

# RUNEWARS

IL GIOCO DI MINIATURE



## FAQ versione I.I / Valida dal 25.10.2017

### Cambiamenti:

- 2 - Aggiornamento - Errata
- 3, 4 - Aggiornamento - Aggiornamenti alle Regole
- 4 - Aggiornamento - Chiarimenti alle Carte
- 5, 6 - Aggiornamento - FAQ

Questo documento contiene le domande ricorrenti, le chiarificazioni relative alle regole più complesse e gli errata di **RUNEWARS: IL GIOCO DI MINIATURE**. Le ultime aggiunte rispetto alle versioni precedenti sono scritte in rosso.

## Errata

Questa sezione descrive i cambiamenti ufficiali alle carte e al regolamento nella versione italiana (i cambiamenti della versione inglese possono essere consultati nelle FAQ scaricabili dal sito di Fantasy Flight Games). Tali cambiamenti potrebbero essere già corretti nelle ristampe dei prodotti specificati. A meno che non compaia un errata a seguire, la stampa è considerata accurata e sovrascrive ogni altra stampa (come carte promozionali o contenute nei kit OP). È possibile scaricare le immagini ad alta risoluzione delle versioni aggiornate di ogni carta dalla pagina di supporto di **RUNEWARS: IL GIOCO DI MINIATURE** in qualsiasi momento.

## Manuale di Gioco

### Regole Frequentemente Ignorate

Il quarto punto diventa:

“Le carte esaurite vengono ripristinate soltanto quando l’unità che ne è dotata effettua un’azione di incitamento (👊) o spende 1 segnalino ispirazione.”

### Compendio delle Regole

#### Linea di Vista

Il primo paragrafo della sezione 42.0 diventa:

“Per effettuare un attacco a distanza (👊) o risolvere altri effetti a distanza che richiedono linea di vista, un’unità deve possedere linea di vista fino al suo bersaglio.”

#### Minaccia

Il testo della sezione 48.1 diventa:

- “Quando l’attaccante possiede un rango parziale, la minaccia è calcolata in base al suo bordo a contatto:
  - ◊ **Bordo Laterale:** Se il difensore **non** è a contatto con un piedistallo del rango parziale dell’attaccante, la minaccia dell’attaccante è pari all’ammontare di suoi ranghi completi. Altrimenti, la minaccia dell’attaccante per quel bordo è pari all’ammontare totale di suoi ranghi (compreso quello parziale).
  - ◊ **Bordo Posteriore:** Se il difensore è a contatto **solo** con piedistalli del rango parziale, la minaccia dell’attaccante per quel bordo è pari all’ammontare di piedistalli in quel rango parziale. Altrimenti, la minaccia dell’attaccante per quel bordo è pari al numero di piedistalli nel suo rango anteriore.”

#### Prova di Morale

Aggiungere la sezione 62.7:

“Quando non ci sono più carte nel mazzo del morale, la pila degli scarti viene rimescolata a comporre un nuovo mazzo del morale.”

## Riorientamento

Il primo paragrafo della sezione 66.0 diventa:

“Il riorientamento è un’azione. Quando un’unità effettua un’azione di riorientamento (🔄), quell’unità può essere sollevata, ruotata e collocata sull’area di gioco rivolta in qualsiasi direzione, fintanto che il punto centrale dell’unità rimane nella stessa posizione e l’unità non si sovrappone o non tocca alcun ostacolo che non stava già toccando.”

Il secondo punto della sezione 66.2 diventa:

“Il giocatore non può scegliere una posizione che metta l’unità in contatto con eventuali nuove unità o nuovi ostacoli.”

## Tempistica

La sezione 78.11 viene interamente rimossa. Tale sezione recitava:

“A meno che non sia specificato diversamente, risolvere l’effetto di una carta migliona è facoltativo.”

## Terreno



La descrizione di “Apertura” della sezione 79.9 diventa:

“Quando un’unità misura le linee di vista, ignora questo terreno a meno che non stia misurando la linea di vista fino a questo terreno.”

## Carte Migliona

### Bersagli Ravvicinati

Il primo paragrafo di questa carta diventa:

“ Puoi effettuare questa azione  mentre sei impegnato.”

## Chiarimenti alle Regole

Questa sezione contiene aggiunte e chiarimenti alle regole del gioco base. Questi chiarimenti dovranno essere usati unitamente al Compendio delle Regole per definire le regole del gioco. Se il testo di questo documento entra direttamente in contraddizione con il Compendio delle Regole, il testo di questo documento ha la precedenza.

### Informazione Aperta

Con informazione aperta si intende una qualsiasi informazione sulla partita, sullo stato di gioco o sulle carte che è disponibile a tutti i giocatori. Ciò include le carte morale a faccia in su, ogni segnalino rilevante, la carta obiettivo e quella schieramento scelte, le carte miglioria scartate e ogni altra informazione disponibile a tutti i giocatori in qualsiasi momento.

L'accesso alle informazioni aperte è concesso a tutti i giocatori e non è possibile nascondere alcune a un avversario od omettere dettagli specifici. Ogni giocatore deve permettere ai suoi avversari di apprendere tali informazioni per conto proprio, qualora desiderino farlo.

### Informazione Derivata

Con informazione derivata si intende una qualsiasi informazione sulla partita, sullo stato di gioco o sulle carte che i giocatori hanno avuto l'opportunità di apprendere mediante effetti di gioco o delle carte oppure attraverso la deduzione basata sulle informazioni aperte. Ciò include il punteggio attuale di ogni giocatore, il numero di carte morale di un tipo specifico rimaste in un mazzo del morale, l'unità a cui appartiene uno strumento di comando e così via.

Le informazioni derivate possono essere segnalate mediante l'uso di un segnalino o un altro indicatore in modo che i giocatori possano ricordarsene. Un giocatore non può falsificare un'informazione derivata o nascondere le informazioni aperte necessarie a dedurre un'informazione derivata.

Se un'informazione derivata dipende da un'azione o una decisione intrapresa precedentemente da un giocatore, questi deve rispondere correttamente quando gli vengono chieste informazioni su tale azione o decisione.

*Per esempio: Fabio sceglie la sua unità Lancieri per l'obiettivo Cacciatori di Taglie. Successivamente nel corso della partita, Diana si dimentica la sua scelta e chiede a Fabio di ricordarle l'unità scelta in relazione alla carta obiettivo. Fabio deve rispondere onestamente ricordandole di aver scelto la sua unità Lancieri.*

### Informazione Nascosta

Con informazione nascosta si intende una qualsiasi informazione sulla partita, sullo stato di gioco o sulle carte che non è disponibile a 1 o più giocatori. Ciò include le carte nella mano di un giocatore, le sue carte trama non rivelate e così via. Se una carta è rivelata temporaneamente, è considerata un'informazione derivata per i giocatori fintanto che tali giocatori sono in grado di identificarla specificamente.

Un giocatore non può apprendere un'informazione nascosta senza l'aiuto di un effetto di gioco, una regola o una comunicazione verbale da parte di un altro giocatore. In ogni caso, se un giocatore che ha accesso a un'informazione nascosta sullo stato di gioco o su una carta sceglie di condividerla verbalmente con tutti o alcuni dei suoi avversari, non è obbligato a dire la verità.

## Aggiornamenti alle Regole

Questa sezione descrive le nuove regole disponibili nei componenti delle espansioni di **RUNEWARS: IL GIOCO DI MINIATURE**, nonché alcuni chiarimenti su quelle già esistenti.

### Aggiungere Piedistalli

Quando un piedistallo deve essere aggiunto a un'unità, un nuovo piedistallo di quel tipo di unità va collegato a quell'unità.

- Quando si aggiunge un piedistallo completo a un'unità, una miniatura corrispondente alla carta di quell'unità va inserita in ogni slot vuoto di quel piedistallo.
- Se l'aggiunta di un piedistallo a un'unità dovesse far sì che quell'unità si sovrapponga a un ostacolo, quel piedistallo non può essere aggiunto a quell'unità.
- Quando si aggiunge un piedistallo a un'unità, il piedistallo deve essere collegato in modo che si trovi nel rango posteriore dell'unità.
  - ♦ Se il rango posteriore dell'unità è un rango completo e l'unità ha meno di quattro ranghi, il piedistallo aggiunto può essere collegato al bordo posteriore dell'unità, andando a creare un nuovo bordo posteriore per quell'unità.
  - ♦ Se l'unità possiede quattro ranghi completi di piedistalli, quel piedistallo non può essere aggiunto a quell'unità.

### Capacità a Impulso Unico

Una capacità a impulso è considerata unica se usa l'icona impulso unico (☞).

- Un giocatore può spendere impulsi per risolvere una capacità a impulso unico soltanto una volta per attacco.
- Se un'icona impulso unico (☞) è seguita da un "+", il giocatore può spendere un qualsiasi numero di impulsi, ma può comunque spendere quegli impulsi per risolvere la capacità soltanto una volta per attacco.

### Condizione

Ogni condizione che un'unità riceve è rappresentata da un segnalino (da collocare accanto a quell'unità nell'area di gioco) e da una carta che spiega l'effetto di quella condizione (da collocare accanto alle migliorie di quell'unità).

- Quando una condizione viene scartata, si scartano sia la carta condizione che il segnalino condizione, e gli effetti di quella condizione terminano.
- Un'unità non può ricevere una condizione che già possiede.
- Quando l'effetto di un giocatore fa sì che un'unità riceva una condizione **unica**, se quell'effetto aveva già fatto sì che un'unità diversa ricevesse quella condizione in precedenza, quella copia della condizione deve essere scartata prima che la nuova unità possa ricevere la condizione.

### Massacro [X]

Mentre attacca, un'unità con la parola chiave Massacro aggiunge X danni alla riserva dei danni.

## Protezione [X]

Mentre difende, un'unità con la parola chiave Protezione sottrae X danni dalla riserva dei danni.

## Riserva dei Danni

Durante il passo "Spendere Colpi" di un attacco, l'attaccante spende le icone colpo (☠) per far sì che il difensore subisca danni. Prima che il difensore li subisca, quei danni vengono aggiunti a una riserva dei danni. Alcuni effetti di gioco, come le parole chiave Massacro e Protezione, possono modificare i danni nella riserva dei danni prima che vengano assegnati al difensore.

- Se sia l'attaccante che il difensore possiedono effetti di gioco che possono modificare la riserva dei danni, l'attaccante risolve i suoi effetti di gioco per primo.
- La riserva dei danni esiste solo durante il passo "Spendere Colpi" di un attacco.

## Vegetazione [X]

Dopo aver collocato gli elementi del terreno durante la preparazione, se un giocatore possiede unità o migliorie con la parola chiave Vegetazione, può collocare i segnalini vegetazione sugli elementi del terreno. Un elemento del terreno con un segnalino vegetazione è considerato terreno con vegetazione. Un elemento del terreno con vegetazione non ha alcun effetto intrinseco, ma alcuni effetti di gioco potrebbero interagire con esso.




- Un giocatore può collocare un numero di segnalini vegetazione pari o inferiore al valore X più alto tra tutte le parole chiave Vegetazione del suo esercito. A differenza delle altre parole chiave con un valore X, più istanze di Vegetazione non si combinano tra loro.
- Non è possibile collocare più di 1 segnalino vegetazione su un elemento del terreno.
- Se entrambi i giocatori possiedono unità o migliorie con la parola chiave Vegetazione, il primo giocatore colloca tutti i segnalini vegetazione che desidera collocare per primo, poi il suo avversario fa altrettanto.


## Chiarimenti alle Carte



Questa sezione elenca le risposte relative ad alcune carte specifiche suddivise per tipo.

### Carte Unità


#### Ardus Ix'Érebus

Ardus possiede anche le capacità  (sia  che ) sulle carte miglioria di cui sono dotate le unità alleate a gittata 1-3.



Ardus può risolvere anche una capacità  su una carta miglioria di un'unità alleata che deve essere esaurita o scartata. Quell'unità deve poi esaurire o scartare quella carta miglioria.

Se un effetto come Ingegno in Combattimento riduce il numero di  che precede una capacità  di un'unità alleata, tale numero viene ridotto anche quando è Ardus a risolvere quella capacità.

### Kari Wraithstalker

La capacità  di Kari non richiede linea di vista.

### Lord Hawthorne

Hawthorne può continuare ad effettuare azioni  aggiuntive contro unità nemiche che non ha ancora bersagliato durante questa attivazione (ogni azione  è un'istanza aggiuntiva che innesca la sua capacità).





La capacità Lezioni di Saragart è risolta dopo i passi "Comporre gli Eserciti" e "Stabilire l'Area di Gioco e Radunare i Componenti". Nelle partite dei tornei, questa capacità è risolta prima della preparazione.

### Carte Miglioria




#### Cercacuore

Un'unità dotata di questa carta ignora la linea di vista, ma deve sempre scegliere un bersaglio che si trovi entro il suo arco di fuoco.

#### Cornicen Aggressivo

Quando un'unità dotata di questa carta effettua un'azione di marcia () modificata da una curva () o da una svolta () , considera quell'azione come se fosse modificata da una carica () in aggiunta agli altri modificatori di movimento.





#### Fiato alle Trombe

La capacità di questa carta influenza soltanto i modificatori di curva () e svolta () ; non influenza i modificatori di carica in curva () .

#### Passo Spettrale

Quando Kari è impegnata soltanto con un'unità che sta occupando un terreno, il bordo di quel terreno è considerato interamente come se fosse il bordo anteriore di quell'unità. Di conseguenza, questa capacità non ha alcun effetto.

#### Percussionista Aggressivo

Quando un'unità dotata di questa carta effettua un'azione di marcia () modificata da una curva () o da una svolta () , considera quell'azione come se fosse modificata da una carica () in aggiunta agli altri modificatori di movimento.

#### Runa del Vento

Quando un'unità dotata di questa carta effettua questa azione di abilità come azione bonus, la effettua dopo l'azione selezionata.

## Domande Ricorrenti

Questa sezione contiene le risposte alle domande più ricorrenti relative a **RUNEWARS: IL GIOCO DI MINIATURE**.

### Generale

**D: Qual è il valore in punti di un'unità a cui sono stati aggiunti dei piedistalli nel corso della partita?**

R: Il suo valore in punti massimo è pari al suo valore in punti di partenza.

**D: Se un'unità è composta da un singolo rango, è possibile aggiungere un piedistallo ad esso?**

R: No. Il singolo rango dell'unità è contemporaneamente il suo rango anteriore e posteriore. Il piedistallo deve essere aggiunto a un nuovo rango posteriore di quell'unità.

*Esempio: Un'unità di Arcieri Rianimati è rimasta solo con il suo rango anteriore, composto da 1 piedistallo. Il giocatore Waiqar risolve la capacità di Ankaur Maro che gli permette di aggiungere 1 piedistallo. Quel piedistallo deve essere aggiunto a un nuovo rango posteriore.*

**D: Cosa accade se non esistono opzioni di collocazione valide per un segnalino obiettivo?**

R: Se i giocatori devono collocare segnalini obiettivo ma non sono in grado di soddisfare tutte le condizioni, le soddisfano finché possibile. Per esempio, se un obiettivo richiede di collocare 4 segnalini ma non esistono opzioni di collocamento valide per il quarto, quel segnalino non viene collocato.

**D: Durante un attacco, è possibile assegnare i danni a miniature nel rango posteriore di piedistalli diversi?**

R: Sì, fintanto che l'attaccante assegna i danni a una miniatura alla volta e segue tutte le altre regole sull'assegnazione dei danni.

**D: Se un'unità si trova in un esercito di una fazione diversa (per esempio, grazie alla capacità Conoscenze Proibite del Consiglio Ombra di Ankaur Maro), può dotarsi delle migliori della fazione di quell'esercito?**

R: No. Quell'unità può dotarsi solo di migliori che non hanno un'icona fazione.

### Elementi del Terreno

**D: Durante la preparazione, cosa accade se non esistono opzioni di collocazione valide per un elemento del terreno a causa delle zone di schieramento o dei requisiti di gittata dai margini dell'area di gioco o dagli altri terreni?**

R: Se i giocatori non sono in grado di collocare un elemento del terreno, quel terreno non viene collocato nell'area di gioco.

**D: Se un'unità entra in collisione con un elemento del terreno senza occuparlo, può muoversi attraverso quel terreno se inizia il turno successivo a contatto con esso?**

R: No. Se un'unità dovesse sovrapporsi a un ostacolo durante il movimento, quel movimento sarebbe interrotto.

**D: Dopo che un'unità è entrata in collisione con un elemento del terreno occupato da un'unità nemica tenta comunque di riallinearsi a quell'elemento del terreno?**

R: No. L'unità che si è mossa è considerata come se fosse già a contatto con il bordo anteriore dell'unità che sta occupando quel terreno, pertanto non viene ruotata o riallineata.

**D: Quando un'unità esce dal terreno, l'atto di uscire è considerato come effettuare un'azione di marcia (🏃) o scatto (🏃)?**

R: Sì.

**D: Se un'unità che ha rivelato un modificatore di carica (\*) o di carica in curva (\*) entra in collisione con un elemento del terreno a contatto con un'unità nemica e poi entra in quel terreno, effettua comunque il suo attacco in mischia (🗡️) in carica?**

R: Sì.

**D: Se un'unità sta occupando un terreno con la parola chiave Apertura, la linea di vista fino ad essa viene ignorata in caso di un attacco a distanza (🏹)?**

R: No, è possibile bersagliare quell'unità con un attacco a distanza (vedi alla voce Errata).

**D: Quando un'unità tenta di bersagliare un'unità che sta occupando un terreno con la parola chiave Rilievo ignora le altre unità e gli altri terreni?**

R: No.

**D: Quando un'unità inizia la propria attivazione a contatto con un terreno con la parola chiave Agonia, riceve segnalini panico?**

R: No.

### Gittata e Linea di Vista

**D: Un giocatore può effettuare una premisurazione tenendo il righello di gittata da una qualsiasi delle due estremità?**

R: Sì. Può scegliere quale componente sarà a contatto con l'estremità "1" del righello di gittata.

**D: Un giocatore può effettuare una premisurazione fino a un punto dell'area di gioco che non è parte di un componente?**

R: Sì. Può collocare l'estremità "1" del righello di gittata a contatto con il componente da cui viene effettuata la premisurazione.

**D: Un'unità impegnata con un'unità nemica e il cui bordo anteriore è interamente a contatto con essa può tracciare linea di vista fino a un'altra unità attraverso le aree non ostruite negli angoli dell'arco di fuoco dell'unità impegnata?**

R: No.

### Migliorie Miniatura

**D: Quando si assegnano i danni a una migliorata miniatura, l'attaccante deve spendere 1 icona precisione per ogni danno assegnato?**

R: No. Per ogni icona precisione assegnata, l'attaccante può assegnare danni a quella miniatura fintanto che essa non subisce 1 ferita, poi l'icona precisione è considerata spesa.

**D: Se il piedistallo di una migliorata miniatura nel rango anteriore di un'unità di tipo diverso (per esempio, una miniatura assedio in un'unità fanteria) viene distrutto, come viene sostituita quella miniatura?**

R: Si rimuove 1 piedistallo dal rango posteriore che sia più completo possibile di miniature che corrispondano al tipo di unità e si colloca al posto del piedistallo della migliorata miniatura. Se ci sono degli slot vuoti in quel piedistallo, si rimuovono altrettante miniature dal rango posteriore di quell'unità (o dal più arretrato che corrisponda al tipo di unità, se possibile) e si collocano in quegli slot.

*Esempio: Un'unità di Rianimati dotata di un Necroverme di Supporto perde quella migliorata miniatura, che si trova nel suo rango anteriore. L'unità di Rianimati ha tre ranghi, ma quello posteriore include solo 1 piedistallo con 3 miniature Rianimate. Il giocatore di Waiqar rimuove il piedistallo del Necroverme di Supporto dal rango anteriore e colloca al suo posto il piedistallo di Rianimati che era nel rango posteriore. Poi rimuove 1 miniatura Rianimato aggiuntiva dal nuovo rango posteriore dell'unità e la colloca nello slot vuoto del piedistallo che ha sostituito quello del Necroverme di Supporto.*

**D: Se assegnare danni a una migliorata miniatura che si trova nel piedistallo centrale del rango anteriore di un'unità obbligasse quell'unità a essere divisa in due gruppi di piedistalli separati, i danni dovrebbero essere assegnati a un'altra miniatura valida?**

R: Sì.

*Esempio: Un'unità di Lancieri equipaggiata con un Golem di Rune di Prima Linea ha soltanto il suo rango anteriore, con la miniatura del Golem di Rune nel piedistallo centrale. A quella migliorata miniatura non può essere assegnato alcun danno che obbligherebbe l'unità a dividersi in due gruppi.*

## Minaccia con Ranghi Parziali



1. L'unità di Rianimati ha un rango parziale ed è fiancheggiata sul suo bordo laterale sinistro dall'unità di Lancieri. Quando l'unità di Rianimati effettua un attacco in mischia (☒), la sua minaccia è pari a 1.



2. L'unità di Rianimati ha un rango parziale ed è fiancheggiata sul suo bordo posteriore dall'unità di Lancieri. Quando l'unità di Rianimati effettua un attacco in mischia (☒), la sua minaccia è pari a 1.

**D: Come viene considerato il tipo di un'unità se l'ultima miniatura rimasta nel suo rango posteriore è di un tipo diverso (per esempio, una miniatura assedio in un'unità fanteria), per esempio a causa del collocamento di una migliorata miniatura in un piedistallo centrale del rango anteriore?**

R: Quell'unità è sempre considerata del suo tipo originale e mantiene la stessa carta unità e lo stesso strumento di comando.

## Minaccia

**D: Come si calcola la minaccia di un'unità che effettua un attacco in mischia lungo un bordo laterale a contatto e che possiede un rango parziale?**

R: Se il difensore non è a contatto con un piedistallo del rango parziale dell'attaccante, la minaccia dell'attaccante è pari all'ammontare di suoi ranghi completi.

**D: Come si calcola la minaccia di un'unità che effettua un attacco in mischia lungo il bordo posteriore a contatto e che possiede un rango parziale?**

R: Se il difensore è a contatto solo con piedistalli del rango parziale, la minaccia dell'attaccante per quel bordo è pari all'ammontare di piedistalli in quel rango parziale.

**D: Come si calcola la minaccia di un'unità che effettua un attacco in mischia e ha due bordi a contatto e un rango parziale?**

R: L'attaccante sceglie quale bordo a contatto utilizzare. Se sceglie di utilizzare il bordo laterale a contatto e il difensore è a contatto con un piedistallo nel rango parziale, la minaccia è pari all'ammontare totale di suoi ranghi (compreso quello parziale).

Se l'attaccante sceglie di utilizzare il bordo posteriore a contatto e il difensore è a contatto con piedistalli che non sono nel rango parziale, la minaccia è pari al numero di piedistalli nel rango anteriore dell'attaccante.

## Minaccia con Più Bordi a Contatto



L'unità di Rianimati ha un rango parziale ed è fiancheggiata su due bordi a contatto dall'unità di Lancieri. Quando l'unità di Rianimati effettua un attacco in mischia (☒) lungo il suo bordo laterale, la sua minaccia è pari all'ammontare totale di suoi ranghi (2).

Quando l'unità di Rianimati effettua un attacco in mischia (☒) lungo il suo bordo posteriore, la sua minaccia è pari all'ammontare di piedistalli nel suo rango anteriore (2).

## Movimento

**D: Quando avviene il riallineamento? Durante o dopo che un'unità ha effettuato un movimento?**

R: Dopo. Una collisione avviene dopo che un'unità ha effettuato un'azione di marcia (☞) o di scatto (☛) ed entra in contatto con un ostacolo. Poi, se l'unità è entrata in collisione con un'unità nemica, tenta di riallinearsi.

**D: Un'unità potrebbe riallinearsi dopo che si è mossa se dovesse sovrapporsi a un'unità alleata ma entrare in collisione con un'unità nemica (e quindi riallinearsi le permetterebbe di non sovrapporsi all'unità alleata nella sua posizione finale)?**

R: No. Un'unità non può sovrapporsi ad alcuna parte di un'unità alleata al termine del suo movimento, anche se riallineandosi potrebbe non sovrapporla più.

**D: È possibile applicare alla stessa azione un modificatore di curva (↷) o svolta (↶) assieme a un modificatore di carica (\*), per esempio mediante Cornicen Aggressivo?**

R: Sì. Quando questi effetti sono combinati il movimento risulta come se fosse modificato da una carica in aggiunta all'altro modificatore di movimento, in modo simile alla carica in curva (↷\*).