



EFI GA 2026

OLDWORLDFEDERATION.COM

Additional Rules FAQ



E.F.I.G.A

(Extremely Frequently Important Given Answers)

v. 2.6 (2026.07)

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**

Se da una versione all'altra delle EFIGA una faq scompare è perché quasi sicuramente c'è stata una FAQ GW ufficiale in merito e quindi il duplicato presente qui è stato eliminato!!

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. **[Tag: Ward Save / Dangerous Terrains / Lose Wounds / Unstable]**

A. No, ogni volta che la regola dice "loses" non si possono effettuare tiri armatura o Salvezza, è comunque possibile 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? **[Tag: Teleport / Movement]**

A. Sì.

Q. Gli effetti di uno standardo magico che reca come bersaglio degli effetti "a Unit", riguarda anche eventuali mount? **[Tag: Magic Banner / Mount]**

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

Q. Se la mia unità è disposta in single rank, in shooting phase 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 togliere i modelli o devo farlo in modo più equo possibile? **[Tag: Single Rank / Casualty Removal / Close Combat]**

A. Le unità disposte su single rank 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? **[Tag: Multiple Wounds / War Machines / Close Combat]**

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 Characters joinati? 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? **[Tag: Line of Sight / Characters / join Unit / Magic Buff]**

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? **[Tag: Measurement]**

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? **[Tag: Deployment / Characters / Scout / Ambush]**

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? **[Tag: Deployment / Range / Shooting]**

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? **[Tag: Unit Restrictions / 0-1]**

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? **[Tag: Direction / Random Distance / Active Player]**

A. Scegli prima di rollare.

Q: Quando è necessario decidere o dichiarare se un'unità è schierata con Scout o Ambush? **[Tag: Deployment / Scout / Ambush / Timing]**

A: Le unità che scegli di mettere in Ambush vanno dichiarate prima 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: 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)? **[Tag: Army Composition / Characters / Troop Type]**

A: No, sono unità Characters.

Q: Come si rimuovono i modelli / assegnano i colpi "as equally as possible", ad esempio quando sparano contro le unità Motley Crew? **[Tag: Casualty Removal / Motley Crew / Allocation]**

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: 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)? **[Tag: Casualty Removal / Multi-wound Models / Cannon Fire / Dangerous Terrain]**

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"? **[Tag: Multiple Wounds / Single Wound Models]**

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? **[Tag: Champions / Characters / Challenge / Impact Hits / Stomp]**

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? **[Tag: Large Target / Hill / Line of Sight]**

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? **[Tag: Base Size]**

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). **[Tag: Wheel / Impassable Terrain]**

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? **[Tag: Characteristic / Modifier Cap]**

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.

Q: Nei tornei federali come viene gestita l'interazione di unità considerate "Concealing" che non vengono schierate ad inizio partita e che dovrebbero essere annotate in segreto dal giocatore che li possiede (Dove e quanti)? **[Tag: Concealed Units / Assassins / Tournament Lists]**

A: Come riportato sul regolamento a pagina 276/277 i giocatori si scambiano la lista, quindi il tuo avversario saprà che hai comprato ad esempio assassini vari e/o fanatici nella tua lista. Nel caso degli assassini, o nel caso in cui tu abbia alcune unità non tutte contenenti fanatici o nasty (ad esempio hai 4 unità uguali di night goblin ma solo a due di esse hai comprato dei fanatici) devi annotare con precisione quali unità li contengono, ricordando che potranno essere rivelati solo dall'unità che li ha comprati, ma non sei costretto a dire all'avversario quali unità contengono assassini o roba simile concealed, finché non li riveli in campo secondo le proprie regole.

STRATEGY PHASE

Q: Per le abilità in sottofase Command i modelli possono utilizzare la Disciplina del Generale? **[Tag: Discipline / Command Phase / General]**

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? **[Tag: Dispel / Conjuring Phase / Remaining in Play / Vortex]**

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.

Q: Posso usare l'abilità Rallying Cry più volte sulla stessa unità? **[Tag: Rallying Cry / Multiple Activations]**

A: Sì, fintanto che è attivato da due personaggi differenti.

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? **[Tag: Terror / Flee / Sequence]**

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? **[Tag: Swiftstride / Reroll / Charge Roll]**

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? **[Tag: Frenzy / Impetuous / Charge Declaration]**

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. **[Tag: Charge / Skirmishers / Form Up]**

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? **[Tag: Skirmishers / Charge / Base Size / Casket of Souls / Anvil of Doom]**

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? **[Tag: Charge Arc / Front / Flank]**

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. **[Tag: Skirmishers / Charge Path / Characters]**

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? **[Tag: Drilled / Marching Column / Multiple charge]**

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? **[Tag: Charge / Maximization / Accidental Contact / Multiple charge]**

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? **[Tag: Drilled / Redress the Ranks / Accidental Contact]**

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 Chariot 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? **[Tag: Chariots / Chariot Runners / Skirmishers]**

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? **[Tag: Failed Charge / Modifiers / Charge Roll]**

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? **[Tag: Free Wheel / Charge Bonus / Furious Charge / 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)? **[Tag: Charge Path / Terrain / Charge Roll]**

A: No, il regolamento specifica chiaramente (pag. 128 "charging through terrain") che un'unità deve muovere attraverso il percorso più breve possibile per raggiungere il bersaglio della carica (inteso come percorso libero fisicamente) e che prima di effettuare il charge roll va verificato se questo percorso porta l'unità ad entrare in contatto con un terreno che ha effetto sul movimento. In tal caso allora si dovrà scartare il dado più alto del charge roll. Una volta rollato e determinato il charge range (charge roll + M + modificatori) si procede a fare il charge move seguendo i criteri previsti dal regolamento.

Q: Come si determina, con le unità Drilled, se il percorso della carica attraverserà un terreno dal momento che dopo la dichiarazione e del charge roll, ma prima di muovere, possono cambiare "forma"? **[Tag: Drilled / Terrain / Charge Path]**

A: Si segue quanto previsto dal regolamento, verificando in base alla "forma" dell'unità al momento della dichiarazione poiché l'utilizzo della regola Drilled è opzionale. Riteniamo tuttavia, per unità Drilled che dichiarano carica mentre sono in formazione a colonna e che pertanto devono necessariamente cambiare "forma" per poterla muovere, sia obbligatorio considerare la "forma" della minima formazione necessaria a muovere la carica.

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? **[Tag: Multi-charge / Alignment / Free Wheel]**

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? **[Tag: Accidental Contact / Charge Reaction]**

A: La carica è terminata nel momento in cui il bersaglio della carica è raggiunto e si "attiva" la Free Wheel di allineamento. Utilizzate le regole per "Accidental Contact". Di conseguenza si possono verificare due situazioni come previsto dal regolamento. CASO 1: se il contatto avviene sul fronte di un' nemica che non è già ingaggiata, quest'ultima può accettare di entrare in combat o scegliere se fare Give Ground e sottrarsi al combattimento, posto che abbia spazio per farlo, altrimenti è considerata ingaggiata, in ogni caso nessuno conta aver caricato e si attacca per ordine di iniziativa (il caricante non conta più aver caricato contro qualsiasi unità coinvolta, con tutto quello che ne consegue). CASO 2: L'unità soggetta ad Accidental Contact è già ingaggiata in combat con altre unità e/o viene contattata su flank/rear arc, in questo caso non avviene nessun contatto con il caricante e si mantiene 1" di distanza tra le unità, se il caricante non è riuscito ad allinearsi al suo charge target farà una disordered charge, il charge target proverà ad allinearsi a sua volta.

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? **[Tag: Redirect Charge / Target]**

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?

[Tag: Frenzy / Impetuous / Swiftstride / Fly]

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? **[Tag: Fly / Charge / Declaration]**

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? **[Tag: Multiple charge / Skirmishers / Flank / Wheel]**

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? **[Tag: Skirmishers vs Skirmishers / Charge / Alignment]**

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"? **[Tag: Multiple charge / Skirmishers / Maximization]**

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? **[Tag: Drilled / Multiple charge / Obstruction]**

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? **[Tag: Skirmishers / Charge / Path / Direction]**

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)? **[Tag: Chariots / Steam Tank / Low Linear Obstacle / Charge]**

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? **[Tag: Low Linear Obstacle / Charge / Alignment]**

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: Un'unità che ha Frenzy/Impetuous e fallisce stupidity test, deve dichiarare una carica anche se non può muovere? **[Tag: Frenzy / Impetuous / Stupidity]**

A: Si comporta come se non avesse modo di raggiungere il bersaglio della carica, esattamente come se il percorso fosse ostruito da truppe amiche / intransitabili. La carica non è possibile e non è quindi dichiarabile.

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)? **[Tag: Charge / Corner / Front / Flank]**

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? **[Tag: Characters / Line of Sight / Skirmishers / Charge]**

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? **[Tag: Stand & Shoot / Range / LoS / Cover]**

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? **[Tag: Frenzy / Scout / Charge Declaration]**

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? **[Tag: Fear / Terror / Fleeing Unit / Charge]**

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? **[Tag: Fire & Flee / Combat Resolution / Casualties]**

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? **[Tag: Skirmishers / Form Up / Space / Coherency]**

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?

[Tag: Drilled / 1"Rule / Movement]

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: 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? **[Tag: Stand & Shoot / Cover / Line of Sight]**

A: Il check si effettua al momento della risoluzione dello S&S come chiarito da faq GW, 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? **[Tag: Failed Charge / Accidental Contact / Give Ground]**

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: First charge si attiva/spreca: alla prima carica in generale (riuscita o meno) o si attiva alla prima carica riuscita in generale? **[Tag: First Charge / Activation / Redirect Charge]**

A: La regola riguarda la PRIMA carica effettuata dell'unità, di conseguenza quando un'unità effettua la sua prima carica si verificano le condizioni di attivazione: se è avvenuta con successo (i.e. ha raggiunto il target) si attiverà First Charge, in caso contrario (i.e. Failed Charge) l'unità avrà sprecato la possibilità di utilizzarla per quel match. N.B. Se sulla prima carica della partita viene fatta una Redirect Charge, la nuova carica è comunque considerata una prima carica valida ai fini di verificare l'attivazione del First Charge, in quanto si tratta solo di una nuova dichiarazione, la Charge è l'atto di muovere l'unità (charge roll + charge Move).

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? **[Tag: First Charge / Counter Charge / Pursuit / Overrun]**

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 schermagliatori in carica? 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?

[Tag: Skirmishers / Characters / Command Group / Too Many Characters]

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 detonino 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. Come specifica la Faq GW 1.5.3 col form up i modelli del Command group saranno sempre nel FR.

Q: Se una unità di skirmishers carica una unità avversaria e arriva con il primo modello a collocarsi con una disposizione che, formando i "ranghi" successivi le farebbe perdere la coerenza (per esempio finendo su un intransitabile, su un'altra unità, o fuori dal tavolo) può invece adottare un'altra disposizione legale (per esempio in un altro punto sul fronte del nemico oppure, contro altri schermagliatori, con un angolo di rotazione diverso) in maniera tale da non perdere coerenza o addirittura finire fuori dal tavolo? **[Tag: Skirmishers / Form Up / Coherency]**

A: No. È specificato nel regolamento + errata GW, gli skirmish fanno form up come previsto in base a chi è coinvolto nel cac (unità formate o altri skirmish), non si può scegliere di disporre i modelli a comodo, chi non può raggiungere la posizione che legalmente dovrebbe avere col form up a causa di ostruzioni, bordo tavolo, ecc, DETONA.

Q: Accidental contact during Charge, il regolamento indica che conta come Redirect Charge, l'unità nemica ha diritto alla reazione di carica come per le normali reazioni previste in caso di Redirect Charge (Hold or Flee)?

[Tag: Accidental Contact / Charge Reaction / Redirect Charge]

A: No, sebbene conti come Redirect Charge, non c'è stata nessuna dichiarazione di carica, ci troviamo in uno step successivo, le dichiarazioni di carica si effettuano all'inizio della Movement phase (step 1), qui ci troviamo invece nel pieno del Charge Move, tant'è che il regolamento prevede la scelta di fermarsi o proseguire una volta che ci si rende conto dell'inevitabile impatto (questa scelta non è consentita quando c'è una dichiarazione di carica, se ridirigi DEVI andare dietro al nuovo bersaglio). Di conseguenza senza dichiarazione non può esserci reazione. Semplicemente il regolamento indica che è equiparata ad una carica per la possibilità di attivare special rules (Impact hits e Furious Charge, ecc) o per l'utilizzo di armi che si usano solo durante la carica.

MOVEMENT PHASE

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

[Tag: March / Difficult Terrain / Movement]

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: Come si effettua un Turn su modelli che non hanno base quadrata? **[Tag: Turn / Non-square Bases]**

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 viene definito l'angolo posteriore che può muoversi attraverso le unità? **[Tag: Rear Corner / Movement / Units]**

A: Il rear corner è definito come la parte di unità compresa tra uno dei due angoli del fronte e l'angolo sul lato opposto del retro, senza però includere questi due punti. Se non ci sono alternative, questa parte dell'unità può muoversi attraverso altri modelli, purché il fronte anteriore e/o il secondo angolo del retro non tocchino l'altra unità.

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

[Tag: Skirmishers / Reserve / Deployment]

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?

[Tag: Random Movement / Fly]

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?

[Tag: Give Ground / Direction / Directly Away]

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? **[Tag: Characters / Joining / Distance]**

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"? **[Tag: Fly / Dragged Along / Magic]**

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? **[Tag: Random Movement / Compulsory Moves]**

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? **[Tag: Conveyance / Random Movement / Magic]**

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? **[Tag: Random Movement / Charge / LoS]**

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? **[Tag: Skirmishers / Characters / Base Size / Fighting Rank]**

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? **[Tag: Drilled / Free Maneuver / Redress the Ranks]**

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'unità può iniziare/dichiarare una marcia dopo aver già effettuato una manovra che normalmente non è possibile utilizzare durante la marcia? **[Tag: March / Maneuver]**

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

Q. Un modello con random movement può "muoversi a contatto" dopo essersi ripreso all'inizio del proprio turno perché stava fuggendo? **[Tag: Random Movement / Rally / Charge]**

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? **[Tag: Pursuit / Off-board / Deployment / 1 Inch Rule]**

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?

[Tag: Random Movement / Ambush / Charge]

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 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? **[Tag: Random Movement / Direction / Distance]**

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? **[Tag: Random Movement / Fleeing Unit / Casualties]**

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? **[Tag: Low Linear Obstacle / Defense / Movement]**

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: Flee o Pursuit/Overrun attraverso Difficult o Dangerous terrain riduce il mio movimento? **[Tag: Flee / Pursuit / Overrun / Terrain]**

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: 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?

[Tag: Random Movement / Earthen Ramparts / Charge]

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

[Tag: Flee / Impassable Terrain / Pivot]

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) **[Tag: Random Movement / Activation Order / Active Player]**

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

Q: 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? **[Tag: Redress the Ranks / Characters / Command Group]**

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).

Q: Come viene interpretata la regola "End of the World"? È possibile per un'unità wheelare fuori dal campo e poi completare il movimento dentro al bordo? **[Tag: End of the World / Edge of the Board / Wheel]**

A: La regola è scritta in modo ambiguo, riteniamo che non si limiti alla sola manovra ma a tutto il movimento nel suo insieme, pertanto è possibile effettuare una manovra e rientrare in campo completamente col restante movimento, posto che ci siano pollici e spazio sufficienti per farlo. N.B. la regola permette ad un "corner" dell'unità di uscire dal campo, non ad un "edge", l'effettuare una wheel con un'unità che si trovava a filo bordo mantenendo in campo solo il modello frontale NON è legale.

SHOOTING PHASE

Q: Come si determina la cover su un'unità? Ci si abbassa al livello del modello e si controlla? **[Tag: Cover / Line of Sight / Base-to-Base]**

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? **[Tag: Hill / Cover / Line of Sight]**

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? **[Tag: Large Target / Cover / Line of Sight]**

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? **[Tag: Shooting Attack / Magic]**

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? **[Tag: Moving Penalty / Shooting / Characters]**

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? **[Tag: Sniper / War Machine / Crew]**

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

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? **[Tag: Passing Attacks / Bombs / Protection / Characters]**

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

Q. Un'unità che viene spostata con una spell di teletrasporto può utilizzare il Volley Fire nella Fase di Tiro? **[Tag: Teleport / Volley Fire / Moving]**

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

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? **[Tag: Shooting / Characters / Unit / Lookout Sir]**

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. Cosa succede se con un cannone sparo direttamente sulla collina? Arriva sul primo punto e si ferma? Non rimbalza la palla di cannone? **[Tag: Cannon / Hill / Bounce]**

A. Come da Errata e FAQ GW se qualcosa che per le regole stoppa le palle di cannone (collina/intransitabile/high linear obstacle/mostro) giace tra il target point e lo strike point (quello determinato dal primo dado artiglieria) il colpo si ferma immediatamente su quell'elemento. N.B. il dado artiglieria iniziale deve essere comunque tirato, anche se il target point dovesse coincidere con uno degli elementi sopra elencati che quindi bloccherebbe immediatamente il colpo.

Q. Se una truppa spara da un bosco ad un bersaglio (modello/unità) che si trova nel medesimo bosco, subirà i malus a colpire? **[Tag: Woods / Cover / Penalty]**

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? **[Tag: Skirmishers / Shooting Penalty / Single Model]**

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 Large target oltre ad altri modelli che si frappongono, può scegliere un target point che non può vedere a causa della presenza di ostacoli intermedi? **[Tag: Cannon Fire / Line of Sight / Target Point / Large Target]**

A. No, un cannone deve avere una linea di vista (LOS) sul punto che vuole prendere a target. Potrebbe mirare al bordo della base del bersaglio di grandi dimensioni, ma i modelli intermedi bloccano la linea di vista sui possibili target point del terreno davanti a lui. 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? **[Tag: Cannon Fire / Friendly Model / Target]**

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? **[Tag: Catapult / Minimum Range]**

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? **[Tag: Misfire / Cigor / Steam Tank]**

A: No.

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? **[Tag: Cover / Hill / Line of Sight]**

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? **[Tag: Hill / Line of Sight / Vantage Point]**

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? **[Tag: Hill / Vantage Point / Line of Sight]**

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? **[Tag: Champion / Magic Missile / Bound Spell]**

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? **[Tag: Characters / Magic Missile / Targets]**

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)? **[Tag: Shooting / Initiative / War Machine / Chariot]**

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? **[Tag: Fire Thrower / Column of Fire / Close Combat]**

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? **[Tag: Random Movement / Reserve Move / Contact]**

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? **[Tag: Cannon / Pivot / Dangerous Terrain / Wheel]**

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? **[Tag: Cannon Fire / Pivot / Target Point]**

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? **[Tag: Volley Fire / Line of Sight / Range]**

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.

Q: Come si comporta post faq 1.5.3. il Cannon fire? ? **[Tag: Cannon Fire / Strike Point / Target Point]**

A: Da nuove faq 1.5.3, se in un qualsiasi suo punto, il segmento della traiettoria Target point – Strike point (quindi la linea tra il primo punto dichiarato e il suo scostamento determinato dal primo dado artiglieria), passa su un elemento scenico o creatura che per le regole del Crunch bloccherebbero il colpo, allora il colpo si ferma immediatamente e colpisce quel punto (e chi lì si trova). Non si procederà oltre a tirare il secondo dado artiglieria per determinare la lunghezza del "crunch", il colpo si è già stoppato. N.B. il primo dado artiglieria va sempre tirato anche se il Target point coincide con qualcosa che fermerebbe subito il colpo.

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? **[Tag: Fighting Rank / Casualty Removal]**

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

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? **[Tag: Challenge / Character Retired / Magic / Unit Buff]**

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

Q: Nella fase di combattimento 1.1 si risolvono gli impacts e si scelgono le armi da equipaggiare. Come si risolvono? **[Tag: Combat Phase / Impact Hits / Weapons / Challenge / Timing]**

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 può castare Assailment se è in un'unità ingaggiata in Cac ma su un altro lato? **[Tag: Assailment / Fighting Rank / Close Combat]**

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? **[Tag: Support Attacks / 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? **[Tag: Lances / Overrun / Counter Charge]**

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? **[Tag: Impact Hits / Challenge / Timing]**

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? **[Tag: Stomp / Impact Hits / Characters]**

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? **[Tag: Follow Up / Give Ground / Accidental Contact]**

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? **[Tag: Follow Up / Terrain / Give Ground]**

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? **[Tag: Overrun / Pursuit / Fresh Enemy]**

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? **[Tag: Close Order / Combat Resolution / Unit Strength]**

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? **[Tag: Fly / Pursuit / Overrun]**

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. 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? **[Tag: Lances / Magic Weapon / Charge]**

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? **[Tag: Overrun / Maximization / Alignment]**

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? **[Tag: Drilled / Marching Column / Pursuit / Overrun]**

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? **[Tag: Fighting Rank / Characters / Too Many Characters]**

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. 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. **[Tag: Overrun / Reform / Pre-combat Phase]**

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

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" **[Tag: Fighting Rank / Challenge / Adjacency / Mismatch]**

A. Per adiacente al FR intendono modelli con base differente (mismatch) 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: 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? **[Tag: Attacks / Characters / Unit / Contact]**

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? **[Tag: Challenge / Refusal / Single Rank]**

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 Mantle of Stone; oggetto magico dei Nani del Caos)? **[Tag: Initiative / Stomp]**

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? **[Tag: Charge / Rear / Fighting Rank / Stepping Forward]**

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? **[Tag: Attacks / Initiative / Characters / Reaction]**

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?
[Tag: Challenge / Character Retired / Fighting Rank / Casualties]

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? **[Tag: Challenge / Multi-combat / Eligibility]**

A: Sì, come specificato da faq GW 1.5.3, basta che siano all'interno di un FR ed in grado di accettare/lanciare sfide (i.e. non ci sono altre sfide attive, il Pg non è "retired")

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? **[Tag: Give Ground / Terrain / Magical Vortex]**

A: Terrain Features con caratteristiche fisiche che non siano trattati come Open Ground e Magical Vortex che contano come terreni.

Q: Un campione può utilizzare Move Through Ranks per spostarsi nel Fighting rank? **[Tag: Champion / Move Through Ranks]**

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

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? **[Tag: Stepping Forward / Overrun / Attacks]**

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

Q: Quando un personaggio usa Move Through Ranks per entrare nel FR può scegliere la posizione al suo interno?
[Tag: Move Through Ranks / Characters / Fighting Rank]

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.
[Tag: Pursuit / Overlap / Pivot]

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? **[Tag: Overrun / Multiple combat / Combat Resolution]**

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? **[Tag: Challenge / Mounts / Overkill / Initiative]**

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? **[Tag: Earthen Ramparts / Dig In / Low Linear Obstacle]**

A: Con le faq 1.5.3 GW ha chiarito come ci si comporta in caso di Low Linear Obstacle in tutti i casi in cui un'unità conta come difenderlo, sia esso Earthen Ramparts, Dig In, Terrain feature, ecc. (no Stomp, no Impact Hits, Full Attacks per i modelli in cdb).

Q: È possibile effettuare un Overrun anche nei turni di combattimento in cui non si è caricato? **[Tag: Overrun / Charge]**

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"? **[Tag: Attacks / Challenge / Unit / Range]**

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? **[Tag: Impact Hits / Champion]**

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? **[Tag: Challenge / Refusal / Characters]**

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? **[Tag: Give Ground / Off-board / Follow Up]**

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? **[Tag: Impact Hits / Challenge / Multiple combat]**

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? **[Tag: Follow Up / Maximization / Alignment]**

A: Quando fai follow up devi riportare l'unità in contatto, mantenendo il più possibile la situazione esattamente come prima, questo perché 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? **[Tag: Give Ground / Multi-unit / Direction]**

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? **[Tag: Character Retired / Unit Destroyed / Brake Test]**

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? **[Tag: Pursuit / Fleeing Unit / 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?

[Tag: Hill / Vantage Point / Elevated Position / Combat Resolution]

A: Per il regolamento l'unità deve essere completamente in collina per beneficiare della posizione sopraelevata 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? **[Tag: Self-inflicted Wounds / Combat Resolution]**

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: Posso accettare la sfida con il campione dell'unità che usa grande arma e con il resto della truppa usare spada e scudo?

[Tag: Champion / Challenge / Weapons / Motley Crew]

A: No, salvo l'unità abbia la regola speciale Motley Crew, il campione un'arma magica o la possibilità di avere accesso ad un set di armi differenti rispetto al resto dell'unità.

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?

[Tag: Character Retired / Fighting Rank / Bonus / Attacks]

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? **[Tag: Flee / Fly / Impassable Terrain]**

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.

Q: In caso di combattimenti dove sono presenti più standardi il regolamento consente di portarne solo uno come bonus alla risoluzione del combat, in caso ci fosse anche un Bsb che a sua volta ha uno standardo magico che conferisce bonus alla risoluzione, come ci si comporta? **[Tag: Standard / Battle Standard Bearer / Combat Resolution]**

A: Il regolamento considera standardi normali e Bsb due categorie differenti; pertanto, la distinzione da fare è tra combat dove sono presenti un singolo standardo normale + bsb e combat multipli dove sono presenti più standardi normali ed il bsb. Nel primo caso si porta in risoluzione lo standardo (+ eventuali bonus addizionali) ed il Bsb (+ eventuali bonus addizionali), nel secondo è possibile portare come bonus alla risoluzione SOLO UNO degli standardi normali presenti (compresi i suoi eventuali bonus aggiuntivi) ed il bsb con i suoi bonus extra alla risoluzione (se presenti).

Esempio: unità di Longbeards con runa della battaglia a cui aggrego BSB con un'altra runa da battaglia, supportata da unità di Warrior con standardo con runa da battaglia: il corretto bonus in risoluzione è il seguente: solo 1 standardo + 1 della sua runa da battaglia + 1 del bsb + 1 della sua runa da battaglia = +4.

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)? **[Tag: Special Rules / Off-board / Reserve]**

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

Q: Come funziona la Regeneration sui modelli con più ferite nel profilo in caso di attacchi con la special rule Multiple Wounds? **[Tag: Regeneration / Multiple Wounds]**

A: Vedi schema in fondo al documento.

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? **[Tag: Regeneration / Peril Test / Unstable / Killing Blow / Monster Slayer]**

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? **[Tag: Inspiring Presence / General / Warband / Leadership]**

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: Modelli con Lumbering possono effettuare il free pivot al termine di un movimento di Give Ground? **[Tag: Lumbering / Give Ground / Pivot]**

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? **[Tag: First Charge / Characters / Joining]**

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 eterree devono effettuare Peril Test quando fuggono attraverso un'altra unità? **[Tag: Ethereal / Peril Test / Casualties]**

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? **[Tag: Fall Back in Good Order / Swiftstride]**

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? **[Tag: Magic Weapon / Hand Weapon / Parry]**

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? **[Tag: Counter Charge / Drilled / Combat Formation]**

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? **[Tag: Terror / Character / Unit / Flee Direction]**

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? **[Tag: Inspiring Presence / General / Brake Test / Leadership]**

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?
[Tag: Terror / Multiple charge]

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? **[Tag: Swiftstride / 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?
[Tag: Fear / Combat Penalty / Multi-combat]

A: Il -1 viene applicato all'unità che fallisce il test against 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? **[Tag: Counter Charge / 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? **[Tag: Immune to Psychology / Terror / Brake Test / Penalty]**

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"? **[Tag: Strike Last / Initiative]**

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)?
[Tag: Breath Weapon / Missile Weapon / Bretonnia]

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? **[Tag: Magic Resistance / Multiple Values]**

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? **[Tag: Drilled / Redress the Ranks / Fighting Rank]**

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? **[Tag: Parry / Armor Save / 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? **[Tag: Parry / Armor Save]**

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? **[Tag: Regeneration / Flaming Attacks / Magical Attacks]**

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? **[Tag: Counter Charge / Terror]**

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? **[Tag: Overrun / Unstable / 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? **[Tag: Skirmishers / Overrun / Formation]**

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? **[Tag: Warband / Disrupted / Leadership]**

A. No.

Q. La regola Ethereal permette di caricare ignorando le penalità dei terreni? **[Tag: Ethereal / Charge / Terrain]**

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?

[Tag: Insignificant / Lone Character / Characters]

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?

[Tag: Evasive / Reaction / Magic Missile / Target]

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? **[Tag: Evasive / Magic / Target]**

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?

[Tag: Poisoned Attacks / Hatred / Reroll]

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

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

[Tag: Multiple Wounds / Stacking]

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? **[Tag: Shieldwall / Characters / Shield]**

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

Q: Se il delta tra forza attacco e resistenza bersaglio è maggiore di 6 punti è possibile utilizzare le Special rules Killing blow/Monster slayer e il bonus a ferire dato dal Poisoned Attacks? **[Tag: Killing Blow / Monster Slayer / Poisoned Attacks / Strength / Toughness]**

A: No, nel caso di Killing Blow/Monster Slayer è richiesto un 6 naturale a ferire, se per la tabella un certo delta non consente risultati validi (neanche il 6+) allora la regola non si attiva. Analogamente per i Poisoned attacks la regola conferisce solo un bonus al tiro per ferire da applicare al risultato necessario, anche in questo caso la tabella comparativa non consente risultati validi a ferire a cui applicare il bonus.

Q: Come funziona l'abilità "Resurrecting the Fallen" con le unità in formazione Skirmish? **[Tag: Resurrecting the Fallen / Skirmishers]**

A: Puoi usare la regola e resuscitare i modelli, ma devono essere posizionati entro 1" da i modelli presenti all'inizio della fase ed oltre 1" dai modelli nemici (salvo l'unità bersaglio sia ingaggiata in combat)

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)? **[Tag: Veteran / Leadership / Panic]**

A: Sì.

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

[Tag: Random Movement / Pursuit / Flee]

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? **[Tag: Random Movement / Reform / Rally / Fall Back in Good Order]**

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? **[Tag: Hold Your Ground / Battle Standard Bearer / Undead / Leadership]**

A: Sì.

Q: Quando viene decisa l'unità in cui sono celati personaggi con la regola speciale Hidden? **[Tag: Hidden / Deployment / Timing]**

A: Quando si schierano i personaggi.

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? **[Tag: Monster Handlers / Casualties / Wound Allocation]**

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)? **[Tag: Hidden / Characters / Ambushers / Reserve]**

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: Motley Crew: quando determini quali vittime vengono rimosse, in base a quale costituisce la maggior parte del Fighting Rank? **[Tag: Motley Crew / Fighting Rank / Majority / Casualty Removal]**

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: È possibile utilizzare Counter Charge in risposta ad una carica rediretta? **[Tag: Counter Charge / Redirect Charge / Reaction]**

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? **[Tag: Counter Charge / Vanguard / Turn 1]**

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? **[Tag: Redirect Charge / Charge Reaction / Flee / Hold]**

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: Cosa succede quando solo alcuni schermagliatori nell'unità finiscono fuori dal tavolo, perdono la coerenza? **[Tag: Skirmishers / Off-board / Coherency]**

A: L'intera unità viene rimossa dal gioco.

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"? **[Tag: Skirmishers / Cavalry / Charge / Front Arc]**

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: Come fanno gli Schermagliatori ad effettuare un Give Ground? Cosa succede quando incontrano un ostacolo (un'unità o un ostacolo fisico)? **[Tag: Skirmishers / Give Ground / Obstruction]**

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? **[Tag: Skirmishers / Flee / Unit Passage]**

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? **[Tag: Skirmishers / Flee / Rotation / Form Up]**

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 i 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? **[Tag: Poisoned Attacks / To Wound Bonus / Natural 6]**

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? **[Tag: Stupidity / Brake Test / Flee / Fall Back in Good Order / Give Ground]**

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? **[Tag: Low Linear Obstacle / Skirmishers / Defense]**

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? **[Tag: Regeneration / Choice]**

A: No, le faq GW 1.5.3 specificano che se un modello ha un save di qualche tipo (i.e. TA, TS, REGEN) DEVE usarlo.

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? **[Tag: Timberrr / Flee / Casualties]**

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? **[Tag: Low Linear Obstacle / Flank Charge / Defense Bonus / Skirmishers]**

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" against 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? **[Tag: Killing Blow / Monster Slayer / Ethereal / Magical Attacks]**

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? **[Tag: Stupidity / Characters / Unit]**

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)? **[Tag: Multiple Wounds / Regeneration / Magic Items / Wound Sequence]**

A: Il procedimento è il seguente: il colpo ferisce — faccio i save — arrivo all'unsaved wound — si attivano le MW — se arrivo a 0 fe (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 torno 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? **[Tag: Stand & Shoot / Counter Charge / Difficult Terrain / Minimum Distance]**

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? **[Tag: Drilled / Give Ground / Obstruction]**

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? **[Tag: Stand & Shoot / Counter Charge / Distance / Maneuver]**

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: Un modello Ethereal che deve fare Give Ground si ferma su un Difficult Terrain? **[Tag: Ethereal / Give Ground / Difficult Terrain]**

A: Un modello Ethereal tratta i terreni come open ground solo ai fini del muoverci attraverso. Il Give Ground non richiede di muoverci attraverso, semplicemente specifica che l'azione si interrompe appena il modello tocca un terreno. Quindi si comporta esattamente come le normali unità.

[Tag: Furious Charge / Overrun / Combat Phase] 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.

Q: In che momento del CaC si verifica se i modelli sono a contatto di basetta per stabilire quanti attacchi fanno? All'inizio del CaC o a seconda dello step di iniziativa? **[Tag: Shrinking / Base Contact / Support Attacks / Initiative Step]**

A: Ad inizio combat (step 1.1) si verifica se un modello è abilitato a combattere in base alla sua posizione nel FR, poi per faq gw quando è il suo step di iniziativa si vede chi ha in contatto o meno e potenzialmente chi può attaccare e con quanti colpi (considerando che potrebbe essere avvenuto lo shrinking a causa di perdite in precedenti step di iniziativa).

MAGIA

Q: I colpi generati dagli effetti del Miscast sono considerati Magical Attacks? **[Tag: Miscast / 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? **[Tag: Magic Range / Effects / Spell Description]**

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? **[Tag: Special Rules / Magic Missile / Magical Vortex]**

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"? **[Tag: Miscast / Lookout Sir / Template]**

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? **[Tag: Bound Spell / Casting Bonus / Wizard Level]**

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? **[Tag: Miscast / Bound Spell]**

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? **[Tag: Magic / Random Movement / Charge]**

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? **[Tag: Magic / Spell Copies]**

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? **[Tag: Magic / Casting Limit / Wizard Level]**

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? **[Tag: Arcane Urgency / Gyrocopter / Phoenix / Movement]**

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? **[Tag: Magic / Enhancement / Hex / Conveyance / Magic Missile / Stacking]**

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? **[Tag: Teleport / Formation / Magic]**

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? **[Tag: Infernal Gateway / Hand of Mork / Charge / 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? **[Tag: Infernal Gateway / Range / Distance]**

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"? **[Tag: Travel Mystical Pathway / Range / Unit]**

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? **[Tag: Drilled / Travel Mystical Pathway / Magic]**

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? **[Tag: Magic / Aura / Range / Timing]**

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? **[Tag: Magic / Aura / Stacking]**

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"? **[Tag: Magic Resistance / Aura / Magic]**

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? **[Tag: Dispel / Close Combat / Fighting Rank]**

A. *Fintanto che è ingaggiato in combattimento, il mago può disperdere solo incantesimi che bersagliano lui o l'unità in cui si trova, posto si trovi nel front rank dell'unità (salvo special rules che gli consentono di stare dietro e rimanere attivo).*

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? **[Tag: Steed of Shadow / Infantry / Characters / Mount]**

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? **[Tag: Spectral Doppelganger / Assailment / To Wound]**

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". **[Tag: Assailment / Combat Phase / Turn]**

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. **[Tag: Magic / Target / Unit / Characters]**

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? **[Tag: Magical Vortex / Close Combat / Casualties]**

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

Q. La Spell Cloumn of Crystal blocca il volo ai modelli volanti che vogliono sorvolarla? **[Tag: Column of Crystal / Magical Vortex / Fly]**

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. Earthen ramparts (elementalism) conferisce eventuali bonus vs tiro nemico? Nel senso che l'unità può essere considerata dietro un low linear obstacle. **[Tag: Earthen Ramparts / Shooting / Cover]**

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? **[Tag: Phantasmagoria / Panic / Movement]**

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. 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). **[Tag: Magic / Armor Piercing / Weapons / Impact Hits / Armour Bane]**

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? **[Tag: Magic Range / Effects / Movement]**

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? **[Tag: Magic / Remaining in Play / Recasting]**

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? **[Tag: Spectral Doppelganger / Sword of Sorrow / Magic Weapon]**

A: No.

Q: Un mago con Ruby Ring può castare oltre questa bound un altro proiettile magico nella stessa fase? **[Tag: Ruby Ring / Bound Spell / Magic Missile]**

A: Sì, se si tratta di una delle sue spell, altrimenti c'è il limite di una bound spell per fase a modello.

Q: Mago fa miscast e poi nella tabella fa 11 perfect invocation. La spell castata entra a minimo o massimo valore di lancio?

[Tag: Miscast / Perfect Invocation / Casting Value]

A: Le spell con doppio valore di lancio castate con perfect invocation entrano nella versione potenziata (RAI). Come chiarito da faq GW per le spell a doppio valore di lancio, più potente è il valore del casting roll più potenti saranno gli effetti. Alla fine una Perfect invocation equivale alla massima potenza possibile per una spell.

Q: Un mago casta con successo Spectral Doppelganger alla sua iniziativa (es. 6) con un'arma che da Strike Last. Viene ucciso durante il combat dall'avversario (es. una o più unità che non hanno strike last). Può ferire lo stesso con i colpi dello Spectral Doppelganger anche se nel frattempo è morto? **[Tag: Spectral Doppelganger / Casualty / Initiative / Strike Last]**

A: No, come indicato nel regolamento un modello non può effettuare attacchi se è stato rimosso come perdita (salvo sia stato ucciso da attacchi alla stessa I di quelli che ancora deve effettuare). La faq Gw specifica che l'Assailment si casta ed i relativi colpi sono generati alla I del mago, ma gli attacchi sono risolti in questo caso a I1, quindi se nel frattempo il modello viene ucciso da attacchi ad iniziativa precedente a quella in cui devono essere risolti i colpi essi andranno persi. N.B. i colpi sono risolti con strike last partendo da Iniziativa 1, a cui vanno sommati eventuali bonus/malus presenti (es. bonus per la carica, hex, enchancements, special rules, ecc).

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? **[Tag: Characters / Base Size / Unit / Deployment]**

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? **[Tag: Unit Destroyed / Characters / Lone Character / Magic]**

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? **[Tag: Characters / Exit / Movement]**

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? **[Tag: Characters / Unit / Magic Buff]**

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? **[Tag: Fall Back in Good Order / Evade / Characters / Pursuit]**

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 sorraggiungono inseguendo da un altro combattimento.

Q: Dove va collocato un personaggio che si unisce a un'unità in rango singolo? **[Tag: Characters / Joining / Single Rank / Fighting Rank]**

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"? **[Tag: Lone Character / Lookout Sir / Unit Strength]**

A. 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)? **[Tag: Characters / Monstrous Infantry / Cavalry / Clumsy]**

A. Sì.

Q. Come funziona la sfida quando le due unità ingaggiate in un cac sono divise da un Low Linear Obstacle? **[Tag: Challenge / Low Linear Obstacle / Contact]**

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? **[Tag: Challenge / Refusal / Character / Base Size]**

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? **[Tag: Mercenaries / Characters / Joining]**

A: La regola non è a due sensi.

Q. Un personaggio può unirsi ad una macchina da guerra? **[Tag: Characters / Joining / War Machine / Skirmishers]**

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? **[Tag: Characters / Movement / Reform / Redress the Ranks / Bonus]**

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 dovrà fare retire sul fondo dell'unità ed è considerato "spento".

Q. Un personaggio che esce da un'unità, misura il proprio movimento dal suo modello o da un punto qualsiasi dell'unità? **[Tag: Characters / Exit / Measurement]**

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? **[Tag: Characters / Exit / Direction]**

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

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. **[Tag: Infernal Gateway / Characters / Joining / Magic]**

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. Personaggio viene mandato dietro perché rifiuta una sfida. Il modello che va al suo posto attacca o no perché fa stepping forward? **[Tag: Challenge / Refusal / Character Retired / 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. 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. **[Tag: Infernal Gateway / Characters / Movement / Magic]**

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. 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? **[Tag: Wizard / Rear Rank / Magic Missile / Line of Sight / Bonus]**

A. No, le faq GW specificano che per castare deve trovarsi nel front rank.

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). **[Tag: Challenge / Refusal / Character / Base Size / Single Rank]**

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 Open Order della sua cavalcatura) può unirsi a un'unità che ha adottato la formazione in Close Order? **[Tag: Characters / Chariot / Unit / Formation]**

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.. **[Tag: Characters / Mounts / Special Rules / Sharing]**

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? **[Tag: Characters / Behemoth / Howdah / Split Profile]**

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. **[Tag: Challenge / Overkill / Combat Resolution / Regeneration]**

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)? **[Tag: Characters / Unit / Rank Bonus / Base Size]**

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? **[Tag: Characters / Joining / Swarms / Loner]**

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? **[Tag: Characters / Unit / Special Rules / Sharing]**

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? **[Tag: Characters / Joining / Skirmishers / Troop Type]**

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? **[Tag: Move Through Ranks / Characters / Movement]**

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? **[Tag: Skirmishers / Form Up / Characters / Base Size]**

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? **[Tag: Redress the Ranks / Characters / Fighting Rank / Bonus]**

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.

Q: La regola del Lone Character dice che è protetto dal tiro se entro 3" da un'unità che rispetta le condizioni poste, a meno che non sia il target più vicino. Eventuali unità che sono oltre 3" e che non rispettano tali condizioni contano comunque per non considerare il Personaggio il "closest target"? **[Tag: Lone Character / Shooting Protection / Range]**

A: NO.

Q: Un eroe può aggregarsi ad un'unità che ha fallito una carica? **[Tag: Character / Join / Failed Charge]**

A: Al momento niente lo vieta, se l'unità non risulta in fuga o ingaggiata in combattimento, può essere joinata.

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? **[Tag: Magic Items / Champion / Characters]**

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? **[Tag: Magic Items / Stat Potions / Mounts / Split Profile]**

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? **[Tag: Arcane Familiar / Signature Spell / Magic]**

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? **[Tag: Magic Items / Reroll To Wound / Magic]**

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? **[Tag: Extremely Common / Magic Items / Armor / Shield]**

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? **[Tag: Magic Items / Armor / Shield / Purchase]**

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? **[Tag: Paymaster's Coin / Magic Items / Activation / Timing]**

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? **[Tag: Armour of Meteoric Iron / Magic Items / Armor Save]**

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? **[Tag: Magic Banner / Power / Usage]**

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? **[Tag: Wizarding Hat / Magic Items / Lore / Signature Spell]**

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? **[Tag: Magic Items / Armor / Shield / Eligibility]**

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? **[Tag: Magic Weapon / Usage / Hand Weapon]**

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"? **[Tag: Magic Items / Dispel / Wizard]**

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

Q: Posso acquistare il Lore Familiar, ma scegliere di non usarlo? **[Tag: Lore Familiar / Magic Items / Usage / Magic]**

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

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? **[Tag: Magic Weapon / Lances / Selection]**

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? **[Tag: Totem of Wrath / Magic Items / Impact Hits / Armor Piercing]**

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? **[Tag: Wizarding Hat / Magic Items / Lore / Signature Spell]**

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.

Q: Wizarding hat: un modello che lo possiede riceve il bonus a castare dato dall'oggetto skull of katam o affine?

[Tag: Wizarding Hat / Magic Items / Casting Bonus / Wizard]

A: Sì, anche se il modello in partenza non è considerato un Wizard (pertanto non può acquistare Arcane Items e può castare pur indossando l'armatura, come chiarito da faq GW) lo diventa col potere conferito dall'oggetto, potendo quindi beneficiare di casting bonus come qualsiasi altro Wizard.

Q: Con il Tome of Spellcraft è possibile ripetere un qualsiasi cast, sia esso failed o no, compreso un eventuale Miscast/Perfect Invocation? In caso il cast roll sia stato effettuato con dadi extra rispetto ai due standard il reroll fa ripetere anche quelli? **[Tag: Tome of Spellcraft / Magic Items / Reroll / Miscast / Perfect Invocation]**

A: Allo stato attuale, da lettura più RAW possibile, il Tome of Spellcraft consente di ripetere un cast roll sia esso riuscito, failed o Miscast/Perfect Invocation. Tutti i dadi utilizzati devono essere rerollati.

Q: Un mago che usa Arcane Familiar, quando decide quanti incantesimi prendere da una sfera e quanti dall'altra? **[Tag: Arcane Familiar / Magic Items / Lore / Magic]**

A: Lo decide prima della partita quando deve generare gli incantesimi, tuttavia nella lista dell'armata deve avere già preventivamente indicato quale saranno le due Lore of Magic che utilizzerà, come richiesto dal regolamento.

Q: L'effetto in caso di Miscast della Twin-Tailed Wand si applica su qualsiasi spell lanciata dal mago, o soltanto sul secondo cast effettuato per una qualsiasi delle spell? **[Tag: Twin-Tailed Wand / Magic Items / Miscast]**

A: Su qualsiasi spell faccia Miscast.

MATCHED PLAY GUIDE

Q: I personaggi nelle unità contano nel calcolo del punteggio minimo in US per le unità per le Strategic Locations/Baggae train? **[Tag: Unit Strength / Characters / Objectives]**

A: Sì.

Q: Una singola unità può scorare da più strategic locations/ special features / baggage train contemporaneamente se a raggio di ciascuna? **[Tag: Objectives / Strategic Locations / Scoring]**

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? **[Tag: Unit Strength / Miao Ying / Brake Point / Cathay]**

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? **[Tag: Reserve Move / Baggage Train / Destruction / Objectives]**

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? **[Tag: Victory Points / Fleeing Unit / Unit Strength]**

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? **[Tag: Victory Points / Battle Standard Bearer]**

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? **[Tag: Domination / Objectives / Deployment / Unit Strength]**

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. **[Tag: Mercenaries / Objectives / Army Composition]**

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? **[Tag: Ambush / Off-board / Victory Points]**

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.

Q: Quando si determina chi ha il controllo della special feature per gli scenari del matched play? **[Tag: Special Feature / Objectives / Control / Victory Points]**

A: È necessario fare una distinzione: un conto sono gli effetti "in game" per i quali la Special Feature ha un timing preciso per verificare chi la controlla, ovvero ad ogni Start of the turn; altro discorso è l'assegnazione dei 200 VP a fine partita, in questo caso la regola specifica che si tratta di un check a fine partita (rispettando le condizioni richieste dal "controlling the Special Feature"), come tutte le questioni riguardanti i VP esse vengono verificate e conteggiate a partita finita.

Q: In uno scenario che preveda l'opzione break point i fanatici vanno considerati nel calcolo per determinare la tua forza dell'unità totale di armata? **[Tag: Break Point / Fanatics]**

A: Sì.

Q: Se entrambe le armate dei due giocatori contengono unità con Ambushers oppure elementi scenici speciali (boschi/herdstone/baggage train, ecc) che devono essere posizionati sul campo prima dell'inizio della partita chi inizia a farlo? **[Tag: Ambushers / Special terrain / deploy]**

A: In questo caso il giocatore che vince il roll per scegliere il lato del campo e che, come prevede il matched play, DEVE iniziare a schierare per primo, dovrà dichiarare per primo anche quali delle sue unità andranno in Ambush seguito dall'avversario. Se presenti anche special terrain o baggage si procederà a posizzionarli sempre partendo da chi ha vinto il roll.

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?

[Tag: Empire / Master of Ballistics / Steam Tank / War Machine]

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: Posso usare l'abilità del Laurels of Victory sugli attacchi della cavalcatura o degli assailment causati da un oggetto del personaggio? **[Tag: Empire / Laurels of Victory / Magic Items / Attacks]**

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? **[Tag: Empire / Engineer / Pigeon Bomb / Close Combat]**

A: No.

Q: Se General Hans Von Löwenhackle mette nel suo esercito un'unità di Ogre imperiali può unirsi a quell'unità? La regola del generale ("..and may be joined by him..") e della fanteria mostruosa sono in contrasto (Clumsy rule). **[Tag: Empire / Characters / Joining / Mercenaries / Monstrous Infantry / Clumsy]**

A: No, la regola speciale del personaggio gli consente di joinare unità mercenarie che normalmente per il regolamento non possono avere personaggi intruppati. Ma se il troop type dell'unità ha altre regole che ne impediscono il join quelle restano valide.

Q: La preghiera di ulric che dà ferite multiple 2 si applica anche agli spell? **[Tag: Empire / Prayer of Ulric / Multiple Wounds / Magic]**

A: No, regole speciali hanno effetto sulle Spell solo se chiaramente specificato nella descrizione della Special Rule.

Realms of Man - Renegade Crowns Aol

Q: Quanti Bonegrinder Giant possono prendere i Mercenari della Aol dei Renegade Crowns? **[Tag: Renegade Crowns / Bonegrinder Giant / Mercenaries / Unit Limit]**

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.

Q: Una precisazione sull'Infamous Origin "The might of Miragliano" delle Renegade Crowns e come interagisce con la special rule Regimental Psychology dei detachment. Se il Character si unisce all'unità madre, questa acquisisce la regola stubborn se le condizioni sono rispettate. La regola dei detachment dice che questi assumono la psicologia dell'unità principale, tra cui stubborn. È corretto quindi presumere che se metto un personaggio con la suddetta Infamous Origin nell'unità madre anche i detachment entro 3" abbiano Stubborn? Stessa cosa per la Frenzy e odio di Battle Lust se castata sulla madre?

[Tag: Detachment / Might of Miragliano / Stubborn / Join / Character]

A: Se il Character joina l'unità madre, rispettando le condizioni richieste dall'Infamous Origin, l'unità guadagna a tutti gli effetti la regola Stubborn, di conseguenza anche i Detachment entro 3" la avranno grazie a Regimental Psychology. Per quanto riguarda invece Spell castate sull'unità madre o sui Detachment, l'effetto non si applica alle unità vicine, come specificato da faq GW. Solo il bersaglio della spell beneficia degli effetti.

Vampire Counts

Q. Quanti "urli" può effettuare una Mortis Engine? **[Tag: Vampire Counts / Mortis Engine / Wailing Dirge]**

A. UNO.

Q. Un'unità di Zombie evocata con la spell Raise Dead può essere ampliata fino a 40 modelli? **[Tag: Vampire Counts / Raise Dead / Zombies / Unit Size]**

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? **[Tag: Vampire Counts / Mortis Engine / Casting Bonus / Miscast]**

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? **[Tag: Vampire Counts / Wand of Jet / Magic Items / Casting Bonus]**

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? **[Tag: Vampire Counts / Chalice of the Dark Rain / 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? **[Tag: Vampire Counts / Wailing Dirge / Charge / March / Shooting Attack]**

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. Una Banshee può essere aggiunta ad una unità di Spirit Hosts? **[Tag: Vampire Counts / Banshee / Spirit Hosts / Joining]**

A. Sì, non ci sono limitazioni al riguardo.

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. **[Tag: Vampire Counts / Resurrecting the Fallen / Zombies / Newly Born]**

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.

Kingdom of Bretonnia

Q. Il Cavaliere Verde può essere evocato dalle colline? **[Tag: Bretonnia / Green Knight / Deployment / Hill]**

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? **[Tag: Bretonnia / Green Knight / Swiftstride / Finest Warhorse]**

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. 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? **[Tag: Bretonnia / Ironspike Shield / Monster Slayer / Magic Items]**

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

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. **[Tag: Bretonnia / Green Knight / Vaul's Unmaking / Magic Weapon]**

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 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? **[Tag: Bretonnia / Seal of Parravon / Weapon Skill / Modifiers]**

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? **[Tag: Bretonnia / Characters / Joining / Peasantry / Unbreakable]**

A: Pur avendo la virtù che gli consentirebbe di joinare unità con la regola Peasantry, 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? **[Tag: Bretonnia / Handmaiden / Unit Strength / Combat Resolution]**

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? **[Tag: Bretonnia / Champion / Blessing of the Lady / Challenge / Exiles]**

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

Q: Un'unità con stendardo di Chalons blocca anche le reazioni di Fire&Flee? **[Tag: Bretonnia / Banner of Chalons / Magic Banner / Fire & Flee / Stand & Shoot]**

A: No, come chiarito dal wording dello stendardo "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? **[Tag: Bretonnia / Charge / Maximization / Lance Formation / Wheel]**

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: 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? **[Tag: Bretonnia / Virtue / General / Leadership]**

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. **[Tag: Bretonnia / Bombard / Cannon Fire / Grapeshot]**

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

Q: Se il GK ha inseguito o sfondato fuori dal campo di battaglia, rispondendo alla condizione "is not on the battlefield" della regola Guardian of the Sacred Sites, puoi provare a rievocarlo in un Natural feature allo start of the turn? **[Tag: Bretonnia / Green Knight / Pursuit / Off-board / Deployment]**

A: No, la regola riguarda le modalità di ingresso in gioco del modello (ad inizio partita o in caso di morte), quando insegue/sfonda fuori dal campo è già in gioco, pertanto segue quanto previsto dal regolamento per rientrare in campo.

Q: Se un campione di un'unità bretonniana rifiuta una sfida l'unità perde la blessing? **[Tag: Bretonnia / Champion / Challenge / Blessing of the Lady / Refusal]**

A: Il regolamento già accomuna i campioni ai personaggi in sfida. Inoltre, alla luce delle ultime faq GW che confermano la similitudine tra il campione ad un personaggio (stomp/impact e sfide), abbiamo evidenze anche nella regola dell'armata dei wolf of the Sea dove se un campione rifiuta la sfida iniziale impedisce a tutta l'armata di pregare, tanto è il disonore. L'intento di GW è chiaro, pertanto avendo anche accumulato con altra EFIGA i campioni single wound ai personaggi per utilizzare le Multiple Wound in sfida riteniamo che se un campione di un'unità bretonniana rifiuta la sfida deve essere trattato come un personaggio, pertanto l'unità perderà la Blessing.

Q: Come si fa ad attaccare un Character dentro un'unità in Lance formation se non e' fisicamente a contatto dato la forma della lancia stessa e viceversa? **[Tag: Bretonnia / Characters / Lance Formation / Contact / Fighting Rank]**

A: Le regole della lancia e la relativa faq GW stabiliscono che: tutti i modelli esterni della lancia sono in contatto di base con il FR nemico, dall'altra parte solo i modelli nemici nel primo rango del FR che sono entro M dalla lancia sono considerati in contatto di base con essa (n.b. con il FR, non con modelli specifici al suo interno). Per verificare quali modelli siano effettivamente in contatto con i Characters delle due unità si considera la "proiezione" della base dei vari modelli della lancia sul FR nemico.

Dwarfen Mountain Holds

Q. La Rune dell'Hesitation blocca gli effetti dello Swiftstride o il bonus all'Iniziativa dato dalla carica? **[Tag: Dwarfs / Rune of Hesitation / Swiftstride / Initiative]**

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. Se do runa +1A o tatuaggio +1A al doomseeker che fa attacchi casuali 2d3, diventano 2d3+1 (+2)? **[Tag: Dwarfs / Doomseeker / Runes / Attacks]**

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

Q. Whirlwind of Death, i colpi di impatto si risolvono applicando anche le rune sull'arma? **[Tag: Dwarfs / Doomseeker / Whirlwind of Death / Runes]**

A. Sì.

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? **[Tag: Dwarfs / Shieldbearers / Unit Strength / Troop Type]**

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

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. **[Tag: Dwarfs / Dig In / Sapper / Cover / Low Linear Obstacle]**

A. Come chiarito da FAQ GW l'unità beneficia della condizione "Entrenched" solo sul fronte.

Q. I colpi della Runa del Volo dei Nani, applicano le regole del personaggio? Tipo, Dwarf Crafted, Sventradraghi o KB, ecc.? **[Tag: Dwarfs / Rune of Flight / Special Rules / Magic Weapon]**

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: Un nano con un'arma su cui sono incise delle rune può usare Parry? **[Tag: Dwarfs / Runes / Hand Weapon / Parry]**

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

Q: Una War machine sotto l'effetto di Entrenched/Dig In lo perde se caricata, in quanto conterebbe mossa a causa del doversi allineare lei essendo skirmish? **[Tag: Dwarfs / War Machine / Entrenched / Dig In / Skirmishers]**

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? **[Tag: Dwarfs / Royal Clan / Champion / Runes]**

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

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? **[Tag: Dwarfs / Sapper / Dig In / Unit / Movement]**

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? **[Tag: Dwarfs / Anvil of Doom / Deployment / Troop Type]**

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? **[Tag: Dwarfs / Anvil of Doom / Deployment / Troop Type]**

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.

Q: Come funziona la runa maggiore di Stormni Redbeard se viene data a un alfiere normale invece che al BsB? **[Tag: Dwarfs / Rune of Stormni Redbeard / Standard Bearer / Command Range]**

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. 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 della cavalcatura (il carro ad esempio) che sta cavalcando, o dovrà salvare utilizzando solo il valore dell'armatura leggera più eventuali bonus (ad esempio scudo)? **[Tag: Tomb Kings / Armour of the Ages / Mount / Armor Save]**

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? **[Tag: Tomb Kings / Casket of Souls / Magic / Stacking]**

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?

[Tag: Tomb Kings / Ambush / Beneath the Sands / Reserve]

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? **[Tag: Tomb Kings / Casket of Souls / Casting Bonus / Stacking]**

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.

[Tag: Tomb Kings / Royal Herald / Sworn Protector / Combat Resolution] 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? **[Tag: Tomb Kings / Casket of Souls / Casting Bonus / Stacking]**

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? **[Tag: Tomb Kings / Screaming Skull Catapult / Leadership / Stacking]**

A: Sì.

Q: È possibile utilizzare l'icona Rakaph per fare Reform durante una mossa di overrun? **[Tag: Tomb Kings / Icon of Rakaph / Overrun / Reform]**

A: No, come da errata 1.5.3 l'utilizzo dell'icona è circoscritto alla sola Remaining Moves Subphase e SOLO a fine del movimento

Q: Quanti maghi possono usare la regola Sepulchral Animus in un turno? **[Tag: Tomb Kings / Sepulchral Animus / Magic / Timing]**

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

Q: Terror below può prendere a target lone characters entro 3" da un'altra unità che li schermerebbe? **[Tag: Tomb Kings / Terror Below / Lone Character / Target]**

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? **[Tag: Tomb Kings / Mortuary Cult / Incantations / Army List]**

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? **[Tag: Tomb Kings / Destroyer of Eternities / Fighting Rank / Attacks]**

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? **[Tag: Tomb Kings / Mortuary Cult / Incantations / Points]**

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

Q: Quando un personaggio con lo scudo di Ptru risponde all'attacco, l'avversario avrà -1ac oppure torna ad ac "normale"? **[Tag: Tomb Kings / Shield of Ptru / Weapon Skill / Attacks]**

A: Avrà la sua AC, lo scudo conferisce malus all'avversario solo quando questo attacca.

Q: Come interagisce l'abilità My will be done col personaggio e l'unità in cui si trova in caso il personaggio decidesse di lasciarla in fase di movimento? **[Tag: Tomb Kings / My Will Be Done / Characters / Unit / Movement]**

A: La special rule ha effetto sul Personaggio e sull'unità che ha joinato (per estensione), se la lascia gli effetti sull'unità terminano e passano ad un'altra eventualmente joinata nello stesso turno.

Q: Le nuove faq dicono che se il re è in sfida non può passare le ferite, ma se in sfida è il Royal Herald, il re può passargli le ferite? **[Tag: Tomb Kings / Royal Herald / Sworn Protector / Challenge]**

A: No, gli attacchi e le ferite in sfida riguardano solo i modelli coinvolti. Con questa faq GW specifica che l'abilità non può essere utilizzata tra modelli esterni alla sfida, indipendentemente da chi dei due lo sia.

Q: Regola speciale Sworn Protector del Royal Herald: se vado ad allocare una cannonata o colpo di WM su un araldo intruppato in unità idonea, posso beneficiare poi della regola Lookout Sir? Discorso analogo se vado ad allocare dei colpi di stomp ad un araldo bsb che porta il Monster Hunter Tapestry che accade? **[Tag: Tomb Kings / Royal Herald / Sworn Protector / Lookout Sir / Stomp]**

A: Non è possibile beneficiare del Lookout sul trasferimento dell'hit per una questione di timing, lo Sworn Protector è un'allocazione volontaria di un colpo che il monarca ha già subito, è già stato superato il timing del lookout ed in più la regola dell'Herald specifica che il colpo lo prende lui. Discorso analogo per gli Stomp, il Monster Hunter Tapestry rende il possessore immune dal subire l'attacco, non i colpi, in questo caso l'attacco è stato subito dal monarca (su cui vengono generati gli hits) ed il giocatore ha deciso poi di allocare i colpi generati sull'Herald, che ne subirà tutti gli effetti.

Orcs&Goblins

Q. Un capo orco nero che possiede la regola "Quell Impetuosity" se utilizza la " Berserker Blade" diventa impetuoso o beneficia del reroll? **[Tag: Orcs&Goblins / Black Orc / Quell Impetuosity / Berserker Blade]**

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? **[Tag: Orcs&Goblins / Magic Items / Dispel / Stacking]**

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? **[Tag: Orcs&Goblins / Whaaag! / Characters / Unit / Combat Resolution]**

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? **[Tag: Orcs&Goblins / Fanatics / Fly / Movement]**

A. No.

Q. Se una unità fa fbgio attraverso un fanatico. Subisce i colpi del fanatico o fa terreno pericoloso e perde modelli solo con l'asso? **[Tag: Orcs&Goblins / Fanatics / Fall Back in Good Order / Casualties]**

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. **[Tag: Orcs&Goblins / Ogdruz Swampdigga / Lore Familiar / Magic]**

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"? **[Tag: Orcs&Goblins / Doom Diver / Indirect Fire / Bombardment]**

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? **[Tag: Orcs&Goblins / Spider Banner / Poisoned Attacks / Special Rules]**

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? **[Tag: Orcs&Goblins / Big Smartz / Stupidity / Timing]**

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 o di un Magic Missile che non prende un target specifico (es. Burning Gaze)? Può essere ferito dal colpo stesso? **[Tag: Orcs&Goblins / Fanatics / Cannon Fire / Magic Missile]**

A: Sì, per errata 1.5.3 il Fanatic può essere preso a bersaglio dal tiro seguendo le stesse regole dei Lone Characters, in questo caso si segue la faq GW per i cannoni ed i Lone characters.

Q: I fanatici muoiono quando si muovono attraverso un'unità trincerata o sotto l'effetto dei Earthen Ramparts? **[Tag: Orcs&Goblins / Fanatics / Entrenched / 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? **[Tag: Orcs&Goblins / Nasty Skulkers / Characters / Deployment / Fighting Rank]**

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.

Q: Gaze of Gork: Posso sparare a 360° anche se sono intruppato? La spell, se la faccio passare oltre un intransitabile, si blocca? **[Tag: Orcs&Goblins / Gaze of Gork / Line of Sight / Target]**

A: Sì, non prende un target specifico quindi non è limitata al cono di vista del modello che la casta. Non si blocca sugli intransitabili.

Warrior of Chaos

Q. Una Giants Spawn of Khorne applica il Killing Blow anche a Stomp e Impact hits? **[Tag: Warriors of Chaos / Giant Spawn of Khorne / Killing Blow / Stomp / Impact Hits]**

A. Sì.

Q. Grimoire of Ogvold - Con questo non puoi prendere il tipico del tuo esercito giusto? Come il lore familiar **[Tag: Warriors of Chaos / Grimoire of Ogvold / Magic / Signature Spell]**

A. Corretto, non generando randomicamente le spell non hai la possibilità di sostituire una delle spell con una Signature di fazione, come chiarito dalla FAQ GW sul Lore Familiar.

Q. Un eroe con Gaze of the Gods tira sulla tabella anche se è in ambush? **[Tag: Warriors of Chaos / Gaze of the Gods / Ambush / Timing]**

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? **[Tag: Warriors of Chaos / Warriors Duel / Challenge / Ambush / Reserve]**

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". **[Tag: Warriors of Chaos / Warriors Duel / Assailment / Challenge]**

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? **[Tag: Warriors of Chaos / Galrauch / Leadership / Timing]**

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? **[Tag: Warriors of Chaos / Characters / Chaotic Traits / Magic Armor / Mount]**

A: No, come specificato da faq GW

Q: L'armour of Silvered steel che tipo di suit è considerata essere ai fini delle limitazioni dei Chaotic Traits? **[Tag: Warriors of Chaos / Armour of Silvered Steel / Chaotic Traits / Magic Armor]**

A: Come da Faq Gw le armature magiche sono considerate appartenere al tipo corrispondente al valore di Armour Save che garantiscono (i.e. Armour of Meteoric Iron è una heavy armour, mentre L'Armour of Silvered Steel è considerata una Full Plate)

Q: Come ci si comporta nel caso di unità nemica con alcuni modelli entro 3" dal Warpfire Dragon, sotto effetto della sua regola speciale che annulla il TS ai modelli a raggio, se bersagliata da uno shooting attack? Tutti i modelli che la compongono possono usare il TS o nessuno può usarlo? **[Tag: Warriors of Chaos / Warpfire Dragon / Ward Save / Casualty Removal]**

A: In questo caso una volta arrivati alle ferite col roll to wound, verifica quale modello dell'unità è il prossimo in ordine di rimozione (seguendo le regole per la rimozione delle perdite nelle unità formate o negli skirmish) e rolla singolarmente per ogni ferita causata applicando o meno il TS in base alla sua posizione rispetto al raggio di effetto dell'aura.

Q: Un campione in un'armata di Wolf of the Sea beneficia della regola Favour Of The Gods se i campioni sono accumulati a Personaggi per le sfide? **[Tag: Warriors of Chaos / Wolf of the Sea / Favour of the Gods / Champion / Challenge]**

A: Sì.

Q: Una truppa nell'armata Wolves of the Sea reclama uno standardo e vuole tirare sul Gaze of the Gods e all'interno della truppa è presente un Character. Il Favour of the Gods dice che l'unità prende il bonus. In questo caso lo prenderebbe anche il character che è dentro quell'unità? Nel caso in cui il Character o l'eventuale campione dell'unità avessero un Favour che consente il reroll sulla tabella, l'unità può utilizzare tale oggetto? **[Tag: Warriors of Chaos / Wolves of the Sea / Gaze of the Gods / Characters / Unit / Stacking]**

A: Sì, poiché un Character che joina un'unità diventa parte di essa, beneficerà del risultato ottenuto dal roll sulla tabella fintanto che rimane parte dell'unità, dal momento che la special rule si è attivata per il caso in cui è l'unità nella sua interezza a beneficiare del Gaze of Gods, non è possibile rerollare il tiro in quanto è l'unità ad effettuarlo e non un modello specifico. Dovesse essere invece il character o il campione a rollare specificatamente sulla tabella, allora il risultato riguarderà solo loro e potranno utilizzare eventuali Favour of the gods per rerollare.

Q: Aura of Pain + Issuing a Challenge. Entrambi, da come è scritto, si attivano nella sottofase 1.1 Chose Combat & Fight. Si attivano in contemporanea? Se il personaggio ad avere il dono è lo stesso che andrebbe in sfida come si risolve l'effetto?

[Tag: Warriors of Chaos / Aura of Pain / Challenge]

A: Come spiegato da altra EFIGA è stato stabilito che tutte le azioni che avvengono all'interno dello step 1.1 all'infuori di "Issuing a challenge" sono risolte in contemporanea. In questo caso quindi se l'Aura of Pain viene usata prima della sfida i colpi sono risolti sull'unità nemica, se invece viene attivata in un turno successivo di combattimento in cui il personaggio è già coinvolto in sfida all'inizio dello step 1.1, i suoi effetti saranno rivolti contro il modello sfidato.

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 equipaggio con grande arma può fare tutti i 4 suoi attacchi con grande arma ed il quinto dato dal dono con le ensorcelled? **[Tag: Beastmen / Many Limbed Fiend / Dragon Ogre / Attacks]**

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? **[Tag: Beastmen / Chalice of the Dark Rain / Sky Lantern / Bombs]**

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? **[Tag: Beastmen / Chalice of the Dark Rain / Bound Spell / War Machines]**

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? **[Tag: Beastmen / Wild Herds / Magic Items / Mutations]**

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+? **[Tag: Beastmen / Shaman / Chaos Armour / Bray Staff]**

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? **[Tag: Beastmen / Dark Coven / Miscast / Magic]**

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? **[Tag: Beastmen / Drunken / Characters / Unit]**

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? **[Tag: Beastmen / Chaos Armour / Magic Items / Armor]**

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? **[Tag: Beastmen / Herdstone / Special Feature / Objectives]**

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.

Q. Uno Shaggoth può usare Storm Call dopo una carica? **[Tag: Beastmen / Shaggoth / Storm Call / Charge]**

A. No, se il modello carica non può castare Magic Missile nella Shooting Phase dello stesso turno.

Q. Uso di earthing rod. La verga permette di ripetere un tiro misscast di qualsiasi mago dell'armata. In caso di Wild Herd come si comporta con la regola Dark Coven? Faccio un esempio su come penso debba lavorare: un mago (anche senza earthing rod) rolla sulla tabella dei misscast poi scelgo di applicare la verga e prendo il nuovo risultato e applico questo poi a tutti gli altri maghi. **[Tag: Beastmen / Earthing Rod / Dark Coven / Miscast]**

A. L'Earthing Rod NON permette di ripetere il roll sulla miscast table a qualsiasi mago, ma solo al possessore della Rod. In caso di Wild Herds se si verifica un miscast utilizzando il Dark Coven il risultato sulla tabella potrà essere rerollato solo se è stato il mago che ha la rod a castare la spell che ha causato il Miscast, dopodiché il risultato della tabella si applica a tutti i maghi a raggio della Special Rule.

Q: Se un Wizard prende il Lore Familiar in associazione al Goretooth, è giusto che si possano scegliere incantesimi sia dalla Primal Magic sia dalla sfera scelta dal mago? **[Tag: Lore Familiar / Goretooth / Spell selection]**

A: No, il regolamento è molto specifico in merito, se un Wizard ha un elenco di Lores tra cui scegliere ne deve selezionare UNA e indicarla nell'army list (salvo eccezioni specificate es: Arcane Familiar o Ogdruz Swampdigga), in questo caso il Goretooth o qualsiasi altro oggetto con effetti analoghi aggiungono solo una Lore alla lista di quelle selezionabili. Il Lore Familiar non altera questa procedura, modifica solamente come si generano gli incantesimi, scegliendoli invece di rollarli.

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? **[Tag: Skaven / Warp Lightning Cannon / Line of Sight / Terrain]**

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? **[Tag: Skaven / Warpstone Token / Activation]**

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? **[Tag: Skaven / Weapons Team / Victory Points / Unit Upgrade]**

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? **[Tag: Skaven / Doomwheel / Flee / Shooting Attack]**

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? **[Tag: Skaven / Verminous Valor / Retire / Combat Phase]**

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) **[Tag: Skaven / Weeping Blade / Poisoned Attacks / Magic Weapon]**

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.

Q. L'oggetto Brass Orb consente al bersaglio di usare Lookout Sir? Il bersaglio può essere un qualsiasi modello all'interno dell'unità ingaggiata, compreso modelli impegnati in sfida o non in contatto di base col modello/esterni al FR? **[Tag: Skaven / Brass Orb / Lookout Sir / Challenge]**

A. No, non è uno Shooting Attack pertanto il bersaglio non può usare il Lookout Sir. È possibile usarla su qualsiasi modello dentro ad un'unità ingaggiata (n.b. il possessore dell'Orb deve poter essere in grado di attaccare, ergo essere nel FR), ma non su modelli impegnati in sfida, quelli non possono essere attaccati da altri durante la sfida.

Q: È possibile colpire una ratling entro 3" da un unità di clan con un cannone? **[Tag: Cannon fire / Ratling / Target]**

A: Sì, il cannone può scegliere come target point un punto sul terreno e non sta prendendo direttamente a target la Ratling, non attivando le Special rules che funzionerebbero in quel caso.

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? **[Tag: Wood Elves / Unicorn / Glamourweave / Hit Penalty]**

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. **[Tag: Wood Elves / Hawkeye / Weapons Team / Lone Character]**

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? **[Tag: Wood Elves / Parry / Wardens of Talsyn / Stacking]**

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?

[Tag: Wood Elves / Forest / Deployment / Terrain]

A. Le uniche condizioni da rispettare sono quelle riportate nella sua descrizione.

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? **[Tag: Wood Elves / Tree Kin / Tree Whack / Contact]**

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? **[Tag: Wood Elves / Impact Hits / Malevolence / Challenge]**

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.

Q. Merciw's Locus ha effetto anche sui colpi di Spectral Doppelganger se il caster è equipaggiato con un'arma che conferisce un bonus alla forza o un valore di forza predefinito? **[Tag: Wood Elves / Merciw's Locus / Spectral Doppelganger / Strength]**

A. Sì, la forza del possessore e dei modelli nemici che dirigono gli attacchi contro di lui non è modificata dalle armi che portano, di conseguenza i colpi dello SD sono fatti con la Fo base del modello, posto che eventuali valori di AP/AB sono mantenuti, come anche le special rules dell'arma.

Q: Abilità Tree Whack dei Tree Kin Wood Elves. Facendo ad esempio 3 ferite ad un modello monoferita che però ha la Regen (tipo uno scheletro guerriero) quanta risoluzione porto? **[Tag: Regeneration / Tree Whack]**

A: Ogni colpo è una singola istanza di ferite, non si tratta di multiple wounds, pertanto ogni colpo che genera una unsaved wounds attiverà un regen save, in questo specifico caso procedi a tirare ogni regeneration singolarmente, appena il modello muore porta in risoluzione la wound persa ed ogni eventuale regen save riuscito fino a quel momento. Eventuali regeneration save non ancora rollati vanno perse, il modello è morto.

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? **[Tag: Daemons / Nurgle / Trappings of Nurgle / Magic]**

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 standard 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 standard ha effetto o meno? **[Tag: Daemons / Khorne / Magic Banner / Line of Sight]**

A. Lo standard 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 standard, 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? **[Tag: Daemons / Nurgling Infestation / Weapon Profile / Special Rules]**

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? **[Tag: Ogres / Ironfist / Magic Weapon / Armor Save]**

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? **[Tag: High Elves / Power Scroll / Casting Bonus / Magic]**

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? **[Tag: High Elves / Lothorn Sea Guard / Vess / Precision Strikes]**

A. Sì

Q. Come interagisce il Bow of Seafarer con le Arrow of Isha? **[Tag: High Elves / Bow of Seafarer / Arrow of Isha / Weapon Profile]**

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. **[Tag: High Elves / Star Lance / Spectral Doppelganger / Charge]**

A. Quando lancia il doppleganger un mago se ha più armi, può scegliere una di quelle che ha e usare quella. Ovviamente se un'arma non può essere usata in cac o in quel momento, 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? **[Tag: High Elves / Lions Cloak / Chariot / Armor Save]**

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? **[Tag: Lizardmen / Temple Guard / Slann / Hit Transfer]**

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? **[Tag: Lizardmen / Salamanders / War Beast / Inspiring Presence]**

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? **[Tag: Cathay / Sky Lantern / Bombs / Movement]**

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. Come ci si comporta con il tiro contro un cannone cathay a cui si sia joinato un Ogre Loader? **[Tag: Cathay / Cannon / Ogre Loader / Crew]**

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. Dare ad un personaggio le Learned Fen Shi Bo + Scrolls of Wei-jin consente di conoscere 2 spell extra? **[Tag: Cathay / Learned Fen Shi Bo / Scrolls of Wei-jin / Magic]**

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. 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 raggiunte 3 ferite del tiro muore e le aggiunge solo in cac? **[Tag: Cathay / Cannon / Ogre Loader / Unit Strength / Wounds]**

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).

[Tag: Cathay / Sky Lantern / Disengage / Follow Up] 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? **[Tag: Cathay / Mastery of the Elemental Winds / Magic]**

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? **[Tag: Cathay / Maw Shard / Casting / Miscast]**

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? **[Tag: Cathay / Warband / Miao Ying / Challenge]**

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 finchè non muore? **[Tag: Cathay / Miao Ying / Victory Points / Transformation]**

A. Corretto.

Q. Il bonus al cast di Cathay (Mastery of elemental Winds) va dichiarato prima o dopo il casting roll? **[Tag: Cathay / Mastery of the Elemental Winds / Casting Bonus / Timing]**

A. Come tutti modificatori l'utilizzo si dichiara prima del lancio dei dadi.

Q. Come funziona la regola speciale Discipline of the Dragons? Tutte le Sky Lantern devono usarla nella stessa fase comando o è possibile scegliere? Se due lanterne la utilizzano nella stessa fase comando, gli effetti del Defiance of the Dragons (stubborn) su un'unità a raggio di entrambe sommano facendola diventare Unbreakable? **[Tag: Cathay / Discipline of the Dragons / Sky Lantern / Unbreakable]**

A. La regola consente ad ogni Sky Lantern di attivare l'abilità una volta a partita, non c'è obbligo di farlo per tutte nella stessa fase comando. Gli effetti del Defiance of the Dragons si cumulano se due lanterne sono attivate nella medesima fase sostituendo Stubborn con Unbreakable sulle unità a raggio di entrambe. N.B. Stubborn per poter essere utilizzato richiede che l'unità non abbia mai fatto in precedenza Brake test, Unbreakable esula dal fare Brake Test, tuttavia se l'unità prima o dopo di essere Unbreakable ha già effettuato un brake test perderà il diritto di beneficiare di Stubborn se dovesse prenderlo da una nuova attivazione di una Sky lantern.

Dark Elves

Q. L'abilità Goad Beast dei Dark Elves influenza anche il cavaliere? **[Tag: Dark Elves / Goad Beast / Mount / Monster]**

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? **[Tag: Dark Elves / Hydra / Beastmasters / Leadership]**

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? **[Tag: Dark Elves / Pendant of Khaeleth / Wailing Dirge / Strength]**

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 Ghrond decide di usare la Grande Arma, il potere dello scudo che riduce la Forza dei colpi avversari si attiva lo stesso oppure no? **[Tag: Dark Elves / Shield of Ghrond / Great Weapon / Magic Armor]**

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"? **[Tag: Chaos Dwarfs / Curse of Hashut / Lookout Sir / Magic]**

A. Sì.

Q. Daemonic Familiar, chi sono gli "Enemy models engaged in combat with the owner"? **[Tag: Chaos Dwarfs / Daemonic Familiar / Combat / Target]**

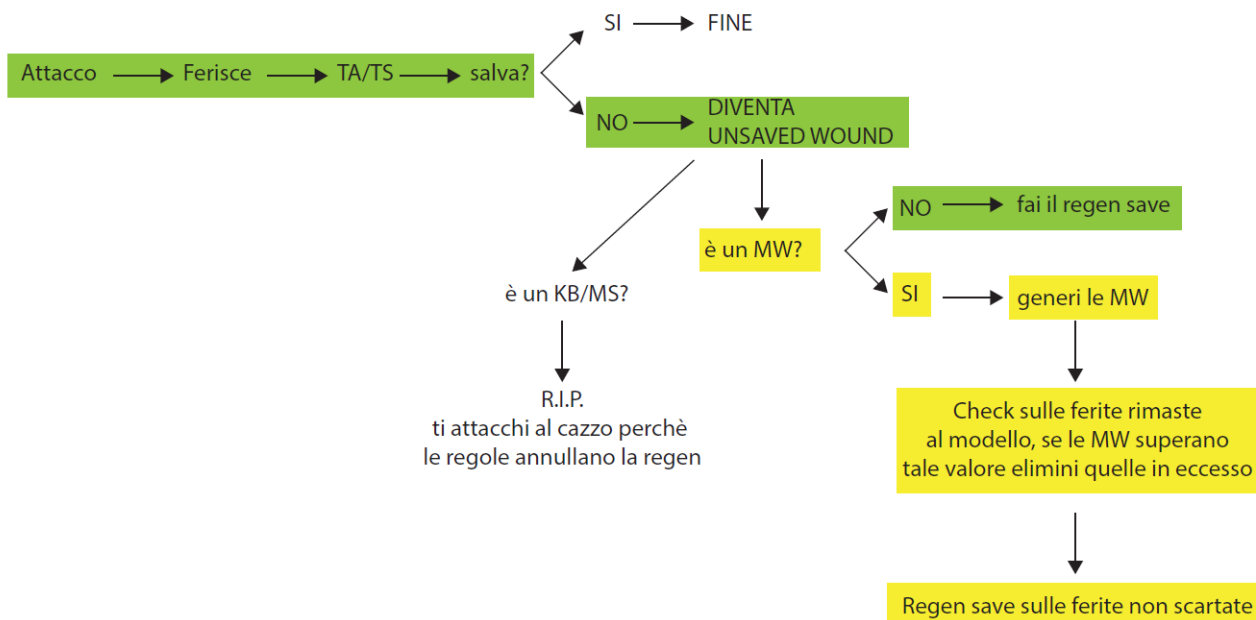
A. Tutti i modelli delle unità ingaggiate in combattimento col possessore.

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? **[Tag: Chaos Dwarfs / Iron Daemon / Lumbering Destruction / Charge]**

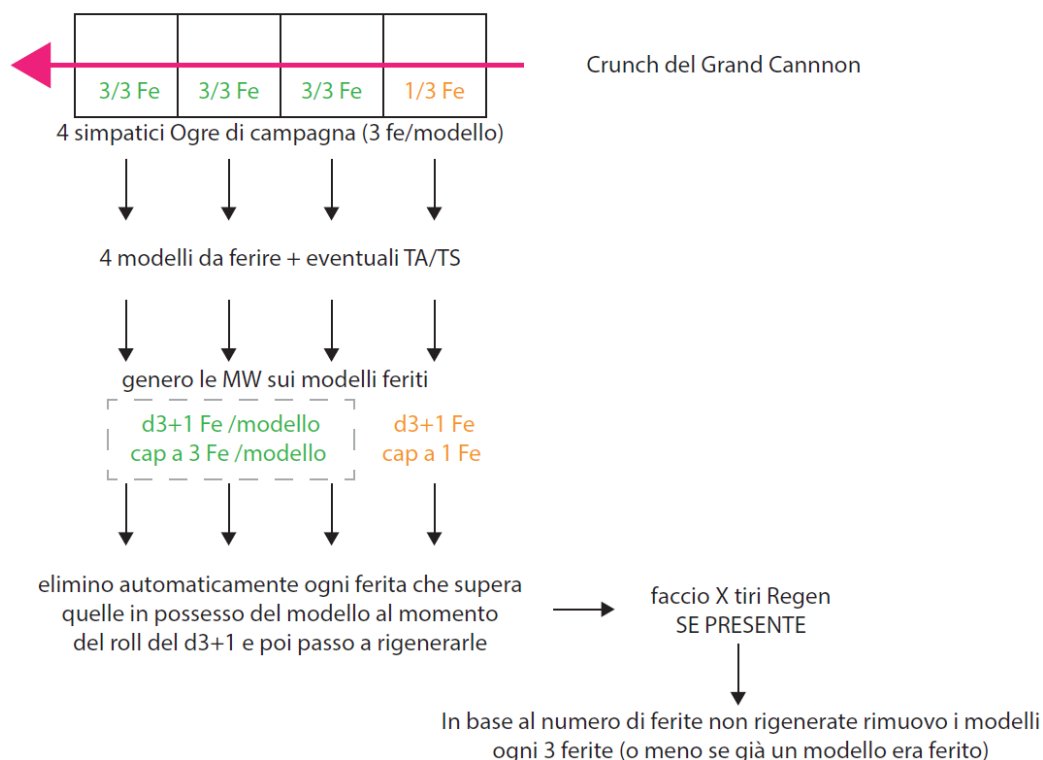
A. No, la regola è specifica come alternativa al non poter marciare. La sintassi non lascia adito ad interpretazioni. Il modello non può marciare, INVECE può aumentare il suo movimento di 1d6. La dichiarazione di carica, e la decisione se farla o meno, avvengono in uno step precedente, ben prima che questa regola possa essere usata.

REGENERATION SU MODELLI CON FERITE MULTIPLE QUESTO PROCESSO VALE PER OGNI SINGOLO ATTACCO

Se la ferita non ha la regola MW i dadi possono essere tirati tutti insieme, in caso di MW invece, una volta diventate UNSAVED WOUNDS, si deve tirare un dado alla volta risolvendo gli steps prima di passare all'attacco successivo.



COME SI COMPORTANO LE FERITE CON MW + EVENTUALE REGEN SU UNITÀ MULTIFERITA



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