

CODEX DI WARHAMMER 40,000: SPACE MARINE DEL CAOS

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 42 – punti di fuoco.

Il paragrafo deve essere cambiato in:

1 punto di fuoco: il Rhino del Caos ha un grosso portellone in cima allo scafo, che può essere usato come punto di fuoco da due dei passeggeri.

Pagina 48 – Spargisangue.

La terza frase deve essere cambiata in:

Contro i modelli con un valore di AC, gli attacchi in corpo a corpo di Khâm colpiscono sempre con un risultato di 2+.

ERRATA ALL'EDIZIONE ITALIANA

Pagina 88 – Poteri psionici, Sferza della Sottomissione.

La seconda frase deve essere cambiata in:

Scegli una qualsiasi unità non di veicoli nemica visibile dallo psionico [...]. Nota che nella nuova edizione del gioco sarebbe comunque così, poiché gli attacchi da tiro psionici, come questo, essendo attacchi da tiro effettuati al posto di sparare con un'altra arma possono essere indirizzati solo contro unità nemiche, dato che non è possibile sparare contro unità amiche.

Pagina 99 – Predatori del Caos, Opzioni.

La frase delle opzioni deve essere cambiata così:

Fino a due Predatori possono sostituire la pistola con una pistola plasma per 15 punti per modello o prendere una delle seguenti armi.

CORREZIONI

Nessuna.

DeR

*D. Per i **Motociclisti di Nurgle**, il +1 alla Resistenza del Marchio di Nurgle è cumulativa con il +1 alla Resistenza dato dalla moto? (p.7)*

R. Sì, hanno R4(6)!

*D. Se uno **Stregone in armatura Terminator** con un potere psionico che funziona all'inizio del turno (ad esempio **Tempo Warp**) sta attaccando in profondità, cosa avviene prima, il teletrasporto o il potere psionico? Oppure il possessore decide l'ordine? (p.31)*

R. Il potere psionico viene usato 'all'inizio del turno', mentre l'unità attacca in profondità nella fase di Movimento, pertanto un modello che attacca in profondità non può usare **Tempo Warp** o poteri simili nel turno in cui lo fa.

*D. Un **Principe Demone con il Marchio di Tzeentch** può usare due diversi poteri psionici che contano entrambi come sparare con un'arma, nella medesima fase di Tiro? (p.32)*

R. Sì, poiché le Creature Mostruose possono usare due armi nella fase di Tiro. Ovviamente, deve usarli entrambi contro il medesimo bersaglio.

*D. Un'unità di **Stirpe dei Mille** non guidata da uno Stregone o da un Personaggio Indipendente di Tzeentch può muoversi se è sotto l'effetto di un'abilità che riduce il numero di dadi tirati per attraversare i terreni accidentati? (p.37)*

R. No.

*D. Quando determini quali sono i bersagli visibili da un **Dreadnought del Caos** che ha ottenuto un risultato **Furia di Fuoco**, sei limitato a quelle unità che si trovano entro i 45° della linea di vista delle sue armi? (p.40)*

R. Sì.

*D. Se un **Dreadnought** va in **Furia di Fuoco**, può usare i fumogeni per non sparare? (p.40)*

R. No, il **Dreadnought** deve sparare.

D. Un'unità che ha più di 10 modelli può avere comunque un Rhino come trasporto apposito, anche se non può imbarcarsi? (p.42)

R. Sì, poiché durante la partita la quadra può scendere a 10 modelli o meno.

*D. La Spada Demoniaca Drach'nyen di **Abaddon** è un'arma potenziata? Inoltre, se il risultato D6 per determinare gli Attacchi extra è 1, l'arma si ribella come descritto a pagina 93? (p.46)*

R. Sì ad entrambe le domande.

*D. La 'Benedizione del dio del Sangue' di **Khârn** ignora le abilità psioniche persistenti (come l'Urlo Psicico o il Velo delle Lacrime)? (p.48)*

R. Sì. L'abilità psionica continua a funzionare, tuttavia Khârn ne ignora qualsiasi effetto.

*D. Se un'unità contenente **Khârn** viene colpita da un potere psionico che obbliga il suo bersaglio a muoversi, l'unità può essere spostata? (p.48)*

R. No. L'unità deve muoversi alla velocità del suo modello più lento e Khârn è immune ai poteri psionici.

*D. **Ahriman** può usare lo stesso potere due o tre volte durante il medesimo turno? (p.50)*

R. I poteri che sono Attacchi da Tiro Psionici possono essere usati una sola volta per turno. I Doni del Caos possono essere usati più volte, poiché non sono Attacchi Psionici da Tiro. Lo stesso vale per Tempo Warp, ma ovviamente non ha senso usarlo più di una volta per turno!

*D. Qualsiasi unità contenente Space Marine del Caos può ricevere la promozione **Guerrieri Potenziati** concessa da **Fabius Bile**? (p.53)*

R. No. Soltanto le unità di Space Marine del Caos (la scelta Truppe) possono essere promosse.

*D. Le ferite 'Nessuna ritirata!' salvate da **Lucius** infliggono un colpo alle unità nemiche? (p.54)*

R. No, poiché le ferite 'Nessuna ritirata' non sono inflitte direttamente da una particolare unità nemica.

*D. La Mietiuomini di **Typhus** ha attacchi venefici che infliggono ferite con un risultato di 4+? (p.55)*

R. Sì, combina gli effetti di una Portatrice di Peste e di un'arma psionica.

*D. L'arma di **Typhus**, Mietiuomini, segue tutte le regole delle Armi Demoniache descritte a pagina 93? (p.55)*

R. Sì.

*D. **Typhus** può usare l'abilità arma psionica su più modelli nella medesima fase d'Assalto? (p.55)*

R. No. Poiché l'arma: "Segue tutte le regole di una normale arma psionica", Typhus può usarla solo una volta per turno. L'eccezione è che Typhus può usare sia l'arma psionica che uno dei propri poteri psionici nello stesso turno.

*D. Come funziona la **Mietiuomini** contro la 'Benedizione del dio del Sangue' di **Khârn**? (p.55)*

R. Contro Khârn si perde solo l'abilità delle armi psioniche di uccidere sul colpo.

*D. Cosa succede se sul tavolo non c'è abbastanza spazio per collocare un **Demone Maggiore evocato**? (p.61)*

R. Sposta i modelli che sono d'intralcio della distanza minima necessaria a creare uno spazio sufficiente.

*D. Nel caso in cui un **Demone Maggiore evocato** sostituisca un modello che è Andato a Terra, anche il Demone Maggiore evocato va a terra appena arriva? (p.61)*

R. No. Non subisce alcun effetto.

*D. Un'unità che giunge Attaccando in Profondità entro 6" da un **Icona del Caos** deve essere interamente composta da Obliteratori o modelli in armatura Terminator per non deviare? (p.81)*

R. Sì.

*D. Prendere le '**Ali**' classifica un modello come fanteria volante? (p.85)*

R. No, semplicemente consente al modello di spostarsi come fanteria volante. Nota che il modello deve essere modificato in modo da avere delle ali invece di reattori dorsali.

*D. La **Sferza della Sottomissione** è un attacco da tiro psionico e necessita di un tiro per Colpire? (p.88)*

R. Sì a entrambe le domande. Nota che se il potere non colpisce, non ha effetto.

*D. Si può usare **Sferza della Sottomissione** per spostare i modelli all'interno di un'unità e resistemarli? I modelli possono essere portati fuori della coesione? Un'unità può essere fatta uscire dal combattimento? Se un'unità viene portata su un terreno pericoloso, deve effettuare il test? Se la fanteria volante viene spostata, si presume che usi i reattori o che cammini? L'unità può essere spinta fuori dal tavolo o su un terreno intransitabile? (p.88)*

R. Il movimento generato da questo potere viene eseguito esattamente come un normale movimento, tranne per il fatto che non viene rallentato da terreni accidentati. Ad esempio:

- La distanza di 2D6" tirata è il movimento massimo dell'unità, come normale, e i modelli dell'unità possono muoversi di tutta la distanza o meno.
- I modelli non possono perdere la coesione.
- Le unità non possono uscire dal combattimento.
- Si effettuano normalmente i test per i terreni accidentati.
- La fanteria volante può scegliere di muoversi con i reattori o a piedi (a scelta del giocatore che la sposta).
- Le unità non possono entrare nei terreni intransitabili, lasciare il tavolo o essere portati a meno di 1" dai modelli nemici.

*D. Un'unità può subire gli effetti di **Sferza della Sottomissione** più di una volta nel medesimo turno? (p.88)*

R. Sì.

*D. La **Sferza della Sottomissione** può essere utilizzata per spostare il bersaglio entro la gittata di altre armi presenti nell'unità? (p.88)*

R. No. Tutti gli attacchi da tiro dell'unità vengono risolti contemporaneamente.

*D. L'utilizzo di **Putrefazione di Nurgle** limita su quali unità nemiche il resto dell'unità può tirare e assaltare durante quel turno? La Putrefazione di Nurgle ha bisogno di un tiro per Colpire? (p.88)*

R. No a entrambe le domande.

*D. **Tempo Warp** permette allo psionico di scegliere quali tiri per Colpire e per Ferire ripetere? (p.88)*

R. No. Può scegliere dopo ciascun tiro per Colpire o per Ferire, ma deve ripetere o tutti i tiri o nessuno.

*D. Cosa succede se sul tavolo non c'è abbastanza spazio per collocare la Progenie del Caos creata dal **Dono del Caos**? (p.88)*

R. Sposta i modelli che sono d'intralcio della distanza minima necessaria a creare uno spazio sufficiente.

*D. I modelli armati di **Bevitrice di Sangue** (Arma Demoniacca di Khorne) possono eccedere i 10 Attacchi? (p.93)*

R. Sì, poiché si tratta di attacchi bonus che si applicano solo in quel turno di combattimento e non modificano permanentemente la caratteristica Attacchi del modello.

Ultimo aggiornamento: 5 dicembre 2011.