

# CODEX DI WARHAMMER 40,000:

# ELDAR

## 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 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

#### Page 26 – Rune di Protezione

Cambia l'ultima frase in "Tutti gli Psionici nemici devono tirare un dado addizionale quando effettuano un test Psionico e subiscono i Pericoli del Warp con qualunque risultato di 12 o superiore."

#### Page 26 – Rune della Testimonianza

Cambia le ultime due frasi in "Un Veggente equipaggiato con le Rune della Testimonianza deve tirare un dado addizionale quando effettua un test psionico e scartare il risultato più alto."

#### Page 30 – Difesa

Cambia l'ultima frase in "I modelli nemici che dirigono i propri attacchi contro la squadra dell'Esarca perdono un Attacco in quella fase di Assalto (fino a un minimo di 1)."

#### Pagina 35 – Intercettazione.

L'ultima frase deve essere cambiata in:

Durante gli assalti contro i veicoli che non hanno un valore di AC, il loro tiro per colpire non può mai essere peggiore di 4+.

#### Pagina 45 – Vibro cannone.

La terza frase deve essere cambiata in:

Se uno dei vibro cannoni colpisce, traccia una singola linea retta lunga 36" da un vibro cannone in una direzione qualsiasi.

#### Pagine 46 e 47 – Spettrovista.

L'ultima frase deve essere cambiata in:

I modelli inattivi non possono muoversi, non possono sparare, assaltare, attaccare in corpo a corpo o effettuare sfondamenti e in combattimento vengono colpiti automaticamente.

#### Pagina 65 – Ragni del Warp, Equipaggiamento.

La voce Equipaggiamento deve essere cambiata in:

**Equipaggiamento:** tessimorte, generatore di salto Warp.

#### Pagina 65 – Falchi Predatori, Equipaggiamento.

La voce Equipaggiamento deve essere cambiata in:

**Equipaggiamento:** lasblaster, granate plasma, granate elettromagnetiche, sganciagranate e ali dei Falchi Predatori.

### ERRATA DELL'EDIZIONE ITALIANA

In tutto il libro, la regola speciale Corsa deve essere cambiata con: Rapidità. Il libro degli Eldar è stato tradotto prima della nuova edizione di Warhammer 40,000 e non si era ancora proposto il problema della nuova regola Corsa.

#### Pagina 44 – Dotazioni dei veicoli, Motori stellari.

La seconda frase deve essere cambiata in:

Si può muovere di altri 12" invece di sparare, ma le truppe non possono imbarcarsi o sbarcare per quel turno.

#### Pagina 46 – Spettrovista.

La seconda frase deve essere cambiata in:

All'inizio di ciascun turno degli Eldar tira un D6 per ogni unità di Spettroguardia che non si trova entro 6" da uno psionico amico.

#### Pagina 49 – Velo delle Lacrime.

La seconda frase del secondo paragrafo deve essere cambiata in:

Le unità nemiche che desiderano prendere di mira il Veggente Ombra o l'unità alla quale è aggregato, devono tirare 2D6x2.

La prima frase del terzo paragrafo deve essere cambiata in:

Se i modelli non hanno gli Arlecchini entro la distanza di individuazione, non possono sparare per quel turno.

### CORREZIONI

**Nessuna.**

### DeR

*D. Se un'unità Eldar finisce il proprio movimento di ripiegamento entro 12" da un Avatar amico (o quest'ultimo si porta entro 12" da un'unità che sta ripiegando), l'unità si raggruppa immediatamente? (p.24)*

R. Sì, l'unità si raggruppa immediatamente, come un'unità che viene assaltata mentre ripiega (ciò significa che ignora le restrizioni al raggruppamento e non si muove dei normali 3"). Nota inoltre che il raggruppamento descritto in alto è l'unica cosa che l'unità può fare per quella fase.

*D. L'Avatar è immune alle ferite inflitte da incinerator, cannoni inferno e pistole inferno? (p.24)*

R. Sì, poiché sono tutte armi termiche o a fiamma con nomi diversi.

D. Se un **Veggente** si aggrega a un'unità che include uno Stregone con il potere Rafforzare, può ripetere i test psionici falliti? (p.26)

R. Sì, la presenza dello Stregone ovviamente aiuta il Veggente a concentrarsi.

D. Quando includi un **Veggente** e un'unità di Stregoni come una singola scelta QG, formano due unità separate? (p.26)

R. Sì.

D. Il tiro per prevenire i Pericoli del Warp può essere ripetuto se sull'unità del Veggente è stato **Fortuna**? (p.28)

R. No.

D. Quali **poteri psionici Eldar** sono attacchi psionici da tiro? (p.28)

R. Distruttore, Tempesta Fatata e Scontro Mentale (sebbene includano alcune eccezioni alle normali regole del tiro, come specificato nelle descrizioni).

D. **Scontro Mentale** concede i tiri copertura? (p.28)

R. Sì, può rappresentare il bersaglio che si getta in copertura, fuori vista dal Veggente, spezzando quindi il collegamento letale.

D. **Tempesta Incantata** ha bisogno di un tiro per Colpire? (p.28)

R. Sì, anche se trattandosi di un'arma ad Area, devierà.

D. **Scontro Mentale** ha bisogno di un tiro per Colpire? (p.28)

R. No.

D. Se un'armata ha due **Autarchi**, ottiene un bonus di +2 ai tiri per le Riserve? (p.29)

R. Il giocatore può scegliere ad ogni turno se sommare +1, +2 o nessun bonus per i tiri delle riserve.

D. Quanti colpi spara un **Esarca dei Vendicatori Implacabili** armato con due fucili shuriken vendicatore che usa il potere dell'**Esarca Tempesta di Lame**? (p.30)

R. 5.

D. **Sciabole a catena e lame potenziate** contano come un paio di armi da mischia che conferisce +1 Attacchi addizionali? (pp.33 e 36)

R. No. Contano come una singola arma che conferisce +1 Attacchi.

D. Se un **Esarca degli Scorpioni Venefici** armato di chela dello scorpione e spada a catena scorpione attacca con la chela dello scorpione, ottiene comunque il bonus di +1 alla Forza della spada a catena scorpione? (p.33)

R. No.

D. Come vengono risolti i colpi multipli del **lanciamissili Tempesta** dell'**Esarca dei Tetri Mietitori**? (p.34)

R. Si risolvono come un bombardamento multiplo.

D. **Balzo nel Cielo** può essere usato per abbandonare il gioco nel medesimo turno in cui l'unità attacca in profondità? (p.35)

R. Sì, ma fai attenzione a non usare troppo questa tattica, poiché rischi di sfruttare molto poco la tua unità nel corso dei sei turni.

D. Se un'unità di **Falchi Predatori** sta ripiegando quando inizia il turno, può utilizzare **Balzo nel Cielo**? (p.35)

R. No, non può. L'unità deve effettuare il test per raggrupparsi prima di potersi muovere e le regole per il raggruppamento sono piuttosto strette su ciò che l'unità può fare in quel turno, che superi il test o lo fallisca.

D. Un'unità di **Falchi Predatori** può usare **Balzo nel Cielo** se include un **Autarca senza ali**? (p.35)

R. L'unità può usare **Balzo nel Cielo** solo se l'Autarca ha le Ali. L'Autarca deve quindi rimanere con l'unità e attaccare in profondità assieme ad essa (ovvero, non può separarsi dall'unità quando viene rimessa in riserva).

D. La descrizione del **generatore di salto Warp** afferma che i Ragni del Warp possono effettuare un movimento extra 'invece di assaltare'. Questo significa che possono effettuare il movimento extra durante la fase di Assalto solo se si trovano in posizione tale da poter assaltare, o possono farlo comunque? (p.36)

R. Tale movimento può essere effettuato in **una qualunque delle loro fasi di Assalto** durante la quale i Ragni del Warp non stanno assaltando o combattendo in un assalto.

D. Un'unità di **Ragni del Warp**, appena entrata in assalto in profondità, si può muovere con il generatore di salto Warp durante la fase di Assalto? (p.36)

R. Sì, può farlo.

D. Un **Autarca senza generatore di salto Warp** possono aggregarsi a un'unità di Ragni del Warp con **Attacco a Sorpresa** in riserva e attaccare in profondità assieme ad essa? (p.36)

R. Un **Autarca** può solo attaccare in profondità con un'unità che usa **Attacco a Sorpresa** solo se ha un generatore di salto, altrimenti l'unità deve entrare sul tavolo dal bordo del tavolo.

D. Un **Autarca con generatore di salto Warp** (che non è aggregato a un'unità) che ottiene un doppio per il secondo salto viene automaticamente rimosso come perdita? (p.36)

R. Sì, meglio se rimane con un'unità di Ragni del Warp!

D. Gli **Autarchi** possono usare **Rapidità** se equipaggiati di **generatore di salto Warp**? (p.36)

R. Sì, al contrario dei Ragni del Warp.

D. I **Guardiani** con una piattaforma armi pesanti può imbarcarsi su un veicolo da trasporto? (p.39)

R. Sì, la piattaforma non occupa spazio nel veicolo da trasporto.

D. Entrambi i serventi della **piattaforma arma pesante** possono fare fuoco con l'arma indipendentemente dalla loro posizione nell'unità? (p.39)

R. Sì, la posizione dell'arma è immateriale. Entrambi i serventi possono operare l'arma, non solo quello entro 2" da essa.

D. Un **Prisma di Fuoco** può contribuire con il proprio cannone prisma a un altro **Prisma di Fuoco** a più di 60" di distanza? (p.43)

R. Sì, questa forma di supporto non ha limite di gittata.

D. Il **Prisma di Fuoco** può contribuire ancora con il proprio cannone prisma anche se l'arma è stata distrutta o il veicolo è **Stordito** o **Scosso**? (p.43)

R. No, il modello deve volontariamente cedere la possibilità di sparare con il cannone prisma per poter contribuire.

D. Un **Prisma di Fuoco** che contribuisce con il proprio cannone prisma può fare fuoco con le altre armi a un bersaglio nemico? (p.43)

R. Sì, ma quando spara il giocatore deve anche dichiarare quale altro **Prisma di Fuoco** sta contribuendo con il proprio raggio.

D. La descrizione dei **motori stellari** afferma che il veicolo si può muovere di 12" extra 'invece di sparare'. Ciò significa che

*non può effettuare questo movimento se non è in grado di fare fuoco per una ragione qualsiasi (come l'essere Scosso)? Inoltre, quando si effettua tale movimento, nella fase di Movimento o in quella di Tiro? (p.44)*

R. Fintanto che il veicolo può muoversi per quel turno e non spara o sbarca/imbarca truppe, può usare i motori stellari. Ciò significa che può usarli quando è scosso, ma non se è stordito. Questo movimento extra di 12" massimo viene eseguito durante la fase di Tiro.

*D. Un veicolo dotato di motori stellari può travolgere o speronare nella fase di Tiro? (p.44)*

R. No.

*D. I vibro cannoni possono avere effetto contro bersagli fuori della linea di vista, unità amiche e unità bloccate in combattimento? (p.45)*

R. Sì, sono armi piuttosto indiscriminate.

*D. Il campo energetico del Wave Serpent nega il bonus di +1 al tiro per la penetrazione della corazza alla regola speciale universale cacciatori di corazzati? (p.45)*

R. Poiché la regola speciale universale cacciatori di corazzati non altera la Forza dell'attacco, il campo energetico non ha effetto su di essa.

*D. Se ci sono delle Spettroguardie imbarcate su un Wave Serpent, devono comunque effettuare il test per la Spettrovista? Se sì, uno psionico amico entro 6" dal veicolo può impedire di dover effettuare il test? (p.46)*

R. Sì e sì. Ad ogni modo, se falliscono il test della Spettrovista e il Wave Serpent viene distrutto nel medesimo turno del giocatore, vengono distrutte anche tutte le Spettroguardie.

*D. Le armi da bombardamento devono tirare per individuare un'unità di Arlecchini con Velo delle Lacrime? (p.48)*

R. Sì, le armi da bombardamento devono tirare per individuarli e non possono sparare se non riescono a farlo.

*D. I riflettori funzionano contro le unità di Arlecchini con Velo delle Lacrime? (p.48)*

R. No, funzionano solo per il Combattimento Notturmo.

*D. Come funziona Velo delle Lacrime in un turno in cui sono in vigore le regole del Combattimento Notturmo? (p.48)*

R. Se un'unità desidera prendere di mira gli Arlecchini, prima tira per il Combattimento Notturmo. Se il tiro ha successo, tira poi per il Velo delle Lacrime. L'unità può aprire il fuoco solo se viene superato con successo anche questo test.

*D. Velo delle Lacrime funziona contro armi che non scelgono un bersaglio specifico? Ad esempio, se un vibro cannone fa fuoco in modo che la sua linea attraversi un'unità di Arlecchini, vengono colpiti anche se sono fuori della distanza di avvistamento? (p.48)*

R. No, gli Arlecchini non vengono presi di mira in maniera specifica, quindi il Velo delle Lacrime non ha effetto.

*D. Quando la Divinazione di Eldrad Ulthuan viene usata per spostare un veicolo con un'unità imbarcata, ciò viene considerato come l'aver mosso due unità o una sola? (p.50)*

R. Una. Le unità imbarcate non contano ai fini del totale della Divinazione.

*D. Con Divinazione, il rischieramento delle unità avviene prima o dopo il movimento gratuito delle unità con la regola speciale Esploratore? (p.51)*

R. Prima. Dice: "Dopo che entrambi gli schieramenti sono stati schierati" e il movimento degli Esploratori avviene: "Prima che il primo giocatore inizi il suo primo turno".

*D. Poiché i Principi Fenice non sono Esarchi, ma personaggi indipendenti, i loro poteri degli Esarchi hanno effetto su unità che non siano Guerrieri d'Aspetto? (p.54)*

R. I loro poteri hanno effetto solo sui Guerrieri d'Aspetto.

Ultimo aggiornamento: 5 dicembre 2011.