

CODEX DI WARHAMMER 40,000: SPACE MARINE

Aggiornamento ufficiale versione 1.3

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

Pagine 52 e 144 – Maestro Capitolare, Bombardamento Orbitale
Aggiungi “Area Grande” al Tipo del Bombardamento Orbitale.

Pagina 57 – Alacrità, secondo paragrafo.
Cambia il secondo paragrafo come segue:
Il potere viene usato all'inizio della fase di Tiro del Bibliotecario. Se ha successo, egli ottiene la regola speciale Rapidità e Iniziativa 10 fino alla fine del turno.

Pagine 66, 100, 144 – Munizioni e proiettili fuoco infernale
Il profilo delle munizioni fuoco infernale e dei proiettili fuoco infernale deve essere cambiato sostituendo ‘Forza 1’ al posto di ‘Forza X’.

Pagina 72 – Blocco Mentale, penultima frase
Cambia in “se il risultato è 1, 2 o 3, i Servitori hanno ceduto al Blocco Mentale: l'unità e eventuali personaggi non possono muoversi (ma possono Ripiegare), tirare o assaltare in quel turno (sebbene combattano normalmente se già ingaggiati).

Pagine 79 e 144 – Lanciamissili multiplo turbine
Aggiungi “Area Grande” al Tipo dei missili vendetta e dei missili incendiari castellano.

Pagine 80 e 144 – Cannone demolitore
Il profilo del cannone demolitore deve essere cambiato in:
Artiglieria 1, Area Grande.

Pagina 84 – Marneus Augustus Calgar, Dio della Guerra, seconda frase

Cambia in “Finché si trova sul tavolo, tutte le unità non Implacabili con la regola speciale Tattiche di Combattimento possono a loro volta scegliere se superare o fallire i test di Morale che devono effettuare.”

Pagina 104 – Eroi possenti, secondo paragrafo.
La terza frase deve essere cambiata come segue:
“Ognuno di essi ha anche la possibilità di avere un'unità QG extra [...]”

Pagine 129-133 – Spada potenziata.
Cambia tutti i riferimenti a “spada potenziata” in “arma potenziata”

Pagina 131 – Squadra di Guardia d'Onore, Opzioni.
Cambia “laser digitali” in “armi digitali” (NB questa correzione è già presente nell'edizione italiana)

Pagina 138 – Servitori.
La prima riga deve essere cambiata in:
“Per ogni Techmarine o Maestro della Forgia della tua armata puoi includere un'unità di Servitori. Queste unità non occupano scelte QG o élite.” (NB questa correzione è già presente nell'edizione italiana)

Pagina 138 – Legione dei Dannati, Opzioni.
Cambia il secondo punto in:
“Il Sergente Dannato può sostituire il fucile requiem e/o la pistola requiem con:”

CORREZIONI

Nessuna.

DeR

*D. Quando scegli alcuni **personaggi speciali** (Shrike, Vulkan ecc.) tutte le unità dell'armata sostituiscono la regola ‘Tattiche da Combattimento’ con un'altra (come Risoluti) grazie alla regola ‘Tattiche Capitolari’. Ad ogni modo, i personaggi speciali seguono la regola ‘Tattiche da Combattimento’. È intenzionale? Per come la interpreto, la regola Tattiche da Combattimento è in effetti il ‘tratto Capitolare’ degli Ultramarine e degli altri Capitoli da Codex... (p.51)*

R. La regola Tattiche da Combattimento è stata inclusa per quando usi due personaggi speciali diversi e devi scegliere quale delle loro Tattiche Capitolari applicare. Quindi, ad esempio, diciamo che includi sia Shrike che Lysander nella stessa armata. Decidi che Lysander è al comando, pertanto tutte le unità con Tattiche da Combattimento (incluso Shrike) sostituiscono tale regola con ‘Risoluti’. Quindi tali personaggi speciali non hanno mai veramente la regola ‘Tattiche da Combattimento’ poiché la scambiano con le proprie ‘Tattiche Capitolari’ o con quelle di un altro personaggio speciale. In termini di ambientazione, se sono subordinati a un altro comandante, questi grandi eroi sono sufficientemente flessibili da adattarsi allo stile di combattimento dei propri confratelli.

D. Se ho due o più **personaggi speciali** che scambiano la regola Tattiche di Combattimento con un'altra, quando devo decidere quale utilizzare? Devo scriverlo sulla lista dell'esercito o posso decidere prima di ogni partita? (p.51)

R. Decidi prima dell'inizio di ogni partita. Comunica la decisione all'avversario una volta stabiliti missione e tipo di schieramento, ma prima di schierare qualsiasi unità.

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.51)

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.51)

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 dieci 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. Se un Bibliotecario imbarcato su un veicolo tenta di usare **Vortice del Fato** e fallisce il suo test Psionico, cosa succede? (p.57)

R. Poni la sagoma sopra il veicolo nel quale è imbarcato il Bibliotecario e risolvi il colpo contro il valore di corazza posteriore del veicolo.

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.69)

R. Sì.

D. Cosa succede se una **capsula d'atterraggio** devia fuori dal tavolo mentre Attacca in Profondità? (p.69)

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

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.69)

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

D. Si può utilizzare una **capsula d'atterraggio** da sola, senza alcuna squadra all'interno? (p.69)

R. Sì, certo.

D. Può un **Techmarine** o un **Maestro della Forgia** in contatto di basetta con più veicoli danneggiati tentare di ripararli tutti? (pp.70,71)

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

D. Può un **Techmarine** o un **Maestro della Forgia** tentare di utilizzare la regola speciale **Benedizione dell'Omnissia** per riparare un veicolo su cui è attualmente imbarcato? (pp.70,71)

R. Sì.

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.77)

R. Sì.

D. Se un **Razorback** armato di cannone laser e fucile plasma binato subisce un risultato Arma Distrutta, vengono distrutte entrambe le armi o solo una? (p.77)

R. Solo un'arma: il cannone laser o il fucile plasma binato.

D. Può un veicolo con **Potere dello Spirito Macchina** sparare con un'arma nel turno in cui ha utilizzato i fumogeni? (p.81)

R. No.

D. Se **Marneus Calgar** sceglie di superare un test di Morale utilizzando la regola speciale **Dio della Guerra**, lui e qualsiasi unità alla quale è aggregato subiscono ferite dalla regola speciale **Nessuna Ritirata!?** (p.84)

R. No.

D. In quale momento un modello deve trovarsi entro la gittata di **Pedro Kantor** per usufruire dei bonus della regola speciale **Presenza Ispiratrice?** (p.90)

R. Quando il modello effettua gli attacchi in corpo a corpo.

D. **Shrike** ha una 'coppia di artigli fulmine perfezionati'. Ottiene due possibilità di ripetere il tiro per ferire o solo una? (p.92)

R. Solo una.

D. La regola Tattiche Capitolari di **Kor'sarro** afferma che: "Se scegli di fare ciò, [...]". Sembra che tu possa scegliere se scambiare Tattiche di Combattimento con la regola Tattiche Capitolari (ovvero l'abilità di attaccare sul fianco). Tale cambio non è automatico, come affermato nella frase precedente? (p.94)

R. Ah, la confusione sorge dal fatto che la frase che hai evidenziato fa riferimento alla scelta di usare l'abilità di attaccare sul fianco o meno. Non hai scelta a riguardo della sostituzione delle Tattiche di Combattimento di Kor'sarro con le Tattiche Capitolari (a meno che tu non abbia un altro personaggio con Tattiche Capitolari diverse, ovviamente).

D. Se **Kor'sarro Khan** ottiene un 6 per Ferire un modello con Resistenza troppo alta per essere ferito in condizioni normali, Zannaluna infligge comunque Morte Istantanea a quest'ultimo? (p.94)

R. Sì.

D. Le regole della **lama reliquia** e dello **scudo tempesta** affermano che un modello con una di queste dotazioni non riceve l'Attacco bonus di +1 per avere un'arma da mischia addizionale. Dunque è possibile equipaggiare un modello con scudo tempesta e lama reliquia? (pp.99,101)

R. Le regole delle armi a due mani nel regolamento e quelle dello scudo tempesta e delle lame reliquia non si contraddicono. Quindi puoi avere sia uno scudo tempesta che una lama reliquia, che sicuramente ha come risultato dei modelli piuttosto entusiasmanti!

Ultimo aggiornamento: 5 dicembre 2011.