

# FAQ UFFICIALI AGGIORNATE AL 30-03-2009

## INDICE

FAQ del Regolamento.....	2
Cacciatori di Streghe.....	5
Eldar.....	9
Eldar Oscuri.....	13
Guardia Imperiale.....	15
Necron.....	19
Orki.....	23
Space Marine.....	27
SM Angeli Oscuri.....	29
SM Lupi Siderali.....	33
SM Templari Neri.....	35
Space Marine del Caos.....	36
Tau.....	38
Tiranidi.....	40

## 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: Guardia Imperiale/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 Assassinorum**

**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.

## Eldar

### 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 incineratori?***

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?***

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

## Eldar Oscuri

### 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.

#### Dotazioni dei veicoli

**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.

## **Dotazioni degli Eldar Oscuri**

**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. 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.

## **Personaggi speciali**

**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.

# Guardia Imperiale

## Errata

P.50 – Ursarkar Creed.

Ursarkar Creed è un Ufficiale, quindi deve avere la regola **Disciplina** (p.39).

Sostituire “Kell ha tutti i privilegi di un ufficiale, inclusa la regola speciale che gli consente di avere una squadra Comando” con **“Kell ha tutti i privilegi di un ufficiale, inclusa la regola speciale Disciplina”**.

P.56 – Combattenti della Giungla.

Il primo punto va rimosso, in quanto ora la visibilità si determina con la linea di vista reale. Gli altri effetti sono immutati.

P.63 – Tabelle riassuntive.

Il Comandante di Plotone va cancellato (non esiste).

Il Prete ha **AC 3 e AB 3** non 4.

Il fucile di precisione ha la regola speciale **Precisione**.

Il fucile termico e il cannone termico hanno la regola speciale **Termico**.

Il fucile plasma, il cannone plasma e la pistola plasma hanno la regola speciale **Surriscaldamento**.

## FAQ

### Arsenale della Guardia

***L'Honorifica Imperialis influenza l'equipaggiamento o le regole speciali di un modello? Che effetto ha su un modello che ha caratteristiche migliori di un Ufficiale Superiore Eroico?***

Quando un modello prende l'Honorifica Imperialis adotta il nuovo profilo per intero a parte per tiro armatura, equipaggiamento e regole speciali, che non sono influenzate. Un Tecnoprete Machinomante avrebbe comunque la sua Armatura Potenziata, per capirci. Ciò significa che non ha senso dare l'Honorifica a chi avrebbe caratteristiche migliori.

***I Servitori di un Machinomante contano nei 50 punti di Equipaggiamenti che può prendere?***

No.

***E' possibile avere più Comunicatori satellitari? Se sì, che effetto hanno?***

Sì, ma ricorda che non si può ripetere un tiro già ripetuto; quindi si può usare più comunicatori satellitari per ritirare multipli tiri per le riserve falliti, ma non hanno effetto per il bombardamento preliminare. I Comunicatori satellitari funzionano anche se il mezzo è ancora in riserva.

***Una guardia imperiale Coscritta (i.e. quella al seguito di un Inquisitore, non i Coscritti della Guardia Imperiale) di un esercito di Cacciatori di Demoni può avere gli equipaggiamenti del codex: Guardia Imperiale?***

Sì, con le implicite restrizioni.

***Un Prete con la Sacra Reliquia può usarla solo se “non si muova nel turno in cui è palesata”. Tuttavia, la regola Giusta Furia dice che “sono considerati sempre in movimento”. Come si fa?***

La soluzione migliore è dire che in questo caso “muovere” indica espressamente l’azione di spostare il modello con la reliquia o l’unità che lo accompagna nella fase di Movimento.

#### **Lista dell’esercito**

##### ***Come si calcolano i punti vittoria delle Squadre Comando?***

Il costo base dell’unità più tutte le armi e gli equipaggiamenti dell’Ufficiale sono attribuiti all’Ufficiale.

Se l’Ufficiale viene ferito, metà di questi punti viene concessa all’avversario. Se l’Ufficiale è ucciso, l’intero ammontare viene concesso.

Il costo in punti di tutte le altre armi ed equipaggiamenti, più il costo di ogni Consigliere, è invece attribuito all’unità. Se l’unità (senza l’Ufficiale) è al di sotto del 50% allora metà di questi punti è concessa all’avversario. Se l’unità (senza l’Ufficiale) è spazzata via, in ripiegamento o finita fuori dal campo allora l’intero ammontare viene concesso.

##### ***Il bonus alla Disciplina del Commissario si applica alla regola Disciplina dell’ufficiale se è aggregato al Comando QG?***

Sì, rende l’ufficiale decisamente più concentrato.

##### ***Le regole speciali come il bonus alla D del Commissario, la Dottrina Disciplina Ferrea e l’Oggetto Caratteristico possono essere trasmesse tramite Vox?***

No.

##### ***Un’unità con un Commissario può usare la sua D10 anche se non ha ancora giustiziato l’ufficiale o il sergente dell’unità?***

La sua D non si usa. Tuttavia, se il Commissario giustizia l’ufficiale o il sergente, o se l’Ufficiale muore in qualche altro modo, allora prende il comando dell’unità e usa la sua D finché è vivo.

##### ***Se un Commissario usa Esecuzione Sommaria per impedire alla sua unità di ripiegare, l’unità è soggetta a Nessuna Ritirata! e alle ferite legate alla sconfitta in combattimento?***

Sì.

##### ***Gli Psionici Sanzionati tirano per i propri poteri prima o dopo essere assegnati alle squadre?***

Prima di assegnarli.

##### ***Quali poteri della Guardia sono considerati Poteri Psionici da Tiro?***

Fulmini.

##### ***Se un plotone ha 5 squadre di fanteria può comunque prendere una (sesta) squadra di Sopravvissuti?***

No, la squadra di Sopravvissuti conta comunque come una delle 5.

##### ***Come funzionano i fucili laser sul Chimera?***

Ogni fucile laser è un Punto di Fuoco separato e un passeggero può usarlo per sparare, anche se ovviamente sparerà con un fucile laser invece che con qualsiasi arma il modello abbia.

##### ***Come funzionano le sezioni armi pesanti su una singola base?***

Le sezioni armi pesanti sono fornite di una singola basetta grande per contenere i due serventi e l’arma e facilitarne il movimento. Considerali due modelli separati, immaginando una basetta da 25mm sotto ogni guardia. Se muore l’addetto alle munizioni, metti un dado o altro segnalino accanto. Se muore l’artigliere, l’addetto alle munizioni prenderà il suo posto, quindi assumi che sia stato questo a morire.

##### ***Entrambi i serventi sono necessari per sparare con l’arma pesante?***

No, solo l’artigliere. L’addetto alle munizioni può sparare con la sua arma regolarmente.

***I lancieri possono usare le lance se vengono caricati?***

Se sono stati caricati, possono usare le lance, ammesso che non le abbiano già usate. In questo caso, non avranno i bonus alla Forza e all'Iniziativa, ma conteranno come armati di Armi potenziate.

***Le lance da caccia valgono per il primo combattimento della partita, o per il primo turno del primo combattimento della partita?***

Solo per il primo turno del primo combattimento.

**Personaggi Speciali**

***Che cos'è un'armata "Cadiana" per quanto riguarda la possibilità di schierare Creed?***

È un'armata che usa le Dottrine per le truppe d'assalto Cadiane a p.58 E usa i modelli dei Cadiani, o un'armata di Guardia Imperiale che non usa alcuna Dottrina E usa i modelli dei Cadiani.

***Dato che Gaunt è Implacabile e trasmette questa regola alla sua squadra, che effetto ha il suo Oggetto Caratteristico?***

Serve solo a far fare un controllo di Morale alla sua squadra quando muore.

***Chi sono esattamente i "modelli della Guardia Imperiale di Tanith" per la regola Comandante Impavido?***

Tutte le Guardie, i Sergenti, i Sergenti veterani e gli Ufficiali di unità di Fanteria della Guardia presi in un'armata che usa le Dottrine del Primo e Unico Tanith elencate a p.59, oppure da una qualsiasi lista di Guardia Imperiale che non usi Dottrine.

***Le sub unità del Manipolo di Schaeffer possono conquistare gli obiettivi in quanto unità valide?***

Se nella lista l'unità è composta da almeno 8 modelli, il Manipolo conta come Truppa e Qg, quindi sono unità valide.

***Si può giocare un'armata formata unicamente dal Manipolo, con Schaeffer come unico QG, oppure devi comunque avere un Plotone Comando QG?***

No, Schaeffer conta come QG.

**Dottrine**

***Bisogna spendere un punto Dottrina per avere i Fanti Scelti e poi un altro punto Dottrina per avere i Granatieri?***

No, solo uno, i Fanti scelti sono truppe Imperiali assegnate a un reggimento. I Granatieri sono i guerrieri d'élite dello stesso reggimento.

***Se usi uno dei reggimenti presentati sul Codex, puoi usare tutte le Dottrine elencate, anche se sono più di 5?***

Sì. Alcuni reggimenti della Guardia Imperiale hanno una lunga tradizione militare e hanno sviluppato più Dottrine.

***Che effetto ha l'aggiunta di un Commissario Indipendente ad un'unità?***

Aggiunge 1 alla D del comandante dell'unità e lo giustizierà se sbaglia un controllo di Morale.

***La Dottrina Combattenti Temprati si compra per ogni Squadra o per ogni Plotone?***

Per ogni Squadra.

***Se una squadra ha la Dottrina Armi Marziali, si può prima equipaggiare alcuni modelli con le armi speciali/pesanti e poi sostituire i fucili laser con le armi da mischia?***

Sì, poi il resto dei fucili laser viene sostituito da pistole laser e armi da mischia.

***Se usi le Dottrine Reggimentali e non prendi Psionici Sanzionati, puoi comunque far diventare un Legionario del Manipolo uno Psionico?***

Sì.

***Nella dottrina Tiratori Scelti si dice "Ogni modello di Fanteria della Guardia con AB3 può ripetere una volta un tiro per colpire...". Si intende un tiro per partita, uno per turno, o qualcos'altro?***

Il riferimento a "una volta" è lì per ricordare che un dado non può essere ritirato più volte. Non c'è limite al numero di dadi che puoi ripetere, finché nessuno viene ritirato più volte. Se spari a cadenza rapida, puoi ripetere tutti gli 1 che fai.

***Se compri Fanteria Leggera per due squadre in un Plotone, ma non per la Squadra Comando, come si schierano?***

La Squadra Comando si schiera normalmente e le squadre con la Dottrina si schierano infiltrando in seguito.

## Necron

### 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.

## Orki

### 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 Zkiacciarlo, 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 Zkiacciarlo 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 Buum 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 Aaargh 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:

- Zkoppiatezta: 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 Grotsnik? 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.

# Space Marine

## 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 OG addizionale** [...].

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 addizionale. 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.

## Space Marine: Angeli Oscuri

### 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 Artiglieri 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'artiglieri, 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.

**Presca 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.

# Space Marine del Caos

## 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 Mostruose 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.

**Se un'unità con Sistema Stabilizzatore Avanzato ha anche dei Droni tracciatori, si può stare fermi con i Droni per usare i Traccianti mentre le Armature si muovono con gli Stabilizzatori?**

No, perché dato che i modelli si sono mossi, i Droni, che non hanno gli stabilizzatori, non possono sparare con armi pesanti.

**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 nidiate 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 – Simbionti Arma da Tiro, primo paragrafo.  
L'ultima frase deve essere cambiata con:

**Un Tiranide armato con due simbionti 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, Simbionti 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 esplose?***

Esplose – 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 Dilanti, il Bioplasma o gli attacchi di coda guadagnano l'abilità Dilante?***

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 dilanti?***

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!)