



EFI GA 2026

OLDWORLDFEDERATION.COM

Additional Rules FAQ



E.F.I.G.A

(Extremely Frequently Important Given Answers)

v. 2.3 (2026.03)

PREMESSA

Il seguente compendio nasce con l'intento di riunire le risposte alle più ricorrenti domande che vengono fatte sulla chat D&R della lega Old Tilean ed alcune delle vecchie Comfaq europee, così da facilitare tutti i giocatori nella ricerca della conoscenza proibita.

Cercheremo di aggiornare il documento con cadenza regolare inserendo nuove domande e risposte.

Tra una release e l'altra, in attesa di essere inserite in questo documento, tutte le risposte date in "CHAT RISPOSTE" nel WHATSAPP di OTF hanno piena ed immediata validità.

I nuovi aggiornamenti saranno evidenziati in **viola**, le modifiche a faq già presenti in **blu**



PRINCIPI GENERALI

Q. Quando il regolamento dice "a model lose a wound" sono concessi ward save? Tipo per le ferite perse a causa dei dangerous terrains.

A. No, ogni volta che la regola dice "loses" non si possono effettuare tiri armatura o Salvezza, è comunque possibile provare a rigenerarle se il modello possiede "Regeneration (X)", salvo le ferite perse con la regola Unstable come chiarito da relativa errata.

Q. Se un'unità viene teletrasportata conta come mossa?

A. Sì.

Q. Gli effetti di uno standardo magico che reca come bersaglio degli effetti "a Unit", riguarda anche eventuali cavalcature?

A. Sì, salvo che all'interno della descrizione non venga specificato diversamente.

Q. Se la mia unità ha un rango solo, in fase di tiro devo rimuovere le perdite equamente da ambo le parti. In corpo a corpo funziona allo stesso modo? Ho un rango e perdo dei modelli, posso scegliere da che parte toglierli o devo farlo in modo più equo possibile?

A. Le unità disposte su singolo rango devono sempre rimuovere le perdite in modo uniforme da entrambe le estremità. In CaC, qualora la rimozione delle perdite causasse la separazione tra le unità ingaggiate, esse dovranno essere mosse il minimo possibile per mantenerle a contatto.

Q. Multiple wounds (X) funziona contro le war machine? Si possono applicare solo sul tiro o anche in CaC?

A. Funziona in entrambe i casi. In CaC, la crew è un token, per l'unità il profilo ferite dei serventi è unico e se ha più di 1 Fe allora è possibile applicare Multiple Wounds (X).

Q. A pagina 103 è scritto che un modello ha sempre linea di vista verso sé stesso e la sua unità, questo vale anche tra eventuali personaggi aggregati? Ad esempio, un mago nel rango frontale di un'unità può scegliere come bersaglio di una spell un altro personaggio nel rango frontale della sua stessa unità?

A. Un modello all'interno di un'unità avrà visione di sé stesso e dell'unità in cui si trova (per lanciare magie self o sull'unità), ma per ogni altro bersaglio dovrà rispettare l'arco di vista dato dalla sua formazione/tipo di modello tenendo conto che gli altri modelli all'interno dell'unità non oscurano la linea di vista, verificando l'arco di vista dal PG stesso. Un mago che intende castare un buff su un altro mago nella stessa unità dovrà comunque vederlo direttamente, seguendo le normali regole delle linee di vista.

Ad esempio, una damigella dentro una lancia bretoniana, posizionata sul fondo dell'unità, potrà castare un buff su un altro pg nella stessa unità se è posizionato davanti a lei, posto che si trovi nel cono di vista della maga, ignorando i modelli all'interno dell'unità che, come chiarito dal regolamento, non oscurano la visuale.

Q. Si può misurare in qualunque momento?

A. Si può misurare tutto in qualsiasi momento, e quando intendiamo tutto significa TUTTO.

Q. Se voglio intruppare un Character dentro un'unità ad inizio partita, devo schierarlo insieme all'unità o insieme agli altri Characters come ultimo drop dello schieramento?

A. I Characters si schierano tutti insieme come ultimo drop, semplicemente inserendoli dentro l'unità che si desidera. I Characters con la regola speciale Scout che il giocatore sceglie di schierare con quella regola vengono messi schierati come parte del processo di schieramento alternato degli Scout tra i due giocatori, schierandoli anche dentro un'altra unità con Scout, posto che si rispettino le regole per i personaggi intruppati. Unica eccezione sono eventuali Characters che si trovano in Ambush insieme ad altre unità con la stessa regola. In questo caso il giocatore dovrà dichiarare, quando tira ad inizio turno il roll per verificarne l'ingresso in campo, se il personaggio entrerà insieme ad un'unità (effettuando un solo roll per entrambe) o come unità autonoma (un roll per ciascuno).

Q. Schieramento esattamente a 24" al primo turno. Due unità schierano al limite esattamente a 24". Entrambi arcieri che sparano a 24". Si colpiscono o no?

A. Se entrambe le unità sono state schierate esattamente a 12" dal bordo e la distanza è di conseguenza 24" allora si possono sparare.

Q: Se ci sono più opzioni per le unità con la restrizione "0-1 unità può...", più unità possono scegliere una delle opzioni ciascuna, oppure solo una singola unità può scegliere una o più di queste opzioni?

A: Più unità possono avere una o più di queste opzioni, ma in questo caso nessuna opzione può essere presa più di una volta.

Q: L'active player sceglie la direzione prima o dopo aver tirato il dado per calcolare la distanza di un incantesimo, un effetto o un modello (ad esempio un fanatico) che si muove a una distanza casuale?

A: Scegli prima di rollare.

Q: Quando è necessario decidere o dichiarare se un'unità è schierata con Scout o Ambush?

A: Le unità che scegli di mettere in Ambush vanno dichiarate all'inizio dello schieramento. Scout al contrario non è necessario dichiararlo in anticipo. Le unità con l'abilità Scout possono essere schierate come una normale unità durante la normale fase di schieramento (non usando la regola Scout), fino a quando non vengono schierati i personaggi.

Q: Come si rimuovono i modelli / assegnano i colpi "as equally as possible", ad esempio quando sparano contro le unità Motley Crew?

A: Più equamente possibile significa rispettare quanto più possibile le proporzioni tra modelli diversi, in modo che ogni modello sia trattato più ugualmente possibile agli altri. Ad esempio, se in un'unità con armi differenti ci sono 10 arcieri e 5 lancieri, ogni 3 colpi che ricevi andranno divisi 2 sugli arcieri, e uno sui lancieri. Nel caso ci siano 3 modelli e un personaggio, ogni modello riceverà un colpo prima di poterne assegnare un secondo, e così via. Il possessore dell'unità deciderà come assegnare eventuali colpi dispari, sempre mantenendo quanto più possibile questo principio.

Q: Un'unità deve effettuare un Peril Test se si sovrappone all'unità da cui sta fuggendo dopo aver fatto pivot sul suo centro per fuggire in direzione opposta?

A: Sì, l'unità deve effettuare un Peril test per ogni modello che si sovrappone all'unità da cui sta fuggendo dopo aver pivotato per fuggire centro-centro.

Q: Se un'unità non è elencata nella sezione "Characters" della composizione dell'elenco dell'esercito, ma uno dei suoi troop type è "character", conta per le 3 unità minime non personaggio necessarie per la composizione dell'esercito? (escluse quelle con tipo di truppa sciame/bestie da guerra/macchina da guerra)?

A: No, sono unità Characters.

Q: Cosa succede quando un modello che appartiene a un'unità con modelli con più ferite nel profilo subisce un colpo o una ferita, in particolare da una fonte che colpisce i modelli specifici (test su terreno pericoloso, Peril test, fuoco di cannone)?

A: Con l'eccezione del campione, usa sempre la regola per rimuovere le perdite da modelli con più ferite (pag. 102). Risolvi i colpi contro il modello specifico, ma se un altro modello è già ferito, quel modello subirà le ferite perse: assegna sempre le ferite a un modello dopo l'altro. Se un modello perdesse più ferite di quante ne ha nel suo profilo a causa di tali attacchi o colpi, perderà solo le ferite necessarie a rimuoverlo, le restanti sono perse per quel colpo.

Q: Un modello con singola ferita nel profilo può subire gli effetti di attacchi con "multiple wounds X"?

A: No, un modello non può perdere più ferite di quante ne ha nel profilo, ad eccezione dei campioni se coinvolti in sfida (vedi EFIGA successiva).

Q: I campioni sono personaggi?

A: No, essi non sono personaggi. Non tirano la linea di vista attraverso i modelli amici della medesima unità, tuttavia possono lanciare e accettare sfide e sono protetti da Impact Hits e Stomp esattamente come i personaggi. Questo comporta che siano soggetti a tutte le regole relative alle sfide di pag 210 e seg. Pertanto, contro i campioni le ferite in eccesso causate da MW durante una sfida non vengono scartate, ma moltiplicate per fare overkill.

NOTA BENE che un campione con una singola ferita rimasta sul suo profilo e con la regola rigenerazione dovrà rigenerare una singola volta per ogni attacco subito ma moltiplicherà sempre le ferite per contarle in risoluzione (fino a un massimo bonus pari alle ferite rimaste +5)

Q: Un large target su collina con un'unità di fronte a sé che è più vicina all' apice della collina, vede oltre l'unità?

A: Large target copre quelli di taglia normali, la collina ha i "livelli" ma riteniamo siano applicabili tra modelli della stessa taglia, il large target vede oltre.

Q: Se un modello ha per dimensione di base un range di misure, è possibile optare per una qualsiasi misura compresa tra il min ed il max indicati?

A: Per evitare problemi e fantasie i Judge hanno deciso di limitare la scelta alle due misure min/max indicate nella descrizione unità.

Q: Le faq GW chiariscono che con una wheel si può passare attraverso altre unità, a patto che non lo si faccia con il fronte e che si finisca a 1". E' possibile passare anche attraverso un terreno intransitabile con una wheel (sempre rispettando il fatto di non attraversarlo con il fronte e di non finire il movimento sopra).

A: Regolamento e Faq consentono questa eccezione solo tra le unità. Allo stato attuale non è possibile attraversare un elemento intransitabile col rear corner di un'unità.

Q: I modificatori alle statistiche dati da abilità/spell ecc, come si relazionano con eventuali cap ai valori?

A: Bonus e malus si applicano tutti contemporaneamente al momento di verificare il valore della statistica richiesta, al termine del calcolo se il valore supera il cap dato da una delle abilità si aggiusterà il valore al cap indicato. Se sono presenti più valori di cap si userà quello più restrittivo.

STRATEGY PHASE

Q. Start of the Turn timing: chi decide cosa si attiva prima quando due regole hanno lo stesso timing?

A. Come specificato nel regolamento, le azioni che avvengono "at Start of Turn" si fanno nell'ordine deciso dal giocatore attivo.

Q. Per le abilità in sottofase Command i modelli possono utilizzare la Disciplina del Generale?

A. No, il modello deve usare la propria disciplina

Q: Nella mia sottofase Conjuring della Strategy Phase posso provare a disperdere un solo rimane in gioco/vortice o tutti?

A: Nella sottofase Conjuring puoi provare a disperdere tutte le spell "Remaining in Play" con un Wizarding dispell se hai un mago a gittata di dispersione dai maghi nemici che li stanno tenendo attivi o dalle sagome dei Vortex sul campo, ed un unico tentativo di Fated Dispell. Ovviamente un solo tentativo di dispersione per spell, che sia un Wizarding o un Fated.

MOVEMENT PHASE - CHARGE

Q: Qual è la sequenza esatta del test di Leadership per il Terror e del relativo Flee Move se il test non viene superato?

A: Il test di leadership viene eseguito non appena l'unità che ha causato il terrore ha dichiarato una carica, prima ancora di aver completato la dichiarazione di tutte le altre cariche. Il Flee Move viene eseguito insieme alle altre reazioni di carica, dopo che tutte le cariche sono state dichiarate.

Q: Swiftstride fa parte del Charge Roll ai fini di abilità che ne consentono il reroll?

A: No, Swiftstride è un modificatore al risultato. Le abilità che ti permettono di ripetere il Charge Roll non possono essere applicate ai modificatori.

Q: Un'unità soggetta a Frenzy/Impetuous deve dichiarare una carica se c'è un'unità amica sulla sua strada, se l'unità amica può dichiarare una carica e spostarsi?

A: No, l'unità furiosa deve dichiarare una carica solo se l'unità che blocca sta dichiarando una carica a sua volta, ma l'unità che blocca non è obbligata a farlo. Stesso discorso per unità che falliscono il test di Ld per l'impetuosità

Q: Come funziona esattamente la carica di unità formate contro unità di skirmishers? Testo e diagramma sembrano contraddirsi a vicenda.

A: Quando un'unità formata di qualsiasi tipo (sia essa in Close Order o in Open Order) carica un'unità di Schermagliatori, deve cercare di muoversi il più direttamente possibile in contatto con il modello visibile più vicino dell'unità bersaglio. Come di consueto, l'unità che carica può effettuare una singola Wheel, in qualsiasi momento, durante il suo movimento. Ciò significa che si ruota la distanza minima necessaria per entrare in contatto con il modello visibile più vicino dell'unità schermagliatrice e poi si carica in avanti in linea retta il più possibile fino al contatto. Una volta raggiunta, l'unità schermagliatrice si schiera come descritto nelle regole degli schermagliatori allineandosi all'unità caricante.

Q: Un'unità Skirmish che carica un modello senza basetta (Arca TK o Anvil dei nani) potrà portare un solo modello nel Fighting Rank giusto? Questo in quanto soltanto 1 modello troverà il contatto di basetta corretto?

A. Come tutti i casi di skirmish che caricano skirmish il FR sarà composto da quanti modelli avranno movimento sufficiente da arrivare nella posizione richiesta. Nel caso specifico dell'arca i modelli effettivamente a contatto col modello saranno considerati tali, i restanti effettueranno attacchi di supporto. Il modello dell'arca e dell'incudine non hanno base size regolamentate, considerando le dimensioni del modello originale i Judge OTF consigliano di montarli su base 75x75 mm.

Q: Come ci si comporta in caso di carica con un'unità che si trova a cavallo di due fronti al momento della dichiarazione di carica? Su quale dei due dovrà caricare?

A. Il regolamento chiarisce che, in caso l'unità caricante non si trovi interamente dentro un arco del nemico, si deve caricare nell'arco dove giacciono la maggior parte dei modelli del front rank dell'unità che carica, modelli del front rank parzialmente su un arco sono determinati in base a dove si trova la maggior parte del modello. Se per qualche motivo non è possibile determinare allora la carica dovrà essere portata sull'arco che offre il minor vantaggio tattico. Es. sul fronte invece del fianco e fianco invece del retro. Per i modelli singoli si verifica in base alla posizione del fronte della base del modello, se tale fronte è a cavallo tra due archi

si dovrà determinare dove cade la maggior parte del fronte, in caso non sia possibile determinarlo dovrà caricare sul fronte che offre il minor vantaggio.

Q. Quando carico con un'unità di skirmishers un'unità formata il regolamento mi dice di prendere il modello più vicino e andare più direttamente possibile in contatto di basetta. Questo movimento che faccio deve essere per la via più breve oppure posso allargarmi per avere più spazio per i modelli che caricheranno dopo di me? Poi una volta messo il primo modello è chiaro che gli altri vanno a riempire lo spazio.

A. Il primo modello muove per il tragitto più diretto possibile verso il nemico, anche se questo comporterebbe una minore disponibilità di spazio per gli altri modelli. A questo punto quelli successivi andranno ad occupare il posto libero a contatto di base con il nemico. Qualora fosse presente un personaggio nell'unità che per ragioni di movimento non è entrato nel FR (ma non stato rimosso per perdita di coerenza), potrà essere spostato in combattimento all'inizio della fase di CaC seguendo le regole previste.

Q. Unità Drilled in Marching Column che dichiara carica su bersaglio. Per poter fare charge move si deve aprire, aprendosi potrebbe incorrere in una multicharge. Che succede?

A. L'unità deve portare sul fronte il minor numero di modelli possibile per cambiare formazione e poter muovere la carica, se anche in quel caso non può evitare di dichiarare una carica multipla allora può allargarsi fino al massimo consentito col Redress the Ranks e caricare.

Q. Cosa succede se dichiaro carica con unità X su un'unità nemica che si trova accanto ad un'altra, ma massimizzando faresti accidentale su uno dei due. Quindi dovresti dichiarare la carica multipla su entrambe (se ho capito bene). Se così fosse e queste unità avessero Countercharge, potrebbero reagire entrambe con quella?

A. Come da regolamento, quando carichi dovresti fare di tutto per evitare di ingaggiare più di un'unità contemporaneamente alterando, se necessario, anche la traiettoria di carica e potenzialmente portando in contatto un numero inferiore di modelli. Tuttavia, se la wheel necessaria per evitare il contatto con più unità ti porta a uscire dal charge range o non ti puoi posizionare in altro modo allora devi dichiarare una multicharge e tutte le unità coinvolte potranno dichiarare la loro reazione alla carica.

Q. Può un'unità con Drilled dichiarare una carica su un bersaglio e usare il free Redress the ranks per allargarsi in modo tale da impattare anche su altre unità sul proprio tragitto per coinvolgerle con un contatto accidentale?

A. Come specificato nelle regole del multicharge un'unità deve fare tutto il possibile per evitare di ingaggiare più bersagli e solo se non ci sono altre alternative dal portare a compimento la carica sul bersaglio dichiarato allora deve dichiarare una carica multipla. Nel caso specifico è possibile estendere il fronte solo fino al punto in cui l'unità caricante può portare a compimento la carica solo sul bersaglio designato senza coinvolgere altre unità.

Q: È possibile per un'unità con il troop type Carro caricare attraverso un'unità in formazione Skirmish che è ingaggiata in combattimento con la regola speciale Chariot Runners e semplicemente spingere di lato i modelli schermagliatori?

A: No. Gli schermagliatori in combattimento sono in "form up" (vedi pagina 185) e non si trovano più in skirmish formation che normalmente consentirebbe ai carri di attraversarli.

Q: I modificatori ai risultati del tiro di carica (Swiftstride, Waaagh Banner, Crusader's Zeal, First to the Fray, Daemon of Slaanesh, 'Ere We Go!, Virtue of the Impetuous Knight...) contano quando si determina il movimento di una carica fallita?

A: Sì, la carica fallita dice uguale al risultato del Charge Roll, senza specificare "senza modificatori", e quelli sono modificatori a quel risultato.

Q: La free Wheel per allinearsi conta nella distanza del movimento di carica ai fini di regole come Furious Charge e Impact Hits?

A: No, la Wheel gratuita avviene dopo il contatto. È separata dal charge move, sia per la distanza percorsa che per i bonus all'iniziativa. Il bersaglio è già stato raggiunto, la carica è terminata.

Q: Puoi decidere di modificare il percorso di carica di un'unità in carica per evitare di scartare i dadi più alti per far sì che la tua carica abbia successo, se invece falliresti la carica a causa del terreno (ad esempio, tirando un 1 e un 6 sul tiro di carica, oltre a -1 M)?

A: Sì. Definisci il percorso seguito dall'unità dopo aver lanciato i dadi (è già il caso della wheel per massimizzare il contatto), perché devi muoverti seguendo il percorso più breve possibile per raggiungere l'obiettivo della carica. Se possibile, le cariche devono sempre essere portate a compimento.

Q: Se si dichiara una Multiple Charge, è considerata fallita se si entra in contatto con uno dei bersagli solo con la Free Wheel di allineamento?

A: No, è comunque considerata una carica valida.

Q: Cosa succede se un'unità entra in contatto con un'altra unità che non è il bersaglio della carica durante la Free Wheel di allineamento?

A: Utilizzate le regole per "Accidental Contact during charge" posto che, se esiste una possibilità di evitare questa situazione, l'unità in carica deve fare quanto possibile per evitarla (es. con una wheel durante la carica per arrivare a toccare in un punto differente del fronte). Se è impossibile evitare il contatto in ogni caso con il risultato del tiro di carica dato, l'unità che carica effettua un Accidental contact during charge e può scegliere di interrompere la carica (portando a una carica disordinata con molto probabilmente solo 1 modello in contatto di base contro il bersaglio della carica originale) o di continuare (portando a una carica disordinata con entrambe le unità, in cui le unità a contatto accidentale potrebbero tentare di allinearsi). Se l'unità completando tale movimento entra in contatto con un'unità in fuga, l'unità in fuga viene distrutta e il bersaglio della carica in difesa si allinea in seguito (chi carica fa disordered charge).

Q: Posso contattare (e quindi caricare) un'unità nemica se ho già reindirizzato la carica di questa unità su un altro bersaglio in questo turno?

A: Sì, l'unità viene considerata reindirizzata, ma non è stata reindirizzata.

Q: Le unità furiose (o impetuose) devono sempre usare Swiftstride o Fly (x) quando caricano?

A: Sì, come da faq GW, useranno sempre regole speciali che avvantaggiano la loro carica.

Q: Se un'unità con la regola speciale Fly (X) dichiara ed effettua una carica, quando bisogna dichiarare quale caratteristica di movimento (Fly o normale) utilizzerà l'unità?

A: Specifica quale caratteristica di M verrà utilizzata quando l'unità dichiara la carica.

Q: Cariche multiple contro gli Skirmishers: cosa succede se il lato formato verso la tua unità è "pieno" e non riesci a entrare in contatto con quel lato?

A: Vai sul lato di quell'"arco" ("fianco" - ricorda, skirmish hanno tutti archi frontali), ma devi essere in grado di arrivarci con una sola Wheel, altrimenti fallisci la carica.

Q: Come si caricano gli Skirmishers contro Skirmishers?

A: Muovi più vicino caricante direttamente verso il modello visibile più vicino. Carica in linea retta il più direttamente possibile verso il modello visibile più vicino. Quando entri in contatto, allinea il modello in difesa al modello in carica (n.b. i due modelli devono essere allineati su un'immaginaria perpendicolare alla direzione di carica). Quindi, forma un rango di combattimento come descritto nel regolamento: per schermagliatori contro schermagliatori, ogni modello in grado di raggiungere il rango di combattimento lo farà. Dopodiché, si forma l'unità in difesa.

Q: Cariche multiple contro gli Skirmishers: cosa succede se puoi procedere direttamente ma puoi anche massimizzare il risultato se ti dirigi verso un altro "fronte" dell'unità dopo che ha fatto "form up"?

A: Carica sul fronte laterale, massimizzare ha la priorità, ma ricorda che ti è consentito fare solo una wheel, a volte sarai in grado di farlo, mentre altre volte dovrai dare priorità alla carica rispetto alla massimizzazione: usa i principi della carica, dando priorità dall'alto verso il basso.

Q: È possibile utilizzare Drilled con un'unità coinvolta in una carica multipla insieme ad altre unità verso un nemico se entrambe i lati dell'unità con drilled sono bloccati da unità amiche che prendono parte alla carica?

A: No, Drilled avviene prima di muovere e le unità coinvolte in una carica multipla verso lo stesso fronte del bersaglio sono considerate agire in contemporanea. Se invece una o più delle unità che ostruiscono avessero dichiarato carica su altri bersagli il giocatore attivo poteva scegliere di muovere prima quelle cariche e lasciare da ultimo quella dell'unità Drilled che a quel punto avrebbe avuto spazio per utilizzare l'abilità.

Q: Gli schermagliatori possono caricare attorno alle unità cambiando direzione più volte durante una carica?

A: Sì, i modelli skirmish devono muovere (effettuando tratti lineari, mantenendo il loro orientamento e senza fare pivot sul centro del modello) il più direttamente possibile per raggiungere il bersaglio della carica, possono cambiare direzione più volte fintanto che muovono lungo il percorso più breve possibile, posto che non possono caricare un arco differente da quello in cui si trovavano al momento della dichiarazione.

Q: I carri e lo Steam Tank possono caricare le unità che difendono un Low Linear Obstacle (LLO)?

A: Sì. Possono caricare e contatteranno solo il LLO, perdendo colpi d'impatto e possono effettuare un solo attacco per modello. Nota che per uno Steam Tank e un Iron Daemon gli LLO contano come terreno aperto, quindi possono effettivamente ignorare l'LLO e contattare direttamente l'unità, negando di fatto la difesa dell'LLO per loro, caricando sopra un LLO fisico o semplicemente in contatto di base nel caso di Earthen Ramparts.

Q: Come si carica un'unità dietro un Low Linear Obstacle (LLO) difeso?

A: Carica il LLO e allineati con esso anziché verso l'unità. Nota che devi caricare il LLO in modo che almeno un modello dell'unità in carica si trovi nell'arco frontale dell'unità in difesa, altrimenti la carica è considerata fallita. Massimizza in modo che il maggior numero possibile di modelli si trovi entro M" l'uno dall'altro. Ricorda inoltre che una Lancia si smussa se carica un'unità dietro un LLO perché è considerata aver condotto una carica disordinata.

Q: È possibile toccare il fianco di un'unità per caricare l'angolo anteriore, se l'intero arco/fila frontale dell'unità è già occupato da un'altra unità (tua o avversaria)?

A: Se l'intero arco frontale è occupato, secondo GW, non è possibile caricare il fronte. Se anche la più piccola parte del fronte è libera in un angolo, è possibile effettuare una carica disordinata contro l'angolo, ma è necessario rimanere nell'arco di carica di partenza al completamento della carica.

Q: I personaggi ignorano gli altri modelli della loro unità ai fini della LoS. Questo funziona per oltre il 50% di un'unità da schermaglia che necessita di LoS per caricare?

A: Sì, come da regole per i personaggi intruppati, i Pg quando è necessario verificare la loro LoS possono tracciarla ignorando i modelli della propria unità, ciò detto il requisito dal 50%+1 dei modelli che devono avere LoS sul bersaglio deve comunque essere rispettato considerando anche i personaggi nel totale dei modelli.

Q: Unità A carica unità B sul fronte quasi tutta dietro al bosco ma vedendone solo 1 modello, distanza 15", unità B dichiara resiste e tiro con armi che hanno gittata 8". Quanti e quando sparano?

A: Lo S&S si risolve al momento della dichiarazione e fa fede la posizione in quel momento dell'unità in carica verificando, per l'unità che tira, le LoS e le cover modello per modello rispetto al nemico, come chiarito dalla regola il tiro si effettua anche se il nemico è oltre la gittata delle missile weapons.

Q. Unità furiosa scout al primo turno in distanza di carica... Carica?

A. Frenzy obbliga le unità "able to declare" a dichiarare. Scout impedisce proprio di dichiarare la carica, quindi l'unità non è "able to".

Q: Se dichiaro carica contro un'unità che causa Fear o Terror con FdU superiore alla mia, ma che è in fuga, devo testare per poter caricare?

A: Sì, il regolamento non specifica che Fear/Terror sono disattivate se l'unità sta fuggendo.

Q: Unità A carica unità B la quale, come reazione, fa Fire&Flee e uccide x modelli. A questo punto unità A reindirizza la carica su unità C completandola. Alla fine del combattimento verranno conteggiate anche le ferite che A ha subito a causa di B oppure no visto che B non è ingaggiata?

A: Qualsiasi ferita l'unità caricante subisca a causa di una reazione di S&S conta ai fini della risoluzione del combattimento.

Q: Se carico un'unità in skirmisher e questa non ha spazio dietro di sé per creare i ranghi che dovrebbe (perché c'è un'altra unità ecc) che succede?

A: Come specificato nella errata GW, i modelli skirmish che, in caso di "form up, non riescono ad arrivare nella posizione che dovrebbero avere vengono rimossi per perdita di coerenza.

Q: Prima di effettuare un movimento di carica, posso utilizzare drilled se questo mi porta a meno di 1" da un'unità nemica?

A: No, per il regolamento non puoi terminare il movimento entro 1" da un nemico, Drilled garantisce un free move, ma è sempre un movimento, pertanto deve rispettare tale regola.

Q: Un'unità che ha Frenzy e fallisce stupidity test, deve dichiarare una carica anche se non può muovere?

A: No, dal momento che non può assolutamente muovere, per il regolamento non è possibile dichiarare cariche impossibili.

Q: Quanti malus si ha per uno Stand&shoot? Se il bersaglio parte da una zona oscurata si aggiunge il -1 o -2 per la copertura? E se addirittura non è visibile perché magari è un carro ed è dietro ad una unità chariot runners, l'unità nemica può cmq fare un stand and shoot?

A: Il check si effettua al momento della risoluzione dello S&S, verificando modello per modello los e % di cover rispetto alla posizione del nemico al momento della dichiarazione di carica.

Q: Se un'unità in carica fallisce la carica e mentre muove la Failed Charge impatta comunque su un bersaglio è considerato contatto accidentale in carica?

A: No, il muovere la failed charge non è considerato un charge movement (che è per il regolamento costituito da M + charge roll + modificatori), ma si tratta solamente del charge roll + modificatori. La carica è appunto fallita e consiste nel muovere "per inerzia" l'unità, qualora dovesse contattare un'unità nemica si ricadrebbe nel caso di Accidental contac semplice, quindi l'unità contattata avrà facoltà di fare Give Ground (se in grado) per evitare di essere ingaggiata. In caso di ingaggio l'unità che ha fallito la carica non conterà in carica sull'unità nemica.

Q: Essendo che First Charge indica un "charge target" che si indica solo in fase di dichiarazione di carica. Si considera "usata" l'abilità in caso di prima reazione di Counter charge?

A: No, la Counter charge è una reazione alla carica, non viene preso nessun charge target ed inoltre non completa nessuna successful charge, ovvero arrivare a contatto col target. L'abilità First charge si attiva solo nei casi di dichiarazione di carica classica, redirected charge e pursuit/overrun (in quanto l'unità su cui impatti è specificato che diventa un charge target). Unica eccezione nella quale una reazione di CC attiva la First charge è se col movimento di D3+1 l'unità impatta su un nemico, a quel punto è considerato accidental contact during charge e attiva la First charge.

Q: Come si comportano eroi e gdc negli skirmish post faq? Mettiamo che l'eroe sia il modello più vicino all'unità bersaglio della carica, faccio un tiro basso di carica e arrivano solo lui e un modello di truppa, gli altri andrebbero dietro. Cosa succede ora dato che il gdc dovrebbe stare sempre davanti? L'eroe deve scalare dietro, nonostante sia il primo e quasi unico ad arrivare in contatto, al posto di un modello che non sarebbe arrivato con la carica ?? Oppure la formazione skirmish bypassa in qualche modo questa regola essendo che in carica ogni modello va mosso individualmente?

A: La formazione skirmish ha le sue regole per la carica, se il modello più vicino è il personaggio, quindi è il primo modello ad essere mosso e se è anche l'unico che arriva a contatto il resto dell'unità va dietro (posto che alcuni modelli non detonano per perdita di coherency), dopodiché ad inizio combat si attiverà il "too many characters", essendo il FR composto da un solo modello (il personaggio) che è più del 50% dei modelli del FR sarà obbligato a fare "retire" e si disattiverà, facendo posto ad un modello di truppa, in questo caso uno del gdc.

MOVEMENT PHASE

Q: Se un'unità marcia su un terreno difficile/pericoloso, come viene calcolato il movimento?

A: Il terreno riduce di 1" la caratteristica di M dell'unità, quindi in caso di marcia riduci il movimento di 1" e poi raddoppia il valore di M aggiornato.

Q: Quando esegui una manovra di Redress the Ranks, devi rimuovere/ aggiungere i modelli il più possibile uguali oppure puoi scegliere (ad esempio) ad esempio aggiungendo 5 modelli su un solo lato).

A: È necessario aggiungere/rimuovere i modelli nel modo più uniforme possibile per mantenere i modelli del gruppo comando al centro.

Q: Come si effettua un Turn su modelli che non hanno base quadrata?

A: Effettua il Turn con il modello centrale dell'unità così da mantenere la posizione del centro invariata ed allinea il resto dei modelli secondo il corretto numero di ranghi e file richiesto dalla manovra (posto che ogni modello deve rimanere entro il doppio del proprio valore di M).

Q: Come si misura la distanza di Wheel?

A: Si misura tracciando una linea retta dall'angolo anteriore esterno della posizione di partenza all'angolo anteriore esterno della posizione finale del modello più esterno. Per Wheel che si muovono su un angolo superiore a 90 gradi, misurare la Wheel riposizionando il metro ogni (fino a) 90 gradi.

Q: Come viene definito l'angolo posteriore che può muoversi attraverso le unità? (dalle FAQ precedenti).

A: Se non ci sono alternative, un'unità può muoversi attraverso altre unità, purché il fronte anteriore non tocchi l'altra unità.

Q: Un'unità di Skirmishers che entra come riserva come deve essere posizionata?

A: Ogni modello che la compone deve avere almeno una parte della base entro 1" dal bordo del tavolo.

Q: Un modello con la regola speciale Random Movement può usare Fly (X) per spostarsi sopra le unità?

A: No, la regola Fly stabilisce che il modello può volare usando la caratteristica M data dal volo oppure muovere normalmente a terra con la propria caratteristica M, le unità soggette a Random Movement sono obbligate a generare il valore M e a muovere fino a quel valore nella fase compulsory, muovendo in quella fase non possono neanche caricare / marciare o fare altre manovre, come invece concesso dalla regola Fly.

Q: Quando un'unità fa Give Ground, la si sposta in direzione opposta o da centro a centro, allontanandosi dall'unità nemica?

A: La regola dice di muoversi "directly away", ma senza Wheel o turn o cambi di angolazione. Ciò significa che ci si sposta da centro-centro secondo la linea che li congiunge, mantenendo completamente l'orientamento dell'unità.

Q: Se un personaggio vuole aggregarsi ad un'unità la distanza di Movimento necessaria va calcolata fino al punto che deve raggiungere per toccarla o al posto che occuperebbe al suo interno?

A: Al punto che deve raggiungere per entrare a contatto con essa.

Q: Posso castare una magia che da "Fly" ad un'unità per farne beneficiare anche un modello associato con la regola "Dragged Along"?

A: No, la regola Fly è sull'unità su cui viene lanciata, la regola Dragged Along fa muovere in base alla caratteristica base di Movimento dell'unità vicina, di conseguenza il modello con questa regola potrà utilizzare il valore M della regola "Fly", ma non potrà volare.

Q: Un'unità con Random Movement è sempre obbligata a muoversi (durante la sub-phase Compulsory Moves) o può scegliere di non farlo e restare ferma?

A: I modelli con Random Movement non hanno una caratteristica M fissa, ma la determinano rollando, come da errata tale roll rappresenta il massimo movimento che possono effettuare, non sei obbligato a muovere se non vuoi.

Q: Posso castare una Conveyance Spell su un'unità che muove di random Movement?

A: Sì, a patto che la Conveyance non faccia muovere il modello (il teletrasporto conta come movimento), salvo indicazioni specifiche (vedi FAQ su Arcane Urgency). Il regolamento chiarisce che le unità che si muovono con Random Movement nella Compulsory Movements Subphase non possono muovere ulteriormente nella fase Remaining Moves.

Q. Un'unità con random movement può entrare in contatto e quindi caricare un'unità che rimane fuori dalla sua linea di vista all'inizio della fase di movimento?

A. Sì, però come chiarita da una Faq GW non può contattare il nemico su un fronte che non era quello dove giaceva in partenza.

Q. Come posiziono i personaggi con base differente da quelle della truppa all'interno di un'unità skirmish ingaggiata in Cac?

A. Dopo aver mosso il primo modello a contatto, continua a formare il FR ignorando la differenza di base e gli eventuali gap che si creano tra le basi differenti. Se il personaggio non dovesse essere nel rango combattente può sempre muoversi nella sottofase 1.1 del Cac come da regolamento avendo accortezza che non ci siano più personaggi che modelli di truppa nel FR.

Q. Posto che nella fase di movimento è concessa una sola manovra, se uso drilled posso poi fare altre manovre tipo una wheel? E drilled è comunque soggetto alle normali limitazioni del redress the rank... max 5 modelli e nessun modello muove più del doppio del suo valore di M?

A. Drilled ti concede una manovra free, che essendo free non conta nel tuo limite di una manovra, e non consuma movimento. Rimane a tutti gli effetti un redress ranks.

Q. Un modello con random movement può "muoversi a contatto" dopo essersi ripreso all'inizio del proprio turno perché stava fuggendo?

A. Un modello non può caricare nel turno in cui si riprende da una fuga, GW equipara il contattare con random movement ad una carica, di conseguenza il modello potrà muovere nella fase Compulsory Phase, ma non entrare in contatto col nemico rimanendo a 1".

Q: Se un'unità rientra dopo aver inseguito fuori dal campo di battaglia, deve essere posizionata a più di 8" di distanza dalle unità nemiche, come per gli Ambushers?

A: No, questa restrizione riguarda la scelta della posizione per unità che compaiono sul campo per la prima volta (come appunto gli ambushers). In questo caso invece la posizione per il ritorno è il più vicino possibile al punto in cui ha lasciato il campo di battaglia in una posizione legale (ad esempio, a 1" dalle unità nemiche e non sopra le proprie unità).

Q: Un'unità con Random Movement arriva come rinforzo o con la regola speciale degli Ambusher durante la sottofase Compulsory movement. Questa unità può muoversi durante questa sottofase?

A: Sì, non si è ancora mosso usando la sua regola di movimento casuale. Nota che se il modello riesce a entrare in contatto con un'unità nemica, può farlo e conta come se avesse caricato.

Q: Un'unità può iniziare/dichiarare una marcia dopo aver già effettuato una manovra che normalmente non è possibile utilizzare durante la marcia?

A: No, non può, un'unità o marcia o non marcia.

Q: Un modello con random movement può decidere la direzione di movimento dopo aver determinato la distanza a cui si muove o deve dichiarare la direzione in anticipo?

A: *Sì, il valore generato è solo la max M che l'unità può muovere.*

Q: Cosa succede quando un modello con Random Movement viene messo a contatto di base con un'unità in fuga? L'unità fugge di nuovo o viene distrutta?

A: *L'unità viene distrutta: non si verifica alcuna reazione di carica quando si viene contattati da un'unità con Random Movement.*

Q: Come si difende un Low Linear Obstacle (LLO)? Ovvero, come ci si avvicina per difenderlo?

A: *Devi avanzare finché la tua prima fila non è a contatto con il LLO. Se non hai sufficiente movimento, non puoi difendere l'LLO.*

Q: Un'unità influenzata da determinati incantesimi (Earthen Ramparts) o formazioni (colonna in marcia) non può effettuare un movimento di carica. Random Movement deve rispettare tutti i criteri di carica durante il movimento "come qualsiasi altra unità in carica" e conta come se avesse caricato (se entra in contatto con un'unità nemica). L'impossibilità di caricare impedisce a un modello che usa il Random Movement di entrare in combattimento durante la Compulsory Movement subphase?

A: *Sì. Poiché il movimento casuale conta come aver caricato se si entra in contatto, quelle unità devono fermarsi a 1" di distanza dall'unità nemica mentre non possono caricare.*

Q: Flee o Pursuit/Overrun attraverso Difficult o Dangerous terrain riduce il mio movimento?

A: *No, il regolamento chiarisce che chi fugge ignora i malus al movimento dati dai terreni che attraversa (salvo i test di Dangerous terrain), discorso analogo per chi insegue, i terreni riducono la caratteristica di M, ma per Flee move e Pursuit Move non si usa tale caratteristica.*

Q: Come si fugge su un Impassable Terrain? Se un'unità in fuga raggiunge un Impassable Terrain, come si muove?

A: *Ruota più volte e muoviti costeggiandolo fino a tornare, se il movimento di fuga è sufficiente, sul percorso originario di fuga. Ricorda che l'inseguitore insegue centro-centro in direzione dell'unità in fuga, ma si ferma se tocca l'intransitabile.*

Q: In che ordine si effettuano i random movement in un turno in cui entrambi i giocatori devono effettuarli? (es. Fanatici in mirror)

A: *Il giocatore attivo sceglie l'ordine di OGNI random movement ed i giocatori procedono a risolverli via via.*

Con un Redress the Ranks mando dietro i miei personaggi e mi ritrovo una formazione con un ultimo rango di soli personaggi, faccio Redress di nuovo e voglio andare da rango 5 a 7 da dove prendo i 2 modelli addizionali da mettere nel front rank?

A: *I modelli vengono presi partendo dall'ultimo rango e spostati sul fronte (fino a 5) procedi poi a fillare i vuoti spostando modelli partendo dalle file dietro e procedendo verso il fronte. In caso inverso invece i modelli che dal fronte vanno dietro sono quelli che si trovano agli esterni del rango frontale che poi verranno messi dietro in una qualsiasi posizione tra quelle disponibili nei nuovi ranghi*

che si vengono a formare (ricorda che la scelta di quali modelli possono essere scelti per andare dietro o sul fronte è sempre condizionata a mantenere il Gdc centrale sul primo rango).

SHOOTING PHASE

Q: Come si determina la cover su un'unità? Ci si abbassa al livello del modello e si controlla?

A: Dal momento che negli eventi federali non si usano tutti pezzi GW Old world come prevede il regolamento, la cover viene verificata utilizzando la los, tracciandola da base a base dei modelli. Questo consente una verifica oggettiva di cosa si vede e in che % è oscurato il profilo dell'unità ai fini di determinare la cover. Per verificare quali elementi scenici diano cover consultare il map pack.

Q: Un'unità posizionata in collina ignora le cover sull'unità bersaglio posta in piano?

A: No, los e cover non sono la stessa cosa, dalla collina ti consente di vedere sopra altri modelli, tuttavia se la linea della los (vedi EFIGA precedente) è interrotta da altri modelli o scenici il bersaglio guadagna cover. In sintesi, il poter tracciare liberamente la los non regala anche Ignore Cover.

Q: Sparare da un Large Target consente di colpire il bersaglio senza malus della cover se unità nemiche si frappongono?

A: No, la regola del large target consente di tracciare la LoS oltre altri modelli di taglia normale, ma non regala Ignore Cover. Dal momento che abbiamo stabilito come si verifica la cover in un'altra EFIGA, se un'unità si frappone tra il large target ed il bersaglio si determina quanto % oscuri e di conseguenza la cover.

Q: Cos'è uno Shooting Attack? Anche gli incantesimi sono considerati attacchi di tiro?

A: Tutti gli attacchi eseguiti nella fase di tiro sono considerati Shooting Attacks, inclusi gli incantesimi.

Q: Quando si determina la penalità per aver mosso sul tiro, l'intera unità viene considerata mossa oppure vengono determinati i singoli modelli?

A: È determinato dai singoli modelli. Nota che la marcia si applica all'intera unità, tranne che per un personaggio che si è unito a un'unità che ha marciato ma non ha marciato lui stesso e vice versa.

Q: Posso usare l'abilità di "cecchino" di alcuni modelli speciali per uccidere i serventi di una macchina da guerra?

A: No, la macchina da guerra è un'unità composta da un singolo modello, serventi e macchina sono una sola entità.

Q: Un personaggio non intruppato non può essere bersagliato se protetto da unità del medesimo tipo al ricorrere delle 2 condizioni necessarie del regolamento. Premesso ciò, se l'unità che lo "protegge" ingaggia un corpo a corpo, ancorché il personaggio rispetti le regole per essere protetto, può essere bersagliato dal tiro?

A: Sì. La regola specifica che un personaggio è protetto, qualora siano rispettate tutte le altre condizioni, a meno che non sia il bersaglio più vicino. Un'unità per proteggere un personaggio deve poter essere un bersaglio valido nella shooting phase. Se non può essere bersaglio non protegge nessuno, conseguentemente l'unico bersaglio valido rimanente è il personaggio stesso.

Q: Attacchi di passaggio che quindi colpiscono in fase di movimento (es. bombe dei girocoteri, pietre dei terradon ecc.) soffrono le stesse penalità a scegliere il bersaglio (es. personaggio) degli attacchi da tiro?

A: No, le regole per proteggere il target si riferiscono a tiro e magia. Questo tipo di attacchi non sono considerati appartenenti a queste due categorie.

Q: Con la nuova regola che prevede di sparare ai personaggi che si sono uniti a un'unità con un troop type diverso, come si gestisce lo shooting?

A: Il bersaglio è il personaggio, non l'unità. La linea di vista e la gittata sono misurate verso il personaggio. Nota che l'unità non può usare regole speciali evasive o simili e il personaggio non può essere protetto dalle regole "Lookout Sir".

Q: Un'unità che viene spostata con una spell di teletrasporto può utilizzare il Volley Fire nella Fase di Tiro?

A: No, l'unità ha cambiato posizione e conta come se si fosse mossa.

Q: Cosa succede se con un cannone sparo direttamente sulla collina? Arriva sul primo punto e si ferma? Non rimbalza la palla di cannone?

A: Come da Errata GW appena la traiettoria del crunch (quella determinata dal secondo dado artiglieria) di una palla di cannone incontra una collina/intransitabile/high linear obstacle/mostro, si ferma immediatamente, quindi colpirà sempre solo un modello. Vale anche se il colpo cade fin da principio sulla collina, colpirà solo l'eventuale modello che si trova sotto. Se con l'allungo dato dal primo dado artiglieria il colpo supera l'elemento bloccante allora proseguirà per tutta la sua traiettoria.

Q: Se una truppa spara da un bosco ad un bersaglio (modello/unità) che si trova nel medesimo bosco, subirà i malus a colpire?

A: Sì. La regola dei boschi dice che basta essere all'interno per avere copertura. Questo indipendentemente dalla posizione di chi traccia una Los verso l'unità nel bosco.

Q: Se si tira contro un'unità con la regola schermagliatori si ha sempre il -1 per colpire? e il -1 per tirare ad un modello singolo non esiste più?

A: I modelli con la regola speciale Skirmishers beneficiano del -1 a colpire solo se i modelli che la compongono hanno FdU 1. Se il modello singolo è un personaggio con FdU 1 fuori da un'unità allora beneficerà anch'esso del -1 ad essere colpito. L'ultimo modello di un'unità non skirmish non beneficerà del -1 anche se con FdU 1 essendo tale bonus legato alla formazione Skirmish.

Q: Se un cannone riesce a vedere un bersaglio di grandi dimensioni rispetto ad altri modelli, può scegliere un target point che non può vedere a causa della presenza di ostacoli intermedi?

A: No, un cannone deve avere una linea di vista (LOS) sul punto che vuole colpire. Potrebbe mirare al bordo della base del bersaglio di grandi dimensioni, ma i modelli intermedi bloccano la linea di vista sui punti a terra. Se il cannone si trova su una collina o è esso stesso un bersaglio di grandi dimensioni, allora può vedere oltre i modelli intermedi di conseguenza.

Q: Quando sparo con un cannone posso dichiarare come punto la base di un modello amico?

A: No, per le regole del cannon fire devi scegliere un punto sul campo o un modello nemico.

Q: Un'unità deve essere completamente entro 12" per essere non targettabile da un tiro di catapulta?

A: Non appena la parte più vicina dell'unità si trova entro 12" dalla catapulta non può essere presa a bersaglio.

Q: Alcune armi sparano come una macchina da guerra, come l'attacco Lancio del Cigor e il Cannone a Vapore dello Steam Tank. Entrambi affermano: "Se si ottiene un 'Misfire' con i dadi di Artiglieria, questo modello perde una singola Ferita (invece di tirare sulla tabella dei Misfire)." Se si ottiene un Misfire, l'attacco ha comunque successo?

A: No.

Q: Un'unità parzialmente su una collina ottiene copertura per i modelli la cui linea di vista è ostruita dalla collina?

A: Sì (RAW)

Q: Un'unità ottiene copertura quando la los per verificare la copertura è parzialmente ostruita da un'unità più vicina al centro di una collina?

A: Sì.

Q: Se un'unità vuole sparare alle unità su una collina, le unità che si trovano sulla stessa collina e sono più lontane dal centro rispetto all'unità bersaglio bloccano la linea di vista dell'unità che spara?

A: No, poiché se loro possono vederti da sopra quell'unità, anche tu puoi vederli: le regole per essere più vicini al centro della collina valgono in entrambi i sensi, immagina che l'unità più vicina al centro sia più elevata.

Q: Riesci a vedere un'unità che si trova solo parzialmente su una collina e un modello che si trova solo parzialmente su una collina?

A: No, come chiarito dalle faq 1.5.2. un'unità deve essere interamente sulla collina per beneficiare della regola Vantage Point e di tutti i relativi effetti. Di conseguenza se l'unità non è interamente sulla collina e qualcosa si frappone tra essa e chi vuole tracciarvi una los, tale unità risulterà nascosta anche se una parte si trova sulla collina.

Q: Un campione può lanciare Magic Missile (da Bound Spell, da un Wizarding hat o se è un mago) verso un bersaglio diverso dalla sua unità?

A: Sì, la formulazione per i personaggi a pagina 209 è la stessa di quella per i campioni a pagina 199. Ciò implica chiaramente che l'esenzione vale anche per i campioni.

Q: I personaggi possono lanciare più Magic Missile per turno contro bersagli diversi? Un personaggio singolo verrebbe comunque trattato come un'unità e quindi dovrebbe prendere di mira la stessa unità?

A: Sì, possono farlo, deve essere applicata l'esenzione per i dardi magici a pag. 209: un personaggio può dividere i suoi dardi magici in bersagli diversi, scegliendo i bersagli quando lancia ogni incantesimo.

Q: Cosa succede quando un modello con un attacco da tiro che ferisce contro la caratteristica di iniziativa del bersaglio prende di mira una macchina da guerra (o un carro)?

A: Si utilizza il valore di iniziativa in un'altra parte del modello (l'equipaggio) poiché segue le regole dello split profile.

Q: È possibile sparare a un modello con la regola Column of Fire Rule di una Fire Thrower in modo da colpire un combattimento?

A: No, come per i cannoni normali, poiché miri con un'arma che ha questa regola, non puoi rischiare di sparare in modo da colpire il bersaglio in combattimento (vedi la dicitura "bersaglio previsto").

Q: Può un'unità con Random Movement entrare in contatto con un nemico se dovesse muovere con Reserve Move?

A: No, Random Movement specifica che il contatto deve avvenire nella Compulsory Movement Subphase per essere valido. Il reserve move viene effettuato in fase di tiro, pertanto dovrà fermarsi ad 1" dal nemico. Si noti che quando procede a muovere sfruttando Reserve Move dovrà generare nuovamente il valore di movimento rispetto a quello usato nella precedente Compulsory Phase.

Q: Un cannone pivotta su un terreno pericoloso per prendere la mira. Deve tirare i terreni pericolosi? Stesso cannone viene caricato ed essendo skirmish dopo deve chiudere lui la porta per allinearsi sempre su terreno pericoloso deve tirare il test del pericoloso?

A: Pivot per la mira delle WM, ignora i pericolosi (c'è scritto che non conta mosso), Wheel di allineamento è free, ma stai muovendo quindi in questo caso si fa il test.

Q: Come si risolve il Cannon Fire di un cannone? È necessario ruotarlo in direzione del punto che si prende a bersaglio?

A: No la warmachine può fare un pivot gratuito ma non è obbligatorio. Dichiara un punto sul campo che il cannone è in grado di vedere, tracciando la los da un qualsiasi punto della base del modello. Dopodiché procedi con lo step 2 della regola tirando il dado artiglieria e muovendo il marker del punto in direzione direttamente opposta al cannone (centro base del cannone-marker). Procedi con i restanti step del tiro, sempre considerando la traiettoria del colpo come "centro base del cannone-marker".

Q: Come si risolve il Volley Fire con un'unità dove una parte dei modelli non vedono il bersaglio?

A: Per poter sparare i modelli devono avere Los e Range sul bersaglio. Verifica la Los dei modelli sul front rank (per Volley Fire la passano anche ai modelli dietro) e poi il range per ogni modello che ha Los sul bersaglio. Dopodiché dividi a metà il numero dei modelli sui ranghi dietro che erano abilitati a tirare ed effettua il Volley Fire.

COMBAT PHASE

Q: Come si determina quanti modelli possono rispondere dopo aver rimosso le perdite in un'unità con un Fighting Rank composto da due ranghi?

A: La rimozione perdite nel FR è chiarita da una serie di faq GW.

Q: Nella fase di combattimento 1.1 si risolvono gli impacts e si scelgono le armi da equipaggiare. Come si risolvono?

A: Il regolamento specifica che il setup delle armi viene scelto nella sottofase 1.1 del Cac nel momento in cui l'active player sceglie quale combat attivare, stesso discorso per gli Impact Hits come da nuova errata GW, ma specificando che avvengono prima di lanciare sfide (e solo delle sfide); a quel punto all'inizio della sottofase sia la scelta del setup che gli impact hit viene risolta allo stesso tempo, quindi si scelgono le armi e si risolvono i colpi, poi l'active player decide se lanciare sfide o meno.

Q. Un Mago con attiva una magia/abilità lanciata su sé stesso, ma che ha effetto anche sull'unità in cui si trova, se rifiuta una sfida l'effetto sull'unità termina?

A. Sì, in quanto il modello si "ritira" dal combattimento e smette di conferire bonus/abilità all'unità in cui era.

Q. Un Mago può castare Assailment se è in un'unità ingaggiata in Cac ma su un altro lato?

A. No, il mago può castare Assailments solo se si trova nel rango combattente, non importa essere a contatto di base col nemico, se è impegnato in sfida li farà sul modello ingaggiato nella medesima sfida.

Q. Quanti sono gli attacchi di supporto per un modello con split profile?

A. Uno per ogni entità che lo compone (es. cavallo + cavaliere = 2 attacchi, carro 1 attacco per bestia trainante + 1 attacco per modello sul carro)

Q. Se una mia unità di cavalleria sfonda contro una nemica e poi nel turno avversario vengo caricato a mia volta, la mia unità può usare le lance contro l'unità che l'ha caricata?

A. No, come chiarito dalle errata i bonus della lancia si applicano solo contro i modelli che sono stati caricati dal possessore. Stesso discorso in caso di utilizzo di Counter Charge in una situazione di molteplici unità che caricano, i bonus delle lance varranno solo contro il bersaglio della Counter Charge. Questo vale anche per eventuali armi magiche che sono considerate lance.

Q. Se un modello che causa colpi d'impatto è impegnato in sfida su chi si risolvono i colpi?

A. L'errata chiarisce che gli impact si risolvono prima di lanciare le sfide, ma se erano già attive dai turni precedenti le regole della sfida hanno la precedenza, quindi gli impact vengono diretti tra i modelli coinvolti che sono stati caricati.

Q. È possibile infliggere stomp/colpi d'impatto su personaggi non coinvolti in sfida dentro ad un'unità?

A. No, a meno che non ci siano meno di 5 modelli di truppa all'interno dell'unità, in quel caso è possibile direzionare i colpi direttamente sul personaggio, se a contatto di base con esso.

Q. Se a seguito della risoluzione di un Cac un'unità entra in contatto con un'altra nemica che non era coinvolta nello stesso Cac cosa accade?

A. Se il contatto avviene per un Follow Up in seguito ad un Give Ground si tratta di Accidental contact, l'unità toccata può scegliere di farsi ingaggiare o fare a sua volta Give Ground per sottrarsi al combattimento (solo se contattata sul fronte, altrimenti devono rimanere tutti a 1" di distanza).

Se invece il contatto avviene a seguito di un Fall Back in Good Order/Flee allora si tratti di "Pursuit into Fresh Enemy"

Q. In caso di Follow up a seguito di give ground può accadere che di mezzo c'è un'unità nemica. In tal caso può verificarsi un accidental contact. L'unità nemica può quindi decidere di evitare il fight facendo a sua volta un give ground. Se è impossibilitata a fare give ground per via di un terrain feature cosa accade? Mi fermo io e perdo il follow up o lui rimane fermo e prende l'accidental contact?

A. La regola a pagina 155 "surrounded" non fa distinzioni di sorta. Dice semplicemente che se un'unità con give ground non è in grado di rompere il contatto col nemico, rimane ingaggiata e il turno dopo proseguirà il combat come se avesse pareggiato prima. Il motivo del give ground non importa, anche se è una situazione inusuale, ricade perfettamente sotto quella regola.

Q. Se un'unità a seguito di uno sfondamento/inseguimento impatta su un'altra già ingaggiata in CaC, può combattere nuovamente nello stesso turno?

A. Sì se quel combattimento non era ancora stato risolto in quel turno.

Q. Il bonus di +1 alla risoluzione di combattimento dato dal Close Order è cumulativo se sono coinvolte più unità con tale regola?

A. Sì, fintanto che l'unità ha FdU 10+, ognuna aggiunge +1 alla risoluzione del combattimento in cui è coinvolta.

Q. È possibile usare la regola speciale Fly(x) durante il pursuit e l'overrun per scavalcare eventuali nemici che si frappongono?

A. No, come specificato nelle errata GW 1.5 Fly (X) non può essere usato nei casi di Follow Up e Pursuit (l'Overrun è un Pursuit). In tutti gli altri casi è possibile usarle la regola in questione, dichiarandolo prima di lanciare i dadi.

Q. Come funziona in cac il difendere un ostacolo basso senza avere un contatto "diretto" tra le unità? Colpi di impatto, stomp, 1 solo attacco o tutti quelli da profilo?

A. Se non c'è contatto tra i due modelli non è possibile effettuare Stomp / Impact hits e gli attacchi contano come "di supporto", quindi 1A per modello, modelli soggetti a Split Profile effettuano 1A per entità che li compone.

Q. Se un personaggio ha una lancia e un'arma magica, può utilizzare la lancia mondana in carica? La lancia non è l'equivalente mondano di una hand weapon magica?

A. Qualsiasi arma non magica è considerata "mundane" indipendentemente dalla tipologia, nei suoi confronti un'arma magica avrà sempre la precedenza di utilizzo.

Q. Un'unità che sfonda su avversario deve cercare di massimizzare i modelli a contatto?

A. Una unità che sfonda o insegue impattando su un nemico deve se possibile whellare e massimizzare il contatto, sia che sia una unità skirmish (compatta per il form up) sia che sia in una formazione chiusa.

Q. Con un'unità drilled mi metto in marching column per inseguire e impatto su un'altra unità nel processo, cosicché l'inseguimento si trasforma in una carica. È legale, vista la mia formazione?

A. Sì, in colonna non puoi fare il charge move, ma tutto il resto lo puoi fare senza problemi, compreso dichiarare una carica tra l'altro. Quindi puoi tranquillamente fuggire o inseguire in quella formazione, con tutto quello che consegue.

Q. Se ho un'unità priva di gruppo di comando con il rango frontale composto soltanto da eroi, l'avversario può attaccare comunque la truppa?

A. Esiste la regola "too many characters" pag.209 non puoi avere più pg che modelli di truppa nel FR a meno che tu non sia in rango singolo, quindi c'è sempre modo di attaccare la truppa.

Q. "adiacente al fighting rank" cosa significa? Il secondo rango conta o semplicemente non sanno scrivere e intendono per le basette diverse che devono stare di fianco all'unità? Esempio pratico: dal secondo rango si possono accettare sfide visto che nella regola dice "adjacent to the fighting rank"

A. Per adiacente al FR intendono modelli con base differente che per il regolamento devono essere posizionati a fianco del rango frontale e che se l'unità ingaggia frontalmente si trovano quindi adiacenti ad esso. Analogamente contano anche i modelli che facendo move through ranks all'inizio del CaC vengono posizionati nel FR, ma in posizione esterna all'unità proprio a causa della loro basetta differente. Un modello nel secondo rango non conta nel FR salvo che non si trovi ai margini e l'unità sia ingaggiata sul fianco

Q. Se un'unità ingaggiata in corpo a corpo muore prima della fase di corpo a corpo (esempio urlo delle banshee o khemri che li uccidono ciucciando per castare), l'unità che era ingaggiata con loro può nella fase di corpo a corpo sfondare/riformare? O non avendo più nemico sta ferma e fine.

A. Dal momento che non avviene nessun CaC con tutto ciò che ne consegue, l'unità rimane ferma.

Q: Un modello che è solo in contatto di base con un campione o un personaggio può assegnare gli attacchi all'unità stessa o deve assegnare tutti gli attacchi al campione o al personaggio?

A: Sì, le regole che obbligano le unità ad assegnare gli attacchi sono rilevanti solo nei combattimenti multipli, ma se i personaggi e l'unità formano una singola unità, è possibile assegnare attacchi all'unità.

Q: Un campione/personaggio in un'unità con un singolo rango può rifiutare una sfida andando dietro e creando un nuovo rango?

A: No, poiché è consentito cambiare il numero di ranghi solo durante la fase di movimento effettuando una manovra, si applica la regola "Nowhere to Run" e la sfida non può essere rifiutata.

Q: Cosa succede se un modello ha un valore di iniziativa pari o inferiore a 0 (ad esempio tramite più mantelli di pietra; oggetto magico dei Nani del Caos)?

A: Le caratteristiche non possono scendere sotto lo 0. I modelli con Iniziativa 0 attaccano in ordine di Iniziativa, dopo tutti gli attacchi con Iniziativa 1, compresi gli Stomp.

Q: Cosa succede quando si carica un'unità sul retro con un rango incompleto e si uccidono tutti i modelli di quel rango? I modelli del "nuovo" rango possono attaccare, visto che non hanno fatto step forward né sono stati uccisi?

A: No, solo i modelli che sono stati proiettati nel rango di combattimento in precedenza e che non sono stati uccisi durante gli attacchi precedenti possono attaccare nella loro fase di iniziativa. Per semplificare le cose, puoi determinare il rango di combattimento per le cariche posteriori all'inizio del combattimento, dopo che i personaggi si sono mossi e sono state lanciate le sfide.

Q: I modelli che agiscono sullo stesso livello di Iniziativa, tirati uno dopo l'altro, possono decidere di reagire ai cambiamenti nelle posizioni dei personaggi o decidere uno alla volta se colpire un personaggio o l'unità?

A: No, tutti gli attacchi nello stesso passo di Iniziativa sono considerati simultanei. Pertanto, i cambiamenti di posizione dei personaggi, come un'ancella che si ritira dopo aver colpito, non influenzano la risoluzione degli altri attacchi nello stesso passo di Iniziativa. I modelli che attaccano nello stesso passo di Iniziativa possono comunque bersagliare il personaggio come se fosse nella sua posizione originale.

Q: Un personaggio che si è ritirato da una sfida può tornare al Fighting Rank a causa della rimozione delle perdite nell'unità?

A: Sì, ma solo se il mantenimento della formazione dell'unità richiede al personaggio di avanzare nel rango di combattimento a causa di perdite o ranghi in contrazione. Questo vale quando l'unica posizione disponibile per preservare la struttura dell'unità è il rango di combattimento, continuerà a non conferire bonus o abilità.

Q: In un combattimento con unità multiple, un campione o un personaggio possono accettare sfide indipendentemente dalla loro posizione nei ranghi dei combattenti?

A: No. Le sfide possono essere accettate solo da modelli posizionati nel rango di combattimento ingaggiato con l'unità da cui è stata lanciata la sfida o adiacenti ad esso. Sebbene tutti i ranghi di combattimento in un combattimento facciano parte della battaglia, la formulazione a pagina 210 suggerisce che le sfide siano limitate al rango specifico ingaggiato direttamente di fronte al nemico.

Q: Un'unità che fa Give Ground smette immediatamente di muoversi se entra in contatto con un'altra unità o con il terreno. A quale tipo di terreno ci si riferisce?

A: Solo a terreni con caratteristiche fisiche che non siano trattati come terreni aperti, ovvero no colline o vortici magici.

Q: Quando un modello fa Stepping Forward durante un combattimento e poi l'unità sfonda in un nuovo combattimento non ancora risolto, il modello può effettuare attacchi?

A: No. Un modello non può effettuare attacchi durante la stessa fase in cui ha fatto Stepping Forward.

Q: Un campione può utilizzare Move Through Ranks per spostarsi nel Fighting rank?

A: No, è una regola che riguarda solo i Characters

Q: Quando un personaggio usa Move Through Ranks per entrare nel FR può scegliere la posizione al suo interno?

A: Un personaggio può scegliere liberamente qualsiasi posizione nel rango di combattimento, ma deve andare nel primo rango del FR (in caso di FR di due ranghi) e non può sostituire membri del gruppo comando (se presenti) come chiarito da faq GW.

Q: Cosa succede se due unità amiche che si trovano una base accanto all'altra vincono il combattimento e l'avversario fugge da loro non in linea retta? Possono inseguirle? Se ruotassero per allinearsi centro-centro, entrambe si sovrapporrebbero.

A: I Pursuit Move vengono eseguiti uno dopo l'altro. Durante un Pivot, le unità ignorano la presenza delle altre unità. Sebbene si proceda dritti dopo quel Pivot e non sia possibile ruotare per massimizzare o aggirare le altre unità, si consideri questo Pivot come parte della mossa di inseguimento. Prima il Pivot, poi l'inseguimento con un'unità, poi con un'altra. Nella maggior parte dei casi, questo porterà al blocco del movimento della seconda unità, ma la prima unità sarà in grado di inseguire.

Q: Per fare Overrun, un'unità deve distruggere completamente il nemico. A quali "nemici" ci si riferisce?

A: Si riferisce a tutte le unità nemiche con cui l'unità è impegnata in combattimento. Nei combattimenti che coinvolgono più unità, anche se le unità nemiche in contatto di base diretto vengono annientate, l'unità rimane parte del combattimento fino alla fine del turno e, a meno che tutti i nemici coinvolti non vengano distrutti, si arriverà a calcolare la risoluzione di combattimento. Pertanto se si arriva al Brake test l'unità non può effettuare un Overrun anche se non ha più nemici in contatto lei stessa, semplicemente cesserà di essere ingaggiata alla fine della fase di cac in cui non è più in contatto con un nemico.

Q: Per quanto riguarda le errata 1.5 alle sfide e alle cavalcature, come si fa a determinare quali attacchi vanno persi?

A: Se un partecipante alla sfida viene ucciso in una fase di iniziativa, tutti gli attacchi con un'iniziativa inferiore in questo combattimento saranno persi e non saranno effettuati. È possibile ottenere Overkill solo con attacchi della stessa iniziativa della fase in cui il partecipante viene ucciso.

Q: Earthen Ramparts e Dig In considerano l'unità come difendere un Low linear obstacle. Vista la faq sull'Earthen Rampart anche il Dig In crea separazione fisica tra le unità?

A: Solo Earthen Ramparts conta come se ci fosse una separazione fisica, con le FAQ GW ha reso chiaro che quando un'abilità crea separazione fisica è specificato. Per il Dig In questo non è ancora avvenuto. Di conseguenza l'abilità nanica causa solo una Disordered charge, stomp impact e attacchi multipli sono consentiti.

Q: È possibile effettuare un Overrun anche nei turni di combattimento in cui non si è caricato?

A: Sì, attualmente la regola Overrun non è legata al turno di carica, ma è utilizzabile in ogni turno di combattimento in cui si distrugga completamente l'avversario prima di arrivare al Brake test.

Q: Se un'unità (A) è ingaggiata con due unità (B) e (C), una delle quali (B) è un singolo personaggio impegnato in sfida, le regole dicono che tutti i modelli della prima unità (A) che normalmente devono attaccare il personaggio (B) a causa di vicinanza invece sono autorizzati ad attaccare l'altra unità (C). Come ci si regola con il doppio FR e con modelli con "attacchi multipli"?

A: Poiché "l'unità" è specificata nelle ERRATA sul FR, solo i modelli entro M" dall'Unità (C) possono attaccare quell'unità. Si noti che questi modelli possono effettuare solo 1 Attacco, indipendentemente dal fatto che siano o meno in contatto di base con (B) non essendo in cdb con il loro bersaglio (C).

Q: Un modello può dirigere i suoi colpi d'impatto su un campione se c'è contatto di base?

A: No, come chiarito da Faq GW il campione è equiparato ad un personaggio e pertanto gode dello stesso tipo di protezioni contro stomps e impact hits.

Q: È possibile rifiutare una sfida in un combattimento con più personaggi idonei, in cui almeno uno di questi personaggi non può rifiutare una sfida, ma gli altri sì?

A: No, almeno un personaggio idoneo deve accettare la sfida, se un Personaggio è idoneo e non ha modo di rifiutare dovrà accettare per forza.

Q: Se un'unità nemica perde il combattimento ed esce dal campo di battaglia a causa di un Give ground, quali sono le opzioni dell'unità vincitrice?

A: Il vincitore può tentare un Restrained&Reform come normale. Se l'unità dovesse effettuare un Follow-Up, non si muoverebbe poiché non ci sono nemici con cui tornare in contatto.

Q: Se carico un eroe su mostro che è già in sfida con un eroe su mostro con un carro che fa colpi di impatto Gli impatti vengono risolti anche se i due eroi sono già in sfida?

A: *No in quanto non puoi dirigere gli attacchi sui modelli coinvolti. L'errata chiarisce che gli impact si risolvono prima di lanciare le sfide, ma se erano già attive dai turni precedenti le regole della sfida hanno la precedenza.*

Q: Due unità in cac con contatto minimo per via di carica tirata troppo corta o per altri motivi, quando fai follow up puoi riposizionarti aumentando i modelli a contatto o devi ESATTAMENTE andare avanti e riposizionarti nella esatta identica maniera?

A: *Quando fai follow up devi riportare l'unità in contatto, mantenendo il più possibile la situazione esattamente come prima, questo perchè non è una carica/pursuit per i quali devi maxare il contatto.*

Q: Più unità ingaggiate con il fronte della stessa unità nemica fanno give ground (una finisce più avanti e una più indietro per la diagonale). Che faccio? Followo soli 1 delle due? O le prendo in diagonale?

A: *Il Give ground è effettuato secondo la direttrice tra i centri delle unità, effettuato il movimento le unità nemiche tornano ingaggiate mantenendo il più possibile lo stesso numero di modelli in contatto.*

Q: Un PG skirmisher ritirato dal combat che rimane solo a causa di unità distrutta in cac a seguito a degli stomp Attack, deve essere messo a contatto di basetta del nemico prima di effettuare il break test o rimane dove si trova? In caso di fuga o fbiigo la fuga si misura dalla posizione effettiva o dal punto di contatto del cac?

A: *Applica lo shrinking units a questo caso, porti nuovamente il pg nella posizione legale a contatto e da lì risolvi il brake test.*

Q: Come si risolve il pursuit contro un'unità che durante la fuga ha attraversato un nemico e viene distrutta a causa di peril test/dangerous terrain?

A: *Rolla la fuga dell'unità, tieni nota di dove sarebbe arrivata in caso non fosse stata distrutta dai peril test. Poi procedi con l'unità inseguitrice, rollando il pursuit roll muovendola nella direzione marcata in precedenza (sempre centro -centro) del full roll dei dadi.*

Q: Un'unità deve trovarsi con il fighting rank completamente su una collina per beneficiare del bonus per posizione sopraelevata? Se il modello è uno solo deve trovarsi completamente sulla collina per poterne beneficiare?

A: *Per il regolamento devi essere in collina per beneficiare della posizione sopraelevata, un modello conta in collina se è completamente sopra (altrimenti vedi solo attraverso) per la regola "vantage point". Da lì deduciamo che se sei completamente sopra sei considerato + in alto degli altri e vedi sopra i modelli in piano, quindi se sei + in alto per me puoi prendere il +1. Applicheremmo quindi la nuova modifica delle faq GW sulla regola Vantage point che richiede che tutta l'unità sia sopra estendendola a questo caso, di conseguenza tutto il FR deve trovarsi in collina per beneficiare del +1 in risoluzione.*

Q: Le ferite autoinflitte in combattimento, contano a favore, sfavore o per niente nel combat result?

A: *Il regolamento specifica che ogni ferita persa a causa di una reazione di Stand&shoot e durante la Combat Phase contano ai fini della risoluzione. Le ferite autoinflitte causano ferite e pertanto vanno a beneficio del combat result dell'avversario.*

Q: Se io ho una unità di fanteria in riga con un personaggio sul lato e usando drilled/redress the ranks lo porto dietro creando un secondo rango il personaggio risulta retired, giusto? Se l'unità poi viene caricata sul fronte il personaggio si trova nel fighting rank e può partecipare al combattimento, ai fini di bonus e regole speciali continua a considerarsi retired?

A: Il personaggio è nel secondo rango, quindi non conferisce bonus, una volta che la sua unità è ingaggiata e lui si trova nel secondo rango del FR non potrà essere più mosso nel primo rango (essendo già nel FR) quindi farà un solo attacco e continuerà a non fornire bonus essendo sempre "spento". Differente è se fosse stato nel terzo rango (quindi fuori da FR ad inizio combat) e mosso col Move through ranks nel primo rango del FR, in quel caso sarebbe stato attivo al 100%.

Q: Se un modello con la regola Fly termina il suo movimento di Flee o Fall Back sopra un elemento intransitabile come ci si comporta? Lo oltrepassa come se si trattasse di un'altra unità o tenta di aggirarlo con i free pivot come se non avesse la regola Fly?

A: Se scegli di fuggire usando la regola Fly (X,) e il roll è sufficiente a farti superare interamente l'ostacolo intransitabile, puoi oltrepassarlo. Altrimenti l'unità si comporta come una normale che non vola, ovvero fugge muovendosi intorno all'intransitabile, costeggiandolo per fuggire verso la traiettoria di fuga iniziale.

SPECIAL RULES

Q: Si applicano altre regole speciali anche alle unità che non sono ancora sul campo di battaglia (o che hanno lasciato il campo di battaglia per un turno)?

A: No, le unità non sono sul campo, non esistono ai fini del gioco.

Q: La modifica a Regeneration (X) significa che posso usarla in ogni caso in cui un modello perde una ferita, anche se un'abilità o regola indica solo che il modello perde una ferita? Ad esempio, è possibile tentare un tiro salvezza su Rigenerazione contro Peril Test, Unstable, Deamonic Instability, Terreno Pericoloso e casi simili?

A: Sì, purché non venga specificato che non puoi effettuare tiri rigenerazione contro questi attacchi. Si prega di notare che, visto l'attuale wording della rigenerazione, Killing Blow, Monster Slayer e abilità simili NON consentono di effettuare tiri rigenerazione contro le ferite perse a causa di queste regole speciali.

Q: Se un'unità deve effettuare un test di Restrain o di Impetuous e vuole usare l'Inspiring Presence del Generale, che non è all'interno dell'unità ma ha una leadership modificata da un'unità Warband, l'unità può usare il valore modificato di Ld del Generale?

A: Sì. L'unità utilizza la leadership modificata del generale tramite Presenza Ispiratrice e non utilizza direttamente il Modificatore Warband: lo utilizza il Generale. Le FAQ di GW specificano che solo "un'unità con warband" e quindi l'unità stessa non possono utilizzarlo.

Q: I modelli con Lumbering possono effettuare il free pivot al termine di un movimento di Give Ground?

A: No, la regola del Give Ground specifica in modo chiaro che il movimento viene risolto senza effettuare turn, pivot o in altro modo alterare l'orientamento dell'unità.

Q: Come si risolverebbero le situazioni in cui un personaggio senza la regola First Charge si unisce a un'unità che la possiede e viceversa?

A: Finché un modello con la regola First Charge esegue la sua prima carica del gioco all'interno di un'unità, la regola speciale viene utilizzata e conta come utilizzata per tutti i modelli che hanno partecipato a quella carica e hanno la regola speciale First Charge in quell'unità.

Q: Le unità eteree devono effettuare Peril Test quando fuggono attraverso un'altra unità?

A: Sì, anche se non possono essere ferite da attacchi non magici, i Peril Test fanno sì che un'unità perda una ferita, non che ne subisca una, quindi le unità con la regola speciale Etereo devono effettuare il Peril Test proprio come fanno le altre unità.

Q: In caso di Fall Back in Good Order un'unità con Swiftstride può utilizzare il d6 extra?

A: Sì, il d6 bonus di Swiftstride (dichiarandone l'utilizzo prima di tirare i dadi) può essere usato durante cariche, fughe ed inseguimenti. Fall Back in Good Order è una fuga a tutti gli effetti, solo più controllata.

Q: Le armi magiche a una mano, che non contano come nessun altro tipo di arma, sono idonee per la regola speciale Parry della fanteria?

A: Solo se l'arma è specificatamente classificata e conta come "hand weapon".

Q: Se un'unità con Counter Charge e Drilled viene caricata sul fronte può sfruttare il drilled per mettersi in colonna e ridurre il numero di modelli sul fronte?

A: Sì, l'unità al momento della carica era in grado di reagire con il Counter Charge perché in Combat Formation, sfrutta il drilled prima di muovere per mettersi in colonna, a quel punto non può più muovere la Counter charge quindi attende sul posto l'arrivo del nemico e non beneficerà dei bonus della carica non avendo effettivamente caricato (es. Bonus Iniziativa ed eventuali lance).

Q: Se un'unità che non causa Terror ha al suo interno un modello che lo causa, il bersaglio di una carica deve testare?

A: Sì, ed in caso di fallimento del test, fuggendo in direzione opposta al modello che lo causa.

Q: È necessario annunciare l'uso della leadership del proprio Generale prima del Brake test o di un test di leadership o dopo che il test è stato effettuato?

A: Poiché la sequenza per i test di rotta indica chiaramente di tirare prima e poi di confrontare e controllare, è possibile tirare prima e poi usare Inspiring Presence oppure no, a seconda del risultato del tiro di dado. Per i test di leadership, anche qui Presenza Ispiratrice è facoltativa, poiché la regola specifica il "may".

Q: Se un'unità viene caricata contemporaneamente da più unità che causano Terrore quanti test deve effettuare?

A: Un test per ogni unità che causa terrore e la sta caricando.

Q. È possibile usare il d6 di swiftstride durante una Counter Charge?

A. No, il d6 bonus si applica al Charge roll in caso di carica, il d3 +1 della Counter Charge non è un Charge roll

Q: Come viene applicato il -1 al tiro per colpire dovuto alla Paura nei combattimenti multipli se il test di Leadership fallisce?

A: Il -1 viene applicato all'unità che fallisce il test contro tutte le unità che causano paura e hanno un US superiore a quello dell'unità che ha fallito il test in questo combattimento.

Q: Counter Charge conta come una carica ai fini di attivare Furious Charge?

A: Sì dal momento che la regola precisa che una volta effettuata tale reazione entrambe le unità contano in carica, posto che l'unità abbia mosso di almeno 3" con la Counter Charge.

Q. Chi è immune alla psicologia o immune a terrore non fa i relativi test ma subisce il -1 al break test in caso perda il combattimento. Questo vale anche per un'unità che fa lei stessa terrore e perde il combattimento? Subisce il -1 al break test corretto?

A. Le unità immuni alla psicologia superano i test di paura e terrore, e basta. Quindi soffrono del resto della regola terror, e hanno -1 al test. Le unità che sono immuni a terrore (unità che causano terrore o paura sono immuni al Terrore a loro volta) non subiscono nessun effetto dalla regola terrore, compreso il -1D.

Q. Come calcolo l'Iniziativa in Cac dei modelli soggetti a "Strike Last"?

A. La regola "Strike Last" riduce l'Iniziativa base del modello a 1 a cui vanno sommati eventuali bonus conferiti dalla carica o da eventuali oggetti / spell / regole speciali.

Q. Il soffio dei draghi è considerato arma da tiro? Quindi un drago è considerato essere equipaggiato con arma da tiro per quanto riguarda lo stendardo bretoniano (banner of Honourable Warfare)?

A. Sì, come da FAQ GW il soffio è considerato un tipo di Missile Weapon, di conseguenza conta ai fini dello stendardo.

Q. Se un'unità possiede più valori di Magic Resistance si sommano?

A. La Magic Resistance non si somma, si prende il migliore tra i valori, salvo oggetti /abilità che specifichino il contrario.

Q. Una unità con drilled in colonna di marcia 2x3, se il mio avversario mi blocca sui lati posso portare con drilled tutti sull'ultimo rango e così effettivamente avere un rango nuovo unico indietro di qualche pollice?

A. No, la regola Redress the Ranks concessa da Drilled permette di modificare il numero di modelli del Front rank, non di spostare la posizione del front rank.

Q: Come si calcola il TA corretto se si hanno Parry ed altre regole che modificano l'Armor Value e modificatori al roll come l'Armor Piercing?

A: L'utilizzo di Parry non può migliorare il tiro armatura oltre un valore di 3+. Questo significa che quando si calcola il tiro armatura base (prima di qualsiasi modificatore al roll), Parry limiterà il valore a 3+. Tuttavia, se l'unità è influenzata da una o più regole che aumentano/abbassano l'Armor Value stesso (ad esempio, Plague of Rust e Rune of Oath and Steel), è possibile bilanciare i modificatori positivi e negativi tra loro. Nota che i modificatori al roll del tiro armatura come AP, Totem of Rust, ecc. — non interagiscono con questo limite e lasciano a 3+ poiché sono modificatori al risultato del roll, non all'Armor Value del modello, si applicano dopo che il valore del TA è stato determinato e riducono il roll finale necessario per il successo.

Q: Se un modello di fanteria che ha un Tiro Armatura di 2+ (senza Parry) combatte con un'arma bianca e uno scudo, deve usare la parata e ha solo un TA di 3+ come conseguenza?

A: Il modello usa Parry automaticamente, ma come specificato la regola non consente di migliorare il TA oltre il 3+, se però il modello possiede già un TA migliore (2+ in questo caso) utilizzerà quello

Q. La rigenerazione causata da colpi da fuoco è sempre ammessa salvo avere la regola Flammable, gli oggetti magici che danno rigenerazione come Trollhide Trousers o Crown of Everlasting Conquest, che danno rigenerazione, non avendo anche la regola Flammable, posso fare anche su attacchi di fuoco il tiro rigenerazione?

A. *La rigenerazione viene negata in caso di compresenza di Flaming Attacks/Flammable o Magical Attacks/Warp Spawned o altre regole dove viene specificato che tale Save non è concesso.*

Q. Se vengo caricato e dichiaro Counter Charge (e ho la regola terrore), l'unità che ha inizialmente dichiarato la carica deve testare per non fuggire?

A. *No, la Counter charge è per sua definizione una reazione alla carica, il Terror si attiva in seguito ad una dichiarazione di carica, cosa che appunto non avviene.*

Q. È possibile fare Overrun se un'unità viene distrutta a causa delle regole Unstable o Daemonic Instability?

A. *La condizione per poter sfondare è distruggere completamente il nemico ingaggiato prima del Brake Test. Mentre la regola Unstable dei Nonmorti chiarisce che le ulteriori ferite da essa causate vengono applicate prima del Brake test, quindi è possibile sfondare, per i Demoni ciò non è possibile poiché la regola Daemonic Instability prevede di effettuare il test prima del Give ground ed è equiparabile ad un Brake Test come tempistica.*

Q: Gli skirmisher quando fanno overrun mantengono la formazione del combat precedente o nel momento che sfondano diventano skirmisher Di nuovo e quindi si formano sull'unità avversaria movimento tirato con i dadi permettendo?

A: *Gli skirmish che sfondano mantengono la formazione che avevano nel corpo a corpo precedente, finché non si trovano disingaggiati alla fine di una qualsiasi fase di corpo a corpo, a quel punto devono essere mossi il meno possibile per riportarli in formazione "separata".*

Q. Un'unità Disrupted con Warband può sommare ugualmente il proprio bonus ranghi alla D?

A. No.

Q. Move Through Cover: permette di caricare ignorando le penalità dei terreni?

A. Solo il modificatore al M, devi comunque prendere il dado più basso sul Charge Roll.

Q. La regola Ethereal permette di caricare ignorando le penalità dei terreni?

A. Ai fini del movimento l'unità considera tutti i terreni come terreni aperto.

Q. Insignificant: La regola che fa ignorare gli sciame, se si vuole bersagliare i personaggi, vale anche se il PG è intruppato e lo sciame è di almeno 5 modelli? Oppure si riferisce all'imbersagliabilità dei personaggi in prossimità di unità?

A. La regola si riferisce a prendere a bersaglio un Lone Character, se un personaggio è intruppato in un'unità non può essere preso a bersaglio direttamente (salvo regole speciali).

Q: Cosa succede se un'unità con Evasive se esce dal raggio d'azione o dalla visuale di visuale con la sua mossa di reazione?

A: L'attacco è già stato dichiarato, se le condizioni necessarie ad effettuarlo non sono più soddisfatte è perso, nel caso di risposta ad un Magic missile il mago che sta lanciando la spell può a quel punto scegliere di non effettuare il cast.

Q. Se un mago lancia un incantesimo contro un'unità che ha Evasive e questa sfrutta la special rule per portarsi fuori gittata, il mago può decidere di non effettuare il casting roll. Ma può anche scegliere di cambiare il target o no?

A. No.

Q. Unità con venefico e odio che attacca un'unità che fa ripetere i 6 per colpire come si comporta quando esce un 6?

A. Ripeterà i mancati per via di odio, e i 6 per via dell'altra regola, accettando il secondo risultato con ogni dado.

Q: Il killing blow funziona se il delta tra forza attacco e resistenza bersaglio è maggiore di 6 punti? Esempio fo4 dei Forsaken contro eroe nano a re10?

A: Il killing Blow richiede un 6 naturale a ferire, se per la tabella un certo delta non consente risultati validi (neanche il 6+) allora non si attiva il KB.

Q: Come si sommano più istanze della regola speciale Ferite multiple, ad esempio: Ferite multiple (D3) e Ferite multiple (2)?

A: Sarebbe D3 +1 poiché MW (2) è effettivamente Ferite (+1)

Q: Posso usare l'abilità Shieldwall se un personaggio intruppato non sta usando lo scudo?

A: *Sì. Ignora il personaggio ai fini della regola Shieldwall. L'unità può usare la regola speciale.*

Q: Come funziona l'abilità "Resurrecting the Fallen" con le unità in formazione Skirmish?

A: *Puoi usare la regola e resuscitare i modelli, ma devono essere posizionati entro 1" da i modelli presenti all'inizio della fase.*

Q: La regola Veterano garantisce un rilancio per i Test di Leadership. Puoi anche ripetere i test effettuati "contro la caratteristica Leadership dell'unità" (ad esempio Test di panico)?

A: *sì*

Q: Cosa succede quando un'unità con Random Movement effettua un Pursuit, un Overrun, Flee, FBIGO o movimenti simili?

A: *Utilizza il Random Movement solo durante la fase di Compulsory Movement subphase o qualsiasi movimento basato sulla caratteristica Movimento dell'unità. Per tutti gli altri tipi di movimento (ad esempio, FBIGO, fuga, inseguimento ecc.), segui le regole per il tipo di movimento pertinente come indicato nel regolamento, inclusi i tiri di distanza.*

Q: Un'unità con Random Movement, può riformarsi quando fa un test di Restrain & Reform, a seguito di un Rally (ad esempio durante un FBIGO) o quando distrugge un'unità nemica in fuga?

A: *Sì, le restrizioni relative all'impossibilità di eseguire manovre si applicano solo quando ci si muove applicando la regola Random Movement.*

Q: Un personaggio che tenta di usare un'abilità che richiede un test di leadership può usare l'abilità "hold your ground" di un alfiere da battaglia non morto per ripetere questo test?

A: *Sì.*

Q: Per Monster Handlers, il tiro di D6 serve a verificare se una ferita rimuove un domatore o fa perdere una ferita al mostro solo durante il combattimento o per qualsiasi ferita non salvata?

A: *Il roll si applica a tutte le ferite non salvate, poiché la dicitura "in combattimento" si applica solo alla prima frase e chiarisce come si comportano gli handlers in combat.*

Q: Eroi con la regola Hidden possono essere nascosti in un'unità che non è schierata all'inizio del gioco (ad esempio Ambushers)?

A: *Sì, se hanno la regola speciale Ambushers a loro volta. Se lo scenario invece consente a delle unità di stare in riserva (es. Drawn Battlelines) allora è possibile nascondere il personaggio in tale unità anche senza che abbia Ambusher.*

Q: Quando viene decisa l'unità in cui sono celati personaggi con la regola speciale Hidden?

A: Quando si schierano i personaggi.

Q: Motley Crew: quando determini quali vittime vengono rimosse, in base a quale costituisce la maggior parte del Fighting Rank?

A: Controlla all'inizio di ogni step di iniziativa quando vengono effettuati gli attacchi quale tipologia di modelli costituisce la maggioranza, poi prosegui con gli attacchi, ripeti il processo ad ogni successivo step di iniziativa fino a conclusione del combattimento.

Q: Quanti attacchi effettuano i modelli quando combattono contro un'unità nemica che difende un ostacolo lineare basso?

A: Se si tratta di un elemento fisico del campo da gioco effettua 1 solo attacco ad entità, no stomp e no impact hits. Se si tratta di spell/abilità che considerano l'unità difendere un low linear obstacle, dipende dalla descrizione dell'abilità o da eventuali faq se considerano esserci separazione fisica o meno (Earthen Ramparts sì, Dig In nani no, ecc).

Q: È possibile utilizzare Counter Charge in risposta ad una carica rediretta?

A: No, in caso di carica rediretta le uniche reazioni possibili sono Flee o Hold.

Q: È ancora possibile effettuare una Counter Charge al turno 1 dopo aver utilizzato Vanguard?

A: Sì. La nuova regola stabilisce che non puoi dichiarare una carica durante il tuo primo turno. La Counter Charge avverrebbe nel primo turno dell'avversario.

Q: Se sto reindirizzando una carica e il nuovo bersaglio era già stato caricato da un'altra unità, questo nuovo bersaglio può dichiarare di fuggire ora se ha già dichiarato di resistere alla sua carica nemica iniziale?

A: Sì, il Redirect è a tutti gli effetti una nuova dichiarazione di carica e pertanto richiede una nuova reazione, ma le uniche scelte possibili sono Hold o Flee. I soldati vedono arrivare il nuovo nemico e questo può cambiare la loro decisione iniziale.

Q: Quando un'unità di cavalleria in formazione Skirmish carica o viene caricata da un'unità, se l'impatto non avviene nel "fronte visivo" del modello, il modello colpito deve ruotare per presentare il suo logico "fronte visivo" all'unità che carica? Stessa cosa se deve caricare, i modelli ruotano per fronteggiare il nemico con il "fronte visivo"?

A: Sì, la regola sulla formazione della schermaglia dice che i modelli si dispongono "da un bordo all'altro e da un angolo frontale all'altro, contro il nemico", il che non può avere altro senso se non quello di "fronte visivo" per un'unità con solo il fronte.

Q: Cosa succede quando solo alcuni schermagliatori nell'unità finiscono fuori dal tavolo, perdono la coerenza?

A: L'intera unità viene rimossa dal gioco.

Q: Come fanno gli Schermagliatori ad effettuare un Give Ground? Cosa succede quando incontrano un ostacolo (un'unità o un ostacolo fisico)?

A: Determina il centro/direzione dell'unità, quindi muovi tutti i modelli parallelamente in questa direzione. Se i modelli colpiscono un ostacolo, l'intera unità si ferma.

Q: Come eseguono gli Schermagliatori una mossa di fuga? Cosa succede quando fuggono attraverso le unità nella stessa direzione?

A: Determina il centro-centro, quindi fuggi con tutti i modelli paralleli in questa direzione. Se i modelli fuggono attraverso un'altra unità, sposta l'intera unità della distanza come se fosse un blocco unico.

Q: Le unità schermagliatrici ruotano attorno al loro centro prima di fuggire?

A: No, gli schermagliatori vengono spostati su una base modello-modello, quindi non ruotare l'unità, salvo non fuggano da un combat. In quel caso avendo fatto "form up" si comportano come le normali unità.

Q: Come funzionano gli Poisoned attacks? Posso scegliere quali attacchi ottengono il bonus dopo il tiro per ferire? Come funziona con più modelli o attacchi contro unità multiple o personaggi?

A: Come chiarito da nuova errata GW, solo i dadi che rollano un 6 naturale sul tiro per colpire beneficeranno del +2 al successivo roll per ferire.

Q: Cosa succede se un'unità che è soggetta a Stupidità e fallisce un brake test? Fugge, FBIGO o fa Give ground normalmente?

A: L'unità non può muovere nella Movement Phase e nella Shooting Phase (Reserve move) in quanto si tratta di movimenti volontari. Può effettuare i movimenti richiesti dalle azioni della Combat Phase poiché sono conseguenza dell'esito del combattimento.

Q: È possibile difendere un Low Linear Obstacle (LLO) con gli Skirmisher?

A: Sì, come chiarito da faq GW, semplicemente muovi più skirmishers possibili a contatto con l'elemento scenico.

Q: Posso scegliere di non tirare Regeneration roll per evitare di aumentare le ferite in risoluzione di combattimento?

A: Sì, non sei obbligato a rigenerare le ferite.

Q: Regola TIMBERRR, un mostro con questa regola che viene raggiunto da un'unità nemica e quindi distrutto, conta come se perdesse l'ultima ferita e quindi l'abilità si attiva?

A: No, la regola Timberrr si attiva quando il modello viene ridotto a 0 Ferite, il raggiungere un'unità in fuga non causa ferite, semplicemente rimuovi dal gioco il modello.

Q: LLO e Cariche di Fianco: le regole stabiliscono solo che l'unità è considerata in difesa di un LLO. Un'unità che difende un LLO ottiene il bonus a tutti gli archi?

A: Solo l'arco frontale è considerato difeso, anche per un LLO evocato magicamente o un'unità trincerata. In ogni caso, unità skirmish sotto l'effetto di un'abilità che considera l'unità come in difesa di un LLO (Earthen Ramparts, Entranched, ecc.), ottieni il bonus da qualsiasi direzione venga caricata. Nota, tuttavia, che alcune di queste regole cessano di applicarsi quando l'unità si muove; fare "form up" contro un nemico in carica (tra le altre cose) conta come aver mosso.

Q: Attacchi con Killing Blow / Monster Slayer non magici che rollano 6 per ferire possono ferire un modello eterico?

A: No! Killing Blow / Monster Slayer presuppongono che tu debba ferire il modello perché si attivino (specificano che attacchi che feriscono automaticamente non attivano l'abilità). Dal momento che un attacco non magico non può ferire un modello eterico le due regole speciali non si attivano.

Q: Se in un'unità sono presenti più modelli soggetti a stupidità (es. l'unità ed un personaggio joinato, oppure due personaggi joinati) quanti test di stupidità devo effettuare?

A: La regola specifica che l'unità effettua un test di stupidità, personaggi joinati ad unità sono una cosa sola per il regolamento, quindi un solo test di stupidità è necessario. In caso di fallimento tutta l'unità, personaggi compresi, saranno soggetti ai suoi effetti.

Q: Le Multiple wounds sono sottratte tutte nello stesso momento? Come si risolve il caso di un attacco che causa ferite multiple contro un modello con rigenerazione e/o oggetti che si attivano quando il modello perde l'ultima ferita (tipo Ring of Carstein o Grail Pendant)?

A: Il procedimento è il seguente: il colpo ferisce — faccio i save — arrivo all'unsaved wound — si attivano le MW — se arrivo a 0 ferite (le applico tutte contemporaneamente scartando quelle in eccesso per via del cap alle ferite del modello) e se sono in possesso di un oggetto che si attiva quando il modello perde l'ultima ferita ne applico gli effetti — se passa torna in vita e rigenero le ferite perse esclusa quella "resa" dall'oggetto perché tecnicamente quelle sono "lost Wounds" e attivano Regeneration, se invece fallisco l'attivazione dell'oggetto tento di rigenerare tutte le ferite perse (al netto del cap delle rimanenti ferite). Se ci sono ancora altri attacchi da risolvere si procederà a quel punto a effettuare anche quelli, ma l'oggetto ovviamente si è già attivato.

Q: Per quanto riguarda lo stand and shoot e countercharge, un'unità deve tenere conto del terreno difficile e del relativo malus per controllare la distanza minima o il malus essendo applicato sul movimento non viene considerato?

A: Solo se tale terreno sta già avendo effetto sulla caratteristica M al momento della reazione alla carica o se inevitabilmente avrà effetto durante il charge move.

Q: Unità con Drilled che deve fare Give Ground ma è impossibilitata a farlo (causa terreno o altra unità) può comunque fare drilled prima del GG anche se poi è impossibilitata al muoverlo?

A: No, Drilled specifica che si effettua prima di muovere, se non è possibile muovere già in partenza allora Drilled non è utilizzabile.

Q: Per verificare se posso effettuare stand and shoot o countercharge, che misura devo controllare? Il punto più vicino fra le due unità coinvolte in assoluto o c'è una maniera diversa?

A: La verifica va fatta al momento della reazione alla carica, verificando la caratteristica di M in quell'esatto momento. Se l'unità è soggetta a malus allora la distanza si ridurrà, in caso potenzialmente, durante il charge move, passi dentro ad una feature che riduce il movimento questa potrebbe tecnicamente non attivarsi durante la carica viste le regole del charge move ed al momento della dichiarazione non sta avendo effetto sulla caratteristica M. Tuttavia, se chi carica non si trova in una feature che riduce il M al momento della dichiarazione, ma sicuramente dovrà passarvi all'interno (tipo carica unità che è in un bosco), allora dovrà considerare il valore ridotto di M per la reazione di S&S.

Q: Unità A carica l'unità B e, avendo percorso più di 3" beneficia della regola furious charge. Nel combattimento distrugge completamente l'unità B e sfonda sull'unità C che era un pollice dietro. Nel combattimento che seguirà (indipendentemente che il CaC sia nello stesso turno o nel successivo) l'unità A può nuovamente beneficiare della regola furious charge anche se nel secondo movimento (overrun) si è mossa solo di un pollice?!? La regola furious charge sembra si riferisca a "una" carica nel turno e non necessariamente l'ultima... During a turn in which it made a charge move of 3" or more.

A: Furious Charge specifica che si attiva per quel turno dal momento che l'unità fa almeno 3" di carica, quindi in questo caso se l'unità carica attivando la FC e poi sfondando impatta e risolve il CaC nello stesso turno su un'altra unità la FC è sempre attiva anche se lo sfondamento dovesse essere stato inferiore a 3". Differente invece se lo sfondamento porta a risolvere il combattimento nel turno successivo, in questo caso fa fede il movimento dello sfondamento per verificare se sarà attiva la FC.

MAGIA

Q: I colpi generati dagli effetti del Miscast sono considerati Magical Attacks?

A: Sì, il regolamento purtroppo non lo specifica. Però, essendo indirettamente generati dal lancio di un incantesimo, si considerano attacchi magici, poiché per il regolamento qualsiasi danno causato da una spell conta come magico.

Q: Quando oggetti o abilità aumentano la portata di una Spell, aumentano anche la portata degli effetti spiegati nella descrizione degli incantesimi?

A: No, solo la gittata per le unità bersaglio è estesa (il "range" indicato nella descrizione della magia), tutto ciò che si trova nella descrizione degli effetti delle Spell non viene aumentato. Nota che nemmeno il "range" delle spell a raggio "self" viene aumentato.

Q: Le Regole Speciali Universali si applicano anche ai Proiettili Magici e ai Vortici?

A: No, i Proiettili Magici e i Vortici non possono beneficiare delle regole speciali del mago, a meno che non sia chiaramente indicato che hanno effetto sulle magie che lancia.

Q: Un mago dentro un'unità colpito da una sagoma a causa di Miscast, beneficia del "Look Out Sir"?

A: No. Il Lookout Sir si attiva in caso di attacchi da tiro, i colpi causati dalle sagome del Miscast non lo sono.

Q: Le bound Spell (tipo il Ruby ring) prendono eventuali bonus al cast dati dal livello del mago o da altre abilità che potenziano il casting value?

A: A meno che non sia specificato nell'abilità o nell'oggetto (es. Covenant of Power della Casket of Souls), le Bound Spells non beneficiano di bonus al cast oltre al valore indicato dalla Bound Spell o di altri effetti che potrebbero interagire con il loro casting value.

Q. In caso di Miscast un risultato di 8+ sulla tabella impedisce di lanciare Bound Spell nel turno corrente?

A. No, l'effetto del Miscast impedisce al "Wizard" / ai "Wizard" (misscast 10+) di lanciare ulteriori magie, è sempre possibile continuare a lanciare Bound Spell non essendo il mago, ma l'oggetto a lanciare la magia; inoltre lanciare una Bound Spell non fa di un modello un "Wizard".

Q. Incantesimi che impediscono la carica impediscono ad unità con Random movement di entrare in contatto un'unità nemica?

A. Sì, la Spell impedisce all'unità bersaglio di caricare, il random movement, qualora porti il modello a contatto col nemico è equiparato ad una carica. In questo caso il modello oggetto deve rimanere a 1" dal nemico.

Q. È possibile avere copie dello stesso incantesimo nella propria armata?

A. Sì, ed ogni mago che lo conosce può lanciarlo nel medesimo turno.

Q. Un mago può tirare tutti gli incantesimi che conosce durante il proprio turno?

A. No, un mago può lanciare in un turno un numero di magie pari al suo livello di magia, lanciandoli nelle fasi appropriate e solo una volta a spell.

Q: Puoi effettuare un secondo bombardamento con il Girobombardiere o effettuare un secondo Attacco Wake of Fire con la Flamespyre Phoenix se bersaglio di Arcane urgency o Rune of Haste and Urgency?

A: Sì, dato che l'abilità non ha restrizioni riguardo alla Fenice e ad attacchi simili che vengono attivati semplicemente avvicinandosi o passando sopra l'avversario quando ci si muove con Arcane Urgency o con Rune of Haste and Urgency su quante volte possono essere usati per turno o in totale.

Q. Se ho multipli dello stesso incantesimo con maghi differenti posso tirarli sulla stessa unità durante il turno?

A. Multipli di Enhancement/Hex/Conveyance sulla stessa unità non hanno effetto, è sempre possibile tirare più copie dello stesso Magic Missile, da maghi differenti, verso lo stesso bersaglio.

Q. Un'unità teletrasportata con una magia può cambiare formazione in aggiunta alla propria posizione?

A. No.



Q: È possibile usare Infernal Gateway e Hand of Mork/Gork su un personaggio che ha caricato o si è mosso con Random Movement?

A: No, gli incantesimi devono comunque rispettare le normali restrizioni di movimento, a meno che non sia specificato diversamente.

Q. Infernal Gateway prevede di mantenere tutto il modello entro 12" dalla sua posizione originale?

A. No, basta che una parte del modello sia entro 12.

Q. Un'unità teletrasportata con il Travel Mystical Pathway deve rimanere tutta entro 12"?

A. Sì, come da errata GW 1.5.

Q. Un'unità Drilled teletrasportata con il Travel Mystical Pathway può fare Redress the Ranks prima di cambiare posizione?

A. No, la magia chiarisce che l'effetto avviene immediatamente appena castata.

Q. Quando viene verificato se un'unità è nel raggio d'effetto di una Spell a bolla?

A. Al momento che si seleziona l'unità per utilizzarla.

Q. Unità che si trovano contemporaneamente nel raggio di effetto di più copie dello stesso enhancement/hex/conveyance con effetto "a bolla" ne sommano gli effetti?

A. No.

Q. Il Magic Resistance si applica se l'unità si trova nel raggio di effetto di una spell "self" con effetto "a bolla"?

A. No, perché questa categoria di spell non ha un target specifico.

Q. Un mago all'interno di un'unità ingaggiata in Cac, ma non posizionato nel fighting rank può disperdere?

A. Fintanto che è ingaggiato in combattimento, il mago può disperdere solo incantesimi che bersagliano lui o l'unità in cui si trova.

Q. Posso targettare con Steed of Shadow i modelli di fanteria di una unità con dentro un personaggio a cavallo per permettere all'unità intera di volare??

A. No, l'unità deve essere composta interamente di modelli di fanteria.

Q. La magia illusione Spectral Doppelganger: i 2d6 che genera devono colpire e ferire, o solo ferire?

A. Come tutti gli Assailments, solo Ferire.

Q. Le assailment spells possono essere lanciate anche nel turno avversario, giusto? La regola specifica "any combat phase".

A. Any combat phase, repeat after me, ANY COMBAT PHASE.

Q. Su alcune magie c'è scritto target friendly Unit Questo vuol dire che non posso targettare l'unità in cui sono aggregato? Perché su alcune magie c'è scritto proprio che riguarda sia il lanciatore che l'unità in cui è aggregato

A. Un modello ha sempre visione di sé stesso e dell'unità in cui si trova e come specificato nella sezione dei Personaggi se un'unità con dentro un pg è bersaglio di una spell anche il mago ne subirà gli effetti finché rimane nell'unità. Su alcune magie "self" è specificato che hanno effetto sul mago e sulla sua unità perché gli effetti di quella magia si applicano SUL MAGO che la casta ed estende gli effetti poi sull'unità.

Q. Un Vortex si muove e investe il CaC. Sfiora un'unità mentre l'altra non la tocca. Cosa succede? I colpi si dividono o li becca la sola unità toccata?

A. Solo le unità effettivamente attraversate dalla sagoma prendono i colpi, determinati separatamente per ogni unità colpita.

Q. Earthen ramparts (elementalism) conferisce eventuali bonus vs tiro nemico? Nel senso che l'unità può essere considerata dietro un low linear obstacle.

A. Difendere un ostacolo lineare non dà nessun beneficio di per sé contro il tiro, la copertura deriva da quanta percentuale del bersaglio si trova effettivamente oscurato rispetto al tiratore. Non essendoci nessun ostacolo fisico, e nessuna indicazione nella Spell che dia una cover di qualche tipo, non ha effetto.

Q. L'incantesimo Phantasmagoria: le unità che iniziano il loro turno entro 12" da vortice sono considerate impetuose anche senza aver mosso, l'altro effetto della spell si attiva se l'unità non si è mossa?

A. Solo se la Spell era già attiva dal turno precedente ed avevano superato il test di panico o erano immuni da esso. Per la seconda domanda l'unità non deve testare panico se non si è mossa.

Q. La Spell Cloumn of Crystal blocca il volo ai modelli volanti che vogliono sorvolarla?

A. Sì. È un Magical Vortex e come chiarito da FAQ GW gli effetti sul Movimento dei Magical Vortex hanno effetto sui modelli volanti. Un intransitabile ha effetto sul movimento non facendo passare.

Q. Se una magia aumenta la AP delle armi di un'unità aumenta anche la AP di eventuali colpi d'impatto? Il dubbio nasce dal fatto che gli impatti non sono un'arma ma esiste una FAQ che dice che se un'unità ha Armour Bane anche gli eventuali impatti prendono AB (ed anche AB in teoria aumenta la AP delle armi).

A. Se una magia o un effetto conferisce armour bane a un'unità, allora influenza tutto. Se invece c'è scritto che quella magia o effetto è sulle armi dell'unità, allora funziona solo sulle armi

Q: Se un incantesimo o un'abilità afferma "una singola unità / tutte le unità entro y possono" o "una singola unità / tutte le unità entro y ottengono un effetto", cosa succede se un'unità si muove fuori da Y o se si muove l'incantatore?

A: Le unità che si trovano entro Y possono trarre vantaggio da quell'effetto, a patto che si trovino entro Y nel momento in cui vogliono utilizzare l'effetto (ovvero l'effetto si muove con chi lo lancia per tutta la durata di X).

Q: È possibile lanciare nuovamente un incantesimo Rimane in gioco che è già stato lanciato?

A: Sì. Sebbene il regolamento dica di no, le FAQ di GW chiariscono che è possibile tentare di lanciare l'incantesimo, ma l'incantesimo attivo in quel momento termina con il tentativo.

Q: Un mago può castare Spectral Doppelganger usando per gli attacchi il profilo della Sword of Sorrow?

A: No.

CHARACTERS

Q: Se ho più Characters su basi differenti in una stessa unità (es. da 30 mm che si sono uniti a un'unità da 25 mm), possono stare adiacenti ad essa sullo stesso lato?

A: No, devono essere su lati diversi, perché devono essere adiacenti ai modelli da 25 mm (il che significa che se hai 3 di questi personaggi, uno andrebbe sul retro).

Q: Se un'unità che contiene più Characters viene completamente distrutta, i Characters si separano o rimangono insieme?

A: L'unità cessa di esistere ed i personaggi vengono trattati come Lone Characters, eventuali magie che erano state lanciate sull'unità cessano di avere effetto sui personaggi.

Q: Un personaggio può lasciare l'unità in cui è aggregato sfruttando il Reserve Move?

A: No, un Personaggio può lasciare l'unità in cui è aggregato solo nella sottofase "Remaining Moves" della Fase di Movimento, il Reserve Movement avviene al termine della Fase di Tiro.

Q: Se un personaggio con un'abilità lanciata su sé stesso che però ha effetto anche sull'unità in cui si trova che succede se poi lascia l'unità in fase di movimento?

A: L'unità cessa di beneficiare di quell'effetto essendo legato alla presenza del personaggio al suo interno.

Q: Un personaggio che fa FBIGO può usare Evade per evitare che l'avversario inseguendo lo coinvolga nuovamente nel combattimento?

A: No, il Pursuit fa comunque parte del combattimento. Fino alla fine dello Step 4 del Cac, entrambe le unità sono considerate impegnate in combattimento, evade può essere usato solo se il personaggio non era ingaggiato per provare ad evitare unità nemiche che sopraggiungono inseguendo da un altro combattimento.

Q: Dove va collocato un personaggio che si unisce a un'unità in rango singolo?

A: Il regolamento non chiarisce specificatamente questa situazione, possiamo però applicare lo stesso principio dei Nonmorti che aggiungono modelli ad un'unità. Di conseguenza il personaggio si aggiunge a quelli presenti nell'unico rango estendendo il fronte in una qualsiasi posizione, oppure sostituendo uno di quelli presenti (non del Command Group) che andrà a formare un secondo rango senza allargare ulteriormente il fronte dell'unità.

Q. Un personaggio colpito da un attacco da tiro entro 3" da un'unità beneficia del "Look Out Sir"?

A. No, per beneficiare di tale regola deve trovarsi all'interno di un'unità di almeno 5 modelli di truppa dello stesso Troop Type.

Q. Un personaggio Minotauro (fanteria mostruosa con regola Clumsy) può aggregarsi a un'unità di cavalleria mostruosa come i Draghi ogre (anche loro hanno la regola Clumsy)?

A. Sì.

Q. Come funziona la sfida quando le due unità ingaggiate in un cac sono divise da un Low Linear Obstacle?

A. Per le sfide, i due contendenti devono muoversi in contatto di base se possibile, ma nel caso della sfida che sia possibile o meno metterli fisicamente, i due sono considerati in contatto tra loro; quindi combattono normalmente.

Q: Un personaggio con base più grande in un'unità multi rango si trova "adiacente al Fighting rank". Quando rifiuta la sfida, dove va posizionato?

A: Sul retro dell'unità.

Q: P. 173 rulebook. "Mercenaries cannot be joined by characters drawn from another army list". Ciò vale anche al contrario? Ovvero i character mercenari non possono unirsi a truppe non mercenarie?

A: La regola non è a due sensi.

Q. Un personaggio può unirsi ad una macchina da guerra?

A. Essendo le war machines Skirmishers, un personaggio può unirsi solo se è della medesima sottocategoria di troop type, ergo solo se il personaggio stesso fosse una war machine o se ha una Special Rule che gli consente di farlo.

Q. Posso cambiare la posizione dei pg all'interno del rango frontale se muovo l'unità? Oppure lo posso fare solo se faccio reform? E se faccio redress the rank?

A: Per spostare un pg all'interno di un'unità non in combattimento devi fare un reform. Con il redress puoi prendere personaggi che sono sul primo rango e metterli dietro e viceversa, fatto salvo che un Pg può stare nei ranghi dietro solo se non c'è posto nel rango frontale perché occupato dal gruppo comando o da altri personaggi. Un personaggio che non si trova nel Front rank non conferirà bonus all'unità in cui si trova.

Q. Può un personaggio (character) unirsi ad una friendly unit utilizzando l'incantesimo Infernal Gateway? Da regolamento un personaggio può unirsi ad un'unità durante la remaining movement phase e l'incantesimo è utilizzabile nella stessa fase.

A. Sì, se il personaggio viene teletrasportato a contatto di base con l'unità può joinarla, salvo che non sia ingaggiata o in fuga, come previsto dal regolamento.

Q. Può un personaggio all'interno di un'unità spostarsi in una differente posizione nella stessa, sempre utilizzando l'incantesimo infernal gateway? L'incantesimo dice che può essere posizionato in un qualsiasi punto a 12" e a più di 6" dal nemico.

A. Il regolamento non vieta di entrare ed uscire dalla stessa unità nella medesima fase, se tutte le condizioni richieste dalla Spell sono rispettate è possibile far lasciare l'unità al personaggio e poi muoverlo a contatto con essa (usando il suo M) per joinarla nuovamente, poichè questa Spell consente di muovere anche dopo essere stati teletrasportati. Tuttavia, il personaggio conterà come mosso ed avere joinato nuovamente l'unità, che non potrà a sua volta muovere se non lo aveva già fatto.

Q. Un personaggio che esce da un'unità, misura il proprio movimento dal suo modello o da un punto qualsiasi dell'unità?

A. A differenza di quando entra, un personaggio esce dal punto esatto in cui si trova all'interno di un'unità.

Q. Un personaggio che esce da un'unità non è obbligato ad uscire dal fronte vero? Posto che abbia abbastanza movimento dal punto in cui si trova può uscire anche dal retro/fianco?

A. Solo se per uscire dal retro/fianco non deve passare attraverso modelli amici.

Q. Personaggio viene mandato dietro perché rifiuta una sfida. Il modello che va al suo posto attacca o no perché fa stepping forward?

A. Il modello che ne prende il posto attacca, non è considerato Stepping Forward in quanto avviene nella sotto-fase 1.1 prima che il CaC inizi.

Q. Se un mago lo piazza nell'ultimo rango perché il primo è "pieno" (altri personaggi+command) può tirare proiettili magici e spell vari a patto che abbia linea di vista o front arc a seconda?

A. Sì, può lanciare magie tenendo conto che il bersaglio sia nel suo front arc (poiché intruppato) e verificando linea di vista e posizione dal modello del mago, come scritto nel regolamento, tuttavia non conferirà bonus (abilità, Ld, buff da spell, ecc) all'unità in cui si trova come chiarito dalle faq GW.

Q. Se ho una unità da 6 modelli con basetta 25x25 e ci aggrego un pg con la basetta 30x60, posso rifiutare una sfida? se sono schierato a fronte 7? se sono schierato a fronte 5? (l'unità non ha il campione).

A. Se sei disposto a rango singolo e sei ingaggiato frontalmente/ retro non puoi rifiutare una sfida poiché non hai un rango non ingaggiato dove mettere il PG salvo che l'unità non abbia un secondo rango, in quel caso puoi mettere il pg mismatch sul retro dell'unità. Invece se fossi ingaggiato sul fianco dove si trova il personaggio, poiché il FR è costituito solo dal modello laterale, puoi rifiutare ed il pg viene spostato sull'altro lato dell'unità.

Q: Un personaggio su un carro leggero (che deve adattare la formazione in ordine aperto della sua cavalcatura) può unirsi a un'unità che ha adottato la formazione in ordine ravvicinato?

A: Sì, la regola per la formazione dei personaggi a cavallo cessa di essere valida non appena questi si unisce all'unità e cessa di essere un'unità indipendente: il personaggio adotterà la formazione dell'unità.

Q: I personaggi e l'equipaggio sulle cavalcature beneficiano delle regole speciali? Come Poisoned Attacks per l'Arachnarok, Flaming Attacks per Flamespire Phoenix, ecc..

A: Sì, salvo diversa indicazione, tutte le regole speciali che si applicano a un elemento (carro, personaggio, equipaggio o bestie) si applicano anche agli altri. Gli effetti sono condivisi, sia quelli positivi che quelli negativi.

Q: Quale set di regole deve essere utilizzato per un personaggio che cavalca un behemoth con Howdah?

A: La regola Howdah fa sì che il modello usi le regole split profile e firing platform del carro, ma per tutto il resto il modello è considerato di tipo behemoth (quindi subisce gli effetti del Monster Slayer).

Q. Modello a singola ferita in sfida contro un eroe su drago. L'eroe fa 10 ferite in totale al campione che morirebbe dando bagno di sangue +5. La domanda è se in possesso di regen le 4 ferite extra ipoteticamente salvate vengono comunque conteggiate nel fight anche se sfiorano il bagno di sangue di +5? Anche perché bagno di sangue dice che le ferite in eccesso subite dal modello possono essere di massimo +5. Mentre regen afferma che tutte le ferite salvate vengono comunque conteggiate nella risoluzione del fight.

A. In una sfida, indipendentemente dalla fonte da cui le ferite da considerare per la risoluzione del Cac vengono generate, il massimo conteggiabile è +5 oltre le Fe inflitte per uccidere il modello coinvolto.

Q: Come viene conteggiato un personaggio ai fini del bonus ranghi, ecc., se ha una dimensione base diversa da quella dell'unità (ad esempio, se un personaggio di cavalleria si unisce a un'unità di fanteria)?

A: Se la base del personaggio si adatta perfettamente ai ranghi dell'unità, conta per il numero di modelli che sostituisce. Se il personaggio non si adatta perfettamente, conta solo come se fosse nel primo rango essendo posizionato adiacente all'unità.

Q: I personaggi possono unirsi agli sciame?

A: Sì, se appartengono allo stesso sottotipo di truppa (in caso di sciame skirmisher) e lo sciame non ha la regola speciale Loner (oppure in caso la abbiano entrambe).

Q: Un personaggio che si unisce a un'altra unità è ancora considerato un'unità ai fini delle regole? Che dire delle regole speciali che l'unità ha ma il personaggio no, o viceversa?

A: Insieme formano una singola unità. Ogni volta che la parola "unità" è menzionata in una regola speciale che l'unità già possiede o quando la regola deriva da uno stendardo magico di quell'unità, si applicano le regole sia per il personaggio che per l'unità a cui si è unito. Le regole speciali di un personaggio si applicano all'unità solo se è menzionata la parola "e qualsiasi unità a cui si è unito" o simile. Si prega di notare che alcune regole speciali potrebbero cessare di essere applicate se un personaggio senza una

regola speciale si unisce a un'unità o viceversa (ad esempio Counter Charge). Le regole speciali che influenzano i modelli o le armi NON si applicano a un modello e all'intera unità o viceversa (un'unità con attacchi avvelenati non infliggerà attacchi avvelenati al personaggio quando si unisce). Funzioneranno le regole speciali che richiedono che solo la maggior parte dei modelli abbia la regola speciale (ad esempio, Movimento di riserva). Se un personaggio che ha lanciato un incantesimo o utilizzato un'abilità "che influenza il lanciatore e qualsiasi unità a cui si è unito" lascia un'unità dopo aver lanciato quell'incantesimo/utilizzato l'abilità, solo il lanciatore subisce l'effetto, ma se si unisce a un'altra unità, anche quell'unità trarrà beneficio da quell'effetto. Se un personaggio in un'unità diventa bersaglio degli effetti etereo, volare o qualsiasi altra regola che gli impedirebbe di unirsi, il personaggio può ancora far parte dell'unità, ma una volta che la lascia, non gli è permesso unirsi di nuovo finché il personaggio ha queste regole speciali. Se un'unità con un personaggio diventa bersaglio di un incantesimo che gli conferisce una Regola Speciale o un'Abilità, il personaggio può beneficiarne finché si unisce all'unità anche se la Regola Speciale o l'Abilità gli impedirebbe di unirsi, ma la perderà nel momento in cui abbandona l'unità. Se tutti i modelli dell'unità vengono rimossi come vittime, l'unità cessa immediatamente di esistere e il personaggio perde la Regola Speciale o l'Abilità.

Q: Un personaggio può aggregarsi ad un'unità skirmish che è costituita da 2 troop type contemporaneamente?

A: No, perché il personaggio non può essere di due troop type allo stesso tempo.

Q: Un personaggio può muoversi più del doppio del suo movimento per usare "Move Through Ranks" o quando si unisce a un'unità per raggiungere la prima fila?

A: Sì. Poiché il rango di combattimento si trova in una posizione fissa, è obbligato a spostarsi di quella distanza per raggiungerlo. Le uniche volte in cui un personaggio all'interno di un'unità è soggetto a questo limite (oltre alle normali manovre/ movimenti) è durante un Reform e il Redress the Ranks.

Q: Come si risolve il "form up" negli schermagliatori se sono presenti personaggi con basi differenti?

A: Formate un Fighting Rank, iniziando dal modello che è entrato in contatto per primo. Ignorando la differenza di base per i personaggi, la dimensione extra della base influirà minimamente sulla forma dell'unità - potrebbero esserci dei piccoli spazi vuoti all'interno dell'unità. Il giocatore che controlla può muovere i modelli rimanenti in qualsiasi ordine, a condizione che vengano rispettate le regole per la formazione (fino alla caratteristica di movimento singolo). Un personaggio che non è nel rango di combattimento potrebbe quindi muoversi attraverso i ranghi per entrare in contatto di base con un avversario. Ricorda che non è consentito avere più personaggi rispetto ai non personaggi nel rango di combattimento.

Q: Alla luce delle nuove faq se dei Pg si trovano nel Rear Rank e faccio un redress the rank per aumentare le file dovrò per forza spostarli nel Front Rank giusto?

A: No, il redress si comporta esattamente come prima e come abbiamo spiegato altre volte. La differenza fondamentale è che con le nuove Faq i personaggi che non si trovano nel front rank smettono di conferire bonus all'unità. Se sposti un personaggio col redress fuori dal primo rango smetterà di conferire bonus, esattamente come specificato dalla Faq.

MAGIC ITEMS

Q: Ci sono alcuni oggetti che hanno delle restrizioni per i "personaggi" riguardo all'accesso o all'uso di questi oggetti. I campioni delle unità con accesso agli oggetti magici possono acquistare o usare questi oggetti?

A: Se il tipo di personaggio non viene specificato ulteriormente (ad esempio "solo Chieftain Beastman o Necromancer Only"), i campioni possono prendere e usare questi oggetti con le stesse restrizioni. Se gli oggetti hanno restrizioni che si applicano generalmente ai Personaggi, tali restrizioni si applicano anche ai modelli non Personaggi che possono prendere gli oggetti.

Q: L'uso di pozioni magiche che aumenta determinate statistiche ha effetto sia sul cavaliere che sulla cavalcatura?

A: No, le statistiche che si modificano sono quelle del possessore dell'oggetto; tuttavia, dell'incremento di determinate caratteristiche potrebbe beneficiare l'intero modello in base alle regole dello Split Profile e della cavalcatura coinvolta, come ad esempio la Resistenza.

Q: Con l'Arcane Familiar quante signature spell posso prendere?

A: Solo una, scegliendo tra una delle due signature delle sfere su cui sono stati rollati gli incantesimi o in alternativa una delle signature del proprio esercito, se disponibili.

Q: Posso usare un oggetto magico per rerollare i tiri per ferire di una spell?

A: No, a meno che non sia specificato espressamente nella descrizione dell'oggetto magico.

Q: Gli oggetti estremamente comune (quelli con l'asterisco) possono essere presi in aggiunta ad altri della medesima categoria?

A: Sì. Tuttavia, non è possibile avere più di un set di armatura e scudi sullo stesso modello, ma nel caso di oggetti estremamente comuni è possibile avere contemporaneamente un'armatura e uno scudo magici sullo stesso personaggio.

Q: È possibile acquistare un'armatura/scudo magici se il personaggio non ha la possibilità di acquistare la controparte mondana?

A: No, per poter acquistare un'armatura/scudo magici il personaggio deve avere l'opzione di acquisto della versione mondana nella sua descrizione o essere già equipaggiato con quel tipo di oggetto.

Q: Il Paymaster's Coin posso decidere di attivarlo dopo aver effettuato i tiri per colpire? Oppure la devo dichiarare ad inizio fase?

A: Può essere attivato in qualsiasi momento.

Q: Armatura di ferro meteorico: TA 5+ che non può essere né migliorato né ridotto. Ma se un'arma nega il TA cosa succede?

A: L'armatura conferisce un TA immodificabile, abilità che negano il TA non fanno utilizzare l'armatura.

Q: Se un'unità o uno stendardiere da battaglia ha uno stendardo magico, è possibile scegliere di non usarne il potere?

A: Solo se nella descrizione del potere viene usata la parola "may". In caso contrario sei obbligato ad applicare l'effetto.

Q: Chi usa il Wizarding Hat può prendere il tipico di una scuola? Sono accessibili anche le scuole di magia dei journal come quella dei troll?

A: Puoi scegliere qualsiasi sfera di qualsiasi libro, l'oggetto non da nessuna restrizione a questa scelta, fintanto che si tratta di una sfera di magia vera e propria (6 spell + signature). Generi normalmente l'incantesimo da quella sfera, quindi lo tiri e poi puoi cambiarlo col tipico. NON puoi prendere le Signature dei vari eserciti, a meno che il modello col cappello non abbia la regola "Lore of...." (saphery, undead, ecc ecc).

Q: Quali sono esattamente le condizioni da soddisfare per acquistare un'armatura magica per un personaggio?

A: Per acquistare uno scudo magico, il tuo personaggio deve essere (o avere la possibilità di essere) equipaggiato con uno scudo. Per acquistare un'armatura magica, il tuo personaggio deve essere (o avere la possibilità di essere) equipaggiato con qualsiasi armatura (leggera/pesante/a piastre), escluse le armature naturali (come la calloused hides). Per acquistare qualsiasi altra armatura magica che non sia un'armatura o uno scudo, il tuo personaggio deve essere (o avere la possibilità di essere) equipaggiato con uno scudo o con qualsiasi armatura, escluse le armature naturali. IE a un sacerdote scinco non può essere data alcuna armatura magica anche se ha la calloused hides

Q: Se l'effetto monouso di un'arma magica, come il One Hit Wunda di Wollopa, non è stato utilizzato o è già stato esaurito, chi la impugna può scegliere di usare un'arma comune diversa durante il combattimento?

A: No, il Wunda a Colpo Singolo di Wollopa continua a essere considerato un'arma magica a una mano anche dopo che il suo effetto monouso si è esaurito. Poiché rimane un oggetto magico, non ti è permesso passare a un'altra arma comune.

Q: È necessario che il modello possa effettuare "wizarding dispell" per usare oggetti arcani con la dicitura "instead of a wizarding dispell"?

A: Sì, le FAQ di GW sul Glowing Green Amulet e la sua eccezione a tale regola riguarda solo questo specifico oggetto in quanto "Talismsans" e non "Arcane" che sono acquistabili solo da Wizards.

Q: Posso acquistare il Lore Familiar, ma scegliere di non usarlo?

A: Se il Mago sceglie di non usarlo, non avrà alcun incantesimo, da un'interpretazione puramente RAW.

Q: Il Wizarding Hat consente al personaggio di acquistare oggetti arcani?

A: No, GW afferma chiaramente che è il cappello a rendere il personaggio un Wizard. Il Personaggio non può acquistare oggetti arcani se non era già mago in partenza.

Q: Poiché AP modifica il tiro di dado e non l'armor value del TA, l'Armour of Meteoric Iron funziona contro gli attacchi con AP (X)?

A: Sì, l'intento dell'armatura è chiaramente quello di impedire l'applicazione dell'AP. Si noti che l'Armour of Meteoric Iron è un'armatura pesante, come indicato in corsivo, e quindi un set di armatura con tutte le conseguenze del caso.

Q: Un modello armato di lancia magica (le cui regole specificano che nei turni in cui non carica "deve usare la sua hand weapon") e di una seconda arma magica extremely common, può (o deve) usare la seconda arma magica al posto della hand weapon nei turni in cui non carica?

A: L'arma magica ha sempre la priorità sull'arma mondana. Il regolamento consente, in caso di più armi magiche, di scegliere quale usare. In questo caso puoi scegliere in carica quale delle due usare e nei turni successivi userai obbligatoriamente quella che non è una lancia magica.

Q: Il totem of wrath si applica anche agli Impact Hits?

A: No, parla di Armour Piercing delle armi, ma comunque gli impact beneficeranno del reroll degli 1 a ferire.

Q: Con il wizard hat quando scelgo la sfera tra cui tirare la magia? Nel momento in cui si devono generare le spell? Dato che non ci sono restrizioni in merito si possono anche scegliere le sfere specifiche d'armata come la Wilds, la Primal Magic e la Troll Magic?

A: La sfera va scelta al momento della creazione della lista e tutte le lore che sono in aggiunta alle 8 principali sono selezionabili. Non sono MAI SELEZIONABILI gli incantesimi tipici delle razze, a meno che il modello con il cappello non abbia una regola "lore of..." che glielo permetta.

MATCHED PLAY GUIDE

Q: I personaggi nelle unità contano nel calcolo del punteggio minimo in US per le unità per le Strategic Locations/Baggage train?

A: Sì.

Q: Una singola unità può scorare da più strategic locations/ special features / baggage train contemporaneamente se a raggio di ciascuna?

A: NO, come chiarito da Faq GW, una unità a raggio di più "OBJECTS" può controllarne solo uno alla volta.

Q: Come considero la FdU di Miao Ying (Cathay) per calcolare il Brake Point negli scenari che lo prevedono?

A: Per il regolamento andrebbe calcolato sulla base della lista d'armata, tuttavia vista la speciale natura del modello e delle regole speciali della Transformation of the Dragon, in questo caso il Brake point si calcola tenendo conto della forma assunta da Miao Ying allo schieramento (FdU 1 se in forma umana – FdU 7 se in forma drago).

Q: Unità con reserve move finisce il suo movimento nella fase di shooting sul baggage train avversario. Se rimane in contatto fino al suo turno successivo il baggage train viene distrutto? In altre parole quel turno conta come inizio del contatto con il baggage train oppure si inizia a contare dalla sua successiva fase di movimento?

A: No, per iniziare a distruggere il Baggage Train l'unità deve entrarci in contatto nella Remaining Moves Subphase.

Q. Un'unità in fuga e ridotta sotto al 25% della sua Fdu iniziale quanti PV conferisce?

A. In questo caso conferisce il massimo tra i due valori delle casistiche, quindi il 50% dei PV.

Q. Il Battle Standard Bearer quanti punti conferisce a fine partita nei casi previsti dalla regola Trophies of War?

A. Battle Standard Bearer e Standard Bearer sono due tipologie differenti, di conseguenza il Bsb conferisce 50VP.

Q. Riguardo al controllo dei quadranti con Domination i modelli a cavallo tra uno o più quadranti contano per il calcolo della Fdu ai fini di determinare chi lo controlla?

A. No, il Matched play è chiaro, il modello deve essere completamente dentro al quadrante.

Q: Unità di mercenari, se viene presa dalle core del suo rispettivo libro, può prendere gli obiettivi? Formalmente sarebbero core, ma vengono prese da un'altra categoria.

A: Le unità devono essere prese tra le "Core" secondo la lista che stai giocando, in questo caso sono mercenary, quindi non possono scorare.

Q: Le unità con Ambush che non sono sul campo a fine partita (perché terminata prima del loro ingresso obbligatoria al quinto turno), concedono PV?

A: No, al momento non esiste letteratura che indichi che concedono PV se sono fuori dal campo, né nella regola di Ambush stessa né nel "Victory Points" del Matched Play.

WARHAMMER ARMIES

DISCLAIMER: Essendo le fazioni Legacy inesistenti per GW il team Judge ha deciso, alla luce di faq ed errata che hanno modificato alcune regole base di oggetti/unità/spell/ecc, di aggiornare di conseguenza anche i corrispettivi elementi delle fazioni Legacy, nello specifico:

Le weapons seguiranno le errata 1.5 (es. i Flail conferiranno bonus Fo e AB solo contro il nemico caricato)

I Magical Vortex delle spell signature specifiche delle armate Legacy causeranno danno anche se attraversati

Le armi "hull mounted" come lo Skull Cannon of Khorne /Iron Daemon hanno Los 90° ai fini del tiro (viene estesa l'errata GW dello Steam Tank).

Empire of Man

Q: La regola Master of Ballistics può essere usata da un ingegnere sul tiro del cannone montato sul Carro a vapore?

A: No, la regola ha come bersaglio un'unità il cui troop type è "War Machine". Il Carro a vapore, come suggerisce anche il nome, è un heavy chariot come troop type, pertanto la regola non ha effetto su di esso.

Q: Un carro armato a vapore può sparare con entrambe le sue armi missilistiche (steam gun e steam cannon) in una singola fase di tiro?

A: No, deve scegliere con cosa sparare, l'ingegnere sopra può cmq sparare con le sue armi in aggiunta.

Q: Posso usare l'abilità del Laurels of Victory sugli attacchi della cavalcatura o degli assailment castati da un oggetto del personaggio?

A: No, l'oggetto specifica che è utilizzabile solo sugli attacchi causati dal possessore, eventuali spell lanciate da Bound spell non sono lanciate dal possessore, ma dall'oggetto, quindi non contano. Differente sarebbe se il modello fosse un mago che conosce un assailment.

Q: Un ingegnere può usare una Pigeon Bomb in combattimento?

A: No.

Realms of Man - Renegade Crowns Aol

Q: Quanti Bonegrinder Giant possono prendere i Mercenari della Aol dei Renegade Crowns?

A: La composizione d'armata dei Renegade Crowns stabilisce che possono essere presi come Mercenaries qualsiasi unità che abbia la regola "Dogs of War", se le restrizioni di tali unità non si riferiscono nello specifico alla Aol del Border Princes allora è valida la limit del Combined Arms del 2x per le unità mercenarie.

Vampire Counts

Q. Quanti "urli" può effettuare una Mortis Engine?

A. UNO.

Q. Un'unità di Zombie evocata con la spell Raise Dead può essere ampliata fino a 40 modelli?

A. No, il limite è max specificato nell'unit size, per gli zombie in questione è 2d3.

Q: Il bonus cast delle Mortis engine si somma se ne sono presenti più di una nel raggio d'effetto? E la stessa cosa vale anche in caso di misscast?

A: Il bonus al cast si somma, in quanto specificato che è in funzione del trovarsi a raggio o meno da "questo modello". Per quanto riguarda il misscast la regola indica un valore assoluto specificando che si rolla due volte sulla tabella, quindi non cambia il trovarsi a raggio o meno di più Mortis engine.

Q. Wand of jet, +1 cast dispel è opzionale. Il "si rompe se fai un doppio" è opzionale collegato al +1?

A. Essendoci scritto "may" l'applicare il bonus è opzionale ed in funzione del suo utilizzo. Il corretto uso è: dichiarare prima di castare/disperdere se intendi utilizzare la Wand of Jet, in quel caso applichi il bonus e rischi che si rompa.

Q: L'effetto del Chalice of the dark rain ha effetto su wailing dirge?

A: No. Il calice ha effetto solo sul range delle "missile weapons" e sulle "war machines", il Wailing Dirge non appartiene a nessuna delle due categorie, è un "missile attack".

Q: È possibile usare Wailing Dirge dopo una carica, una carica fallita o una marcia?

A: No. Sebbene la Carica e la Carica fallita non siano specificate in modo esclusivo, poiché il Wailing Dirge è un attacco effettuato nella fase di tiro (Shooting Attack), non può essere utilizzato dopo la Carica, anche se è una regola speciale (come altri attacchi di tiro che si risolvono tramite regole speciali), poiché il permesso non è concesso dalla regola speciale.

Q. La Regola "Resurrecting the Fallen" dice che è possibile curare un'unità ferita, gli zombie hanno Newly Born, quindi quando curati posson andare oltre il massimo. Vuol dire che finché non subiscono una ferita non possono essere curati (e aumentati in numero?) visto che l'invocazione dice un unità recupera una ferita persa.

A. La regola speciale dell'unità specifica che possono essere resuscitati modelli oltre il numero base, di conseguenza non consente solo di recuperare modelli persi, ma aggiungerne di nuovi. Quindi è possibile usare la magia per aumentarne il numero (fino al max di 40 modelli) anche se non hanno subito ferite in precedenza.

Q. Una Banshee può essere aggiunta ad una unità di Spirit Hosts?

A. Sì, non ci sono limitazioni al riguardo.

Kingdom of Bretonnia

Q. Il Cavaliere Verde può essere evocato dalle colline?

A. No, c'è una faq ufficiale che lo chiarisce".

Q. Il cavaliere verde ha swiftstride? Errore nello scrivere il pg o sono io che non lo trovo?

A. No, il Cavaliere Verde non ha Swiftstride. In aggiunta i signori Lunastorta, Codaliscia, Felpato e Ramoso si pregiano di informarVI che il suddetto cavaliere manca anche della regola *Finest Warhorse*, buon game.

Q. Il Cavaliere verde a cui viene "distrutta" la spada magica da Vaul's Unmaking, quando ritorna in gioco dopo essere stato sconfitto comunque NON può usare la spada perché l'incantesimo dice che l'oggetto non può essere più usato per la partita. La ricreazione del personaggio non recupera la spada.

A. Corretto, il Cavaliere è sempre lo stesso, ritorna solamente più rancoroso per la perdita della spada e col chiaro intento di fagliela pagare al responsabile.

Q. Un modello con Ironspike Shield e la virtù che conferisce la regola speciale "Monster Slayer" la applica anche ai colpi che il modello nemico subisce per la regola speciale dello scudo?

A. No, i colpi provengono dallo scudo secondo il profilo descritto nell'oggetto, non sono sferrati dal personaggio.

Q. Un modello con Seal of Parravon ignora solo la differenza di WS o anche i -1 a colpire dati da spell e simili essendo questi modificatori al tiro?

A. La skill funziona solo in rapporto al confronto tra WS, eventuali altri malus vengono applicati.

Q: Pellegrini del Graal con reliquiario e personaggio con virtù dell'empatia e voto del graal. In partita il personaggio non può entrare nell'unità perché quando si avvicina quella diventa unbreakable e lui non lo è. Ma se lo metto dentro in schieramento?

A: Pur avendo la virtù che gli consentirebbe di joinare unità con la regola Paesantry, unità Unbreakable non possono essere joinate da Pg che non lo sono a loro volta. Se fosse un Eroe con un altro voto e l'unità stesse oltre 12" da un modello col voto del Graal, allora la cosa sarebbe tecnicamente possibile. Nel tuo caso specifico purtroppo no.

Q: Cosa succede quando la FdU di un'unità scende sotto 10 dopo che un'Ancella si è ritirata nella retroguardia di quell'unità?

A: La condizione di Forza Unità 10 è verificata al momento in cui l'ancella si ritira nella retroguardia. Se la condizione è soddisfatta gli effetti dell'abilità rimangono attivi fino alla fine del combattimento, anche se in seguito l'unità scende sotto la Forza Unità 10.

Q: Un campione conta per la benedizione nella Aol degli Exiles di Bretonnia se ucciso in una sfida? Oppure un campione può ottenere la benedizione della dama se uccide un personaggio o un campione in una sfida?

A: No, solo i personaggi non campioni contano e un campione non può ottenere la benedizione separatamente dall'unità.

Q: Un'unità con standardo di Chalons blocca anche le reazioni di Fire&Flee?

A: No, come chiarito dal wording dello standardo "The Banner of Xen Wun" nel AJ del Cathay GW considera differenti le due reazioni. Di conseguenza il Banner di Chalons funziona solo contro le normali reazioni di Stand&Shoot.

Q: Devo effettuare una wheel per massimizzare la carica di una lancia contro un'altra unità?

A: Sì se necessario. Le regole della carica prevedono che sia maxato il contatto per entrambe l'unità. La lancia conta sempre in contatto, ma adesso per l'unità bersaglio contano in contatto solo i modelli entro il loro valore M dalla lancia. Quindi è possibile che al momento di muovere la carica sia necessario effettuare una wheel per portare più modelli nemici entro tale distanza una volta arrivati in contatto.

Q: Quando si combatte contro un'unità in formazione di lancia, i modelli delle unità di fanteria (che usano "Press of Battle") in seconda fila possono usare tutti i loro attacchi?

A: La faq Gw chiarisce che i modelli si rimuovono partendo dal primo rango dei due che costituiscono il FR, quindi se la lancia causa sufficienti perdite e dovessero sopravvivere solo i modelli del secondo rango del FR risponderanno con 1 attacco a modello come da regole.

Q: Puoi prendere la Virtue of Duty o Virtue of the Ideal anche se ciò significa che il tuo generale non ha il Ld più alta nel tuo esercito?

A: Sì, solo il BSB è menzionato nelle FAQ di GW sulla leadership più alta. Questo significa anche che nel tuo esercito puoi includere mercenari o altri personaggi che non sono in grado di ricoprire il ruolo di generale con una leadership superiore a quella del tuo generale.

Q: La bombarda di bretonnia ha il grapeshot? Non è espressamente scritto sotto l'unità ma sul grapeshot c'è scritto che i cannoni (generici) possono usarla

A: La bombarda come da sua descrizione spara come un cannone, usando la regola Cannon Fire, quindi sì, può usare il grapeshot.

Q: Il Green Knight concede PV se la partita termina e lui è fuori dal campo (perché non evocato ancora o perché temporaneamente defunto o inseguito fuori dal campo all'ultimo turno)?

A: Sì, le sue regole specificano che l'unica condizione per cui concede PV è non essere sul campo a fine partita.

Dwarfen Mountain Holds

Q. La Rune dell'Hesitation blocca gli effetti dello Swiftstride o il bonus all'Iniziativa dato dalla carica?

A. No, in quanto gli effetti dello Swiftstride si applicano all'atto di rollare la carica, ma prima di effettuarla, mentre il bonus all'Iniziativa non è una regola speciale quindi la runa non ha effetto su di essa.

Q. Il Doomseeker è considerato un personaggio?

A. Non più, come da errata GW.

Q. Se do runa +1A o tatuaggio +1A al doomseeker che fa attacchi casuali 2d3, diventano 2d3+1 (+2)?

A. Con la Runa/tatuaggio sono 2d3+1

Q. Whirlwind of Death, i colpi di impatto si risolvono applicando anche le rune sull'arma?

A. Sì.

Q. Se equipaggio il Forgefather con la runa che conferisce R10 ne beneficia tutto il modello?

A. No, il modello è un Character il cui troop type è War Machines, di conseguenza segue le regole dello Split profile delle War Machine, contro il tiro viene utilizzata la R dell'incudine, il Forgefather è parte della crew quindi la sua R10 si attiva solo in cac, confermato anche da FAQ GW.

Q. La regola "Dig In" del sapper si applica solo sul fronte o tutta l'unità è considerata dietro un ostacolo? Immagino solo il fronte ma non è specificato nella regola che dice "l'unità" è considerata in difesa.

A. L'unità beneficia della partial cover su tutti i suoi lati, conterà difendere un low linear obstacle solo se ingaggiata sul fronte, nota che un eventuale unità nemica ingaggiata conterà sempre essere in cdb con l'unità sotto gli effetti del Dig In.

Q. Il modello Thane/Lord su scudo ha FU di 4 dato che la regola "Borne Aloft" specifica che sono 4 modelli su una singola base. E Heavy infantry specifica FU1 per modello. Corretto?

A. No, Il Lord/Thane è un modello unico di fanteria pesante. La sua forza dell'unità pertanto resta 1.

Q. I colpi della Runa del Volo dei Nani, applicano le regole del personaggio? Tipo, Dwarf Crafted, Sventradraghi o KB, ecc.?

A. La runa permette al personaggio di lanciare l'arma con un profilo ben definito, è a tutti gli effetti un attacco da tiro, di conseguenza se le sue abilità speciali funzionano su tali tipi di attacchi possono essere usate. Ad esempio, Dwarf Crafted: no, la runa funziona solo in fase di tiro, non sullo Stand&shoot; Slayers of Dragons: sì; KB: no; Gromril Weapons: no, perchè diventa magica runandola.

Q: Uno Slayer of Legend applica le sue regole "Slayer of..." ai colpi causati dalla regola Deathblow?

A: Sì.

Q: Un nano con un'arma su cui sono incise delle rune può usare Parry?

A: Sì, purché l'arma sia categorizzata come Hand Weapon.

Q: Una War machine sotto l'effetto di Entranced/Dig In lo perde se caricata, in quanto conterebbe mossa a causa del doversi allineare lei essendo skirmish?

A: No come chiarito da Faq GW, skirmishers sotto l'effetto del Dig In non lo perdono se caricati.

Q: È possibile per un campione della Aol Royal Clan prendere 25pt extra in rune?

A: No, solo i modelli con troop type "Characters" possono.

Q: Quando un personaggio o un campione si ritira dal combattimento, viene spostato per una sfida o si sposta tra i ranghi, questo conta come unità in movimento ai fini delle regole speciali correlate (come "trincerata")?

A: No. Faq GW.

Q: Se il sapper dei Nani unito ad un'unità usa l'abilità Dig In poi esce e se ne va... l'unità rimane comunque entrenched fintanto che non si muove?

A: Sì, la cover si perde solo se l'unità muove, un Pg che lascia l'unità non la fa contare mossa.

Q: L'Anvil of Doom deve essere schierato con i Personaggi o con le War Machines?

A: L'Anvil è sia una War machine che un Character, di conseguenza deve essere schierato al primo momento possibile per il suo troop type. In sostanza, se nell'armata sono presenti altre War Machine l'Anvil verrà schierato contemporaneamente insieme a loro, altrimenti in fondo allo schieramento con il resto dei Personaggi.

Q: Unità Unbreakable grazie ad un pg speciale, e contemporaneamente con Stubborn, la regola stubborn viene persa ugualmente dopo il primo combattimento perso anche se è attiva unbreakable?

A: La regola unbreakable non richiede nessun brake test, l'unità fa automaticamente give ground, di conseguenza il primo brake test che è necessario effettuare è quello che c'è quando per un qualsiasi motivo l'unità non ha più unbreakable. Fino a quel momento stubborn non è entrato in funzione.

Q: Come funziona la runa maggiore di Stormni Redbeard se viene data a un alfiere normale invece che al BsB?

A: Non funziona, da regolamento il Command Range è una caratteristica dei Characters, il modello di truppa non ha Command Range.

Tomb Kings of Khemri

Q. Posso far muovere l'arca con Reserve Move o con una spell di teletrasporto?

A. Sì, è possibile muovere l'Arca con reserve move (fase di tiro), ma è inamovibile nella fase di movimento (quindi niente teletrasporto), come specificato da FAQ GW.

Q. Un Tomb King ha la Armour of the Ages, questa vale come light armour. Se sceglie di usare il potere di far rerollare per ferire l'avversario, può poi salvare le ferite usando un armor migliore, ad esempio quella del Bone Dragon che sta cavalcando, o dovrà salvare utilizzando solo il valore dell'armatura leggera più eventuali bonus (ad esempio scudo)?

A. Come chiarito da FAQ GW se un personaggio con armatura magica intende usufruire del suo effetto deve utilizzare il TA del modello che indossa l'oggetto, non quello della cavalcatura.

Q. Come si comporta la spell Glittering Robe su un'unità sotto gli effetti dell'enhancement dell'Arca?

A. La Glittering cancella gli effetti di qualsiasi enhancement stia agendo sull'unità al momento del cast, ma non impedisce di lanciarne altri dopo aver castato la Glittering Robe.

Q. Se ho tirato un 4+ un'unità con ambush dovrebbe entrare in campo, posso provare a farla entrare lo stesso con beneath from the sand? (l'unità durante la fase di comando non è ancora entrata). E allo stesso modo se fallissi il tiro di disciplina di FBTS, l'unità perderebbe la possibilità di entrare in campo quel turno anche se avrebbe potuto grazie al 4+ di ambush?

A. Un'unità in Ambush che rolla 4+ è considerata ancora in riserva finché non entra in campo, di conseguenza può essere evocata dal sacerdote. Dovesse però quest'ultimo fallire il test, l'unità non potrà essere evocata da altri sacerdoti nella stessa Fase di Comando e tornerà in modalità Ambush (quindi va rollata nuovamente al 4+), il suo ingresso in campo sarà ritardato almeno fino al turno successivo.

Q. Doppia casket of souls da +2 a castare? O non sono cumulabili?

A. No, la regola indica che il mago ha un +1 a castare se si trova entra la gittata di una qualsiasi arca. In questo caso essere nel raggio di più arche contemporaneamente non conferisce benefici aggiuntivi al cast.

Q. Re TK in combattimento. Entro 3 fuori fight c'è il royal herald Il re passa 4 hit all herald. Essendo hit contano poi per la risoluzione?

A: Le ferite contano per la risoluzione del combattimento di chi le ha inflitte, non nell'eventuale combattimento di chi le subisce.

Q: Una unità può essere afflitta dal malus alla Ld da due bolle provenienti da due catapulte diverse? In altre parole, i malus sono cumulabili tra di loro su una stessa unità?

A: Sì.

Q: È possibile utilizzare l'icona Rakaph per fare Reform durante una mossa di overrun?

A: Sì, tuttavia non è possibile alterare la direzione dell'overrun in quanto il reform avviene "durante" il movimento e non prima. Una volta iniziato l'overrun il regolamento specifica che si esegue dritto senza fare pivot.

Q: Quanti maghi possono usare la regola Sepulchral Animus in un turno?

A: Il timing dell'abilità è chiaro: una volta per turno.

Q: Terror below può prendere a target lone characters entro 3" da un'altra unità che li schermerebbe?

A: Sì, Terror below non è uno shooting attack, la regola dei lone characters li protegge solo contro tiro o spells.

Q: Le Incantation of Mortuary Cult possono essere acquistate da Priest e Necrotect in una qualsiasi armata di Khemri o solo nella Mortuary Cult Army?

A: Al momento nulla lascia pensare che non possano essere acquistate dai relativi personaggi in qualsiasi Army List.

Q: Se un personaggio TK con la spada "distruttrice di eternità" sceglie di fare 1d6 di hit automatici ed è nel fighting rank(ma non in contatto base), si comporta come se avesse fatto stomp/impact hits o assegna normalmente il d6 di colpi?

A: L'abilità fa sì che il personaggio effettua un singolo "Schything" Attack che causa D6 colpi contro l'unità bersaglio, non essendo a contatto di base con i modelli nemici non puoi scegliere su chi effettuare l'attacco, ma risolverai i colpi tutti sull'unità nemica. Fossi stato in contatto di base con un PG nemico potevi rivolgere l'attacco, e quindi il D6 colpi, su di lui (non è uno stomp o impact hits).

Q: Le Incantation of Mortuary Cult sono acquistabili oltre a punti spendibili per gli oggetti magici?

A: Sì, sono oggetti che non appartengono a nessuna categoria comune e salvo prossime specifiche di GW sembrano acquistabili a parte.

Orcs&Goblins

Q. Un capo orco nero che possiede la regola "Quell Impetuosity" se utilizza la " Berserker Blade" diventa impetuoso o beneficia del reroll?

A. Un modello che ha un'abilità ad effetto "a bolla" e sempre a raggio di sé stesso, di conseguenza il Capo orco nero potrà rerollare l'impetuosità data dalla spada.

Q. Se possiedo sia i Glittering Wotknot che il Glowing Green Amulet in un'unità bersagliata da una magia posso usarli entrambi su uno dei due fallisce?

A. Dato che entrambe gli oggetti si sostituiscono ad un wizarding dispell ed è possibile tentare solo un dispell x spell non puoi usare entrambe gli oggetti.

Q. Se lancio l'abilità Whaaag! con un personaggio orco, ma durante il combattimento il personaggio muore, gli effetti della Whaaag! (ritirare 1 a colpire per tutta l'unità e +1 alla risoluzione) si mantengono o cessano?

A. L'abilità è lanciata dal personaggio su sé stesso, l'effetto poi si estende anche all'eventuale unità joinata. Tuttavia, è la presenza del personaggio la condizione necessaria all'esistenza del buff. Se muore/esce dall'unità/rifiuta una sfida, l'effetto sull'unità termina.

Q. Un'unità volante che sorvola i fanatici subisce i colpi?

A. No.

Q. Se una unità fa fbiggo attraverso un fanatico. Subisce i colpi del fanatico o fa terreno pericoloso e perde modelli solo con l'asso?

A. L'unità subirà il D6 di colpi per aver attraversato il fanatico + un "Peril test" per ogni modello dell'unità che toccherà il Fanatico durante l'attraversamento, come da regola "Fleeing Through Enemy Units" pag. 133.

Q. Ho un dubbio sul personaggio speciale Ogdruz Swampdigga. Da come è scritto ha possibilità di scegliere le spell con il lore familiar da entrambe le lore.

A. Può scegliere da entrambe, come chiarito da faq GW

Q: Se un Doom Diver spara indirettamente, si consente un -d3" invece dell'abilità balistica e poi un'altra correzione direzionale d3"?

A: Sì, la seconda parte della regola del Doom Diver si riferisce alla parte del fuoco indiretto della regola del Bombardment di pag. 225, quindi viene applicata anche la prima parte.

Q: Spider Banner: l'unità può ferire automaticamente?

A: No, non può, il banner fa comunque riferimento ad una regola del libro base che è stata reworkata, e si adeguerà di conseguenza ad essa. Ottengono semplicemente Veleno con un roll naturale di 5+ invece che 6 se avevano già prima Poisoned Attacks.

Q: Big Smartz: Se un'unità fallisce un test di stupidità ma ne supera un altro prima della mia successiva sottofase di inizio turno, l'unità è ancora stupida?

A: No, un'unità stupida cessa di essere stupida se supera un test di stupidità.

Q: Un fanatico può cadere sulla traiettoria di una cannonata? Può essere ferito dal colpo stesso?

A: Sì, il cannone non prende a bersaglio il fanatico, si comporta come la sagoma di una catapulta che scatterà accidentalmente sopra di lui rischiando di colpirlo.

Q: I fanatici muoiono quando si muovono attraverso un'unità trincerata o sotto l'effetto dei Earthen Ramparts?

A: No, in nessuno dei due casi i Fanatici attraversano una terrain feature che ne causa la morte.

Q: In un'unità di Goblin con fronte da 5 modelli e gruppo di comando completo sono presenti due personaggi in prima fila. Quando l'unità carica o viene caricata, come vanno posizionati i Nasty Skulker? In particolare, è necessario spostare i personaggi per fare loro spazio?

A: I Nasty Skulkers, quando rivelati, vanno posizionati come i personaggi che joinano un'unità, quindi messi nel primo rango se c'è posto (senza sostituire il gdc) in questo caso specifico essendoci già due personaggi ad occupare i due "slot" possibili i Nasty Skulkers vanno a finire nell'ultimo rango.

Warrior of Chaos

Q. Una Giants Spawn of Khorne applica il Killing Blow anche a Stomp e Impact hits?

A. Sì.

Q. Grimoire of Ogvold - Con questo non puoi prendere il tipico del tuo esercito giusto? Come il lore familiar

A. Corretto, non generando randomicamente le spell non hai la possibilità di sostituirla con la Signature raziale, come chiarito dalla FAQ GW sul Lore Familiar.

Q. Un eroe con Gaze of the Gods tira sulla tabella anche se è in ambush?

A. No, mentre un modello è fuori dal tavolo in riserva non esiste e non può utilizzare le proprie abilità.

Q: Un Campione che non è sul tavolo (perché è in Imboscata o è in riserva) può sfidare o accettare la sfida di un Warriors Duel?

A: Sì, nulla nella formulazione della regola implica che l'Unità del giocatore del Chaos o il suo avversario debbano essere effettivamente sul campo di battaglia per combattere nel Warriors Duel.

Q: È possibile lanciare Assailments durante un Warrior's Duel ("come in una sfida")? Gli Assailments vengono lanciati in ogni "fase di combattimento", il duello tra guerrieri specifica solo che ci sono "round di combattimento".

A: Sì, è possibile, il Warrior's Dueal specifica che vengono combattuti dei round di combat fino al termine della sfida. Tuttavia il modello deve essere in possesso dell'Assailment, eventuali spell fornite da abilità o oggetti in possesso dell'unità non sono effettuabili (es. Sister of Thorns con Hammerhand).

Q: Se Galrauch fallisce un test di leadership, quanto dura la condizione?

A: Fino all'inizio del suo prossimo turno, poiché dovrà ripetere il test.

Q: Un personaggio del caos su carro o drago può acquistare una light armour magica per bypassare la limit dei Chaotic Traits e ottenere i relativi bonus in aggiunta del TA della cavalcatura?

A: Il drago ha una armour classificata come full plate, quindi blocca l'acquisto del Chaotic trait. Per il carro invece il suo valore di Armour non è classificato in nessun modo, il personaggio è quindi libero di acquistare un'armatura magica che consenta di prendere il Trait voluto.

Q: L'armour of Silvered steel che tipo di suit è considerata essere ai fini delle limitazioni dei Chaotic Traits?

A: Non ci sono indizi che la classifichino in nessun modo, ergo è un'armatura magica generica con ta 3+ e non limita gli effetti dei Chaotic Traits.

Beastman Breyherds

Q: Il dono delle bestie Many Limbed Fiend se dato a un dragon ogre gli conferisce +1 attacco ma può utilizzare solo con una arma ad una mano...se lo equipaggia con grande arma può fare tutti i 4 suoi attacchi con grande arma ed il quinto dato dal dono con le ensorcelled?

A: Il modello ha +1 Attacco da effettuare con la Hand weapon all'iniziativa del modello non modificata da Strike Last, in quanto tale beneficerà della regola Ensorcelled Weapons.

Q: Il "chalice of the dark rain" ha effetto sulle "sky lantern bombs" delle lanterne? Dimezza il range, o essendo nella fase di movimento non subisce l'effetto?

A: Non sono missile weapons, è un'abilità che effettua in fase di movimento.

Q: Il "chalice of the dark rain" ha effetto sulle bound spell lanciate da Casket of Souls e Anvil of Doom?

A: Sì, poiché qualsiasi attacco effettuato in fase di tiro è considerato shooting attack ed entrambe le unità sono di tipo War Machines, il calice impedisce a tali unità di sparare.

Q: È possibile per un campione della Aol Wild Herds prendere 25pt extra in oggetti magici e mutazioni?

A: No, solo i modelli con troop type "Characters" possono.

Q: Se ho uno sciamano delle bestie con la full Plate Chaos armour e usa la staffa in maniera difensiva, va a ta 2+?

A: No, la bray staff conferisce un Armor value, non migliora quello esistente. È equivalente ad una heavy armor se usata difensivamente e tra due differenti armor value presenti si usa il migliore. Per migliorare il TA di un modello un equipaggiamento/special rule/abilità deve contenere il wording "improve armour value by X".

Q: Se un mago utilizza l'abilità Dark Coven e subisce un Miscast con risultato 8-9 / 10-12 come si applica l'effetto?

A: La spell lanciata è sempre e solo una, gli altri maghi non hanno effettuato nessun lancio, quindi la prima parte degli effetti si applica solo alla spell che ha causato il miscast. Si applicano invece tutti i restanti effetti del miscast ovvero i maghi in command range non potranno lanciare altre magie per il turno in corso.

Q: Cosa succede se un eroe con drunken si unisce ad un'unità senza drunken?

A: L'unità è condizionata dagli effetti che la regola avrà sul personaggio.

Q: Posso dare l'armatura del chaos extremely common ad un eroe e contemporaneamente comprare una non common e swapparla a piacimento?

A: No, pag 340 il regolamento specifica che un modello può avere un solo set di armatura, uno scudo ed una barda. La regola degli extremely common è generica per tutti gli oggetti magici, consente di prendere un'armatura magica ed uno scudo magico nel

caso almeno uno dei due sia ext. Common, bypassando il limite di acquisto di un oggetto magico per categoria, ma sempre rispettando il limite di uno per tipo.

Q: L' Herdstone è considerata una Special Feature, il suo check di controllo viene effettuato come le altre Special Features del Matched Play, quindi a inizio turno, o istante per istante, come indicato nel regolamento base, non valendo come "obiettivo secondario"? Inoltre, per conquistare la Herdstone, vale l'aggiunta del Matched che, a parità di vicinanza, vale la forza dell'unità maggiore?

A: Dal momento che la Herdstone conferisce molteplici bonus in molteplici fasi del gioco la parte del "controlling" non ha un timing preciso in quanto il controllo deve essere verificato momento per momento quando si desidera usufruire di quel particolare bonus. Per determinare il controllo le sue regole sono specifiche, esiste un caso in cui nessuno controllerà l'Herdstone.

Skaven

Q. Il cannone a fulmine warp spara anche se non ha linea di vista, anche se fosse dietro un elemento di terreno che la oscura? E nel caso il colpo che spara attraversa gli elementi di terreno?

A. Il Warp Cannon dichiara una direzione, tira gli 8d6 di gittata, tutto ciò che è sotto tale linea viene colpito (amici, nemici, modelli ingaggiati in cac) attraversando ogni cosa sul campo si trovi entro la gittata.

Q: L'effetto negativo dal Warpstone token si attiva solo con un tiro su D6 di un 1 naturale? Oppure si attiva con un 1 o 2 sul D6?

A: L'abilità specifica che si attiva con un risultato di 1 naturale su un D3, che rapportato al lancio di un D6 corrisponde a risultati di 1 o 2.

Q. Le weapons team degli skaven, come concedono punti? Venendo distrutte? Quando viene distrutta l'unità madre? O quando vengono distrutte sia la weapons team sia l'unità madre?

A. Le Weapons Team sono degli upgrade dell'unità madre, esattamente come i Fanatici nei Goblin delle Tenebre; pertanto, seguono la medesima logica come chiarito in una Faq GW (Revening Hordes 1.2). Il loro costo è già considerato nel valore dell'unità madre, di conseguenza l'uccisione della squadra arma non concede PV, deve essere distrutta l'unità madre indipendentemente dal fato della Weapons Team.

Q: La Ruota del Fato può lanciare i suoi fulmini mentre è in fuga?

A: Sì, non ci sono restrizioni. Il fulmine è indipendente dalla sua capacità di eseguire attacchi di tiro.

Q: La regola Verminous Valor consente ad un personaggio di fare "retire" in qualsiasi momento, ma riguarda solo la fase di corpo a corpo o qualsiasi fase del turno?

A: Solo la Combat Phase. Perché la regola specifica che il personaggio cessa di far parte del FR (che si crea solo in Cac). La dicitura "any time" deve inoltre essere contestualizzata alla regola completa la quale specifica che una volta fatto "retire" il modello non può attaccare né essere attaccato essendo uscito dal FR, quindi il timing giusto per utilizzarla è in ogni momento dello step 1.1(salvo rimanere coinvolto in sfida), al termine del quale se non l'ha utilizzata sarà parte del combattimento per i successivi step

come previsto dal regolamento (Determine who can fight), attaccando e venendo attaccato a sua volta. Se effettua il "Retire" non potrà tornare nel FR nella stessa sottofase in cui esce dal FR, per quel turno si è ritirato, potrà tuttavia volontariamente tornarvi con Move through Ranks nei turni successivi se il combat dovesse continuare, posto che potrà essere collocato solo nel primo rango del FR e senza sostituire un membro del GdC. N.B. se il personaggio rifiuta una sfida ed è costretto a "retire" a causa del rifiuto non potrà tornare nel FR fintanto che l'unità è ingaggiata con il modello che aveva lanciato tale sfida, come previsto dal regolamento.

Q: La weeping blade Skaven ha Poisoned Attacks, ma poison dice che non si usa con gli attacchi magici. Sarà un caso particolare ma non e' scritto (e' una regola dell'arma magica)

A: Il regolamento chiarisce che i venefici non funzionano sulle armi magiche, tuttavia il rule priority stabilisce che oggetti magici o abilità degli eserciti hanno la priorità sulle regole speciali e base del regolamento.

Wood Elves

Q: Un mago su unicorno se gli metto anche Glamourweave fa testare 2 volte il nemico? E se lo sgarra mi prende solo al 6?

A: Sì, sono due abilità differenti, i modelli a contatto devono effettuare un test per ogni abilità, ed in caso di fallimento di uno dei due colpiranno solo col 6.

Q: Un personaggio con Arciere Occhio di Falco o un'abilità simile può prendere di mira una squadra di Armi Skaven? La regola dice che può prendere di mira solo i personaggi.

A: Sì, le regole sono scritte per le fazioni principali, dove nessun altro modello oltre ai personaggi può beneficiare di Personaggio Solitario. Pertanto funziona anche contro modelli che non sono personaggi ma hanno la stessa meccanica.

Q: Parry (della Fanteria) e Parry (dei Guardiani di Talsyn) sono cumulabili?

A: Sì, ma tieni presente che la normale Parry sarà concessa solo se combatti con una hand weapon, non con una Lancia Asrai.

Q: La foresta dei WE deve essere posizionata non nella zona di schieramento dell'avversario e a più di 12 pollici dal centro, ma deve rispettare anche la distanza tra gli altri scenici? O posso tranquillamente attaccarla ad un altro elemento scenico?

A: Le uniche condizioni da rispettare sono quelle riportate nella sua descrizione, stessa cosa vale anche per quella schierabile dalla lista Chrace degli HE.

Q: Posso bersagliare con tutti i Tree Whack lo stesso modello (esempio un personaggio intruppato) anche se suddetto modello non è a contatto di basetta con tutti i modelli di Tree Kin? Oppure ogni modello di Tree Kin può bersagliare esclusivamente modelli con cui egli stesso è a contatto di base?

A: Il modello può rivolgere il tree Whack contro un qualsiasi modello nemico all'interno di un'unità con cui lui è ingaggiato (i.e. a contatto di base nel caso di combattimenti multipli).

Q: Situazione: colpi di impatto, murder of sprites e sfida. Dopo i colpi di impatto, qual è la sequenza? Posso usare i malevoli per uccidere un campione prima che dichiari la sfida?

A: La sequenza corretta è: Malevoli — Impact hits — Sfida. Ad ogni modo il tooltip del malevolo specifica che vanno risolti contro l'unità ingaggiata e di conseguenza non possono essere direzionati contro uno specifico modello.

Demoni del Caos

Q. Trappings of Nurgle: il dono dice "is a suit of armour". Il Great Unclean One non ha armatura nel profilo. Può prendere il dono? E se può, può castare, non avendo la regola del principe demone?

A. I doni sono classificati come common magic items, senza categorizzarli, di conseguenza è possibile prenderli liberamente salvo restrizioni date dall'allineamento demoniaco e sempre 0-1 per armata salvo gli extremely common. Nello specifico della domanda, non avendo la regola speciale Chaos Armor il Demone maggiore non potrà castare/disperdere spell indossando l'armatura.

Q. In caso in cui araldo di khorne su una collina con stendardo magico Great standard of sundering si trova nell' arco di vista di 360° di un mago su carro che beneficia della regola firing platform. Lo stendardo ha effetto o meno?

A. Lo stendardo non specifica un timing preciso in cui si attiva, di conseguenza ogni volta in cui un mago nemico deve castare e può tracciare una linea di vista con lo stendardo, seguendo tutte le regole applicabili alla Los in quel momento, ne subirà gli effetti.

Q: Gli attacchi di "Infestazione di Nurgling" o abilità simili vengono risolti con qualsiasi profilo di arma il modello abbia equipaggiato o stia utilizzando?

A: No, trattate tutti gli attacchi che indicano esplicitamente S e AP come attacchi con armi bianche con il profilo corrispondente. Nota che le regole speciali universali del modello (come l'attacco "Armour Bane" o gli attacchi venefici) si applicano a questi attacchi, ma le regole speciali delle armi usate dal modello no.

Ogre Kingdom

Q. Il tirapugni (Ironfist) degli ogre dice che non può essere usato a fianco di un'arma magica per ottenere un attacco in più, né per migliorare il suo TA. Ok, questa cosa vale anche quando il pezzo non è in CaC?

A. L'Ironfist conferisce un bonus al TA quando è equipaggiato, fintanto che il modello non è in CaC ne beneficia, una volta ingaggiato se possiede un'arma magica non potrà utilizzare l'Ironfist ed esso non conferirà nessun bonus (no +1A né +1 TA).

High Elves

Q. Se utilizzo la pergamena del potere poi posso utilizzare l'abilità del mago degli alti elfi per ripetere un cast? sempre con 3d6?

A. La power scroll potenzia il cast roll a 3d6, la blessing ti fa ripetere il cast se fallisce. Per il regolamento è un multiple dice reroll per cui devi ripetere tutti i dadi lanciati, quindi anche il d6 extra.

Q. Se un personaggio è in una unità di guardie del mare in cui è presente Vess, beneficia anche lui di Precision Strikes?

A. Sì

Q: Come interagisce il Bow of Seafarer con le Arrow of Isha?

A: Scegli il migliore dei due profili di Arco. Questo di fatto conferisce al Bow of Seafarer con Frecce di Isha il profilo; AP-3 AB(1).

Q. Domanda sulla Star Lance e spectral doppleganger. Mi sembra che per come sono scritte le regole, un mago che casta doppleganger potrebbe usare le caratteristiche della star lance anche in turni in cui non carica. Questo perché la star lance non ha poteri che valgono solo nel turno in cui carica, ma può essere usata solo nel turno in cui carica. Ma spectral doppleganger può usare le caratteristiche di qualsiasi arma in possesso del mago.

A. Quando lancia il doppleganger un mago se ha più armi, può scegliere una di quelle che ha e usare quella. Ovviamente se non può usare un'arma, non potrà usarla per il doppleganger. Una lancia magica può essere usata solo nei turni in cui il mago ha caricato, in quelli, potrà essere usata anche col doppleganger, altrimenti no. A seconda di che arma usi si applicano tutte le regole speciali dell'arma (es strike last).

Q: Una Lions Cloak migliora il tiro armatura del modello se si trova su un carro? Korhil su un Carro beneficia della The Pelt of Charandis se usa il tiro armatura del suo Carro?

A: Poiché la Lions Cloak è una regola speciale condivisa con l'intero modello, funziona. The Pelt of Charandis è invece un equipaggiamento che avvantaggia solo chi lo indossa, Korhil in questo caso, quindi non è in grado di migliorare il tiro armatura del Carro.

Lizardman

Q. La regola della guardia del tempio dei Lizard dice: "Should a friendly Slann Mage-Priest model that is within 3" of this unit suffer a hit during the Shooting phase, roll a D6. On a roll of 2+, you may choose to transfer that hit and all of its effects onto this unit". Se per esempio lo Slann viene targhettato da una palla di fuoco al 2+ trasferisco la palla sui guardiani (che quindi subiranno 2d6 colpi) o devo tirare il numero di colpi sullo Slann e tirare poi i 2d6 dadi così risultanti trasferendo al 2+ ogni singolo colpo?

A. Si rolla un D6 per ogni colpo che il modello subisce. Nel caso della palla di fuoco si rollano i 2d6 colpi, poi si verifica per ogni colpo generato se al 2+ passa all'unità di Guardie.

Q: Un branco di Salamandre o un'unità simile composta sia da Bestie da guerra che da fanteria regolare può trarre vantaggio dalla Presenza Ispiratrice?

A: No, il troop type War Beast conferisce all'unità la regola speciale Undisciplined.

Cathay

Q. Una Sky Lantern deve terminare il movimento entro 6" da un'unità nemica che intende bombardare con le Sky Lanterns Bombs o basta che tale bersaglio si trovi entro 6" durante il movimento della lanterna?

A. La lanterna deve terminare il movimento entro 6" dall'unità che intende bombardare. (Disclaimer) La questione è stata ampiamente dibattuta in chat Judge, la votazione ha dato risultati pari, per sbloccare la questione si è preferito dare priorità alla lettura RAI. Qualora GW faccia una FAQ dedicata aggiorneremo questa.



Q: L'abilità "Thunderous Impact" dei cannoni del Cathay è cumulabile?

A: No, come chiarito da faq GW.

Q: L'abilità Heavenly Beacon di Lanterna Volante è cumulabile?

A: No, come chiarito da faq GW.

Q: Come ci si comporta con il tiro contro un cannone cathay a cui si sia joinato un Ogre Loader?

A: Da errata 1.5.2 l'Ogre loader non è un personaggio, ma un membro della crew e quindi trattasi di una singola unità.

Q: Il cannone Cathay con l'Ogre come funziona per il conteggio della forza dell'unità? Vale comunque 3 il cannone dato che ormai è crew? E aggiunge ferite dal tiro o dal corpo a corpo? O comunque il cannone aggiunge 3 ferite del tiro muore e le aggiunge solo in cac?

A: L'Ogre da nuove errata è un membro della crew, di conseguenza diventa un token, Gw non ha modificato il profilo né chiarito come e se si sommano ferite e/o attacchi (a differenza dell'Ogre dei CD). Allo stato attuale quindi l'Ogre loader garantisce solo le sue special rules e Ld alla War machine che lo acquista come potenziamento. La Fdu è 3, l'Ogre non è più un personaggio intruppato e la Fdu di una War Machine è data dalle ferite iniziali della macchina, salvo non siano differenti tra i profili Wm/crew, in quel caso contano quelle della crew (faq GW).

Q: Dare ad un personaggio le Learned Fen Shi Bo + Scrolls of Wei-jin consente di conoscere 2 spell extra?

A: No, entrambe specificano che il personaggio conosce 1 spell extra rispetto al suo livello, ma non cambiano il livello del mago. Quindi sarà sempre X+1, praticamente una combinazione inutile.

Q. Una lanterna che si disingaggia facendo un fall back. Può venire contattata da un'unità che fa follow up (magari perché era ingaggiata su due lati opposti) oppure non avendo fatto Give Ground deve considerarsi un accidental contact e quindi allontanarsi?

A. Un'unità è disingaggiata solo se alla fine della fase di combattimento non è stata raggiunta/seguita da nessuna delle unità con cui era ingaggiata. Se una di queste col suo eventuale inseguimento, follow up, ecc la raggiunge, il combattimento (lo stesso) continua nel turno seguente.

Q: Quanti maghi possono usare la regola Mastery of the Elemental Winds in un turno?

A: Come chiarito da faq GW, una volta per turno un mago nell'armata.

Q: Maw shard e doppio 6 a castare, come si applica?

A: Un qualsiasi doppio fatto durante il casting roll causa un Misscast, che per sua definizione comporta il fallimento del lancio della spell. Ergo la spell non è lanciata e il mago rolla sulla tabella.

Q: Un modello con Warband può sfruttare il bonus alla Ld della regola speciale per testare contro l'abilità di Miao ying che blocca le sfide?

A: Sì.

Q: Miao Ying concede punti solo se termina la partita sotto il 25% delle Fe iniziali ed è in forma di drago mentre se è in forma umana non concede VP finché non muore?

A: Corretto.

Q: Il bonus al cast di Cathay (Mastery of elemental Winds) va dichiarato prima o dopo il casting roll?

A: Come tutti modificatori l'utilizzo si dichiara prima del lancio dei dadi.

Dark Elves

Q: L'abilità Goad Beast dei Dark Elfs influenza anche il cavaliere?

A: No, solo la cavalcatura, l'abilità specifica che il personaggio può prendere a target anche la propria cavalcatura se di tipo "mostro". Secondo le regole dello Split Profile (cavalcatura mostruosa) - Il personaggio e la cavalcatura usano ciascuno le proprie caratteristiche di Abilità con le armi, Abilità balistica, Forza, Iniziativa e Attacchi.

Q: Se muore l'idra viene tolto tutto il modello, ma se muoiono solo i beastmasters e l'idra rimane cosa succede?

A: L'idra rimane in gioco, semplicemente non si applicano più le statistiche degli Handlers, come ad esempio il valore di Ld.

Q: Come si comporta il pendente di Khaeleth contro le ferite causate dal Wailing Dirge?

A: Il pendente non funziona, dal momento che il TS fornito si attiva in base alla forza dell'attacco e le ferite inflitte dal Wailing Dirge non hanno un valore di forza.

Q: Se un modello equipaggiato con lo scudo di Ghond decide di usare la Grande Arma, il potere dello scudo che riduce la Forza dei colpi avversari si attiva lo stesso oppure no?

A: No, non stai usando l'equipaggiamento. Come chiarito da faq GW se vuoi applicare gli effetti di una Magic Armor devi effettivamente usarla. Per usufruire del potere dello scudo devi scegliere di usare l'arma 1h + scudo nello step 1.1 del combattimento.

Chaos Dwarfs

Q: La magia "Curse of Hashut" permette il "look out sir"?

A: Sì.

Q: Daemonic Familiar, chi sono gli "Enemy models engaged in combat with the owner"?

A: Tutti i modelli delle unità ingaggiate in combattimento col possessore.

Q: L'aumento della caratteristica di movimento che genero (se voglio) tirando il d6 con la regola Lumbering Destruction dell'Iron Daemon influisce sulla carica massima dichiarabile e sul movimento effettivo in fase di carica?

A: No, la regola è specifica come alternativa al non poter marciare. La sintassi non lascia adito ad interpretazioni. Il modello non può marciare, INVECE può aumentare il suo movimento di 1d6. La dichiarazione di carica, e la decisione se farla o meno, avvengono in uno step precedente, ben prima che questa regola possa essere usata.

Credits

Redatto da:

Gianluca La Rosa, Michele A. Zanco, Alessandro Grisetti, Andrea Ninni, Davide Lecci, Giovanni Piccitto

Ringraziamenti speciali:

Federico Bostrenghi, Ronnie, Donnie Darko, Jeck's iPhone, Davide Shaló, i ragazzi della chat nanica

JOIN OUR SOCIALS



[instagram.com/oldworldfeder](https://www.instagram.com/oldworldfeder)



[facebook.com/oldworldfederation](https://www.facebook.com/oldworldfederation)



www.oldworldfederation.com



oldworldfederation.com