

# FAQ 1.0

## Pagina 4

Fase Ordini, punto 2 Prendere i segnalini ordine, correggere il testo incorniciato in rosso "Si noti che quando una Stella Ordine viene raffigurata sopra una Unità, è solo un promemoria dell'Abilità speciale dell'Unità. Non conta come un segnalino Ordine supplementare." nell'immagine è stata selezionata infatti l'unità nella tessera reclutamento.

## Pagina 5

Segnalini ordini speciali sostituire "Possono essere risolti come un segnalino ordine con valore 0" con "Possono essere risolti come un segnalino ordine valore X"

## Pagina 5

Azioni dell'unità. l'unità può intraprendere una delle seguenti azioni quando viene attivata: azione movimento, azione tiro aggiungere precisazione: ogni unità può avere delle abilità speciali che permettono di fare entrambe le cose, come descritto a pag.7

## Pagina 8

Gittata: Per contare il numero di spazi verso il bersaglio, si possono usare le diagonali e si deve sempre prendere il percorso più breve.

## Pagina 8

Gittata: l'esempio mostra chiaramente i modi più veloci per calcolare una gittata verso una unità di fanteria o un veicolo.

## Pagina 9

Unità Distrutte: (che è 1 in assenza di altri numeri come si vede ad esempio qui a sinistra sui teschi rossi.

## Pagina 11

Ostacoli: Per ogni spazio che riduce la LdV e viene attraversato da essa, sottrarre il valore inserito nel simbolo dal risultato finale del tiro di dado. Questi malus sono cumulativi. Si specifica che si intende spazio una singola casella, non una intera area.

## Pagina 11

Ostacoli: Quando un ostacolo tra 2 spazi riduce la LdV (ma non la blocca), come un muro, tutte le unità adiacenti a quell'elemento di terreno ignorano i suoi effetti, come si vede nel caso A dell'immagine a fianco, anche se viene usata una sagoma del lanciafiamme. Tutte le altre unità subiscono gli effetti normalmente, come si vede nel caso B dell'immagine a fianco.