

WarWagon

Il WarWagon è un pezzo del DBA che mette alla prova le nostre conoscenze della geometria del gioco. Ecco alcune chiarificazioni tratte dal lavoro sui commenti e da alcune chiarificazioni epistolari di Attilio Andreazza.

1) Se il WWg non è in mischia ha un suo lato frontale lungo 4cm e che deve essere ben definito sul modello ed indicato all'avversario. Di solito viene indicato dal traino del carro. La sua ZOC è quella del lato frontale, del traino.

2) La possibilità per un WarWagon di usare un qualunque lato come fronte, vale solo in mischia. Un WWg per il lato lungo non fa parte di un gruppo, una colonna di WWg non può muoversi verso il lato lungo, se zocato il WWg può ritirarsi solo verso il suo retro, che ovviamente è il lato corto opposto a quello del traino.

3) Sono esentati dal girarsi per fronteggiare un contatto legale. Invece, il WWg "conta" il primo lato contattato come fronte per il combattimento in mischia. Il primo contatto deve essere un contatto legale, ad esempio con il fronte dell'attaccante sul fianco del WWg ed entrambi gli angoli frontali che lo toccano, con un angolo frontale del nemico a contattare lo stesso angolo frontale del WWg (non si può contattare il lato lungo nel mezzo). Dopo che il primo contatto legale è stato fatto, allora quel lato conta (agisce) come il fronte e gli altri elementi possono contattare gli angoli (stesso angolo frontale contro stesso angolo frontale) per fornire overlap legali (se il lato lungo conta come fronte per la mischia ed in contatto con il lato lungo c'è più di una basetta nemica, il nemico combatte con la prima basetta che lo ha contattato o nel caso di un contatto di gruppo con una a sua scelta). Un elemento può persino contattare con i suoi angoli frontali l'angolo posteriore del WWg, poiché il fianco ora conta come fronte. Se si vuole effettuare break-up, come retro conta quello opposto al suo fronte di combattimento.

4) Non possono contattare il nemico, e questo include contatto di angolo con angolo, quindi non possono muoversi per fornire un overlap. Possono finire un overlap solo come risultato di un movimento del nemico che li contatti.

5) I WWg sono distrutti dal tiro di Artiglieria e mischia con Elefanti, altrimenti rimangono in posizione, ossia non compiono mai recoil. Un WWg in una BUA o accampamento viene distrutto. Un esercito con più di un WWg non ha BUA o accampamento. Non possono essere in BG a meno di essere distrutti.

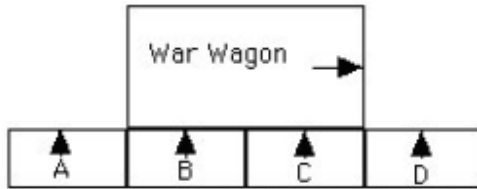
6) Una basetta può attraversare solo una basetta sul suo retro, non importa quanto profonda. Ad esempio, Ps può attraversare una basetta di WWg anche se la profondità del WWg è maggiore della profondità dello Ps. Se ci sono due o più basette dietro quella che si ritira, allora non può attraversarle. Se Psiloi e Montati non hanno spazio per interpenetrare un WWg, sono distrutti perché non lo possono spingere. Si può interpenetrare un WWg solo per il suo lato e retro, non per il lato lungo.

7) Il WWg può subire il tiro sul retro, ma siccome non effettua recoil non gli succede niente in quanto viene distrutto chi effettua recoil in seguito a tiro sul retro.

8) Se si schiera il WWg per il lato lungo e si è difensori lo si può scambiare con un'altra basetta. Quando si scambiano le basette i fronti occupati rimangono gli stessi, quindi il WWg che ha il fronte sul traino si girerà per infilarsi nei 4 cm lasciati liberi dalla basetta scambiata e questa invece si troverà a mostrare al nemico il proprio fianco, come faceva il WWg. L'eventuale basetta che si trova spinta dietro al WWg, se esce dal tavolo di gioco si considera distrutta. Il vuoto creato dal WWg schierato di fianco non viene colmato. Se un elemento scambiato si trova di fianco ed è più lungo dei 4cm di fronte della basetta che prima si trovava in quella posizione, vengono spinte le altre basette in entrambe le direzioni per fargli spazio, a meno che con questa operazione nessuna basetta si ritrovi fuori dall'area di schieramento: in questo caso lo scambio non si può effettuare.

9) Il WWg tira per 200 passi a 360° come se fosse una BUA o accampamento. Si usa la perpendicolare al perimetro che passa per il vertice del bersaglio. Dove c'è un angolo, non è definita la perpendicolare, ma può essere una qualsiasi direzione tra la perpendicolare ad un lato e la perpendicolare all'altro (come se l'angolo fosse arrotondato).

Attacks on a War Wagon



A-D move as a group to contact the WWg. Enemy C makes a legal flank contact thus the WWg will fight that element. A and D will count as overlappers. Enemy B will count as nothing as long as C remains in contact. If C is lost or recoils, then B can fight. B cannot make a single element move to contact because it is not a legal contact. Contact must be front corner to front corner. B can contact as part of a group move with C which makes a legal contact.

If the WWg wants to breakoff, if in contact with B or C then it moves towards its other long edge, away from B - C

