

WOODLAND WARS

Faq, Errata e Precisazioni (6/09/2018)

PRECISAZIONI REGOLE

Modello avversario oltre la gittata massima, fuori combattimento o non in linea di tiro al momento dell'esecuzione dell'Azione Muovere & Tirare (pag. 26)

Se il modello aveva dichiarato l'Azione *Muovere & Tirare* è obbligato ad effettuare il movimento come da dichiarazione: il movimento dichiarato può essere variato solo per dirigersi verso la nuova posizione del bersaglio indicato e che si è spostato utilizzando un'Azione con priorità superiore (vedi paragrafo *Muovere & Tirare* a pag. 11 del Manuale Base).

Fanteria di linea (pag. 35-36)

Il *leader* deve vedere (o essere visto) da almeno un modello della *linea* per poterla *formare, coordinare o sciogliere*. Per farlo può avere uno dei modelli in *linea di tiro* oppure essere in *linea di tiro* del modello.

I modelli della *linea* possono tirare contro un bersaglio anche se il *leader* che li coordina non ha una *linea di tiro* contro il bersaglio stesso.

La *linea*, una volta formata, diventa a tutti gli effetti una Sezione e quindi applica tutte le regole relative (es. Azioni Congiunte).

Caratteristica "Arma da innescare" (pag. 39)

Nell'elenco delle caratteristiche non è presente *arma da innescare*, che viene invece indicata della Tabella Armi. Il testo della caratteristica rimanda comunque alla lettura del relativo paragrafo.

Caratteristica "Tiro a bruciapelo" (pag. 41)

• **Tiro a bruciapelo:** un'arma da fuoco con questa caratteristica può essere utilizzata per tirare a modelli adiacenti anche se sono già ingaggiati o se il modello che tira è già ingaggiato. In questo caso il modello potrà eseguire un'Azione *Tirare* o *Muovere & Tirare* (il movimento è consentito solo se elimina l'avversario e non è più ingaggiato) soltanto nel caso in cui vinca la priorità. Se il modello perde la priorità non potrà *Tirare* e dovrà convertire l'Azione dichiarata in *Muovere & Combattere*. Applicare in ogni caso tutte le regole relative al tiro a gittata ravvicinata.

ERRATA

Movimento Sezioni (pag. 32 e 34) - Modifiche e Chiarimenti vari

I modelli che compongono le Sezioni non devono obbligatoriamente essere posizionati adiacenti: possono essere posizionati a non meno di 2,5 cm (1"), con la possibilità anche di utilizzare una sottobase. I modelli che compongono una *linea* devono invece essere posizionati a contatto.

Regola Opzionale Test di Panico Sezioni (pag. 37) - Errata

Sostituire la frase:

Quando una Sezione subisce un numero di perdite pari o superiore ai modelli iniziali...

con

Quando una Sezione subisce un numero di perdite pari o superiore alla metà ai modelli iniziali...

Allestimento Scenari: Indicazioni generali (pag. 42) - Errata

Il campo deve essere diviso in 9 aree da 40 cm x 40 cm (16" x 16").

Allestimento Scenari: Norme generali (pag. 42) - Errata

Nel paragrafo si fa erroneamente riferimento a *leader* e modelli eliminati o storditi: questo non è possibile prima all'inizio della partita.

Milizia Continentale Volontaria (pag. 50) - Errata

I Volontari sono equipaggiati con Coltello invece che Baionetta: il costo del modello diventa di 29 punti.

Modello	Armamento	VT	VM	VB	VF	Caratteristiche	Costo
Volontario	Moschetto, Coltello	4	4	4	2	<i>battesimo di fuoco</i>	29

Eliminare la seguente variante:

⊖ Ogni Volontario può sostituire Moschetto e Baionetta con Fucile e Tomahawk senza costi aggiuntivi.

Aggiungere le seguenti varianti:

⊖ Ogni Volontario può aggiungere un Tomahawk costo di +8 punti cad.

⊖ Ogni Volontario può sostituire il Moschetto con un Fucile senza costi aggiuntivi.

Milizia Canadese (pag. 55) - Errata

I Volontari sono equipaggiati con Coltello invece che Baionetta: il costo del modello diventa di 29 punti.

Modello	Armamento	VT	VM	VB	VF	Caratteristiche	Costo
Volontario	Moschetto, Coltello	4	4	4	2	<i>battesimo di fuoco</i>	29

Eliminare la seguente variante:

⊖ Ogni Volontario può sostituire Moschetto e Baionetta con Fucile e Tomahawk senza costi aggiuntivi.

Aggiungere le seguenti varianti:

⊖ Ogni Volontario può aggiungere un Tomahawk costo di +8 punti cad.

⊖ Ogni Volontario può sostituire il Moschetto con un Fucile senza costi aggiuntivi.

SEZIONI: REVISIONE TESTO PER PRECISAZIONI

Regole Generali Sezioni (pag. 32)

Come abbiamo già menzionato, alcuni modelli possono agire insieme raggruppati in Sezioni. L'aggregazione in Sezioni può avvenire in due modi: acquistando direttamente una Sezione durante la composizione della Squadra (vedere paragrafo specifico), oppure aggregando volontariamente i modelli che hanno la caratteristica *fanteria di linea* dichiarandolo durante l'esecuzione di qualsiasi Azione di un leader. L'aggregazione in Sezione prevede che i modelli che la compongono siano del medesimo tipo (stesse caratteristiche, stesso equipaggiamento, ecc.) tranne in casi specifici indicati dalla Scheda Squadra. Ogni componente deve sempre essere a contatto, come nel caso della *fanteria di linea*, o a non meno di 2,5 cm (1") da un altro modello della Sezione (per rendere evidente questo legame potete utilizzare una sottobase). Se, per qualsiasi ragione, questa distanza viene superata occorre spostare uno o più modelli per ripristinarla. ...

Muovere le Sezioni (pag. 34)

Tutti i modelli che compongono la Sezione devono essere mossi congiuntamente. Per muovere una Sezione fino al punto d'arrivo occorre tenere conto delle limitazioni derivanti dal terreno e situazioni occorse (es. uno dei modelli della Sezione è ferito) di ogni modello. Visto che, alla fine del movimento, i modelli devono rimanere a contatto (come nel caso della *fanteria di linea*) o entro 2,5 cm (1"), eventuali limitazioni saranno applicate a tutta la Sezione.

Fanteria di Linea (pag. 35)

I modelli che hanno la caratteristica *fanteria di linea* possono essere raggruppati in Sezioni *in linea* durante il corso della battaglia. Per essere raggruppati *in linea* devono essere presenti almeno tre modelli e devono essere posizionati a non meno di 2,5 cm (1") l'uno dall'altro. I modelli da raggruppare non devono essere *ingaggiati in corpo a corpo*. Nel momento in cui vengono raggruppati *in linea* i modelli devono essere posizionati a contatto di basetta a formare una linea. Dichiarate il modello centrale e spostate i laterali adiacenti. Per formare una *linea* è necessario che un leader non *ingaggiato in corpo a corpo*, posizionato entro 20 cm (8") dai modelli da raggruppare e in *linea di tiro*, dichiari di formare la *linea* con qualsiasi Azione Congiunta. I modelli della linea, dopo essersi mossi a contatto, utilizzeranno l'Azione dichiarata dal Leader. Assegnate il segnalino Attivato sia al leader che ai modelli che hanno formato la *linea* ed eseguito l'Azione. Dal turno successivo sia il leader che i modelli *in linea* si attiveranno contestualmente, utilizzando la stessa Azione Congiunta e la stessa priorità.

Fanteria di Linea: raggruppare più Sezioni (pag. 36)

Per utilizzare più Sezioni *in linea* si seguono le stesse regole previste per i singoli modelli. Le Sezioni devono essere posizionate entro 2,5cm (1") l'una dall'altra e, quando viene dichiarato dal leader che si raggruppano, si allineano su più file parallele prendendo come riferimento l'unità centrale. A partire da questo momento si attiveranno contestualmente, utilizzando la stessa Azione Congiunta.



REGOLE ALTERNATIVE OPZIONALI

Le seguenti regole hanno l'intento, tramite opportune semplificazioni, di velocizzare ulteriormente alcuni aspetti del gioco. Possono essere utilizzate in sostituzione di quelle contenute nel Manuale Base previo accordo tra i giocatori.

Ostacoli lineari: variazioni sul movimento

Per scavalcare elementi di questo tipo un modello dovrà sottrarre -5cm (-2") dal movimento, non 2,5 (-1") come indicato sul manuale; se il muro è più alto del modello (fino a 5cm/2") per scavalcarlo dovrà sottrarre -10 cm (4") dal movimento. Se l'ostacolo è basso un modello può comunque decidere, sacrificando solo 2,5 cm (1"), di saltare l'ostacolo (vedere paragrafo specifico sul manuale).

Aree di copertura: variazioni sul movimento

Attraversare *terreni difficili* non costa più il doppio: se un modello transita attraverso elementi di questo tipo sottrae -5 cm (-2") dal movimento a prescindere dalla distanza realmente percorsa all'interno. Attraversare *terreni estremamente difficili* non costa più il doppio: se un modello transita attraverso elementi di questo tipo sottrae -10 cm (-2") dal movimento a prescindere dalla distanza realmente percorsa all'interno. Il Test Destrezza deve essere effettuato solo se si attraversa una palude.

Terreni: strade

Negli scenari del periodo potrebbero anche essere presenti delle strade. In termini di gioco una strada è un'area di copertura anomala: non limita la *linea di tiro* a 7,5 cm (3") e non offre copertura. Se un modello transita attraverso un elemento di questo tipo somma +5 cm (+2") al movimento a prescindere dalla distanza realmente percorsa all'interno.

Edifici e Rovine: variazioni sul movimento

Sebbene gli edifici siano delimitati da un perimetro, non sono considerati un'area di copertura:

- Il perimetro esterno viene considerato un *ostacolo lineare* e garantisce normalmente una copertura di VP4 (ma possono essere presenti coperture con valori variabili da VP2 a VP5).
- Gli spazi interni sono considerati terreno libero (eventuali mobili, casse, arredi sono considerati separatamente).
- Se un modello passa attraverso una porta sottrae 2,5 cm (1") dal movimento, se scavalca una finestra o passa attraverso un varco, sottrae 5 cm (2") dal movimento. Applicare la stessa riduzione anche quando il modello esce dall'edificio attraverso un varco, una porta o una finestra. Un modello può decidere di saltare attraverso una finestra come previsto per gli ostacoli lineari.

Se sulla *linea di tiro* di chi spara si trova un varco, una porta o una finestra, il bersaglio si considera in copertura e godrà di un Tiro di Protezione.

Edifici e Rovine: mobili e arredi interni

Per rendere la simulazione ancora più realistica potete decidere di allestire i vostri edifici con mobili e arredi. In questo caso, se sulla *linea di tiro* di chi spara si trova un mobile, o un elemento d'arredo, il bersaglio si considera in copertura e godrà di un Tiro di Protezione (VP3). Altri elementi particolari possono offrire copertura con un Tiro di Protezione migliore o peggiore (da VP2 fino a VP5).

Se non disponete di mobili e arredi potete decidere di simularne la presenza considerando l'interno dell'edificio come un'area di copertura anomala: non limita la linea di tiro a 7,5 cm (3") ma se un modello transita all'interno di un edificio deve sottrarre -2,5 cm (-1") dal movimento a prescindere dalla distanza realmente percorsa. L'area fornisce un Tiro Protezione (VP3) ma questa viene considerata soltanto nel caso in cui sia il modello che tira che il bersaglio si trovino all'interno dello stesso edificio.

Edifici e Rovine: movimento tra un piano e l'altro

Negli edifici a più piani, a seconda del grado di realismo che volete ottenere, potrete imporre la presenza di una scala per muovervi tra un piano e l'altro oppure potete passare da un piano all'altro sacrificando 5 cm (2") e posizionando il modello nel punto corrispondente al piano superiore o inferiore.

Edifici e Rovine: tetti

Il tetto di un edificio può essere considerato *ostacolo lineare* soltanto se dotato di parapetto (fornisce riparo come un muretto o una staccionata).

Tirare contro modelli nascosti: variazione regole

L'avversario non può più imporre un *Ritira*: il modello che tira applicherà invece un modificatore di -1 al VB nel *Tiro per Colpire*.

Test Coraggio: modelli feriti

Il Test Coraggio, oltre che in caso di risultato *sfiolato*, deve essere effettuato anche in seguito ad ogni ferita subita da un modello.

Caratteristiche: modifiche

- **Basso impatto:** un'arma con questa caratteristica infligge normalmente soltanto una *ferita*, per ogni *colpo a segno* non annullato. Infligge 2 ferite soltanto nel caso ottenga un *colpo a segno* non annullato con un 1 naturale sul dado nel *Tiro per Colpire*.

Caratteristiche: chiarimenti

- **Carica furiosa:** un modello con questa caratteristica somma +1 al VM nel *Tiro Mischia* quando muove prima di eseguire un *corpo a corpo*. Non applicare se il modello è già ingaggiato o se viene contattato da un avversario.



Front Rank, Dixon, Wargames Foundry (Photo & Coll. Renato Genovese)