

# CODEX: TEMPLARI NERI

## Aggiornamento ufficiale: versione 1.1

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 esercizi. 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 22** – Assalti con capsule d'atterraggio  
Cambia l'ultima frase del terzo paragrafo in "Se una capsula d'atterraggio dovesse deviare sopra un terreno intransitabile o un altro modello (amico o nemico), riduci la distanza di deviazione del minimo necessario a evitare l'ostacolo."

**Pagina 27** – Moto degli Space Marine  
Cambia "I personaggi degli Space Marine con una Squadra Comando non possono montare in sella ad una Moto." in "I personaggi degli Space Marine con Squadra Comando o reattore dorsale non possono montare in sella ad una Moto."

**Pagina 40** – Squadrone di Moto dei Templari Neri, Opzioni  
Cambia "Fino a tre Iniziati della squadra possono sostituire la pistola requiem con una delle seguenti armi:" in "Fino a tre Iniziati della squadra possono prendere una delle seguenti armi:"

### CORREZIONI

**Pagine varie** – Test 'Ultimo Rimasto'  
Ignora tutti i riferimenti al test 'Ultimo Rimasto'.

**Pagine varie** – Risultati 'Massacro'  
Ignora tutti i riferimenti ai risultati 'Massacro'.

**Pagina 22** – "Ed Essi Non Conosceranno la Paura..."  
Cambia "superano automaticamente i test di Morale per la chiamata a raccolta" in "superano automaticamente i test di Raggruppamento"

**Pagina 23** – Sacro Fervore  
Cambia "che non sia Inchiodata o non stia Ripiegando" in "che non sia andata a terra o che non stia Ripiegando" nella prima frase del secondo paragrafo.

**Pagina 23** – Armature miste  
Ignora questa regola speciale.

**Pagina 23** – Sterminateli tutti  
Ignora "e seguono le normali regole per la priorità nella scelta dei bersagli specificate nel regolamento di Warhammer 40,000." nell'ultima frase.

**Pagina 24** – Salvaguardate l'Onore dell'Imperatore  
Ignora " , ad eccezione di quanto restano impigliate (consulta il regolamento di Warhammer 40,000)" nel secondo paragrafo.

**Pagina 25** – Esecrate le Streghe, Annichilite le Streghe  
Ignora l'ultima frase del primo e del secondo paragrafo.

**Pagina 26** – Armi ad una mano  
Cambia lo scudo tempesta da "10 punti" a "15 punti"

**Pagina 27** – Armatura Terminator  
Cambia "Gli Space Marine in armatura Terminator sono in grado di muoversi e sparare con armi pesanti." in "Gli Space Marine in armatura Terminator hanno la regola speciale Irriducibili."

**Pagina 27 – Lanciamissili ciclone**

Cambia “considerato un lanciamissili” in “considerato un lanciamissili Pesante 2”

**Pagina 27 – Martello tuono**

Cambia “ma qualsiasi modello che venga ferito dal martello e non resti ucciso” in “ma qualsiasi modello che subisca una ferita non salvata dal martello e non resti ucciso”.

**Pagina 28 – Narthecium**

Cambia il secondo paragrafo in “Fintanto che l’Apotecario è in vita, tutti i modelli della sua squadra hanno la regola speciale Insensibili al Dolore.”

**Pagina 28 – Sacri Orbi di Antioco**

Cambia “, tirando normalmente per colpire. Se il Sacro Orbe fa centro, colloca il Segnalino ad Area su un modello dell’unità bersaglio.” in “. Il Sacro Orbe di Antioco è un’arma ad area.”

**Pagina 28 – Scudo da combattimento**

Cambia l’ultima frase in “Lo scudo da combattimento conferisce un tiro invulnerabilità di 6+.”

**Pagina 28 – Scudo tempesta**

Cambia in “Uno scudo tempesta è un robusto scudo con un generatore di campo di forza incorporato. Il campo di forza è in grado di deviare quasi ogni attacco, persino i colpi dei cannoni laser e delle armi potenziata. Un modello dotato di scudo tempesta ha un tiro invulnerabilità di 3+. Il modello dotato di scudo tempesta durante l’assalto non può mai godere del bonus di +1 Attacchi dato dall’essere armato con due armi da mischia.”

**Pagina 29 – Signum**

Cambia le ultime due frasi in “Un modello può utilizzare un signum invece di effettuare uno dei suoi attacchi da tiro. Se sceglie di utilizzarlo, un modello della sua squadra ha Abilità Balistica 5 per il resto della fase di Tiro. Dichiarare che il signum viene utilizzato prima di effettuare qualsiasi tiro per colpire.”

**Pagina 29 – Fumogeni**

Cambia in “**FUMOGENI**  
I fumogeni vengono usati per oscurare temporaneamente il veicolo dietro nubi di fumo, consentendogli di attraversare aree aperte in sicurezza. Vedi la sezione Veicoli del regolamento di Warhammer 40,000 per dettagli.”

**Pagina 29 – Potere dello Spirito Macchina**

Cambia in “Il veicolo può fare fuoco con un’arma in più oltre a quelle normalmente concesse. In aggiunta, tale arma può sparare a un bersaglio diverso da quello delle

altre armi con le normali regole del tiro. Quindi un veicolo che si è mosso a velocità di combattimento può fare fuoco con due armi, e uno che si è mosso a velocità di crociera o ha subito un risultato di Equipaggio Scosso o Stordito può sparare con una sola arma.”

**Pagina 36 – Techmarine, Benedizione dell’Omnissia**

Cambia “Ripiegare, né essere Bloccato o Inchiodato.” in “ripiegare, né essere bloccato in combattimento o andato a terra.”

**Pagina 38 – Veicoli da trasporto**

Ignora la terza frase, che comincia con “I veicoli descritti in questa sezione...” ed ignora le ultime due frasi.

**Pagina 38 e 48 – Lanciarazzi Deathwind, VP**

Cambia “6” in “-”.

**Pagina 39 – Squadra Assaltatrice dei Templari Neri, Opzioni**

Cambia l’ultima frase in “Ogni modello può sostituire la pistola requiem con uno scudo tempesta per +15 punti.”

**Pagina 39 – Land Speeder Typhoon**

Cambia tutti e tre i riferimenti al “lanciamissili multiplo Typhoon” in “lanciamissili tifone” e cambia “Gittata 48”; Fo 5; VP 5; Pesante 1, Area, Binato” in “Framm: Gittata 48”; Fo 4; VP 6; Pesante 2, Area Perforante: Gittata 48”; Fo 8; VP 3; Pesante 2”

**Pagina 42 – Land Raider e Land Raider Crusader**

Aggiungi “**Veicolo d’Assalto:** i modelli che sbarcano da un punto d’accesso qualsiasi del Land Raider possono assaltare nel medesimo turno.”

**Pagina 48 – Fucile a pompa, Forza**

Cambia “3” in “4”.

**Pagina 48 – Lanciamissili tifone**

Cambia: “ 48” 5 5 Pesante 1, Area, Binato” in: “(Framm.) 48” 4 6 Pesante 2, Area (Perf.) 48” 8 3 Pesante 2”

**DeR**

*D. Quando un’unità con la regola speciale Ed Essi Non Conosceranno la Paura si raggruppa, può muoversi immediatamente di 3" oltre a muoversi normalmente per quel turno? (pag.22)*

R. Sì.

*D. Quando avviene il movimento extra dato da ‘Esecrete le streghe, annichilite le streghe’? (pag.23)*

R. Questo movimento extra avviene dopo lo schieramento, prima dei movimenti degli Esploratori.

*D. 'Sterminateli Tutti!' fa sì che debba effettuare un test per non sparare al nemico più vicino? (pag.23)*

R. Sì, tale regola funziona benissimo come è scritta, quindi la fanteria, la fanteria volante e le moto dei Templari Neri devono effettuare il test (con un modificatore di -1 alla Disciplina!) per non sparare al bersaglio più vicino.

*D. Lo Stendardo della Compagnia Combattente è come il Vessillo della Compagnia Combattente? (pag.28)*

R. Sì, solitamente le parole stendardo e vessillo sono usate come sinonimi (NB. La versione italiana del libro è già corretta).

*D. Può un veicolo con Potere dello Spirito Macchina sparare con un'arma nel turno in cui ha utilizzato i fumogeni? (pag.29)*

R. No.

*D. La regola speciale Riti di Battaglia del Comandante ha effetto solo sulle squadre o anche sugli altri personaggi indipendenti? (pag.31)*

R. Ha effetto su tutti i modelli dell'armata.

*D. Posso schierare più di un Campione dell'Imperatore? (pag.31)*

R. No, puoi averne uno solo. L'unico modo di schierare più di un Campione dell'Imperatore è quello di giocare con distaccamenti multipli (vedi il regolamento di Warhammer 40,000 per i dettagli riguardanti i distaccamenti multipli).

*D. Posso schierare il Campione dell'Imperatore come una delle mie scelte QG obbligatorie e nessun'altra scelta QG dell'armata? (pag.31)*

R. Sì, anche se non occupa nessun riquadro QG, è comunque una scelta QG, pertanto può soddisfare le richieste di un QG minimo.

*D. Posso schierare una Squadra Comando o una Squadra Comando di Terminator Confratelli della Spada senza un personaggio che la guidi? (pag.32)*

R. No.

*D. La pistola plasma binata del Techmarine montata sui servoarnesi gli conferisce un attacco extra in combattimento? (pag.36)*

R. No.

*D: Può un Techmarine tentare di utilizzare la regola speciale Benedizione dell'Omnissia per riparare un veicolo su cui è attualmente imbarcato? (pag.36)*

R: Sì.

*D: Può un Techmarine in contatto di basetta con più veicoli danneggiati tentare di ripararli tutti? (pag.36)*

R: No. Un Techmarine può effettuare soltanto un tentativo di riparazione per turno.

*D: Si può utilizzare una capsula d'atterraggio da sola, senza alcuna squadra all'interno? (pag.38)*

R: Sì, certo.

*D. Le capsule d'atterraggio si considerano immobilizzate nel momento in cui toccano terra? Inoltre, i risultati di Immobilizzato sono considerati armi distrutte ecc? (pag.38)*

R. Sì.

*D: Cosa succede se una capsula d'atterraggio devia fuori dal tavolo mentre Attacca in Profondità? (pag.38)*

R: Deve tirare sulla Tabella degli Incidenti dell'Attacco in profondità.

*D. Se il Cappellano Grimaldus viene rimosso dal gioco a causa di un attacco che non infligge Ferite, può utilizzare la sua regola speciale 'Il Dovero Termina Solo con la Morte' per effettuare un test di Disciplina e combattere con 1 Ferita rimasta? (pag.46)*

R. No.

Ultimo aggiornamento: 15 dicembre 2010