

Evento settimanale

Banchi di Nebbia dal Nord

Durante la notte si sono alzati freddi venti provenienti da Kislev. Al mattino i venti hanno smesso di ululare, ma il brusco calo di temperatura ha creato per miglia una folta e densa nebbia che avvolge ogni cosa.

All'inizio della partita il campo di battaglia è avvolto dalle nebbie, prima del primo turno tira 3D6, il risultato corrisponde al raggio visivo massimo dei modelli di entrambi i giocatori.

Al termine del turno di entrambi i giocatori tira un dado, con un risultato di 6+ le nebbie si diradano e il gioco continua normalmente. Se le nebbie continuano ad avvolgere il campo di battaglia tira di nuovo 3D6 per ottenere il nuovo raggio visivo di entrambi i giocatori per il turno. Se un modello si trova oltre questa distanza non può essere visto in alcun modo e non potrà essere bersaglio di cariche, armi da tiro o magie o qualsiasi altro effetto che necessiti di un bersaglio.

Nota che il raggio visivo massimo è uguale per entrambi i giocatori ad ogni turno.

Ripeti la procedura finché la nebbia non si dirada, aggiungendo un +1 al tiro del dado per ogni volta che è stato effettuato il tiro per dissolvere la nebbia.

Esempio: al termine del terzo turno di entrambi i giocatori la nebbia si dissolverà con un risultato di 4+