come leggere le voci delle unità
I cambiamenti recenti sono evidenziati in blu ed elencati alla fine di questo documento o all'indirizzo the-ninth-age.com/archive.html

Licenza Creative Commons: <http://www.the-ninth-age.com/license.html>the-ninth-age.com/license.html

Come Consultare questo Documento

Anche se il nostro obiettivo è sempre stato quello di fornire materiale da gioco della più alta qualità, errori inavvertiti e conseguenze impreviste nelle interazioni tra le regole compaiono occasionalmente nei documenti. Questo documento di errata è stato creato per correggere i problemi più evidenti. Il capitolo "Regolamento" si riferisce alla versione 2.0 del 21 dicembre 2018 del Regolamento.

Talvolta queste correzioni andranno ad influenzare regole presenti nelle tabelle riassuntive del Regolamento e/o nel Compendio Arcano. Le modifiche aggiuntive per le tabelle riassuntive non saranno elencate in questo documento. Invece le errate corrispondenti saranno marcate con un "*".

Abbiamo incluso una lista di cambiamenti che solitamente non influenzano lo svolgimento delle partite in un capitolo separato, intitolato Cambiamenti Cosmetici.

Alla fine del documento è presente inoltre una breve spiegazione per ogni errata nelle Note degli sviluppatori.

Regolamento

2.a.c Effetti Simultanei (pagina 5)

Aggiungi il testo in grassetto e rimuovi il testo sottolineato:

- Durante la Fase di schieramento, considerate il giocatore ~~che ha finito di schierare~~ **che ha completato il normale schieramento** per primo come il Giocatore attivo.

3.B Unità (pagina 8)

Aggiungi il testo in grassetto e rimuovi il testo sottolineato:

I modelli di un'unità che non si trovano nel primo rango devono essere collocati in modo da avere un altro modello direttamente davanti a sé, **il che significa che il loro intero Fronte deve essere in contatto di base con i modelli davanti a loro**. Tutti i ranghi devono avere sempre la medesima larghezza, eccetto il rango posteriore, il quale può essere più corto degli altri; ~~esso viene definito rango posteriore incompleto~~. Nota che è concesso avere spazi vuoti nel rango posteriore, purché i modelli siano allineati con quelli degli altri ranghi. **Un rango in cui uno o più modelli sono assenti è chiamato rango incompleto**.

3.B.e Confine di unità (pagina 8)

Aggiungi il testo seguente:

Al fine di tracciare una Linea di vista verso il Confine di un'unità e determinare se tale unità beneficia di Copertura, l'Altezza del Confine dell'unità corrisponde all'Altezza della propria unità (vedi «Classificazione delle unità», pagina 97; alcune Regole del modello, come Presenza torreggiante, Alto o Schermagliatore, possono influenzare tale caso).

3.C.a Contatto di base tra Unità e Modelli (pagina 10)

Aggiungi il testo seguente:

Un **modello** è a contatto di base con un'**unità** se è a contatto di base con almeno un modello di quell'unità.

3.C.a.1 Contatto di base tra modelli attraverso varchi (pagina 10)

Aggiungi il testo in grassetto e rimuovi il testo sottolineato:

Due modelli sono considerati a contatto di base tra loro attraverso tali varchi se è possibile tracciare una linea retta

- da un modello all'altro, inclusi gli angoli
- che sia perpendicolare al Lato ~~opposto~~ **di entrambi i modelli**
- **Che sia perpendicolare al Lato Ingaggiato di entrambe le unità**

Un modello non è considerato essere a contatto di base se l'intero Lato **che** è rivolto verso il modello nemico è in contatto con un modello amico.

4.B Linea di vista (pagina 12)*

Aggiungi il testo in grassetto:

La Linea di vista non può essere tracciata verso un bersaglio se **il punto finale della Linea di vista giace** al di fuori dell'Arco del fronte dell'unità, inoltre i modelli non bloccano mai la Linea di vista da **o verso** ulteriori modelli all'interno della stessa unità. (...)Un modello è considerato avere una Linea di vista su un'unità se può tracciare una Linea di vista **verso qualsiasi modello dentro tale unità o** qualsiasi parte del Confine di tale unità.

4.C Distanza tra le unità (pagina 13)

Aggiungi il testo in grassetto:

Una volta che queste unità si sono mosse entro 1" da questi elementi, gli è concesso di rimanere in quella posizione, fintanto che rimangano entro 1" da essi. Non appena esse si muovono al di fuori di questa distanza, le usuali regole della Distanza tra le unità si applicano nuovamente. **Rimuovere un'unità dal Campo di battaglia (es. durante una Riorganizzazione) non conta come muovere l'unità ai fini di questa distanza (a meno che l'unità non sia effettivamente posta più lontano di 1").**

5.B.a Caratteristiche casuali (pagina 15)

Aggiungi il testo in grassetto e rimuovi il testo sottolineato:

Quando più **parti** di modello ~~o modelli~~ all'interno della stessa unità possiedono una Caratteristica con un valore casuale, tira separatamente per ogni **parte** di modello.

6.D Priorità dei modificatori (pagina 17)

Aggiungi il testo in grassetto:

• L'Agilità e il Numero di attacchi non possono essere modificati per risultare inferiori a 1, **a meno che fossero inferiori a 1 prima delle modifiche.**

7.A Classificazione degli attacchi (pagina 18)

Aggiungi il testo in grassetto:

Tutte le fonti di danno sono definite attacchi, i quali sono poi divisi in Attacchi da mischia e Attacchi a distanza (vedi figura 9).

Per gli attacchi causati da un'azione, regola di un modello o unità, tale modello o unità viene considerato essere l'attaccante, ed il suo proprietario il giocatore che effettua l'attacco.

7.B Sequenza di attacco (pagina 19)

Aggiungi il testo in grassetto e rimuovi il testo sottolineato:

6 Il difensore effettua i tiri Protezione speciali; se falliti, procedi.

7 Il difensore subisce le ferite non salvate.

~~7-8~~ Il difensore ~~rimuove i~~ **perde** i Punti vita ~~e/o le perdite.~~

9 Il difensore rimuove le perdite.

~~8~~ **10** Il difensore effettua i Test di panico se necessario.

9.D Tipi di schieramento (pagina 34)

Aggiungi il testo in grassetto:

3: Contrattacco

Durante i primi tre turni di schieramento, ciascun giocatore deve schierare **se possibile** una singola unità, e non può schierare nessun Personaggio **a meno che non sia costretto.**

6: Colonne di marcia

Durante i primi tre turni di schieramento, ciascun giocatore deve schierare, **se possibile**, una singola unità e non può schierare nessun Personaggio, Macchina da guerra o Piattaforma di guerra **a meno che non sia costretto**.

9.E Obiettivi secondari (pagina 35)*

Aggiungi il testo in grassetto:

6: Assicurare l'obiettivo

Ogni giocatore deve posizionare il segnalino con il centro in un punto a più di 12" di distanza dalla propria Zona di schieramento e lontano **almeno** un terzo della lunghezza del Bordo del tavolo lungo (24" per un campo standard) dal punto indicato dall'altro segnalino.

10.A Sequenza della Fase di schieramento (Pagina 38)

Aggiungi il testo in grassetto e rimuovi il testo sottolineato:

5 Schiera le unità in Esplorazione (iniziando dal giocatore che ~~ha finito di schierare~~ **ha completato il normale schieramento** per primo)

6 Muovi le unità in Avanguardia (iniziando dal giocatore che ~~ha finito di schierare~~ **ha completato il normale schieramento** per ultimo)

10.D Dichiarare se intendi giocare per primo o per secondo (pagina 38)

Aggiungi il testo in grassetto e rimuovi il testo sottolineato:

Una volta che ~~un~~ **il primo** giocatore ha schierato tutte le sue unità (escluse quelle schierate con regole alternative, come le unità in Agguato o in Esplorazione), deve dichiarare se intende giocare per primo o per secondo, nel caso vinca il Tiro per il primo turno.

10.G Muovi le unità con Avanguardia (pagina 39)

Aggiungi il testo in grassetto e rimuovi il testo sottolineato:

Entrambi i giocatori muovono le proprie unità con Avanguardia (vedi «Avanguardia (X)», pagina 104), iniziando dal giocatore che ~~ha finito di schierare~~ **completato il suo normale schieramento** per ultimo.

10.I Tira per il primo turno (pagina 39)

Aggiungi il testo in grassetto e rimuovi il testo sottolineato:

Ora entrambi i giocatori tirano un D6. Il giocatore che ~~finisce di schierare~~ **ha completato il normale schieramento** per primo aggiunge il Numero di unità non schierate al suo tiro di dadi.

- Se il giocatore che ~~ha finito di schierare~~ **ha completato il normale schieramento** per primo realizza un risultato più alto, giocherà per primo o per secondo, in base a quanto dichiarato precedentemente.
- In caso di parità o se il giocatore che ~~ha finito di schierare per secondo~~ **ha completato per ultimo il suo normale schieramento** realizza un risultato più alto, quest'ultimo sceglierà ora quale giocatore otterrà il primo turno.

11.B Dichiarare le cariche (pagina 43)

Aggiungi il testo in grassetto e rimuovi il testo sottolineato:

• Almeno un modello nel primo rango dell'unità in Carica deve essere in grado di tracciare una Linea di vista verso ~~il Confine di unità~~ dell'unità Caricata.

• L'unità Caricata deve essere all'interno della Distanza di carica massima dell'unità dichiarante la carica (solitamente pari all'Avanzata dell'unità in Carica +12"); **ai fini di ciò, prendi in considerazione solo gli effetti attivi al momento della dichiarazione di Carica, come Carica devastante (+X" Avanzata).**

Deve essere presente sufficiente spazio per muovere l'unità in Carica a contatto di base con l'unità Caricata e **per allineare le unità.**

Nel determinare se è presente abbastanza spazio per l'unità in Carica (...):

- Non tenere conto delle eventuali perdite inflitte ~~alla~~ **a qualsiasi** unità in Carica (per es. tramite Reazioni alla carica di Resistere e tirare o Test per i terreni pericolosi falliti)

11.C.c Fuga (pagina 42)

Aggiungi il testo in grassetto:

Dopo che un'unità completa questo Movimento di fuga, qualsiasi unità che ha dichiarato una Carica contro di essa può immediatamente tentare di Ridirigere la carica. **Qualsiasi unità che non faccia ciò può comunque tentare di Ridirigere la carica in seguito durante la Fase di carica, immediatamente dopo che l'unità in Fuga effettua un'altra Reazione di Fuga alla carica.**

11.D Ridirigere una carica (BRB, pagina 43)

Aggiungi il testo in grassetto:

Se viene superato, l'unità può immediatamente, **prima di dichiarare una Carica con qualsiasi altra unità**, dichiarare una nuova Carica contro un altro bersaglio valido, il quale può scegliere la propria Reazione alla carica come di consueto.

11.E.c Allineare le unità (pagina 43)

Aggiungi il testo in grassetto, la figura e le diciture:

Dopo che l'unità che Carica entra a contatto di base con l'unità Caricata, le unità devono ora allinearsi l'un l'altra. Un movimento di allineamento si effettua come segue: (...)

I movimenti di allineamento possono essere fatti solo nella direzione del Lato caricato dell'unità nemica (vedi figura e1). L'unità Caricata deve essere mossa soltanto se è il solo modo per allineare le unità. Le unità non possono mai essere spostate se si trovano già Ingaggiate in combattimento.

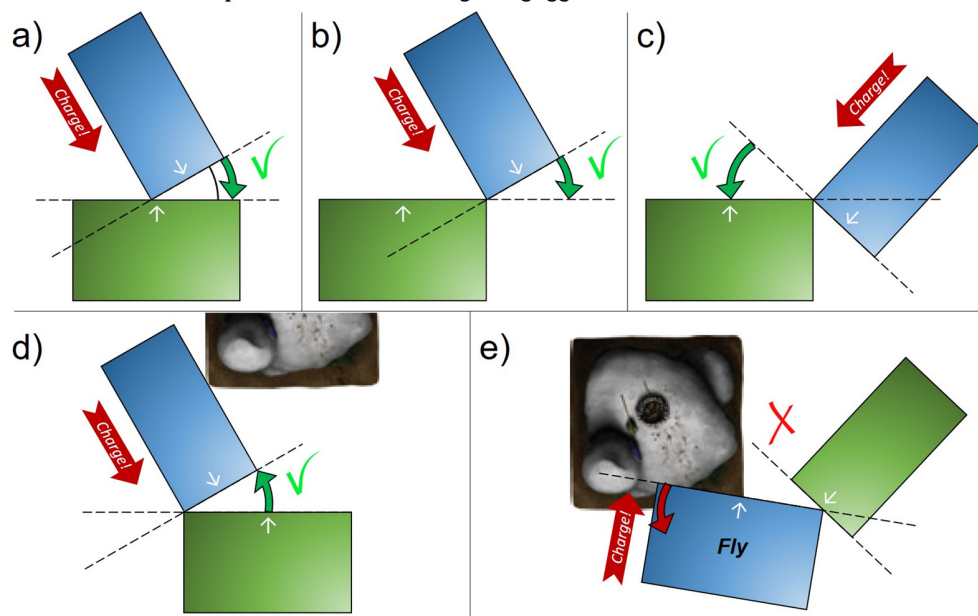


Figura e1: movimenti di allineamento.

In tutti e 5 gli esempi, l'unità blu Carica il Fronte dell'unità verde.

a), b), e c) Il movimento di allineamento dell'unità in Carica è risolto nella direzione del Lato caricato, quindi questi movimenti di allineamento sono corretti.

d) L'unità in Carica non può essere allineata a causa di Terreno intransitabile. In questa situazione, l'unità Caricata deve effettuare il movimento di allineamento.

e) Durante la sua Fase di Carica, utilizzando Volo durante il Movimento di carica, l'unità blu si sovrappone ad un Terreno intransitabile. Ruotando in senso orario, l'unità blu si sovrapporrebbe comunque al Terreno intransitabile alla fine del Movimento di carica, il che non è concesso. Per evitare il Terreno intransitabile, l'unità blu dovrebbe ruotare in senso antiorario. Questo movimento di allineamento non è legale in quanto non viene effettuato in direzione del Lato caricato.

11.E.f Cariche combinate (pagina 46)

Aggiungi il testo in grassetto:

3 Esegui i Movimenti di carica di tutte le unità in Carica, (incluse quelle che hanno fallito la Carica) nell'ordine che meglio soddisfa l'ordine di priorità della regola Massimizzare il contatto. **L'unità Caricata può essere ruotata solo se ciò è necessario per permettere alla prima unità in Carica di completare la propria Carica.**

11.E.i Carica impossibile (pagina 49)

Aggiungi il testo seguente:

A volte un'unità non è più in grado di completare il Movimento di carica a causa di perdite subite durante tale movimento. Quando accade, arretra il suo movimento fino alla posizione precedente il Movimento di carica ed esegui con quest'ultima un Movimento di carica fallita.

11.E.k Via bloccata (pagina 49)

Aggiungi il testo in grassetto e rimuovi il testo sottolineato:

~~Se, dopo la dichiarazione di una Carica,~~ un'unità non è in grado di completare ~~il Movimento di carica~~ **dichiarare una Caricarella Fase di carica** esclusivamente a causa di unità nemiche non Ingaggiate che non può Caricare (normalmente) o a causa di due o più unità nemiche non Ingaggiate e uno o più Elementi di terreno Intransitabili, essa può **dichiarare una carica contro un'unità nemica non ingaggiata ed** eseguire uno speciale Movimento di carica descritto di seguito.
(...)

Se non è possibile allineare le unità senza cambiare il numero di ranghi o file, puoi cambiare il numero di ranghi e file senza massimizzare i modelli a contatto di base. **Se in tal modo non sei in grado di allineare l'unità Caricata, devi allinearla su un Lato diverso dal Lato caricato.** Se l'unità nemica non è in grado di eseguire una Riorganizzazione in combattimento per allineare le unità, il Movimento di carica Via bloccata non può essere effettuato.

12.D.d Riorganizzazione (pagina 54)

Aggiungi il testo in grassetto:

Un'unità che si è Riorganizzata non può tirare nella successiva Fase di tiro **di questo Turno del giocatore.**

13.G.a Proprietà degli incantesimi (pagina 59)

Aggiungi il testo in grassetto e rimuovi il testo sottolineato:

6 - Effetto

Gli effetti degli incantesimi non vengono mai influenzati da **alcun effetto che influenza la Fonte, inclusi** Oggetti speciali, Regole del modello, altri effetti di incantesimi o abilità simili ~~che influenzino la Fonte~~, salvo indicazione contraria.

13.H.a Tentativo di lancio (pagina 61)

Aggiungi il testo in grassetto e rimuovi il testo sottolineato:

Il Giocatore attivo dichiara quale Mago sta lanciando quale incantesimo; quanti Dadi magia verranno usati e **quali sono i bersagli**. Se applicabile, dichiara inoltre quale versione dell'incantesimo sta lanciando ~~e quali sono i suoi bersagli~~. Devono essere usati tra gli 1 e i 5 dadi dalla riserva di Dadi magia del Giocatore attivo.

13.K.c Richiamare punti vita (pagina 65)

Aggiungi il testo seguente:

•Un modello con Rango frontale Richiamato deve essere collocato il più avanti possibile nella sua unità e rimpiazzare un modello R&F. Il modello R&F rimpiazzato viene quindi posizionato seguendo le regole per i modelli Richiamati

senza Rango frontale. Se il modello rimpiazzato non può essere collocato in una posizione legale, il modello con Rango frontale non può essere Richiamato.

14.A.a Tirare con un'unità (pagina 66)

Aggiungi il testo in grassetto e rimuovi il testo sottolineato:

- Le ~~unità~~ **modelli** in Fuga, le ~~unità~~ **modelli** Scossi, le ~~unità~~ **modelli** Ingaggiati in combattimento o che si sono trovati Ingaggiati in combattimento in qualsiasi momento del Turno del giocatore attuale, e le ~~unità~~ **modelli** che hanno eseguito un Movimento di marcia o una Riorganizzazione in questo Turno del giocatore non possono effettuare Attacchi da tiro.
- In caso di Modelli multiparte, durante la stessa fase ciascuna parte di modello può effettuare un Attacco da tiro e **non è obbligata a usare lo stesso Attacco da tiro delle altre parti che compongono il Modello multiparte.**

14.D Tiri disperati (pagina 71)

Aggiungi il testo in grassetto e rimuovi il testo sottolineato:

Per ciascun tiro per colpire riuscito, tira per colpire di nuovo: ~~con un risultato di 4+~~, questo secondo tiro per colpire ha **sempresuccesso con un risultato di 4+** e il colpo va a segno.

15.D.a Ordine di iniziativa (pagina 74)

Aggiungi il testo in grassetto:

L'ordine inizia al Livello di iniziativa 10 con tutti gli attacchi con Agilità 10, e si risolve scendendo fino al Livello di iniziativa 0 con tutti gli attacchi con Agilità 0 **o meno.**

15.D.c.1 Attacchi di supporto (pagina 75)

Aggiungi il testo in grassetto e rimuovi il testo sottolineato:

Una parte di modello che effettua Attacchi di supporto possiede ~~sempre~~ un Numero di attacchi massimo pari a X, dove X è definito dall'Altezza del modello, **salvo indicazione contraria** (vedi «Classificazione dei modelli», pagina 96).

15.D.d.1 Turbinio della mischia (pagina 75)

Aggiungi il testo in grassetto:

Tali modelli possono invece scegliere di assegnare gli Attacchi da corpo a corpo ai modelli R&F della stessa unità **ad esclusione del Campione, come se quei modelli R&F fossero nella posizione esatta del Personaggio nemico o del Campione.**

15.D.f Perdere il contatto di base (pagina 76)

Aggiungi il testo in grassetto e rimuovi il testo sottolineato:

La rimozione delle perdite può causare la perdita di contatto di base tra unità. Quando ciò avviene, spingi le due unità, **dopo aver rimosso tutte le perdite causate simultaneamente alla perdita di contatto di base** usando la seguente procedura:

1. L'unità che sta per perdere il contatto di base senza subire perdite viene mossa il minimo necessario al fine di mantenere il contatto di base tra le ~~unità~~ esse. **Se non è presente un'unità con tali caratteristiche, l'unità del Giocatore attivo conta come tale ai fini di questo movimento.**

2. Se ciò non porta le unità nuovamente a contatto, muovi **invece** l'unità che ha subito perdite il minimo necessario per mantenere le ~~unità~~ il contatto di base.

(...) Se più unità **amiche** perdono il contatto di base contemporaneamente, spingile nell'ordine che consenta di massimizzare il numero di unità Ingaggiate. Se questo numero è pari, il Giocatore attivo decide l'ordine in cui spostarle. **Nota che ogni unità può comunque essere mossa solo del minimo necessario per mantenere il contatto di base, anche se questo impedisce ad un'altra unità di rientrare nel combattimento in questo modo.**

15.E.c Battersi in Duello (pagina 77)

Aggiungi il testo in grassetto e rimuovi il testo sottolineato:

- I due modelli sono considerati essere a contatto di base l'uno con l'altro (anche se le loro basi non sono fisicamente a contatto l'un l'altra) **sui Lati sui quali le due unità sono Ingaggiate tra di loro.**
- **I due modellie** devono assegnare tutti i propri Attacchi da corpo a corpo l'uno all'altro.
- Gli Attacchi da mischia effettuati verso un'unità nel suo complesso, (come gli Attacchi a soffio, i Colpi d'impatto, gli Attacchi stritolanti e gli Attacchi di calpestamento) **possono solo essere effettuati sul duellante avversario e possono solo** essere distribuiti sul duellante avversario. Gli Attacchi da mischia effettuati contro specifici modelli (come tutti i modelli a contatto di base) non vengono influenzati e funzionano come di consueto.

15.F.a Risultato di combattimento (pagina 78)

Aggiungi il testo in grassetto e rimuovi il testo sottolineato:

Stendardi: +1 per ogni Alfiere ed Alfiere da battaglia
Ogni fazione aggiunge +1 al proprio Risultato di combattimento per ciascun Alfiere e Alfiere da battaglia Ingaggiato in combattimento ~~alla fine del Round di combattimento~~ **al momento del calcolo del Risultato di combattimento.**

15.H.1 Sfondamento (pagina 80)

Aggiungi il testo in grassetto e rimuovi il testo sottolineato:

Gli Sfondamenti seguono le regole per **i Movimenti di inseguimento** ~~il movimento delle unità che Inseguono~~, fatta eccezione per il passo 1. Il Ruotare è ignorato (ovvero gli Sfondamenti sono effettuati in linea retta) e non è richiesto alcun Test per trattenere l'inseguimento.

15.H.c Distanza di inseguimento e unità Inseguite (pagina 81)

Aggiungi il testo in grassetto:

1. Ruotare
Se lo spazio non è sufficiente per collocare l'unità Inseguite, **o se l'unità Inseguite ha effettuato una Riorganizzazione post-combattimento nel precedente turno del giocatore**, tratta invece l'unità nemica come ostacolo.
- 2.2. Unità nemica
Se il primo ostacolo è il Confine di un'unità nemica che non è Fuggita dallo stesso combattimento, l'unità Inseguite dichiara una Carica contro tale unità, usando il proprio tiro per la Distanza di inseguimento come Distanza di carica. **Se l'unità Inseguite ha effettuato una Riorganizzazione post-combattimento nel precedente Turno del giocatore, tratta invece l'unità nemica come ostacolo.**

15.H.e.2 Riorganizzazione post-combattimento (pagina 86)

Aggiungi il testo in grassetto e rimuovi il testo sottolineato:

L'unità esegue una manovra di Riorganizzazione. E. In tal caso, ~~ai fini della conquista di Obiettivi~~, l'unità ~~non conta come~~ **perde** Presidiante fino all'inizio del successivo Turno del giocatore, e l'unità non può dichiarare Cariche nel successivo Turno del giocatore.

16.B Rimuovere le perdite (pagina 90)

Aggiungi il testo seguente:

16.B.d Rimuovere tutti i Modelli dall'Unità

Quando un'unità perde i restanti Punti vita a causa di attacchi simultanei, i modelli non sono rimossi come perdita uno ad uno, ma l'intera unità è rimossa come perdita.

16.B.e Formazione illegale dopo la Rimozione delle perdite

Se la rimozione di un modello dovesse portare ad una formazione illegale (gli spazi vuoti possono essere presenti solo in un rango posteriore incompleto; vedi "Unità", pagina 8), ridistribuisce immediatamente i modelli nell'unità fino a che la formazione non è nuovamente legale, in ordine di priorità decrescente:

- 1^a priorità: cambia la larghezza dell'unità il meno possibile.
- 2^a priorità: muovi il centro del Fronte il meno possibile.
- 3^a priorità: ridistribuisce il minor numero possibile di modelli.

16.B.f Rimuovere effetti persistenti

Ogniquale volta un modello che applica un qualsiasi effetto ad altri elementi del gioco è rimosso come perdita, tale effetto termina immediatamente, a meno che non sia specificato altrimenti (ciò si applica anche ad effetti con una durata specifica come effetti attivati con Un solo uso).

16.B.b Rimuovere modelli R&F (pagina 90)

Aggiungi il testo in grassetto e rimuovi il testo sottolineato:

Se l'unità è formata da più ranghi, le perdite dei modelli vengono rimosse dal rango posteriore dal proprietario **una ad una**, in un qualsiasi ordine scelto da quest'ultimo.

Se l'unità è formata da un rango singolo ~~le perdite vengono rimosse dal primo rango~~, rimuovi i modelli uno per uno il più equamente possibile da entrambe le estremità dell'unità. Nota che ciò si applica soltanto a serie di attacchi effettuati simultaneamente.

Se un ~~Campione o un Personaggio~~ **modello con una diversa Riserva di punti vita** si trova in una posizione in cui di consueto verrebbe rimosso come perdita, rimuovi il successivo modello R&F idoneo e ~~fai scorrere il Campione e/o i(l) Personaggi(o) per occupare lo spazio appena lasciato vuoto~~ **redistribuisce i modelli nell'unità in una formazione legale, seguendo le regole descritte in 16.B.e.**

17.A Test di panico (pagina 92)

Aggiungi il testo in grassetto:

- In una singola fase, l'unità subisce perdite di Punti vita pari o superiori al 25% del numero di Punti vita che possedeva all'inizio della fase. Ciò non si applica alle unità di modelli singoli che hanno iniziato la partita come modelli singoli (ovvero con un numero iniziale di modelli sulla Lista dell'esercito pari a 1). **Ignora le perdite di Punti vita subite mentre si trova Ingaggiata in combattimento. Effettua il Test di panico immediatamente dopo la rimozione di eventuali casualità.**

(...). Se il Test di panico è stato causato da un qualsiasi caso tra quelli elencati di seguito, l'unità Fugge in direzione opposta all'unità nemica che ha causato il Test di panico (lungo la linea tracciata dal Centro dell'unità nemica verso il Centro dell'unità in Fuga), **a meno che quell'unità non sia più sul Campo di battaglia.**

20.A.a Terreno pericoloso (X) (pagina 98)

Aggiungi il testo in grassetto e rimuovi il testo sottolineato:

Nota che:

~~• I test per i terreni pericolosi sono effettuati non appena il modello è in contatto con il Terreno in questione. Se non importa esattamente quando un modello è rimosso come perdita, effettua tutti i Test per i terreni pericolosi di un'unità contemporaneamente.~~

• Subito prima che uno o più modelli di un'unità eseguano un Test per i terreni pericolosi (per es. quando il primo modello di un'unità entra a contatto con un Elemento di terreno che conta come Terreno pericoloso), deduci il movimento dell'unità al fine di determinare quali modelli dovranno effettuare un Test per i terreni pericolosi. Ciò potrebbe richiedere al proprietario dell'unità di dichiarare come intende muoverla. In tal caso, dopo aver eseguito i Test per i terreni pericolosi, l'unità dovrà essere mossa come dichiarato o quanto più vicino possibile a quanto dichiarato, ovvero dovrà essere rivolta nella direzione annunciata e il centro del suo Fronte dovrà essere quanto più vicino possibile alla posizione che avrebbe raggiunto se non avesse subito perdite. Il proprietario può quindi scegliere di continuare a muovere l'unità, tuttavia nessun modello dell'unità che non ha effettuato un Test per i terreni pericolosi per tale Elemento di terreno può entrare a contatto con quest'ultimo per il resto del movimento dell'unità.

• Esegui tutti i Test per i terreni pericolosi causati da una singola fonte contemporaneamente.

• I colpi subiti a causa di Test per i terreni pericolosi vengono distribuiti sulla Riserva di punti vita del modello.

• Un modello non può mai eseguire più di un Test per i terreni pericolosi a causa del medesimo Elemento di terreno durante un singolo movimento, tuttavia potrebbe essere obbligato a effettuare più Test per i terreni pericolosi a causa di Elementi di terreno o abilità differenti.

• Ai fini delle regole, usa la posizione dell'unità occupata durante l'esecuzione dei Test per i terreni pericolosi (per es. per determinare la gittata di Aura di comando e Raccogliersi sotto l'insegna, per determinare la direzione del Movimento di fuga nel caso l'unità fallisca il Test di panico, per causare Test di panico alle unità amiche nel caso l'unità sia rimossa come perdita, ecc.).

20.B.b Campi (pagina 100)

Aggiungi il testo in grassetto e rimuovi il testo sottolineato:

I Campi offrono Copertura leggera, ad eccezione dei ~~i modelli~~ **Confini delle unità** con Presenza torreggiante.

20.B.f Rovine (pagina 101)

Aggiungi il testo in grassetto e rimuovi il testo sottolineato:

Le Rovine offrono Copertura pesante, ad eccezione ~~per i modelli~~ **dei Confini delle unità** con Presenza torreggiante.

20.B.g Muri (pagina 101)

Aggiungi il testo in grassetto e rimuovi il testo sottolineato:

I Muri offrono Copertura pesante, ad eccezione dei ~~modelli~~ **Confini delle unità con Presenza** torreggiante.

21.A.a.1 Agguato (pagina 103)

Aggiungi il testo in grassetto e rimuovi il testo sottolineato:

Iniziando da tuo secondo Turno del giocatore, immediatamente dopo il passo 2 ~~della~~ **di ogni** Sequenza della Fase di movimento alleata (dopo aver mosso le unità con Movimento casuale), tira un dado per ciascuna delle tue unità in Agguato. (...)

• Durante il Turno del giocatore in cui arrivano sul Campo di battaglia, i modelli in Agguato contano come aver mosso **ai fini del tiro.**

21.A.a.5 Aura di comando (pagina 104)

Aggiungi il testo in grassetto e rimuovi il testo sottolineato:

La Disciplina di tutte le unità, **includi le unità in Fuga**, entro 12" da un modello amico non in Fuga con Aura di comando può essere fissata al valore Disciplina di tale modello (...).

21.A.a.17 Ingegnere (X+) (pagina 106)

Aggiungi il testo in grassetto:

Una volta per Fase di tiro, un Ingegnere non Ingaggiato può selezionare una singola Macchina da guerra entro 6" che non abbia ancora fatto fuoco **durante questa Fase di tiro** per ottenere i seguenti effetti:

- Fissare la Mira di una delle Armi d'artiglieria della Macchina da guerra al valore fornito fra parentesi (X+).
- Puoi ripetere il tiro della Tabella delle avarie.
- Puoi ritirare i dadi (tutti o nessuno) per determinare il numero di colpi di un'Arma d'artiglieria Lanciafiamme.

Questi effetti permangono fino alla fine della Fase di tiro.

21.A.a.13 Fuga simulata (pagina 105)

Aggiungi il testo in grassetto e rimuovi il testo sottolineato:

~~Se un unità~~ ~~Le unità~~ composta unicamente da modelli con Fuga simulata ~~non diventano Scosse se sceglie~~ **scelgono** volontariamente Fuga come Reazione alla carica e passa la sua ~~passano la loro~~ **passano** la loro Chiamata a raccolta nel ~~suolo~~ **suolo** prossimo Turno del giocatore, **essa non diventa Scossa.** (...) Questa regola non si applica se ~~una~~ **una** l'unità fallisce il Test di chiamata a raccolta nel prossimo Turno del giocatore amico o Fugge involontariamente (...).

21.A.a.44 Volo (X, Y) (pagina 12)

Aggiungi il testo in grassetto:

Un'unità che usa il Movimento di volo ignora tutti gli Elementi di terreno e le unità durante il Movimento di volo, **eccetto che per l'unità Caricata durante un Movimento di carica.**

21.A.a.14 Furia (pagina 105)

Aggiungi il testo in grassetto e rimuovi il testo sottolineato:

All'inizio della Fase di carica, ciascuna delle tue unità con almeno un modello con Furia, la quale **non sia in Fuga**, ~~che potrebbero dichiarare una Carica contro~~ **non Ingaggiata, non contenente modelli Scossi e che ha** un'unità nemica **nel suo Arco del fronte** entro l'Avanzata dell'unità +7", deve effettuare un Test di disciplina chiamato Test di furia. Se il test viene fallito, se possibile, l'intera unità deve dichiarare una Carica durante questo Turno del giocatore.

21.A.a.36 Rango frontale (pagina 109)

Aggiungi il testo in grassetto e rimuovi il testo sottolineato:

~~Un modello con Rango frontale deve essere sempre posizionato il più avanti possibile all'interno della sua unità. Normalmente significa che deve essere collocato nel primo rango, salvo indicazione contraria.~~

Modelli con e modelli privi di Rango frontale devono essere collocati all'interno delle loro unità affinché le seguenti condizioni siano soddisfatte nella maniera migliore possibile, in ordine decrescente di priorità:

- **1ª priorità: il Fronte dei modelli senza Rango frontale deve essere collocato più indietro possibile.**
- **2ª priorità: il Fronte dei modelli con Rango frontale deve essere collocato più avanti possibile.**

(...)

• Se il modello possiede una base più larga dei modelli R&F, viene considerato essere in tutti i ranghi occupati dalla propria base ai fini di calcolare i Ranghi completi. Per calcolare il numero di modelli nei ranghi dell'unità (per es. per Ranghi completi, Formazione lineare e Attacco ad area), la base larga all'interno dell'unità conta come il numero

di modelli che ~~rimpiazza~~ **spostati per collocarla o, nel caso non siano presenti sufficienti modelli, che sarebbero stati spostati.**

21.A.a.42 Truppe leggere (pagina 112)

Aggiungi il testo in grassetto:

• I Personaggi di Fanteria ottengono Truppe leggere fintanto che sono aggregati a unità di Fanteria con Truppe leggere della medesima Altezza, **e perdono questa istanza di Truppe leggere quando lasciano l'unità.**

21.A.a.37 Resistenza alla magia (X) (pagina 110)

Aggiungi il testo in grassetto:

Gli Incantesimi appresi e Incantesimi infusi che bersagliano almeno un'unità nemica, **incluso un modello o una parte di modello dentro un'unità**, che possiede uno o più modelli con Resistenza alla magia subiscono un modificatore di -X al tiro di lancio (dove X è fornito fra parentesi).

21.A.a.35 Raccogliersi sotto l'insegna (pagina 109)

Aggiungi il testo in grassetto:

Tutte le unità entro 12" da un modello amico non in Fuga con Raccogliersi sotto l'insegna, **incluse le unità in Fuga** possono ripetere i Test di disciplina falliti.

21.A.a.3 Al riparo (pagina 103)

Aggiungi il testo in grassetto e rimuovi il testo sottolineato:

Il modello può essere posizionato ovunque dentro la sua unità (non deve essere collocato il più avanti possibile, **anche se possiede Rango frontale può essere collocato più indietro rispetto a modelli senza Rango frontale**, anche se esso ~~il modello~~ possiede Rango Frontale). Tuttavia, **il suo Fronte** non può essere posizionato più avanti rispetto a **quello di un** qualsiasi modello con Rango frontale senza Al riparo dentro l'unità. Ignora Al riparo per modelli con Basi incompatibili.

21.A.a.4 Alto (pagina 103)

Aggiungi il testo in grassetto e rimuovi il testo sottolineato:

La Linea di vista tracciata da o verso un modello **o il Confine di un'unità** con Alto non è bloccata da modelli della stessa Altezza (del modello **o del Confine dell'unità** con Alto), a meno che il modello frapposto non possieda anch'esso Alto. Ricorda che ciò influenza anche la Copertura (se un modello blocca la Linea di vista offre Copertura pesante, altrimenti solo Copertura leggera). **Al fine di tracciare una Linea di vista verso il Confine di un'unità e determinare se tale unità beneficia di Copertura, il Confine delle unità con più di metà o più dei modelli con Alto viene considerato essere Alto.**

21.A.a.41 Terrore (pagina 112)

Aggiungi il testo in grassetto e rimuovi il testo sottolineato:

~~Il modello è~~ **Le unità con più di metà dei propri modelli con Terrore sono** immuni agli effetti di Terrore.

21.A.a.33 Presenza torreggiante (pagina 108)

Aggiungi il testo seguente:

Il Confine di unità di un'unità con metà o più dei propri modelli con Presenza torreggiante è considerato avere Presenza torreggiante ai fini di tracciare la Linea di vista dal Confine di unità e ai fini di determinare se l'unità beneficia di Copertura.

21.A.a.6 Avanguardia (X) (pagina 104)

Aggiungi il testo in grassetto e rimuovi il testo sottolineato:

Se entrambi i giocatori possiedono unità con Avanguardia, alterna il movimento delle unità (una alla volta), iniziando dal giocatore che ha ~~finito di schierare~~**completato il normale schieramento** per ultimo.

21.B.c Modelli R&F di un'unità Combinata annientata (pagina 113)

Aggiungi il testo seguente:

Modelli con Rango frontale che sono posizionati in un rango diverso dal primo quando l'ultimo modello R&F è rimosso come perdita rimangono nel rango in cui si trovano (ciò può causare la riduzione delle file rispetto alla formazione dell'unità originale).

21.B.d.1 Caricare fuori da un'unità (pagina 114)

Aggiungi il testo in grassetto e rimuovi il testo sottolineato:

Se il Movimento di carica fallita non è sufficiente a collocare il Personaggio a 1" di distanza fuori dall'unità Combinata, il Personaggio non è più considerato un'unità distinta e rimane nell'unità Combinata. ~~Tutti e tutti i~~ modelli dell'unità Combinata sono Scossi fino alla fine del Turno del giocatore.

21.B.e Distribuire i colpi sulle unità Combinate (pagina 114)

Aggiungi il testo in grassetto:

Il giocatore che effettua l'attacco distribuisce i colpi sulla Riserva di punti vita dei modelli R&F e sui Personaggi. **In caso di attacchi non effettuati dai giocatori, il proprietario dell'unità influenzata distribuisce i colpi.** Tutti i colpi simultanei devono essere distribuiti il più equamente possibile, ciò significa che nessun modello può subire un secondo colpo finché tutti i modelli non ne hanno subito uno e così via.

21.D.b.2 Distrarre (pagina 117)

Aggiungi il testo in grassetto e rimuovi il testo sottolineato:

Gli Attacchi da corpo a corpo assegnati a un modello con Distrarre subiscono un modificatore di -1 per colpire. ~~Questo modificatore per colpire non è cumulabile con~~**ignora questa regola se l'attacco è affetto da** qualsiasi ulteriore modificatore negativo per colpire.

21.E.b Scudi (pagina 118)

Aggiungi il testo in grassetto e rimuovi il testo sottolineato:

~~Le armi A due mani impediscono di usare contemporaneamente uno Scudo contro gli Attacchi da mischia~~ **Mentre si usa un'arma A due mani, uno Scudo è utilizzato unicamente quando si è colpiti da Attacchi a distanza.**

21.F.a Armi da corpo a corpo (pagina 118)

Aggiungi il testo in grassetto e rimuovi il testo sottolineato:

Le Armi da corpo a corpo vengono usate in Corpo a corpo e possono conferire diversi benefici e svantaggi **al portatore mente usa l'arma**agli Attacchi da corpo a corpo del modello. ~~Le regole per un'Arma da corpo a corpo si applicano solo quando viene usata l'arma in questione (ovvero non si applicano agli Attacchi speciali, come gli Attacchi di calpestamento, o durante l'uso di un'arma differente).~~ Le Armi da corpo a corpo mondane sono elencate nella tabella 9.

21.G.b.19 Marciare e tirare - Tiro (pagina 126)

Aggiungi il testo in grassetto:

Eseguire un Movimento di marcia **sotto l'influenza di questo Attributo di attacco** nel medesimo Turno del giocatore non impedisce all'attacco di essere effettuato, a meno che quest'ultimo sia soggetto anche a Muovere o tirare.

21.G.b.2 A due mani (pagina 123)

Aggiungi il testo in grassetto e rimuovi il testo sottolineato:

Un modello ~~non~~ può usare contemporaneamente un'arma con questo Attributo di attacco e uno Scudo **solo contro Attacchi a distanza**~~contro Attacchi da mischia.~~

22 Oggetti speciali (pagina 129)

Aggiungi il testo seguente:

In caso di modelli Multiparte, questi oggetti possono essere acquistati solo per la parte di modello che può acquistare Oggetti Speciali.

22.A.a Incanti d'arma (pagina 129)

Aggiungi il testo in grassetto:

- Un modello equipaggiato con un'arma incantata (Arma a una mano inclusa) è obbligato a usarla **se possibile**.

22.B.c Un solo uso (pagina 129)

Muovere la sottosezione a:

~~22.B.c~~ 2.A.e Un solo uso

Compendio Arcano

Vespertino (pagina 17)

Aggiungi il testo in grassetto e rimuovi il testo sottolineato:

Il portatore può scegliere di ripetere i suoi Tiri armatura falliti mentre usa questo scudo. ~~Se lo fa, esso fallisce automaticamente tutti i tiri Protezione speciale~~ **Se il tiro armatura dato da Vespertino è fallito, il portatore fallisce automaticamente qualsiasi tiro Protezione speciale contro quella ferita.**

Libri degli Eserciti

Branchi Bestiali

Corno da caccia (pagine 10 e 15)

Aggiungi il testo in grassetto e rimuovi il testo sottolineato:

~~Tutte le unità amiche~~ **Mentre** entro 6" da uno o più modelli **amici** con Corno da Caccia, **le unità** ottengono +1" ai loro tiri per la Distanza di carica nella Fase di carica.

Legioni Demoniache

Radici innaturali (pagina 3)

Aggiungi il testo in grassetto e rimuovi il testo sottolineato:

~~Alla fine di ogni Round di combattimento~~ **Quando si calcola il Risultato di combattimento**, una fazione con uno o più modelli con questa Manifestazione Ingaggiati in combattimento aggiunge +1 al proprio Risultato di combattimento.

Grugno indagatore (pagina 4)

Aggiungi il testo in grassetto e rimuovi il testo sottolineato:

Quando Carica un'unità che contiene uno o più Oggetti speciali, il modello `\guidingversion{e ogni modello \rnf}` nella sua unità} ottiene + $\text{\distance{2}}$ Avanzata per **il tiro** ~~tiri~~ della Distanza di carica.

Aura di disperazione (pagina 5)

Aggiungi il testo in grassetto e rimuovi il testo sottolineato:

~~Le unità nemiche subiscono $\text{\minuss{}}\text{\distance{2}}$ Avanzata fino a un minimo di 1 quando tirano per la Distanza di carica contro le unità con almeno un modello con questa Manifestazione nella Fase di carica. Le unità che dichiarano una Carica contro un'unità contenente almeno un modello con questa Manifestazione subiscono -2" Avanzata, fino ad un minimo di 1" per quel tiro per la Distanza di carica.~~

Spaccamontagne (pagina 19)

Aggiungi il testo in grassetto e rimuovi il testo sottolineato:

~~Il modello ottiene + $\text{\distance{2}}$ Avanzata quando tira per la Distanza di carica contro unità composte interamente da modelli con Presenza torreggiante nella Fase di carica. Quando il modello dichiara una Carica contro un'unità composta interamente da modelli con Presenza torreggiante, il modello ottiene +2 Avanzata per quel tiro della Distanza di carica.~~

Roccaforti dei Nani

Runa della risonanza (pagina 2)

Aggiungi il testo in grassetto e rimuovi il testo sottolineato:

I Personaggi che lasciano un'Unità combinata non sono più soggetti alla Runa di Risonanza. Una volta per Fase Magica, una singola unità con almeno un modello soggetto alla Runa di Risonanza può esser scelto come un bersaglio addizionale di una Runa da battaglia che un modello amico sta lanciando ovunque sul Campo di battaglia **su un'altra unità** (durante il passo 1 del Tentativo di lancio), ~~con le seguenti restrizioni:~~

- Un'unità non può essere scelta come bersaglio se è già il bersaglio della Runa da Battaglia.
- Tutte le istanze della Runa della risonanza su un'unità terminano immediatamente quando una Rune da battaglia è lanciata con successo sull'unità **(a prescindere che essa sia un bersaglio addizionale grazie a Runa della risonanza o il bersaglio primario della Runa da battaglia).**
- ~~I Personaggi che lasciano un'Unità combinata non sono più soggetti dalla Runa di Risonanza.~~

Oggetti speciali runici (pagina 4)

Aggiungi il testo in grassetto:

Invece, essi hanno la loro versione degli Oggetti speciali chiamati Oggetti speciali runici, sotto forma di Incanti ed Artefatti runici, che seguono le normali regole per gli Oggetti speciali **eccetto che essi non sono Unici**, tranne quando specificato.

Runa dell'annullamento (pagina 7)

Aggiungi il testo in grassetto:

Tutti gli altri incantesimi con durata Un turno che bersagliavano il bersaglio della Runa dell'annullamento **la parte di un modello dentro tale unità** terminano immediatamente (si noti che se alcuni di questi incantesimi avevano più di un bersaglio, essi terminano su tutti i bersagli). Inoltre, il prossimo incantesimo nemico lanciato con successo che bersaglia l'unità, **un modello o una parte di modello al suo interno**, inclusi incantesimi Aura e gli Incantesimi attributo, è automaticamente disperso (ciò è un'eccezione alla Sequenza di lancio degli incantesimi ed alla regola per la quale gli Incantesimi attributo non possono essere dispersi.).

Impero di Sonnstahl

Unità di supporto (pagina 3)

Aggiungi il testo in grassetto:

Se l'Unità di supporto possiede almeno un Rango completo, conta come se avesse lo stesso numero di Ranghi completi di un'Unità madre entro 8" **se maggiori dei propri** ai fini di Incrollabile.

Medaglione di Sunna (pagina 4)

Aggiungi il testo in grassetto:

Il portatore e la parte di modello scelta devono scambiarsi i **rispettivi** valori non modificati delle Caratteristiche di Forza, Penetrazione armatura, Resilienza, Agilità e Numero di attacchi.

Aristocrazia Elfica

Favore di Meladys (pagina 3)

Aggiungi il testo in grassetto e rimuovi il testo sottolineato:

~~Immediatamente dopo aver lanciato con successo l'incantesimo, aggiungi un Segnalino velo alla tua riserva di Segnalini velo.~~ **Ottieni un Segnalino velo, che non è rimosso alla fine della durata dell'incantesimo.**
Quando un'unità amica entro 18" dalla Fonte subisce una ferita, prima di tirare per le Protezioni speciali, puoi invece scartare un Segnalino velo dalla tua riserva di Segnalini velo e **applicare le seguenti regole:**

- **Nessun tiro Protezione speciale può essere effettuato.**
- **Se l'attacco che ha causato la ferita possiede Ferite multiple infligge una ferita in meno del consueto.** **Altrimenti**, la ferita è ignorata. ~~Ogni attacco con Ferite multiple infligge una ferita in meno del consueto.~~

La Fanteria di Altezza normale ignora fino a 2 ferite per ogni segnalino scartato (purché siano state inflitte contemporaneamente). Puoi scartare fino a 2 Segnalini velo a causa di questo incantesimo. I Personaggi e i modelli Enormi possono ignorare una singola ferita per fase tramite questo incantesimo.

Regno di Equitaine

Voto della cerca (pagina 3)

Aggiungi il testo in grassetto e rimuovi il testo sottolineato:

~~I modelli con Voto della cerca ottengono +2" Avanzata quando tirano per la Distanza di carica contro le unità nemiche con almeno un modello con Paura.~~ **Quando un modello con Voto della cerca dichiara una Carica contro un'unità contenente almeno un modello con Paura, esso ottiene +2" Avanzata per quel tiro di Distanza di carica.**

Antichi sauri

Onda velenosa (pagina 15)

Aggiungi il testo in grassetto e rimuovi il testo sottolineato:

Tutti i modelli delle unità nemiche devono effettuare un Test per i terreni pericolosi (1) dopo ~~aver caricato con successo~~ **aver completato un Movimento di Carica** contro un'unità di Sciame di serpenti.

Elfi Silvani

Maestro arciere (pagina 2)

Aggiungi il testo in grassetto e rimuovi il testo sottolineato:

~~Quando~~ **Immediatamente prima** di tirare con un Arco lungo silvano, tutti i modelli con Maestro arciere in un'unità possono scegliere di ottenere +2 Penetrazione armatura o +2 per colpire **fino alla fine della fase.**

Aggiornamenti Estetici

Regolamento

4.C Distanza tra le unità (pagina 13)

Aggiungi il testo in grassetto e rimuovi il testo sottolineato:

- Durante un Movimento di avanzata, **o** un Movimento di marcia, ~~o una Riorganizzazione rapida~~, le unità possono trovarsi fino a 0.5" da questi elementi ma devono essere a più di 1" di distanza al termine del movimento (vedi figura 8).

8.D.a.1 Testata (pagina 26)

Aggiungi il testo in grassetto e rimuovi il testo sottolineato:

Nell'esempio, un esercito può contenere fino a ~~due~~ **quattro** unità di Uomini di latta, a prescindere dalla dimensione, equipaggiamento, ecc.

9.C Costruire il Campo di battaglia (pagina 33)*

Aggiungi il testo in grassetto e rimuovi il testo sottolineato:

Per battaglie ridotte che coinvolgono le Bande, raccomandiamo di usare un tavolo che sia lungo 36" e largo 48" (la metà di un tavolo standard), ~~mentre per~~. **In tal caso, tutti i successivi riferimenti al "Bordo corto del tavolo" si riferiscono al bordo da 48", mentre quelli al "Bordo lungo del tavolo" si riferiscono al bordo da 36".** Per partite più grandi che coinvolgono Grandi armate raccomandiamo di incrementare la grandezza del tavolo al fine di accogliere armate di dimensioni maggiori.

9.D Tipi di schieramento (pagina 33)*

Sostituisci le due istanze di 12" nella figura 6: Colonne in marcia con >12".

11.E.b Movimento di carica (pagina 43)

Aggiungi il testo seguente:

- Allinea le unità (vedi Allineare le unità di seguito).

15.H.1 Sfondamento (pagina 80)

Rimuovi il testo barrato:

Un'unità che si è scontrata nel Primo round di combattimento successivo a una sua Carica può eseguire uno speciale Movimento di inseguimento chiamato Sfondamento ~~(invece di una Rotazione post-combattimento o una Riorganizzazione post-combattimento)~~,(...).

21.A.a.42 Truppe leggere (pagina 112)

Aggiungi il testo in grassetto:

- L'unità può muoversi all'indietro e lateralmente come se fosse un movimento in avanti (ovvero fino a una distanza pari alla sua Avanzata/Marcia, **e l'unità può combinare movimenti all'indietro, laterali ed in avanti**), tuttavia non può lasciare il tavolo con qualsiasi parte del proprio Confine.

23 Sommari - Obiettivi secondari

Aggiungi il testo in grassetto e rimuovi il testo sottolineato:

3 - Controattacco: Durante i turni 1-3, i giocatori devono schierare una sola unità non Personaggio. Le unità devono essere schierate ~~almeno~~ **più di 20"** dalle unità nemiche.

6 - Colonne di marcia: Durante i turni 1-3, i giocatori devono schierare una sola unità non Personaggio. Ogni unità

deve essere schierata ~~più vicina al~~ **più lontana dal** Bordo del tavolo amico rispetto all'unità schierata nel turno precedente (Macchine da guerra, Piattaforme da guerra, Personaggi ed Esploratori esclusi). Possibilità di Ritardare le unità.

Note degli Sviluppatori

2.A.c Effetti simultanei (BRB, pagina 5)

Questa errata specifica che le regole si riferiscono al normale schieramento, esclusi gli Schieramenti speciali (es. Esploratori).

3.B Unità (BRB, pagina 8)

Le regole non specificavano esplicitamente come trattare i modelli con base più grande rispetto agli altri modelli dell'unità. Inoltre, l'errata specifica che anche i ranghi con dei varchi al loro interno (non solo i ranghi più corti) sono considerati incompleti.

3.B.e Confine di un'unità (BRB, pagina 8)

L'altezza del Confine di unità non era definita, rendendo impossibile determinare la Copertura per unità composte da modelli con Altezze differenti. Ricorda che la Copertura è determinata dalla porzione del Fronte (che fa parte del Confine dell'unità) è oscurata. Il riferimento a Presenza torreggiante è stato inserito a causa della nuova errata per quella Regola del modello.

3.C.a Contatto di base tra unità e modelli (BRB, pagina 10)

Le regole non rendevano chiaro se un modello non fisicamente in contatto con un'unità nemica, ma che sta combattendo un modello (il che lo fa considerare in contatto di base con il modello nemico nel Duello) conti come in contatto di base con l'unità nemica.

3.C.a.1 Contatto di base tra modelli attraverso varchi (BRB, pagina 10)

È stato chiarito che "Lati opposti" si riferisce al Lato del modello corrispondente al Lato in cui la loro unità è ingaggiata.

4.B Linea di vista (BRB, pagina 12)

Le regole non erano chiare sulla possibilità di tracciare la Linea di vista da porzioni del Confine di unità che non fossero all'interno dell'Arco del fronte dell'unità. Le regole non chiarivano in maniera univoca che la Linea di vista non è bloccata da modelli della stessa unità da cui il modello sta tracciando la Linea di vista. Addizionalmente, questa errata preclude a modelli Grandi/Enormi la possibilità di nascondersi all'interno di unità di modelli Normali. Anche se la Linea di vista non può essere tracciata dal Confine di unità (a causa della definizione dell'Altezza del Confine dell'unità, vedi la sovrastante errata 3.B.e), tracciare la Linea di vista verso qualsiasi modello è sufficiente.

4.C Distanza tra le unità (BRB, pagina 13)

Le precedenti regole non specificavano se rimuovere un'unità durante ad esempio una Riorganizzazione od una Rotazione contasse come muovere l'unità al di fuori di 1" nel contesto della regola sulla Distanza tra le unità.

5.B.a Caratteristiche casuali (BRB, pagina 15)

I modelli multiparte con diverse parti di modello dotate di una Caratteristica casuale non erano incluse nelle regole originali.

6.D Priorità dei modificatori (BRB, pagina 17)

Questa errata si è resa necessaria in quanto altrimenti per modelli con Numero di attacchi/Agilità 0 nel loro Profilo, modificare il loro Numero di attacchi di +1 e -1 allo stesso tempo avrebbe portato ad un Numero di attacchi pari ad 1.

7.A Classificazione degli attacchi (BRB, pagina 18)

Per alcuni attacchi era poco chiaro chi fosse l'attaccante, il che era rilevante per determinare quale giocatore distribuisse i colpi.

7.B Sequenza di attacco (BRB, pagina 19)

Le regole non specificavano esattamente quando le ferite inflitte potessero essere considerate "non salvate", il che era necessario per le interazioni di effetti innescati quando un'unità subiva una ferita non salvata.

9.D Tipi di schieramento (BRB, Pagina 33)

Le regole non includevano lo schieramento di eserciti con meno di 3 unità nello schieramento normale.

9.E Obiettivi secondari (BRB, pagina 35)

Le ambiguità del testo sono state chiarite.

10.A Sequenza della Fase di schieramento (BRB, pagina 38)

Questa errata specifica che le regole si riferiscono al normale schieramento, esclusi gli Schieramenti speciali (es. Esploratori).

10.D Dichiarare se intendi giocare per primo o per secondo (BRB, pagina 38)

È stato chiarito che solo il giocatore che finisce il normale schieramento per primo deve dichiarare se desidera giocare per primo o secondo.

10.G Muovi le unità in Avanguardia (BRB, pagina 39)

Questa errata specifica che le regole si riferiscono al normale schieramento, esclusi gli Schieramenti speciali (es. Esploratori).

10.I Tira per il primo turno (BRB, pagina 39)

Questa errata specifica che le regole si riferiscono al normale schieramento, esclusi gli Schieramenti speciali (es. Esploratori).

11.B Dichiarare le cariche (BRB, pagina 40)

La prima parte è una conseguenza delle errate 3.B.2 e 4.B, vedi sopra. La parte finale chiarifica che le unità devono essere in grado di allinearsi l'una all'altra affinché sia possibile dichiarare una Carica. Inoltre, l'errata specifica che non bisogna prendere in considerazione eventuali perdita da parte di un'unità che ha già dichiarato una Carica ai fini di determinare se sia presente spazio sufficiente ai fini di dichiarare una Carica con un'unità. Inoltre, i modificatori alla Distanza di carica contano solo se sono applicabili al momento in cui viene dichiarata la Carica, quindi ad esempio gli effetti su unità che potrebbero entrare nella sua gittata durante la Fase di carica vengono ignorati.

11.C.c Fuga (BRB, pagina 42)

Questa errata specifica che un'unità che ha dichiarato una Carica contro un'unità che è appena fuggita dalla Carica non deve tentare immediatamente di Ridirigere la carica ma può attendere fino a quando un'altra unità dichiara una Carica contro l'unità in Fuga.

11.D Ridirigere una carica (BRB, pagina 43)

Questa errata specifica che un'unità che ha passato il test per Ridirigere la carica deve dichiarare una nuova Carica prima che una qualsiasi altra unità dichiari una Carica.

11.E.c Allineare le unità (BRB, pagina 43)

Le regole non erano intese per permettere movimenti di allineamento che allontanassero l'unità Caricata o l'unità in Carica.

11.E.f Cariche combinate (BRB, pagina 46)

Le regole precedenti potevano essere abusate per costringere un'unità nemica ad allinearsi, ai fini di rendere possibile una Carica altrimenti impossibile.

11.E.i Carica impossibile (BRB, pagina 49)

Questa situazione non era inclusa nelle regole.

11.E.k Via bloccata (BRB, pagina 49)

L'errata specifica che Via bloccata non si applica alle Cariche durante Sfondamenti ed Inseguimenti. Inoltre, prima dell'errata, era possibile creare situazioni con modelli singoli in cui un'unità nemica non poteva né dichiarare una Carica né usare Via bloccata a causa del posizionamento del modello singolo, che preveniva l'allineamento del suo Lato caricato con l'unità in Carica. Questa aggiunta rimuove un'incompatibilità delle regole di Via bloccata con le regole

generali per dichiarare le Cariche, e specifica che Via bloccata può essere applicata solo alle unità in Carica non Ingaggiate.

12.D.d Riorganizzazione (BRB, pagina 54)

Questa errata permette alle unità che hanno effettuato una Riorganizzazione post-combattimento (che segue le regole per le Riorganizzazioni), di effettuare Attacchi da Tiro nella Fase di Tiro del prossimo Turno del giocatore.

13.G.a Proprietà degli incantesimi (BRB, pagina 59)

Questa errata chiarifica che solo gli effetti che influenzano la Fonte non si applicano agli effetti dell'incantesimo, mentre gli effetti che influenza il bersaglio si applicano.

13.H.a Tentativo di lancio (BRB, pagina 64)

È stato esplicitato che un incantesimo deve avere un bersaglio legale affinché il giocatore possa lanciarlo.

13.K.c Richiamare punti vita (BRB, pagina 65)

Questa errata specifica come i Campioni Richiamati siano posizionati all'interno delle unità, specificando che essi non posso rimpiazzare i Personaggi.

14.A.a Tirare con un'unità(BRB, pagina 61)

Sono state chiarite alcune ambiguità, permettendo ai modelli nelle unità Scosse e nelle unità che avevo effettuato un Movimento di marcia di utilizzare Armi da tiro, a patto che essi stessi non sia Scossi o non abbiamo effettuato un Movimento di marcia, e permettendo a parti di modello differenti di un modello multiparte di usare Armi da tiro diverse.

14.D Tiri disperati (BRB, pagina 71)

Questa errata specifica che i modificatori al tiro per colpire normalmente non influenzano il secondo tiro.

15.D.a Ordine di iniziativa (BRB, pagina 74)

Le regole non includevano valori di Agilità inferiori allo 0, che si potevan verificare quando un modello la cui Agilità non modificata sia 0 è soggetto ad un modificatore di Agilità.

15.D.c.1 Attacchi di supporto (BRB, pagina 75)

La parola chiave "sempre" preveniva le modifiche al numero di Attacchi di supporto attraverso modificatori aggiuntivi.

15.D.d.1 Turbinio della mischia (BRB, pagina 75)

Le regole non specificavano in quale Lato il modello che utilizzava le regole per Turbinio della mischia e i modelli nemici R&F fossero considerati Ingaggiati (che è rilevante per altre regole, come Parata).

15.D.f Perdere il contatto di base (BRB, pagina 76)

L'errata specifica come gestire una situazioni in cui due unità perdono il contatto di base l'una con l'altra a causa della reciproca perdita di modelli. Inoltre si chiarifica che solo una delle due unità può essere spinta per ristabilire il contatto di base. Addizionalmente, l'errata chiarifica che le unità sono sempre e solamente spinte della distanza minima necessaria per tenerle in combattimento con l'unità nemica con cui hanno perso il contatto di base, anche se ciò causa l'impossibilità da parte di un'altra unità amica ad essere spinta nuovamente in contatto di base. Inoltre, le unità vengono spostate solo dopo che tutte le perdite simultanee subite vengono rimosse.

15.E.c Battersi in Duello (BRB, pagina 77)

Le regole non specificavano il Lato ingaggiato dei modelli in Duello senza essere a contatto di base con alcun modello nemico. Inoltre, l'errata specifica che gli Attacchi speciali possono solitamente bersagliare solo l'unità del duellante avversario.

15.F.a Risultato di combattimento (pagina 78)

L'errata specifica il corretto passo nella sequenza del Round di combattimento.

15.H.1 Sfondamento (pagina 80)

Gli Sfondamenti seguono tutte le regole per gli Inseguimenti (eccetto per i casi specificati), non solo le regole per muovere le unità che inseguono.

15.H.c Distanza di inseguimento e unità Inseguatrici (BRB, pagina 81)

Le regole spiegavano chiaramente che un'unità che abbia effettuato una Riorganizzazione post combattimento nel turno precedente non potesse effettuare una Carica durante un movimento di Inseguimento, ma l'errata era necessaria per specificare invece come tratta l'unità nemica.

15.H.e.2 Riorganizzazione post-combattimento (BRB, pagina 86)

Ottimizzata con 21.A.a.23 Presidiante.

16.B Rimuovere le perdite (BRB, pagina 90)

Precedentemente il Regolamento non specificava cosa accadesse quando la rimozione delle perdite portava alla creazione di varchi nella formazione (come nel caso di unità di Scinchi selvaggi/Caimani o nel caso di unità che contenevano diversi Personaggi su basi di dimensioni maggiori). Inoltre, questa errata specifica che tutti gli effetti legati ad un modello, inclusi gli effetti Un solo uso, termina non appena la loro fonte viene rimossa come perdita, a meno che non sia specificato diversamente (ad esempio per gli incantesimi), e come le unità in cui tutti i modelli abbiamo perso tutti i loro Punti Vita sono rimosse come perdite.

16.B.a Rimuovere modelli R&F (BRB, pagina 90)

Le regole non erano precise nel caso di rimozione delle perdite da unità con ranghi incompleti che contenessero modelli con basi più larghe del resto dell'unità, ad esempio Caimani nelle unità di Scinchi. Addizionalmente, l'errata specifica che i modelli sono sempre rimossi uno ad uno.

17.A Test di panico (BRB, pagina 92)

Se un'unità subisce il 25% o più di perdite di Punti vita mentre era Ingaggiata in combattimento, non deve effettuare Test di panico nel caso perda un ulteriore 25% dei Punti vita a causa di test di Terreni pericolosi falliti, come ad esempio nei movimenti di Inseguimento e Sfondamento. Nel caso in cui avesse perso meno del 25% dei suoi Punti vita mentre era Ingaggiata, questa perdita è conteggiata ai fini della percentuale di Punti vita persi per determinare, a seguito dei test di Terreni pericoli, se il 25% o più sono stati persi durante una singola fase. Inoltre, l'errata chiarifica che prima le perdite sono rimosse e poi si effettua il Test di panico. Specifica inoltre che la Fuga è in direzione opposta dall'unità nemica più vicina se l'unità nemica che ha causato il Test di panico non è più sul Campo di battaglia.

20.A.a Terreno pericoloso (X) (BRB, pagina 98)

Prima di questa errata, mentre si effettuavano Test per i terreni pericolosi, tirare per ogni modello uno dopo l'altro poteva portare ad effettuare un numero di test minore del numero di modelli che si muovevano nel Terreno pericoloso (immagina un'unità con due ranghi di 5 modelli ciascuno: si potevano effettuare i primi 5 test per il primo rango, fallirne 2 e rimuovere 2 perdite dal secondo rango, così che quando il secondo rango entrava in contatto con il Terreno pericoloso, solo 3 test erano necessari, effettuando quindi 8 test invece di 10). Nella maggior parte dei casi, la nuova meccanica equivale a muovere normale l'unità, segnare il punto in cui entra nell'Elemento di terreno pericoloso, e poi tirare i Test per i terreni pericolosi alla fine del movimento, riportando potenzialmente l'unità nella posizione segnata nel caso debba effettuare un Test di panico o simili.

L'errata chiarifica anche cosa significa "più vicino possibile", e che il giocatore non deve necessariamente annunciare la posizione finale del movimento dell'unità, ma la posizione in cui l'unità finirà dopo essersi mossa dentro o attraverso l'Elemento di terreno che causerà i Test per i terreni pericolosi, e che l'unità può successivamente continuare il suo movimento.

20.B.b/f/g Campi/Rovine/Muri (BRB, pagine 90 e 101)

Questa errata specifica che la Copertura di un'unità è determinata vedendo se il Confine di unità possiede o meno Presenza torreggiante.

21.A.a.1 Agguato (BRB, pagina 103)

Questa errata specifica che ogni giocatore effettua i tiri per gli Agguatatori nel proprio Turno del giocatore, e che i modelli in Agguato contano come essersi mossi ai fini del tiro solo nel Turno del giocatore in cui arrivano sul Campo di battaglia.

21.A.a.5 Aura di comando (BRB, pagina 104)

L'errata specifica che le unità in Fuga possono beneficiare di questa regola nonostante non possano effettuare alcuna azione volontaria.

21.A.a.17 Ingegnere (X+) (BRB, pagina 106)

L'errata specifica quali Macchine da guerra possono essere usate per questo effetto e quando tale effetto termina.

21.A.a.13 Fuga simulata (BRB, pagina 105)

Questa errata rimuove delle ambiguità dal testo originale, che poteva essere interpretato per concedere alle unità con Fuga simulata di passare automaticamente il loro Test di chiamata a raccolta nel prossimo Turno del giocatore (abbiamo aggiornato il testo per rendere l'errata più facilmente comprensibile).

21.A.a.44 Volo (X, Y) (BRB, pagina 112)

Questa errata rimuove un cavillo delle regole, nel quale le unità ignoravano le unità nemiche durante il movimento in Volo ma dovevano muoversi in contatto di base con l'unità caricata per permettere alle due unità di allinearsi.

21.A.a.14 Furia (BRB, pagina 105)

Il testo precedente conteneva delle ambiguità riguardo alla casistica in cui un'unità con Furia dovesse effettuare un test di Furia qualora un'unità alleata la bloccasse dal Dichiarare una carica, ma che, dichiarando essa stessa una Carica, avrebbe potuto rendere possibile la Carica dell'unità con Furia. Questa errata specifica che in questi casi l'unità deve effettuare il test di Furia.

21.A.a.36 Rango frontale (BRB, pagina 109)

Le regole erano ambigue su cosa esattamente si intendesse con il collocare un modello "più avanti possibile". Le ambiguità del testo sono state chiarite.

21.A.a.42 Truppe leggere (BRB, pagina 112)

Questa errata chiarifica quando esattamente un Personaggio perde Truppe Leggere quando lascia un'unità.

21.A.a.37 Resistenza alla magia (X) (BRB, pagina 110)

Si specifica che la Resistenza alla magia funziona anche se un singolo modello/parte di modello di essa è bersaglio di un'incantesimo, e non l'intera unità.

21.A.a.35 Raccogliersi sotto l'insegna (BRB, pagina 109)

L'errata specifica che le unità in Fuga possono beneficiare di questa regola nonostante non possano effettuare alcuna azione volontaria.

21.A.a.3 Al riparo (BRB, pagina 103)

Le regole sono state aggiornate per funzionare con l'errata per Rango Frontale di cui sopra.

21.A.a.4 Alto (BRB, pagina 103)

Informazioni aggiuntive per tracciare la Linea di vista verso i Confini di unità, vedi le errate per 3.B.e e 4.B sopra. Alto è stata integrato con Presenza torreggiante.

21.A.a.41 Terrore (BRB, pagina 112)

L'errata specifica come trattare unità in cui non tutti i modelli possiedono Terrore.

21.A.a.33 Presenza torreggiante (BRB, pagina 108)

Le regole non specificavano come Presenza torreggiante influenzasse il Confine di unità di unità combinate che contenessero modelli con Presenza torreggiante.

21.A.a.6 Avanguardia (X) (BRB, pagina 104)

Questa errata specifica che le regole si riferiscono al normale schieramento, esclusi gli Schieramenti speciali (es. Esploratori).

21.B.c Modelli R&F di un'unità Combinata annientata (BRB, pagina 113)

Precedentemente il Regolamento non specificava cosa fare quando tutti i modelli di un'unità combinata avevano Rango frontale. Ciò è principalmente rilevante per i modelli con Rango frontale con basi più grandi rispetto ai modelli R&F nella loro unità.

21.B.d.1 Caricare fuori da un'unità (BRB, pagina 114)

Le regole non erano chiare se i modelli dell'unità diventassero Scossi solamente se il Personaggio rimaneva nell'unità o se il Personaggio falliva la carica.

21.B.e Distribuire i colpi sulle unità Combine (BRB, pagina 114)

Per alcuni attacchi era poco chiaro chi fosse l'attaccante, il che rendeva impossibile determinare il giocatore che distribuiva i colpi (vedi l'errata per 7.A)

21.D.b.2 Distrarre (BRB, pagina 117)

Questa errata specifica come Distrarre interagisce con altri modificatori negativi al tiro per colpire.

21.E.b Scudi (BRB, pagina 118)

Questa errata non cambia con funzionano gli Scudi, chiarifica solo le loro interazioni con gli Attacchi a distanza mentre sono ingaggiati in combattimento (ad esempio mentre si usa un'arma A due mani in corpo a corpo, il bonus Armatura dello Scudo è ignorato).

21.F.a Armi da corpo a corpo(BRB, pagina 118)

Questa errata previene alcuni problemi per gli effetti di Arma da corpo a corpo che dovrebbero essere applicati ad alcuni Attacchi speciale (come gli Attacchi a soffio) e al di fuori del corpo a corpo (come i bonus Armatura o gli effetti che permettono l'uso dell'arma come Arma da tiro).

21.G.b.19 Marciare e tirare – Tiro (BRB, pagina 126)

Un'unità che ha effettuato un Movimento di marcia nella Fase di movimento ed è il bersaglio di Ali del corvo nella fase magica, ottenendo quindi Truppe leggere e di conseguenza Marciare e Tirare non era intesa poter usare le sue Armi da tiro nella Fase di tiro.

21.G.b.2 A due mani(BRB, pagina 123)

Vedi 21.G.b.2 A due mani.

22 Oggetti speciali(BRB, pagina 129)

L'errata chiarifica che gli Oggetti speciali non posso esser presi per le parti di modello su Cavalcature.

22.A.a Incanti d'arma(BRB, pagina 129)

Questa errata elimina un cavillo che permetteva di usare un'arma con un'incanto su un modello che solitamente non avrebbe potuto utilizzare quel tipo di arma (ad esempio una Lancia pesante incantata su un modello di Fanteria).

22.B.c Un solo uso (BRB, pagina 130)

Un solo uso era stato definito solo per gli Oggetti speciali, tuttavia la regola è usata nel Libri degli eserciti anche per altri effetti. Affinché la definizione di Un solo uso fosse applicabile anche a quegli effetti, è stata mossa nel capitolo dei Principi Generali.

Compendio arcano, Vespertino (pagina 17)

Questa errata specifica che i tiri Protezioni speciali falliscono solo per la ferita per la quale Vespertino è stato usato, e semplificano le interazioni con altre regole dei modelli (ad esempio Soffio della dama).

Branchi Bestiali, Corno da caccia (pagine 10 e 15)

Standardizzato assieme a simili modificatori della Distanza di carica.

Legioni Demoniache, Radici innaturali (pagina 3)

I Risultati di combattimenti sono calcolati prima della fine del Round di combattimento. Questa errata rimuove l'imprecisione.

Legioni Demoniache, Grugno indagatore (pagina 4)

Standardizzato assieme a simili modificatori della Distanza di carica; specifica che l'effetto non è cumulabile.

Legioni Demoniache, Aura di disperazione (pagina 5)

Standardizzato assieme a simili modificatori della Distanza di carica; specifica che l'effetto non è cumulabile.

Legioni Demoniache, Spaccamontagne (pagina 19)

Standardizzato assieme a simili modificatori della Distanza di carica; specifica che l'effetto non è cumulabile.

Rocaforti dei Nani, Runa della risonanza (pagina 2)

Questa errata specifica che l'effetto di Runa della risonanza termina se il bersaglio è influenzato da un'altra Rune da battaglia.

Roccaforti dei Nani, Oggetti speciali (pagina 4)

Questa errata specifica che solo le combinazioni di Oggetti speciali runici, e non gli Oggetti speciali runici individuali sono Uniche.

Roccaforti dei Nani, Runa dell'annullamento (pagina 7)

La Runa dell'annullamento non influenzava incantesimi Focalizzati. Ciò non era inteso ed è stato corretto da questa errata.

Impero di Sonnstahl, Unità di supporto (pagina 3)

Le Unità di supporto devono usare i Ranghi completi delle Unità madre nelle loro vicinanze solo se esse possiedono meno ranghi dell'Unità madre.

Impero di Sonnstahl, Medaglione di Sunna (pagina 4)

L'errata specifica che non è possibile scambiare caratteristiche diverse, ad esempio il tuo valore di Forza con il valore di Agilità del modello avversario.

Aristocrazia Elfica, Favore di Meladys (pagina 3)

L'errata specifica che il Segnalino velo non è perso alla fine della Durata dell'incantesimo e che nessun tiro Protezioni speciali può essere effettuato contro ferite per le quali son stati spesi Segnalini velo.

Regno di Equitaine, Voto della cerca (pagina 3)

Standardizzato assieme a simili modificatori della Distanza di carica; specifica che l'effetto non è cumulabile.

Antichi sauri, Onda velenosa (pagina 15)

Le regole non specificavano con precisione quando effettuare i Test per i terreni pericolosi. Con questa errata viene specificato che ciò avviene dopo il completamento del Movimento di carica.

Elfi Silvani, Maestro arciere (pagina 2)

Questa errata chiarifica delle imprecisioni riguardo la tempistica e la durata dell'effetto.