

Chiarimenti, Errata e Frequently Asked Questions per **Tannhäuser**

Chiarimenti ed Errata

Segnalini Bonus e Segnalini Equipaggiamento

Tutti i Segnalini Equipaggiamento in *Tannhäuser* riportano sul retro l'immagine di uno specifico personaggio, ad indicare che solo quel personaggio può scegliere quel tipo d'equipaggiamento all'inizio della partita.

I Segnalini Bonus, come i Segnalini del Mese, possono avere il retro di tre tipi differenti:

- I Segnalini Bonus con una cassa come icona devono essere mischiati con gli altri segnalini cassa. Non possono mai essere scelti da un personaggio durante la Preparazione (Setup).
- I Segnalini Bonus con l'immagine di uno specifico personaggio sul retro sono disponibili solo per quel personaggio, proprio come quelli equipaggiamento.
- I Segnalini Bonus con un altro simbolo sul retro, come l'icona di un'unità (es. il 42° Marine Special Force o l'insegna dell'Obscura Korps), sono disponibili solo per quei personaggi che hanno il Simbolo dell'Affiliazione a quella unità sulla scheda del personaggio.

Per usare un Segnalino Bonus, un giocatore non deve far altro che sostituirlo ad un Segnalino Equipaggiamento del personaggio (dopo aver scelto il Pacchetto per quel personaggio). Questo non influisce sulla disponibilità dell'oggetto speciale del personaggio. In pratica, se il giocatore sceglie un Pacchetto (Pack) Resistenza, Mentale o Combattimento, e poi sostituisce un Segnalino Equipaggiamento con uno Bonus, l'oggetto speciale rimane disponibile. Tuttavia, se un giocatore sceglie di creare il Pacchetto (utilizzando l'opzione di avere un equipaggiamento "fai da te") per il personaggio, l'oggetto speciale non è disponibile, come al solito, indipendentemente dal fatto che siano stati usati i Segnalini Bonus.

L'unica altra restrizione è che un dato Segnalino Bonus (per esempio, L'Elmo di Diomede) è disponibile una sola volta per ogni squadra.

Combattimento Corpo a Corpo

Le regole del combattimento Corpo a Corpo sono sbagliate nell'edizione inglese di *Tannhäuser*. Secondo queste regole, l'Abilità Corpo-a-Corpo ed il funzionamento delle Armi Corpo-a-Corpo è sostanzialmente lo stesso. Per correggere quest'errore, portate le seguenti modifiche alle istruzioni di *Tannhäuser*.

La Sezione Combattimento

A pagina 16, nella sezione "VI. Combattimento", il testo "Lanciare i dadi in un Combattimento" (How do I make a Combat Roll?) contiene tre punti che si dovrebbero leggere:

- Un Personaggio deve avere l'Abilità Corpo-a-Corpo per poter attaccare in Combattimento Corpo-a-Corpo.
- Se un attaccante in un Combattimento Corpo-a-Corpo ha un'arma, usa il Valore di Combattimento della sua corrente Riga delle Caratteristiche per determinare il numero di dadi per l'attacco. Se non ha un'arma da Corpo-a-Corpo, deve utilizzare il Valore di Combattimento della sua Riga delle Caratteristiche più bassa.
- Se il difensore in un combattimento Corpo-a-Corpo ha un'arma da Corpo-a-Corpo, usa il Valore di Combattimento dell'attuale Riga delle Caratteristiche per determinare la Difficoltà che l'attaccante deve raggiungere con il suo tiro d'attacco. Se non ha un'arma da Corpo-a-Corpo, deve usare il Valore di Combattimento della Riga più bassa delle Caratteristiche per determinare la Difficoltà che l'attaccante deve raggiungere con il suo tiro d'attacco.

Il resto della sezione "Lanciare i dadi in Combattimento" rimane invariato; l'attaccante effettua un Tiro utilizzando i dadi disponibili e conta i successi come colpi ottenuti.

La Sezione "I Tipi di Arma" (Weapon Types Section)

A pagina 22, sotto la dicitura "1. Armi da Corpo-a-Corpo", ci sono tre paragrafi.

Il primo paragrafo non è tecnicamente impreciso, ma dovrebbe essere sostituito con il seguente e meno fuorviante: "Le armi di questo tipo permettono ad un personaggio con l'Abilità Corpo-a-Corpo di usare il suo attuale Valore di Combattimento quando ingaggiato in un Combattimento Corpo-a-Corpo. Vedere pagina 16 per maggiori informazioni. Il secondo paragrafo dovrebbe essere completamente rimosso.

Colpo Critico e Forza Incredibile

Come scritto, i Segnalini Equipaggiamento per il Colpo Critico (posseduto sia da Yula Korlitz sia da Eva Kramer) e la Forza Incredibile di Daniel Brown non funzionano quando vengono tirati degli 1 Naturali. Il seguente cambiamento di queste capacità aiuta a comprenderle in modo più semplice, suggerendo di ritirare il dado più basso che non sia un 1 Naturale.

Il Colpo Critico di Eva dovrebbe essere scritto nel modo seguente: “Se vuole, Eva può ritirare il dado con il risultato più basso, a meno che non sia un 1 Naturale, dopo aver effettuato un attacco in Corpo-a-Corpo.”

Il Colpo Critico di Yula dovrebbe essere scritto nel modo seguente: “Se vuole, Yula può ritirare il dado con il risultato più basso, a meno che non sia un 1 Naturale, dopo aver effettuato un attacco in Corpo-a-Corpo.”

La Forza Incredibile di Barry dovrebbe essere scritta nel modo seguente: “Se vuole, Barry può ritirare il dado con il risultato più basso, a meno che non sia un 1 Naturale, dopo aver effettuato un Tiro di Shock.”

Gli 1 Naturali ed i 10 Naturali

Le regole per gli 1 ed i 10 Naturali a pagina 10 sono applicabili solo a quei tiri che possono ottenere dei successi come risultato, quindi includono tutti i tiri del gioco, con due eccezioni: il Tiro di Schieramento (Deployment) ed il Tiro Iniziativa.

Se si ottiene un 1 o un 10 Naturale nel Tiro di Schieramento o d’Iniziativa, questi possono essere modificati dagli effetti tipici (ad esempio, alcune abilità dei personaggi).

Frequently Asked Questions

D. Un personaggio può dividere la sua Fase Azione con il movimento? Per esempio, quando un personaggio “prende e/o lascia un equipaggiamento” in una singola Fase Azione, può muoversi, lasciare un oggetto, muovere di nuovo, ed infine passare un oggetto differente?

R. Un personaggio non può dividere la Fase Azione con il movimento. In accordo con “La fase di Movimento” (What is a Movement Phase?) a pagina 11, un personaggio può solo completare la sua Fase Movimento “dopo che la Fase Azione è terminata”. Così, ricominciando (o iniziando) a muoversi dopo aver fatto un’azione, il giocatore dichiara che la sua Fase Azione è finita (questo significa che il personaggio non potrà fare altre azioni per il resto del turno).

D. Perché Daniel Barry ha un pugnale?

R. L’Errata sul Combattimento Corpo-a-Corpo in questo documento chiarisce l’errore commesso nel regolamento, che rendeva il pugnale di Daniel inutile. Adesso gli evita di dover utilizzare la sua Riga di Valore di Combattimento più bassa, quando è ingaggiato in un combattimento Corpo-a-Corpo.

D. Se uno Stosstruppen è ucciso da un attacco portato dalla Flash Machine Gun A60, o dalla Flash-gun MKI, perché è stato tirato un 10 Naturale in attacco, ma non un 10 Naturale nel Tiro di Shock, può usare la capacità “Non morto” (Not Dead Yet) per sopravvivere?

R. No. Uno Stosstruppen non può utilizzare la sua abilità “Non morto” perché questa specifica di poter essere utilizzata quando “riceve una ferita che causa la sua morte,” e “ferita” è un termine specifico del gioco diverso da “ucciso istantaneamente” (killed instantly), che è l’effetto delle armi sopraccitate. (Nel caso specifico, “ferito” significa “un colpo non negato da un Tiro di Shock .)

D. Se il movimento può essere interrotto per eseguire una Fase Azione, un personaggio può fare un’azione prima del movimento? C’è qualcosa di particolare da dire?

R. Un personaggio può agire prima del movimento. Non c’è nulla di particolare da dire.

D. Un giocatore può usare Punti Vittoria per guarire le ferite prese come conseguenza di una Ferita Automatica di uno stesso attacco? Le regole per i Punti Vittoria indicano che un personaggio che non muore immediatamente dopo un tiro di Shock, può curarsi le ferite.

R. Tutte le ferite prese da uno stesso attacco –Automatiche o meno– sono applicate allo stesso tempo, quindi i Punti Vittoria possono essere spesi se il personaggio è ancora vivo.

D. Una “Ferita addizionale” ottenuta in seguito ad un “Tiro di Combattimento riuscito” può essere contrastata da un Tiro di Shock?

R. Sì. La frase “Tiro di Combattimento riuscito”, in questo caso, significa “un Tiro Combattimento che ha ottenuto almeno un successo”. Se è stato ottenuto almeno un successo con il Tiro di Combattimento, il numero di colpi da aggiungere (ad esempio 1 nel caso del Coltello da Combattimento) è sommato al totale. Quindi, il difensore esegue un Tiro di Shock per contrastare i colpi totali subiti.

D. Quando un personaggio deve “usare il Valore Caratteristica della Riga più bassa”, si riferisce al valore della sua fila più bassa, oppure significa il più basso valore per la caratteristica di una qualsiasi riga?

R. Quando una regola si riferisce alla Riga più bassa di un personaggio, questo deve usare il valore relativo alla caratteristica della fila più in fondo, anche se quel Valore non è più basso dell’attuale Valore di caratteristica del personaggio (questo può succedere, ad esempio, perché molti personaggi dell’Unione hanno un Valore Mentale più alto nelle righe in fondo).

Ma notate che quando una regola si riferisce alla “Valore Caratteristica più basso”, e non specifica “nella Riga più in fondo”, viene utilizzato il Valore minore della caratteristica in quella colonna, anche se non è il valore della Riga più in basso.

In breve, alcune regole dovrebbero essere interpretate alla lettera.

D. Alcuni Segnalini Equipaggiamento rappresentano gradi militari e danno bonus cumulativi al tiro di Reclutamento, mentre altri specificano che non sono cumulativi. Come funziona un bonus cumulativo con uno non-cumulativo?

R. Quando una squadra ha a disposizione sia un bonus cumulativo sia uno non-cumulativo per il Tiro di Reclutamento, il giocatore sceglie quale dei due utilizzare. (In pratica, questo significa che la restrizione non-cumulativo è più potente della capacità cumulativo.)

D. Le abilità di uno Stosstruppen Immunità al Dolore (Immunity to Pain) e Forza Sovrannaturale (Supernatural Strength) gli permettono d’essere immune al fumo, visto che specificano che può utilizzare il valore più alto, rispettivamente, per Resistenza e Combattimento.

R. Gli effetti come Immunità al Dolore permettono al personaggio di usare la Riga più in alto della sua caratteristica, indipendentemente dal fatto che sia ferito o meno. Gli effetti di una bomba fumogena riducono l’effettivo Valore della caratteristica, quindi la riduzione è applicata solo dopo che l’appropriato Valore è stato scelto dalla griglia.

Ad esempio, uno Stosstruppen con Forza Sovrannaturale può usare il suo più alto Valore di Combattimento (che corrisponde a 6) quando effettua un attacco Corpo-a-Corpo, anche se è stato ferito e dovrebbe utilizzare i punteggi della Riga più in basso. Se Stosstruppen entra in una zona con del fumo soffre la penalità di -3, ed il suo Valore di Combattimento è ridotto a 3 per il combattimento Corpo-a-Corpo, indipendentemente da quanto gravi siano le sue ferite.

Version 1.1 posted January 3, 2008

Traduzione di Gabriele “Falcon” Boldreghini