

WOODLAND WARS

Faq, Errata e Precisazioni (12/01/2017)

PRECISAZIONI

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)

La caratteristica può essere utilizzata solo quando il modello è *ingaggiato* e vince la priorità. Se perde la priorità, o se ha già agito, potrà soltanto utilizzare l'Azione *Muovere & Combattere*. Se viene contattato prima dell'esecuzione dell'Azione potrà soltanto utilizzare l'Azione *Muovere & Combattere* come indicato a pag 29.

La caratteristica può essere utilizzata quando il modello si porta adiacente a un modello avversario già ingaggiato.

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.