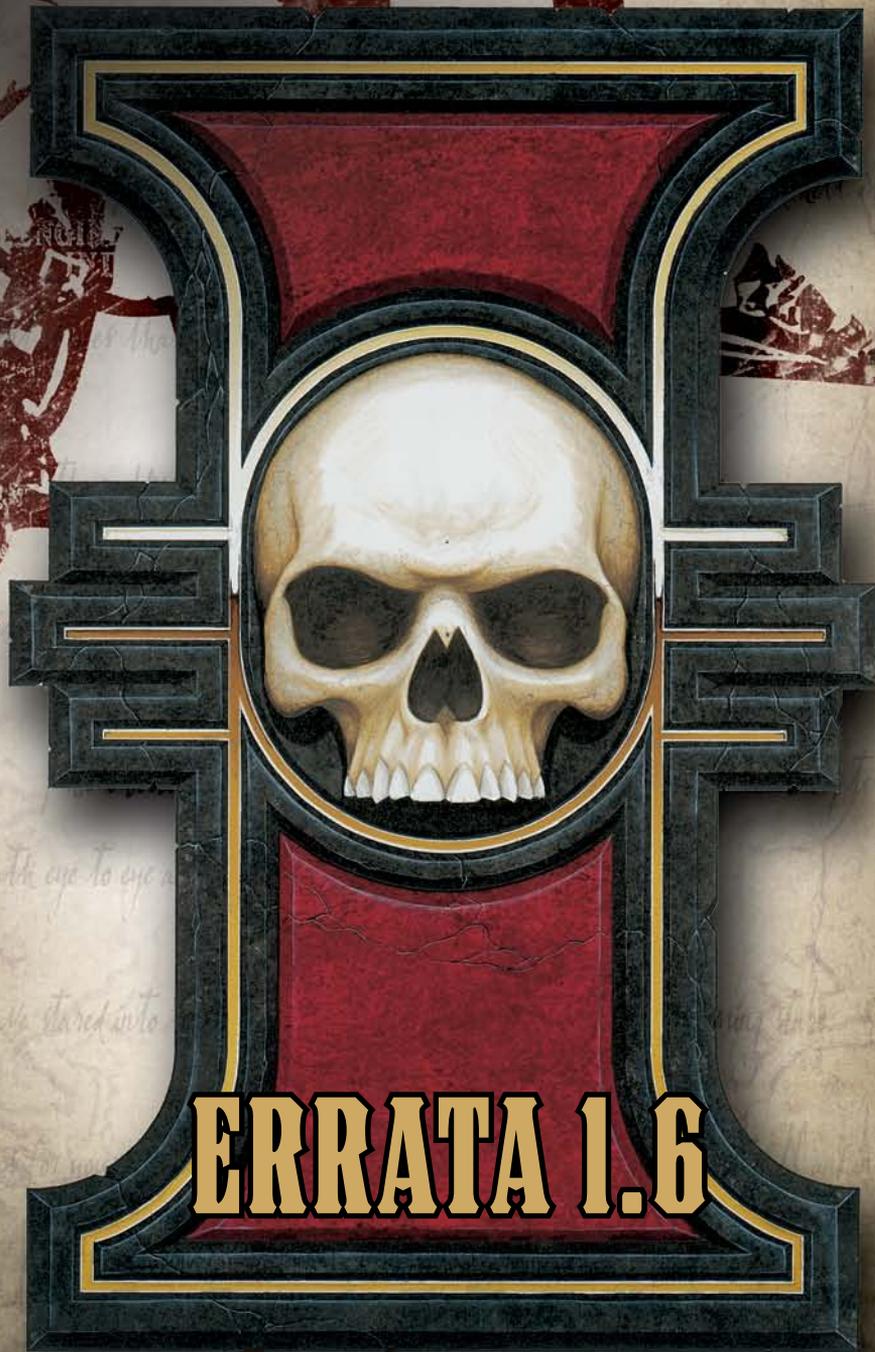


DARK HERESY™



ERRATA 1.6

GIOCO DI RUOLO NELLA FOSCA OSCURITÀ
DEL 41^a MILLENNIO

ERRATA 1.6 (NOVEMBRE 2012)

MANUALE BASE

PAGINA 25

Chierico, paragrafo **Abilità di Base**.

Sostituire "*Esibirsi (Cantante) (Sim), Mestiere (Copista) (Int), Mestiere (Cuoco) (Int), Mestiere (Valletto) (Sim)*," con "*Esibirsi (Cantante) (Sim) o Mestiere (Copista) (Int), Mestiere (Cuoco) (Int) o Mestiere (Valletto) (Sim)*,".

PAGINA 26

Psionico Imperiale, paragrafo **Equipaggiamento di Base**.

Sostituire *Focalizzatore-Psi* con *Focalizzatore-Psionico*.

PAGINA 58

Avanzamenti del Falco Notturmo.

Sostituire l'ultimo avanzamento *Tiratore Scelto* con *Colpo da Maestro*.

PAGINA 64

Avanzamenti del Prete.

Sostituire l'avanzamento *Investigare* con *Intuizione*.

PAGINA 77

Avanzamenti del Veterano.

Nell'avanzamento Mastro d'Armi sostituire nei Prerequisiti *BS 30* con *AB 30*.

PAGINA 89

Avanzamenti del Tecnografo.

L'avanzamento *Caricamento Rapido* è in realtà *Ricarica Rapida*.

PAGINA 107

Parlare Lingua.

Sostituire *Dialetto della Nave* con *Gergo della Nave*.

PAGINA 131

Tabella 5-7: **Armi a Distanza**.

Sostituire alla voce **Danni** delle seguenti armi la lettera *R* con la lettera *T*: *Balestrino, Arco, Balestra, Pistola ad Aghi, Fucile ad Aghi*.

PAGINA 150

Combi-Strumento, 1^a riga.

Sostituire *Machanicus* con *Mechanicus*.

PAGINA 154

Impianto Cerebrale, titolo.

Il termine corretto, usato anche in tabella a pagina 153, è *Impianto Cerebrale*.

PAGINA 155

Impianto Cerebrale, 12^a riga dall'alto.

Sostituire *Intelligenza Innaturale* con *Intelligenza Sovrannaturale*.

PAGINA 164

Poteri Psionici Minori, 7^a riga dall'alto.

Inserire spazio tra *Minoripossono*.

PAGINA 169

Biofulmini.

Aggiungere il seguente paragrafo a fine della descrizione:

Sovraccarico: Per ogni 5 punti di cui superi la Soglia, puoi estendere la Gittata di questo Potere di 10 metri. Per ogni 10 punti di cui superi la Soglia, puoi scagliare un altro fulmine d'energia contro il medesimo o un differente bersaglio.

PAGINA 180

Urlo Psionico.

È ammessa una **Prova di Volontà** per negare gli effetti di questo potete psionico.



PAGINA 190

Abbatere.

Sostituire nella descrizione la sigla *BAG-4 Danni* con la sigla *BF-4Danni*.

PAGINA 199

Lunga Distanza, 2ª riga dall'alto.

Sostituire *Difficili (-20)* con *Impegnative (-10)*.

PAGINA 199

Sparare una Raffica Semiautomatica, 2ª riga dall'alto.

Facile (+20) con *Abituale (+10)*.

PAGINA 200

Rimanere Storditi.

L'ultima frase della descrizione va così cambiata:

Chiunque si trovi ingaggiato in combattimento in mischia con un personaggio stordito non è più considerato tale; quest'ultimo non può effettuare Azioni MA NON si considera inerme o inconscio.

PAGINA 210

Fuoco, 3ª riga dall'alto.

Cambiare la frase tra parentesi (*per esempio se vieni colpito da un Lanciafiamme, come descritto nel Capitolo V: Equipaggiamento, pagina 129*) nel seguente modo: (*oppure se vieni colpito da un Lanciafiamme, come descritto nel Capitolo V: Equipaggiamento, pagina 129*).

PAGINA 250

Mondi Forgia, 12ª riga dall'alto.

Cambiare *degli Magi* in *dei Magi*.

PAGINA 323

Barsapine.

Sostituire titolo di paragrafo con *Baraspine*.

PAGINA 330-331

Demoniaco/Incorporeo.

Si consiglia di sostituire all'interno delle descrizioni il termine *armi potenziate* con *armi psioniche*. Questo per maggiore coerenza con le future uscite *ROGUE TRADER/DEATHWATCH*. La descrizione delle *armi psioniche* sarà disponibile in un futuro supplemento.

KIT DELL'ARBITRO DI GIOCO

Tabella Armi a Distanza.

Sostituire alla voce Danni delle seguenti armi la lettera *R* con la lettera *T*: *Balestrino, Arco, Balestra, Pistola ad Aghi, Fucile ad Aghi*.

BRUCIA L'ERETICO

PAGINA 89

Armi a Schegge.

La regola speciale *Pioggia di Schegge* va così sostituita: *Sventagliata di Schegge: quando le armi a schegge vengono utilizzate in modalità Raffica Completa acquisiscono la qualità Dilaniante per l'elevato volume di fuoco scatenato.*

PAGINA 129

Procuratore Noles Rotlan.

Paragrafo Equipaggiamento sostituire *proiettili perforanti* [così è nell'edizione inglese ma tale equipaggiamento non esiste] con *cartucce inferno*.

MANUALE DELL' INQUISITORE PRIMA STAMPA

PAGINE 114-133-134-173

Fucile e Pistola Infernale.

Il termine *Fucile e Pistola Infernale* va sostituito con il corretto *Fucile e Pistola Folgore*, in linea con la traduzione di *Rogue Trader* e con la prima traduzione ufficiale GW. Il termine appare correttamente indicato nel resto del volume.

PAGINA 148

Cartucce Requiem Tempesta.

Il termine *Cartucce Requiem Tempesta* va sostituito con il più corretto *Proiettili Requiem Tempesta*.

INTEGRAZIONE DELL'ERRATA INGLESE

Presentiamo qui alcuni aggiornamenti delle regole in base a quanto riportato sulle FAQ ufficiali della Fantasy Flight Games:

AZIONI DI COMBATTIMENTO.

Le *Azioni Raffica Completa* e *Raffica Semi-Automatica* (pagina 191) sono state cambiate più volte dalla Fantasy Flight Games. Una correzione presente sull'Errata 2.0 è stata successivamente eliminata dall'Errata 3.0, portando a testi discordanti in *DARK HERESY*. In base all'ultimo errata e ai volumi successivi della serie *ROGUE TRADER/DEATHWATCH* l'interpretazione corretta è la seguente (già integrata nel *Kit dell'Arbitro di Gioco*):

Raffica Completa (Azione Intera)

+20 all'AB, colpi addizionali per ogni grado di successo.

Raffica Semi-Automatica (Azione Intera)

+10 all'AB, colpi addizionali per ogni due gradi di successo.

TALENTO FURIA

Il Talento *Furia* (pagina 117), nella sua descrizione iniziale assai inutile in termini di gioco, va così sostituito nella sua prima parte:

Puoi incitarti fino a raggiungere un'ira spaventosa: devi trascorrere almeno un Round per sovraccitarti (ululando, picchiandoti o iniettandoti psicofarmaci). Nel Round seguente perderai il controllo e sarai considerato Furioso, ottenendo così un bonus di +10 ad Abilità di Combattimento, Forza, Resistenza e Volontà, ma subendo una penalità di -20 ad Abilità Balistica e Intelligenza.

QUALITÀ DELLE ARMI DILANIANTE

Per motivi di equilibrio e letalità di gioco, la Qualità delle Armi *Dilaniante* (pagina 128) è stata, depotenziata. Ora va così letta (già integrata nel *Kit dell'Arbitro di Gioco*):

Le armi Dilanti sono oggetti concepiti in maniera crudele, utilizzando moltitudini di piccoli e rapidi dentelli frastagliati o munizioni esplosive per penetrare carne e ossa. Queste armi permettono di tirare un dado extra per il risultato dei i Danni e scartare il più basso.



Fantasy Flight Games
1975 West County Road B2
Roseville, MN 55113
USA



Giochi Uniti

Edito e distribuito in Italia da
Giochi Uniti srl
www.giochiuniti.it
info@giochiuniti.it

Copyright © Games Workshop Limited 2012.

Games Workshop, Warhammer 40.000, Warhammer 40.000 Role Play, Dark Heresy the foregoing marks respective logos and all associated marks, logos, places, names, creatures, races and race insignia/devices/logos/symbols, vehicles, locations, weapons, units and unit insignia, characters, products and illustrations from the Warhammer 40.000 and Dark Heresy game setting are either, TM and/or © Games Workshop Ltd 2000-2010, variably registered in the UK and other countries around the world. This edition published under license to Fantasy Flight Publishing Inc. Fantasy Flight Games and the FFG logo are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. All Rights Reserved to their respective owners. Published under sub-license to Giochi Uniti srl.