STARQUEST

ERRATA & FAQ non ufficiali

Versione aggiornata al 04/02/2010

INDICE

Errori di traduzione..... pag.1
Lo Scontro Finale..... pag.1
Missione Dreadnought..... pag.2
L'Attacco degli Eldar..... pag.2
FAQ..... pag.2
Ordini..... pag.2
Linea di Vista..... pag.3
Segnalini Blip..... pag.3
Alieni..... pag.4
Eventi Alieni..... pag.4
Movimento..... pag.5
Fuoco..... pag.5
Corpo a Corpo..... pag.6
Missioni..... pag.6
Equipaggiamento..... pag.7
Varie..... pag.8
Carte..... pag.8
Equipaggiamenti Marine..... pag.8
Equipaggiamenti Eldar..... pag.9
Carte Governatore..... pag.9
NOTE & CREDITS..... pag.10

ERRORI DI TRADUZIONE

LO SCONTRO FINALE

Libro delle Missioni, Terza Missione, pag.12
Il testo dell'obiettivo della Missione Principale va sostituito con il seguente:
"Quando tutti i segnalini Blip e Rinforzo saranno stati **reclamati**, il segnalino di Missione Principale sarà vinto dal giocatore Marine con più punti alla fine della partita".

Libro delle missioni: Quarta Missione, pag.13
Il testo della Missione Principale va sostituito con il seguente:
"Una volta che tutti i segnlini Blip e Rinforzo sono stati **reclamati**, il Segnalino Missione Principale verrà assegnato al giocatore Marine che ha subito il minor numero di perdite. Se due giocatori hanno subito lo stesso numero di perdite, sarà vinto dal

giocatore che ha ottenuto più punti".

Libro delle Missioni, Quinta Missione, pag.14
Il testo dell'obiettivo della Missione Principale va sostituito con il seguente: "Quando tutti i segnalini Blip e Rinforzo di tutti gli Orchi e Gretchin saranno stati **reclamati**, il segnalino di Missione Principale sarà vinto dal giocatore che ha distrutto il maggior numero di Orchi e Gretchin. Se due giocatori ne hanno distrutto lo stesso numero, il segnalino sarà vinto dal giocatore con più punti."

Libro delle Missioni: Dodicesima Missione, pag.21.
Il testo dell'obiettivo della Missione Principale va sostituito con il seguente: "Quando tutti i segnalini Blip e Rinforzo saranno stati **reclamati**, il segnalino di Missione Principale sarà vinto dal giocatore che ha **reclamato** più segnalini Blip e Rinforzo"

MISSIONE DREADNOUGHT
Pag.19: Il paragrafo "Montaggio dei Dreadnought" andrebbe sostituito con il seguente:
"Alla fine del turno di **ogni** giocatore marine, puoi completare **una** Fase di Costruzione di un Dreadnought.
I Dreadnought sono costruiti in tre fasi.
1) **Base, Corpo Inferiore e Gambe**
Piazza un Dreadnought incompleto in una qualsiasi delle quattro baie di assemblaggio nella fabbrica di Dreadnought e fuori dalla linea di vista di qualsiasi miniatura Marine.
2) **Corpo Superiore**
Aggiungi il corpo superiore a un qualsiasi Dreadnought incompleto in una qualsiasi baia di assemblaggio. Il Dreadnought può ora muovere e combattere durante il turno dell'Alieno.
In ogni caso, poiché e solo per metà completo, il Dreadnought potrà solo fare fuoco con i suoi Bolter e attaccare in corpo a corpo.
3) **Armi**
Infine, piazza le armi su un Dreadnought in una qualsiasi baia di assemblaggio della fabbrica. Questo può essere un Dreadnought che è appena stato costruito o un Dreadnought che è stato danneggiato e necessita di riparazioni."

L'ATTACCO DEGLI ELDAR
Pag.7: Sostituire la parte del paragrafo "Il Cannone Laser" che va da "Ogni volta..." a "...in quell'area" con il seguente testo:
"Ogni volta che fate fuoco con il Cannone Laser, lanciate un dado da arma pesante: ogni miniatura nelle caselle colpite verrà attaccata con il risultato del lancio del dado.
Potete anche decidere di concentrare uno o più colpi nella stessa area. In questo caso potete lanciare fino a due dadi da arma pesante nello stesso attacco; il punteggio totale ottenuto con tutti i dadi determinerà l'effetto del vostro attacco nell'area bersaglio."

FAQ

ORDINI

Q: E' possibile impartire un Ordine già nell'artiglio di attracco? Ossia prima di entrare nel tabellone di gioco?
A: Sì, il regolamento impone come sola limitazione per l'utilizzo delle carte Ordine semplicemente che esso avvenga all'inizio del turno.

Q: Assalto Ravvicinato: Nel testo di questa carta Ordine è scritto che "Tutti i Marines armati di fucile laser possono sparare E attaccare in un combattimento corpo a corpo in questo turno".

1) **I Marines devono sparare E attaccare in corpo a corpo la <u>stessa</u> miniatura (se sopravvive all'attacco a distanza)?**

2) **I Marines in questione possono ad esempio sparare, poi muovere e**

ingaggiare un corpo a corpo? Oppure se già adiacenti a un alieno attaccare in corpo a corpo, muovere e sparare?

A: 1) No.

2) I Marines in quel turno possono muovere una volta, sparare una volta e attaccare in corpo a corpo una volta nella sequenza che preferisce il giocatore che li controlla.

Q: Le carte Ordine sono legate alla presenza del Comandante sul tabellone? Posso usarle anche se il Comandante è morto?

A: Il regolamento non lega l'uso delle carte Ordine alla presenza sul tabellone del Comandante.

Q: Come funziona la carta "Fuoco Congiunto" degli Eldar?

A: Si applicano le seguenti regole:

1) In quanto carta Ordine, viene giocata all'inizio del turno Eldar.
2) Eccezionalmente una volta scelto il bersaglio, possono prima disporsi tutte e POI sparare tutte e tre inseme.
3) Tutte e tre le miniature devono avere in linea di fuoco il bersaglio
4) Le armi che permettono attacchi che <u>vanno risolti separatamente</u> (Pistola e Cannone Shuriken) sfruttano la carta per uno solo degli attacchi, non per tutti. Il Cannone Laser invece può decidere (come sempre prima di sparare la prima volta) se cumulare entrambi i suoi attacchi agli altri del gruppo o usarne solo uno.

LINEA DI VISTA

Q: Cosa si intende per linea di vista e linea di fuoco?

A: Linea di vista: comprende qualsiasi casella il cui centro può essere unito da una linea retta al centro della casella in cui si trova la miniatura che "vede". La linea di vista è interrotta da muri e porte chiuse (**non dalle miniature!**).

Linea di fuoco: comprende qualsiasi casella il cui centro può essere unito da una linea retta al centro della casella in cui si trova la miniatura che vuole sparare. La linea di fuoco è interrotta da muri, porte chiuse e altre miniature.

Q: I segnalini Blip vengono rivelati quando entrano in linea di vista o in linea di fuoco di un Marine?

A: In questo caso si usa la linea di vista: miniature che si frappongono tra il Marine e il segnalino Blip, quindi, non vengono considerate.

Q: Si può sparare (in diagonale) quando vi è l'angolo di una stanza che ostruisce la visuale? è possibile muoversi in diagonale attraversando l'angolo esterno di una stanza?

A: Secondo il regolamento l'angolo di un muro NON ostruisce la visuale/linea di fuoco/movimento.

SEGNALINI BLIP

Q: Il giocatore Alieno può sapere cosa c'è sotto i segnalini Blip che va a piazzare o deve sceglierli a caso? Cioè può decidere ad esempio dove piazzare un Orco o un Androide o dev'essere una scelta casuale?

A: Il giocatore Alieno sa perfettamente cosa c'è sotto i segnalini Blip in ogni momento.

Q: Nel momento in cui devo piazzare la miniatura del Dreadnought, cosa succede se una o più delle caselle che dovrebbe coprire sono già occupate da un segnalino Blip?

A: Le interpretazioni sono essenzialmente due:

1) Le miniature/segnalini Blip vengono eliminati dal gioco perché "schiacciati" dal Dreadnought;
2) Le miniature/segnalini Blip vengono spostati nella casella libera più vicino.

Q: A cosa servono i segnalini Blip vuoti?

A: Non sono compresi nell'elenco del

materiale necessario per giocare del Regolamento, per cui probabilmente vengono usati come materiale “di riserva”.

ALIENI

Q: Quanti punti vale un Ladro Genetico?
A: Vale 0 punti.

Q: Lo scafo del Dreadnought è equipaggiato con una coppia di fucili laser. Può quindi sparare due volte con essi?
A: No, il Dreadnought può sparare al massimo tre volte per turno: una per ogni arma pesante (se ancora le ha) e una con un fucile laser.

Q: Poniamo il caso che il Dreadnought sia armato di fucile al plasma. Dato che ha una base che occupa quattro caselle, da quale di queste si considera faccia fuoco?
A: La linea di vista del Dreadnought parte da una qualsiasi delle 4 caselle che occupa. Anche se è coperto per metà da un muro, può sparare con qualsiasi arma contando la linea di vista dal centro della casella non coperta.

EVENTI ALIENI

Q: Se una miniatura descritta in una carta Evento Alieno non è presente sul tabellone nel momento in cui viene pescata, ma diventa presente subito dopo e nel medesimo turno di gioco, può beneficiare dell'effetto della carta?
A: L'effetto delle carte Evento dura per l'intero turno dell'Alieno se tale effetto non è di risoluzione immediata. Se nel momento in cui viene pescata non ci sono miniature presenti del tipo indicato dalla carta, l'effetto si attiva al momento della tramutazione da Blip a miniatura, salvo appunto che la carta (che deve essere giocata immediatamente dopo essere stata pescata) non indichi come target dell'effetto immediato un qualcosa non presente sul tabellone.
Pertanto, le carte come Alieni D'Elite e Teletrasporto Alieno hanno effetto solo se quando vengono pescate sono presenti miniature sul tabellone.
Mentre l'effetto di carte come Assalto Meccanizzato e Attacco Psichico che hanno effetto durante tutto il turno alieno, si ripercuote sui Blip presenti sul tabellone quando, se rivelati, diventano miniature. Per cui un Blip Androide, se mosso e rivelato attaccherà due volte, mentre nel caso dell'altra carta, un Blip Gretchin se rivelato (anche lo stesso Blip Gretchin potrà muoversi fintanto che non sarà rivelato) non potrà muoversi o sparare per il turno corrente.
Per un maggiore realismo, alcuni giocatori in questi casi impediscono anche il movimento dei Blip che nascondono il tipo di miniature coinvolte.

Q: Mina Antiuomo: In tale carta evento si afferma "... lanciate contro quella casella un attacco con il lanciarazzi". Vengono colpite anche le caselle adiacenti?
A: Esatto. Si applicano le normali regole per il Lanciarazzi a pag. 13 del regolamento.

Q: La carta evento Orco Mekkaniko riporta il seguente testo: "Un orco Mekkaniko usa un'arma sperimentale. Uno dei vostri orchi potrà sparare come se avesse un devastatore. L'arma però esplode. Rimuovete l'orco." Che cosa si intende per devastatore?
A: Dai dialoghi presenti nel regolamento si può evincere, con molta probabilità, che per devastatore si intenda un fucile plasma.

Q: La carta Task Force Aliena dice di prendere a caso due Rinforzi non usati e unirli a quelli a nostra disposizione. Quindi se ho una Missione che dice nelle regole: “Segnalini Rinforzo a disposizione: tutti tranne il Dreadnought”, la carta mi fa aggiungere il Dreadnought ai miei rinforzi?
A: Sì. Ricorda però che non puoi piazzare Rinforzi se non ci sono “R” segnate sulla mappa.

Q: Quanto dura l'effetto della carta: Guasto

agli Androidi?
A: Solo per la durata del turno del giocatore Alieno in cui la carta è stata pescata.

Q: Come funziona la carta Comando Centralizzato?
A: Nel testo della carta in inglese si usa *you*: nelle carte Evento ogni volta che si usa *you* è riferito al giocatore Alieno. Comando Centralizzato non fa riferimento quindi ai Marines (la figura potrebbe indicare qualsiasi cosa: magari il Comandante Marine non riesce ad aprire la porta, o sta solo controllando lo scanner per vedere se ci sono alieni dietro la porta che si è appena chiusa) .
E' valida per il turno dell'Alieno in cui viene pescata come tutte le altre carte Evento.
E' applicabile a tutto il tabellone (non un solo quadrante/area).

Q: Il regolamento dice: "Il gioco finisce automaticamente se il giocatore Alieno pesca l'ultima carta evento. I giocatori Marines hanno, in questo caso, un ultimo turno ciascuno per cercare di salvare più Marines possibili. Ogni Marine lasciato sul tabellone dopo questo ultimo turno è considerato eliminato." Come vengono distribuiti i punteggi per le miniature eliminate in questa maniera?
A: In questo caso il giocatore Alieno guadagna punti per le miniature Marine eliminate e i giocatori Marine li perdono normalmente.

Q: Le carte evento alieno Eldar si impiegano solo se sono presenti Eldar?
A: Sì.

Q: In una partita a due giocatori Alieno contro Eldar, vengono utilizzate le carte Evento Alieno standard?
A: No.

Q: In una partita in cui sono presenti giocatori Marine e Eldar insieme, quando terminano le carte Evento Alieno Eldar la partita si conclude per tutti i giocatori, termina solo per gli Eldar o occorre finire di pescare le carte Evento Alieno standard?
A: Dopo aver pescato l'ultima carta dal mazzo Eldar, l'Alieno continua a pescare una carta per turno dal mazzo Standard, al termine della quale si conclude la partita.

Q: In una partita in cui sono presenti giocatori Marine e Eldar, le carte Evento Alieno pescate prima della partita per il grado dell'Alieno possono essere prese da entrambi i mazzi?
A: Sì, purché il totale delle carte pescate prima della partita non ecceda quello indicato nella tabella dei gradi dell'Alieno.

Q: In una partita in cui sono presenti giocatori Marine e Eldar insieme, cosa succede se si pescano contemporaneamente le carte Evento Attacco Androide (mazzo Eldar) e Guasto agli Androidi (mazzo Marine)?
A: In questo caso ha la precedenza Guasto agli Androidi e se ne applicano gli effetti.

MOVIMENTO

Q: Gli angoli dei muri bloccano il movimento in diagonale?
A: No, gli angoli dei muri non bloccano movimenti/linee di vista/linee di fuoco.

Q: Posso muovermi in diagonale tra due modelli non miei senza dover chiedere il permesso ai giocatori che li controllano?
A: Sì, la limitazione al movimento riguarda l'attraversamento di caselle occupate, ma non di quelle a loro adiacenti.

Q: Sono obbligato a fare uscire tutti i miei modelli Marine o Eldar dall'artiglio di attracco durante il primo turno?
A: No. L'unica limitazione data dal regolamento è che un Marine esce dal gioco una volta che **rientra** nell'artiglio di attracco.

FUOCO

Q: Quando una miniatura deve fare fuoco:

- indica la miniatura bersaglio prima di lanciare i dadi oppure
- lancia i dadi e decide la miniatura da colpire?
A: Dipende dall'arma :
- per il fucile laser, il Bolter e le armi degli Alieni (tranne quelle pesanti) si elegge la miniatura bersaglio e si tirano i dadi;
- per il fucile al plasma si indica la direzione in cui fare fuoco e si tirano i dadi;
- per il lanciarazzi si sceglie una casella su cui fare fuoco e si tirano i dadi;
- per il cannone d'assalto si lanciano i dadi e si distribuiscono i colpi a piacimento secondo il punteggio ottenuto.

CORPO A CORPO

Q: Come viene considerato il Valore Armatura in Corpo a Corpo?
A: Il Valore Armatura è considerato solamente durante gli scontri a fuoco. Non è tenuto in conto durante il corpo a corpo.

Q: In carte come ad esempio "Granata ai Fotoni" si dice che le miniature aliene in questo turno lanceranno un dado in meno del normale nel corpo a corpo.
Ma quale dado NON tireranno le miniature che lanciano sia dadi da arma pesante che da arma leggera? Chi sceglie cioè il dado da NON lanciare, il possessore della miniatura o l'avversario?
A: E' il possessore della miniatura a decidere quale dado sarà costretto a non lanciare durante il combattimento.

Q: Alcune carte in corpo a corpo obbligano a lanciare un dado in meno. Quindi i Gretchin in questi casi non lanciano alcun dado?
A: Esatto. I Gretchin non possono difendersi con nessun dado.

Q: Quanti dadi lanciano gli Eldar in corpo a corpo? Il regolamento riporta 3 dadi da arma leggera, mentre la scheda riassuntiva 2.
A: E' sbagliata la scheda riassuntiva, che, in quanto tale, non fa parte del regolamento (nel quale, invece, è riportato due volte che gli Eldar combattono in corpo a corpo con 3 dadi da arma leggera).

MISSIONI

Q: Durante un'Esercitazione, quando un giocatore vince la partita viene automaticamente promosso di un grado ma deve anche calcolare quante onorificenze guadagna o sale di un grado e basta?
Esempio: se faccio 70 punti e vinco la partita vengo promosso di un grado e prendo 3 onorificenze o prendo solamente il grado?
A: La scaletta da seguire al termine di una Missione è la seguente:
a) si contano i punti: chi ne ha fatti di più vince la missione e sale di un grado.
b) TUTTI controllano la TEC per vedere se hanno guadagnato Marchi/Onorificenze. Non pare faccia esclusioni.
c) i giocatori possono scambiare quattro delle loro onorificenze/marchi per una promozione (che non sia al grado più alto).
d) Regolamento: "i giocatori non possono tenere più di 4 decorazioni", non c'è obbligo a salire di grado, ma se si hanno 4 decorazioni e se ne ottiene un'altra, la decorazione in più non può essere conservata se non si vuole/può salire di grado.
NOTA: Se un Comandante muore nel corso della Missione, anche se il giocatore ha vinto la partita ottenendo più punti, comincia la partita successiva con il grado di Sergente e 0 onorificenze.

Q: Quando diventa "attivo" l'obiettivo della Missione Secondaria?
A: Solamente dopo aver pescato la relativa carta Evento Alieno. Può accadere che questo non avvenga per tutta la durata della partita: in questo caso nessuno guadagna il segnalino per la Missione Secondaria.

Q: Cosa succede quando viene letto l'obiettivo della Missione Secondaria e questo

è già stato raggiunto?
A: Le interpretazioni sono due:

1) Il segnalino Missione Secondaria **non** viene assegnato. Questa ipotesi, però, considera che il giocatore Alieno potrebbe sentirsi tentato a mettere gli obiettivi secondari immediatamente addosso ai Marines, per poi annullarli una volta pescata la carta (sebbene neanche lui avrebbe la possibilità di guadagnare 15 punti);
2) Il segnalino Missione Secondaria viene assegnato al giocatore che ha inconsapevolmente completato l'obiettivo in questione.

Q: Ottava Missione del set base: Una volta pescata la carta evento Missione secondaria, il giocatore alieno legge la seguente dicitura: "Le munizioni dei lanciarazzi sono risultate insicure. I lanciarazzi non possono sparare. Sostituiteli con i fucili laser".
Chi guadagna il segnalino di missione secondaria?
A: Al giocatore che vince la Missione Principale, sempre che abbia avuto modo di sostituire il lanciarazzi con un fucile laser. Altrimenti al giocatore con più punti che abbia potuto sostituire il lanciarazzi con un fucile laser.

Q: Seconda Missione de L'Attacco degli Eldar: la mappa non è chiara, da dove parte la squadra Eldar?
A: Gli Eldar iniziano la Missione nella stanza indicata dal simbolo che si trova a sinistra, e devono raggiungere lo schermo psichico che si trova in corrispondenza del secondo simbolo sulla destra della mappa.

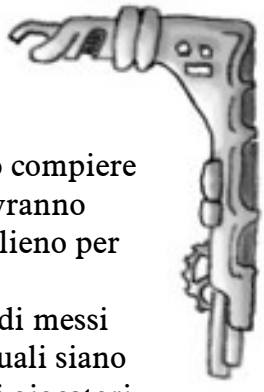
Q: Come ci si regola nel caso in cui una miniatura Marine o Eldar viene eliminata da un altro Marine o Eldar?
A: Da regolamento dovrebbe funzionare così:
- I giocatori Marines e Eldar guadagnano punti in base ai segnalini Blip/Rinforzo/Missione che raccolgono;
- I giocatori Marines e Eldar perdono punti in base alle miniature della propria squadra che vengono eliminate a prescindere da chi le abbia eliminate. Potrebbe anche essere che un giocatore si suicidi con il lanciarazzi, ad esempio;
- Il giocatore Alieno non perde mai punti ma li guadagna solo per i segnalini Missione che riesce a collezionare e per le miniature Marine/Eldar che è lui a eliminare, non per quelle uccise "accidentalmente" o da altri giocatori;
- La pratica dei giocatori Marines/Eldar di attaccare altri Marines/Eldar non è vietata, ma dovrebbe rispettare le regole qui esposte.

EQUIPAGGIAMENTO

Q: Se un giocatore Marine usa la carta Granata Accecante, da quali Eventi Alieni può essere influenzato?
A: La carta Granata Accecante dice semplicemente che le miniature Marine non possono essere attaccate. Eventi come Gretchin con Bomba, Orco Mekkaniko, Ladro Genetico, Difese Automatiche non possono portare a un attacco contro la squadra. Eventi incontrollabili come: Richiamo del Caos, Mina Antiuomo, Fine delle Munizioni possono invece essere usati contro quella squadra.

Q: L'attacco degli Eldar: L'uso della carta Rete di Teschi va considerato come un'azione aggiuntiva, indipendente dal turno di ogni singola miniatura?
A: Vi è un'imprecisione nella traduzione della carta: "play this card as an attack" significa "gioca questa carta come un attacco". Quindi va usata al posto di attaccare in corpo a corpo o a distanza.

Q: Secondo la carta Razzi Superdirompenti, se il bersaglio è un Marine del Caos, un Androide o un Dreadnought, si lancia un dado da arma pesante in più. Le caselle adiacenti vengono comunque colpite con il



valore più alto di uno dei tre dadi oppure dal valore di due dadi?
A: Le caselle adiacenti vengono colpite con il dado più alto, non con la somma dei due più alti.

Q: Pistola Laser: anche il Comandante equipaggiato con Bolter può lanciare un dado da combattimento in più in corpo a corpo?
A: No. L'effetto di questa carta si applica solo ai Marine equipaggiati con Fucile Laser.

VARIE

Q: Cosa si intende per attacco?
A: Con il termine "attacco" si identifica tanto l'azione di sparare quanto quella di intraprendere un'azione di combattimento in corpo a corpo. Sparare e attaccare in corpo a corpo non sono quindi sinonimi, ma entrambi sono "attacchi".

Q: Le porte all'inizio del gioco vanno messe anche sotto i 4 muri divisori?
A: No, il regolamento dice: "Notate che ogni muro ha due porte. Le miniature possono muovere attraverso queste porte che **sono considerate sempre aperte** e non possono essere chiuse".

Q: Come vengono rivelati i segnalini Rinforzo?
A: Alla fine di un qualsiasi turno dell'Alieno, egli può usare da 1 a 6 segnalini Rinforzo a sua scelta tra quelli messi a sua disposizione dal testo della Missione. Questi **NON** vanno posti sul tabellone e **NON** vengono usati come i segnalini Blip: l'Alieno, infatti, prende le miniature corrispondenti ai segnalini Rinforzo che decide di giocare e le piazza direttamente sul tabellone nelle caselle marcate dalla **"R"** (non importa se in una sezione del tabellone già sondata o no. La casella in questione deve però essere fuori dalla linea di vista delle miniature Marine: si ricorda che la linea di vista non è bloccata da miniature tra un Marine e la casella **"R"**). Le miniature di Rinforzo non possono compiere alcuna azione in questo turno e dovranno attendere il successivo turno dell'Alieno per poter essere utilizzate.
I Segnalini Rinforzo vengono quindi messi da parte: essi servono a ricordare quali siano stati giocati e per essere raccolti dai giocatori Marine che eliminano le miniature corrispondenti.
Si ricorda che se sul tabellone non sono presenti segnalini Blip o Rinforzo alla fine del suo turno, l'Alieno è obbligato a giocare 6 segnalini Rinforzo (o tutti quelli che gli restano).

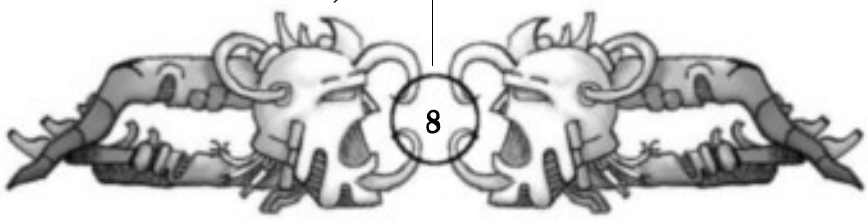
Q: I due dadi da arma pesante che il Governatore guadagna grazie alla carta Raggio Psichico, sono in aggiunta o al posto dei suoi normali dadi in corpo a corpo?
A: Nel testo della carta non si parla di due dadi da arma pesante *in più*, che quindi si sostituiscono ai 3 dadi da arma leggera consueti.

CARTE

Segue un elenco delle carte Equipaggiamento e Governatore presenti in StarQuest e nelle sue espansioni. Sono presenti chiarimenti riguardo il momento in cui ognuna di esse può essere usata.

EQUIPAGGIAMENTI MARINE

Bomba a Fusione:
Corpo a corpo durante il turno Marine.
Mirino:
Ogni volta che si fa fuoco con quell'arma. Quindi durante il turno Marine.
Granate Accecanti:
Fine turno Marine.
Pistole Laser:
Qualsiasi combattimento corpo a corpo, durante il turno Marine o Alieno.
Campo di Forza:
Ogni volta che il Comandante è bersaglio di un'arma da fuoco.



Braccio Bionico:
Quando il Comandante attacca in Corpo a Corpo. Quindi SOLO durante il turno Marine.
Lame da assalto ravvicinato:
Solo durante il turno Marine.
Granate ai Fotoni:
E' un Ordine. E' quindi da giocare a inizio turno Marine e vale solo fino all'inizio del prossimo turno di quel giocatore Marine.
Occhio Bionico:
Quando il Comandante fa fuoco. Quindi, solamente durante il turno Marine.
Sospensori:
Ogni volta che un Marine muove.
Combiarma:
Ogni volta che il Comandante fa fuoco. Quindi, solamente durante il turno Marine
Bioscanner:
Inizio turno Marine.
Armi Digitali:
Ogni volta che il Comandante fa fuoco o attacca in corpo a corpo. Quindi solo durante il turno Marine.
Medi-Kit:
Qualsiasi momento del turno Marine.

EQUIPAGGIAMENTI ELDAR

Generatore di Campo di Forza:
Al posto di un attacco portato da una miniatura Eldar.
Shuriken Esplosivi:
Ogni volta che una catapulta shuriken fa fuoco.
Rune di Guida:
Ogni volta che l'arma in questione fa fuoco. Quindi solamente durante il turno Eldar.
Collegamento Psichico:
In qualsiasi momento del turno Eldar.
Razzi Superdirompenti:
Ogni volta che un lanciarazzi Eldar fa fuoco. Quindi solamente durante il turno Eldar.
Avvertimento dello Stregone:
Durante il turno Eldar.
Granata del Vortice:
Al posto di un attacco. Quindi solamente durante il turno Eldar.
Rete di Teschi:
Al posto di un attacco. Quindi solamente durante il turno Eldar.

CARTE GOVERNATORE

Proiezione Mentale:
Una volta per turno durante il turno del giocatore Alieno.
Distrazione:
Una volta per turno durante il turno del giocatore Alieno e quando il Governatore è soggetto a un attacco in corpo a corpo.
Spada Mortale:
Quando il Governatore attacca in Corpo a Corpo. Quindi SOLO durante il turno Eldar.
Assalto Sostenuto:
Una volta per turno, in qualsiasi momento in cui il Governatore distrugge un nemico durante il turno Eldar.
Raggio Psichico:
Durante il turno Eldar.
Colpo Possente:
Quando il Governatore attacca in Corpo a Corpo. Quindi SOLO durante il turno Eldar.
Trance dell'Indistruttibilità:
Ogni volta che il Governatore è bersaglio di un'arma da fuoco.
Telecinesi:
All'inizio di ogni turno Eldar.
Balzo Acrobatico:
Al posto di un movimento del Governatore. Quindi durante il turno Eldar.
Colpo Dirompente:
Quando il Governatore fa fuoco. Quindi solamente durante il turno Eldar.

NOTE & CREDITS

Questo documento ha la pretesa di raccogliere tutte le domande frequenti e i problemi discussi nel forum http://starquest.forumfree.it e è in evoluzione continua.
Quando una regola non ha una spiegazione diretta nel regolamento, le varie alternative interpretative sono state esposte, per essere più completi possibile. Non sono però state considerate House Rules o varianti, che probabilmente verranno raccolte in un altro documento.

Tutto il materiale contenuto in questo documento è stato raccolto da Nemo e Tony8791 e organizzato da Nemo.
Si ringraziano Boyakki, 3pad, Dreyfus e tutti i partecipanti alle discussioni nel forum http://starquest.forumfree.it.

Starquest è un marchio della Hasbro - Tutti i diritti sono riservati.

Adeptus Astartes, Battlefleet Gothic, Black Flame, Black Library, il logo Black Library, BL Publishing, Blood Angels, Bloodquest, Blood Bowl, il logo Blood Bowl, Il simbolo Blood Bowl Spike, Cadiano, Cataciano, i simboli del Caos, Comattimento Urbano, il logo del Caos, Citadel, il simbolo Citadel, Città dei Dannati, Codex, Cacciatori di Demoni, Angeli Oscuri, Eldar Oscuri, Dark Future, i simboli dell'Aquila a due teste/Imperiale, 'Eavy Metal, Eldar, I simboli Eldar, Epic, Occhio del Terrore, Fanatic, il logo Fanatic, il logo Fanatic II, Guerrieri del Fuoco, Forge World, Games Workshop, il logo Games Workshop, Genoraptor, Golden Demon, Gorkamorka, Il Grande Immondo, Il logo Martello di Sigmar, il logo Ratto Cornuto, Inferno, Inquisitor, il lgoo Inquisitor, il simbolo Inquisitor, Inquisitor:Conspiracies, Custode dei Segreti, Khemri, Khorne, Kroot, Signore del Cambiamento, Marauder, Mordheim, il logo Mordheim, Necromunda, il logo Necromunda, il logo Necromunda Plate, Necron, Nurgle, Orki, il simbolo teschio dell'Orko, Sorellanza, Skaven, i simboli Skaven, Slaanesh, Space Hulk, Space Marine, capitoli degli Space Marine, i loghi dei capitoli degli Space Marine, Talisman, Tau, la designazione delle caste Tau, Re dei Sepolcri, Trio di Warriors, il logo della Cometa a due Code, Tiranidi, Tirannidi, Tzeentch, Ultramarine, Warhammer, Warhammer Historical, Warhammer Online, simboli di Warhammer 40,000, logo del Warhammer World, Warmaster, White Dwarf, logo del White Dwarf, e tutti i marchi, i nomi, le razze, le insegne delle razze, i personaggi, i veicoli, le locazioni, le illustrazioni e l'immaginario associati ai giochi e ai mondi di Blood Bowl, Warhammer, Talisaman, Warhammer 40,000 sono ®, TM e/o © Copyright di Games Workshop Ltd 2000-2010, registrati in modo variabile in UK ed in tutte le altre nazioni del mondo. Tutti i diritti riservati.

Questo lavoro non intende ledere in modo diretto o indiretto diritti di copyright legati alla proprietà del marchio non è in nessun modo autorizzato dalla Games Workshop o dalla Hasbro, ma esiste esclusivamente per lo scopo di continuare a diffondere la conoscenza del gioco e delle sue espansioni.

Questo lavoro è un'opera derivata distribuita sotto la licenza Creative Commons Attribuzione-Non commerciale-Condividi allo stesso modo 3.0 Generico.