

CODEX DI WARHAMMER 40,000:

ORKI

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 47 – Razzaltatori, Regole Speciali.

La regola speciale 'Waaagh!' deve essere cancellata (questa errata è già presente nell'edizione italiana).

Pagina 48 – Orkottero, Regole Speciali.

La regola speciale 'Waaagh!' deve essere cancellata (questa errata è già presente nell'edizione italiana).

Pagina 50 e 100 – Allevazgorbi.

Le regole speciali 'Waaagh!' e 'La Banda Komanda' devono essere cancellate.

Pagina 60 e 96 – Wazdakka, Regole Speciali.

La regola speciale 'Waaagh!' deve essere cancellata.

Pagina 96 – Wazdakka Gutmek, Equipaggiamento

Aggiungi

“• Kannone Zmitragliatore”

Pagina 101 – Motociklizti.

Gli equipaggiamenti devono essere cambiati come segue:

- Zpakka
- Ferro
- Moto da Guerra
- Zmitragliatrice binata

Pagina 101 – Motociklizti.

Il profilo del Motociklizta Kapo deve essere cambiato come segue:

AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
4	2	4	4(5)	2	3	3	7	4+

Pagina 103 – Pezzi Grozzi.

Il profilo dell'Allevazgorbi deve essere cambiato come segue:

AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	TS
4	2	3	4	1	2	2	7	6+

Pagina 103 – Karri Razziati, riferimento di pagina

Cambia in “Pagina 54”

Pagina 104 – Zmitragliatrice.

Il profilo della Zmitragliatrice deve essere cambiato come segue:

Raggio	Forza	VP	Tipo	Pagina
18”	5	5	Assalto 3	46

CORREZIONI

Pagina 31 – Waaagh!, primo paragrafo

Cambia la seconda e la terza frase in “Una volta per partita, il giocatore degli Orki può dichiarare una Waaagh! all’inizio della sua fase di Tiro. Normalmente non è possibile dichiararla nel primo turno di gioco, in quanto una Waaagh! che si rispetti ha bisogno di accumulare un certo impeto”.

Pagina 31 – Waaagh!, secondo paragrafo

Cambia la prima frase con “Se un unità tira un 1 per la distanza della Corsa! nel turno in cui viene dichiarata la Waaagh!, gli Orki cominciano a combattere prima di arrivare addosso al nemico.”

Pagina 58 – Profeta della Waaagh!, primo paragrafo

Cambia la seconda frase in “La Waaagh! di Ghazghkull può essere evocata in qualsiasi momento, ma soltanto una volta per partita e non nel primo turno di gioco.”

Page 58 – Profeta della Waaagh!, terzo paragrafo

Cambia la prima frase in “Inoltre, per tutta la durata della Waaagh! tutte le unità di fanteria degli Orki **hanno la regola speciale Rapidità e** contano automaticamente come se avessero tirato 6 per la loro distanza di Corsa!”

DeR

D. Sono concessi tiri salvezza contro le Ferite causate dal risultato di '1' sul tiro per la Rapidità della 'Waaagh!'? O dall'utilizzo del Palo del Kapo? (p.31)

R. I tiri Armatura e Invulnerabilità sono ammessi. Queste Ferite sono simili a quelle subite in corpo a corpo da un'arma normale (soltanto che in questo caso si tratta di un grosso pugno verde...)

*D. La Disciplina di un Tipo Ztrano può superare 10 grazie alla regola **La Banda Komanda**? (p. 31)*

R. No, può essere incrementata, ma soltanto fino ad un massimo di 10.

*D. Quale tiro copertura concede un **Kampo di forza Zumizura** ad un veicolo entro 6” da esso? (p.34)*

R. 4+. Nota che in uno squadrone di veicoli, soltanto quelli entro 6" dal campo di forza zumizura vengono considerati oscurati.

*D. Se una **Kannone a Zorpreza** subisce un risultato "Oops", l'avversario sceglie dove collocare il segnalino ad area o sceglie soltanto l'unità bersaglio? (p.35)*

R. Il giocatore avversario colloca il segnalino ad area sull'unità bersaglio da lui scelta.

*D. Se un **Kannone a Zorpreza** subisce un risultato di "Acc", si considera come bersaglio l'unità più vicina anche se quest'ultima è oltre la gittata massima, non è entro la linea di vista o è ingaggiata in corpo a corpo? (p.35)*

R. Sì, il bersaglio è l'unità più vicina, a prescindere da tutto.

*D. Se un **Mek** entra in combattimento a causa di un risultato "Zoink", l'unità nemica conta immediatamente come bloccata in combattimento (cioè nessun'altra unità di Orki può sparare a quella unità)? (p.35)*

R. Sì, l'unità e il Mek sono immediatamente ingaggiate in combattimento.

*D. I modelli immuni alla morte immediata (per esempio quelli con la regola Guerriero Eterno) vengono rimossi dal tavolo quando sono colpiti da un **Kannone a Zorpreza** che ottiene il risultato "Aaargh"? (p.35)*

R. Sì, a meno che non siano creature gigantesche o corazzati superpesanti (vedi il libro di Apocalisse).

*D. Quale potere psionico del **Tipo Ztrano** è un attacco psionico da tiro? (p.37)*

R. Zfrigola e Zzap (sebbene includano alcune eccezioni alle normali regole del tiro, come specificato nella loro descrizione).

*D. Un **Tipo Ztrano** imbarcato su un veicolo, tira comunque per i suoi poteri? In tal caso, cosa succede esattamente in tutti i vari casi? (p.37)*

R. Egli tira per i suoi poteri, e ottiene i seguenti effetti:

- Zkoppiatesta: infligge un colpo a Forza 6 sulla corazza posteriore del veicolo.
- Zfrigola: sparato dal veicolo, seguendo le normali regole per i dei passeggeri che tirano.
- Zzap: sparato dal veicolo, seguendo le normali regole per il tiro dei passeggeri che tirano.
- Zentiero di Guerra: Applica il risultato normalmente all'unità imbarcata.
- Alla Rizkozza: Applica il risultato normalmente all'unità imbarcata. Nessun effetto sul veicolo.
- Waaagh! Applica il risultato normalmente.

*D. Se ottengo un risultato **Kabuum!** sulla tabella Zgangerato, il Kamion viene rimosso e rimpiazzato da un'area di terreno accidentatodi dimensioni simili dopo che i passeggeri sopravvissuti sono sbarcati? (p.41)*

R. Sì.

D. Se un Kamion subisce un risultato 'Zbandata!', che succede se il movimento casuale lo porta su un'unità amica o fuori dal tavolo? (p.41)

R. Il veicolo si ferma non appena arriva a contatto con i modelli amici o con il bordo del tavolo.

*D. Un unità di **Zmontacarri** che comincia il turno entro la linea di vista e/o la distanza di carica di un veicolo, può, nella fase di Movimento, muoversi fuori dalla linea di vista e/o allontanarsi dalla distanza d'assalto per evitare di sparare o assaltare il veicolo? (p.42)*

R. Gli Zmontakarri possono muoversi come desiderano nella fase di Movimento. Essi sono vincolati dalla regola 'Zaremo Famozi' solo quando sparano e durante la fase di Assalto.

*D. Un'unità di **Zmontakarri** può scegliere di Corriere nella fase di Tiro se c'è un veicolo nella linea di vista ma oltre la gittata delle loro armi? (p.42)*

R. No.

*D. Se gli **Zmontakarri** hanno chiaramente una unità nemica che non è un veicolo entro la gittata di assalto (ad esempio entro 1"), ma c'è un veicolo che è palesemente fuori dalla loro gittata di Assalto (cioè a più di 24") , gli Zmontakarri possono assaltare l'unità non-veicolo? (p.42)*

R. No, devono tentare di assaltare il veicolo, quindi non si possono muoveranno in quella fase di Assalto.

*D. Un'unità di **Zmontakarri** può liberare i suoi Zkuig Bomba prima di sparare nella fase di Tiro? Devono avere come bersaglio la stessa unità attaccata da uno Zkuig Bomba? Devono poi assaltare quel veicolo? (p.42)*

R. Gli Zkuig Bomba vengono liberati nello stesso momento del normale Tiro dell'unità. Il bersaglio degli Zkuig Bomba non influenza il bersaglio della banda ai fini del tiro e dell'assalto.

*D. Uno **Zkuig Bomba** può essere liberato se l'unità è Inchiodata o ingaggiata in combattimento? Cosa succede se è imbarcata su un veicolo? (p.42)*

R. Gli Zkuig non possono essere liberati se l'unità non è in grado di tirare per quel turno. Se l'unità è imbarcata su un veicolo, i modelli che sarebbero normalmente in grado di sparare con le loro armi possono liberare gli Zkuig. Segui le normali regole per il tiro dei passeggeri dai veicoli.

*D. Gli **Zkuig Bomba** richiedono la linea di vista? Possono muoversi attraverso i terreni intransitabili? Da dove viene misurata la loro gittata? (pag.42)*

R. Non è richiesta la linea di vista e possono muoversi liberamente a prescindere da qualsiasi impedimento. La gittata è misurata partendo dal modello nell'unità che dichiara di liberare gli Zkuig (o, nel caso di Zmontakarri imbarcati, dal veicolo, se è scoperto, o dal punto di fuoco, se non è scoperto).

*D. L'attacco di una **bomba grossa** si risolve alla fine del movimento degli Orkotteri? (p.48)*

R. Sì.

*D. L'Abilità Balistica dell'Orko riduce la distanza di deviazione della **bomba grossa**? (p.48)*

R. No.

*D. Una **bomba grossa** conta come arma da bombardamento al fine di determinare i tiri copertura del bersaglio? (p.48)*

R. Sì.

*D. Ciascun **Kannone Zzap** tira separatamente per la Forza, o soltanto una volta per l'intera batteria (cioè per l'unità)? Se il risultato è superiore a '10' viene rimosso un solo operatore dalla batteria o uno per ogni kannone? (p.51)*

R. Viene effettuato un tiro per l'intera batteria. Se il risultato è superiore a '10', viene rimosso un singolo operatore dall'intera batteria.

*D. Il tiro per determinare la forza di un **Kannone Zzap** viene effettuato prima o dopo aver scelto l'unità bersaglio? (p.51)*

R. Il tiro viene effettuato dopo aver scelto l'unità bersaglio, ma prima di tirare.

D. Se un **Kannone Zzap** è montato su un veicolo, viene considerato un'arma normale o difensiva e cosa accade se il tiro per la Forza superi '10'? (p.51)

R. I **Kannoni Zzap** non vengono mai considerati armi difensive, a prescindere dal valore di Forza con il quale stanno sparando in un turno. Se il tiro per la Forza eccede '10' non vi sono effetti negativi.

D. Un **Kannone Zzap** colpisce automaticamente? (p.51)

R. No, il riferimento al colpire automaticamente presente nel Regolamento si trova in un Codex obsoleto, e deve essere ignorato.

D. Se un **Karro Razziato** tira un '1' per "Non Zkiacciarlo" cosa accade se il movimento obbligatorio li porta contro dei modelli amici, in terreni intransitabili o fuori dal tavolo? (p.54)

R. Il veicolo si ferma non appena entra in contatto con i modelli amici, il terreno intransitabili o il bordo del tavolo.

D. Se un **Karro Razziato** tira un '1' per "Non Zkiacciarlo", ma non è in grado di completare il suo movimento (o non può muoversi del tutto) perché è bloccato da qualcosache non può oltrepassare (modelli amici, ecc.), conta comunque come se si fosse mosso ai fini del tiro? (p.54)

R. Sì, a prescindere dalla distanza della quale si è mosso, il Karro Razziato conta sempre come essersi mosso alla massima velocità.

D. Come si monta il **Kannone Buum** e le altre armi su un **Karro Razziato**? (p.54)

R. I giocatori sono liberi di montare le armi sui loro modelli modificati o autoconstruiti in tutti i modi che desiderano (quindi in torretta, su una piattaforma laterale, sullo scafo o altro), fintanto che siano chiaramente identificabili guardando il modello.

D. Un'unità che blocca con successo un travolgimento di un Karro da Guerra equipaggiato con **rullo komprezzore** subisce dei colpi? (p.55)

R. Sì. Per essere precisi subisce 2D6 colpi a Forza 10!

D. Un **rullo komprezzore** può colpire più di un'unità nemica con un singolo movimento di Travolgimento? (p.55)

R. Sì tutte le unità Travolte vengono colpite dal rullo komprezzore (tira separatamente per ciascuna unità).

D. Puoi usare il **rullo komprezzore** quando Speroni i veicoli o quest'ultimo ha effetto soltanto per il Travolgimento di unità non-veicolo? (p.55)

R. Il rullo komprezzore infligge D6 colpi a Forza 10 contro i veicoli in quanto lo Speronamento è solo un tipo di Travolgimento.

D. Un **rullo komprezzore** può essere distrutto da un risultato Arma Distrutta sulla tabella dei danni ai veicoli? (p.55)

R. No.

D. **Grotsnik** può imbarcarsi in un veicolo se così facendo si verrebbe a trovare più vicino al nemico di quanto non farebbe se si muovesse normalmente? (p.59)

R. Rispettando lo spirito della regola, se imbarcarsi in un veicolo non gli fosse d'ostacolo a caricare in quel turno e accorcerebbe la distanza con il nemico più vicino di quanto potrebbe fare se dovesse muoversi normalmente, sì, potrebbe farlo. Una volta a bordo, il veicolo deve sempre muoversi alla massima velocità possibile verso il nemico più vicino e permettere a Grotsnik di sbarcare e caricare il nemico più vicino prima possibile.

D. Quante unità in un'armata che include **Dok Pazzo Grotsnik** possono essere dotate di con korpi da cyborko? Vi sono restrizioni (oltre essere non-veicoli) o possono averli anche **Kakkole** o **Personaggi Indipendenti**? (p.59)

R. Un numero qualsiasi di unità può avere tale dotazione. Questo include le Kakkole (super Kakkole! Meravigliose modifiche, ma un po' costose per 8 punti a modello) e Personaggi Indipendenti (eccezion fatta per i Personaggi Unici), dando loro effettivamente uno sconto di 5 punti all'opzione korpo da cyborko.

D. Il **Vecchio Zogwort** ferisce sempre con 2+ a prescindere da quale arma stia usando? (p.61)

R. Sì, persino se il suo potere testa di warp si manifesta come arma potenziata.

D. Il potere psionico **Maledizione di Zogwort** può essere usato se il **Vecchio Zogwort** è ingaggiato in combattimento? E può essere utilizzato contro un modello ingaggiato in combattimento? (p.61)

R. Sì ad entrambe le domande.

D. Se un **Personaggio Indipendente** su moto da guerra si unisce all'unità di **Snikrot** prima che la partita cominci, l'unità può comunque entrare in gioco utilizzando la regola speciale **Imboscata**? (p.62)

R. Sì.

D. Snikrot e la sua unità possono usare la regola speciale Imboscata per entrare dalla riserva da qualsiasi bordo del tavolo se sono imbarcati su un veicolo? (p.62)

R. No.

D. Le perdite causate dalla regola speciale **Attacco in Pikkiata del Kapo Zagstruk** contano ai fini della risoluzione del combattimento? (p.63)

R. Sì.

D. Se utilizzo uno **Zgorbio Kartuccere** quando sparo con una **Zkaglia**, posso tirare nuovamente il dado deviazione e il D6? (p.92)

R. Sì.

D. Un **Kapoguerra** con uno **Zkuig da Aggressione** ottiene l'attacco bonus anche se è equipaggiato con una **kela potenziata**? (p.92)

R. Sì in quanto uno Zkuig da Aggressione non è considerato un'arma.

D. Un **Orko** che attacca un veicolo nemico utilizzando l'**azze d'arrembaggio**, può farlo anche se la sua unità ha sparato ad un bersaglio differente nelle fase di Tiro? (p.93)

R. Sì.

D. L'attacco della **palla da distruzione** è considerato un attacco da corpo a corpo? In tal caso si risolve contro il valore della corazza posteriore di un veicolo? (p.93)

R. No, viene risolto contro la corazza che si trova entro l'arco del veicolo attaccante.

D. La **palla da distruzione** viene considerata un'arma quando si determina ciò che può essere distrutto da un risultato di arma distrutta? (p.93)

R. No.

D. Un **Camminatore** può rispondere agli attacchi di un **Orko** se quest'ultimo lo attacca da un'**azze d'arrembaggio**? (p.93)

R. No.

*D. Una **kela prenile** può tentare di afferrare un modello volante e impedirgli di muoversi? (p.93)*

R. No.

*D. Uno **Zegaossa** in un'unità di Kapi può prendere l'armatura pezante, il palo del kapo, il bandierone Waaagh! o la dotazione zgorbio kartuccere'? (p.98)*

R. No.

*D. Molte unità hanno l'opzione di includere un **personaggio con nome come kapo**. Questi ultimi sono aggiunti all'unità, o, come nel caso dei Kapi, sostituiscono uno dei ragazzi presenti? (pp.99-103)*

R. Sono aggiunti all'unità.

*D. Se una **Banda di Ragazzi** scambia i ferri e gli zpakka con gli zpara, il Kapo può prendere una kela potenziata o uno zpakka grosso? (p.100)*

R. Puoi potenziare il Kapo in modo che abbia uno zpakka grosso o una kela potenziata prima di dare alla banda gli zpara, nel qual caso il Kapo non è influenzato dal cambiamento di armi della banda (in quanto egli non ha più uno zpakka da scambiare). Egli dunque non riceverà uno zpara, ma manterrà ferro e kela potenziata/zpakka grosso. Sarà molto più felice in questo modo!

*D. Un'unità di Kakkole deve avere soltanto un **Allevazgorbi** per ogni 10 Kakkole? Questo significa che non può avere Allevazgorbi addizionali? (p.100)*

R. Sì, quindi un'unità di 19 Kakkole avrà un singolo Allevazgorbi, mentre un'unità di 20 Kakkole ne avrà due.

*D. Il pezzo grosso per il **Karro da Guerra** dice che "non include serventi". Cosa significa? (p.102)*

R. Significa che non avrai nessun modello di Kakkola aggiuntivo insieme al pezzo grosso e quindi che l'arma conterà semplicemente come una delle armi del veicolo (AB2!).

*D. Quanti Attacchi ha una **Zkatola di Morte** armata con tre o quattro armi da mischia? (p.102)*

R. Una Zkatola di Morte con tre armi da mischia ha 4 Attacchi, mentre con quattro armi ne ha 5.

*D. Se una **banda di Rikkaztri** include un Zegaossa e/o Kapitan Badrukk e sceglie una qualsiasi opzione per le armi, il giocatore deve pagare +5 punti per questi personaggi anche se essi non beneficiano dell'opzione? (p.103)*

R. No, in quanto essi non sono equipaggiati con armi di lusso e quindi i potenziamenti non avrebbero senso per loro.

Ultimo aggiornamento: 5 dicembre 2011.