



Chiarimenti Arbitrali -ForumGWTilea

Progetto FaQ Warhammer 40.000 – anno **2009**

"Warhammer 40.000 è un gioco.

Questa è la frase che tutti dovremmo avere in mente prima di iniziare una partita con le nostre miniature preferite. Sia che ci troviamo nella nostra mansarda con un paio di amici, bevendo birra e parlando del più e del meno, sia che ci apprestiamo alla finalissima del GT al tavolo uno, dovremmo sempre ricordarci che stiamo GIOCANDO.

Correttezza, onestà e fair play sono le doti che dobbiamo avere quando affrontiamo una partita a Warhammer 40.000, sempre e comunque. Si può discutere su una regola, ma bisogna farlo sempre col sorriso sulle labbra.

Ma, inevitabilmente, ogni gioco in sé presenta delle lacune, delle falle, delle zone d'ombra fra una regola e l'altra. Non è possibile, e neppure pensabile, che chi abbia creato un sistema di regole potesse prevedere le centinaia e centinaia di situazioni differenti che anche una semplice partita fra due amici affiatati può creare. Le interazioni e le combinazioni fra regole del Manuale Base, quelle presenti sui Codices e quelle date dalla fantasia e dall'innovatività dei giocatori sono quasi infinite. E questo porta, malgrado le buone intenzioni dei creatori del gioco, a situazioni spesso dubbie, poco chiare, a volte anche confuse.

E qui, proprio per dissipare il più possibile ogni dubbio che i giocatori possano avere, è entrato in gioco il Progetto FaQ del Forum GW Tilea: un gruppo di giocatori, arbitri ed organizzatori di tornei appassionati, tutti di provata esperienza regolistica, che hanno deciso di mettere in comune (sotto l'egida dello staff del Forum GW Tilea, che continua a diffondere informazioni, pareri e idee sul nostro Hobby in tutta Italia) le proprie opinioni su alcune delle regole e situazioni che si profilavano come le più dubbie. Da questo Progetto, è finalmente nato il documento che state leggendo: i Chiarimenti Arbitrali, o se preferite le FaQ, di Warhammer 40.000.

Quelli che state per leggere sono i pareri che i membri del Progetto FaQ di Tilea vi propongono per la risoluzione delle questioni più dubbie e confuse. Non si tratta ovviamente di leggi incise sulla pietra, solo di suggerimenti che persone con diversi anni di esperienza di gioco alle spalle hanno redatto in sintonia fra loro.

Speriamo di aver fatto una cosa gradita per tutti gli Hobbisti, e scusandoci per i sempre presenti errori di battitura, vi auguriamo delle partite sempre più belle e rilassanti. Buon divertimento! E ricordate: è un gioco.

UN RINGRAZIAMENTO SENTITO AI PARTECIPANTI AL PROGETTO

Damiano "dr.Zero" Badiani

Simone "Lo Scienziologo" Bettega

Stefano "Soulstone" Breviglieri

Luca "Tenente" Buetto

Davide "Damasceno" Colombo

Alessandro "Master Uriel" Grisetti

Maurizio "Gorgoth" Lombardi

Matteo "Cesare Lombroso" Miceli

Michele "DioMacchina" Montagner

"Beld" (ci scusiamo ma il nome è andato perso, siamo in attesa del contatto per poter redimerci)

LEGENDA: tutti i chiarimenti sono seguiti da una parola contenuta in una parentesi quadra, che definisce il “livello” del chiarimento.

[Chiarimento]: qui si è trattato semplicemente di “chiarire” una regola o un punto lievemente oscuro del Regolamento/Codex, che magari ha creato qualche problema interpretativo ai giocatori.

[RAW]:significa “Rule as Written” (“Regola per come è scritta”, ovvero seguire alla lettera una regola) in lingua inglese. Utilizzando questo metodo, si è in grado di interpretare la regola seguendo letteralmente e rigorosamente quanto scritto. Può sembrare illogico, a volte, ma così facendo si arriva ad una soluzione univoca.

[Decisione]: in questi pochi casi, le regole per dirimere la questione sono o inesistenti o in conflitto fra di loro. Per questo si è optato in questi casi per una decisione “equitativa” da parte dei partecipanti al progetto. Raramente, abbiamo deciso di utilizzare una Decisione in quei casi in cui la regola per come è scritta appariva troppo illogica.

[Revisione]: rarissimamente, su un Codex in lingua italiana sono presenti degli errori dovuti alla traduzione dal testo originale in lingua inglese. Dove siamo stati in grado di correggere tali errori riportando la versione originale corretta, appare questa dicitura.

Infine, in fondo al presente documento troverete tutte le FaQ presentate da GW, nella loro ultima versione e tradotte in lingua Italiana.

A – Generale

A.1 Le regole speciali di un esercito non influenzano l'esercito avversario a meno che non sia espressamente indicato il contrario, in particolare quando entrambi i giocatori hanno lo stesso esercito. [RAW]

A.2 Le azioni che si verificano "all'inizio del turno" si fanno all'inizio della fase di movimento, non esiste alcuna "fase di pre-movimento". Tutte le azioni o gli eventi che accadono all'inizio del turno devono essere effettuate prima di qualsiasi azione volontaria da parte del giocatore. Al di là di questa restrizione, il giocatore è libero di effettuare tutte le azioni che si verificano "all'inizio del turno" in qualsiasi ordine desideri. [RAW]

A.3 L'uso di modelli di edizioni precedente, di materiale ForgeWorld o simile è consentito, ma nel caso sia necessario dirimere questioni di natura regolistica (ad esempio, linee di vista) l'arbitro può considerare l'ingombro della gamma di miniature Citadel corrente. [Decisione]

A.4 Le dimensioni delle basette sono le seguenti:

Fanteria e fanteria volante: 25mm

Bestie e cavalleria, sciame, terminator, obliteratori, megakapi e simili: 40mm. Bestie e cavalleria possono avere anche quella 25x50mm rettangolare.

Moto e moto a reazione: 25x50mm rettangolare, 40mm o 60mm tonda. Moto a reazione e simili devono avere il perno da volante.

Creature mostruose, artiglieria, armi pesanti della guardia, camminatori, aeromobili: 60mm [Chiarimento]

A.5 I giocatori possono modificare i propri pezzi solo per ragioni estetiche. Pretese regolistiche dettate da motivazioni modellistiche consentiranno all'arbitro di rimuovere il pezzo che causa discordia. In generale, modifiche modellistiche non devono dare vantaggi indebiti durante il gioco. [Decisione]

A.6 Warhammer 40k è un gioco in tre dimensioni, quindi le misurazioni si fanno in tre dimensioni. Ne consegue che un modello su una collina molto alta verrà bersagliato da un modello al livello del suolo seguendo le stesse regole che si applicano alle rovine descritte nel regolamento, cioè misurando le distanze "in diagonale". [Chiarimento]

A.7 I modelli non presenti sul tavolo non hanno alcun effetto sui modelli presenti, a meno che non sia diversamente specificato. Allo stesso modo, un evento che accade sul tavolo non avrà effetto sui modelli ancora in riserva, a meno che non sia diversamente specificato. [RAW]

A.8 Gli edifici non occupati da modelli non possono essere assaltati o danneggiati dal fuoco nemico, né si sprecherà tempo a risolvere i danni contro di essi se dei colpi dovessero deviarci contro. [Decisione]

A.9 Se un'unità a un piano superiore di un edificio non riesce a scendere ripiegando (cioè tira per la distanza di ripiegamento un risultato inferiore a quello necessario per scendere) non è distrutta. [RAW]

A.10 Quando una scelta ti permette di schierare molteplici unità (ad esempio 2 Lictor Tiranidi presi come una singola scelta Elite), queste unità operano sempre separatamente e ognuna di esse vale un punto uccisione. [RAW]

A.11 Un'unità può conquistare molteplici obiettivi, anche se a causa del fuoco nemico i modelli non sono più in coesione tra di loro. [RAW]

A.12 Gli obiettivi possono essere posizionati su basette che vadano dai 25 ai 60mm, purché esse siano tutte della stessa dimensione. Gli obiettivi non sono MAI terreni intransitabili. [Decisione]

A.13 Se la partita dura meno di 5 turni, le unità rimaste in riserva non contano come distrutte. [Decisione]

A.14 Se un modello ha un'abilità che si usa all'inizio del turno ed entra dalle Riserve, non può usare quell'abilità nello stesso turno. [RAW]

A.15 Se un modello deve entrare dalle Riserve e non può farlo, non rientra in Riserva e conta come distrutto. [Chiarimento]

A.16 Se un modello è troppo grande per entrare completamente sul tavolo dalle riserve pur muovendosi della sua massima velocità (a causa delle dimensioni o di un tiro per il terreno accidentato particolarmente basso) è consentito piazzarlo comunque in campo, con la basetta o lo scafo a contatto col bordo.

Tutte le misurazioni successive vengono prese in base alla reale posizione del modello sul campo.

Se un veicolo può entrare in campo solo muovendosi a velocità di crociera (rinunciando quindi del tutto o parzialmente alla sua velocità di fuoco) è obbligato a farlo. [Decisione]

- A.17 Un'unità può effettuare Attacchi in Profondità solo se tutti i modelli dell'unità ne sono provvisti. [RAW]
- A.18 Una volta effettuato il lancio per rubare l'iniziativa, non è più consentito effettuare movimenti pre-partita. Naturalmente sarà dovere del giocatore che effettua il lancio a dover ricordare al suo avversario di muovere gli esploratori. [Chiarimento]
- A.19 Unità che muovono sorvolando le unità amiche e nemiche possono emergere dalle Riserve da una porzione di bordo del tavolo bloccata da unità amiche o nemiche adiacenti a esso. [Chiarimento]
- A.20 Un'unità che subisca il 25% di perdite durante la PROPRIA fase di tiro, di movimento o di corpo a corpo (se non in corpo a corpo, per il quale valgono altre regole - ad esempio, pensate ai danni causati dall'esplosione di un veicolo causata durante la vostra fase di corpo a corpo) deve normalmente effettuare i controlli di Morale. [RAW]
- A.21 Un'unità è intrappolata solo se è completamente circondata e non riesce a muoversi in nessun modo della sua totale distanza di ripiegamento. [Chiarimento]
- A.22 Poiché un'unità che sta ripiegando sbaglia automaticamente i test di Morale, se subisce nuovamente il 25% di perdite ripiegherà automaticamente. [RAW]
- A.23 Un'unità imbarcata si considera sempre sul campo. [RAW]
- A.24 Il raggio di effetti, regole speciali o equipaggiamenti di unità all'interno di un veicolo si misurano a partire dallo scafo dello stesso. Le unità imbarcate non possono essere fatte oggetto di tiro o di poteri psionici, ma saranno influenzate se si trovano entro la gittata di regole speciali (uno psionico dentro un veicolo avrà -1 D se il veicolo è abbastanza vicino a un Tiranno dell'Alveare con Urlo Psichico). [RAW]
- A.25 Un modello andato a terra o inchiodato non può lanciare poteri psionici. [RAW]
- A.26 Se un personaggio indipendente era aggregato a un'unità e questa viene interamente distrutta dal fuoco nemico, egli deve comunque superare un test di D alla fine della fase. [RAW]
- A.27 Un personaggio indipendente può iniziare la partita all'interno di un veicolo da trasporto apposito di una squadra, ammesso che ci sia spazio per esso. [Chiarimento]
- A.28 Durante la partita, la presenza di un personaggio all'interno dell'unità influisce sul numero di membri della squadra (e quindi sul numero di perdite per il Morale e quanto ne consegue). [RAW]
- A.29 Quando un personaggio indipendente arriva con una squadra dalle Riserve, è libero di abbandonarla con il suo movimento nello stesso turno. [RAW]
- A.30 Sono i personaggi che possono aggregarsi o lasciare le unità, non le unità che aggregano a sé i personaggi. Se una squadra ha dei personaggi aggregati e muove, essi sono costretti a seguirla, a meno che la squadra non stia effettuando uno sbarco, nel qual caso è consentito al personaggio di rimanere sul mezzo. Se vogliono abbandonarla, devono muovere prima della squadra, al di fuori della distanza di coesione. [RAW]
- A.31 Non è possibile lasciare una squadra e aggregarsi a essa nello stesso turno, poiché ci si aggrega alla fine della fase di movimento del personaggio e per lasciarla bisogna aver superato i 2" di coesione dalla stessa. [RAW].
- A.32 Le moto assaltano 6". [Chiarimento]
- A.33 Ogni modello in armatura Terminator ha il TSi 5+. [Chiarimento]
- A.34 Tutti i fucili di precisione, a prescindere dal Codex, seguono la regola "Precisione". [Chiarimento]
- A.35 La regola Contrattacco consente di effettuare un attacco in più "come se avessi caricato", ma il modello non sta caricando. Ne consegue che un modello con Contrattacco e Carica Furiosa non prende il bonus di Carica Furiosa se viene caricato e supera il test di D per Contrattacco. Lo stesso vale per i modelli che hanno armi con particolari bonus o penalità "quando caricano". [RAW]
- A.36 Un modello che incontra un terreno intransitabile o un bordo del tavolo nel suo ripiegamento Mordi e Fuggi non muore, si ferma prima. [Chiarimento]
- A.37 Tutti i colpi inferti da un modello con l'abilità Cacciatori di Veicoli Corazzati beneficiano del bonus, anche quelli in corpo a corpo o con le granate. [RAW]
- A.38 Le Regole Speciali Universali rimpiazzano IN TOTO le loro controparti sui Codex. Altrimenti, non sarebbero Universali. [Decisione]

B- Veicoli

- B.1 E' possibile effettuare uno sbarco parziale dell'unità solo durante uno sbarco d'emergenza (i modelli che non riescono a sbarcare sono distrutti). [RAW]
- B.2 Uno sbarco d'emergenza segue le normali regole degli sbarchi, quindi l'unità deve mantenere la coesione e trovarsi ad almeno 1" di distanza da modelli nemici e fuori da terreni intransitabili. [RAW]
- B.3 Si può effettuare uno sbarco d'emergenza da un veicolo che ha mosso a tavoletta e viene distrutto.[Chiarimento]
- B.3bis Uno sbarco d'emergenza si può effettuare sia nel proprio turno che in quello avversario(a seguito di un risultato Distrutto:Rottame). Se avviene nel proprio turno l'unità non può poi fare altro, altrimenti si procede regolarmente.[Chiarimento]
- B.4 In caso di un risultato "Distrutto-Esplode!" i reduci dell'unità devono essere posizionati tutti nell'area precedentemente occupata dal rottame. I modelli che non riescono a essere posizionati a 1" da modelli nemici sono distrutti. [Chiarimento]
- B.5 In caso di un risultato "Distrutto-Esplode!", è necessario possedere un elemento scenico appropriato con cui sostituire il veicolo per ottenere la sezione di terreno accidentato. [Decisione]
- B.6 I rottami dei veicoli sono terreni accidentati e pericolosi, ma non sono elementi ad area, quindi la copertura guadagnata dai modelli arrampicati sulla sommità di un veicolo distrutto è calcolata in base alla linea di vista reale. [RAW]
- B.7 Un modello imbarcato che spara con un'arma a sagoma da un punto di fuoco non infligge danni anche al trasporto (che viene ovviamente toccato dalla sagoma). [Chiarimento]
- B.8 Non è possibile sparare dai punti di fuoco se un veicolo ha usato i fumogeni. [Decisione]
- B.9 In un assalto multiplo in cui vengono attaccati una normale unità e un veicolo, i modelli dell'attaccante possono ammassare solo verso la normale unità, non contro il veicolo (perché non è bloccato). I modelli a contatto con il veicolo possono restare dove sono. [Chiarimento]
- B.10 A un corazzato è consentito travolgere o speronare nel momento in cui emerge dalle riserve. Se però non riuscisse a entrare completamente in campo durante la manovra, sarà considerato distrutto; se dovesse essere distrutto nella manovra e non fosse riuscito a entrare completamente sul tavolo da gioco, eventuali passeggeri saranno distrutti se non riescono a effettuare lo sbarco d'emergenza.[Decisione]
- B.11 Un aeromobile che ha mosso a tavoletta non guadagna il tiro copertura di 4+ contro gli attacchi Gloria o Morte se travolge nella stessa fase, perché il bonus vale nel turno dell'avversario. [RAW]
- B.12 Un camminatore può correre e lanciare i fumogeni. [Chiarimento]
- B.13 Se un camminatore lancia i fumogeni, poi assalta un'unità e la spazza via, nella fase di Tiro nemica seguente è ancora protetto dai fumogeni. [RAW]
- B.14 Tutti i Land Raider, di qualsiasi esercito, hanno 3 punti d'accesso e 0 punti di fuoco, ed è possibile sbarcare e assaltare da qualsiasi punto d'accesso, non solo dal portellone frontale. [Decisione]
- B.15 Tutti i Rhino hanno 3 punti d'accesso e un punto di fuoco, dal quale possono sparare due modelli. [Chiarimento]
- B.16 Tutti i Razorback hanno 3 punti d'accesso e 0 punti di fuoco. [Chiarimento]
- B.17 Tutte le armi definite come "brandeggiabili", dei missili cacciatori, dei requiem d'assalto e dei combirequiem dei veicoli, oltre a tutte le armi che hanno evidentemente sul modello la possibilità di ruotare completamente, hanno arco di vista 360°, laddove non sia la stessa forma del veicolo ad ostruire la linea di vista dell'arma. [Chiarimento]
- B.18 I missili cacciatori ed eventuali altre armi monouso possono essere influenzate da un risultato "arma distrutta" solo se non sono ancora state utilizzate. [Chiarimento]
- B.19 Un camminatore immobilizzato può tirare per distruggere i nemici sconfitti in un corpo a corpo con lo sfondamento, ma non può consolidare. [RAW]

C- Movimenti

C.1 La posizione di partenza di un veicolo da considerare è quella che ha prima di voltarsi. Ciò impedisce al veicolo di guadagnare pollici di movimento voltandosi all'inizio del movimento stesso. [Chiarimento]

C.2 Gli equipaggiamenti che facilitano gli attacchi in profondità, come le icone e i fari di teletrasporto, devono essere presenti sul campo all'inizio del turno, prima dei tiri per le Riserve. [Chiarimento]

C.3 Un'unità effettua un singolo test di terreno pericoloso per fase, a prescindere dal numero di terreni pericolosi che attraversa, a meno che non sia costretta a compiere due spostamenti per ragioni diverse (es. due differenti effetti del potere psionico Sferza della sottomissione). [Chiarimento]

C.4 Unità complesse (ovvero unità i cui modelli abbiano equipaggiamenti differenti fra loro) che attraversano terreni pericolosi devono tirare separatamente per vedere se subiscono ferite nel movimento. [Chiarimento]

C.5 Un'unità o un camminatore che arrivi dalle riserve e debba attraversare un terreno accidentato, entrerà comunque in campo anche se il movimento percorso non è sufficiente a portare l'intera basetta sul tavolo (es. un Carnefice –basetta 60mm- che non muove più di 2" con il test verrà comunque posizionato sul bordo del tavolo). [Decisione]

C.6 A meno che non sia specificato dalle regole, un'unità che effettua un movimento casuale o involontario che la porterebbe fuori dal campo, si ferma al bordo.[Chiarimento]

C.7 A meno che non sia specificato dalle regole, un'unità che effettua un movimento casuale o involontario non viene mai rallentata dal terreno accidentato; effettuerà normalmente i terreni pericolosi. [RAW]

C.8 Un'unità dotata della regola speciale Esploratore che sfrutti il movimento pre-partita per guadagnare un tiro copertura grazie alla velocità, lo ottiene solo se è l'avversario ad iniziare la partita. [Chiarimento]

C.9 Imbarcarsi in un veicolo è un movimento. [Chiarimento]

C.10 Una creatura mostruosa, avendo già Movimento in copertura, non trae alcun beneficio aggiuntivo dal ricevere da due diverse fonti la regola Movimento in copertura. [RAW]

D- Fuoco

- D.1 Bisogna dichiarare quali modelli di un'unità non spariranno prima di verificare la gittata. [RAW]
- D.2 Modelli armati con le stesse armi (o altre armi monouso) non contano come modelli diversi all'interno delle unità complesse se uno ha sparato e l'altro no, poiché possiedono comunque la stessa arma. Lo stesso si applica a tutti gli equipaggiamenti monouso, come le reliquie. [RAW]
- D.3 Le ferite sono assegnate liberamente tra i "gruppi" di modelli. Solo una volta che la ferita è stata assegnata all'interno di un "gruppo" subentra la condizione per la quale bisogna rimuovere modelli interi ove possibile, quindi un "gruppo" di modelli di un'unità complessa che ha già subito ferite non deve essere obbligato a vedersi assegnate le ferite per primo. [RAW]
- D.4 Se un'unità è protetta da molteplici tiri di copertura, utilizzate il tiro copertura della maggioranza dei modelli dietro a quel tipo di copertura. Se non c'è una maggioranza, determinate a caso quale usare. [RAW]
- D.5 Quando un'unità va a terra, i modelli possono venire sdraiati solo per motivi estetici. Il loro ingombro ai fini della linea di vista, o della misurazione delle distanze, resta invariato. [RAW]
- D.6 Se un nemico spara a un'unità nemica attraverso un'unità andata a terra, l'unità nemica guadagna comunque il tiro copertura. [RAW]
- D.7 Se un'unità a terra è costretta a un movimento involontario altro da un ripiegamento, l'unità ritorna a terra alla fine del movimento stesso. [Chiarimento]
- D.8 Un'arma a sagoma non spara se con la sagoma non raggiunge il bersaglio del resto dell'unità. [RAW]
- D.9 Se è possibile tracciare una linea di vista a una qualsiasi porzione valida del modello nemico, allora è possibile sparargli (in copertura eventualmente). Questo, per la cronaca, include sparare attraverso le gambe di creature mostruose o altri modelli grandi. [RAW]

E- Assalto

- E.1 Il primo modello che muove di un'unità all'assalto non può prendere un percorso più lungo per evitare di effettuare un test di terreno accidentato o pericoloso. Gli altri modelli possono muoversi come preferiscono purché seguano le regole per i modelli che vogliono assaltare. [RAW]
- E.2 Se il primo modello che muove di un'unità all'assalto non attraversa terreni accidentati, ma modelli dell'unità nemica sono all'interno di terreni accidentati e verrebbero ingaggiati dagli altri modelli dell'unità che assalta, allora è comunque necessario effettuare un test di terreno accidentato. [Chiarimento]
- E.3 Un modello è considerato "in contatto di basetta" con un nemico anche se un ostacolo lineare, come un muretto, una siepe o simili si frappone tra i due. [Chiarimento]
- E.4 Quando si parla di "inizio del combattimento" a pagina 41 del regolamento, si intende "dopo tutti i movimenti di carica e reazione alla stessa", quindi un modello già ingaggiato che viene caricato da un altro modello può decidere di attaccare il nuovo arrivato. [RAW]
- E.5 Se in un combattimento multiplo un'unità non è in grado di ingaggiare modelli nemici nemmeno dopo i movimenti di ammassamento, l'unità non è più considerata in corpo a corpo e può consolidare. [Chiarimento]
- E.6 Le perdite inflitte dall'esplosione di un veicolo durante un combattimento contano per la risoluzione. [RAW]
- E.7 Tutti i modelli in moto prendono +1 A se hanno due armi da corpo a corpo, a meno che il codex non specifichi il contrario. [Chiarimento]
- E.8 Un modello armato di granate difensive, se carica un'unità con Contrattacco, non nega il bonus agli attacchi del nemico se l'unità passa il test. [RAW]
- E.9 Un modello armato con due armi speciali da corpo a corpo e un'arma normale può scegliere di combattere con un'arma speciale e una normale, perché soddisfa i criteri descritti nella pagina delle armi. Il modello deve usare una delle sue armi speciali, ma può combinarla con l'arma normale per avere l'eventuale +1 A. [RAW]
- E.10 Un modello armato di maglio, maglio a catena, martello tuono o artiglio potenziato guadagna attacchi extra derivanti da equipaggiamenti che non siano armi (es. Zkuig o marchio di Khorne). [RAW]
- E.11 Le armi psioniche funzionano allo stesso modo per tutti gli eserciti, a parte Cacciatori di Streghe e Demoni, che hanno le proprie regole. [RAW]
- E.12 A meno che non sia specificato altrimenti, solo cose descritte come armi a una mano che possono essere utilizzate in corpo a corpo, assieme alle "pistole" e le armi da mischia possono essere usate per avere +1 A. [RAW]

CODICES

A- Eldar

- A1. L'Avatar è immune a tutte le armi con dicitura "Termica" o "Melta", o che includano questa parola nel loro nome. E' inoltre immune a tutte le armi con sagoma che includano la parola "Fiamma" nel loro nome, ed a tutte le armi chiaramente da loro derivate. [RAW]
- A2. I veggenti non possono usare i poteri "All'inizio del turno Eldar" (Fortuna, Fato, Guida) nello stesso turno in cui entrano dalle riserve. [Chiarimento]
- A3. Il potere "Scontro Mentale" è a tutti gli effetti considerato un'arma da fuoco. Di conseguenza Eldrad Ulthran non può utilizzarlo due volte, e nessun veggente può utilizzarlo se è impegnato in corpo a corpo.[RAW]
- A4. Un Veggente Eldar su Moto a Reazione che lanci il potere "Fortuna" NON potrà poi utilizzare la regola speciale "Turbo" nello stesso turno. [RAW]
- A5: La calotta psionica degli Space Marine e gli equipaggiamenti che seguono le sue stesse regole non possono bloccare i poteri degli stregoni.[Chiarimento]
- A6. Il potere psionico "Incoraggiare" permette ad un eventuale veggente aggregato di ripetere i test psionici falliti. [RAW]
- A7. Se l'Esarca dei Vendicatori Implacabili muore ed ha utilizzato il potere Tempesta di Lame nel medesimo turno o nel turno precedente del giocatore Eldar, le conseguenze del potere si applicano lo stesso al successivo turno Eldar. [Chiarimento]
- A8. La squadra può correre anche nel turno in cui non può sparare in conseguenza del potere Tempesta di Lame. [Chiarimento]
- A9. Il potere Difesa dell'esarca, non è cumulativo. L'esarca riduce gli attacchi delle squadre avversarie di 1 attacco, sia nel primo, che nel secondo, e terzo turno di combattimento e così via. [RAW]
- A10. La maschera banshee funziona nel primo turno di un assalto, anche se la squadra assaltata era già impegnata in un combattimento. [Decisione]
- A11. Le sciabole a catena dell'Esarca degli Scorpioni Venefici forniscono effettivamente +2 Attacchi, dato che sono incluse anche delle pistole shuriken. [RAW]
- A12. L'Esarca non può usare il bonus di +1 alla forza della Spada dello Scorpione quando usa altre armi speciali. [RAW]
- A13. La Lancia Stellare fornisce sempre forza 8 ma segue tutte le regole della Lancia Laser, ovvero funziona come un'arma a forza 8 ad energia solo quando l'esarca da inizio ad un assalto. [RAW]
- A14. La Regola Speciale Carabina Eldar si combina alla regola speciale universale Precisione, cumulandone gli effetti. [RAW]
- A15. Se un War Walker ha due armi dello stesso tipo, esse non sono considerate un unico impianto binato. [RAW]
- A16. Il Vibro Cannone non ha bisogno di linea di vista. Ignora quindi le regole per il combattimento notturno, il velo delle ombre degli arlecchini e così via. [Decisione]
- A17. Le armi a fuoco indiretto NON ignorano il Velo delle Lacrime. [RAW]
- A18. La divinazione di Eldrad va usata prima di muovere gli Esploratori, subito dopo aver finito di schierare. [RAW]
- A19. I Principi Fenice non conferiscono alcun potere alle squadre a cui si uniscono se queste non sono guerrieri d'aspetto. (Come Guardiani, Esploratori etc...) [RAW]
- A20. Uno stregone facente parte dell'unità batteria di supporto è a tutti gli effetti un servente. [RAW]
- A21. Le abilità degli Esarchi possedute dai Principe Fenice hanno effetto unicamente sulle unità di Guerrieri d'Aspetto dei loro templi e su eventuali Autarchi aggregati.
- A22. Autarchi uniti a unità di Guerrieri Rituali possono beneficiare delle abilità dell'Esarca solo se hanno l'appropriato equipaggiamento speciale (ad esempio, un Autarca non potrà effettuare un "balzo nel Cielo" nel caso non sia

equipaggiato con delle Ali dei Falchi).

A23. Il colpo causato dall'abilità "Occhio dell'Ira" di Yriel NON consente di fare alcun Tiro Copertura, in quanto i Tiri Copertura si utilizzano unicamente durante la fase di fuoco.

A24. La Lancia del Crepuscolo di Yriel sarà considerata come una lancia Incantata che in CaC ferirà sempre col 2+ e negherà i Tiri Armatura. Per quel che concerne la fase di fuoco, si comporterà come una lancia incantata in grado di negare i tiri armatura.

A25. Le moto A-grav delle lance Fulgenti SONO Moto a Reazione Eldar.

B- Space Marines

- B1. Una squadra con la regola "Squadra da combattimento" che entra dalla riserva può dividersi al momento dell'ingresso in capo. E' anche possibile schierare subito una combat squad e lasciare in riserva la sua altra metà. Infine, si può schierare una combat squad con la regola speciale "Esploratori" in fiancheggiamento e la sua corrispondente in altra maniera. [RAW]
- Non è possibile richiedere un bombardamento orbitale dall'interno di un veicolo sprovvisto di punti di fuoco [RAW]
- B2. Un modello che richieda un bombardamento orbitale può assaltare solo l'unità contro cui lo aveva indirizzato in quel turno [RAW]
- B3. Il Campione della Compagnia e l'Apotecario della squadra comando non hanno accesso alle opzioni dei veterani. [RAW]
- B4. I Veterani della Squadra Comando possono avere due armi e uno scudo tempesta. [RAW]
- B5. Il potere Cancellò dell'Infinito può essere usato anche se il Bibliotecario è ingaggiato in corpo a corpo. Se usato con successo gli avversari possono consolidare immediatamente. [Decisione]
- B5. Nel caso di un incidente dell'Attacco in Profondità "Ritardo" usando il potere Cancellò dell'Infinito, il Bibliotecario e l'eventuale squadra entreranno nel turno successivo come se fossero stati messi in Riserva. [Decisione]
- B6. Non è possibile assegnare l'arma pesante all'Esploratore Sergente, essa deve essere affidata ad uno degli altri Esploratori della squadra. [Chiarimento]
- B7. Se decidi di acquistare i Mantelli Mimetici per una squadra Esploratrice devi prenderli per tutti i modelli. [Chiarimento]
- B8. Fucile Plasma binato e Cannone Laser di un Razorback costituiscono 2 sistemi d'arma separati, NON sparano entrambi se si muovono a velocità di combattimento e NON vengono entrambi distrutti da un singolo risultato di arma distrutta. [Chiarimento]
- B9. Una Capsula che atterri in un terreno accidentato non deve effettuare test di terreno pericoloso, in quanto è già considerata Immobilizzata [RAW]
- B10. I portelli di una Capsula devono venire aperti al massimo della loro possibilità, per quanto consentito da eventuali elementi scenici che potrebbero ostacolarli. Essi non contano come parte dello scafo del veicolo per quanto riguarda la gittata delle armi da fuoco o il corpo a corpo, non sono considerati terreno accidentato (è possibile piazzarci sopra dei modelli) e forniscono copertura per linea di vista reale (il che significa che non la forniscono quasi mai). [Decisione]
- B11. Non è necessario che un portello della capsula si apra del tutto per permettere ai modelli imbarcati di sbarcare da quel punto. [RAW]
- B12. Le munizioni speciali dei Veterani della Guardia Risoluta possono essere sparate solo dai fucili requiem e dalla parte requiem di una combi-arma. Non possono essere usati su requiem d'assalto o pistole requiem. [RAW]
- B13. Un Dreadnought corazzato che sostituisca il Martello sismico con un Maglio a catena NON perde il fucile termico [Decisione]
- B14. Una squadra di assaltatori che rinunci ai reattori dorsali non è obbligata a prendere in cambio un Rhino o una Capsula d'atterraggio. [RAW]
- B15. Un Land Speeder Storm può entrare in attacco in Profondità anche se imbarca una squadra di esploratori. [Chiarimento]
- B16. Un Cannone Thunderfire vale sempre solo un punto eliminazione nella missione Annientamento. Il punto si guadagna eliminando il Techmarine servente. [RAW]
- B17. I due elementi di un Cannone Thunderfire (il cannone vero e proprio e il Techmarine servente) guadagnano la copertura in maniera separata. Il cannone segue le regole dei veicoli (deve essere coperto fisicamente del 50% o più, non è in copertura solo per lo stare in un terreno ad area ecc.), il Techmarine quelle della fanteria. Il fatto che il Techmarine sia in copertura non fa guadagnare la copertura al cannone e vice versa. [Chiarimento]

- B18. Essendo parte della stessa unità, il Cannone Thunderfire non dà copertura al suo Techmarine servente e viceversa. [RAW]
- B19. Sia il Lanciamissili Turbine che il Cannone Demolitore usano l'area da 5" [RAW]
- B20. Antaro Chronus vale un punto eliminazione nella missione Annientamento solo se sopravvive all'esplosione del suo veicolo. Altrimenti è da considerarsi a tutti gli effetti una dotazione dello stesso. [RAW]
- B21. Qualsiasi riferimento alla regola Determinati è da considerarsi riferito all'RSU Risoluto. [FAQ]
- B22. Tutti i benefici derivanti dalla regola Tattiche Capitolari si applicano anche se il personaggio che li concede non è ancora stato schierato o è stato ucciso. [RAW]
- B23. La regola Addestramento Requiem di Lysander si applica anche se hai scelto di applicare la regola Tattiche Capitolari di un altro Personaggio Speciale. [RAW]
- B24. La regola Vedi senza essere Visto di Strike si applica anche se hai scelto di applicare la regola Tattiche Capitolari di un altro Personaggio Speciale [RAW]
- B25. La regola Tattiche Capitolari di Strike non consente ad unità che normalmente non potrebbero farlo di correre (ad esempio le moto). Tali unità perdono comunque la regola Tattiche di Combattimento e guadagnano Rapidità, anche se non possono beneficiarne. [RAW]
- B26. La regola Tattiche Capitolari di Vulkan non consente di binare i cannoni tempesta di fiamme del Land Raider Redeemer, né alcuna arma che non sia chiaramente specificata dalla descrizione del personaggio stesso. [Chiarimento]
- B27. La regola Tattiche Capitolari di Vulkan consente di binare il Guanto della Forgia. [RAW]
- B28. Il Guanto della Forgia non è un maglia potenziato. [Chiarimento]

C- Orki

- C1. Kampo di Forza Zumizura: Il tiro di copertura viene dato alla truppa che ha anche un solo modello entro 6" dal Mek, compresi i veicoli e gli squadroni di veicoli. [RAW]
- C2. Shock Attack gun: i modelli toccati in caso di doppio 1 o doppio 6 sulla tabella vengono rimossi senza possibilità di tiro salvezza alcuno. [Chiarimento]
- C3. Tipi Ztrani – la dichiarazione di waagh ed il tiro per determinare quale potere venga utilizzato sono contemporanee. Il giocatore Orko deciderà a quale delle due dare la precedenza. [Chiarimento]
- C4. Cannoni zzap in batteria: in caso di forza superiore a 10 verrà rimosso comunque un solo servente.
- C5. Veicoli raziati, regola Non Zkiacciarlo: nel caso vada a toccare un'unità amica, il carro si ferma ad 1" pollice da essa. [Chiarimento]
- C6. Karri da guerra, Rullo Komprezzore: se nel movimento il karro da Guerra travolge due unità nemiche, entrambe subiscono il d6 di colpi. [Chiarimento]
- C7. In caso di speronamento il Rullo Komprezzore non ha alcun effetto sui veicoli avversari. [Chiarimento]
- C8. Grotsnik: in caso sia imbarcato, il suo veicolo da trasporto deve muovere verso il nemico più vicino. [Chiarimento]
- C9. Wazdakka Gutsmek: il Kannone zmitragliatore sostituisce la zmitragliatrice e non è binato. [Chiarimento]
- C10. Vecchio Zogwort: nel caso un Personaggio Indipendente venga trasformato in zkuig, non conta come perdita fino a che lo zkuig che lo sostituisce rimane in vita. [RAW]
- C11. Il massimo valore di Disciplina che gli Orki possono avere a seguito della regola "La banda comanda" è 10. Questo vale anche per i test Psionici. [RAW]
- C12. La regola Profeta della Waaagh! di Ghazghkull Thraka dice che questa può essere lanciata "in ogni momento" (non durante il primo turno di entrambi i giocatori). Ricordate però che i tiri per colpire dovuti ad una determinata "fonte" (ovvero una unità) sono contemporanei; lo stesso accade per i tiri per ferire e poi per i tiri salvezza di qualsiasi tipo. Quindi, ad esempio, Ghazghkull non potrà decidere di far iniziare la sua Waaagh! "a metà" dei tiri salvezza che deve fare a causa delle ferite provenienti da una singola "fonte"; potrà però decidere di utilizzarla dopo aver subito delle ferite dovute ad una singola "fonte", ottenendo dunque su quelle ferite un Tiro Invulnerabilità di 2+. [Decisione]
- C13. Le unità inchiodate PRIMA dell'utilizzo della Waaagh! di Ghazghkull NON smettono di esserlo quando diventano Implacabili. Torneranno ad agire normalmente secondo le regole riguardanti l'inchiodamento. [RAW]

D- Necron

- D1. Se una squadra viene raggiunta da uno sfondamento, solo i modelli ancora in piedi al momento della fuga non potranno usare il "ritorneremo". Quelli distrutti dagli attacchi in mischia, potranno tornare normalmente (salvo che tutte le condizioni per effettuarlo siano soddisfatte). [Raw]
- D2. I modelli facenti parte di una squadra completamente distrutta, che effettuano il tiro ritorneremo, si uniranno alla squadra dello stesso tipo più vicina. Il tiro ritorneremo dei modelli rimasti a terra non può essere ripetuto trasportando la "nuova" squadra col monolito, dato che solo i modelli che si rialzano entrano a farne parte. [Raw]
- D3. Se un Sacerdote che utilizzi il Velo dell'Oscurità (e la squadra che lo accompagna) vengono messi in riserva a seguito di un incidente dell'Attacco in Profondità, rientreranno insieme tramite Attacco in Profondità. [Decisione]
- D4. La regola speciale "Riserve" dei Guerrieri Necron non sostituisce le normali regole per le riserve del regolamento. Semplicemente dalla 3° squadra in poi di Guerrieri Necron, le unità tenute in riserva potranno (ovviamente dichiarandolo durante la fase di schieramento) entrare dai portali dei Monoliti. [Chiarimento]
- D5. Gli Spettri e gli C'Tan si considerano equipaggiati di normali "granate d'assalto", come descritte sul Regolamento. [Chiarimento]
- D6. Gli Sciami di Scarabei che muovono utilizzando la regola "Turbo" ottengono un tiro copertura di 2+. [Chiarimento]
- D7. Un Ragno delle Tombe che subisce una ferita a causa della regola "Artefice", ha diritto al suo Tiro armatura. [Chiarimento]
- D8. Una squadra mista di Ragni delle Tombe/Scarabei muove nei terreni accidentati alla velocità del Ragno (il migliore di 3D6), gli scarabei continuano a testare per il terreno pericoloso normalmente, essendo considerati moto a reazione. [Raw]
- D9. La regola "Cacciatori di veicoli corazzati" o altre regole simili, non hanno effetto contro il Monolito. Contro il monolito si tira sempre la Fo base dell'arma più un singolo D6. [Raw]
- D10. Un Monolito può trasportare attraverso il portale un singolo Sacerdote non aggregato a nessuna squadra. [Chiarimento]
- D11. Se un Sacerdote Necron è unito ad una squadra e diventa un "rottame", in caso la squadra fosse trasportata attraverso il portale di un Monolito anche lui viene portato via e ripeterà il suo tiro "ritorneremo" [Raw]
- D12. Le Armi che infliggono "Morte Immediata" uccideranno normalmente sul colpo uno C'Tan. Le sue regole speciali contemplano un'eccezione valida solo contro gli spettrofucili eldar. [Raw]
- D13. Le unità Implacabili devono comunque testare di D per poter assaltare uno C'Tan. [Chiarimento]
- D14. Se la Tempesta del Noctifero spinge una squadra fuori dal tavolo, quella squadra è considerata uscire dal tavolo a seguito di un ripiegamento, quindi è persa normalmente. [Raw]
- D15. Lo "Sguardo di Morte" del Noctifero si applica come descritto, colpendo i modelli parzialmente sotto la sagoma al 4+. [Raw]
- D16. Una squadra che ripiega a seguito della Tempesta del Noctifero non è in fuga, quindi nei turni successivi non sarà costretta a chiamarsi a raccolta e potrà agire normalmente. [Chiarimento]
- D17. L'Ingannatore può usare il "Tormento" correndo, e non è costretto ad assaltare un'unità su cui lo ha lanciato. In effetti il potere non è assimilabile nè ad un'arma da fuoco nè ad un potere psionico: è una semplice abilità che si applica così com'è descritta. [Raw]
- D18. Gli C'Tan e gli Spettri non possono passare attraverso ad altri modelli, amici o nemici che siano. [Raw]

E- Angeli Sanguinari

E1. Le Capsule d'Atterraggio hanno il costo in punti e le caratteristiche indicate a pag. 25 del codex: Angeli Sanguinari e arrivano tutte seguendo le normali regole delle Riserve e dell'Attacco in Profondità; nota che le Capsule devono essere sempre schierate in questo modo. [RAW]

E2. Il Comandante Dante conferisce l'abilità Nemico Favorito anche a se stesso; l'Ascia Mortalis permette di ripetere un singolo tiro per colpire fallito portato contro un modello privo di un valore di AC. [Chiarimento]

E3. Le abilità Nemico Favorito e Carica Furiosa conferite rispettivamente dal Comandante Dante e dal Graal Rosso di Corbulo funzionano anche per tutti i tipi di Dreadnought degli Angeli Sanguinari. [RAW]

E4. L'Exsanguinator può essere usato per ignorare il tiro Salvezza fallito di un solo modello per turno, una volta nel proprio turno e una volta nel turno dell'avversario, [RAW]

E5. L'Exsanguinator non può essere utilizzato per ignorare il Tiro Copertura fallito di un veicolo, sfigato! [Decisione]

E6. L'Exsanguinator e il Graal Rosso funzionano anche se il possessore è imbarcato, in tal caso la gittata si misura dal bordo del veicolo. Lo stesso dicasi per il raggio di controllo della Compagnia della Morte (dreadnought inclusi) di Cappellani, Lemartes e Corbulo. [RAW].

E7. Non è possibile utilizzare i Motori Sovralimentati nel turno in cui un veicolo entra in gioco dalla Riserva. [Chiarimento]

E8. Nel caso di descrizioni mancanti o parziali (es. Lanciamissili Ciclone, Rhino) del Codex, utilizzare quelle del codex: Space Marine. [Decisione]

E9. L'abilità Sguardo Ipnotico di Mephiston può portare a 0 il numero di attacchi dei nemici in contatto di base. [RAW]

F- Demoni del Caos

- F1. Nella propria fase di fuoco Ku'gath può utilizzare un secondo potere da fuoco in aggiunta ai proiettili necrotici, a prescindere dal fatto che il profilo dell'arma riporti la dicitura "artiglieria". Ku'Gath può anche assaltare dopo aver fatto fuoco con i proiettili necrotici. [Chiarimento]
- F2. Ciascuna basetta di nurglini generata da Ku'gath grazie alla regola "infestazione di nurglini" è sempre considerata un'unità a se' stante, e non può in alcun caso aggregarsi ad altre unità. [Chiarimento]
- F3. I test di disciplina che Tessifato effettua in virtù della regola Oracolo dell'Eternità sono da effettuarsi nel momento stesso in cui la ferita viene subita e non al termine della fase. [RAW]
- F4. Per la regola "Oracolo dell'eternità" Tessifato effettua un test di disciplina per ciascuna ferita subita (quindi se subisce due ferite in una singola fase effettuerà due test). [Chiarimento]
- F5. Eventuali test di disciplina che Tessifato sia obbligato ad effettuare per ragioni diverse dalla regola "oracolo dell'eternità" (i.e. il potere "tormento" dell'ingannatore) se falliti non ne causano l'immediata rimozione. [RAW]
- F6. Un personaggio indipendente che non si trovi entro 6" da Tessifato ma che sia aggregato ad una squadra con dei modelli entro 6" da esso gode comunque dei benefici concessi dalla regola "oracolo dell'eternità". [Chiarimento]
- F7. I veicoli distrutti dai seguaci di Nurgle sono da considerarsi al pari di qualsiasi altro modello ai fini del conto della pestilenza di Epidemius. [Chiarimento]
- F8. Ai fini del conto della pestilenza, non vanno calcolati i modelli uccisi dai seguaci di nurgle prima che Epidemius sia effettivamente entrato in gioco. [Chiarimento]
- F9. Casomai a qualcuno fosse sorto il dubbio, i modelli distrutti da uno Strazianime NON vanno MAI considerati ai fini del conto della pestilenza. [Chiarimento]
- F10. Quando la conta di epidemius arriva a 20, sono solo gli attacchi in corpo a corpo a negare i tiri armatura, e non quelli da tiro. [Chiarimento]
- F11. Le ferite inflitte dal potere "aura di marcescenza" vengono risolte contro l'unità e non contro il singolo modello, e possono di conseguenza essere allocate normalmente. [Chiarimento]
- F12. Al momento di dichiarare i bersagli, è possibile scegliere di utilizzare due o tre pavane contro la medesima unità. A prescindere dal numero di colpi a segno, si tira comunque un singolo dado per stabilire di quanto il bersaglio verrà spostato. Colpi andati a segno successivi al primo non hanno alcun effetto. [RAW]
- F13. La regola "siamo legione" ha la precedenza sulla regola "guarda questo!" degli Scribi Blu, di conseguenza il bersaglio del secondo attacco da fuoco degli scribi va dichiarato prima di sapere con quale arma faranno fuoco. [RAW]
- F14. La regola speciale "guarda questo!" degli Scribi Blu prevede che i loro due attacchi da tiro non siano risolti in contemporanea: di conseguenza, nel caso in cui utilizzino come primo potere del turno la Pavana di Slaanesh, gli Scribi Blu fanno eccezione per quanto riguarda i chiarimenti F17, F18 e F19 presentati in questo stesso documento. [RAW]
- F15. Se il Mutaforma costringe un'unità a fare fuoco contro un bersaglio amico, l'unità che è rimasta vittima dell'illusione non potrà caricare nella fase d'assalto immediatamente successiva (dal momento che dovrebbe caricare un bersaglio diverso da quello a cui ha sparato). Nota che questo vale anche nel caso in cui la gittata o la forza delle armi da fuoco di cui l'unità è dotata siano insufficienti a danneggiare il bersaglio selezionato dal Mutaforma (poiché aver dichiarato un bersaglio equivale all'aver sparato, a prescindere dall'esito del fuoco). L'unità in questione potrà invece agire normalmente durante la fase d'assalto nel caso in cui fallisca il test relativo al potere del mutaforma ma non vi siano bersagli amici validi contro cui aprire il fuoco. [RAW]
- F16. Se il Mutaforma costringe un'unità a fare fuoco contro un bersaglio amico, e quell'unità è dotata di diversi tipi di arma, sarà il giocatore dei demoni a scegliere con quale di esse aprire il fuoco (questo vale anche per armi come quelle degli obliteratori, per le combiarmi, per armi come quelle degli space marine della guardia veterana o per altri casi analoghi). [Chiarimento]
- F17. Lo Strazianime può sparare con tutte le proprie armi nel medesimo turno in cui effettua un attacco in

profondità. [Chiarimento]

F18. Il Dono della Mutazione non infligge alcuna ferita, di conseguenza anche quei modelli che hanno la facoltà di rientrare in gioco "dopo aver perso l'ultima ferita" (i.e. la Santa Vivente, il commissario Yarrick o Grimaldus) vengono definitivamente rimossi come perdite nel caso in cui siano colpiti da questo potere. [RAW]

F19. Dovendo dichiarare simultaneamente tutti i bersagli del proprio fuoco, un modello equipaggiato con Dono della Mutazione e Siamo Legione non può in nessun caso utilizzare il primo per liberarsi da un corpo a corpo tramutando l'avversario in una progenie e poi aprire il fuoco con le proprie armi restanti su di una diversa unità (giacché al momento della dichiarazione dei bersagli altri nemici oltre a quelli con cui il demone si trova in corpo a corpo sarebbero bersagli illegittimi). [RAW]

F20. I malus causati dallo Sguardo Mesmerizzante sono cumulativi, se un nemico si trova in contatto di basetta con più di un modello equipaggiato con questo dono i suoi attacchi possono essere ridotti di -2, -3, ecc. Inoltre i malus causati da questo equipaggiamento possono eventualmente ridurre a 0 il numero di attacchi del modello avversario. [RAW]

F21. La Pavana di Slaanesh è un'arma da tiro, e come tale i suoi effetti vanno risolti in contemporanea a quelli di qualsiasi altra arma con cui facciano fuoco il modello o l'unità che la utilizzano. Di conseguenza, nel caso in cui un modello sia equipaggiato con la Pavana di Slaanesh e un'altra arma da fuoco, o nel caso in cui una squadra con delle armi da fuoco includa un modello equipaggiato con la Pavana di Slaanesh, non è ammesso utilizzare per primo questo potere per trarre indebiti vantaggi (ad esempio, far ruotare un camminatore per poter poi colpire la corazza posteriore, oppure spostare un bersaglio lontano dalla copertura e poi aprire il fuoco contro di lui). [Decisione]

F22. Nel caso specifico di un modello in grado di lanciare nella stessa fase di fuoco sia la Pavana di Slaanesh che il Soffio del Caos, risolvete gli effetti dei due doni in questo modo:

- 1) piazzate la sagoma a goccia sull'unità bersaglio e calcolate il numero di modelli colpiti
- 2) tirate per colpire per la Pavana di Slaanesh
- 3) effettuate i tiri per ferire del Soffio del Caos ed eventuali tiri salvezza
- 4) rimuovete le perdite e, se il colpo della pavana è andato a segno, spostate i modelli superstiti di d6" pollici. [RAW]

G- Impero dei Tau

- G1. A meno che non siano in unità con altri modelli, i Droni hanno sempre D 7. [RAW]
- G2. Tutti i Droni di uno stesso squadrone di Piranha formano un'unica squadra. Tutti devono sbarcare se anche un solo Piranha viene distrutto (obbligando i suoi a sbarcare). [RAW]
- G3. Tutte le unità di Droni che derivano dall'opzione Droni Arma dei veicoli valgono un Punto Uccisione, ma non possono conquistare obiettivi nemmeno se provengono da veicoli presi dalle scelte Truppa. Possono sempre contenderli. [Chiarimento]
- G4. I Droni di un personaggio formano un'unità complessa con esso sotto ogni profilo, inclusa l'assegnazione delle ferite in combattimento (vedi le FAQ ufficiali per una spiegazione più estesa) ma la loro distruzione non vale Punti Uccisione. [RAW]
- G5. Un modello con controllo Droni può prendere due Droni dello stesso modello (anche perché altrimenti la squadra di Droni cecchino non potrebbe esistere). [RAW]
- G6. La linea di vista dei Droni Arma di un veicolo si misura dai loro alloggiamenti sullo scafo. [Chiarimento]
- G7. Un'unità di Stealth che non viene "vista" dal nemico continua a fornire copertura a unità dietro di essa. [RAW]
- G8. Un'unità che carica modelli dotati di generatore di campo Stealth è considerata "aver assaltato modelli in copertura" anche se non ha dovuto effettuare test di terreno accidentato/pericoloso, a meno che i modelli in questione non fossero già Bloccati in combattimento. [RAW]
- G9. Un'arma da bombardamento che prende di mira un'unità di Stealth non ha bisogno di "vederla", ma se non è entro la sua distanza di avvistamento aggiunge D6 alla deviazione (per un totale di 3d6). [RAW]
- G10. Le Broadside possono mescolare liberamente fucili plasma e missili intelligenti all'interno di una squadra. [Chiarimento]
- G11. L'agganciamento al bersaglio multitraccia avanzato consente a Shadowsun di prendere di mira due unità nemiche diverse. Ignorate qualsiasi riferimento ai bersagli prioritari per questo equipaggiamento e per il Drone comunicatore. [Chiarimento]
- G12. Se muore un Etereo, le unità imbarcate non devono effettuare test di D. [Chiarimento]
- G13. Ai fini di considerare chi è un "modello Tau" per O'Shovah, i Droni non contano. [Chiarimento]
- G14. Poiché nel regolamento la copertura è legata alla linea di vista, i missili a ricerca Tau non consentono mai il tiro copertura ai veicoli, a meno che non abbiano una regola che permette loro di essere sempre in copertura. Per i modelli non veicoli, essi devono essere dentro a una copertura o adiacenti a essa (unità nemiche non conferiranno loro copertura). [RAW]
- G15. L'unico effetto dell'Agganciamento ora è di sparare a un bersaglio diverso dal resto della squadra. Ignorate le altre regole. [Chiarimento]
- G16. Ignorate il riferimento al bersaglio Prioritario dei missili intelligenti. Per beneficiare di copertura, i bersagli devono essere dentro un elemento ad area o adiacenti a un ostacolo. [RAW]
- G17. Un modello che usa il sistema d'espulsione non concede Punti uccisione finché non è morto "del tutto". [RAW]
- G18. Poiché l'autodistruzione dice "tira normalmente per i colpi parziali inflitti agli altri modelli", dato che in questa edizione non si tira per i colpi, tutti i modelli sotto la sagoma sono colpiti automaticamente. [RAW]

H- Angeli Oscuri

H1. Sebbene siano veicoli, i Land Speeder acquistati come facenti parte di uno Squadrone d'Attacco dell'Ala del Corvo contano come unità valide per il controllo degli obiettivi. [RAW]

H2. Le moto dell'Ala del Corvo non possono usare la regola Turbo se usano la regola Esploratori per compiere un movimento extra all'inizio della partita; possono però usarla se entrano tramite l'Attacco sul Fianco. [RAW]

H3. Le squadre di Angeli Oscuri che beneficiano della regola Squadre da Combattimento possono dividersi solo se vengono schierate subito o se arrivano per mezzo di una Capsula d'Atterraggio. Se vengono lasciate in riserva sono obbligate ad entrare intere. E' possibile schierare solo una squadra da combattimento e lasciare in riserva l'altra che completa la squadra. [RAW]

H4. Il Narthecium degli Apotecari degli Angeli Oscuri non può essere utilizzato per ignorare i tiri Copertura falliti dai veicoli. Non ci provate. [Decisione]

H5. Ezekiel, che è armato con 2 armi perfezionate, potrà ripetere 2 attacchi falliti in Corpo a Corpo se deciderà di non usare il "ritiro" sul fuoco della propria Pistola in quel turno (le armi perfezionate dei Dark Angels funzionano diversamente da quelle di altri eserciti). [RAW]

I- Templari Neri

I1. Ignorate l'ultimo paragrafo del capitolo Personaggi dei Templari Neri. Esso fa riferimento alla precedente edizione, e i Seguiti sono trattati in modo diverso dal nuovo regolamento. [Chiarimento]

I2. Un'unità che rimane "inchiodata" dal fuoco nemico non fa i test per il Sacro Fervore, ma dei normali controlli di Morale (25% delle perdite e quanto ne consegue). Un'unità che va a terra volontariamente fa i test per il Sacro Fervore e poi ritorna ad agire normalmente se il test viene superato. [Chiarimento]

I3. Se un'unità non-veicolo di Templari Neri vuole sparare a un'unità che non è la più vicina, deve effettuare il test con -1 alla D. In aggiunta, non esistendo più la regola Bersaglio Prioritario, non può scegliere di ignorare un'unità non-veicolo vicina per sparare all'unità veicolo più vicina senza effettuare il test. [RAW]

I4. Il bonus conferito dal voto Non tollerate che l'empio viva non si applica alla penetrazione dei veicoli. Se un modello è dotato di Carica Furiosa e sottoposto al voto in questione, potrà beneficiare del +1 in Fo che l'abilità gli conferisce quando attacca un veicolo, diversamente da quando si attaccano i modelli non-veicolo. [RAW]

I5. Ignorate i riferimenti alle unità impigliate, che sono legati alla precedente edizione. [RAW]

I6. Se un'unità a cui si è aggregato un cappellano (o qualsiasi modello con Sigilli del Crociato) con Servitori Cenobiti è imbarcata su un veicolo, il voto Esecrate le streghe, annichilite le streghe consente al veicolo di consolidare di $1d6''$ + (numero dei Cenobiti) e ripetere il tiro di dado grazie ai Sigilli del Crociato. [RAW]

I7. Per "poteri psionici diretti contro unità di Templari Neri o li includano nella propria area d'effetto" si intendono quelli che: prendano un'unità come bersaglio, infliggano colpi all'unità o rimuovano dei suoi modelli, tentino di muoverla, influenzino le sue caratteristiche (ad esempio sottoponendole a dei test) o la obblighino a ripetere tiri di dado. [Chiarimento]

I8. I servitori Cenobiti non impediscono al cappellano di aggregarsi alle unità. In corpo a corpo, il cappellano (e i suoi Cenobiti) vengono considerati separatamente dall'unità a cui sono aggregati. Ciò significa che il Cappellano verrà colpito con l'AC di maggioranza tra sé e i suoi Cenobiti, ma che il giocatore dei Templari Neri è libero di assegnare le ferite tra lui e i Cenobiti come ritiene più appropriato. Se il cappellano guida o è assegnato a una squadra comando, si usano le normali regole per la distribuzione delle ferite (in quanto diventa un personaggio opzionale). I Cenobiti non sono un Seguito e la loro morte non comporta l'acquisizione di Punti Uccisione. Se il cappellano è aggregato a un'unità, i Cenobiti devono stare entro 2" da lui. [Chiarimento]

I9. Un'unità che superi il test per il Sacro Fervore deve effettuare un movimento di Consolidamento. Essendo la distanza di Consolidamento un valore compreso tra 0" e 6", l'unità che supera il test non è costretta a muoversi. Se vuole farlo, deve farlo con un numero qualunque di modelli (non necessariamente tutti, purché rispetti la coesione) verso il modello nemico più vicino, muovendosi di una distanza qualunque tra 0" e quella tirata. [RAW]

I10. Qualsiasi unità entro 6" da Grimaldus beneficia della sua regola Fanatismo senza pari solo per quanto riguarda Implacabilità e direzione del movimento di Sacro Fervore, non dei suoi Cenobiti o Sigilli, perché non è aggregato ad esse. [Chiarimento]

I11. Un personaggio non può avere contemporaneamente Moto e Reattori dorsali. [Chiarimento]

I12. Il sacro Orbe di Antioco utilizza le normali regole delle armi ad area per colpire. [Chiarimento]

I13. La sacra reliquia conferisce +1 A a qualsiasi modello del proprio esercito quando viene rivelata, non solo agli "Space Marine" (anche perché non c'è alcun modello con quella dicitura in tutto il Codex). [Chiarimento]

I14. L'aureola di ferro di Helbrecht conta nel numero di Manufatti che è possibile avere nell'esercito. [RAW]

I15. Nella squadra comando di Helbrecht, i Novizi devono comprare l'abilità Carica Furiosa. [RAW]

I16. Se Grimaldus viene ucciso da un attacco che lo rimuove dal gioco, invece che infliggere ferite, l'abilità Il dovere termina solo con la morte non si applica. [RAW]

I17. L'armatura Terminator consente al modello di assaltare sempre dopo aver sparato. Un modello dotato di armi a cadenza rapida non viene comunque considerato stazionario se ha mosso, come per i modelli con armi pesanti.

[Chiarimento]

I18. Un cappellano in armatura Terminator non può avere servitori Cenobiti (in quanto non hanno la "T"). [RAW]

I19. Da un Land Raider dei Templari Neri si può sbarcare ed assaltare anche se il veicolo ha mosso, esattamente come per qualsiasi altro Land Raider. [Decisione]

J- Marine del Caos

- J1. Uno Stregone del Caos potrà utilizzare la sua Lama Psionica nel proprio turno solo se non ha utilizzato un altro potere psionico. Fanno eccezione gli Stregoni e Aspiranti Stregoni con il Marchio di Tzeentch, che possono lanciare fino a 2 poteri psionici per turno, uno dei quali potrà essere l'attacco speciale della Lama Psionica. Ovviamente, essendo possibile utilizzare un potere psionico per turno del giocatore, nel turno avversario uno Stregone del Caos potrà utilizzare il potere della sua Lama Psionica. [Chiarimento]
- J2. Squadre di Marine del Caos motociclisti con l'Icona di Tzeentch non trarranno beneficio dal Marchio relativamente al tiro copertura dovuto alla regola Turbo, mantenendo quindi un TC di 3+. [Chiarimento]
- J3. Uno Stregone o Aspirante Stregone con il Marchio di Tzeentch potrà usare il potere Dono del Caos 2 volte in un suo turno, in quanto il potere non è considerato da fuoco. [RAW]
- J4. Un Abominio del Caos creato col potere Dono del Caos se ucciso varrà 1 punto eliminazione. [Chiarimento]
- J5. Kharn il Traditore è immune ai poteri psionici, ma non l'eventuale squadra cui lui è aggregato. Ne consegue che il potere Sferza della Sottomissione avrà normalmente effetto sulla sua unità, costringendo anche Kharn a muoversi con essa. [Decisione]
- J6. Se tirate "1" per il numero di attacchi bonus dovuti ad una Arma Demoniacca, potrete salvare la ferita inflitta solo con i Tiri Invulnerabilità. [Chiarimento]
- J7. La ferita inflitta dall'Arma Demoniacca di Slaanesh a causa di un "1" sugli attacchi aggiuntivi non causa Morte Immediata al modello che la brandisce. [Chiarimento]
- J8. E' possibile unire un Personaggio Indipendente con il Marchio di un Dio del Caos ad una unità che abbia una Icona/Marchio differente. Non lo farei, però, se fossi in voi: gli Dei del Caos sono capricciosi. [RAW]
- J9. Il potere "Tempo Warp" permette di ripetere i tiri per ferire anche con le armi da fuoco (e con eventuali poteri psionici da fuoco aggiuntivi nel caso di modelli col Marchio di Tzeentch). [Chiarimento]
- J10. Il Dreadnought del Caos che subisca una "Furia di Fuoco" dovrà sparare alla unità visibile più vicina, amica o nemica. [Revisione]
- J11. Il Dreadnought del Caos che subisca una "Furia di Fuoco" non potrà utilizzare i fumogeni per non sparare. Il giocatore del Caos potrà però scegliere nel caso del Lanciamissili quale delle due possibilità di fuoco utilizzare (frammentazione o anticarro). [RAW]
- J12. Il Dreadnought del Caos che subisca una "Furia di Fuoco" sarà considerato utilizzare armi con una cadenza di fuoco doppia rispetto al normale (ad esempio, un lascannon sarà Pesante 2, un requiem pesante Pesante 6 e così via). [RAW]
- J13. Il Dreadnought del Caos che subisca una "Furia Sanguinaria" potrà utilizzare i fumogeni. [Chiarimento]
- J14. I Raptor del Caos che prendono armi speciali le aggiungono a arma da mischia e pistola requiem che già possiedono, non le sostituiscono. [Revisione]
- J15. Solo le Squadre di Space Marine del Caos (la scelta truppa) potranno essere "modificati" da Fabius Bile. [Chiarimento]
- J16. Modelli del Caos con le Ali non saranno mai considerati Fanteria Volante. [Chiarimento]
- J17. Il potere Sferza della Sottomissione non avrà alcun effetto sulle unità di Artiglieria (serventi e pezzo). Se il pezzo di artiglieria dovesse venire distrutto, i Serventi potrebbero essere spostati col potere. [Chiarimento]

K- Eldar Oscuri

K1. Armi con gittata di 6 pollici che sparino ad un veicolo con l'equipaggiamento Velo Notturmo non hanno alcun effetto. Nota che un fucile termico entro 6 pollici da un veicolo con Velo Notturmo tira comunque 2D6 per penetrare la corazza, e così via. [RAW]

K2. L'arco di fuoco delle armi montate sui veicoli Eldar Oscuri è di 180 gradi. [Chiarimento]

K3. Gli Straziatori possono essere utilizzati anche su unità nemiche bloccate in CaC. [RAW]

K4. Il Talos è una creatura mostruosa, che segue le proprie regole speciali per il movimento (Aeroscivolante), per il fuoco (Pioggia di Fuoco) e per l'assalto (Chele del Talos). [Chiarimento]

K5. La regola speciale Pioggia di Fuoco del Talos sovrascrive le normali regole per la assegnazione delle ferite presenti sul manuale: i colpi devono essere risolti tassativamente sui modelli feriti dal Talos. Nota che il Talos potrà poi assaltare una qualsiasi delle unità sulle quali abbia fatto fuoco. [Chiarimento]

K6. Il Feticcio degli Incubi non ha più alcun effetto in gioco. [Chiarimento]

K7. Le Mandragore beneficeranno di un bonus di +2 al proprio Tiro Copertura. Se all'aperto, avranno comunque un tiro copertura di 5+. In corpo a corpo, attaccheranno sempre per prime (a meno che l'unità che assalta non abbia granate offensive o simili) sia quando assaltano che quando sono assaltate, anche se eventualmente assaltate quando sono già in CaC con una unità nemica dai turni precedenti. [RAW]

K8. Quando una unità di Eldar Oscuri vince un combattimento e costringe l'unità nemica alla fuga, se il tiro di dado + iniziativa degli Eldar Oscuri è pari o superiore a quello dell'unità avversaria tutti i modelli nemici ancora vivi sono fatti Prigionieri. Ciò sovrascrive la regola Prigionieri sul codex. [Decisione]

K9. Portale:

Il portale può essere aperto da un modello che non compia NESSUN tipo di Movimento. Questo comprende Muovere, Sbarcare e Correre. Il modello può comunque assaltare nello stesso turno in cui lo attiva.

Il Portale, una volta aperto, funziona come un altro "bordo tavolo", pertanto va considerato terreno intransitabile.

Inoltre non è possibile terminare il movimento sopra di esso.

Le unità tenuta in riserva che il giocatore degli Eldar Oscuri ha dichiarato in precedenza di schierare tramite il/i portale/i dovranno, quando si renderanno disponibili, entrare dal/i Portale/i. Se tali unità si rendessero disponibili ma il Portale non fosse ancora aperto, rimarranno in riserva per poi entrare automaticamente dal Portale nella prima fase di movimento degli Eldar Oscuri in cui il portale sia aperto. Se il Portale non fosse aperto prima della fine della partita, le unità in esso contenute si considereranno distrutte.

Se il Portale è circondato, le unità "contenute" nel Portale che si rendono disponibili nei turni in cui il Portale è circondato si considerano perdite (ad eccezione delle unità/veicoli volanti).

Se hai più Portali, decidi quando sono disponibili da quale Portale escono le unità.

Le dimensioni del Portale dovrebbero essere simili alla sagoma da 3 pollici.

Non è possibile per un modello imbarcato su un veicolo attivare un Portale. [Decisione]

L-Tiranidi

- L1. Un'unità in fuga che entra a raggio di una creatura sinaptica è chiamata a raccolta automaticamente (all'inizio del turno giocatore tiranide) e a prescindere dalle condizioni che lo evitino, oppure se assaltata e a raggio di una creatura sinaptica. [Chiarimento]
- L2. Un'unità soggetta a "Comportamento Istantivo" deve effettuare il test di disciplina per muovere oppure scegliere di appostarsi, non può quindi evitare il test per poi pretendere di conquistare un obiettivo (ricorda però che evita comunque che sia catturato dall'avversario). [Chiarimento]
- L3. Come "lato del tavolo tiranide" si intende come normale il lato lungo del tavolo del giocatore tiranide. [Chiarimento]
- L4. Le mine spora che esplodono alla fine della fase, sono risolte prima di effettuare i test di morale (possono così essere causa del test). [Chiarimento]
- L5. Tutti i nugoli di mine spora (sia sparati dalle biovore, sia acquistati in lista o creati da un carnefice) valgono Punti Eliminazione, ma al termine della partita possono contestare all'avversario un obiettivo. [Decisione]
- L6. I nugoli di mine spora possono correre, ma seguiranno le proprie regole per il movimento (d6 e dado deviazione, se esce "Colpito" il giocatore tiranide sceglie la direzione...).
- Se arrivano a contatto di base con un nemico esploderanno alla fine della fase come da regole. [RAW]
- L7. Le mine-spora bio-acide tirano solo 1d6+3 per penetrare un Monolito Necron. [RAW]
- L8. I poteri della Mente Alveare che non richiedono il superamento di un test psionico non sono considerati poteri psionici e di conseguenza non contano nel limite di un potere psionico per turno; inoltre, questi poteri non possono essere dispersi, nullificati, annullati o simili. [Chiarimento]
- L9. L'Urlo Psicico influenza la disciplina dei modelli imbarcati, è sufficiente che il veicolo sia a raggio. [Chiarimento]
- L10. L'Ombra del Warp influenza solo i "Pericoli del Warp" dell'avversario. [Decisione]
- L11. Un tiranno che utilizza Raggio Warp non può sparare con altre armi per quella fase di tiro. [RAW]
- L12. Con I Biouncini si deve poter muovere della distanza necessaria a coprire l'intera altezza verticale della parete intransitabile, non è quindi possibile rimanere "virtualmente appesi". [Chiarimento]
- L13. I Biouncini e File di Aculei fornisco al modello anche delle granate d'assalto utilizzabili contro un veicolo. [Chiarimento]
- L14. "Dorso Spinato" e gli "Sventratori Simbiotici" non hanno più alcuna utilità con la V ed. del regolamento; un modello montato con questi biomorfi non è costretto a comprarli. [Chiarimento]
- L15. Un modello nemico perde un attacco per ogni modello tiranide, dotato di sferze in contatto di base (un modello con due sferze ne toglie due); gli attacchi non possono essere ridotti al di sotto di 1. La perdita non è cumulativa col passare dei turni (quindi non è: -1 al primo, -2 al secondo e così via). [Chiarimento]
- L16. Le sferze influenzano solo i modelli nemici in contatto di base. [Chiarimento]
- L17. Una creatura mostruosa dotata di ali rimane una creatura mostruosa ed è inoltre fanteria volante; può comunque utilizzare due armi da fuoco per fase di tiro. [Chiarimento]
- L18. Si possono utilizzare gli attacchi dati dai due biomorfi "Coda" solo se all'inizio della fase di assalto il modello è a contatto con più di 4 modelli. Nel turno in cui il Carnefice viene assaltato non è possibile utilizzare questi attacchi in quanto, all'inizio delle fase di assalto, non era in contatto di base con nessun modello. [Chiarimento]
- L19. Il Bioplasma non gode di alcun vantaggio se il modello ha la regola Dilaniante o è una creatura mostruosa. Inoltre colpisce sempre con un risultato di 4+ a prescindere da qualsiasi fattore (anche aereomobile che muove a tavoletta).
- Gode dei benefici di nemico preferito, se entro 2" da un modello con tentacoli nutritivi.
- Per il calcolo del valore di iniziativa a cui colpisce, raddoppiare il valore di iniziativa dopo aver sommato le eventuali Ghiandole Adrenaliniche. [Chiarimento]
- L20. Un'unità dotata di "Balzante" non è considerata "Bestia", può quindi salire ai piani superiori di un edificio o di una rovina. [RAW]

- L21. Un'unità composta da Tiranno e Guardie utilizza il tiro copertura nella seguente maniera: per le guardie se metà dell'unità è in copertura (come una normale fanteria), per le ferite assegnate al tiranno se almeno il 50% della miniatura è coperta (come una normale creatura mostruosa).
- Il proprietario dell'unità decide comunque come dividere le ferite. [RAW]
- L22. Il Tiranno e il seguito di Guardie sono due punti eliminazione separati. [Chiarimento]
- L23. L'avversario deve comunque effettuare il test di Orrore se assalta un tiranno con guardie e va a contatto con le sole guardie. [Chiarimento]
- L24. Se un'unità vuole assaltare due modelli con Orrore deve effettuare due test, se anche uno solo non viene superato l'unità non può assaltare. [Chiarimento]
- L25. Se un'unità vuole effettuare un assalto multiplo che coinvolge un modello con Orrore (anche come unità non primaria) deve effettuare il test per il potere, altrimenti non potrà effettuare nessun tipo di assalto. [Chiarimento]
- L26. Il seguito del Grande Raptor non è considerato truppa, non può quindi conquistare gli obbiettivi. [Chiarimento]
- L27. Un Lictor piazzato in un terreno ad area dovrà effettuare un test di terreno pericoloso il turno in cui arriva in gioco. [RAW]
- L28. Se il Lictor viene piazzato in un terreno ad area intransitabile e non assalta, il turno seguente deve muovere in modo da uscire dal terreno utilizzando il tragitto più breve (ma facendo un test per il terreno accidentato).
Se nelle successive fasi assalta un nemico al limitare di un terreno intransitabile (rimanendone però all'interno), durante il consolidamento o l'ammassamento sarà prioritario uscire dal terreno. [Chiarimento]
- L29. Se nel momento in cui entra in gioco il Lictor non esiste alcun modo valido di schierarlo, rimarrà in riserva e si riproverà il turno del giocatore tiranide seguente (se a fine partita non è entrato, si considererà normalmente distrutto). [Chiarimento]
- L30. In caso si sia acquistato più di un Lictor si proceda in questo modo:
Il tiro per vedere se si rendono disponibili è unico (non si può usare la traccia feromonica)
Si piazzano singolarmente con la regola Schieramento Segreto procedendo uno alla volta.
Ogni Lictor è considerato un'unità a se stante, che agisce singolarmente, e che fornisce un proprio punto eliminazione. [RAW]
- L31. La traccia feromonica permette di ritirare un dado per le riserve a turno (per ogni Lictor), anche un tiro effettuato con successo, ed è possibile utilizzarlo anche se il Lictor non è entrato in campo od è morto. [RAW]
- L32. Un'unità di Gant dotati di Sfuggenti e Infiniti, se annientata, non può entrare di nuovo fiancheggiando. [RAW]
- L33. Un'unità di Gant dotati di Infiniti rientra nel tavolo dai "punti di accesso" utilizzati da qualsiasi unità tenuta normalmente in riserva. [RAW]
- L34. Un esercito che include dei Gant Infiniti può subire un risultato Spazzato Via! solo se i Gant sono impossibilitati a rientrare oppure se la partita termina con i Gant fuori dal tavolo. [RAW]
- L35. Un'unità infinita concede un punto eliminazione (e Punti Vittoria) ogni volta che viene distrutta; è però possibile decidere di non farla rientrare dopo che è stata distrutta la prima volta.
Se si decide in tal modo si rinuncia per l'intera partita a questa possibilità. [RAW]
- L36. Gli Hormagant sono considerati Bestie, possono quindi salire ai piani superiori di una rovina od un edificio solo se dotati di uncini [Decisione]
- L37. I Genoraptor fuggono verso il bordo lungo del tavolo del giocatore tiranide. [RAW]
- L38. I Divoratori sono considerati bestie, non possono quindi salire ai piani superiori di una rovina od un edificio. [RAW]
- L39. Se l'esercito comprende più di uno Zoantropo, si devono schierare tutti nello stesso momento (possono essere schierati separatamente e agiscono sempre in maniera individuale), quindi o tutti in campo o tutti in riserva.
Se in riserva, il tiro per vedere se si rendono disponibili è unico. [RAW]
- L40. Non è possibile schierare gli Zoantropi accorpatisi in un'unica unità. Ogni Zoantropo, se ucciso vale un punto eliminazione. [RAW]

M- Guardia Imperiale

M1. Alcuni ordini prevedono che sia la squadra comando che li lancia che la squadra che ne beneficerà abbiano linea di vista verso l'unità bersaglio. Nel caso in cui l'unità bersaglio goda di regole come il Velo delle Lacrime o sia in vigore il Combattimento Notturno procedi come segue: effettua il test necessario a verificare che la Squadra Comando veda l'unità bersaglio, effettua il test di Disciplina per la squadra che riceve l'ordine, effettua il test necessario a verificare che la squadra veda il bersaglio. Se uno qualsiasi di questi test viene fallito, l'ordine conta come sprecato (nota che i Vox possono far ripetere solo i test di Disciplina). [Chiarimento]

M2. In uno scontro Guardia Imperiale contro Guardia Imperiale un qualunque numero di Astropati annulla il ritiro del lato d'ingresso dei fiancheggiatori dato da un qualunque numero di Ufficiali della Flotta avversari e vice versa. [RAW]

M3. Ogni Guardia del Corpo permette di "dirottare" due ferite indirizzate al Comandante. [Chiarimento]

M4. Un'unità contenente un Commissario che fallisca un test di morale trovandosi entro 12" da uno Stendardo Reggimentale applica solamente le regole del Commissario per la ripetizione del test di disciplina. Non è possibile ritirare un dado più di una volta. [RAW]

M5. L'ordine speciale di Creed Per l'Onore di Cadia non obbliga l'unità che lo riceve ad assaltare. [RAW]

M6. Il Campo di forza del Commissario Yarrick ed armi che binano i tiri per ferire falliti si annullano a vicenda. [Chiarimento]

M7. Il potere Demoralizzare della Squadra da Combattimento di Psionici dura fino alla fine del turno del giocatore che l'ha lanciato. [RAW]

M8. Il potere Demoralizzare della Squadra da Combattimento di Psionici è assimilabile ad un potere psionico da tiro. [Decisione]

M9. La regola Assalto Aviotrasportato dei Fanti Scelti può essere usata anche quando essi effettuano uno Sbarco Tramite Paracadute Gravitazionale da un Valkyrie/Vendetta. [Chiarimento]

M10. Ogni Squadra di Fanteria, Squadra Comando o Squadra Veterana può includere solo una sezione armi pesanti. [RAW]

M11. La regola Mandate l'Ondata Successiva di Chenkov funziona anche su una squadra di Coscritti eliminata dall'avversario. [Chiarimento]

M12. Non è possibile aggregare personaggi indipendenti di alcun genere al plotone di Al'Rahem in quanto gli impedirebbero di fiancheggiare. [Chiarimento]

M13. E' possibile imbarcare una squadra del plotone di Al'Rahem su un trasporto non specifico solo se il trasporto sarebbe in grado di fiancheggiare per conto suo. In quel caso l'unità imbarcata tira separatamente dal resto del plotone per l'ingresso dalle riserve. [Chiarimento]

M14. E' possibile lasciare in riserva delle Squadre di Fanteria già unite grazie alla regola Squadre Combinate. L'importante è dichiararlo chiaramente all'inizio della partita. [RAW]

M15. Se si lascia in riserva un Plotone di Fanteria ed una delle squadre che lo costituiscono è imbarcata su un trasporto non specifico, i tiri per le riserve diventano separati. Uno per la squadra imbarcata, uno per il resto del plotone. [Chiarimento]

M16. Gli effetti della regola Disperati si applicano anche al Custode Penale. Considerate comunque che la regola Pistolieri non ha alcun effetto su di lui (non essendo equipaggiato con un fucile laser) e che egli non guadagna un attacco extra dalla regola Combattenti col coltello, avendo già due armi da corpo a corpo. [Decisione]

M17. Dal portellone superiore del Chimera possono sparare fino a 5 modelli, indipendentemente dal loro armamento. Considera i fucili laser che spuntano dalle fiancate come puramente estetici: essi non hanno la minima influenza sul gioco. [RAW]

M18. Il cannone chimico del Banewolf è un'arma difensiva. [RAW]

M19. Il Valkyrie/Vendetta deve essere giocato montato sulla basetta acclusa, come specifica il regolamento. [RAW]

M20. Non è lecito accorciare o ridurre l'altezza della basetta di volo di un Valkyrie/Vendetta: ogni modifica che procuri vantaggi che non si avrebbero con un modello originale è da considerarsi non accettabile. [RAW]

- M21. Le ali di un Valkyrie/Vendetta sono a tutti gli effetti parte dello scafo, dunque bersaglio valido. [RAW]
- M22. Un Valkyrie/Vendetta può sfruttare il fiancheggiamento solo vuoto o se imbarca un'unità che sarebbe comunque in grado di fiancheggiare per conto suo. [Chiarimento]
- M23. Un Valkyrie/Vendetta può sempre entrare tramite Attacco in Profondità. [Chiarimento]
- M24. Un Valkyrie/Vendetta che entri dal fianco muove almeno della sua lunghezza.[RAW]
- M25. Il missile attacco infernale del Valkyria NON è un arma ad area. [RAW]
- M26. Nel caso uno squadrone di corazzati dichiari uno speronamento, ogni corazzato effettua lo speronamento per conto suo. A causa della dimensione dei veicoli e dei vincoli dettati dalla coesione dell'unità è possibile che non tutti i membri dello squadrone effettuino realmente lo speronamento, muovili comunque della massima distanza consentita rispettando tutte le normali restrizioni. [Chiarimento]
- M27. Uno squadrone di Lemman Russ effettua un tiro collettivo per determinare la propria velocità di crociera. [Chiarimento]
- M28. Se si vuole dichiarare un travolgimento con un Lemman Russ si dichiara normalmente di quanti pollici si intende muovere il corazzato. Nel caso in cui si rendesse necessario il tiro dettato dalla regola Colosso d'Acciaio e il numero ottenuto non fosse sufficiente a raggiungere la distanza dichiarata precedentemente, muovi il Lemman Russ del massimo possibile, quindi risolvi l'eventuale travolgimento. [Chiarimento]
- M29. La regola Sistema di Puntamento Automatico dell'Hydra si applica a tutte le armi del veicolo. [RAW]
- M30. La regola Colosso d'Acciaio NON consente ai Lemman Russ di sparare con l'arma in torretta anche se sono scossi o storditi. [Chiarimento]
- M31. E' possibile sfruttare la regola Bombardamento Accurato del Griffon per "guidare" il tiro di altre artiglierie della sua stessa batteria, facendolo sparare per primo. [RAW]

FAQ del regolamento

Errata

P.41 – Combattimenti Multipli, Attaccare.

Un terzo punto deve essere aggiunto:

- I modelli che all'inizio del combattimento erano ingaggiati con più di un'unità, ma a contatto di basetta con modelli di una sola unità (prima che i modelli attaccassero), devono attaccare quell'unità.

P.42 – Un'arma da mischia normale e una speciale, primo paragrafo.

La seconda frase deve essere cambiata con:

Tutti i loro attacchi, incluso quello addizionale, beneficiano dei bonus e delle penalità dell'arma speciale.

P.46 – Morale e ripiegamento.

Il paragrafo va sostituito da:

Le unità che stanno ripiegando falliscono automaticamente tutti i controlli di Morale.

P.71 – Speronare un Aeromobile.

La prima frase deve essere cambiata con:

Gli aeromobili **che non siano immobilizzati o storditi** possono provare a schivare [...]

FAQ

Un modello imbarcato in un trasporto può utilizzare un potere che non sia un Attacco Psionico da Tiro?

Sì. Se il potere richiede linea di vista, questa viene calcolata dai punti di fuoco del veicolo (ciò conterà come un modello che spara usando il Punto di Fuoco in questione se il potere si usa nella fase di Tiro).

Se il potere non richiede linea di vista, e ha una gittata o un'area d'effetto che viene normalmente misurata dal modello che lo lancia, queste vengono misurate dallo scafo del veicolo, come spiegato nella sezione Imbarco a p.66.

Gli attacchi psionici da tiro concedono i tiri copertura?

Sì, se causano ferite. I tiri copertura si fanno contro le ferite causate dagli attacchi psionici da tiro, non contro gli altri effetti più bizzarri del potere.

Se trovo un riferimento a un'unità "inchiodata", indica un'unità che è andata a terra?

Sì, "inchiodata" è un modo veloce per dire "andata a terra dopo aver sbagliato un test di inchiodamento".

Le moto Esploratrici possono usare il Turbo nel movimento pre-partita?

Sì, ora possono, ma ricorda che devono restare a più di 12" dal nemico quando si muovono.

I modelli possono muoversi fuori dal campo?

No, a meno che non ci sia una regola speciale della missione che lo permetta. Ogni buon giocatore sa che il bordo del campo è la fine del mondo!

Il Raggruppamento è un controllo di Morale? Per esempio, ho un'unità che sta ripiegando entro la gittata di uno stendardo che permette di ripetere i controlli di Morale, posso usarlo per ripetere il Raggruppamento?

No, e no. Il Raggruppamento è un test di D, non di Morale (i quali vengono effettuati nelle tre situazioni descritte a p.44).

Come si calcola il tiro di una Creatura Mostruosa per penetrare la corazza di un veicolo, se la creatura ha anche gli artigli dilanianti?

Quando si tira per la penetrazione dell'armatura, la creatura tirerà un d3 aggiuntivo per ogni dado che fa 6. Quindi, se uno qualunque dei due dadi fa un 6, la penetrazione sarà $2d6+d3+Fo$; se entrambi i dadi fanno 6, la penetrazione sarà $12+2d3+Fo$ (che è più che sufficiente per penetrare qualsiasi armatura!).

A p.59, le regole per l'arco di tiro delle armi brandeggiabili (o extra) si riferiscono a quelle montate su torrette, o fisse sullo scafo. Ma come funzionano quelle montate su strutture più piccole (come la cupola del Rhino), che sembrano in grado di girare di 360°, anche se non sono torrette vere e proprie?

Ricorda che la regola è la seguente: Se sempre che si possa puntare l'arma al bersaglio, allora si può, anche se l'arma è incollata al suo posto. Il resto è una serie di linee guida riguardo agli archi di fuoco delle armi incollate allo scafo, e non copre tutti i possibili alloggiamenti e veicoli. Se la struttura a cui è fissata l'arma è chiaramente in grado di girare di 360°, come nel caso della cupola del Rhino, allora deve essere considerata avente un arco di fuoco di 360°. Tuttavia, lo stesso requiem d'assalto montato su un Razorback, pur essendo in grado di girare di 360°, non potrà di certo sparare attraverso la torretta del Razorback, quindi avrà un punto cieco. Allo stesso modo, i fucili shuriken montati sotto lo scafo di Wave Serpent/Falcon/etc etc sembrano in grado di girare di 360°, ma non riescono a sparare attraverso lo scafo dietro ad essi, quindi quando giochiamo possono sparare solo nei 180° anteriori, che ci sembra un compromesso accettabile.

Un'unità può andare a terra se colpita da attacchi che non causano ferite (es. Sferza della Sottomissione)?

Si può, ma sarebbe una manovra sciocca, poiché non avrebbe alcun effetto, se non impedire all'unità di fare qualsiasi cosa volontariamente nel suo turno successivo. Le regole dicono con chiarezza che qualsiasi cosa il nemico faccia all'unità funziona normalmente, quindi nell'esempio in questione la Sferza funzionerebbe normalmente e l'unità sarebbe comunque A Terra nel suo turno successivo. In altre parole, l'unico beneficio dell'andare a terra è nell'incremento del tiro copertura, quindi se non devi fare tiri copertura (es. ti spara un lanciafiamme), lascia stare!

Se i modelli sbarcano da un trasporto dentro a un terreno pericoloso, devono fare il test relativo? A differenza degli ammassamenti e consolidamenti, nella descrizione dello sbarco non è specificato che non genera test per il terreno pericoloso.

Le regole del Terreno Pericoloso dicono che si fa il test per ogni modello che "è entrato, ha lasciato o ha attraversato" il terreno. Poiché non ci sono eccezioni nel testo, i modelli che sbarcano devono testare. Tuttavia, se sbarcano all'inizio del movimento e poi muovono, fanno un solo test, non due.

I passeggeri devono sparare allo stesso bersaglio scelto per il trasporto?

No, sono due unità separate (sebbene siano temporaneamente all'interno del veicolo), e quindi sparano a un bersaglio diverso.

La Forza di un veicolo che stia speronando può andare oltre 10?

No, solo il valore di corazza del veicolo fa eccezione alla regola del "massimo 10".

Un'unità che abbia Rapidità può assaltare dopo essere sbarcata da un veicolo (che ha mosso)?

No. La regola Rapidità semplicemente rimuove il divieto di assaltare dopo aver Corso.

Regole specifiche sugli eserciti

Quanti Punti Uccisione vale una squadra comando della Guardia Imperiale? Un ufficiale inferiore e le sue 4 guardie valgono 1 punto o 2?

Una squadra comando è formata da un personaggio indipendente e dal suo seguito, come definito a pagina 48 del regolamento. Il regolamento dice a p.91 che un personaggio e il suo seguito valgono un punto uccisione a testa. Di conseguenza, il nemico ottiene 1 punto uccisione se uccide l'ufficiale inferiore, e 1 punto uccisione se uccide le guardie che lo accompagnano.

Il mio Codex: Templari Neri/etc etc dice che i trasporti appositi possono essere usati solo dall'unità con cui sono stati comprati. La regola viene adattata al funzionamento previsto dalla 5° Edizione per i trasporti appositi?

No, se il Codex dice chiaramente che i trasporti appositi possono essere usati durante la partita solo dall'unità per cui sono stati presi, questo sovrascrive la regola generale del libro, come al solito. Evidentemente alcuni eserciti hanno delle normative sui trasporti più severe di altri!

Se il mio Codex include delle opzioni, o altre regole, che non hanno effetto nella nuova edizione (come il biomorfo Dorso Spinato, ad esempio, che fa contare il modello come il doppio dei modelli per vedere chi ha la superiorità numerica in combattimento), avete intenzione di pubblicare delle errata per cambiarle con qualcosa che funzioni?

No, se un'opzione, o una regola, non ha effetto, come nel caso qua sopra, non fa niente e basta. Pensiamo che sia più semplice lasciarla così fino alla prossima edizione del Codex, piuttosto che cambiarne gli effetti con un'errata.

Se un'arma da un'unità d'artiglieria sbaglia un test di terreno pericoloso, cosa gli succede?

Dato che ciò è comparabile a subire un risultato dalla tabella dei danni (e per preservare la nostra sanità mentale!), l'arma è distrutta.

Può la stessa unità controllare diversi obiettivi, ammesso che sia grande abbastanza da stare entro 3" da ognuno?

Certo, anche se riteniamo che ciò non succeda troppo spesso quando ci sono dei nemici in giro...

È consentito beneficiare di equipaggiamenti o regole speciali dell'avversario, come i fari di teletrasporto, le icone del caos, la sinapsi tiranide, i globi della resurrezione etc etc?

In molti casi è chiara la risposta, poiché le regole usano le parole "amico" o "proprio" per indicare le proprie unità, e "nemiche" per quelle dell'avversario. D'altro canto, alcune regole specificano chiaramente che influenzano "amico o nemico". Alcune regole sono, tuttavia, un po' ambigue poiché non specificano sulla distinzione. Come principio generale, consigliamo di non usare o beneficiare di alcun equipaggiamento o regola speciale dell'esercito avversario, a meno che non sia specificato nella regola ("amico o nemico") oppure in una FAQ ufficiale.

I poteri psionici possono essere utilizzati su un'unità dentro a un trasporto?

Per amore della semplicità, la risposta deve essere un convinto "no, a meno che non sia l'unità di chi lancia il potere."

Se un personaggio indipendente è aggregato a un'unità che sta fiancheggiando, quando può abbandonarla?

Se un personaggio indipendente sta arrivando dalle riserve con un'unità, che stia fiancheggiando o meno, non può abbandonarla in quel turno. Può, come al solito, abbandonarla dal turno seguente.

Cacciatori di Streghe

Chiarimenti per i Cacciatori di Streghe per la V edizione

“Un esercito di Cacciatori di Streghe” dovrebbe sempre essere inteso come “un esercito”...

I trasporti ora possono essere usati da tutti (a parte dalle unità che non possono essere trasportate o dalla fanteria volante), come descritto dal regolamento.

Nella seconda stampa del Codex è presente una regola per il Land Raider di nome “Spirito Macchina. Se non ce l'avete, aggiungete:

Se il veicolo subisce un Equipaggio Stordito, può comunque muovere in avanti in linea retta, fino al massimo della sua velocità. Lo Spirito Macchina può sparare con un'arma a turno ad AB2 se il veicolo non ha mosso più di 6", ignorando i risultati Equipaggio Scosso o Equipaggio Stordito. Questo è in aggiunta alle altre armi con cui il veicolo può normalmente sparare.

P.24, Terminologia degli psionici. Ignorate il riferimento al Marchio di Tzeentch.

P.25, Usare i Cacciatori di Streghe come Alleati. Ignorate il riferimento alla Caccia ai Caduti.

P.18, Scudo della Fede. Ignorate il riferimento ai poteri psionici minori.

Sacro Furore ora segue la Regola Speciale Universale Rabbia del regolamento. I modelli con quella regola muovono di 6+d6" nella fase di Movimento, come descritto sul Codex. In aggiunta, possono decidere di correre ma, come dice l'ultima riga della regola Sacro Furore, non potranno assaltare se lo fanno.

Sia Santa Celestina che le Seraphim usano la propria versione della Regola Speciale Universale Mordi e Fuggi. Il movimento non è rallentato dal terreno accidentato, ma il terreno pericoloso conta come al solito. Non si può usare questo movimento per entrare in contatto con unità nemiche. Se nel combattimento ci sono unità di entrambe le fazioni con questa regola, tirate un dado per vedere chi si disimpegna prima. Se alla fine c'è un'unità dotata di Mordi e Fuggi che non ha più nemici in contatto quando spetta a lei fare il movimento di ripiegamento, si limita a consolidare.

FAQ

Come funziona il Bombardamento Orbitale con le nuove regole per le armi ad area?

Ignorate la regola (In)accuratezza e considerate l'attacco come un Bombardamento d'Artiglieria dove chi “spara” non ha linea di vista sul bersaglio. Di conseguenza il segnalino ad area (da 5") viene posizionato ovunque sull'elemento scenico nominato e devia di 2d6" da quel punto.

Bisogna informare l'avversario sul bersaglio del Bombardamento Orbitale prima dello schieramento?

No.

Quando si calcolano i punti eliminazione per Santa Celestina, si considerano le stesse linee guida che si applicano per i punti vittoria? Cioè, se alla fine della partita è sul campo non dà alcun punto eliminazione, a prescindere da quante volte abbia perso la sua ultima ferita?

Esatto.

Come funziona il Liber Heresius con le nuove regole per lo schieramento?

Il Liber Heresius non funziona con nessuno degli schieramenti dati nelle missioni standard del regolamento, perché funziona solo quando devi decidere con un tiro di dado la zona di schieramento – nelle nuove missioni non si tira per quello, perché la scelta del lato è fatta da chi vince il tiro per avere il primo turno. Tuttavia, ci sono molte altre

missioni in cui funziona ancora, per esempio quelle di Città della Morte, quelle pubblicate su WD o quelle scritte dagli organizzatori di tornei per i loro eventi.

Come funziona l'Excruciator con i punti eliminazione?

Non funziona, perché si applica solo ai punti vittoria. Ricordate che ci sono molte altre missioni in cui funziona ancora, per esempio quelle di Città della Morte, quelle pubblicate su WD o quelle scritte dagli organizzatori di tornei per i loro eventi. Inoltre, si può utilizzare ancora per determinare chi ha vinto lo spareggio come descritto a p.300 del regolamento, nel qual caso sono un'interessante "polizza assicurativa" per soli 5 punti.

Poteri Psionici dell'Ordo Hereticus

Quali poteri sono attacchi da tiro psionici?

Verdetto Divino, Martello delle Streghe, Purgatus, Vessazione, con le eccezioni previste nella descrizione del potere stesso.

Le abilità psioniche persistenti (come Urlo Psicico e Velo delle Lacrime) possono essere annullate dal Penitente o dallo Scudo della Fede?

No, poiché non sono indirizzate al Penitente, né lo includono nella sua area d'effetto – le usi su altri modelli.

Arsenale dei Cacciatori di Streghe

Lo Psioculum ha effetto solo sull'Inquisitore che lo indossa, o anche sui membri del suo seguito?

Quando un Inquisitore usa lo Psioculum, ogni unità a cui si aggrega o di cui fa parte, come un seguito, beneficia degli effetti dell'oggetto.

Gli effetti di molteplici Stendardi Benedetti sono cumulativi?

Sì.

Come funziona il Praesidium Protectiva contro unità formate da più modelli nemici?

Scegliete un modello nemico dell'unità che sta attaccando il portatore; se quel modello indirizza i suoi attacchi contro il portatore deve tirare per colpire e per ferire separatamente.

L'Avatar può essere ferito da una Pistola Inferno?

No, anche se il codex è stato scritto prima che "termico" diventasse una regola speciale, gli effetti sono gli stessi.

Lista dell'esercito

Come funziona la Giusta Furia?

La regola del Prete dice che l'unità conta sempre come mossa, e deve sempre caricare. Per essere più chiari, questa regola di fatto significa che le unità con un Prete aggregato non può mai sparare a cadenza rapida se è in gittata di carica dal nemico, perché ciò impedirebbe all'unità di assaltare. Se non ci sono nemici in gittata di carica, possono comunque sparare a bersagli fino a 12" di distanza con le armi a cadenza rapida, ma non oltre, perché contano sempre come mosse.

Se una squadra di Sorelle Penitenti che è andata a terra sbaglia un controllo di Morale e si muove di 2d6" (ma non va a contatto con nessuna unità nemica), ritorna ad essere considerata a terra dopo aver finito il movimento?

No.

Gli Inquisitori e i Sommi Inquisitori sono considerati Psionici anche se non prendono alcun potere?

Sì, perché hanno la regola Psionico.

Si possono avere tre Guerrieri, o tre Guerrieri per tipo?

Il "tipo" si riferisce ad Accolito, Saggio, Guerriero, Famiglio, Penitente e Chirurgo, non ai sottotipi disponibili.

Un Immolator preso come trasporto conta come una scelta Supporto Pesante?

No.

Qual è l'arco di vista delle armi di Immolator e Exorcist?

Consideratele montate su una torretta.

Quanti punti eliminazione vale un'unità a cui si è aggregato un Prete?

1.

Alleati

Se un esercito ha alleati Cacciatori di Demoni o Streghe, può prendere altri alleati?

No, a meno che non siano unità Inquisitoriali, o parte di un Distaccamento separato. Ciò è scritto nel Codex: Cacciatori di Streghe, ed è stato aggiunto a p.21 del Codex: Cacciatori di Demoni nella seconda ristampa.

Si può prendere un Prete come Alleato negli altri eserciti?

Sì, anche se bisogna ricordarsi che possono aggregarsi solo ad alcune unità, che devono essere prese come alleati dai Cacciatori di Streghe. Prendere un Prete ti permette anche di prendere gli Arcoflagellanti come alleati, un'opzione davvero interessante!

Se un esercito può allearsi con le Sorelle Guerriere, può allearsi anche ai Cacciatori di Streghe?

La possibilità di allearsi alle Sorelle Guerriere può essere letta come possibilità di allearsi ai Cacciatori di Streghe.

I Cacciatori di Demoni possono essere presi come alleati in un esercito che ha anche Cacciatori di Streghe?

Sì.

Bisogna avere un Prete dei Cacciatori di Streghe per avere gli Arcoflagellanti o basta il Prete della Guardia Imperiale?

Sì, il Prete a cui ci si riferisce è quello del Codex: Cacciatori di Streghe.

Agenti dell'Ufficio Assasinorum

Come funziona un proiettile Turbo perforante con la regola Dilaniante?

Tirate 3d6 (e aggiungete 3 per la forza del fucile contro i veicoli), per ogni risultato che fa 6 aggiungete 1d3, quindi si può penetrare al massimo 30 (18 + 3d3 + 3). Dovrebbe bastare ...

Con la nuova tabella per i danni ai veicoli, come funziona il disgregatore neurale?

Non c'è più la tabella dei colpi superficiali, quindi tirate sulla tabella normale, con -4 al tiro.

Come funziona Tiro Rapido dell'Eversor con la V edizione?

Non funziona più, perché la regola fa riferimento al funzionamento delle pistole nella vecchia edizione.

Sovversione della Callidus si usa prima o dopo i movimenti degli Esploratori?

I due movimenti avvengono entrambi dopo lo schieramento, ma prima del primo turno. In questo caso è meglio tirare un dado per vedere quale movimento ha la priorità.

Si può usare Sovversione per muovere unità al di fuori della zona di schieramento (come gli Infiltratori o Esploratori che hanno già mosso)?

Certo, finché suddette unità non finiscono in un punto del campo in cui non sarebbe permesso loro di schierarsi.

Il Disgregatore Neurale è a una mano o a due mani?

A una mano.

Il Disgregatore Neurale può infliggere morte immediata?

Sì, ma solo quando la sua Forza 8 è il doppio della D dell'avversario (D4 o meno).

Un Vindicare può sparare a un modello bloccato in combattimento?

Sì. Che figata!

Un Agente Operativo o Assassino del Culto della Morte dei Cacciatori di Demoni può essere preso come alleato in un esercito che includa solo un Inquisitore dei Cacciatori di Streghe o viceversa?

Cacciatori di Streghe e Demoni sono tipi di inquisitori ben distinti. L'agente operativo, o l'assassino del culto della morte, va preso dallo stesso codex da cui si è preso l'inquisitore.

Errata

P.35 – Intercettamento.

L'ultima frase va cambiata con:

Negli assalti contro i veicoli, il loro tiro per colpire **veicoli privi di AC** non può mai essere peggiore di 4+.

P.45 – Vibro cannone.

Nella seconda frase, l'ultima parte va cambiata con:

Se uno dei vibro cannoni colpisce, traccia una singola linea **retta** lunga 36" da un vibro cannone in una direzione qualsiasi.

P.47 – Spettrovista.

L'ultima frase va cambiata con:

I modelli inattivi non si possono muovere, non possono sparare, assaltare e attaccare in corpo a corpo, **né effettuare Sfondamenti**, e in combattimento vengono colpiti automaticamente.

P.65 – Ragni del Warp, Equipaggiamento.

La voce Equipaggiamento va cambiata con:

Tessimorte, **generatore di salto warp**.

P.65 – Falchi Predatori, Equipaggiamento.

La voce Equipaggiamento va cambiata con:

Lasblaster, granate plasma, granate elettromagnetiche, **Ali** e sganciagranate dei Falchi Predatori.

FAQ

Se un'unità Eldar finisce il suo ripiegamento entro 12" dal proprio Avatar (o se questo si muove entro 12" da un'unità che sta ripiegando), questa si raggruppa immediatamente?

Sì, l'unità si raggruppa immediatamente, come se fosse stata assaltata e avesse passato il test di D (ciò significa che ignora le restrizioni per il raggruppamento e non si muove di 3"). Nota inoltre che il raggruppamento qua descritto è l'unica cosa che l'unità può compiere in quella fase.

L'Avatar è immune anche alle pistole/cannoni inferno e agli incinerator?

Sì, in quanto sono armi termiche o a fiamma con altri nomi.

Come funzionano le Rune della Testimonianza se l'avversario è un Eldar e ha un modello con Rune di Protezione?

Fate come segue: quando il Veggente tenta di lanciare un potere, tira 3d6. Considerate i due risultati più bassi per vedere se ha passato il test o meno (ignorando quello più alto). Poi, se il totale dei 3d6 era 12 o più, il veggente subisce un attacco Pericoli del Warp (a meno che non lo abbia già subito per aver tirato doppio 1 o doppio 6 con i due dadi presi in considerazione per il test).

Come funzionano le Rune della Testimonianza se si affronta un Tiranno dell'Alveare con L'Ombra del Warp?

Le Rune neutralizzano gli effetti di L'Ombra del Warp per quel Veggente, quindi il Veggente effettuerà i test psionici con 2d6, come al solito.

Quali poteri psionici Eldar sono attacchi psionici da tiro?

Distruttore, Tempesta Incantata e Scontro Mentale (anche se hanno delle eccezioni rispetto alle normali regole del tiro, come indicato nella loro descrizione).

Se in un esercito ci sono due Autarchi, il bonus alle riserve è +2?

Il giocatore decide ogni turno se aggiungere 0, 1 o 2 al suo tiro per le riserve.

Come si risolvono i colpi multipli di un Lanciamissili Tempesta?

Come se fosse un Bombardamento multiplo.

Un'unità con Balzo nel Cielo può lasciare il campo da gioco nello stesso turno in cui è arrivata?

Sì, ma bisogna stare attenti, perché si rischia di combinare molto poco con quell'unità nei 6 turni.

Se un'unità di Falchi Predatori sta ripiegando all'inizio del turno, può utilizzare Balzo nel Cielo?

No, non può. L'unità prima deve raggrupparsi, e le regole del Raggruppamento dicono molto chiaramente cosa si può fare in quel turno, che l'unità abbia passato il test o no.

Un'unità di Falchi Predatori può usare Balzo Nel Cielo se un Autarca senza Ali si è aggregato ad essa?

L'unità può farlo solo se l'Autarca ha le ali. L'Autarca rimane poi con l'unità e deve rientrare con essa (non si può separare dall'unità quando torna in riserva).

Un Autarca senza Generatore di Salto Warp può aggregarsi ad un'unità con Attacco a Sorpresa in riserva, e Attaccare in Profondità con loro?

L'autarca può Attaccare in Profondità con un'unità usando Attacco a Sorpresa se ha un Generatore di Salto Warp, altrimenti dovrà entrare sul tavolo dal fondo.

Se un Autarca con Generatore di Salto Warp da solo tira un risultato doppio per il secondo salto, muore automaticamente?

Sì – meglio andare in giro con i Ragni del Warp!

I guardiani con la piattaforma armi pesanti possono imbarcarsi?

Sì, la piattaforma non occupa spazio.

Entrambi i serventi hanno la possibilità di sparare con la piattaforma arma pesante, a prescindere da dove si trovino nell'unità?

Sì, la posizione dell'arma non ha rilevanza. Può sparare uno o l'altro, non solo quello a 2" dall'arma.

Un Prisma di Fuoco può coadiuvare un altro Prisma di Fuoco se questo si trova a più di 60" di distanza?

Sì, questo genere di supporto non ha gittata.

Un Prisma di Fuoco può sacrificare il suo cannone prisma se è scosso o stordito, o il cannone è distrutto?

No, il modello deve volontariamente rinunciare alla possibilità di sparare per farlo.

Un Prisma di Fuoco che sacrifica il suo cannone prisma può sparare con un'altra arma ad un altro bersaglio?

Sì, ma quando spara, deve indicare il Prisma di Fuoco che riceve il suo supporto.

I vibro cannoni colpiscono le unità fuori linea di vista? Le unità amiche? Le unità ingaggiate in combattimento?

Sì, sono delle armi piuttosto indiscriminate.

Il campo energetico del Wave Serpent nega il +1 alla penetrazione dato dalla regola Cacciatori di Veicoli Corazzati?

Poiché la regola non altera la forza dell'attacco, il campo non ha alcun effetto su di essa.

Quando la Divinazione di Eldrad Ulthran viene usata per muovere un veicolo con un'unità imbarcata, conta come aver mosso una o due unità?

Una. Le unità imbarcate non contano.

Gli Autarchi con il Generatore di Salto Warp possono comunque usare Corsa/Rapidità?

Sì, a differenza dei Ragni del Warp, che possono normalmente Correre ma non possono assaltare dopo.

Scontro Mentale concede Tiri Copertura?

Sì, si potrebbe immaginare che la vittima si butta dietro ad un riparo per impedire il contatto visivo al Veggente e interrompere la morsa mentale.

Il Generatore di Salto Warp dice che i Ragni del Warp possono fare un movimento addizionale "invece di assaltare". Significa che possono fare il movimento addizionale solo se potrebbero assaltare, o possono farlo comunque?

Il movimento si può fare in qualsiasi fase d'Assalto in cui i Ragni del Warp non stanno Assaltando o non sono già ingaggiati (o in fuga, ovviamente).

Un'unità di Ragni del Warp che abbia appena Attaccato in Profondità può usare i Generatori di Salto Warp nella fase d'Assalto?

Sì.

I Motori Stellari dicono che il veicolo può muovere fino a 12" "invece di sparare". Ciò significa che non possono fare questo movimento addizionale se non sono in grado di sparare per qualsiasi ragione (es. Scosso)? E quando si fa questo movimento, nella fase di Movimento o Tiro?

Finché il veicolo è in grado di muovere, e non ha imbarcato/sbarcato truppe né spara, allora può usare i Motori Stellari. Ciò significa che può usarli quando è Scosso, ma non quando è Stordito. Il movimento addizionale si risolve nella fase di Tiro.

Con la Divinazione, il rischiaramento delle unità avviene prima o dopo il movimento gratuito della regola Esploratori?

Prima. La regola dice "Dopo che entrambi i lati hanno schierato" mentre per gli esploratori il movimento avviene "prima dell'inizio del primo turno del primo giocatore".

Se un'unità di Spettroguardie è dentro a un Wave Serpent, devono comunque fare il tiro per la Spettrovista? Se sì, uno psionico amico entro 6" dal veicolo le risparmia dal dover tirare?

Sì e sì. Tuttavia, se un'unità di Spettroguardie sbaglia il tiro e nel frattempo il Wave Serpent viene abbattuto, tutte le Spettroguardie vengono distrutte.

Le armi da bombardamento devono tirare il dado per avvistare un'unità di Arlecchini con il Velo delle Lacrime?

Sì, le armi da bombardamento devono comunque avvistarli, e non possono sparare se non li vedono.

I Fari funzionano contro il Velo delle Lacrime?

No, solo per il Combattimento Notturmo.

Come funziona il Velo delle Lacrime mentre vige la regola Combattimento Notturmo?

Se un'unità vuole sparare agli Arlecchini, deve prima tirare per il Combattimento Notturmo. Se il tiro ha successo, allora si tira per il Velo delle Lacrime, e solo se anche questo secondo tiro ha successo si può sparare.

Il Velo delle Lacrime funziona contro gli attacchi che non hanno un bersaglio specifico? Ad esempio, se un vibro cannone colpisce con la sua linea un'unità di Arlecchini, vengono colpiti se sono fuori dalla distanza d'avvistamento?

Sì, gli Arlecchini non erano stati bersagliati specificatamente, quindi il Velo non ha effetto.

Poiché i Principi Fenice non sono Esarchi, ma Personaggi Indipendenti, possono usare i loro poteri su unità che non siano Guerrieri d'Aspetto?

I loro poteri influenzano solo le unità di Guerrieri d'Aspetto.

Se un Veggente si aggrega ad un'unità guidata da uno Stregone con Incoraggiamento, può ripetere i test Psionici falliti?

Si – la presenza dello Stregone aiuta il Veggente a concentrarsi.

Errata

P. 4, Corsa (Rapidità). L'intera nota deve essere sostituita con:

Come al solito, tutti i modelli di un esercito di Eldar Oscuri possono correre, tranne i veicoli e le moto a reazione. I seguenti modelli hanno la regola Rapidità: tutti i Tiranni, Furie Tiranne ed Haemonculus (a meno che non abbiano le Ali della Notte o una moto a reazione), Guerrieri, Mandragore, Furie, Bestie del Warp e Soggiogatori.

P. 14, Moto a-grav dei Predoni. L'intera nota deve essere sostituita con:

Un personaggio degli Eldar Oscuri su una Moto a-grav dei Predoni passa dall'essere Fanteria a Moto a Reazione, con tutti i benefici delle Moto a Reazione Eldar descritti nel regolamento. Il modello guadagna +1 Resistenza come al solito, ma anche +1 Forza a causa delle lame montate sulla moto. La moto include un fucile a schegge integrato, che non conta per il limite di armi utilizzabili dal personaggio. I personaggi su Moto a-grav non possono avere il Portale o il Crogiolo della Sofferenza.

P.15, Calice del Disprezzo, secondo paragrafo. L'intero paragrafo deve essere sostituito con:

La Succube che porta il Calice del Disprezzo, qualsiasi modello della stessa unità della Succube e qualsiasi unità con un modello in contatto di basetta con la Succube o con la sua unità, colpirà sempre al 3+ in corpo a corpo **quando attacca un modello che ha una caratteristica di AC.**

FAQ

Lista dell'esercito

La regola "immuni al dolore" è rimpiazzata da Insensibile al Dolore del regolamento?

Si gioca come c'è scritto sul codex, e non ha alcun legame con la Regola Speciale Universale Insensibile al Dolore presente sul regolamento.

Il Talos è una creatura mostruosa o un aeromobile?

Il Talos è una creatura mostruosa e come tale segue tutte le regole per le Creature Mostruose e non quelle per gli aeromobili.

Se un'unità nemica è bloccata in combattimento con un'unità di Furie e con un'altra unità, tutti i modelli hanno l'AC dimezzata?

Solo i modelli che attaccano le Furie hanno l'AC dimezzata.

Quando le Furie attaccano un nemico (che abbia una Forza inferiore a 6) in combattimento, l'AC del nemico è dimezzata a causa delle Armi delle Furie?

No, la sua AC si considera dimezzata solo quando il nemico attacca.

Come funziona il risultato 1 delle droghe da combattimento per Predoni e Ossessi?

Li rende semplicemente Implacabili e impedisce loro di usare la regola Mordi e Fuggi.

Quando i modelli tirano un 4 per le droghe da combattimento colpiscono per primi a prescindere da qualsiasi altro fattore? E se fanno 1, cos'è in pratica un "inseguimento"?

Sì, colpiscono sempre per primi, a prescindere da altri fattori. Ignorate pure i riferimenti all'inseguimento, che erano legati a regole non più in uso.

Può un Raider dotato di Reti attaccare più di un'unità a turno?

Sì – qualsiasi unità su cui passa verrà attaccata.

Può un Raider dotato di Reti e di Torturavox travolgere un'unità e attaccarla con le Reti?

No. Non può usare entrambe contemporaneamente.

Un Torturavox consente a un Raider di speronare altri veicoli?

No.

L'Horrorfex conta come arma difensiva?

No.

Qual è l'effetto dei Talismani Macabri ora?

Non hanno più alcun effetto.

Un personaggio su Moto o Ali della notte può assaltare più di 6" grazie alle droghe da combattimento?

No – la velocità della moto/ali non dipende dalle droghe che il proprietario ha preso!

Se un personaggio su Ali della notte si unisce ad un'unità o ha un seguito, la squadra si può imbarcare su un Raider?

No.

Cosa succede se un modello che può assaltare di 12" grazie alle droghe da combattimento deve attraversare un terreno accidentato?

Il modello tira due dadi e raddoppia il risultato del più alto per determinare quanto si può muovere, come le Bestie e Cavalleria.

Cosa fanno le Maschere infernali ora, se date ai personaggi opzionali?

Non hanno più alcun effetto.

Gli effetti delle granate Xenospasmo sono cumulativi?

Sì, ma solo se le granate vengono scagliate dalla stessa unità.

Gli effetti delle droghe da combattimento sono cumulativi?

No, quindi non ha senso dare due volte lo stesso effetto al personaggio.

Come funziona il Portale?

Se il giocatore Eldar Oscuro mette qualsiasi unità in riserva, deve specificare cosa arriverà tramite il portale e cosa seguirà le normali regole delle riserve. Se le unità di Eldar Oscuri che dovevano arrivare con il portale non sono ancora arrivate e tutti i modelli dotati di portale sono distrutti prima di posizionarlo, queste unità sono distrutte. Quando il portale è in posizione, funziona come un varco da cui le tue riserve "speciali" possono entrare in campo, misurando dal bordo del segnalino come farebbero dal bordo del campo. Le normali regole sui modelli nemici nelle vicinanze si applicano, quindi non si può arrivare entro 1" da un nemico che non si assalta. Ciò significa che, se dei modelli nemici circondano il portale, le unità non possono usarlo per entrare in campo, a parte aeromobili, fanteria volante, moto a reazione e altri modelli che possono muoversi sopra ad altri modelli. Le unità non possono entrare in gioco parzialmente, né caricare attraverso il portale. La morale della favola è che bisogna difendere il portale finché non l'hai usato e non lasciarlo abbandonato in mezzo ai nemici.

Lelith Hesperax guadagna gli effetti delle droghe da combattimento delle Furie del suo seguito?

Sì, altrimenti sarebbe l'unica Furia dell'esercito (se non addirittura dell'universo) a non usarle.

Errata

P. 55, Lanciamissili Deathstrike. La gittata del Missile attacco mortale deve essere sostituita con: 12"- **illimitata**. La quinta frase va sostituita con: **Nota che l'esplosione non ha un "centro", la sua Forza 10 viene sempre usata per la penetrazione delle corazze.**

P. 56, Trasporto d'assalto Valkyrie. Ogniqualvolta il testo fa riferimento a un Valkyrie, si intenda come **"un Valkyrie o un Vendetta"**.

P. 97, Squadra di Fanteria. La prima frase del settimo punto deve essere sostituita con **"Sostituire due delle altre Guardie con una Sezione Arma Pesante"**.

P. 98, Squadra Veterana. La prima frase del quinto punto deve essere sostituita con **"Sostituire due degli altri Veterani con una Sezione Armi Veterana"**.

FAQ

Un ufficiale della Guardia Imperiale può impartire ordini durante il turno dell'avversario?

No. Può impartirli solo durante la propria fase di Tiro.

I bonus/malus +1/-1 ai tiri per le riserve dati da Astropati e Ufficiali della Flotta sono cumulabili?

No. L'unico vantaggio nell'avere due di questi consiglieri è che si continuerà ad avere il bonus se uno dovesse essere ucciso. La presenza di tutti questi consiglieri che cercano di farsi notare dal Comandante nega qualsiasi beneficio aggiuntivo dovuto al numero.

I fucili laser perforanti sono considerati fucili laser ai fini dell'ordine Primo rango, FUOCO, secondo rango, FUOCO?

No. Mentre i fucili laser sono armi robuste, progettate per un uso prolungato, i fucili laser perforanti non possono sostenere una simile cadenza.

Un missile furia infernale usa l'area d'artiglieria oppure non hanno l'area pur essendo artiglieria?

Sono artiglieria senza area.

Chenkov ti consente di rimuovere una squadra di Coscritti. Cosa succede ai Personaggi Indipendenti eventualmente aggregati a essa?

Vengono rimossi. Poiché la regola di Chenkov Mandate l'ondata successiva dice che l'unità viene rimossa, e i personaggi indipendenti fanno parte dell'unità quando la regola viene applicata, vengono rimossi anch'essi. La regola poi dice che la nuova unità rientra con lo stesso numero di modelli dell'unità di partenza; poiché i personaggi indipendenti non erano parte dell'unità quando è stata formata la stessa (si sono aggiunti in un momento successivo) non contano e non possono rientrare. Gli ufficiali di Chenkov sono sacrificabili quanto i suoi uomini...

Se ho un Maestro d'Artiglieria e una sezione armi pesanti con un mortaio nella stessa unità, che cos'ha la precedenza? Il bombardamento multiplo o le regole specifiche della deviazione del Maestro d'Artiglieria?

Le regole del Maestro d'Artiglieria hanno la precedenza e le due armi da bombardamento sparano in modo autonomo (ma entrambe devono sparare allo stesso bersaglio). Usare un mortaio per dirigere il bombardamento di una batteria di Basilisk a chilometri di distanza è ridicolo; il Maestro d'Artiglieria è lì proprio per quello.

I comandi del Plotone possono dare ordini ai comandi della Compagnia?

Può sembrare strano, ma sì. Ciò rappresenta l'ufficiale inferiore che consiglia il superiore, chiedendogli di muovere verso una posizione migliore o avvertendolo di un bombardamento in arrivo. Quale che sia la ragione, "l'ordine" sarà preceduto da "Mi scusi per il disturbo, signore, ma...".

Un comando della Compagnia può impartire altri ordini dopo averne impartito uno a se stesso?

No, a meno che tu non abbia ottenuto Tattiche Ispirate. Una squadra che ha agito in base a un ordine non può più agire per quella fase di Tiro a meno che tu non ottenga Tattiche Ispirate, nel qual caso l'Ufficiale sarebbe ancora libero di dare altri ordini "gratuitamente". Nota tuttavia che la squadra comando non potrebbe comunque

beneficiare dell'ordine "gratuito" poiché avrà già sparato o corso durante quella fase di Tiro, e quindi non può farlo di nuovo.

Se ottieni Comando Incompetente, Bastonne può ancora impartire un ordine, non essendo un Ufficiale?

Anche se tecnicamente è un ufficiale non commissionato, la regola Ordini a p.29 definisce chiunque possa impartire ordini come "ufficiale". Quindi, se si ottiene Comando Incompetente, Bastonne perde l'opportunità di usare il suo ordine. Si chiama Comando Incompetente apposta...

Come funziona l'ordine Primo rango, FUOCO, secondo rango, FUOCO! con l'abilità Pistoleri della Legione penale?

I legionari con l'abilità Pistoleri che ricevono quell'ordine sparano 3 colpi a bersagli entro 12". Non c'è alcun bonus se il nemico è a più di 12" da essi; i legionari sono forti, ma non così tanto.

Come si considerano le basi di Valkyrie e Vendetta ai fini del gioco? A causa della sua altezza sembra impossibile per un Valkyrie contendere un obiettivo o sbarcare truppe normalmente.

Segui le regole nel paragrafo Misurare le distanze nella sezione Aeromobili del regolamento di Warhammer 40,000, con la seguente eccezione: ai fini di contendere obiettivi o sbarcare/imbarcare truppe da un Valkyrie/Vendetta, misura da e verso la base del modello. Ad esempio, i modelli che vogliono imbarcarsi su un Valkyrie possono farlo se sono entro 2" dalla base del Valkyrie.

Cacciatori di Streghe, Demoni e la Guardia Imperiale

Un ufficiale della Guardia Imperiale può impartire ordini a unità dei Cacciatori di Streghe/Demoni alleati?

No, gli ordini possono essere impartiti solo a unità del codex Guardia Imperiale non-veicolo. Penso che le Sorelle Guerriere, i Cavalieri Grigi e soprattutto gli inquisitori avrebbero parecchio da ridire su un ufficiale della Guardia Imperiale che ordina loro cosa fare!

Poiché le unità del codex Guardia Imperiale sono cambiate, possiamo avere dei chiarimenti su cosa è possibile coscrivere in un esercito di Cacciatori di Streghe o Demoni? In particolare è possibile inserire i personaggi speciali che sostituiscono i Comandanti del Plotone?

È possibile includere tutte le unità descritte nel codex Cacciatori di Streghe e Demoni, con l'eccezione della squadra di Fanteria Meccanizzata perché non esiste più. Tuttavia ogni squadra di Fanteria può avere un Chimera se lo desidera. Puoi includere tutte le opzioni consentite dal codex Guardia Imperiale per le unità in questione, quindi sì, se vuoi puoi mettere i personaggi speciali dei plotoni. Sei libero di scegliere tra Sentinel corazzati o Esploratori per il tuo plotone di Sentinel. Nota invece che hai un limite di 0-1 Lemman Russ, il tuo corazzato deve essere un Lemman Russ e non un altro tipo, come il Demolisher, l'Executioner etc.

Un modello alleato in armatura Terminator può imbarcarsi su un Valkyrie/Vendetta?

No, il Valkyrie non può imbarcare modelli come gli Ogryn o di taglia simile (come i Terminator appunto).

FAQ

I Necron abbattuti che stanno aspettando di fare un Ritourneremo! (d'ora in avanti R!) contano come "modelli dello stesso tipo" per quanto riguarda la possibilità di fare il R! ?

No, non contano. Ti serve un modello "vivo" dello stesso tipo.

Quando si rimuovono i Necron che sbagliano un R! ?

I Necron che sbagliano il R! sono rimossi nel momento in cui lo sbagliano, a meno che tu non intenda usare il monolito per teletrasportare l'unità nella fase di Movimento che segue.

I Necron abbattuti contano come perdite se la partita finisce prima che abbiano la possibilità di fare un R! ?

Sì.

I Necron distrutti in assalto da armi che negano i tiri armatura contano come distrutti da armi potenziate?

Sì, e quindi non possono fare R!. Questo include le armi Dilanianti, le Sorelle che invocano l'Ausilio Divino (anche se l'Ausilio Divino nella fase di Tiro non ha alcuna rilevanza) etc etc.

Quando si misura l'area di influenza di un Globo della Resurrezione? Nel momento in cui il Necron viene danneggiato o nel momento in cui si tira per il R! all'inizio del turno?

Controlla quando è danneggiato. Se almeno un modello (attivo) in quell'unità è entro 6" dal Globo, allora lascia il modello abbattuto sul campo. Altrimenti rimuovilo subito come perdita.

Se un'unità di Necron ripiega dopo aver subito perdite, come si fa a capire se i modelli abbattuti sono influenzati dal Globo?

Esempio: un'unità Necron ripiega dopo aver subito perdite da armi potenziate. Tuttavia, c'è un Globo lì vicino. Per farla semplice, quando le perdite sono inflitte, verifica se sono in gittata del Globo. Se lo sono, lascia i modelli abbattuti sul campo e falli ripiegare con l'unità. Se non sono in gittata, togliili direttamente. A quel punto saprai quanti R! fare il turno successivo. La stessa logica si applica alle perdite inflitte nella fase di Tiro.

Se un Gran Sacerdote non riesce a rialzarsi senza essere entro 1" dal nemico, è distrutto o impegnato in combattimento?

Un Gran Sacerdote che si rialza entro 1" dal nemico deve essere mosso direttamente in combattimento con il nemico stesso (nessuno dei due conta come in carica).

Gli Spettri Necron possono fare il R! se sbagliano il loro tiro invulnerabilità contro armi che negano il tiro armatura in corpo a corpo?

No, solo se c'è un Globo entro 6".

Necron e i ripiegamenti

Cosa succede se un'unità di Necron deve ripiegare e finisce a 6" da modelli Necron abbattuti dello stesso tipo che appartenevano ad un'altra unità? Se quei Necron fanno il R!, si uniscono a quest'unità, anche se è in rotta?

Devono unirsi all'unità più vicina, anche se è in rotta. Se si sono uniti all'unità in rotta, l'unità rimane in rotta, e i modelli riparati ripiegano come gli altri. Se i nuovi arrivati portano l'unità al 50% o più di effettivi, l'unità raggiungerà il criterio per potersi chiamare a raccolta, cosa che farà non appena possibile.

Gran Sacerdote

Un Gran Sacerdote che sostituisce il suo bastone della luce con una falce da guerra perde l'attacco da tiro del bastone?

Sì.

Un Gran Sacerdote equipaggiato con Sfasatore che sbaglia il suo ultimo Tiro Invulnerabilità contro un'arma da mischia che nega il tiro armatura può comunque effettuare il tiro R! anche se non ha un Globo?

No, solo se ha un Globo.

Paria

Se i Paria arrivano entro la gittata di un'unità che contiene più di uno Psionico, la squadra effettua il test uno alla volta o si fa un tiro unico per l'Abominazione Psicica?

Un tiro solo per tutta l'unità.

Spettri

Gli Spettri sono Fanteria o Moto a Reazione?

Anche se si muovono come Moto a Reazione, sono Fanteria.

Se usano il Turbo possono muoversi attraverso ogni terreno?

Sì, senza alcuna penalità.

Gli Spettri devono mai effettuare i test per il Terreno Pericoloso?

No mai.

Lo Spettro ha solo un tiro Invulnerabilità o anche un tiro Armatura?

Lo Spettro ha un TA al 3+ e un TSI al 3+.

Sciame di Scarabei

Gli Sciame di Scarabei sono Sciame, e seguono le regole descritte nel regolamento?

Sì.

Dato che gli Sciame di Scarabei muovono come moto a reazione, hanno anche la regola speciale universale Turbo?

Sì, possono utilizzarla, anche se non possono muoversi attraverso il terreno accidentato quando lo fanno.

Gli sciame di Scarabei sono moto a reazione o fanteria?

Pur muovendosi come moto a reazione, sono comunque fanteria.

Gli sciame di Scarabei effettuano i test dei Terreni Pericolosi?

Sì.

Ragno delle Tombe

Come ci si comporta con le regole Vulnerabile alle Sagome e Furtività quando si ha un'unità composta da un Ragno delle Tombe e uno o più sciame di Scarabei?

Poiché si tratta di un'unità complessa (come descritto a p.25 del regolamento), le ferite vengono assegnate a modelli specifici. Solo le ferite assegnate agli Scarabei sono raddoppiate per Vulnerabile alle Sagome e guadagnano +1 alla copertura per Furtività.

Gli sciame creati da un Ragno delle Tombe valgono punti vittoria?

No, non valgono punti vittoria. Solo lo stato finale del Ragno delle Tombe conta per determinare i punti vittoria concessi.

Monolito

Un'unità appena emersa dal Portale di un Monolito può muoversi?

Solo se né il Monolito, né l'unità appena teletrasportata, hanno già mosso. Se l'unità ha mosso prima di essere teletrasportata, va schierata entro 2" dal portale; se non ha ancora mosso, può essere schierata entro 2" dal portale e poi muoversi.

Il Monolito può sparare nei combattimenti corpo a corpo con l'arco a flusso gauss?

No, l'arco a flusso gauss può attaccare solo bersagli che sarebbe normalmente in grado di colpire, quindi non può sparare nei combattimenti e deve avere la linea di vista sgombra, misurando da una qualunque delle armi del veicolo.

Il colpo a VP1 della Frusta Fotonica va assegnato ad un membro qualunque della squadra o deve essere assegnato al modello esattamente sotto al centro del segnalino?

Ogni modello esattamente sotto il centro del segnalino ad area grande prende un colpo a VP1. Le regole delle armi ad area dicono che il giocatore può rimuovere le perdite da ovunque nell'unità, non per forza da quelli sotto la sagoma, e qua vale la stessa cosa, quindi il colpo a VP1 può essere assegnato a chiunque.

Il Monolito può sparare sia con la Frusta Fotonica che con i proiettori di arco a flusso gauss nello stesso turno?

No, perché la frusta fotonica è un'arma d'artiglieria. Per completezza, la frusta fotonica usa il segnalino ad area grande e la sua gittata e arco di vista sono misurate da una qualunque delle armi del Monolito.

I guerrieri Necron possono entrare dalle riserve normalmente o devono farlo tramite il Monolito?

Se il giocatore tiene dei guerrieri Necron in riserva, deve specificare se entreranno tramite il Monolito o no, come al solito. Se ci sono unità di guerrieri Necron ancora in riserva e tutti i Monoliti sono distrutti, i guerrieri contano come distrutti a loro volta e possono attivare il Teletrasporto (p.13) di ciò che è rimasto sul campo.

Se un Monolito arriva dalle riserve, cosa succede alle squadre di guerrieri Necron a loro volta in riserva?

Quando si tira per delle riserve che includano un Monolito e una o più squadre di guerrieri Necron che hanno intenzione di entrare tramite esso, tira normalmente per le riserve. Se il Monolito arriva, può entrare in campo usando le normali regole per le riserve. Se arriva anche una squadra di guerrieri, deve essere schierata per forza tramite il portale. Se arrivano più squadre di guerrieri dei portali dei Monoliti attualmente presenti in campo (o entrati dalla riserva), le unità che non riescono ad entrare saranno in Ritardo, come previsto dalla tabella degli Incidenti dell'Attacco in Profondità.

Un modello con Maglio/Kela potenziata che attacca un Monolito raddoppia la Forza per penetrare la sua corazza?

Certo, Magli, Martelli Tuono e le altre armi che raddoppiano la Forza base funzionano normalmente.

Se un'unità di Necron si teletrasporta usando il portale, i Necron danneggiati dell'unità possono ripetere il R! anche se non sono più entro 6" da un modello Necron dello stesso tipo?

Sì, se erano in grado di fare il R!, hanno una seconda possibilità.

C'tan

L'abilità Tormento dello C'tan come funziona sulle unità Implacabili?

L'abilità consente allo C'tan di obbligare anche gli Implacabili a fare un test di Inchiodamento, e se lo sbagliano andranno a terra. Se un'unità Implacabile è costretta a fare un controllo di Morale e lo sbaglia, subirà una ferita per ogni punto di cui ha sbagliato il controllo di Morale (a VP -).

Arsenale

Come funziona il Chronometron nella nuova edizione?

Il Gran Sacerdote con un Chronometron può tirare 2d6 e scartare il più basso quando si tira per vedere se il Sacerdote, e l'unità a cui è aggregato, riesce a fuggire dal combattimento, o riesce a raggiungere il nemico sconfitto quando è quest'ultimo a fuggire.

Chi è influenzato dallo Sguardo Ardente?

Le unità nemiche con almeno un membro in contatto di basetta con il Gran Sacerdote sono influenzate.

Le ferite salvate contano per il Campo Elettrico?

No, i colpi a Fo3 del Campo Elettrico sono dovuti solo alle ferite non salvate.

Un Globo della Resurrezione può essere utilizzato se un'unità viene completamente distrutta e non ci sono modelli simili entro 6"?

Se l'unità è spazzata via completamente e non ci sono modelli dello stesso tipo entro 6" (e niente Ragni delle Tombe), il Globo non permette ai Necron abbattuti di fare il R!.

Il Velo d'Oscurità può essere utilizzato per teletrasportare un'unità che sta ripiegando? E se il Gran Sacerdote sta ripiegando da solo?

Il Velo d'Oscurità non può essere usato da un Gran Sacerdote che sta ripiegando (perché non può muovere normalmente), e non può essere usato per teletrasportare un'unità che sta ripiegando all'inizio del turno (perché non ci si può aggregare alle unità che stanno ripiegando).

Il Gran Sacerdote che si teletrasporta assieme ad un'unità si aggrega ad essa?

Sì. Nel momento in cui si teletrasportano, si è già aggregato.

Errata

P.50 e 100 – Kakkole, Allevazgorbi.

Cancellate la regola Waaagh! e La Banda Komanda.

P.60 e 96 – Wazdakka Gutsmek.

Cancellate la regola Waaagh!

P.101 – Motociclizti.

Gli Equipaggiamenti dell'unità sono:

- Zpakka
- Moto da Guerra
- Ferro
- Zmitragliatrici **binate**

P.101 – Motociclizti, Kapo.

Il Kapo ha **DUE** ferite.

P.103 – Pezzi Grozzi, Allevazgorbi.

L'Allevazgorbi ha **UNA** ferita e **DUE** attacchi.

P.104 – Zmitragliatrici.

Cambiare il profilo con con:

Gittata: 18" Forza 5 VP **5** Tipo **Assalto 3**

FAQ

La D di un Tipo Ztrano può andare a più di 10 con La Banda Komanda?

No, può aumentare, ma non a più di 10.

Un'unità che riesce a fermare un Karro Korazzato con rullo komprezzore durante un Travolgimento subisce dei danni?

Certo – in effetti, subisce 2d6 colpi a forza 10!

Un rullo komprezzore può danneggiare più di un'unità con un singolo Travolgimento?

Sì, tutte le unità Travolte vengono danneggiate (tirando separatamente per i danni inflitti a ogni unità).

La Waaagh di Ghazghkull non può essere utilizzata nel primo turno del giocatore Orko o nel primo turno di gioco?

Nel primo turno di gioco.

Grotsnik può imbarcarsi, se il movimento del mezzo gli permetterà di essere più vicino al nemico di quanto non potesse fare andando a piedi?

Per seguire lo spirito della regola, se imbarcarsi non gli impedirà di caricare e gli permetterà di essere più vicino al nemico rispetto a quanto avrebbe potuto fare andando a piedi, allora può farlo. Una volta a bordo, il veicolo deve

muoversi del massimo consentito verso il nemico più vicino e permettere a Grotsnik di sbarcare e caricare al più presto.

Se i Ragazzi sostituiscono ferro e zpakka con lo zpara, il Kapo può avere la Kela o lo Zpakka Grozzo?

Si può equipaggiare il Kapo prima di equipaggiare i ragazzi con lo Zpara, così il Kapo non è influenzato dallo scambio Zpakka/Zpara (visto che non ha più una Zpakka da scambiare), non prende lo Zpara e si tiene il suo Ferro e Zpakka Grozzo/Kela. Così è molto più contento!

Il pezzo grosso del Karro Korazzato dice "non include serventi". Cosa vuol dire?

Che non si hanno delle Kakkole assieme al pezzo, quindi l'arma conta come le altre del mezzo (ad AB2).

Quanti attacchi ha una Zkatola di Morte con 3 o 4 armi da mischia?

Se ha 3 armi da mischia ha 4 attacchi, se ne ha 4, ha 5 attacchi.

Se una banda di Rikkaztri capitanata da Badrukk o con un Zegaozza prende le opzioni per le Armi di Luzzo, bisogna pagare +5 punti per loro, anche se non hanno Armi di Luzzo?

No, non le hanno, e quindi l'opzione per loro non ha senso.

Se un Kamion subisce un risultato Zbandata!, cosa succede se il movimento casuale porta il modello contro modelli amici o fuori dal campo?

Il veicolo si ferma non appena arriva a contatto con un modello amico o il bordo del campo.

Un'unità di Zmontakarri che inizia il turno in linea di vista/portata di carica di un veicolo può muoversi fuori linea di vista/portata di carica per evitare di dover sparare a/assaltare il veicolo?

Gli Zmontakarri possono fare quello che vogliono nella fase di Movimento. La regola Zaremo Famozi li limita solo nella fase di Tiro e in quella d'Assalto.

Se gli Zmontakarri sono palesemente in portata di carica da un'unità nemica che non è un veicolo (ad esempio a 1" di distanza), ma c'è un veicolo palesemente fuori dalla portata di carica (ad esempio a 24" di distanza), possono assaltare l'unità non-veicolo?

No, devono comunque tentare di assaltare il veicolo, di conseguenza nella fase d'Assalto non faranno niente.

Gli Zkuig Bomba si possono liberare prima di sparare con l'unità di Zmontakarri? E questi devono bersagliare il veicolo attaccato dallo Zkuig? E devono poi assaltarlo?

Liberare uno Zkuig Bomba è un'azione che si fa in contemporanea al tiro dell'unità. Il bersaglio dello Zkuig non influisce in alcun modo sul bersaglio dell'unità per quanto riguarda il Tiro e l'Assalto.

Si può liberare uno Zkuig Bomba se l'unità è inchiodata o ingaggiata? E se è su un veicolo?

Gli Zkuig non possono essere liberati se l'unità non può sparare in quel turno. Se l'unità è imbarcata in un veicolo, possono essere liberati se chi lo fa sarebbe stato in grado di sparare con un'arma, seguendo le normali regole per il fuoco dei passeggeri.

Lo Zkuig Bomba richiede linea di vista? Può muoversi attraverso il terreno intransitabile? Da dove si misura la sua gittata?

Non è necessaria linea di vista e lo Zkuig si può muovere liberamente. La gittata si misura dal modello dell'unità che libera lo Zkuig o, in caso di unità imbarcata, dal veicolo stesso se è Scoperto o da un Punto di Fuoco se non lo è.

Per la forza dei cannoni Zzap si tira per ogni pezzo o una volta per l'intera batteria? Se il risultato supera 10, si rimuove un servente per pezzo o per l'intera batteria?

Un solo tiro si applica a tutta la batteria. Se il risultato è superiore a 10, un solo servente viene rimosso dall'intera batteria.

Il tiro per la forza di un cannone Zzap si fa prima o dopo aver scelto l'unità bersaglio?

Dopo aver scelto il bersaglio ma prima di aver tirato per colpire.

Se il cannone Zzap è montato su di un veicolo, è un'arma normale o difensiva? E cosa succede se si tira più di 10 per la forza?

Il cannone Zzap non si considera mai un'arma difensiva, a prescindere dalla forza tirata in quel turno. Se il risultato del tiro per la forza supera 10 non ci sono effetti collaterali.

Se un veicolo razziato tira un 1 per Non Zkiaccarlo, cosa succede se il movimento lo porta a contatto di modelli amici, terreno intransitabile o lo spinge fuori dal campo?

Il veicolo si ferma non appena tocca un modello amico, il terreno in questione o il bordo del campo.

Se un veicolo razziato tira un 1 per Non Zkiaccarlo ma non è in grado di compiere il movimento per le cause di cui sopra, conta comunque come mosso?

Sì, a prescindere da quanto si muova, il veicolo conta comunque come mosso del massimo.

In quale punto del mezzo sono posizionati il Kannone Boom e le altre armi di un veicolo razziato?

I giocatori possono montare le armi dove vogliono (torrette, piattaforme laterali, fisse sullo scafo etc etc etc) finché ciò è immediatamente riconoscibile osservando il modello.

Sono consentiti i tiri armatura contro le ferite causate da un 1 sul tiro per la Waagh? O dal rilancio consentito dal Palo del Kapo?

Sono consentiti tiri armatura e invulnerabilità. Sono ferite analoghe a quelle causate in corpo a corpo da un'arma da mischia (a dire la verità, da un grosso pugno verde...).

Se un Kannone a Zorpreza tira un Oops, il giocatore avversario si limita a scegliere l'unità bersaglio o posiziona anche il segnalino?

L'avversario può posizionare il segnalino su un'unità di sua scelta.

Se un Kannone a Zorpreza tira un Acc, viene colpita l'unità più vicina anche se è fuori gittata, linea di vista, è ingaggiata in combattimento etc etc etc?

Sì, viene colpita senza considerare alcuna restrizione.

Se un Kannone a Zorpreza tira un Zoink e il Mek assalta un'unità nemica, l'unità si considera immediatamente Bloccata (e quindi nessun'unità Orka può spararci addosso)?

Sì, sono immediatamente Bloccati in corpo a corpo.

I modelli immuni alla Morte Immediata (come quelli con la regola Guerriero Eterno) muoiono lo stesso quando colpiti da un risultato Aargh del Kannone a Zorpreza?

Sì, a parte le creature gigantesche e i veicoli superpesanti di Apocalisse.

Quali poteri del Tipo Ztrano sono considerati attacchi psionici da Tiro?

Zfrigola e Zzap (anche se hanno delle eccezioni rispetto alle normali regole del tiro, come indicato nella loro descrizione).

Uno Tipo Ztrano imbarcato tira comunque per i poteri psionici? E se sì, potete spiegare cosa succede in ogni caso?

Tira comunque per i poteri e gli effetti sono i seguenti:

- Zkoppiatezza: causa un colpo a Forza 6 sul retro del veicolo.
- Zfrigola: conta come sparare dal veicolo, seguendo tutte le regole del fuoco dei passeggeri.
- Zzap: conta come sparare dal veicolo, seguendo tutte le regole del fuoco dei passeggeri.
- Zentiero di Guerra: funziona regolarmente sull'unità imbarcata con lo Ztrano.
- Alla Rizkozza: funziona regolarmente sull'unità imbarcata con lo Ztrano. Non ha alcun effetto sul veicolo.
- Waaagh!: funziona regolarmente.

Quante unità è possibile potenziare con i Korpi da Cyborko in un esercito con Grotznik? Ci sono restrizioni, a parte i veicoli, oppure tutti i modelli, inclusi personaggi indipendenti e Kakkole, possono essere potenziati?

Ogni modello può essere potenziato. Anche le Kakkole (Superkakkole! Belle conversioni, anche se un po' care a 8 punti/modello) e i personaggi indipendenti (a parte quelli Unici), che hanno in pratica uno sconto di 5 punti sull'acquisto del Korpo da Cyborko.

Errata

P. 57, Alacrità, secondo paragrafo. La prima frase va cambiata con:

Il potere va utilizzato all'inizio della fase di **Tiro** del Bibliotecario.

P. 104, Eroi Possenti, secondo paragrafo. La terza frase va cambiata con:

Ognuno di essi ha la possibilità di avere **una scelta QG aggiuntiva** [...].

PP. 66, 100, 144. Il profilo delle munizioni Fuoco infernale va cambiato rimpiazzando "Forza X" con "**Forza 1**".

PP. 80 e 144. Il profilo del cannone demolitore va cambiato con **Artiglieria 1, Area Grande**.

FAQ

Come si attribuiscono i punti vittoria per le squadre da combattimento?

Ogni squadra da combattimento vale metà del valore in punti della squadra. Per esempio, una squadra tattica da 10 modelli, con l'aggiunta di un fucile termico e di un cannone plasma vale 180 punti in totale. Se la squadra dovesse essere divisa in due squadre da combattimento, ogni squadra varrebbe 90 punti vittoria, a prescindere da quale squadra abbia effettivamente le armi speciali. Se, alla fine della partita, una delle due squadre venisse spazzata via e l'altra ridotta a due elementi, il nemico otterrebbe 135 punti vittoria (90+45).

Quando si prendono dei personaggi speciali (Shrike, Vulkan etc etc) tutte le unità dell'esercito sostituiscono la regola Tattiche di Combattimento con un'altra (es. Risoluti) grazie alla regola "Tattiche Capitolari". Tuttavia, gli stessi personaggi speciali hanno la regola Tattiche di Combattimento. E' intenzionale? Per come la vedo, la regola Tattiche di Combattimento è in pratica il "Tratto Capitolare" degli Ultramarines e gli altri capitoli da codex...

Ah, la regola Tattiche di Combattimento è lì solo per quando usi due personaggi speciali diversi e devi scegliere quale Tattica Capitolare utilizzare. Quindi, diciamo per esempio che prendi sia Shrike che Lysander per il tuo esercito. Decidi che è Lysander a comandare, quindi tutti i modelli con Tattiche di Combattimento (incluso Shrike) la sostituiscono con Risoluti. Quindi, questi personaggi speciali in pratica non hanno mai Tattiche di Combattimento, in quanto o la sostituiscono con la propria Tattica Capitolare o con quella di un altro personaggio speciale. Ai fini della storia, se sono subordinati ad un altro comandante, questi grandi eroi sono flessibili abbastanza da adattarsi allo stile di combattimento del proprio confratello guerriero.

Di che dimensioni sono le sagome usate dai lanciamissili Whirlwind e dal bombardamento orbitale?

Entrambi usano l'area grande (5"). Questo perché tutte le armi da bombardamento sono armi ad Area, e tutte le armi da bombardamento ad area usano l'area grande a meno che non sia specificato altrimenti.

Shrike ha "una coppia di artigli fulmine perfezionati". Ripete due tiri per colpire grazie ad essi, o solo uno?

Solo uno.

Sia le regole per la lama reliquia che per lo scudo tempesta dicono solo che un modello con uno di questi equipaggiamenti non può avere +1 A per l'arma da mischia aggiuntiva. E' quindi possibile equipaggiare un modello con scudo tempesta e lama reliquia?

Le regole per le armi a due mani nel regolamento e le regole per scudo tempesta e lama reliquia non si contraddicono. Quindi si può avere un modello con scudo tempesta e lama reliquia, che sarà decisamente figo!

Le Tattiche Capitolari di Kor'sarro Khan dicono che "se scegli di fare ciò [...]". Sembra che si possa scegliere di scambiare le Tattiche di Combattimento con le sue Tattiche Capitolari (cioè l'abilità di fiancheggiare). Non è un cambiamento automatico, come dice la frase precedente?

Ah, qua la confusione sorge dal fatto che "se scegli di fare ciò" si riferisce all'uso della possibilità di fiancheggiare o no. Non si può scegliere di non far rimpiazzare alle Tattiche Capitolari di Kor'Sarro le Tattiche di Combattimento normali dell'esercito (a meno che non ci sia un altro personaggio con Tattiche Capitolari diverse, ovviamente).

Se un Razorback armato di fucile plasma binato e cannone laser subisce un risultato Arma Distrutta, distrugge entrambi (cioè il laser e il fucile plasma binato) o solo uno?

Solo 1 – o il laser o il fucile plasma binato.

Errata

P.23 – Squadre da Combattimento, terzo paragrafo.

L'ultima frase del paragrafo deve essere cancellata, e la penultima va cambiata con:

“Se decidi di suddividere le squadre, allora da quel momento in poi ai fini del gioco ogni Squadra da Combattimento è considerata un'unità separata.”

P.37 – Stendardi Sacri.

La terza frase va cambiata con:

Le unità **amiche** entro 12” dallo Stendardo sono Implacabili.

P.41 – Libro dell'Assoluzione.

La seconda frase va cambiata con:

Le unità **amiche** entro 12” dallo Stendardo sono Implacabili.

P.45 – Stendardo della Compagnia dell'Ala del Corvo.

La prima frase va cambiata con:

Se Sammael partecipa alla battaglia, **un** membro in moto di **uno** squadrone d'attacco dell'Ala del Corvo può portare uno degli stendardi della compagnia dell'Ala del Corvo.

P.55 – Riflettori, secondo paragrafo.

La seconda frase va cambiata con:

Se un veicolo ha un riflettore, deve comunque usare le regole del Combattimento notturno per scegliere un bersaglio ma, **dopo aver sparato all'unità**, la illuminerà con il riflettore.

P.83 – Veterani, opzioni.

Il secondo, terzo e quarto punto devono essere cambiati con:

Qualsiasi **modello** può [...].

P.83 – Squadra Esploratrice, opzioni.

Il secondo punto deve essere cambiato con:

Qualsiasi **modello** può [...].

FAQ

Ci sono dei casi in cui cose con lo stesso nome hanno regole o caratteristiche diverse tra il Codex Space Marine e quello degli Angeli Oscuri, come la differente capacità di carico del Land Raider. Ci sono anche alcuni equipaggiamenti nel Codex Space Marine che non ci sono nell'altro. Quale versione delle regole devo usare, quella più recente, o quella del Codex Angeli Oscuri?

A rigor di termini, bisogna sempre usare le regole del proprio Codex, e questa è la soluzione standard da usare se tu e il tuo avversario non riuscite a trovarne una migliore (ad esempio, questo è ciò che potrebbe accadere ai tornei!).

Tuttavia, bisogna sempre tenere a mente la premessa che abbiamo scritto a tutte le Errata e le FAQ, e la “regola più importante” scritta a p.2 del Regolamento di Warhammer 40,000, che dice “è importante ricordare che le regole sono solo una cornice per creare una partita piacevole.

Vincere a tutti i costi è meno importante di assicurarsi che entrambi i giocatori, e non solo il vincitore, si siano divertiti.” Su questa base, se un avversario chiede se può usare l’ultima versione delle regole per un equipaggiamento, o se può usare un oggetto nuovo dal Codex Space Marine nel suo esercito, bisognerebbe rispondere “Ma certo, come no!”. Ricorda tuttavia che “la Regola più Importante” funziona in entrambi i sensi, quindi se tu ritieni che un nuovo equipaggiamento rovini la partita per il tuo avversario perché ti dà un vantaggio ingiusto, allora è tuo dovere morale non utilizzarlo.

Come si può vedere, la natura della Regola più Importante comporta che è impossibile dare una risposta secca a ogni domanda che può sorgere; al contrario, tu e il tuo avversario dovete decidere sulle questioni e trovare la risposta che soddisfa di più entrambi, tenendo presente che divertirsi è più importante che avere un leggero vantaggio durante la partita. Se per una qualsiasi ragione non riuscite a farlo, allora ritornate allo standard e usate le regole del Codex di riferimento.

Se divido una squadra tattica in due squadre da combattimento, posso imbarcarle assieme sul trasporto apposito comprato per l’unità?

Non possono imbarcarsi allo stesso tempo perché non sono più una singola unità, e i trasporti portano solo una singola unità.

Le squadre tattiche possono prendere un Razorback come trasporto, ma siccome puoi avere squadre da 5 o da 10, puoi prendere un Razorback a prescindere dal numero di effettivi? Ad esempio, si può prendere un Razorback con una squadra da 10 modelli e mettercene dentro solo 5, o semplicemente usarlo come una piattaforma da tiro mobile per la squadra?

Sì a tutte le domande.

Squadre espandibili. Come da Codex, le squadre Esploratrici, Tattiche, Assaltatori e Devastatori possono avere 5 [modelli] addizionali per +[x] punti – significa che posso prendere più di 5 addizionali alla volta, visto che non c’è un limite al numero di membri della squadra nella Lista dell’Esercito?

No, queste opzioni non possono essere duplicate (bel tentativo però!).

Si può prendere una Capsula d’atterraggio per una squadra da 10 modelli e poi metterci dentro una squadra da combattimento, schierare l’altra squadra da combattimento o lasciarla in riserva, ma non nella Capsula?

No, perché le unità lasciate in riserva non possono essere separate in Squadre da Combattimento.

E si può addirittura usare la Capsula vuota, senza squadra dentro?

Sì.

C’è un limite al numero di equipaggiamenti che un modello può portare? Ad esempio, un Maestro di Compagnia può davvero prendere una coppia di Artigli Fulmine, una combiarma, una pistola requiem e le granate? E se sì, significa che può sparare con la pistola requiem e poi usare gli artigli nella fase d’assalto?

Non c’è alcun limite. Sì, il Maestro può decisamente farlo. Ricorda che gli artigli fulmine sono retrattili!

Dal punto di vista tecnico, il Maestro della Compagnia può avere una coppia di Artigli del Fulmine (che rimpiazzano la spada a catena), un requiem d’assalto (arma addizionale) e una pistola plasma (che rimpiazza la pistola requiem). È permesso?

Sì, ma per farlo dovrai convertire pesantemente il modello.

Squadre Comando. Come da Codex, Per ogni Maestro di Compagnia nell’esercito, posso promuovere un modello in una squadra comando a Campione di Compagnia. Questo vuol dire che il Gran Maestro Supremo Azrael non può prendere un Campione di Compagnia perché, per come è scritta, solo un Maestro di Compagnia può averlo. Può invece prendere un “Campione del Capitolo” (o equivalente) o è una svista?

Azrael non è un Maestro di Compagnia, e quindi la sua Squadra Comando non ha un Campione di Compagnia.

Quando promuovo i modelli dell'Ala della Morte e dell'Ala del Corvo a Vessillari e/o Apotecari, possono comunque usare equipaggiamenti come coppie d'artiglieria, martelli tuono e scudi tempesta, cannoni d'assalto, fucili termici, lanciafiamme e fucili plasma?

Sì, perché sono individui straordinari!

Cappellani e Bibliotecari possono prendere una Moto degli Space Marine come equipaggiamento. Stando all'organizzazione degli Angeli Oscuri a pagina 15, i Bibliotecari non appartengono all'Ala del Corvo, ma parrebbe che tutte le moto del Capitolo lo facciano. Quindi, le moto danno le regole dell'Ala del Corvo ai personaggi che le prendono? Sembra logico che si possa schierare un Cappellano dell'Ala del Corvo con le regole speciali, ma per il Bibliotecario?

Che uso creativo del background, lo ammetto. Purtroppo, Cappellani e Bibliotecari su moto non beneficiano di alcuna regola speciale dell'Ala del Corvo. Andiamo, non ti aspettavi davvero una risposta diversa da questa, giusto?

La lista di equipaggiamenti per i veterani dice "Combiarma per +10 punti". Posso avere qualsiasi combiarma per lo stesso punteggio?

Sì, per +10 punti possono avere un combi-termico, un combi-fiamma o un combi-plasma.

Le Capsule degli Angeli Oscuri permettono di assaltare nel turno in cui si arriva? A differenza del codex: Space marine e del codex: Templari neri, non c'è scritto che non si può.

No, le truppe imbarcate non possono assaltare, poiché sono state schierate tramite Attacco in Profondità in quel turno, e chi arriva in Attacco in Profondità non assalta.

Scudi Tempesta e Veterani di Compagnia. Come da Codex, i modelli possono comprare uno Scudo Tempesta per + [x] punti per modello – quindi si può prendere in aggiunta alle due armi a una mano (o arma speciale), oppure bisogna prenderlo al posto di una delle due armi a una mano?

In aggiunta.

La descrizione del martello tuono dice che "ogni modello ferito dal martello, che non venga ucciso...". Vuol dire che lo stordimento si applica anche se il modello si è salvato grazie a un tiro salvezza invulnerabile?

No, si applica solo a quei modelli molto resistenti, che subiscono una ferita dal martello tuono e sopravvivono.

Qual è l'arco di vista di:

- **Un'arma montata su una capsula d'atterraggio**
- **Un requiem d'assalto del Rhino**
- **Qualsiasi requiem d'assalto aggiuntivo?**

360° in tutti i casi. Queste armi sono tutte montate su strutture girevoli, che permettono loro di sparare dappertutto.

Quali poteri psionici degli Angeli Oscuri sono attacchi psionici da tiro?

Fiamme Infernali e Tarlo della Mente (anche se includono alcune eccezioni alle normali regole del tiro, come specificato nelle loro descrizioni).

Un Angelo Oscuro armato di pistola requiem e un'altra arma può scegliere quale usare? Ad esempio, un Angelo Oscuro armato di requiem o requiem pesante potrebbe usare la pistola? Se sì, potrebbe poi assaltare?

Sì a tutte le domande. Un modello che ha più di un'arma può sempre scegliere con cosa sparare.

Nella squadra Esploratori, ogni modello può sostituire il requiem con un fucile di precisione – quindi si può avere il sergente con il fucile di precisione?

Sì.

Il Sergente Veterano dei Veterani della Compagnia ha accesso alle opzioni della squadra?

Sì, ha diritto a scegliere tutto quello che possono avere i normali Veterani.

Quando si sceglie che tipo di missile sparerà il Whirlwind?

Quando schiera l'esercito, il giocatore deve dichiarare che tipo di missile userà per la partita.

Space Marine: Lupi Siderali

Chiarimenti

Ed essi non conosceranno la paura: Fate riferimento al codex: Space marine (di imminente pubblicazione).

Capsule d'atterraggio: Usate le regole per le Capsule del codex: Space marine. All'interno del codex: Lupi siderali trovate la lista delle unità che possono usarle.

Armature miste: ignorate questa regola e usate quella del Regolamento.

Non si teletrasportano: significa solo che i Lupi Siderali in armatura Terminator non possono fare un Attacco in Profondità con il teletrasporto (ma possono usare una Capsula d'atterraggio).

Sensi acuti: come da descrizione.

Faida di sangue: usate questa regola solo quando si tenta di colpire un nemico dotato di AC.

Contrattacco: ignorate questa regola e usate quella delle Regole Speciali Universali del regolamento (le Zanne del Lupo, tuttavia, continuano a non averla).

Contro ogni avversità: ignorate questa regola poiché non trova più applicazione.

Preso ferma: come da descrizione.

Lupi di Fenris: come da descrizione. Note che un personaggio su moto non può effettuare un Turbo se accompagnato dai Lupi.

Veicoli dei Lupi Siderali: usate il costo in punti e le regole che trovate sul codex: Space marine per Dreadnought, Land Speeder, moto d'assalto, Whirlwind, Predator, Land Raider e Vindicator. Tutte le varianti e le opzioni disponibili per queste unità in un esercito di Space marine sono disponibili anche ai Lupi Siderali. L'unica eccezione è il Dreadnought Venerabile, che deve essere preso con le specifiche del Dreadnought Mentor (a p. 7 del codex: Lupi siderali) e non si può avere quello degli Space marine.

FAQ

Il Capo Guerriero della Guardia del Lupo conta per il totale di 20 Guardie del Lupo disponibili in un esercito di Lupi Siderali?

No.

Il Capo Guerriero della Guardia del Lupo può avere il Marchio del Wulfen?

No.

Quando il Capo Guerriero della Guardia del Lupo seleziona le armi e gli equipaggiamenti, usa il punteggio della colonna dedicata alle Guardie del Lupo?

No.

Il Capo Guerriero della Guardia del Lupo può selezionare le armi pesanti disponibili alla Guardia del Corpo delle Guardie del Lupo?

Sì.

Le Guardie del Lupo leader (p.8) appartengono allo stesso riquadro nella tabella di organizzazione dell'armata dell'unità a cui sono assegnati per quanto riguarda lo schieramento e le riserve?

Sì.

La capacità di “colpire al 3+” della Collana di Zanne e del Marchio del Wulfen funziona contro veicoli privi della caratteristica di AC?

No, solo contro i veicoli dotati di AC.

Una Guardia del Lupo Terminator può avere un’arma a una mano in aggiunta all’arma pesante?

Sì – questa regola sovrascrive la nota presente nella descrizione della Guardia del Lupo. Se ha un lanciamissili ciclone può avere un requiem d’assalto invece dell’arma a una mano. In aggiunta, le Guardie del Lupo Terminator possono avere talismani runici, pellicce di lupo e collane di zanne come se avessero una “T” di fianco al loro costo nell’Arsenale dei Lupi Siderali.

Un branco di Artigli del Lupo o di Lupi Solitari può essere comandato da una Guardia del Lupo in armatura Terminator?

No. Questa regola è più una correzione che un chiarimento, ma rimuove la necessità di ulteriori chiarimenti legati alle contraddizioni che la combinazione crea. In tutte le altre circostanze, le unità guidate da Guardie del Lupo in armatura Terminator non possono mai effettuare Sfondamenti dopo il combattimento, ma possono consolidare.

La regola Teste Dure dice che “gli Artigli del Lupo devono assaltare se c’è un loro modello entro 6” dal nemico, a meno che l’unità non sia guidata da...” un personaggio. Ciò significa che gli Artigli del Lupo non possono sparare con un fucile plasma se c’è un nemico entro 6”?

Sì, perché sparare con un’arma a cadenza rapida impedirebbe loro di assaltare.

Le Zanne del Lupo possono avere un trasporto Razorback?

Quest’omissione è una svista – le Zanne del Lupo possono acquistare un Razorback al costo indicato per i Lupi Grigi.

Space Marine: Templari Neri

Posso schierare più di un Campione dell'Imperatore?

No, puoi averne uno solo. L'unico modo di schierare più di un Campione è usando i distaccamenti multipli (controlla sul manuale le regole per i Distaccamenti multipli).

Posso schierare il Campione dell'Imperatore come unica scelta QG?

Sì, anche se non usa dei riquadri QG, è comunque una scelta QG, e quindi adempie ai requisiti minimi per i QG.

La pistola plasma binata dei servo arnesi dà al Techmarine l'attacco in più?

Sì.

Quando le capsule atterrano danno automaticamente i punti per essere Immobilizzate? E un risultato Immobilizzato distrugge loro un'arma, in quanto già immobilizzate?

Sì ad entrambe.

I riti di battaglia dei comandanti influenzano solo le squadre o tutti i modelli inclusi i personaggi indipendenti?

Influenzano tutti i modelli dell'esercito.

Domande derivanti dalla nuova edizione di Warhammer 40,000

La regola "Sterminateli tutti" mi obbliga a effettuare un test per non sparare al più vicino?

Sì, la regola funziona alla perfezione per com'è scritta, quindi fanteria, fanteria volante e moto dei Templari Neri devono effettuare un test (con -1 alla D !) per sparare a qualcosa che non sia il bersaglio più vicino.

Che cos'è un "ultimo rimasto" ? E un "massacro" ?

Ignorate pure tutti i riferimenti a queste regole, che sono state rimosse dalla nuova (5°) edizione di Warhammer 40,000.

Che cos'è un'unità "inchiodata" ?

E' un'unità che ha sbagliato un test di inchiodamento ed è andata a terra.

Che cos'è la regola "armature miste" ?

Le regole per le unità con armature miste sono ora sotto "Unità Complesse", a pagina 25 del regolamento.

Quando si fa il movimento aggiuntivo per "Esecrate le streghe" ?

Questo movimento si fa dopo lo schieramento, prima dei movimenti degli Esploratori.

Errata

P.42 – Punti di fuoco.

Il paragrafo va cambiato con:

1 punto di fuoco: Il Rhino del Caos ha un grosso portellone in cima allo scafo che può essere usato come punto di fuoco **per due passeggeri**.

P.48 – Spargisangue.

La terza frase va cambiata con:

Contro gli avversari che hanno un valore di AC, gli attacchi in corpo a corpo di Kharn colpiscono sempre al 2+.

FAQ

Se uno stregone in Armatura Terminator con un potere psionico che funziona all'inizio del turno (es. Tempo Warp) sta compiendo un Attacco in Profondità, cosa succede prima, il teletrasporto o il potere psionico? O è il proprietario a decidere l'ordine?

Il potere si usa "all'inizio del turno", mentre l'unità Attacca in Profondità nella fase di Movimento, quindi un modello in Attacco in Profondità non può usare Tempo Warp o altri poteri simili nel turno in cui arriva.

I modelli con la Bevitrice di Sangue possono superare i 10 attacchi. E' consentito?

Sì, sono attacchi bonus che valgono solo nella fase di assalto in cui vengono tirati e non modificano la caratteristica di Attacchi del personaggio.

Se un Dreadnought ottiene una Furia di Fuoco, può lanciare i fumogeni per non sparare?

No, deve sparare.

Un'unità può acquistare un Rhino se è composta da più di 10 modelli, anche se non si può imbarcare?

Sì, potrebbe scendere a 10 o meno modelli nel corso della partita.

I motociclisti di Nurgle combinano il +1R del Marchio con il +1R della Moto?

Sì, hanno R4(6) !

Si può usare la Sferza della Sottomissione per riposizionare i modelli di un'unità senza spostarla? Si può far rompere la coesione all'unità? Si può spostare un'unità fuori da un combattimento? Se un'unità entra in un terreno pericoloso, deve testare? Se vengono bersagliati modelli di Fanteria volante, si muovono a piedi o con i reattori? Si può spingere un'unità fuori dal campo o su terreno intransitabile?

Il movimento dovuto a questo potere funziona esattamente come un normale movimento, a parte che non è rallentato dai terreni accidentati. Ne segue che, ad esempio:

- Il movimento di 2d6" tirato è il massimo, quindi i modelli dell'unità possono essere spostati anche di meno.
- I modelli non possono essere mossi fuori dalla coesione.
- Le unità non possono essere spostate fuori dai combattimenti.
- I terreni pericolosi si testano come al solito.
- La fanteria volante può scegliere di muovere con i reattori o a piedi (a scelta del giocatore che li muove).
- Le unità non possono entrare nei terreni intransitabili, lasciare il campo o essere portate a meno di 1" da modelli nemici.

Un'unità colpita dalla Sferza della Sottomissione può essere colpita nuovamente dallo stesso potere nello stesso turno?

Sì, se non fallisce il test di Inchiodamento causato dalla prima applicazione del potere.

Un principe demone con il Marchio di Tzeentch può usare due poteri psionici diversi, che però contano come attacchi psionici da tiro, nella stessa fase di Tiro?

Sì, perché le Creature Mostuose possono usare due armi nella fase di Tiro. Ovviamente devono sparare alla stessa unità.

La Benedizione del Dio del Sangue di Kharn ignora le abilità psioniche permanenti (come il Velo delle Lacrime o l'Urlo Psicico)?

L'abilità psionica funziona come al solito, ma Kharn ne ignora gli effetti e agisce normalmente.

Ahriman può usare lo stesso potere due o addirittura tre volte nello stesso turno?

Gli attacchi psionici da Tiro possono essere usati una sola volta per turno. Il Dono del Caos può essere usato più volte, perché non è un attacco da Tiro. Lo stesso vale per Tempo Warp, anche se ovviamente non è che sia granché utile usarlo più di una volta per turno!

Le ferite inflitte a Lucius a causa di Nessuna Ritirata!, se salvate, infliggono colpi sulle unità nemiche?

No, visto che le ferite di Nessuna Ritirata! non sono causate direttamente da alcuna unità in particolare.

La Mietiuomini di Typhus ha attacchi Venefici che feriscono al 4+?

Sì, combina gli effetti di una Portatrice di Peste e un'arma psionica.

Typhus può usare il potere dell'arma psionica su modelli diversi nella stessa fase d'Assalto?

No. Poiché l'arma "segue tutte le regole delle normali armi psioniche", Typhus può usarla una volta per turno. L'eccezione è che Typhus può usare sia un potere che l'arma nello stesso turno.

Come funziona la Mietiuomini di Typhus contro la Benedizione del Dio del Sangue di Kharn?

Solo l'effetto dell'arma psionica viene perso quando Typhus attacca Kharn (quindi gli attacchi extra, il bonus al tiro per ferire e la capacità di negare l'armatura rimangono).

La Mietiuomini di Typhus ha attacchi Venefici che feriscono al 4+?

Sì, combina gli effetti di una Portatrice di Peste e un'arma psionica.

Prendere le Ali porta un modello ad essere Fanteria Volante?

No, gli permette solo di muovere come la Fanteria Volante. Nota che il modello deve avere un paio di ali, non può avere dei normali reattori dorsali.

Tau

Errata

P. 29 – Fucile Kroot.

L'ultima frase deve essere cambiata con:

I Kroot armati di fucile Kroot si considerano equipaggiati con due armi da mischia in assalto.

P.30 – Contromisure.

La seconda frase deve essere cambiata con:

Quando un colpo superficiale causa un risultato Immobilizzato al veicolo, il giocatore Tau può obbligare l'avversario a ripetere il tiro di dado, ma deve accettare il secondo risultato.

P.37 – Esperti sul campo.

La terza frase va ignorata, poiché ora la visibilità attraverso i boschi si determina tramite la linea di vista reale. I bonus dei Kroot al movimento e alla copertura attraverso i boschi restano immutati.

FAQ

È possibile avere una spiegazione precisa di come funzionino le regole dei personaggi indipendenti e le guardie del corpo/d'onore per i personaggi Tau, in particolare se prendono dei Droni come equipaggiamento? Ad esempio, i personaggi Tau con un seguito contano come personaggi indipendenti in assalto, o no?

Quando si scrive la lista dell'esercito, se si compra un personaggio Tau senza una Guardia del Corpo, lui (e i suoi droni) può unirsi a/lasciare le unità come un normale personaggio indipendente. In combattimento, il personaggio (e i suoi droni) conta come un'unità separata.

Se, quando si scrive la lista, si prende una Guardia del Corpo per un personaggio Tau, la Guardia del Corpo e il personaggio (e i suoi droni) devono formare un'unità, come descritto per i Seguiti a p.48 del regolamento. In questo caso, il personaggio (e i suoi droni) non può abbandonare le Guardie del Corpo. Il personaggio (e i suoi droni) è un membro dell'unità a tutti gli effetti. Solo se tutte le Guardie del Corpo vengono distrutte, il personaggio torna ad essere un Personaggio Indipendente, e funziona come nel primo caso.

Lo stesso vale per l'Etereo con la Guardia d'Onore.

Il libro dice che il Puntatore di una squadra di Droni cecchini è dotato di controllo droni. Ciò significa che bisogna comprare 1 o 2 Droni per la squadra? Inoltre, significa che se viene ucciso, i Droni sono rimossi, oppure continuano a funzionare come una squadra di Droni?

Il Controllo droni del Puntatore gli serve a controllare i Droni cecchini. Ciò significa che non può comprare altri droni e, se muore, tutta l'unità è rimossa.

Shadowsun si può aggregare ad un'altra unità finché ha i droni? Può avere una Guardia del Corpo?

No e no. È un'eccezione in quanto forma un'unità con i suoi tre droni – è come se fosse un personaggio opzionale con loro – e solo se i droni vengono distrutti torna ad essere un personaggio indipendente.

La regola del Drone Comunicatore di Shadowsun (p.47) dice: "tutte le unità di Tau entro 18" possono sfruttare la sua Disciplina per i test di Morale, Inchiodamento e Priorità". Entro 18" da lei o dal Drone?

Dal Drone.

Se un esercito include O'Shovah deve includere anche il Comandante Tau obbligatorio (che è 1+) ?

No, perché O'Shovah è un Comandante, quindi adempie al requisito minimo.

Se si compra più di un team di Droni Cecchini, sono una singola unità oppure ogni team è indipendente dall'altro?

Sono una sola voce nella tabella di organizzazione dell'esercito, ma operano in tre squadre separate.

Se i droni arma di un veicolo non si sono ancora staccati e il veicolo aumenta la sua AB grazie a un punto Tracciante, aumenta anche l'AB dei droni?

No.

Quando si usano i traccianti per peggiorare un tiro copertura, si può negare del tutto la copertura, o alla peggio si arriva al 6+? Allo stesso modo, qual è il valore più basso a cui si può arrivare quando si abbassa la D per i test di inchiodamento?

In entrambi i casi, non esiste un massimo, quindi la copertura si può negare del tutto e la D può essere abbassata al punto che si fallisce automaticamente il test.

Se un Piranha che appartiene a uno squadrone viene abbattuto e i suoi droni sopravvivono all'esplosione, tutti gli altri droni dei Piranha rimasti devono staccarsi?

Sì, perché devono formare una singola unità.

I droni arma di un veicolo possono sparare anche se il veicolo è Scosso, Stordito, si è mosso troppo veloce, o non può sparare per altre ragioni?

No, i droni arma attaccati ad un veicolo possono sparare solo se il veicolo può sparare almeno con un'arma.

I droni arma di un veicolo devono essere distrutti tutti perché il veicolo conceda tutti i suoi punti vittoria?

No, i droni arma staccati non contano per vedere quanti punti dà il veicolo. Ciò si basa solo sullo stato del veicolo stesso.

Che Disciplina hanno i droni arma di un veicolo dopo essere stati staccati?

Funzionano come uno squadrone di Droni, quindi hanno D 7.

I droni arma di un veicolo sbarcano a 2" da un punto d'accesso, dai loro alloggiamenti sullo scafo, o da qualcos'altro?

Posizionali entro 2" da qualsiasi punto del veicolo.

Tiranidi

Errata

P. 28 – Mente dell'Alveare e Creature Sinaptiche, secondo punto.

La seconda frase deve essere cambiata con:

I tiranidi entro la portata sinaptica come descritto sopra (inclusa la creatura sinaptica stessa) sono immuni alla Morte Immediata. Nota che questo non vale per gli Sciami Sventratori.

P. 28 – Comportamento istintivo, secondo paragrafo.

La prima frase deve essere cambiata con:

Se tutti i modelli di una nidiata Tiranide cominciano la propria fase di Movimento a più di 12" di distanza da una Creatura Sinaptica e l'unità in questione **non è Implacabile**, non sta ripiegando o non è già in combattimento, ritorna al Comportamento Istintivo.

P.30 – Symbionti Arma da Tiro, primo paragrafo.

L'ultima frase deve essere cambiata con:

Un Tiranide armato con due symbionti arma uguali li considera come una singola arma binata.

P.31 – Sferza, secondo paragrafo.

Il paragrafo deve essere cambiato con:

I modelli nemici combattono con un attacco in meno (fino a un minimo di 1) per ogni Tiranide armato di sferza con cui sono a contatto di base.

P.46, Carnefice, Symbionti Arma.

Il costo del Costruttore deve essere cambiato a 20 punti al posto degli attuali 20/25 punti.

FAQ

Il Codex: tiranidi non specifica il tipo di unità nelle descrizioni. Come si fa?

Tutti i tiranidi sono Fanteria, a meno che non sia specificato altrimenti nelle loro regole speciali o nei Biomorfi.

Il Tiranno dell'Alveare è un personaggio indipendente?

No, e come tale non può aggregarsi alle unità. L'unica eccezione è, ovviamente, il seguito di Guardie del Tiranno.

Quest'unità segue le regole per i Seguiti fino a che tutte le Guardie non sono distrutte, e da quel momento il Tiranno ritorna alle normali regole per le Creature Mostruose.

Le mine spora causano inchiodamento, essendo armi da bombardamento?

Certo, sono armi da bombardamento sotto ogni aspetto, a parte quando viene specificato altrimenti nelle loro regole. Dopotutto, la vista di meduse esplosive che piovono dal cielo deve essere un'esperienza piuttosto sconcertante!

Se una mina spora atterra su un'unità nemica o un terreno intransitabile, subisce un incidente dell'attacco in profondità o esplode?

Esplode – Risolvi il bombardamento esattamente come faresti per un nugolo sparato nella fase di Tiro (inclusi i test di inchiodamento).

Se le mie Biovore sparano un Nugolo di mine spora su un modello nemico, le regole dicono che devo risolvere l'esito alla fine della fase. Come si fa?

Se il nugolo atterra su un modello nemico si risolve subito, poiché sarebbe complicato mettere i modelli uno sopra l'altro. In qualsiasi altro caso, il nugolo esplode alla fine della fase in questione.

Se una mina spora bioacida esplode e colpisce un veicolo, la sua Forza è indicata come 2d6+3. Poiché è un'arma ad Area, questo valore di Forza è dimezzato se il foro al centro del segnalino non è sopra al veicolo in questione?

No, perché non usano la loro Forza base ma usano una regola speciale. Le spore bioacide tirano sempre 2d6+3 per penetrare l'armatura, con un risultato medio di 10.

Se un Carnefice o un Tiranno dell'Alveare hanno 2 lurchi o sputamorte binati (cioè, in totale 4 armi uguali) spara con due coppie di armi binate? In altre parole, sparare con un'arma binata conta come sparare con una o due armi?

Una singola arma binata conta come un'arma sola, quindi un Carnefice/Tiranno armato in questo modo spara con due armi binate.

Dopo che una Creatura Sinaptica ha fatto detonare le mine spora, se vuole assaltare nella Fase d'Assalto, deve forse assaltare un'unità di quelle colpite dalle spore?

No, detonare le mine spora non porta una creatura sinaptica ad assaltare un'unità in particolare.

Se la creatura ha Artigli Dilanianti, il Bioplasma o gli attacchi di coda guadagnano l'abilità Dilaniante?

No, perché questi attacchi hanno le loro regole speciali.

Per quanto un'unità beneficia del potere Catalisi?

Il potere dura per la fase d'Assalto in cui è lanciato.

Come funzionano le Rune della Testimonianza quando si affronta un Tiranno con L'Ombra del Warp?

Le Rune neutralizzano gli effetti di L'Ombra del Warp per quel Veggente, quindi il Veggente effettuerà i test psionici con 2d6, come al solito.

Quali poteri psionici tiranidi sono considerati attacchi da tiro psionici?

Esplosione Warp.

Può una creatura prendere entrambi i tipi di ghiandole surrenali?

Sì, contano come Biomorfi separati.

Se un'unità nemica è attaccata da due, o più, creature con Miasma Tossico, gli effetti sono cumulativi?

No, gli effetti non sono cumulativi.

Se un Tiranno con Miasma Tossico ha delle Guardie del Tiranno, tutti gli attacchi contro l'unità sono fatti con -1 AC?

Solo se tutte le Guardie del Tiranno sono state uccise, o se il Tiranno è l'unico modello Ingaggiato. Altrimenti, il Miasma Tossico non ha effetto sugli attacchi indirizzati contro l'unità del Tiranno.

Come si calcola il tiro di una Creatura Mostruosa per penetrare la corazza di un veicolo, se la creatura ha anche gli artigli dilanianti?

Quando si tira per la penetrazione dell'armatura, la creatura tirerà un d3 aggiuntivo per ogni dado che fa 6. Quindi, se uno qualunque dei due dadi fa un 6, la penetrazione sarà 2d6+d3+Fo; se entrambi i dadi fanno 6, la penetrazione sarà 12+2d3+Fo (che è più che sufficiente per penetrare qualsiasi armatura!