



**D & R**

**2 0 2 5**

[oldtilean.it](http://oldtilean.it)

# E.F.I.G.A (Extremely Frequently Important Given Answers)

## v. 1.4

### 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, così da facilitare tutti i giocatori nella ricerca della conoscenza proibita.

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

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

### PRINCIPI GENERALI

Q. Quando il regolamento dice "a model lose a wound" sono concessi tiri salvezza? Tipo per le ferite perse a causa dei terreni pericolosi.

A. *No, ogni volta che la regola dice "loses" non si possono effettuare tiri di protezione di alcun tipo.*

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

A. *Si.*

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

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

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

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

Q. **Le ferite multiple contro le war machine si possono applicare solo sul tiro vero o anche in Cac?**

A. **Anche 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 le ferite multiple.**



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

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

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

**Q. Si può misurare in qualunque momento?**

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

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

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

**Q. Se voglio intruppare un Pg dentro un'unità ad inizio partita, devo schierarlo insieme all'unità o con i personaggi come ultimo drop dello schieramento?**

*A. I Pg si schierano tutti insieme come ultimo drop, semplicemente inserendoli dentro l'unità che si desidera. I Pg con 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. Unica eccezione sono eventuali personaggi che si trovano in riserva ad inizio partita. In questo caso il giocatore deve dichiarare quanto tira ad inizio turno il roll per vedere se entrano se il pg sarà insieme ad un'unità (un solo roll per entrambe) o come unità autonoma (un roll per ciascuno).*

**Q. Se ho un personaggio con Ld 9 e lo faccio diventare battle standard bearer, il mio generale può avere Ld 8?**

*A. General e Battle Standard Bearer non possono essere lo stesso modello, salvo regole che specifichino diversamente. Il General è il personaggio con la Ld più alta escluso il Bsb. A parità di Ld tra personaggi è possibile scegliere il modello che sarà il General (salvo regole che specifichino il contrario).*

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

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

## **FASE DI COMANDO**

Q. Per le abilità in fase di Comando i modelli possono utilizzare la Disciplina del Generale?

A. No, il modello deve usare la propria disciplina

## **FASE DI MOVIMENTO**

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

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

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

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

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

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

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

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

Q. Un'unità furiosa o impetuosa soggetta a carica obbligatoria deve utilizzare anche il d6 extra di swiftstride?

A. Sì, come chiarito dalla faq ufficiale l'unità in preda a queste regole non pensano con lucidità, hanno solo come obiettivo caricare a testa bassa.

Q. Un'unità con la regola "Fly" può scegliere di non usarla quando muove la carica?

A. Sì scegliendo al momento del muovere la carica, a meno che non sia soggetta a Furia/Impetuosità, in quel caso deve usare la massima caratteristica di movimento possibile.

Q. È possibile dichiarare una carica multipla se non posso evitare il contatto con il bersaglio collaterale durante l'allineamento gratuito al mio bersaglio principale?

A. Sì, durante tale allineamento dovranno comunque essere tenuti in considerazione gli effetti dei terreni che saranno attraversati.



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

*A. No, il regolamento chiarisce che le unità che si muovono con questa regola non possono muovere ulteriormente nella sottofase dove è possibile castare una Conveyance.*

**Q. Un'unità stupida che fallisce il test per la stupidità, può muovere grazie ad un incantesimo conveyance (nello specifico Travel Mystical Pathways)?**

*A: No, un'unità che muove durante la fase movimenti obbligatori non può essere mossa nuovamente nella fase altri movimenti.*

**Q. Un'unità con random movement può caricare una unità che rimane fuori dalla sua linea di vista all'inizio della fase di movimento?**

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

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

*A. Il regolamento chiarisce che, in caso l'unità caricante non si trovi interamente dentro un arco del nemico, si deve caricare nell'arco dove giacciono la maggior parte dei modelli del front rank dell'unità che carica. Se per qualche motivo non è possibile determinare ciò (ad esempio unità di un singolo modello o due) 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.*

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

*A. Come tutti i casi di skirmish che caricano skirmish il FR sarà composto da quanti modelli avranno movimento sufficiente da arrivare nella posizione richiesta. Nel caso specifico dell'arca i modelli effettivamente a contatto col modello saranno considerati tali, i restanti effettueranno attacchi di supporto. Il modello dell'arca non ha base size regolamentata, considerando le dimensioni del modello originale i Judge OTF consigliano di montarla su base 75x75 mm che calza perfettamente a filo con il basamento di scheletri.*

**Q. Quando muovo un'unità di schermagliatori devo guardare ogni modello per stabilire quanto muove e se applicare penalità al tiro. Se un modello resta fermo mentre gli altri muovono lui non avrà penalità del mosso dico bene? Quindi domanda, se qualcuno dell'unità marcia e qualcuno no, chi non ha marciato può tirare?**

*A. Movimento e range sono verificate modello per modello, la marcia tuttavia conta a livello di intera unità, se anche solo un modello marcia tutta l'unità conta come averlo fatto. Unica eccezione è il PG che marcia per unirsi ad un'unità e viceversa, in questo caso personaggio e unità vanno verificate individualmente per sapere se possono sparare o meno.*



**Q. Se modello più vicino all' unità bersaglio è il pg con base diversa, allungo la traiettoria per metterlo sul lato o muovo prima lui per il percorso più breve possibile e metto altri modelli dal lato in modo che meno strada?**

*A. Deve muovere nella posizione corretta per il tragitto più diretto possibile*

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

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

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

*A. In questa specifica situazione si tratta di Mismatching, gli schermagliatori devono formare un Fighting Rank uniforme ed i personaggi con base differente andranno mossi e posizionati a contatto col nemico ma ai margini del FR. I personaggi così posizionati non potranno in ogni caso essere in numero superiore a quelli della truppa all'interno del FR (salvo siano disposti in solo rango). Nel caso in cui non avessero avuto movimento sufficiente ad arrivare a contatto o per ordine di movimento non avessero trovato posto a contatto col nemico, potranno essere mossi durante lo step 1.1 del Cac in posizione adiacente al FR seguendo quanto stabilito dal regolamento. In questo caso però conteranno come attacchi di supporto non essendo a diretto contatto col nemico.*

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

## **FASE DI TIRO**

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

*A. Sì, le uniche cover di cui il bersaglio potrebbe beneficiare sono solo quelle che avrebbe se fosse coperto da elementi scenici che oscurano la vista dalle colline (es. boschi ed altre colline).*

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

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

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

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



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

A. No, le regole per proteggere il target si riferiscono a tiro e 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?

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

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

A. Come da Errata GW appena la traiettoria di una palla di cannone incontra una collina/intransitabile/high linear obstacle, si ferma immediatamente, quindi colpirà sempre solo un modello. Vale anche se il colpo cade fin da principio sulla collina, colpirà solo l'eventuale modello che si trova sotto.

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

A. Sì. La regola dei boschi dice che basta essere all'interno per avere copertura (normalmente, fino al 50% è leggera, oltre è pesante). Questo indipendentemente dalla posizione di chi traccia una Los verso l'unità nel bosco.

## **FASE DI CORPO A CORPO**

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

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

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

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

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

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



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

*A. Vengono risolti sul modello nemico coinvolto nella sfida, salvo che i due modelli non siano a contatto tra loro, in quel caso i colpi vengono risolti contro l'unità a contatto di base col modello.*

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

*A. Sì, fintanto che l'unità ha FdU 5+, ognuna aggiunge +1 alla risoluzione del combattimento in cui è coinvolta.*

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

*A. Sì, a seguito di votazione sulle Comfaq.*

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

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

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

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

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

*A. Una unità che sfonda o insegue impattando su un nemico deve se possibile whellare e massimizzare il contatto, sia che sia una unità skirmish sia che sia in una formazione chiusa.*

**Q. È possibile infliggere ferite multiple al campione di un'unità coinvolto in sfida ai fini dell'overkill?**

*A. I modelli con 1Fe nel proprio profilo non possono subire da un singolo attacco più ferite rispetto a quante ne abbiano, la regola speciale Multiple Wounds (X) non fa altro che moltiplicare l'effetto di una singola ferita inflitta ma solo su modelli che ne possiedono più di una. In sfida l'avversario potrà comunque arrivare a +5 fe inflitte per overkill (oltre a quelle che rimanevano al modello all'inizio della sfida), ma solo se provengono da altri attacchi e sempre senza applicare il Multiple Wounds alle ferite inflitte con successo.*

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

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

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

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

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

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

## **REGOLE SPECIALI**

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

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

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

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

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

A. Sì.

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

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

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

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

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

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



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

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

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

*A. La Magic Resistance non si somma, si prende il migliore tra i valori.*

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

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

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

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

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

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

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

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

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

*A: Gli skirmish che sfondano mantengono la formazione che avevano nel corpo a corpo precedente, finché non si trovano disingaggiati alla fine di una qualsiasi fase di corpo a corpo.*



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

A. Come specificato nella faq GW, i modelli skirmish che non riescono ad arrivare nella posizione che dovrebbero avere vengono rimossi.

Q. Se la differenza tra forza e resistenza di un modello è uguale o maggiore di 6 (ad esempio S3 Vs T9) il modello non può essere ferito: questa regola vale anche per gli attacchi venefici o il fatto di ferire automaticamente in caso di 6 sul tiro per colpire bypassa la regola precedente?

A. La tabella si applica sul tiro per ferire, col venefico ferisci automaticamente e non devi effettuare nessun roll per ferire

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

A. No.

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

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

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

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

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

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

## **MAGIA**

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

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

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

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



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

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

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

A. Sì, un mago può lanciare una volta per turno tutti gli incantesimi che conosce nelle rispettive fasi di utilizzo purché siano soddisfatte le condizioni richieste (es. se ha marciato non può lanciare Spell in fase di tiro).

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

A. Multipli di Enhancement/Hex/Conveyance sulla stessa unità non hanno effetto.

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

A. No.

Q. Infernal gateway funziona come il Tmp sul drago, ossia aggiungo movimento basetta?

A. Sì.

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

A. No, la magia non specifica “interamente entro” quindi basta che una parte dell'unità rimanga entro 12” dal punto di partenza, l'unica eccezione sono le unità di schermagliatori nelle quali, per loro natura, ogni modello è soggetto a rimanere entro 12” dalla sua posizione iniziale.

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

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

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

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

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

A. No.

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

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

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

A. No, il mago e l'unità sono considerati entrambe ingaggiati in combattimento, non fa differenza che il mago sia nel Fighting rank o meno.

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

A. Sì, la spell per com'è scritta può essere castata su modelli "infantry", ma influenza tutta l'unità. Come da FAQ GW, un personaggio aggregato non modifica il troop type dell'unità.

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

A. Come tutti gli Assailments, solo Ferire.

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

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

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

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

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

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

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

A. Difendere un ostacolo lineare non da 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?

A. Solo se la Spell era già attiva dal turno precedente ed avevano superato il test di panico o erano immuni da esso.

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

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

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

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

## **PERSONAGGI**

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

A. Due personaggi non possono aggregarsi per creare un'unità, ma se facevano parte di un'unità che è stata distrutta continuano ad essere uniti fintanto che il giocatore che li controlla non li separa.

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

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

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

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





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

A. Sì.

Q. Come funzionano le sfide quando le due unità ingaggiate in un cac sono divise da ostacolo basso lineare?

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 può unirsi ad una macchina da guerra?

A. Essendo le war machines Skirmishers, un personaggio può unirsi solo se è della medesima sottocategoria di troop type, ergo solo se il personaggio stesso fosse una war machine.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

A. Può lanciare magie tenendo conto che il bersaglio sia nel suo front arc (poiché intruppato) e verificando linea di vista e posizione dal modello del mago, come scritto nel regolamento.

## **OGGETTI MAGICI**

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



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

A. Può essere attivato in qualsiasi momento.

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

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

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

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

## **ARMATE DI WARHAMMER**

### **Impero**

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

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

### **Conti Vampiro**

Q. Un modello con l'anello dei Von Carstein come si comporta se subisce più ferite rispetto a quelle rimanenti in una fase di CaC?

A. L'anello si attiva nel momento in cui il modello perde l'ultima ferita, a quel punto eventuali altre ferite in eccesso inflitte in quel momento (ovvero tutte quelle inflitte da attacchi con lo stesso valore di Iniziativa) sono perse. Il modello poi rolla l'effetto dell'anello e se supera il roll torna in vita con 1 Fe, se il modello era coinvolto in una sfida le ferite in eccesso perse non contano per l'Overkill in quanto il modello è ancora vivo a tutti gli effetti. Eventuali altre ferite successivamente inflitte da attacchi portati con una differente Iniziativa possono ancora uccidere il modello e/o causare ferite di Overkill nella medesima fase di CaC.

Tale approccio vale anche per ferite inflitte durante la fase di tiro, se il modello dovesse subire l'ultima ferita da una salva di tiro, l'anello si attiverà al momento della morte, le ferite in eccesso causate dalla salva di tiro saranno perse e se supera il roll con successo il Vampiro rimarrà in vita con 1Fe.

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

A. UNO.



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

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

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

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

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

A. Sì, non ci sono limitazioni al riguardo.

### **Bretonnia**

Q. Il Cavaliere Verde può essere evocato dalle colline?

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

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

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

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

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

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

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

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

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



## **Nani**

Q. La Rune dell'Hesitation blocca gli effetti dello Swiftstride?

A. No, in quanto tali effetti si applicano all'atto di rollare la carica, ma prima di effettuarla".

Q. Il Doomseeker è considerato un personaggio?

A. Si, è un personaggio di tipo infantry.

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

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

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

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

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

A. L'unità beneficia della partial cover sua tutti i suoi lati, conterà difendere un low linear obstacle solo se ingaggiata sul fronte.

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

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

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

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

## **Khemri**

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

A. Sì, c'è una faq ufficiale che lo chiarisce.

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

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

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

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

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

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

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

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

## **Orcs&Goblins**

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

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 ignorare l'impetuosità data dalla spada.

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

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



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

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

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

A. No.

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

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

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

A. Ogni mago conosce spell da una sola Lore, salvo non abbia regole / oggetti che chiaramente indichino il contrario. La dicitura per come è scritta non è abbastanza da giustificare che possa prendere spell da due Lore contemporaneamente.

## **Warrior of Chaos**

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

A. Sì.

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

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

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

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



## **Beasts of Chaos**

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?

A. Il modello ha +1 Attacco da effettuare con la Hand weapon all'iniziativa del modello non modificata da Strike Last.

## **Skaven**

Q. Il cannone a fulmine warp spara anche se non ha linea di vista, anche se fosse dietro un elemento di terreno che la oscura? E nel caso il colpo che spara attraversa gli elementi di terreno?

A. Il Warp Cannon dichiara una direzione, tira gli 8d6 di gittata, tutto ciò che è sotto tale linea viene colpito (amici, nemici, modelli ingaggiati in cac) attraversando ogni cosa sul campo si trovi entro la gittata.

Q. Le weapons team degli skaven, come concedono punti? Venendo distrutte? Quando viene distrutta l'unità madre? O quando vengono distrutte sia la weapons team sia l'unità madre?

A. Le Weapons Team sono degli upgrade dell'unità madre, esattamente come i Fanatici nei Goblin delle Tenebre; pertanto, seguono la medesima logica come chiarito in una Faq GW (Revening Hordes 1.2). Il loro costo è già considerato nel valore dell'unità madre, di conseguenza l'uccisione della squadra arma non concede PV, deve essere distrutta l'unità madre indipendentemente dal fato della Weapons Team.

## **Wood Elves**

Q. Un mago su unicorno se gli metto anche Glamourweave fa testare 2 volte il nemico? E se lo sgarra mi prende solo al 6?

A. Sì, sono due abilità differenti, i modelli a contatto devono effettuare un test per ogni abilità, ed in caso di fallimento di uno dei due colpiranno solo col 6.

## **Demoni del Chaos**

Q. Trappings of Nurgle: il dono dice "is a suit of armour". Il Great Unclean One non ha armatura nel profilo. Può prendere il dono? E se può, può castare, non avendo la regola del principe demone?

A. I doni sono classificati come common magic items, senza categorizzarli, di conseguenza è possibile prenderli liberamente salvo restrizioni date dall'allineamento demoniaco e sempre 0-1 per armata salvo gli extremely common. Nello specifico della domanda, non avendo la regola speciale Chaos Armor il Demone maggiore non potrà castare/disperdere spell indossando l'armatura.





Q. In caso in cui araldo di khorne su una collina con stendardo magico Great standard of sundering si trova nell' arco di vista di 360° di un mago su carro che beneficia della regola firing platform. Lo stendardo ha effetto o meno?

A. Lo stendardo non specifica un timing preciso in cui si attiva, di conseguenza ogni volta in cui un mago nemico deve castare e può tracciare una linea di vista con lo stendardo, seguendo tutte le regole applicabili alla Los in quel momento, ne subirà gli effetti.

### **Ogre Kingdom**

Q. Il tirapugni (Ironfist) degli ogre dice che non può essere usato a fianco di un'arma magica per ottenere un attacco in più, né per migliorare il suo TA. Ok, questa cosa vale anche quando il pezzo non è in CaC?

A. L'Ironfist conferisce un bonus al TA quando è equipaggiato, fintanto che il modello non è in CaC ne beneficia, una volta ingaggiato se possiede un'arma magica non potrà utilizzare l'Ironfist ed esso non conferirà nessun bonus (no +1A né +1 TA)

### **High Elves**

Q. Se utilizzo la pergamena del potere poi posso utilizzare l'abilità del mago degli alti elfi per ripetere un cast? .... sempre con 3d6?

A. La power scroll potenzia il cast roll a 3d6, la blessing ti fa ripetere il cast se fallisce. Per il regolamento è un multiple dice reroll per cui devi ripetere tutti i dadi lanciati, quindi anche il d6 extra.

Q. Se un personaggio è in una unità di guardie del mare in cui è presente Vess, beneficia anche lui di Precision Strikes?

A. Si

Q. Se utilizzo la pergamena del potere poi posso utilizzare l'abilità del mago degli alti elfi per ripetere un cast? .... sempre con 3d6?

A. La power scroll potenzia il cast roll a 3d6, la blessing ti fa ripetere il cast se fallisce. Per il regolamento è un "multiple dice reroll" per cui devi ripetere tutti i dadi lanciati, quindi anche il d6 extra.

Q. Domanda sulla Star Lance e spectral doppleganger. Mi sembra che per come sono scritte le regole, un mago che casta doppleganger potrebbe usare le caratteristiche della star lance anche in turni in cui non carica. Questo perché la star lance non ha poteri che valgono solo nel turno in cui carica, ma può essere usata solo nel turno in cui carica. Ma spectral doppleganger può usare le caratteristiche di qualsiasi arma in possesso del mago.

A. Quando lancia il doppleganger un mago se ha più armi, può scegliere una di quelle che ha e usare quella. Ovviamente se non può usare un'arma, non potrà usarla per il doppleganger. Una lancia magica può essere usata solo nei turni in cui il mago ha caricato, in quelli, potrà essere usata anche col doppleganger, altrimenti no.



## Credits

*Redatto da:*

Michele A. Zanco, Gianluca La Rosa, Alessandro Grisetti, Andrea Ninni, Davide Lecci

*Ringraziamenti speciali:*

Federico Bostrenghi, Ronnie, Jeck's iPhone

## FEATURED SPONSORS



## OLD TILEAN FEDERATION SOCIALS



[instagram.com/oldtileanfederation](https://www.instagram.com/oldtileanfederation)



[facebook.com/oldtilean](https://www.facebook.com/oldtilean)

D&R OTF version

2025.04\_01



VECCHIO MONDO  
NUOVI TORNEI



**WARHAMMER**  
THE OLD WORLD

[oldtilean.it](http://oldtilean.it)