



**D & R**

**2 0 2 5**

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

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

## v. 1.1

### 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. Posso effettuare tiri protezione per le ferite persa 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 standardo 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. 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 (in questo caso il roll sarà uno solo per entrambe) o come unità autonoma (un roll per ciascuno).

## **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, qualora quest'ultima fosse modificata da un effetto allora anche la regola Dragged Along ne terrebbe conto.*

**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. 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.*

## **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. 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. 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.

### **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. 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. No, la regola speciale già chiarisce quali sono i casi in cui è possibile usarla (charge, march, manoeuvre), oltre a ciò il Pursuit roll non utilizza la statistica M per muovere, indicativa della regola Fly, ma è un semplice 2d6 roll. Analoga situazione per il Flee.*

**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.*



## **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 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.*



## **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. 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.*

## **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.*



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

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

**Q. 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.*

## **ARMATE DI WARHAMMER**

### **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.*

### **Brettonia**

**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.

## **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 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.





## **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.

## **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.

## **Warrior of Chaos**

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

A. Sì.



## **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, tiragli 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.*

## **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 Caos**

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

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

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

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

# Credits

*Redatto da:*

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

*Ringraziamenti speciali:*

Federico Bostrenghi, Ronnie, Jack'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

2025.02\_01



VECCHIO MONDO  
NUOVI TORNEI



**WARHAMMER**  
THE OLD WORLD

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