

CODEX DI WARHAMMER 40,000: REGOLAMENTO

Aggiornamento ufficiale versione 1.5

Nonostante cerchiamo sempre di assicurarci che i nostri Codex siano perfetti, a volte ci sfuggono alcuni errori. Inoltre, periodicamente stampiamo nuove versioni delle regole che comportano correzioni alle edizioni più vecchie. Quando accade, è nostra intenzione intervenire il prima possibile, quindi pubblichiamo aggiornamenti per tutti i nostri libri degli eserciti. Quando apporteremo delle variazioni aggiorneremo il numero della versione; i cambiamenti rispetto alla versione precedente saranno evidenziati in rosso. Quando compare una lettera di fianco al numero della versione (ad esempio 1.1a) significa che è stata fatta una correzione locale, soltanto in una determinata lingua, per risolvere un problema di traduzione o un'altra questione minore.

Ognuno di essi è diviso in tre sezioni: Errata, Correzioni e 'Domande e Risposte'. Le Errata correggono tutti gli errori del libro, mentre le Correzioni lo aggiornano con la versione più recente delle regole. Le Domande e Risposte (o 'DeR') offrono la risoluzione ai quesiti più comuni a proposito delle regole. Sebbene possa segnare le correzioni direttamente sulle pagine del libro, non è assolutamente necessario farlo: basta tenere una copia degli aggiornamenti assieme al volume.

ERRATA

Pagina 41 – Combattimenti multipli, Attaccare. Deve essere aggiunto un terzo punto, come segue:
• I modelli che all'inizio del combattimento (prima che qualsiasi modello abbia attaccato) erano ingaggiati con più di un'unità nemica, ma a contatto di basetta con solo una delle unità nemiche, devono attaccare quest'ultima.

Pagina 41 – Combattimenti multipli, Attaccare. In tutti e tre i punti, la parola "combattimento" deve essere sostituita con "turno di combattimento".

Pagina 42 – "Un'arma da mischia normale e una speciale", primo paragrafo. La seconda frase deve essere cambiata in: Tutti i loro attacchi, incluso quello addizionale, fanno uso dei bonus e delle penalità delle armi. N.B. Correzione già presente nell'edizione italiana.

Pagina 46 – Morale e ripiegamento. Il paragrafo deve essere cambiato in:

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

Pagina 71 – Speronare un aeromobile. La prima frase deve essere cambiata in: "Gli aeromobili che non sono immobilizzati o storditi possono provare a schivare [...]".

Pagina 92 – Battaglia campale, secondo paragrafo. Cambia "L'avversario si schiererà nell'altra metà del tavolo." in "L'avversario si schiererà nell'altra metà del tavolo e a più di 12" dalla linea centrale del tavolo."

Pagina 93 – Punta di lancia, secondo paragrafo. Cambia "L'avversario si schiererà nel quarto diagonalmente opposto." in "L'avversario si schiererà nel quarto diagonalmente opposto e a più di 12" dal centro del tavolo."

CORREZIONI

Nessuna.

DeR

D. Come interagiscono i tiri di dado che possono attivare un effetto di una regola speciale (ad esempio ottenere un 1 sul tiro per Colpire con un'arma con la regola speciale Surriscaldamento) con la possibilità di ripetere i tiri? (p.2)
R. Controlli se l'effetto viene attivato soltanto dopo che il tiro è stato ripetuto.

D. Quando due regole speciali o effetti si contraddicono a vicenda, come si risolve? (p.2)
R. Effettua un tiro di spareggio applicando 'La Regola più importante!'.

Il Turno

D. In che senso è utilizzato il termine "turno"? (p.9)
R. Ogni volta che viene utilizzata, la parola "turno" indica il turno del giocatore. In caso contrario verrà chiaramente specificato "turno di gioco". In un turno di gioco completo entrambi i giocatori effettuano un turno del giocatore; quindi un turno di gioco comprende due turni del giocatore.

Fase di Movimento

D. I modelli possono uscire dal tavolo? (p.11)

R. No, a meno che una regola o la missione giocata non specifichino chiaramente che possono. Tutti i giocatori di wargame sanno benissimo che la fine del tavolo è la fine del mondo!

D. Cosa succede se un'unità fuori coesione è in grado di muoversi, ma non di ristabilire la coesione in una singola fase di movimento? (p.12)

R. Deve cercare di ristabilire la coesione il prima possibile, anche facendo uso della Corsa! nella fase di Tiro, se possibile.

D. Cosa succede quando un'unità che si muove di una distanza casuale entra in un terreno accidentato o si muove attraverso di esso? (p.14)

R. A meno che non venga specificato diversamente, non verrà rallentata e si muoverà dell'intera distanza ottenuta dal tiro di dadi. Ad ogni modo, deve comunque effettuare i test di terreno pericoloso quando le circostanze lo richiedono.

D. Le ferite dei test dei Terreni pericolosi sono attribuite nello stesso modo degli attacchi da tiro? (p.14)

R. No. Ogni modello che si muove attraverso un terreno pericoloso deve effettuare il test. Ogni modello che lo fallisce, subisce una ferita.

Fase di Tiro

D. Le unità che si avvalgono della regola Corsa! nella fase di Tiro devono muoversi dell'intera distanza ottenuta dal tiro di dado? (p.16)

R. No: possono muoversi fino alla distanza ottenuta. Nota che una volta tirato il dado non possono più sparare, anche se scelgono di non utilizzare il movimento.

D. Nel caso in cui due unità siano disposte sul tavolo in modo da darsi copertura a vicenda, quale beneficia del tiro copertura di 4+ dato dalle unità che si frappongono? (p.21)

R. L'unità con il modello più vicino al nemico che sta sparando non beneficia del tiro copertura.

D. Se un'unità beneficia di più coperture differenti, quale tiro copertura viene usato? (p.22)

R. Quello relativo alla copertura che comprende il maggior numero di modelli o, in caso di parità, il migliore (posto il caso che più di metà dell'unità sia in qualche tipo di copertura).

D. Se trovo un riferimento a un'unità che è 'inchiodata', ciò significa che l'unità è andata a terra? (p.24)

R. Sì, 'inchiodata' è semplicemente un modo breve per dire: "Andata a terra dopo avere fallito un test di inchiodamento".

D. Se un'unità è andata a terra e viene poi costretta a muoversi, eccezion fatta per il ripiegamento, ritorna normale o conta come a terra? (p.24)

R. Ritorna normale.

D. Un'unità può andare a terra se subisce gli effetti di un attacco che non concede tiri copertura o non infligge ferite (come un lanciafiamme)? (p.24)

R. Può farlo, ma sarebbe sciocco, poiché non avrebbe altro effetto che impedire all'unità di fare qualcosa di propria volontà nel turno successivo. In altre parole, l'unico beneficio dell'andare a terra è quello di incrementare il tiro copertura di un'unità, quindi se non devi effettuare tiri copertura, non farlo!

D. Se un'unità ha una regola speciale che le permette di ripetere i tiri salvezza falliti e deve subire gli effetti di una regola speciale nemica che la obbliga a ripetere i tiri salvezza riusciti, come si risolve? (p.25)

R. Anche se tecnicamente dovresti tirare tutti i dadi due volte, per risparmiare tempo tirali soltanto una volta e applica direttamente il risultato.

D. Se un'unità composta da modelli con ferite multiple ha già subito una ferita, quella successiva dev'essere assegnata a un modello armato allo stesso modo o può essere assegnata a un modello armato diversamente? (p.26)

R. Può essere assegnata a un modello armato diversamente. Nota che ciò può permettere di avere più modelli con armi diverse feriti allo stesso tempo.

Armi

D. Quanti test di Inchiodamento può causare una squadra che fa fuoco su un nemico ed è dotata di più armi ad Inchiodamento? (p.31)

R. Ogni unità può causare un massimo di un test di Inchiodamento per turno su ciascuna unità nemica ferita, indipendentemente dal numero di ferite causate, a meno che non sia specificato altrimenti.

D. Come funziona la regola Dilaniante se devi tirare più dadi per il tiro Penetrazione dell'Armatura? (p.31)

R. Il giocatore aggiunge D3 al totale per ogni dado con il quale ottiene 6.

Fase di Assalto

D. Un'unità equipaggiata con granate multiple che hanno effetto quando sferra un assalto o subisce un assalto, può utilizzarne una di ogni tipo nella stessa fase di Assalto? (p.36)

R. Sì. Nota che un modello può comunque utilizzare soltanto un tipo di granata quando attacca un veicolo.

D. Se un'unità con la regola speciale Contrattacco supera il relativo test di Disciplina, conta come se stesse assaltando (guadagnando così i bonus di regole speciali come Carica Furiosa)? In tal caso, si possono usare granate difensive contro di essa? (p.75)

R. No ad entrambe le domande.

D. Quali armi contano come arma a una mano allo scopo di guadagnare **attacchi aggiuntivi** in corpo a corpo? (p.37)

R. Tutte le pistole, le armi da mischia e le armi le cui regole specificano chiaramente che si tratta di arma a una mano.

D. Un singolo modello che non è in grado di effettuare uno **sfondamento** impedisce a tutta la sua unità di effettuare Sfondamenti? (p.40)

R. Sì.

D. Può un'unità **bloccata in combattimento** scegliere di andare a terra se colpita da armi da tiro? (p.40)

R. No.

D. Per quanto riguarda i **combattimenti multipli**, al paragrafo "Attaccare" ci sono due regole aggiuntive. Ai fini di queste regole, quand'è "all'inizio del combattimento"? (p.41)

R. È dopo la reazione dei difensori ma prima di effettuare qualsiasi attacco.

Morale

D. Se un'unità che sta effettuando un **movimento di ripiegamento** può percorrere l'intera distanza soltanto allontanandosi dal proprio bordo del tavolo, a causa di truppe nemiche o terreni intransitabili, conta come **Intrappolata!**? (p.45)

R. No, un'unità risulta Intrappolata! solo se completamente circondata e non in grado di muoversi dell'intero movimento di ripiegamento in alcuna direzione senza tornare sui propri passi.

D. I modelli in grado di muoversi **al di fuori della fase di Movimento**, come per esempio quelli dotati di zaini a reazione, possono usare tale movimento mentre stanno ripiegando? (p.45)

R. Sì, ma devono determinarne la direzione seguendo le regole del ripiegamento.

D. Il test di **Raggruppamento** è un controllo di Morale? Ad esempio, un'unità che ripiega entro la gittata di uno stendardo che consente alle unità di ripetere i controlli di Morale falliti, può usare lo stendardo per un test di Raggruppamento fallito? (p.46)

R. No e No. Un test di Raggruppamento è un tipo speciale di test di Disciplina, non un controllo di Morale (che prende in considerazione le tre situazioni descritte a pagina 44).

Personaggi

D. Come agiscono i **personaggi indipendenti** aggregati a una squadra ai fini di determinare se detta squadra sia o meno al di sotto di metà della forza? (p.48)

R. I personaggi indipendenti non vengono contati ai fini di determinare se un'unità sia o meno al di sotto della metà della forza. L'eccezione è costituita dai personaggi indipendenti dotati di seguito, nel qual caso il personaggio viene

contato ai fini di determinare se una squadra sia sotto la metà della forza.

D. Se un personaggio indipendente non è in grado di muoversi a 2" di distanza da un'unità amica a cui non può **aggregarsi** (per esempio perché è sbarcato da un veicolo dopo il movimento di quest'ultimo), può essere lasciato sul posto? (p.48)

R. Sì, semplicemente colloca il più lontano possibile dalla/e unità a cui non può aggregarsi per quanto glielo permetta il suo movimento.

D. Se voglio che un personaggio indipendente inizi la partita **aggregato a un'unità**, quando avviene l'aggregazione? (p.48)

R. Decidi quali personaggi indipendenti si aggregano ad unità all'inizio dello schieramento, prima di collocare qualsiasi unità sul tavolo. Nota che dovresti farlo prima di dichiarare quali unità vengono tenute in Riserva, Attacco in Profondità, Attacco sul fianco eccetera.

D. Un **personaggio indipendente** aggregato a un'unità che sta reagendo all'assalto, o che si sta ammassando, deve muoversi prima degli altri modelli amici per cercare di arrivare a contatto di basetta con il nemico. Cosa succede se il personaggio indipendente non può raggiungere i modelli nemici a causa dei modelli amici attorno a sé? (p.49)

R. Se è possibile muovere i modelli amici e fare spazio per il personaggio indipendente, allora essi devono essere mossi per primi, seguiti dal personaggio indipendente; poi può muoversi il resto dell'unità. Se il personaggio indipendente non è ancora in grado di entrare a contatto di basetta, deve essere mosso il più vicino possibile al nemico.

Psionici

D. Un modello può usare un potere psionico che non sia un **Attacco da Tiro Psionico** se si trova a bordo di un veicolo da trasporto? (p.50)

R. Sì. Se il potere richiede la linea di vista, viene risolto dai punti di fuoco del veicolo (se il potere viene usato nella fase di Tiro, conta come un modello che spara dal punto di fuoco). Se il potere psionico non richiede la linea di vista e ha una gittata o un'area d'effetto che viene normalmente misurata dal modello che ne fa uso, la misura si prende dallo scafo del veicolo, come spiegato nella sezione Imbarco a pagina 66.

D. Gli effetti dello stesso **potere psionico** lanciato più volte sono cumulativi? (p.50)

R. Sì, a meno che non sia specificato diversamente.

D. Uno psionico può tentare di utilizzare lo stesso **potere psionico** più di una volta nello stesso turno? (p.50)

R. No, a meno che il potere psionico non lo specifichi esplicitamente.

D. Quali poteri psionici sono considerati **Attacchi da tiro psionici**? (p.50)

R. Qualsiasi potere psionico con un profilo uguale a quello di un'arma da tiro (quindi con gittata, forza e VP) in aggiunta a qualsiasi potere psionico che venga descritto esplicitamente come attacco da tiro psionico.

D. Gli **attacchi da tiro psionici** devono tirare per **Colpire**? (p.50)

A: Sì.

D. Si possono effettuare i tiri copertura contro gli **Attacchi da Tiro Psionici**? (p.50)

R. Sì, a patto che infliggano delle ferite. I tiri copertura si possono effettuare contro ferite inflitte da Attacchi da Tiro Psionici, non contro altri effetti più 'strani' dei poteri psionici.

D. I **poteri psionici** possono essere usati su un'unità imbarcata su un trasporto? (p.50)

R. Per semplicità, la risposta è un chiaro "No, a meno che lo Psionico non si trovi nell'unità che viene trasportata".

Tipi di unità

D. Può un'unità che "si muove come **fanteria volante**" Attaccare in Profondità? (p.52)

R. Sì.

D. Un'unità equipaggiata con **zaini a reazione** può compiere il suo normale movimento durante la fase di Assalto, se è arrivata in Attacco in Profondità in quel turno? (p.52)

R. Sì, a meno che non venga specificato diversamente. Ricorda che non puoi usare questo movimento per lanciare un assalto nel turno in cui sei arrivato in Attacco in Profondità.

D. Se un'arma di un'unità di **artiglieria** fallisce il test per il terreno pericoloso, cosa le succede? (p.55)

R. Dato che ciò è paragonabile al subire un risultato sulla tabella dei Danni ai Veicoli (e per preservare la nostra sanità mentale se rispondessi in modo diverso), l'arma è distrutta.

Veicoli

D. Un veicolo che ha utilizzato il **movimento addizionale oltre i 12"** dato dal trovarsi su una strada, conta come essersi mosso a velocità di crociera a tutti gli effetti (per esempio per quanto riguarda imbarco e sbarco delle truppe)? (p.57)

R. Sì.

D. Un veicolo che inizia il proprio movimento in un terreno accidentato, conta come essersi mosso per quel turno se fallisce il **test per i Terreni pericolosi**? (p.57)

R. Sì.

D. Le regole per l'**arco di tiro** delle armi brandeggiabili fanno riferimento a quelle in torretta e sullo scafo. Come funzionano però

quelle montate su strutture più piccole (come la cupola di un Rhino) che sembrano poter ruotare di 360°, pur non essendo vere e proprie torrette? (p.59)

R. Ricorda che la regola è che se sembra che l'arma possa essere puntata, allora si può fare, anche se è incollata. Il resto sono solo linee guida riguardanti l'arco di tiro delle armi incollate e non descrive tutti i possibili metodi con cui un'arma può essere incollata su un veicolo. Se la struttura dell'arma è brandeggiabile ed è ovviamente in grado di ruotare di 360°, come nel caso della cupola del Rhino, allora deve essere trattata come se avesse un arco di tiro di 360°.

Ad ogni modo, se monti la medesima torretta su un Razorback, anche se può ruotare di 360°, ovviamente non potrà sparare attraverso la torretta principale, quindi avrà un 'punto cieco'. Analogamente, i fucili shuriken montati sotto lo scafo di Wave Serpent, Falcon ecc. sembra che possano ruotare di 360°, ma è improbabile che possano fare fuoco attraverso lo scafo direttamente dietro, quindi normalmente noi giochiamo facendoli sparare a grandi linee nell'arco frontale di 180° del veicolo, poiché ci sembra un compromesso accettabile.

D. Se il foro al centro di un **sagoma ad area** si trova solo parzialmente sullo scafo di un veicolo, il colpo viene risolto usando la **Forza piena dell'arma**? (p.60)

R. Sì.

D. Le **ali** di un veicolo sono considerate parte del suo scafo? (p.60)

R. Sì.

D. Se un veicolo ha un'arma con un numero limitato di colpi già utilizzati, come un **missile cacciatore** che ha già sparato, questa può essere distrutta da un risultato "Danneggiato: Arma Distrutta" sulla tabella dei Danni ai Veicoli? (p.61)

R. No. Una volta che un'arma non può più fare fuoco nel corso della battaglia conta già come effettivamente distrutta ai fini del risultato "Danneggiato: Arma Distrutta" sulla tabella dei Danni ai Veicoli.

D. Se un veicolo è specificatamente definito **Immobilizzato**, cosa succede quando si ottiene il risultato "Danneggiato: Immobilizzato" sulla tabella dei Danni ai Veicoli? (p.61)

R. Considera il risultato come "Danneggiato: Arma Distrutta".

D. Quando si ottiene un risultato "**Danneggiato: Arma Distrutta**" e viene distrutta un'arma, vengono distrutte anche eventuali armi integrate, combi o coassiali? (p.61)

R. Sì.

D. Se un veicolo subisce simultaneamente diversi risultati "**Distrutto: Esplose!**", quanti D6 si tirano per determinare il raggio dell'esplosione? (p.61)

R. Uno.

D. Quando un veicolo viene distrutto da un risultato "Distrutto: Esplose!" sulla tabella dei Danni ai Veicoli, bisogna rimpiazzare il veicolo con un'area di terreno accidentato di dimensioni simili. Che tiro copertura concede eventualmente quest'area di terreno accidentato? (p.61)

R. Concede un tiro copertura di 4+ ad eventuali unità in copertura.

D. Quando un veicolo viene distrutto, le sue dotazioni o le sue regole speciali cessano di avere effetto? (p.61)

R. Sì. Per esempio se un Land Raider Crusader viene distrutto in seguito allo speronamento di un veicolo nemico, i suoi passeggeri non saranno in grado di assaltare nella successiva fase di Assalto, in quanto non beneficranno più della regola speciale Veicolo d'Assalto.

D. Un veicolo con fumogeni può utilizzarli anche se non si è mosso o non può muoversi nella sua fase di Movimento? (p.62)

R. Sì.

D. I fumogeni possono essere utilizzati da un camminatore dopo che questi ha effettuato un movimento di Corsa! o di consolidamento? (p.62)

R. No, possono essere utilizzati soltanto durante la fase di Movimento.

D. Se un veicolo Immobilizzato si è mosso a velocità di Crociera nella precedente fase di Movimento, viene colpito automaticamente nella fase di Assalto? (p.63)

R. Sì.

D. Se un veicolo si è mosso durante la sua ultima fase di Movimento, ma è immobilizzato nel momento in cui si raggiunge il livello d'iniziativa necessario affinché venga attaccato da un modello in corpo a corpo, quale risultato è necessario affinché venga colpito in corpo a corpo? (p.63)

R. Viene colpito automaticamente.

D. In un combattimento multiplo che coinvolge veicoli ed unità non veicolo, le ferite causate dal risultato "Distrutto: Esplose!" sulla tabella dei Danni ai Veicoli contano ai fini del risultato dell'assalto? (p.63)

R. Sì, tutte le ferite causate in questo modo contano. Ferite non salvate inflitte ad unità nemiche contano per il tuo risultato del combattimento e ferite non salvate inflitte ad unità amiche contano per la risoluzione del combattimento del tuo avversario.

D. In un combattimento multiplo che coinvolge veicoli avversari (non camminatori) ed unità non veicolo, come funziona il movimento di ammassamento? (p.63)

R. I movimenti di ammassamento devono essere utilizzati per cercare di arrivare in contatto di basetta con le unità non veicolo.

D. I modelli imbarcati in un veicolo possono usarne i punti di fuoco per tracciare una linea di vista verso un'unità al fine di usare regole speciali o equipaggiamenti (con funzioni diverse dallo sparare)? (p.66)

R. No.

D. Le truppe imbarcate possono sparare da un veicolo nel turno in cui questi ha utilizzato i fumogeni? (p.66)

R. No.

D. Se un modello spara da un veicolo con un'arma a sagoma, il veicolo stesso viene colpito se rimane sotto la sagoma? (p.66)

R. No, non viene colpito.

D. I passeggeri devono fare fuoco contro il medesimo bersaglio del proprio veicolo? (p.66)

R. No, sono un'unità separata (anche se temporaneamente coesistono con il veicolo), pertanto possono fare fuoco a un bersaglio diverso.

D. Un'unità imbarcata può essere bersaglio del fuoco nemico? (p.67)

R. No. Può essere colpito solo il veicolo da trasporto.

D. Se i modelli sbarcano da un trasporto in un terreno pericoloso, devono effettuare il test per il terreno pericoloso? Diversamente dai movimenti di Ammassamento e consolidamento, lo sbarco non specifica chiaramente che non dà adito ai test per i terreni pericolosi. (p.67)

R. Le regole dei terreni pericolosi affermano che effettuati un 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 effettuare il test. Ad ogni modo, se sbarcano all'inizio del proprio movimento e poi si muovono dopo lo sbarco, è necessario un solo test.

D. Quando un'unità effettua uno "sbarco d'emergenza" non può fare nient'altro per il resto del turno. Che cosa significa? (p.67)

R. Significa che non può effettuare alcuna azione volontaria. Compirà qualsiasi azione obbligatoria, come quelle derivate dal fallimento di un test di Morale o di Inchiodamento, e se assaltata combatterà normalmente.

D. Se un veicolo da trasporto è completamente circondato, un'unità può sbarcare muovendo attraverso i modelli nemici? (p.67)

R. No. I modelli che sbarcano sono comunque soggetti alle normali regole di pagina 11 sul movimento.

D. I modelli che vengono spostati a causa di un **Travolgimento**, ma hanno superato il test di **Morale**, possono essere costretti a muovere al di fuori del tavolo, se questa è la distanza più breve per togliersi di mezzo da sotto il veicolo? (p.68)
R. No, devono essere spostati della distanza più breve che li faccia comunque restare sul tavolo.

D. Un veicolo che entra dalla riserva può effettuare un **Travolgimento**? (p.68)
R. Sì, può farlo: dichiara la distanza di cui si sposterà e la direzione, poi muovilo sul tavolo del numero di pollici dichiarato, misurando a partire dal bordo come solitamente fai per la riserva. Il **Travolgimento** viene effettuato normalmente. Inoltre, se il corazzato è costretto a fermarsi per qualsiasi motivo prima che l'intero veicolo sia sul tavolo, allora veicolo ed eventuali unità imbarcate contano come distrutte e vengono rimosse dal gioco.

D. Se un'unità ripiega da un **Travolgimento** e il movimento rimanente del veicolo obbliga quest'ultimo a muoversi di nuovo attraverso di essa, l'unità deve ripiegare una seconda volta? (p.68)
R. No. Ciascun veicolo può **Travolgere** ogni unità nemica una volta per turno. Dopo il ripiegamento dell'unità, il veicolo si muove attraverso di essa (immagina che i modelli si spostino per consentire il passaggio mentre ripiegano). Se il veicolo termina il movimento sopra qualsiasi modello che abbia ripiegato in questo modo, sposta tale modello della distanza più breve, lasciando almeno 1" di spazio dal veicolo e mantenendo la coesione.

D. Cosa succede se un veicolo **Travolge** un'unità che sta già ripiegando? (p.68)
R. Il **Travolgimento** sarà risolto come di consueto. Nota che un'unità che sta ripiegando e viene **Travolta** fallisce automaticamente il test di **Morale** (come specificato a p.46).

D. Per effettuare uno **Speronamento**, un veicolo dev'essere in grado di effettuare un **Travolgimento**? (p.69)
R. Sì.

D. Cosa succede se, per completare il proprio movimento, un veicolo che ha **Speronato** ed inflitto un risultato di "**Distrutto: Esplode!**" entra in contatto con terreno intransitabile, bordo del tavolo o un'unità amica? (p.69)
R. Il veicolo terminerà il movimento appena tocca uno degli elementi di cui sopra.

D. Una dotazione per veicoli che permetta a un veicolo non corazzato di effettuare un **Travolgimento** (per esempio un **roztro tozto**) permette a tale veicolo anche di effettuare **Speronamenti**? (p.69)
R. Sì.

D. La **Forza** di un veicolo che sta speronando può superare il valore di 10? (p.69)
R. No, solo il valore di corazza di un veicolo fa eccezione alla regola delle caratteristiche "Massimo 10".

D. Se un **veicolo da trasporto** viene distrutto in una fase di **Movimento** in cui si è mosso A tavoletta, cosa succede ai modelli imbarcati, visto che i passeggeri non possono sbarcare da un veicolo che si è mosso A tavoletta nella fase di **Movimento**? (p.70)
R. Vengono rimossi come perdite.

D. Se un **aeromobile** termina il proprio movimento su un terreno intransitabile, i passeggeri possono sbarcare sul terreno intransitabile? (p.71)
R. No, non si può mai sbarcare su un terreno intransitabile.

D. Se un aeromobile corazzato **Travolge** o **Sperona** un'unità nemica che si trova all'interno di un terreno accidentato o pericoloso, deve effettuare un test per i terreni pericolosi? (p.71)
R. Solo se inizia o termina il proprio movimento all'interno di un particolare terreno.

D. Se un aeromobile è costretto a fermarsi dopo un attacco **O Gloria o Morte!** mentre si trova su un modello, amico o nemico, cosa succede? (p.71)
R. Muovi l'aeromobile della distanza più breve possibile in modo che non si trovi su alcun modello.

D. Se un **aeromobile** viene **Immobilizzato** nella propria fase di **Movimento** mentre si muove a tavoletta, viene comunque distrutto? (p.71)
R. Sì.

D. Un **aeromobile** che si muove a tavoletta mentre effettua un **Travolgimento** ottiene un tiro copertura di 4+ contro l'Attacco **O Gloria o Morte!**? (p.71)
R. No.

D. Quale parte di un **aeromobile**, posto su una basetta ovale per modelli volanti grande, è utilizzata per determinare se esso si trova all'interno/sopra un terreno, o su modelli amici o nemici? (p.66)
R. Soltanto la basetta.

D. Se un **aeromobile** posto su una basetta ovale per modelli volanti grande viene ridotto a Rottame e la sua basetta è completamente circondata da modelli nemici, tutti i modelli imbarcati vengono uccisi? (p.71)
R. Sì

D. È possibile speronare un **aeromobile** su basetta ovale per modelli volanti grande? (p.71)
R. Sì, devi arrivare a contatto con la basetta o con lo scafo.

Regole speciali universali

*D. La regola speciale **Carica Furiosa** conferisce il bonus di +1 alla Forza agli attacchi effettuati con un'arma da mischia che colpisce con un valore di Forza specifico? Per esempio, i colpi della Predatrice Sanguinaria di Gabriel Seth vengono risolti a Forza 8 o 9 nel caso in cui egli abbia Carica Furiosa? (p.74)*

R. No. I colpi della Predatrice Sanguinaria di Gabriel Seth vengono comunque risolti a Forza 8.

*D. Un'unità che supera il test di Disciplina per il **Contrattacco** viene considerata in carica sotto tutti gli aspetti? (p.75)*

R. No. Ottiene solo il bonus di +1 Attacchi.

*D. Durante il primo turno di gioco, il movimento dato dalla regola **Esploratori** conta come se fosse stato effettuato nella precedente fase di Movimento ai fini di determinare eventuali tiri salvezza contro il tiro, come il tiro copertura di 3+ dato dal Turbo, e i tiri per colpire contro i veicoli in corpo a corpo? (p.75)*

R. Sì.

*D. Un'unità con la regola speciale **Esploratori** la trasferisce ad ogni veicolo sul quale è imbarcata? (p.76)*

R. No

*D. Un veicolo con la regola speciale **Esploratori** può Esplorare o Attaccare sul Fianco se trasporta a bordo un'unità che non la possiede? (p.76)*

R. Sì

*D. Un'unità con **Furtività** che si trova in terreno aperto vede il suo tiro copertura aumentato da nessuno a 6+? (p.75)*

R. No, è necessario che ci sia in partenza un tiro copertura da migliorare.

*D. Se un'unità con la regola speciale **Esploratori** viene imbarcata in un veicolo, anch'esso con la regola speciale Esploratore, può sbarcare dopo il movimento del veicolo come parte del suo speciale movimento di Esplorazione? (p.75)*

R. Sì, se lo sbarco è consentito durante una normale fase di Movimento. Per esempio, se il veicolo si è mosso a tavoletta lo sbarco non è consentito (a meno che non venga specificato diversamente).

*D. Se in un'unità solo alcuni dei modelli hanno la regola speciale **Furtività**, l'intera unità beneficia del bonus di +1 al tiro copertura? (p.75)*

R. Sì. In pratica, chi ha la regola speciale Furtività permette ai compagni di trovare un buon posto per nascondersi.

*D. Se un'unità che contiene uno o più modelli con la regola speciale **Lenti e Determinati** assalta, tutta l'unità viene considerata assaltare attraverso un terreno accidentato e quindi attaccherà ad*

Iniziativa 1 a meno di non avere granate d'assalto? (p.76)

R. No. A questo proposito solo i modelli con la regola speciale Lenti e Determinati vengono considerati come se si muovessero su terreno accidentato. Il resto della squadra è costretto a muoversi alla stessa velocità, ma ciò non rende più accidentato il terreno per essi.

*D. Un'unità con la regola speciale **Rapidità** può assaltare dopo essere sbarcata da un veicolo da trasporto che in quel turno si è già mosso? (p.76)*

R. No, non può. La regola Rapidità semplicemente rimuove la proibizione di assaltare dopo avere corso.

*D. Le moto possono usare il movimento **Turbo** nel movimento dato dalla regola **Esploratori**? (p.76)*

R. Sì, ora possono, ma ricorda che devono rimanere a più di 12" di distanza dal nemico mentre si muovono.

Edifici e Rovine

*D. È possibile sparare a un **edificio** non occupato o assaltarlo? (p.79)*

R. No. Non si può prendere di mira un edificio non occupato. Tuttavia, se un'arma ad area devia su un edificio non occupato, risolvi il colpo normalmente.

*D. È possibile **Speronare** un edificio? (p.79)*

R. No. Semplicemente, il veicolo si ferma se tocca un edificio.

Organizzare una battaglia

*D. Un'unità può controllare **obiettivi** diversi, ammesso che sia sufficientemente grande da trovarsi entro 3" da ognuno di essi? (p.91)*

R. Sì, ma secondo noi ciò non accade così di frequente quando i nemici sono nei paraggi...

*D. Le unità che alla fine della partita sono uscite dal tavolo contano come distrutte ai fini dei **punti eliminazione**? (p.91)*

R. Sì.

*D. Se un **personaggio indipendente** si unisce a un'unità ed entrambi vengono distrutti, quanti **punti eliminazione** valgono? (p.91)*

R. Due. L'unità vale uno e il personaggio indipendente vale uno.

*D. Può un'unità iniziare la partita imbarcata in un **veicolo di trasporto non apposito**? (p.92)*

R. Sì, se non eccede la capacità di trasporto e se al suo tipo di unità è concesso imbarcarsi su quel veicolo.

*D. È possibile schierare un'unità in un **terreno intransitabile**? (p.92)*

R. No, a meno che questa possa specificatamente muoversi attraverso terreni intransitabili.

D. Se un'unità è in **riserva** e possiede un'abilità che ha effetto all'inizio del turno, può utilizzare questa abilità nel turno in cui arriva? (p.94)

R. No, a meno che non sia specificato diversamente.

D. Cosa succede se un'unità arriva dalla **riserva** ma non è in grado di muovere in modo da trovarsi completamente sul tavolo? (p.94)

R. L'unità viene distrutta e rimossa dal gioco.

D. Se un **personaggio indipendente** viene aggregato ad un'unità che attacca sul fianco, quando può abbandonare l'unità? (p.94)

R. Se un personaggio indipendente arriva dalla riserva insieme ad un'unità, che stia attaccando sul fianco o meno, non può abbandonare l'unità nel turno in cui arriva. Ovviamente, egli può lasciarla normalmente a partire dal turno successivo.

D. Un'unità può **Attaccare in Profondità** se solo alcuni dei suoi modelli hanno la regola speciale **Attacco in Profondità**? (p.95)

R. No.

D. I veicoli permanentemente **Immobilitati**, come la capsula d'atterraggio degli Space Marine, possono sparare nel turno in cui entrano in gioco in **Attacco in Profondità**? (p.95)

R. Essi, come tutti gli altri veicoli, si considerano mossi a velocità di crociera quando arrivano in **Attacco in Profondità**, per cui in quel turno non possono sparare. La tabella a pagina 73 ti illustra i vari tipi di arma che possono sparare quando il veicolo si è mosso a velocità di crociera.

D. Un'unità trasportata da un veicolo arrivato in **Attacco in Profondità** conta come arrivata in **Attacco in Profondità**? (p.95)

R. Sì.

D. Quando un veicolo **Attacca in Profondità** conta come mosso alla velocità di crociera ai fini di determinare quali armi possono fare fuoco. Come funzionano i camminatori, la cui unica velocità è quella di combattimento? (p.95)

R. Un camminatore può sparare con tutte le armi come se fosse un veicolo stazionario.

D. Se un'unità che arriva **Attaccando in Profondità** non può essere collocata interamente sul tavolo, deve tirare sulla tabella degli Incidenti dell'**Attacco in Profondità**? (p.95)

R. Sì

D. Se in una singola unità sono presenti valori differenti di caratteristiche o di armatura, come capisco qual è la **maggioranza**? (varie)

R. La maggioranza è il valore più comune, cioè quello posseduto dal maggior numero di modelli. Se due o più valori ricorrono in egual numero, scegli il più alto. Per esempio, in una squadra di cinque modelli ve ne sono due con Abilità di Combattimento 3, due con Abilità di

Combattimento 4 ed uno con Abilità di Combattimento 5; quando tiri per Colpire l'unità in corpo a corpo, tirerai contro AC4.

Domande specifiche per le armate

D. Se un **Codex** include opzioni (o regole) che sembrano non avere effetto nella nuova edizione, pubblicherete un'errata per cambiarle in qualcosa che funziona?

R. No, se un'opzione (o una regola) non ha effetto, semplicemente non funziona. Riteniamo che sia più semplice lasciarla così com'è fino all'uscita del nuovo Codex invece di cambiarla con un'errata.

D. Posso ottenere i **benefici** dell'equipaggiamento o delle regole speciali del mio avversario, come i *Fari di Teletrasporto*, le *Icone del Caos*, le *Sinapsi Tiranidi*, il *Globo della Resurrezione dei Necron* ecc?

R. In gran parte delle occasioni ciò è abbastanza chiaro, poiché le regole utilizzano i termini 'amiche' o 'proprie' per indicare le tue unità, e i termini 'nemiche' per quelle dell'avversario. Tuttavia alcune regole specificano chiaramente che il loro effetto si applica ad 'amici e nemici'. Una manciata di regole, però, è leggermente ambigua perché non specificano tale distinzione. Come norma generale ti consigliamo di non utilizzare o trarre benefici dall'equipaggiamento o dalle regole speciali dell'armata avversaria, a meno che non sia specificato chiaramente nella regola ('amica o nemica') o in una DeR ufficiale.

Ultimo aggiornamento: 5 dicembre 2011.