PORTATORI DELL'ALBA LIBRO II: REGNO DEI BRUTI

NOTE DEI DESIGNER, FEBBRAIO 2024

Queste note sono state pensate come complemento per *Portatori dell'Alba Libro II: Regno dei Bruti*. Sono presentate come una serie di domande e risposte; le domande sono basate su quelle che sono state chieste dai giocatori, mentre le risposte vengono fornite dal team che ha scritto le regole e spiegano come dovrebbero essere utilizzate. Le note aiutano a fornire basi comuni per le tue partite, ma i giocatori devono sempre sentirsi liberi di discutere delle regole prima di una partita e cambiarle a proprio piacimento se entrambi sono d'accordo (questi cambiamenti sono chiamati di solito 'regole casalinghe').

Le note sono aggiornate regolarmente: quando vengono effettuati dei cambiamenti rispetto alla versione precedente, le modifiche sono evidenziate in magenta. Quando la data include un'aggiunta, ad esempio 'Revisione 2', vuol dire che c'è un aggiornamento locale, riguardante solo quella lingua, per chiarire un problema di traduzione o altri dettagli minori.

D: Quando applico l'effetto del tratto di battaglia Fate a Pezzi Tutto, se un'unità ha solo alcuni modelli su un elemento di terreno schiantato (ma non tutti), quando rischiero i modelli rischiero solo quelli che si trovavano sull'elemento di terreno schiantato oppure rischiero tutti i modelli di quell'unità (inclusi quelli che non si trovavano su quell'elemento di terreno)?
R: Solo i modelli che si trovavano su quell'elemento di terreno. Applica le regole per la coesione come di consueto.

D: Posso includere Kragnos in un'armata famosa della Distruzione come un'armata Mandria di Zuini o Pedata di Re Brodd?
R: No.

ERRATA, FEBBRAIO 2024

Le seguenti errata correggono errori del *Portatori dell'Alba Libro II: Regno dei Bruti*. Le errata sono aggiornate regolarmente: quando vengono effettuati dei cambiamenti rispetto alla versione precedente, le modifiche sono evidenziate in magenta. Quando la data include un'aggiunta, ad esempio 'Revisione 2', vuol dire che c'è un aggiornamento locale, riguardante solo quella lingua, per chiarire un problema di traduzione o altri dettagli minori.

Pagine 82, 83, 84 – Zbranocero con Truppa Zpakkatutto, Infilzatori su Zbranoceri e Kapozanna su Zbranocero, Impeto Inarrestabile
Cambia l'ultima frase in:
'Alla fine del round di battaglia, sottrai 1 (fino a un minimo di 1) dal punteggio di slancio di questa unità.'

Pagina 82 – Kapozanna su Zbranocero, Assalto Mostruoso, Aprirsi un Varco
Cambia la regola in:
'Scegli un'unità nemica con una caratteristica Ferite di 4 o meno entro 3" da questa unità e tira un dado. Se il risultato è inferiore al punteggio di slancio di questa unità, quell'unità nemica subisce un numero di ferite mortali pari al risultato e tu puoi subito tentare una carica con questa unità anche se si trova entro 3" da un'unità nemica. Quando un'unità carica in questa maniera, può attraversare le unità nemiche con caratteristiche Ferite di 4 o meno allo stesso modo di un'unità che può volare.'

Pagina 83 – Zbranocero con Truppa Zpakkatutto, Assalto Mostruoso, Aprirsi un Varco
Cambia la regola in:
'Scegli un'unità nemica con una caratteristica Ferite di 4 o meno entro 3" da questa unità e tira un dado. Se il risultato è inferiore al punteggio di slancio di questa unità, quell'unità nemica subisce un numero di ferite mortali pari al risultato e tu puoi subito tentare una carica con questa unità anche se si trova entro 3" da un'unità nemica. Quando un'unità carica in questa maniera, può attraversare le unità nemiche con caratteristiche Ferite di 4 o meno allo stesso modo di un'unità che può volare.'

Pagina 90 – Pedata di Re Brodd, Tratti di Battaglia, Fate a Pezzi Tutto
Cambia la regola in:
'Una volta per turno, nella tua fase di tiro puoi scegliere 1 elemento di terreno e 1 **Mega-Gargant** amico entro 1" da esso (non puoi scegliere un elemento di terreno con unità con la keyword **Mostro** interamente o parzialmente sopra di esso). Se lo fai, tira un dado. Con 2+ quell'elemento di terreno è schiantato.

Se un elemento di terreno è schiantato, tira un dado per ogni unità che ha modelli sopra di esso o che lo presidiano. Con 2+ quella unità subisce D3 ferite mortali. Poi, a cominciare dal giocatore attivo, ogni giocatore deve rimuovere tutti i modelli amici che si trovavano su quell'elemento di terreno o che lo presidiavano e schierarli interamente entro 6" da quell'elemento di terreno (ma non sopra di esso) e a più di 3" da tutte le unità nemiche. Tali modelli devono essere schierati in coesione con qualsiasi altro modello della loro unità, inclusi quelli che non si trovavano su quell'elemento di terreno o che non lo presidiavano. Se un modello non può essere schierato rispettando queste restrizioni, viene ucciso. L'elemento di terreno viene poi rimosso dal gioco.

Infine, il **Mega-Gargant** che hai scelto può effettuare un attacco da tiro in quella fase con l'arma da tiro terreno lanciato, in basso (è considerato un profilo d'arma addizionale che può essere usato quando scegli quell'unità per tirare):

ARMI DA TIRO	Gittata	Attacchi	Per colpire	Per ferire	Impatto	Danni
Terreno lanciato	18"	D6	4+	3+	-2	D3+3

Pagina 91 – Pedata di Re Brodd, Grande Strategia, Radete al Suolo Tutto
Cambia la regola in:
'Quando la battaglia termina, completi questa grande strategia se non ci sono in campo elementi di terreno che si trovano interamente o parzialmente in territorio nemico.'

Pagina 94 – Forza di Spedizione Grundstok, Tratti di Battaglia, Rischieramento Agile
Cambia in:
'Ogni volta che una **Cannoniera Grundstok** effettua un movimento normale o corre, puoi dichiarare che trasporterà un'unità amica. Se lo fai, prima di effettuare il movimento puoi scegliere fino a 2 altre unità della **Forza di Spedizione Grundstok** amiche con un totale di modelli combinato di 6 o meno. Ciascuna unità deve avere una caratteristica Ferite di 6 o meno e trovarsi entro 3" dalla **Cannoniera Grundstok** e a più di 3" da tutte le unità nemiche (puoi scegliere un'unità che si è già mossa in quella fase). Rimuovi quella unità dal campo. Poi, quando la Cannoniera Grundstok termina il suo movimento, schiera di nuovo in campo l'unità trasportata, interamente entro 3" dalla **Cannoniera Grundstok** e a più di 3" da tutte le unità nemiche. Le unità trasportate in questo modo non possono effettuare un movimento di carica nello stesso turno.'

Pagina 94 – Forza di Spedizione Grundstok, Tratti di Battaglia, Solo il Meglio
Cambia in:
'Le unità della **Forza di Spedizione Grundstok** amiche che non hanno il ruolo bellico Leader ottengono il ruolo bellico Linea di Battaglia.

Pagina 94 – Forza di Spedizione Grundstok, Tratti di Battaglia, Protocolli Appianarancori
Cambia in:
'In qualsiasi fase, ogni volta che un'unità della **Forza di Spedizione Grundstok** amica tira o combatte per la prima volta in quella fase, puoi tirare un dado. Con 4+ quella unità può immediatamente tirare o combattere per una seconda volta in quella fase, ma devi sottrarre 1 dai tiri per colpire degli attacchi effettuati in tal modo.

Nota del designer: *questa abilità può essere usata nel turno dell'avversario, dopo che un'unità della* **Forza di Spedizione Grundstok** *ha tirato con il comando Scatenare l'Inferno. La seconda volta che tira, gli attacchi fanno parte di quel comando Scatenare l'Inferno e devono avere come bersaglio la stessa unità nemica.*'