

CODEX DI WARHAMMER 40,000: LUPHI SIDERALI

Aggiornamento ufficiale versione 1.2

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 36 – Arma Runica

Sostituisci l'ultima frase con "Inoltre, ogni volta che un modello nemico supera con successo un test Psionico entro 24" da uno o più modelli con Arma Runica, tira un dado[...]".

Pagina 37 – Evocatore della Tempesta

Cambia l'ultima frase con: "[...] egli e tutte le unità amiche entro 6" beneficiano di un tiro copertura di 5+".

Pagina 49 – Antico Tattico

Sostituisci l'ultima frase con "Un'armata che include Bjorn può ripetere il tiro di dado per determinare chi inizia per primo (dopo aver visto il punteggio dell'avversario!)."

Pagina 50 – Ulrik il Massacratore, Elmo del Lupo di Russ

Cambia l'inizio della seconda frase in "Qualsiasi unità amica di Lupi Siderali che riesca [...]".

Pagina 62 – Colui che sceglie i Caduti

Sostituisci il testo con "Vedi la voce Sacerdote delle Rune a pagina 36."

Pagina 62 – Collana di Zanne di Lupo

Sostituisci l'ultima frase con "Contro i modelli con un valore di AC, uno modello con la Collana di Zanne di Lupo colpisce sempre in corpo a corpo con un risultato di 3+."

Pagina 84 – Lord Lupo, Opzioni, quinto punto

Cambia "Maglio potenziato..... 10 punti" in "Maglio potenziato, lama del gelo o ascia del gelo..... 10 punti"

Pagina 85 – Guardia del Lupo Capo Guerriero, Opzioni, quinto punto

Cambia "Maglio potenziato..... 10 punti" in "Maglio potenziato, lama del gelo o ascia del gelo..... 10 punti"

Pagina 85 – Guardia del Lupo Capo Guerriero, Opzioni, *

Cambia in "**può essere scelta solo da un modello in armatura potenziata che non ha un reattore dorsale, una moto degli Space Marine o una cavalcatura Lupo del Tuono.*"

Pagina 88 – Branco di Lupi Esploratori, Opzioni, ultimo punto

Cambia "Fino a due Lupi Esploratori possono sostituire la pistola requiem con:" in "Fino a due Lupi Esploratori possono prendere:"

ERRATA ALL'EDIZIONE ITALIANA

Pagina 37 – quarta riga. Sostituisci la dicitura 'Signore delle Rune' con 'Maestro delle Rune'.

Pagina 62 – Cavalcatura Lupo del Tuono.

La penultima frase deve essere cambiata in:

"...inoltre in corpo a corpo gode della regola speciale Dilaniante con qualsiasi attacco che non impiega un'arma da mischia speciale".

Pagina 86 – Branco di Guardia del Lupo.

Il terzo punto delle opzioni deve essere cambiato in:

- Sostituire il requiem d'assalto dell'armatura Terminator con
 - combifiamma, combitermico o combiplasma
5 p.ti per modello
 - artiglieria del lupo o maglio potenziato
10 p.ti per modello
 - martello tuono, scudo tempesta o maglio a catena
15 p.ti per modello

CORREZIONI

Nessuna.

DeR

*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.24)*

R. Sì.

*D. Un'unità di **Cacciatori Grigi** costituita da dieci modelli deve prendere la prima arma speciale al normale costo in punti per ottenere la seconda gratuitamente? (p.26)*

R. Sì.

*D. Un'unità di **Cacciatori Grigi** che consiste di nove Cacciatori Grigi e una Guardia del Lupo Capobranco può avere una seconda arma speciale? (p.26)*

R. No, in quanto l'unità non viene considerata di dieci modelli sino a quando la partita non è iniziata, momento in cui è troppo

tardi per modificare la lista dell'esercito. Questo significa che i giocatori che desiderano imbarcare i Cacciatori Grigi in un Rhino o in una capsula d'atterraggio dovranno effettuare una scelta tattica difficile: aggiungere un'arma speciale extra o la Guardia del Lupo Capobranco?

D. Un Personaggio Indipendente aggregato a un branco di Lupi Esploratori può Attaccare sul fianco? (p.27)

R. No, a meno che non abbia la Saga del Cacciatore o un'altra regola speciale che gli permetta di Attaccare sul fianco.

D. La regola Branco da Uno del Lupo Solitario dice che un Lupo Solitario non può mai unirsi ad altri modelli. Come può dunque acquistare i Lupi Fenrisiani come equipaggiamento? (p.29)

R. I Lupi Fenrisiani sono contati come equipaggiamento e quindi costituiscono un'eccezione alla regola 'Branco da Uno'.

D. Può un Lupo Solitario imbarcarsi su un veicolo da trasporto vuoto? (p.29)

R. Sì.

D. Come funziona l'abilità Ammazzabestie del Lupo Solitario (e l'abilità Giuramento del Massacratore di Ulrik il Massacratore) contro un modello che possiede un bonus di Resistenza? (pp.29, 50)

R. Come Resistenza bisogna utilizzare il valore modificato in tutte le circostanze, eccetto Morte Istantanea. Per esempio, un modello la cui Resistenza è 4(5) poiché è in sella ad una moto, conta avere Resistenza 5 e quindi la regola Ammazzabestie avrebbe il bonus contro di esso.

D. Un Personaggio Indipendente che ha scelto la regola Lupi Fenrisiani come equipaggiamento può unirsi ad un'unità come se fosse da solo? (p.31)

R. Sì, infatti potresti potenzialmente avere un'unità che include svariati Personaggi Indipendenti, tutti con Lupi Fenrisiani, sebbene ogni branco di Lupi Fenrisiani debba rimanere entro 2" dal Personaggio Indipendente che li ha scelti.

D. I Lupi Fenrisiani acquistati come equipaggiamento da un Personaggio Indipendente contano come Seguito durante un assalto? (p.31)

R. No, il Personaggio Indipendente può essere affrontato separatamente anche se i suoi Lupi Fenrisiani sono ancora vivi. Per esempio, ad un Lupo Lord con due Lupi Fenrisiani come equipaggiamento si unisce una unità di Artigli Insanguinati. In un assalto, il nemico sarà in grado di dirigere i suoi attacchi a tre bersagli separati: gli Artigli Insanguinati, il Lupo Lord o i Lupi Fenrisiani.

D. Quanti attacchi effettua un Artiglio Rapido su Moto d'Assalto quando carica? (p.33)

R. Avrà un totale di 5 attacchi: 2 sul profilo, 1 per l'arma da mischia addizionale e 2 per Carica Furibonda.

D. Un modello di Cavalleria Lupo del Tuono con un'arma da mischia speciale (per esempio con un martello tuono) mantiene ancora gli attacchi dilananti? (p.34)

R. No. La descrizione della cavalcatura Lupo del Tuono a pagina 62 dice '... in corpo a corpo gode della regola speciale Dilanante con qualsiasi attacco che non impiega un'arma da mischia speciale'. Questa regola si applica quindi anche alla Cavalleria Lupo del Tuono (ed anche a Canis Figliodilupo).

D. Se il tipo di unità che viene influenzato dal Giuramento di Guerra di un Sacerdote del Lupo è costituito da Moto, essa gode dei benefici contro le Moto a Reazione e viceversa? (p.35)

R. Sì, perché le Moto a Reazione sono una sottocategoria del tipo 'Moto'. In modo simile, 'Bestie e Cavalleria' sono lo stesso tipo di unità e gli 'Zaini a Reazione' sono una sottocategoria del tipo 'Fanteria Volante'. Un Sacerdote del Lupo che ha prestato il suo giuramento contro uno di questi tipi, otterrà quindi i benefici quando affronta tutte le sottocategorie.

D. Schianto del Tuono devia? (p.37)

R. No.

D. Fauci del Lupo del Mondo richiede un tiro per Colpire? (p.37)

R. No.

D. Fauci del Lupo del Mondo ha effetto sulle Moto a Reazione? E sull'Artiglieria? (p.37)

R. Sì, in quanto le 'Moto a Reazione' sono una sottocategoria del tipo di unità 'Moto'. Per l'Artiglieria, i modelli dell'equipaggio possono subire gli effetti, ma i modelli dell'arma, in quanto veicoli, non possono esserne influenzati.

D. Fauci del Lupo del Mondo consente tiri copertura? (p.37)

R. No, potresti però effettuare un tiro copertura se il potere infligge ferite, tuttavia se non lo fa non sono ammessi tiri copertura.

D. Fauci del Lupo del Mondo consente al Sacerdote delle Rune di prendere di mira modelli specifici all'interno delle squadre? (p.37)

R. Sì.

D. Quanto è larga la linea del potere Fauci del Lupo del Mondo? (p.37)

R. È una linea teorica, non ha uno spessore specifico. Noi utilizziamo lo spessore del metro a nastro, cercando di tracciare una linea quanto più dritta possibile, ovviamente.

D. Fauci del Lupo del Mondo richiede linea di vista? Ignora gli elementi scenici che bloccano la linea di vista (cioè i terreni intransitabili)? (p.37)

R. In quanto attacco da tiro psionico, Fauci del Lupo del Mondo richiede linea di vista. Il Sacerdote delle Rune deve poter vedere il primo modello che subirà gli effetti del potere; difatti, esso viene considerato il bersaglio ed il potere semplicemente colpirà anche tutti quelli che si trovano sulla sua strada!

D. Uragano Assassino deve poter colpire o ferire per avere effetto sul suo bersaglio? (p.37)

R. No, un'unità bersaglio subisce gli effetti di Uragano Assassino anche se il potere fallisce nel colpire o nell'infliggere ferite.

D. L'unità subisce gli effetti di Uragano Assassino per il suo intero turno o soltanto nella sua successiva fase di Movimento? (p.37)

R. L'unità tratta il terreno come accidentato e pericoloso per l'intera durata del successivo turno del giocatore.

D. Un Sacerdote del Ferro può tentare di utilizzare la sua regola Fabbro di Guerra per riparare un veicolo sul quale egli stesso è imbarcato? (p.38)

R. Sì.

D. Può un Sacerdote del Ferro in contatto di basetta con più veicoli danneggiati tentare di ripararli tutti? (p.38)

R: No. Un Sacerdote del Ferro può effettuare soltanto un tentativo di riparazione per turno.

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.40)

R: Sì.

D: Può un veicolo con **Potere dello Spirito Macchina** sparare con un'arma nel turno in cui ha utilizzato i fumogeni? (p.44)

R: No

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.47)

R: Sì.

D: Cosa succede se una **capsula d'atterraggio** devia fuori dal tavolo mentre Attacca in Profondità? (p.47)

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

D: Si può utilizzare una **capsula d'atterraggio** da sola, senza alcuna squadra all'interno? (p.47)

R: Sì, certo.

D: Può **Bjorn dalla Mano Invida** utilizzare il suo Talismano a Coda di Lupo e Protezione del Primarca contro lo stesso potere psionico? (p.49)

R: Sì. Se il Talismano a Coda di Lupo non riesce ad annullare il potere psionico ed esso infligge un colpo superficiale o penetrante, Bjorn può cercare di evitarlo con il tiro invulnerabilità.

D: Un modello che ha subito una ferita non salvata, ma non è stato ucciso, dal lancio del Martello del Nemico da parte di **Arjac** viene ridotto a Iniziativa 1 fino al termine del successivo turno del giocatore? (p.51)

R: Sì.

D: L'abilità L'Ultima Risata di **Lukas l'Ingannatore** ha effetto sui modelli amici? E sui veicoli? E su un Titano classe Warlord? (p.52)

R: Sì, in tutti e tre casi: l'abilità ha effetto su qualsiasi unità a contatto di basetta. I campi di stasi hanno la caratteristica "tutto o niente"!

D: Se **L'Ultima Risata** rimuove un veicolo da trasporto che ha dei modelli imbarcati, questi ultimi sono considerati perduti? (p.52)

R: Sì.

D: I modelli con l'abilità di ritornare in gioco (per esempio i Necron, Santa Celestina ecc.), sono in grado di utilizzare la propria abilità speciale anche se vengono rimossi a causa dell'**Ultima Risata**? (p.52)

R: Sì, possono. Sembra strano, ma le loro abilità speciali funzionano perfettamente.

D: Come funziona la **Pelliccia del Doppione**? (p.52)

R: In circostanze normali, la Pelliccia del Doppione funziona unicamente se Lukas l'Ingannatore è da solo (cioè se i suoi compagni Artigli Insanguinati sono stati tutti uccisi). I modelli con la possibilità di designare bersagli specifici (come per esempio un Assassino Vindicare) devono tirare nuovamente i colpi messi a segno se prendono di mira Lukas. La stessa regola si applica per il combattimento corpo a corpo. A meno che il nemico non abbia una regola speciale per assegnare i colpi in corpo a corpo a modelli specifici, Lukas non può essere preso di

mira separatamente, ammesso che non sia da solo. Che tipo davvero subdolo!

D: Come agiscono gli effetti di **Vento Forte** e **Uragano Vivente di Njal Evocatempesta** se il giocatore dei Lupi Siderali inizia per secondo? (p.53)

R: Queste due abilità non hanno effetto nelle partite nelle quali il giocatore dei Lupi Siderali inizia per secondo. La tempesta deve ancora infuriare.

D: Un veicolo che ottiene un risultato **Tornado Vendicativo** viene colpito letteralmente sulla sua corazza laterale e quindi guadagna il tiro copertura 'Defilato' se Njal non può vedere uno dei suoi lati? (p.53)

R: No: il Tornado Vendicativo non è un attacco da tiro e quindi non concede nessun tiro copertura. Essenzialmente il tornado colpisce direttamente dall'alto e viene utilizzato il valore della corazza laterale per rappresentarlo.

D: Qual è il valore di VP di **Tornado Vendicativo**? (p.53)

R: Tornado Vendicativo è una forza fisica che attacca il bersaglio: è più un attacco da corpo a corpo che un attacco da tiro, quindi non ha nessun valore di VP.

D: **Canis Figliodilupo** consente ad una unità di Lupi Fenrisiani entro 12" di ripetere i tiri falliti per i test di Morale, proprio come un normale modello di Cavalleria Lupo del Tuono? (p.54)

R: Sì, esattamente. Inoltre egli è una presenza molto più ispiratrice del migliore dei tuoi normali Lupi del Tuono.

D: Le unità a cui si è unito **Ragnar Mantonero** possono correre nella fase di Tiro o sparare con armi che impedirebbero loro di assaltare nella successiva fase di Assalto? (p.55)

R: Sì, possono. Spavalderia Folle dice che essi devono assaltare soltanto 'se possibile'. Se non è possibile, perché le azioni dell'unità nella fase di Tiro lo impediscono, o per qualsiasi altra ragione, essi semplicemente non lo fanno.

D: Spavalderia Folle di **Ragnar Mantonero** ha effetto se la sua unità Contrattacca? (p.55)

R: No, Spavalderia Folle funziona solo quando Ragnar Mantonero assalta.

D: Immagina la seguente scena: la mia unità di Cacciatori Grigi che include **Ragnar Mantonero** viene assalata ed effettua con successo un tiro di Disciplina per Contrattaccare. Essa beneficia della sua abilità **Carica Furiosa (+1F e +1I)**? Inoltre, gli assaltatori originari possono utilizzare le granate difensive per privare i Lupi Siderali del bonus al Contrattacco? (p.55)

R: La regola speciale Contrattacco conferisce soltanto il bonus +1 in Assalto e nessun altro vantaggio normalmente associato con l'assaltare. Quindi l'unità di Ragnar non beneficia della regola speciale Carica Furiosa. Inoltre, pensiamo che sia un po' eccessivo per un'unità che assalta ottenere i bonus di attacco e difesa, quindi no, le granate difensive non possono essere utilizzate per negare l'attacco bonus generato dal Contrattacco.

D: Come interagisce il bonus di Spavalderia Folle di **Ragnar Mantonero** con **Carica Furibonda**? (p.55)

R: L'unità dovrebbe avere +D3 Attacchi quando carica, con un minimo di +2 (in quanto questo è il bonus minimo conferito da Carica Furibonda). Questi effetti non sono cumulabili.

D: **Logan Grimnar** può beneficiare della sua regola speciale **Il Sommo Re** nel turno nel quale arriva dalle Riserve? **Logan** potrebbe usare la regola **Il Sommo Re** all'inizio del turno dell'avversario? (p.56)

R: Sì e sì.

*D. Può un modello con due **artigli del lupo** scegliere di ripetere i tiri per Colpire con uno e quelli per Ferire con l'altro? (p.57)*

R. No.

*D. Le **Lame del Gelo** e le **Asce del Gelo** sono considerate tipi differenti di equipaggiamento? (p.58)*

R. No.

*D. Un modello armato con due **lame/asce del gelo** somma +2 alla Forza? (p.58)*

R. No.

*D. Il +1 Resistenza derivante dalla **Cavalcatura Lupo del Tuono** viene considerato un bonus alla Resistenza, cioè il modello viene ad avere Resistenza 4(5), oppure è una modifica della caratteristica base, ovvero il modello viene ad avere Resistenza 5? (p.62)*

R. Insolito per un bonus del genere, esso modifica in effetti le caratteristiche di base. Effettivamente le due creature hanno un profilo combinato con Resistenza 5. Questo perché il valore di Resistenza rappresenta sia la Resistenza dello Space Marine che quella del Lupo del Tuono (che è addirittura più impressionante di quella posseduta dall'Astartes). Non è quindi solo un miglioramento alla Resistenza dello Space Marine, come nel caso di una Moto. Dopo tutto, una Moto degli Space Marine non può reagire di spontanea iniziativa e diventa inutile senza il pilota, mentre un gigantesco lupo mostruoso rimane comunque un avversario piuttosto ostico!

*D. Il +1 alla Forza dato dalla **Cavalcatura Lupo del Tuono** è una modifica alle caratteristiche di base? (p.62)*

R. Sì.

*D. Uno **Stendardo del Lupo** consente di ripetere i tiri per i test di Disciplina? (p.62)*

R. No, in quanto è impossibile tirare un '1' su 2D6; quando ottieni un risultato su 2D6 devi considerarlo un singolo risultato, non due cifre separate.

*D. Come viene determinata la distanza percorsa e la velocità dei veicoli che si muovono di D3" extra grazie ad un modello imbarcato che ha la **Saga del Lupo di Ferro**? (p.64)*

R. La distanza extra non deve essere considerata nel calcolo della distanza percorsa. Per esempio, un veicolo che si è mosso di 6" più 2" grazie al bonus della saga, conterà come se si fosse mosso di 6". Nota che un veicolo immobilizzato non può comunque effettuare il movimento addizionale di D3".

*D. Puoi spiegare più chiaramente come funziona **Capo del Branco**? (p.81)*

R. Le regole per scegliere le Saghe sono spiegate a pagina 64. Per l'equipaggiamento, i personaggi QG, inclusi i Personaggi Speciali, non possono avere un identico equipaggiamento e armi, anche se si trovano in due unità QG differenti. Nota che i Lupi Fenrisiani acquistati come equipaggiamento sono inclusi in questo conteggio, quindi se hai due Guardie del Lupo Capi Guerrieri praticamente identiche eccetto che uno ha un Lupo Fenrisiano e l'altro ne ha due, tecnicamente stai seguendo correttamente la regola. Tuttavia, l'intento di questa regola è quello di invitarti a schierare nel tuo esercito personaggi caratteristici e vari, non cloni identici con null'altro di diverso di una bomba termica extra. Nonostante non possiamo obbligare i giocatori a seguire questo ideale, il Codex cerca di incoraggiarlo laddove sia possibile.

*D. Puoi spiegare come **Capo del Branco** funziona in riferimento ai poteri psionici? (p.81)*

R. Nessun numero di Sacerdoti delle Rune può condividere gli stessi due poteri psionici. Ad esempio, un Sacerdote delle Rune

potrebbe scegliere di avere Fulmine Vivente e Schianto del Tuono, mentre un secondo Sacerdote delle Rune potrebbe scegliere Fulmine Vivente e Fauci del Lupo del Mondo, in quanto non avrebbero entrambi gli stessi due poteri. Nota che la restrizione sulle armi e sull'equipaggiamento si applica comunque, quindi i tuoi Sacerdoti delle Rune devono avere una selezione di equipaggiamenti unici. Inoltre nota che Njal Evocatempesta conosce tutti e sette i poteri anziché due, quindi nessun Sacerdote delle Rune potrà mai avere i suoi stessi poteri. Per questa ragione è permesso scegliere Njal Evocatempesta insieme ad altri Sacerdoti delle Rune.

*D. I Branchi di **Guardia del Lupo** sono considerati a tutti gli effetti Truppe nell'organizzazione dell'armata, anziché Élite, quando sono schierati in un esercito che include Logan Grimnar? Se sì, questa regola è opzionale? (p.82)*

R. Sì, contano come Truppe e quindi occupano una scelta Truppe nella tabella di selezione dell'armata. Questa non è tuttavia una scelta opzionale, quindi puoi avere al massimo sei Branchi di Guardia del Lupo in un'armata quando è presente Logan Grimnar.

*D. In modo simile, i **Branchi di Lupi Fenrisiani** sono considerati Truppe nell'organizzazione dell'armata, anziché Supporti Leggeri in un esercito che include Canis Figliodilupo? Se sì, questa regola è opzionale? (p.83)*

R. Sì, contano come Truppe e quindi occupano una scelta Truppe nella tabella di selezione dell'armata. Come in precedenza, questa scelta non è opzionale, quindi puoi avere al massimo sei Lupi Fenrisiani in un esercito che include Canis Figliodilupo. Potresti in teoria avere un'armata composta principalmente da lupi, nonostante non siano in grado di conquistare gli obiettivi a causa della regola Soprannumerari, quindi in questo caso aspettati un bel po' di pareggi...

*D. Se una **Guardia del Lupo Capobranco** si è unito ad una unità di Truppe, quest'ultima cessa di essere un'unità valida? Inoltre, la **Guardia del Lupo** non viene più considerata un modello d'Élite? (p.86)*

R. Quando un modello di Guardia del Lupo si unisce ad un'altra unità utilizzando l'abilità speciale 'Capobranco' diviene parte di quell'unità a tutti gli effetti e propositi. Ad esempio, un Capobranco che guida un'unità di Truppa sarà comunque in grado di conquistare obiettivi nonostante l'intera unità di Truppa venga eliminata: egli è sempre considerato parte di quell'unità di Truppa. Inoltre si potrà schierare insieme all'unità in missioni che consentono esclusivamente lo schieramento di Truppe nella fase iniziale. Allo stesso modo, un Capobranco che guida un'unità di Lunghe Zanne viene considerato parte delle scelte Supporto Pesante, quindi non può reclamare obiettivi, nemmeno sotto l'effetto dell'abilità di Logan Grimnar 'Il Grande Lupo'. Questo si applica anche al calcolo dei punti uccisione e dei punti vittoria: la Guardia del Lupo che è stata separata dall'unità di Guardia del Lupo originaria conta come parte dell'unità a cui è stata associata, sotto tutti gli aspetti. Per esempio, se avessi una squadra di Guardia del Lupo di 10 elementi potrei decidere di designarne 3 come Guardia del Lupo Capobranco: una per guidare gli Artiglieri Insanguinati, una per i Cacciatori Grigi e una per le Lunghe Zanne. Il mio avversario conquisterà un punto uccisione se riesce a rimuovere tutte le 7 Guardie del Lupo rimaste nella squadra dopo questa suddivisione, che costituiranno quindi una 'normale' unità. Egli non avrà bisogno di uccidere tutti i 10 Lupi della Guardia per avere quel punto, in quanto le altre tre Guardie del Lupo fanno adesso parte di altre squadre. Allo stesso modo, poiché le Guardie del Lupo Capobranco sono parte delle nuove squadre, egli non conquisterà un punto uccisione se uccide quelle squadre, a meno che non riesca ad eliminare TUTTI i modelli di quel branco, incluse le Guardie del Lupo capibranco.

*D. Quando vengono separati dal branco i modelli di **Guardia del Lupo** che si uniscono ad altre unità per la regola Capi del Branco? (p.86)*

R. Vengono separati dal branco appena prima che ciascuna delle fazioni inizi lo schieramento.

*D. Quando ogni modello di un **Branco di Guardia del Lupo** è stato separato dagli altri per guidare altri branchi, l'avversario ottiene/può ottenere un punto uccisione per quell'unità? (p.86)*

R. No.

*D. Un **Branco di Lupi Esploratori** che include una Guardia del Lupo Capobranco può essere schierata come Infiltratore, effettuando un movimento prima dell'inizio del gioco in virtù della regola Esploratori, scegliere di fiancheggiare il nemico o utilizzare la regola Dietro le Linee Nemiche? (p.86)*

R. Sì, può effettuare tutte queste cose, in quanto la Guardia del Lupo Capobranco non è un Personaggio Indipendente, quindi il fatto che non gode delle abilità Infiltrazione o Esplorazione non preclude alla squadra a cui si è unita di usarle.

*D. Una **Lunga Zanna** può beneficiare del Controllo di Tiro se include una Guardia del Lupo Capobranco o un Personaggio Indipendente? (p.86)*

R. Sì, certamente.

*D. Come viene calcolato il costo in punti di **Arjac Magliodipietra**? (p.86)*

R. Arjac Magliodipietra in totale costa il numero di punti indicato (170) più il costo base di un modello di Guardia del Lupo (18).

*D. Un **Branco di Guardie del Lupo** che ha nove Guardie del Lupo e Arjac Magliodipietra può avere un'altra arma pesante? (p.86)*

R. Sì, perché la regola dice 'ogni cinque modelli', non 'ogni cinque Guardie del Lupo'.

*D. **Arjac Magliodipietra** può essere unito ad un'altra squadra come Capobranco? (p.86)*

R. Sì, certamente. Egli è una delle Guardie del Lupo di Logan Grimnar e si comporta come gli altri membri del branco: in pratica fa quello che il Grande Lupo gli dice di fare!

*D. **Arjac Magliodipietra** conferisce l'abilità Risoluto alla sua unità? (p.86)*

R. No, in quanto egli non è un Personaggio Indipendente. L'abilità Risoluto di Arjac fa la differenza soltanto quando è da solo.

*D. Come viene calcolato il costo in punti di **Lukas l'Ingannatore**? (p.89)*

R. Lukas l'Ingannatore in totale costa il numero in punti indicato (140) più il costo base di un modello di Artiglio Insanguinato (15).

*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.94)*

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

Ultimo aggiornamento: 5 dicembre 2011.