

CODEX DI WARHAMMER 40,000: ANGELI OSCURI

Aggiornamento ufficiale versione 1.2

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 23 – Squadre da Combattimento

L'ultima frase del terzo paragrafo deve essere cancellata e la penultima deve essere cambiata in: "Se decidi di suddividere l'unità, da quel momento ciascuna squadra da Combattimento ai fini del gioco viene trattata come un'unità separata."

Pagina 37 – Stendardi sacri

La terza frase deve essere cambiata in: "Tutte le unità amiche con un modello entro 12" dallo Stendardo Sacro sono Implacabili."

Pagina 41 – Libro dell'Assoluzione

La seconda frase deve essere cambiata in: "Tutte le unità amiche entro 12" da Ezekiel sono Implacabili."

Pagina 45 – Stendardo della Compagnia dell'Ala del Corvo

La prima frase deve essere cambiata in: "Se Sammael partecipa alla battaglia, allora uno dei membri in moto di uno degli Squadroni d'Attacco dell'Ala del Corvo può portare uno degli stendardi della compagnia dell'Ala del Corvo."

Pagina 55 – Riflettore, secondo paragrafo

La seconda frase deve essere cambiata in: "Se un veicolo ha un riflettore, deve comunque usare le regole del Combattimento Notturmo per scegliere il bersaglio, ma avendo sparato all'unità, la illumina con il riflettore."

Pagina 83 – Squadra di Veterani della Compagnia, Opzioni:

Il secondo, terzo e quarto punto devono essere cambiati in: "Qualsiasi modello può [...]."

Pagina 83 – Squadra Esploratrice, Opzioni

Il secondo punto deve essere cambiato in: "Qualsiasi modello può [...]."

ERRATA ALL'EDIZIONE ITALIANA

Pagina 80 – Maestro della Compagnia, Opzioni

L'opzione "Prendere un requiem d'assalto per +5 p.ti o un combifiamma, o un combiplasma o un combitemico per +10 p.ti" non richiede la sostituzione della spada a catena.

CORREZIONI

Pagina 25 – Narthecium/Reductor

Cambia in "Fintanto che l'Apotecario è in vita, tutti i modelli della sua squadra hanno la regola speciale Insensibili al Dolore."

Pagina 27 – Squadre da Combattimento dell'Ala del Corvo, secondo paragrafo

Cambia in "In modo abbastanza simile alle squadre da combattimento, la Moto d'Assalto e il Land Speeder dello squadrone vengono presi insieme ad esso e poi schierati contemporaneamente alle moto dello squadrone, ma da quel momento in poi operano sempre come unità completamente indipendenti composte da un solo modello."

Pagine 27, 88 – Lanciamissili Typhoon

Cambia il profilo dell'arma in:

"Framm.: Gittata 48"; F 4; VP 6; Pesante 2, Area

Perf.: Gittata 48"; F 8; VP 3; Pesante 2"

Pagina 28 – Lanciamissili Ciclone

Cambia "viene considerato un lanciamissili" in "viene considerato un lanciamissili Pesante 2"

Pagine 29, 88 – Fucile di precisione

Ignora "Inchiodamento" nella categoria Tipo.

Pagina 33 – Whirlwind, lanciamissili multiplo Whirlwind

Cambia l'ultima frase del primo paragrafo in "Dichiara quale tipo di missile intendi utilizzare prima che il Whirlwind spari."

Pagine 33, 88 – Whirlwind

Aggiungi "Bombardamento" al Tipo dei missili Vengeance e ai missili incendiari Castellan.

Pagina 34 – 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."

Pagine 35, 87, 88 – Capsula d'atterraggio, profilo

Cambia l'AB in "4".

Pagina 54 – 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 54 – Scudo da combattimento

Cambia l'ultima frase in "Lo scudo da combattimento conferisce un tiro invulnerabilità di 6+."

Pagina 55 – 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 83 – Squadra di Veterani della Compagnia, Opzioni

Cambia il terzo punto in "Qualsiasi modello può prendere uno scudo da combattimento per +5 punti per modello, o uno scudo tempesta per +15 punti per modello."

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? (p.23)*

R. Sì.

*D. Se divido un'unità di Space Marine in due **squadre da combattimento**, posso imbarcarle entrambe o schierarle assieme nello stesso trasporto apposito? (p.23)*

R. No. Non costituiscono più la stessa unità e un veicolo da trasporto può portare solo una singola unità di fanteria.

*D. Quando un'unità da 10 Space Marine con la regola speciale **Squadra da Combattimento** arriva dalla riserva divisa in due squadre da combattimento, queste possono muoversi partendo da due posizioni diverse o Attaccare in Profondità in due luoghi distinti? (p.23)*

R. Sì.

*D. Quando un'unità da 10 Space Marine con la regola speciale **Infiltrazione** si infiltra, le due **squadre da combattimento** possono essere schierate in posti diversi? Eventualmente conterebbe come un unico schieramento? (p.23)*

R. Sì a entrambe le domande.

*D. Alcune squadre di Space Marine possono scegliere un **Razorback** come trasporto apposito. Un Razorback ha una capacità di trasporto di sei modelli. Lo si può scegliere comunque come trasporto apposito per una squadra di più di sei modelli? (p.32)*

R. Sì.

*D. Può uno **squadrone d'attacco dell'Ala del Corvo**, comprendente un Land Speeder, che è stato tenuto in riserva, utilizzare la regola speciale **Attacco sul fianco**? (p.27)*

R. No.

*D. Può un **Techmarine** in contatto di basetta con più veicoli danneggiati tentare di ripararli tutti? (p.31)*

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

D. Può un **Techmarine** tentare di utilizzare la regola speciale Benedizione dell'Omissia per riparare un veicolo su cui è attualmente imbarcato? (p.31)

R. Sì.

D. Può un veicolo con **Potere dello Spirito Macchina** sparare con un'arma nel turno in cui ha utilizzato i fumogeni? (p.34)

R. No.

D. Si può prendere una **Capsula d'atterraggio** con una squadra da 10 modelli ed inserirvi una squadra da combattimento, schierando l'altra squadra da combattimento sul tavolo, o lasciandola in riserva ma non all'interno della capsula d'atterraggio? (p.35)

R. No, poiché le squadre tenute in riserva non possono dividersi in squadre da combattimento.

D. Posso usare una **Capsula d'atterraggio** senza una squadra all'interno? (p.35)

R. Sì.

D. Le **Capsule d'atterraggio** si considerano immobilizzate nel momento in cui toccano terra? Inoltre, i risultati di Immobilizzato sono considerati armi distrutte ecc? (p.35)

R. Sì.

D. Cosa succede se una **Capsula d'atterraggio** devia fuori dal tavolo mentre Attacca in Profondità? (p.35)

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

D. Le truppe che si schierano da una **Capsula d'atterraggio** degli Angeli Oscuri possono assaltare nel turno in cui atterrano? (p.35)

R. No, le truppe imbarcate non possono assaltare, poiché si sono schierate tramite attacco in profondità nel turno e le truppe che lo fanno non possono assaltare.

D. Quali **poteri psionici** degli Angeli Oscuri sono attacchi da tiro psionici? (p.39)

R. **Fiamme Infernali** e **Tarlo della Mente** (anche se presentano alcune eccezioni alle normali regole del tiro, come specificato nella descrizione).

D. **Tarlo della Mente** ha bisogno di un tiro per Colpire? (p.39)

R. Sì.

D. Esiste un limite alla quantità di **equipaggiamenti** che un modello può portare? Ad esempio, un Maestro della Compagnia può veramente avere artigli fulmine, una combiarma, una pistola requiem e le granate? Se sì, ciò significa che il Maestro della Compagnia può fare fuoco con la pistola e caricare e usare la coppia di artigli fulmine? (pp.79-87)

R. Non c'è limite. Sì, il Gran Maestro può farlo. Ricorda che gli artigli fulmine si possono ritrarre!

D. Tecnicamente, un **Maestro della Compagnia** può essere equipaggiato con un paio di artigli fulmine (sostituiscono la spada a catena), un requiem d'assalto (arma addizionale) e una pistola plasma (sostituisce la pistola requiem). Tutto ciò è concesso? (p.80)

R. Sì, ma il modello deve essere pesantemente modificato.

D. I **Cappellani** e i **Bibliotecari** possono avere come dotazione una Moto degli Space Marine. Secondo la tabella di organizzazione degli Angeli Oscuri a pagina 15, i Bibliotecari non fanno parte dell'Ala del Corvo, ma sembrerebbe che tutte le moto del Capitolo lo facciano. Dunque, le moto conferiscono le regole dell'Ala del Corvo ai personaggi che le acquistano? Sembrerebbe logico poter schierare un Cappellano dell'Ala del Corvo con le regole speciali, ma il Bibliotecario? (pp.80-81)

R. Un uso molto creativo del background, devo ammettere. Purtroppo Cappellani e Bibliotecari non beneficiano delle regole speciali dell'Ala del Corvo. Dai, su, non pensavi veramente che avremmo dato una risposta diversa, vero?

D. **Squadre Comando**. Secondo il Codex, per ogni Maestro della Compagnia dell'armata, una delle Squadre Comando può promuovere uno dei modelli a Campione della Compagnia. Ciò significa che il Gran Maestro Supremo Azrael non può avere il Campione della Compagnia, poiché come sono scritte le regole, solo un Maestro della Compagnia può averne uno. Può avere un Campione del Capitolo (o equivalente) o è una dimenticanza? (p.81)

R. Azrael non è un Maestro della Compagnia, pertanto la sua Squadra Comando non ha il Campione della Compagnia.

D. Quando promuovo modelli dell'**Ala della Morte** e dell'**Ala del Corvo** a Vessillari e/o Apotecari, possono usare oggetti quali artigli fulmine, martelli tuono e scudi tempesta, cannoni d'assalto, fucili termici, lanciafiamme e fucili plasma? (p.81)

R. Sì, perché sono individui straordinari!

D. La lista delle opzioni degli equipaggiamenti dei **Veterani della Compagnia** menziona "combiarmi per +10 punti". Posso scegliere una qualsiasi combiarma al medesimo costo di +10 punti? (p.83)

R. Sì, per +10 punti puoi avere un combifiamma, termico o plasma.

D. Scudi tempesta e **Veterani della Compagnia**. Secondo il Codex, i modelli possono acquistare uno scudo tempesta. Può essere preso in aggiunta alle due armi a una mano (o a qualsiasi arma opzionale), oppure al posto di una delle due armi a una mano? (p.83)

R. Può essere preso in aggiunta.

*D. **Squadre espandibili.** Secondo il Codex, Squadre Esploratrici, Squadre Tattiche, Squadre Assaltatrici e Squadre Devastatrici possono includere fino a cinque modelli addizionali a un costo specificato. Ciò significa che possono aggiungere ad ogni squadra più gruppi di modelli da cinque, dato che non esiste una dimensione massima specificata nella lista dell'esercito? (pp.83, 84, 86)*
R. No, tali opzioni non possono essere duplicate (bel tentativo però!).

*D. Nel Codex, qualsiasi **Esploratore** può sostituire il fucile requiem con un fucile di precisione; è compreso anche il Sergente Esploratore? (p.83)*
R. Sì.

*D. Il Sergente Veterano di una Squadra di **Veterani della Compagnia** può avere qualsiasi opzione di armi ed equipaggiamenti? (p.83)*
R. Sì, può avere tutte le armi e le opzioni disponibili a un Veterano.

*D. Un Angelo Oscuro può scegliere di usare la **pistola requiem** invece di un'altra arma della quale è dotato? Ad esempio, un Angelo Oscuro con requiem o con requiem pesante, può scegliere di fare fuoco con la pistola invece? Se spara con la pistola, può poi assaltare? (varie)*
R. Sì a tutte le domande. I modelli che portano più di un'arma possono sempre scegliere con quale fare fuoco.

Ultimo aggiornamento: 5 dicembre 2011.