



WARHAMMER FANTASY

LINEE GUIDA ALL'INTERPRETAZIONE DELLE REGOLE



VERSIONE 2.0
Febbraio 2008



forum
GW TIEA

INTRODUZIONE

IL PRESENTE DOCUMENTO HA L'OBIETTIVO DI DIRIMERE CONTROVERSIE DERIVANTI DALL'INTERPRETAZIONE DEL REGOLAMENTO DI WARHAMMER FANTASY E DELLE REGOLE SPECIALI PRESENTI IN OGNI SINGOLO LIBRO DEGLI ESERCITI, NONCHÉ SU PUBBLICAZIONI PRECEDENTI ANCORA IN VIGORE COME ANNALI, CRONACHE E TEMPESTA DEL CAOS.

POICHÉ NON TUTTI GLI ASPETTI DI "DIFFICILE INTERPRETAZIONE" VENGONO COPERTI IN TEMPI BREVI DALLE PUBBLICAZIONI DI FAQ, CHIARIMENTI ALLE REGOLE O ERRATA CORRIGE UFFICIALI, LO SCOPO DI QUESTO DOCUMENTO È QUELLO DI DARE UNA INTERPRETAZIONE PIÙ LOGICA POSSIBILE AI PROBLEMI EMERSI, PER FORNIRE UN COMUNE DENOMINATORE INTERPRETATIVO, IN MODO DA RIDURRE AL MINIMO LE CONTESE.

NON SI TRATTA DI UNA COLLEZIONE DI CHIARIMENTI UFFICIALI, NE È NOSTRA INTENZIONE QUELLA DI FORNIRE L'ASSOLUTA VERITÀ SU OGNI QUESTIONE. QUANTO PUBBLICATO IN QUESTO DOCUMENTO È SOLAMENTE UN SUGGERIMENTO VOLTO AD AIUTARE GIOCATORI, ARBITRI E ORGANIZZATORI DI TORNEI AD EVITARE DI LASCIARE ALCUNE DECISIONI AL CASO E DI MANTENERE UNA LINEA INTERPRETATIVA COERENTE E COSTANTE NEL TEMPO. L'ACCETTAZIONE DI QUESTE LINEE GUIDA INTERPRETATIVE È OVVIAMENTE LASCIATA AI GIOCATORI E AGLI ORGANIZZATORI DEI TORNEI. IL NOSTRO IMPEGNO È QUELLO DI FORNIRVI UN MODO DI INTERPRETARE, RESO PUBBLICO A TUTTI, DA ACCETTARE E NON IMPOSTO.

RACCOLGIEREMO IDEE E PROPOSTE, LE VAGLIEREMO ALLA LUCE DEL REGOLAMENTO E CERCHEREMO DI FORNIRE, FRA TUTTI COLORO CHE MANTENGONO VIVO QUESTO DOCUMENTO, NONCHÉ GRAZIE ALLO SCAMBIO DI IDEE FRA GLI UTENTI DELLA PIÙ GRANDE COMMUNITY ITALIANA DI WARHAMMER FANTASY ([HTTP://WWW.FORUMGWTILEA.IT](http://www.forumgwtilea.it)), LA MIGLIORE INTERPRETAZIONE POSSIBILE, INSERENDOLA IN QUESTO DOCUMENTO.

NEL CASO GAMES WORKSHOP PUBBLICHI CHIARIMENTI UFFICIALI AL REGOLAMENTO, ATTRAVERSO FAQ O ERRATA, CI IMPEGNEREMO PER SOSTITUIRE TUTTI QUEI PUNTI ESPlicitati UFFICIALMENTE E LI EVIDENZIEREMO IN MODO TALE DA POTER ESSER RICONOSCIUTI COME TALI.

POICHÉ TUTTI NOI CHE ABBIAMO SCRITTO E COLLABORATO A TALE PROGETTO, LO ABBIAMO FATTO SOLAMENTE PER PASSIONE E SENZA PERCEPIRE ALCUN COMPENSO DA NESSUNO, CI SENTIAMO NEL DIRITTO DI CHIEDERE UN'UNICA COSA, DI IMPORRE UN'UNICA, PICCOLA REGOLA ALL'USO DI TALE DOCUMENTO:

"L'UTILIZZO DI TALE DOCUMENTO IN EVENTI O PARTITE, PREVEDE L'ACCETTAZIONE IN TOTO DI TUTTE LE INDICAZIONI IN ESSO CONTENUTE. NON È QUINDI POSSIBILE, IN ALCUN MODO, DICHIARARE L'UTILIZZO DELLE LINEE GUIDA ALL'INTERPRETAZIONE DELLE REGOLE OMETTENDO ESPlicitAMENTE UN SOTTOINSIEME DI INDICAZIONI IN ESSO PRESENTI. NON È QUINDI POSSIBILE DICHIARARE DI USARE LE LGIR E IN NESSUN MODO RIFERIRSI AD ESSE NEL CASO IN CUI NON TUTTE LE REGOLE PRESENTI SIANO ACCETTATE."

TUTTO CIÒ PER RISPETTARE APPIENO LO SPIRITO DEL NOSTRO PROGETTO.

VI SALUTIAMO, SPERANDO CHE IL NOSTRO LAVORO SIA APPREZZATO E UTILIZZATO!

RESPONSABILI DI PROGETTO

BARIANI "METALRIDER" PAOLO
BOSTRENGHI "FEDESANDELUXE" FEDERICO

TIRIBELLI "JUZA14" STEFANO
ZANCO "GELIDALAMA" MICHELE

TEAM LGIR

ALBANI "VUDELFO" SIMONE
BELLUTI "BRETONNIAJOKER" PAOLO "POFFO"
BONIFAZI "-MAX-" MASSIMILIANO
BRAUSI "FEDEB77" FEDERICO
CERVIA "COUGAR" ALBERTO
CIGERO "BELAKOR" DANILO
DI RENZO "LOKTAR" AMBROGIO

FASSARDI "FASSA" CARLO
FONTANA "FONTA" MICHELE
GAUDIANO "PEPPEBLOODDRAGON" GIUSEPPE
GORINI "GORO83" DANIELE
GRAVANO "SHATTERSTORM" FABIO
GUIDARA "7_GUIDARA_7" MARCO

MALAGONI "DEIV" DEIV
PANICUCCI "PANIC" FABIO
SANTOPADRE "HOLY" MARCO
SAVINO "TOFFOLO" ROBERTO
TORRE "THE JAWA" GIOVANNI
VANONI "ISPANICO" ANDREA

SUPPORTATO DA:

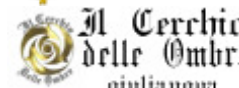


[WWW.FORUMGWTILEA.IT](http://www.FORUMGWTILEA.IT)



FEDERAZIONE ITALIANA WARHAMMER

UN RINGRAZIAMENTO SPECIALE A FORUMGWTILEA, CHE CONTINUA A SUPPORTARE QUESTO PROGETTO,
IN PARTICOLARE A RAFFAELE "HUNTER335" RICUCCI.



SE DESIDERATE CHE IL LOGO DELLA VOSTRA ASSOCIAZIONE/CLUB/NEGOZIO APPAIA FRA QUELLI CHE SUPPORTANO LE LGIR, INVIATE UNA MAIL, CONTENENTE LOGO E DESCRIZIONE DELL'ASSOCIAZIONE/CLUB/NEGOZIO, A: FEDESANLX@GMAIL.COM



VERSIONE ACCREDITATA FEDERAZIONE ITALIANA WARHAMMER

QUESTA VERSIONE DELLE LGIR È ACCREDITATA PER ESSERE USATA NEI TORNEI FEDERAZIONE ITALIANA WARHAMMER.

LE INTERPRETAZIONI PRESENTI IN QUESTO DOCUMENTO HANNO CARATTERE UFFICIALE PER QUANTO RIGUARDA L'AMBITO DEI TORNEI FEDERAZIONE ITALIANA WARHAMMER. QUESTA VERSIONE È PROTETTA E FIRMATA DIGITALMENTE.



NOTE SULLE FONTI E NOVITÀ PRESENTI NELLE LGIR 2.0

A PARTIRE DA QUESTA VERSIONE, NEL CASO VI SIA CONTRASTO FRA UNA PUBBLICAZIONE ITALIANA E LA MEDESIMA PUBBLICAZIONE IN LINGUA INGLESE, QUESTO DOCUMENTO SI RIFERIRÀ SEMPRE ALLA PUBBLICAZIONE IN LINGUA INGLESE, NON ALTERATA DA ERRORI DI TRADUZIONE. INOLTRE ABBIAMO DECISO DI ADATTARCI ALLE PIÙ UTILI INTERPRETAZIONI IN VIGORE DURANTE IL GT UK, CHE ANTICIPANO, SPERIAMO, IL CONTENUTO DELLE FAQ UFFICIALI DI PROSSIMA USCITA. SONO STATE INOLTRE TOLTE TUTTE LE INTERPRETAZIONI RELATIVE A TEMPESTA DEL CAOS, IN QUANTO QUESTE LISTE CONTINUANO A DIVENTARE OBSOLETE A CAUSA DEI NUOVI LIBRI IN USCITA. LO STESSO DISCORSO VALE PER I CONTI VAMPIRO, IN QUANTO IL LORO LIBRO È DI IMMINENTE USCITA. TROVATE COLORATE IN BLU TUTTE LE REGOLE NUOVE O MODIFICATE.

SEZIONE 1

REGOLAMENTO BASE

FONTI: **FAQ UFFICIALI**, **WHITE DWARF**, **ERRATA UFFICIALI**, **CRONACHE**, **REGOLAMENTO BASE INGLESE**, **GT UK HOUSE RULES**

GENERALE

- 1) LA SEZIONE 3 CONTIENE TUTTI LE DEFINIZIONI RELATIVE AI TIPI DI UNITÀ, ALLE LORO Basette e ALLA LORO FORZA DELL'UNITÀ
- 2) ALCUNI PERSONAGGI MOLTO GRANDI, COME I PRINCIPI DEMONI, SEGUONO ALCUNE REGOLE DEI MOSTRI, NON TUTTE LE REGOLE DEI MOSTRI COME SCRITTO A PAGINA 7. **(ERRATA UFFICIALI)**
- 3) LA FRASE "DI DIMENSIONE UMANA" DEVE ESSERE CONSIDERATO ALLA STREGUA DI FORZA DELL'UNITÀ 1, CIOÈ È DI DIMENSIONE UMANA UN MODELLO CON FORZA DELL'UNITÀ 1. **(ERRATA UFFICIALI)**
- 4) LA DEFINIZIONE DI MODELLI "IN RANGHI E FILE" DEFINISCE SEMPLICEMENTE I MODELLI CHE NON SONO "PERSONAGGI". **(FAQ UFFICIALI)**
- 5) AL FINE DEL CALCOLO DEI PUNTI VITTORIA UN PERSONAGGIO SU CARRO DEVE ESSERE CONSIDERATO COME UN PERSONAGGIO SU MOSTRO, QUINDI I PUNTI VITTORIA DEL PERSONAGGIO E DEL CARRO SI CALCOLANO SEPARATEMENTE. **(ERRATA UFFICIALI)**
- 6) NEL CASO CHE UN MODELLO COMPOSTO DA PIÙ PROFILI DEBBA ESEGUIRE UN TEST SULLE CARATTERISTICHE SI DEVE USARE, A MENO CHE NON SIA DIVERSAMENTE SPECIFICATO, IL VALORE MIGLIORE, CIOÈ QUELLO CHE RENDE PIÙ SEMPLICE PASSARE IL TEST. **(FAQ UFFICIALI)**
- 7) PER RICATTURARE UNO STENDARDO È NECESSARIO MANDARE IN ROTTA E INSEGUIRE L'UNITÀ NEMICA CHE PRECEDENTEMENTE LO AVEVA CATTURATO (È LO STESSO PROCEDIMENTO NECESSARIO A CATTURARLO). **(FAQ UFFICIALI)**
- 8) SE UN MODELLO HA SIA ATTACCHI VENEFICI CHE COLPO MORTALE, I TIRI PER COLPIRE IL CUI RISULTATO È 6 (VENEFICI) NON POSSONO CAUSARE COLPI MORTALI.
- 9) OGGETTI COME LA RUNA DELLA FORTUNA E IL CIONDOLO DI WARPIETRA NON POSSONO ESSERE USATI PER RITIRARE UN DADO DI UN TEST DI DISCIPLINA DELL'UNITÀ GUIDATA DAL PERSONAGGIO.
- 10) DUE UNITÀ ACQUISITE CON LA STESSA SCELTA DEVONO ESSERE SCHIERATE IN MODO SEPARATO A MENO CHE NON SIA SPECIFICATO DIVERSAMENTE. **(WHITE DWARF)**
- 11) UN'UNITÀ O UN PERSONAGGIO CHE ABBA SFONDATA O INSEGUITO FUORI DAL TAVOLO ALL'ULTIMO TURNO NON CONTA COME PERSA AL MOMENTO DELL'ASSEGNAZIONE DEI PUNTI VITTORIA, NONOSTANTE NON SIA PIÙ PRESENTE SUL TAVOLO ALLA FINE DEL GIOCO. **(REGOLAMENTO BASE INGLESE)**
- 12) OGNI DADO PUO' ESSERE RITIRATO SOLO UNA VOLTA INDIPENDENTEMENTE DALLA FONTE CHE CONCEDE O IMPONE TALE FACOLTÀ (AMICA O NEMICA). **(REGOLAMENTO BASE)**

SCENARI

- 1) LO SCENARIO DESCRITTO NELLE PAGINE 2 E 3 DEL MANUALE ITALIANO DEVE ESSERE CONSIDERATO A TUTTI GLI EFFETTI UNA BATTAGLIA CAMPALE. (FAQ UFFICIALI)

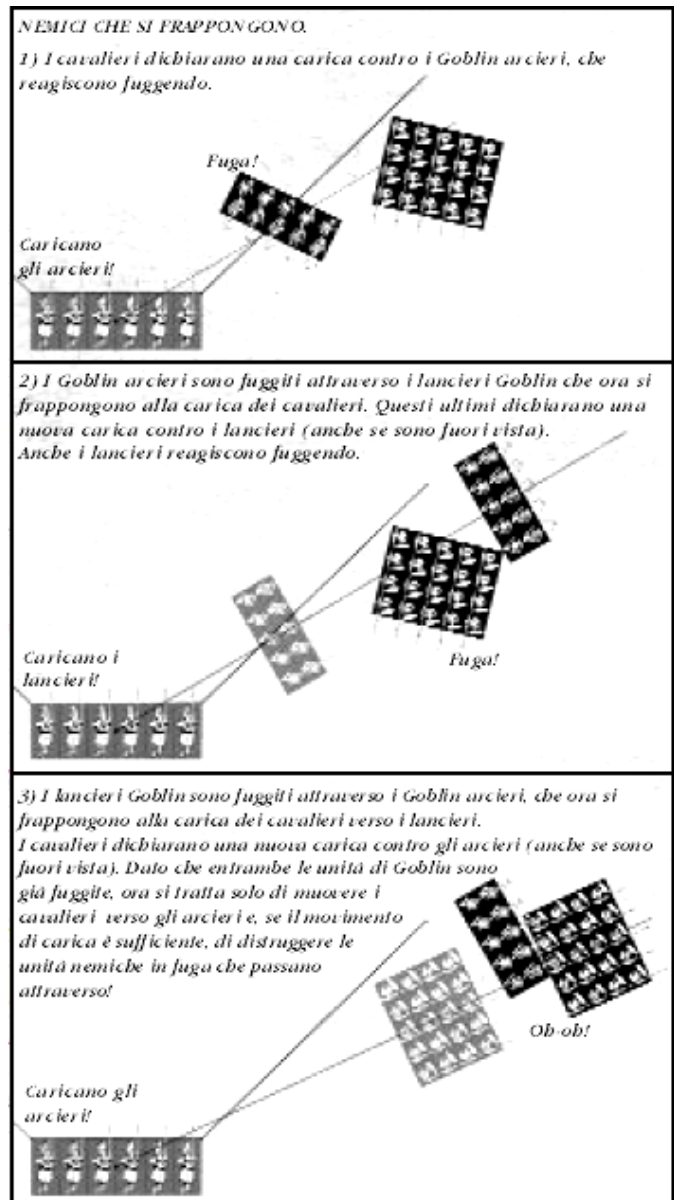
MOVIMENTO

- 1) UN'UNITÀ È LIBERA DI MUOVERSI FIN TANTO CHE RIMANE PER TUTTA LA DURATA DEL SUO MOVIMENTO A 1" DI DISTANZA DA OGNI UNITÀ NEMICA. (FAQ UFFICIALI)
- 2) PER CONTESTARE UN QUADRANTE È NECESSARIO CHE UNA UNITÀ ABBA FORZA DELL'UNITÀ 5+. SE VI SONO PIÙ UNITÀ CON FORZA DELL'UNITÀ MENO DI 5, NON SI POSSONO "SOMMARE" I VALORI DI FORZA DELL'UNITÀ PER ARRIVARE A 5+ E POTERLO CONTENDERE (AD ESEMPIO: 5 MODELLI SINGOLI IN UN QUADRANTE NON LO CONTESTANO).

- 3) SE SI DECIDE DI FUGGIRE COME REAZIONE AD UNA CARICA, SI DEVE FUGGIRE ANCHE SE LA CARICA FALLISCE.
- 4) CAMBIAMENTI DI FRONTE COSÌ COME LE RIORGANIZZAZIONI NON PREVEDONO LA ROTAZIONE VERA E PROPRIA DEI MODELLI MA ESSI DOVRANNO ESSERE SEMPLICEMENTE RIVOLTI NELLA NUOVA DIREZIONE. (REGOLAMENTO BASE INGLESE)

- 5) UN'UNITÀ DISPOSTA IN FORMAZIONE A RANGHI E FILE CHE SIA IN FUGA ASSUME UNA FORMAZIONE APERTA (ANCHE SE PER COMODITÀ VIENE SPOSTATA MANTENENDO LA FORMAZIONE COMPATTA IN RANGHI E FILE). PER TALE MOTIVO ARMI O EFFETTI CHE CONSIDERANO LA FORMAZIONE IN RANGHI E FILE SI COMPORTANO SULL'UNITÀ COME SE FOSSE UN UNITÀ DI SCHERMAGLIATORI (AD. ESEMPIO LE BALISTE NON PENETRANO I RANGHI, IL MURO DI FUOCO SI COMPORTA COME UNA PALLA DI FUOCO..ECC.ECC.)

(REGOLAMENTO BASE INGLESE)



CARICHE

- 1) DICHIARARE CARICHE PALESEMENTE FALLITE EQUIVALE A BARARE. (FAQ UFFICIALI)
- 2) UNA CARICA SU UN'UNITÀ DI SCHERMAGLIATORI SI CONSIDERA FALLITA (O PALESEMENTE FALLITA) SOLO SE DOPO AVER MOSSO GLI EVENTUALI ALLINEAMENTI AD ALTRI CARICHE ESSA RISULTA ESSERE TUTT'ORA OLTRE IL RAGGIO DI CARICA.
- 3) NON È POSSIBILE DICHIARARE CARICHE SUL FIANCO SE L'UNITÀ CARICANTE SI TROVA NELLA ZONA FRONTALE DELL'UNITÀ CARICATA E QUESTA HA L'INTERO FRONTE OCCUPATO DA UN'ALTRA UNITÀ GIÀ INGAGGIATA CON ESSA. (FAQ UFFICIALI)
- 4) QUANDO UN'UNITÀ VIENE CARICATA DA UN'UNITÀ CON MOVIMENTI OBBLIGATORI CHE SI MUOVONO CASUALMENTE (ES. ABOMINI DEL CAOS) SI MISURA SE È HA RAGGIO DI CARICA (CIOÈ SE LA CARICA È VALIDA) E SE L'UNITÀ FUGGE, PRIMA SI RISOLVE IL MOVIMENTO DI FUGA E POI SI RISOLVE IL MOVIMENTO OBBLIGATORIO. (FAQ UFFICIALI)



- 5) E' POSSIBILE ESEGUIRE UNA ROTAZIONE DI UN MODELLO O UN'UNITÀ IN CARICA PIÙ DEL NECESSARIO ("CONVERSIONE TATTICA") IN MANIERA TALE DA MASSIMIZZARE I MODELLI INGAGGIABILI IN CORPO A CORPO O PER MASSIMIZZARE IL FRONTE PER QUANTO RIGUARDA GLI SCHERMAGLIATORI, RISPETTANDO OVVIAMENTE I SEGUENTI CRITERI: DEVONO ESSERE PORTATI A CONTATTO DI BASETTA IL MAGGIOR NUMERO DI MODELLI NEL CORPO A CORPO ED È POSSIBILE FARE UNA SOLA ROTAZIONE DURANTE IL MOVIMENTO DI CARICA. IN ALTRE PAROLE È POSSIBILE, ENTRO I LIMITI DELLE REGOLE (CONTATTANDO LO SCHERMAGLIATORE PIÙ VICINO, UNA SOLA CONVERSIONE, RISPETTARE FIANCHI/RETRI) COMPIERE LA CARICA NEL MODO CHE SI RITIENE PIÙ OPPORTUNO, PER OTTENERE UN VANTAGGIO TATTICO. **(FAQ UFFICIALI)**
- 6) NEL CASO CHE VENGA DICHIARATA UNA CARICA E VI SIA QUALCOSA CHE SI FRAPPONE, DIVERSAMENTE DA UNITÀ NEMICHE, CHE NON PERMETTA IL COMPLETAMENTO DELLA CARICA (ES. UNITÀ AMICHE, TERRENI ...) LA CARICA RISULTA FALLITA. **(FAQ UFFICIALI)**
- 7) SE UN'UNITÀ DICHIARA CARICA AD UN'UNITÀ NEMICA A CHE FUGGE, RIVELANDO UNA NUOVA UNITÀ NEMICA B SUL PERCORSO DI CARICA E L'UNITÀ CHE STA CARICANDO DICHIARA UNA CARICA ALL'UNITÀ B CHE FUGGE, L'UNITÀ CARICANTE SEGUIRÀ L'ULTIMA UNITÀ A CUI HA DICHIARATO UNA CARICA, IN QUESTO CASO B. **(FAQ UFFICIALI)**
- 8) SE UN'UNITÀ DICHIARA UNA CARICA E L'UNITÀ CARICATA FUGGE, L'UNITÀ CARICANTE PUÒ DICHIARARE CARICA AD UN'ALTRA UNITÀ LUNGO IL PERCORSO DI CARICA ANCHE SE INIZIALMENTE NON POTEVA VEDERLA (VEDI FIGURA A LATO). **(FAQ UFFICIALI)**
- 9) E' POSSIBILE, NEL CASO DI UNITÀ NEMICHE CHE FUGGONO E NUOVE UNITÀ NEMICHE CHE SI FRAPPOGONO NEL PERCORSO DI CARICA, DICHIARE PIÙ VOLTE CARICA ALLA STESSA UNITÀ: AD ESEMPIO NEL CASO VI SIA UN'UNITÀ CARICATA A CHE FUGGE, RIVELANDO UN'UNITÀ B CHE FUGGE ANCH'ESSA ALLA NUOVA CARICA. NEL MOMENTO IN CUI A SI RITROVA DI NUOVO SUL PERCORSO DI CARICA L'UNITÀ CARICANTE PUÒ DI NUOVO DICHIARARE CARICA SULL'UNITÀ A. COME DA REGOLAMENTO È NECESSARIO PROSEGUIRE FINTANTO CHE NON SI OTTIENE UNA CARICA RIUSCITA O FALLITA. **(FAQ UFFICIALI)**
- 10) UNA UNITÀ FURIOSA È COSTRETTA A CARICARE ANCHE ATTRAVERSO UN FANATICO.
- 11) QUANDO SI CARICA UN'UNITÀ DI SCHERMAGLIATORI È NECESSARIO CONTATTARE IL MODELLO PIÙ VICINO IN VISTA. **(FAQ UFFICIALI)**
- 12) UN'UNITÀ DI SCHERMAGLIATORI CHE CARICA UNA SECONDA UNITÀ DI SCHERMAGLIATORI DEVE MUOVERE VERSO IL MODELLO AVVERSARIO IN VISTA PIÙ VICINO, CONTATTANDOLO IN LINEA RETTA ED ESEGUENDO AL MASSIMO UN'UNICA CONVERSIONE, COME MOSTRATO NEL DIAGRAMMA 66.5 A PAGINA 66 DEL REGOLAMENTO.
- 13) QUANDO UN'UNITÀ DICHIARA FUGA QUALE REAZIONE AD UNA CARICA ED ESCE DAL TAVOLO, È NECESSARIO VERIFICARE UGUALMENTE SE L'UNITÀ CARICANTE FALLISCE O MENO LA PROPRIA CARICA.
- 14) NEL CASO DI NUOVI IMPATTI A SEGUITO DI INSEGUIMENTI E SFONDAMENTI, L'UNITÀ CARICANTE INGAGGERÀ IL NUOVO NEMICO ESATTAMENTE NEL PUNTO IN CUI ENTRERÀ A CONTATTO CON ESSO E POTRÀ EFFETTUARE UNA SOLA CONVERSIONE PER PORTARE IL MASSIMO NUMERO DI MODELLI A CONTATTO.
- 15) SE DURANTE UNA CARICA, A CAUSA DELLE CIRCOSTANZE DI GIOCO, NON È IN ALCUN MODO POSSIBILE PORTARE IL MAGGIOR NUMERO DI MODELLI ATTACCANTI E DIFENSORI IN CONTATTO DI BASE, È VALIDA LA CARICA A CONTATTO MINIMO.
- 16) SE UN'UNITÀ VIENE CARICATA DA UN'ALTRA UNITÀ NEMICA, CHE IN SEGUITO ALLA RISOLUZIONE VIENE TOTALMENTE DISTRUTTA (COME SUCCEDDE PER NON MORTI E DEMONI) NON È POSSIBILE ESEGUIRE LO SFONDAMENTO DA PARTE DELL'UNITÀ CARICATA.

PSICOLOGIA

- 1) LE UNITÀ FURIOSE DEVONO DICHIARARE LE PROPRIE CARICHE SUCCESSIVAMENTE ALLA DICHIARAZIONE DI TUTTE LE CARICHE NORMALI E ALLA DICHIARAZIONE DELLE REAZIONI ALLA CARICA SUCCESSIVE ALLE NORMALI CARICHE. **(FAQ UFFICIALI)**
- 2) NEL CASO IN CUI UN'UNITÀ CHE CAUSA PAURA O TERRORE DICHIARA UNA CARICA SI PROCEDE IN QUESTO MODO: SI DICHIARANO TUTTE LE CARICHE NORMALI (INCLUDE QUELLE DI UNITÀ CHE CAUSANO PAURA O TERRORE) E LE LORO REAZIONI, SI VERIFICA SE EVENTUALI UNITÀ FURIOSE DEVONO DICHIARARE UNA CARICA E INFINE SI CONTROLLA SE LE UNITÀ CHE CAUSANO PAURA O TERRORE SONO A RAGGIO DI CARICA. SE LA CARICA DELL'UNITÀ CHE CAUSA PAURA/TERRORE È VALIDA SI APPLICANO I RELATIVI EFFETTI PSICOLOGICI SULL'UNITÀ CARICATA. **(FAQ UFFICIALI)**
- 3) SE UN'UNITÀ VIENE CARICATA DA UN'UNITÀ NON SOGGETTA ALLA FURIA ED ESSA DICHIARA UNA REAZIONE È LEGITO CHE L'UNITÀ CARICATA POSSA DICHIARARE UNA REAZIONE ALLA CARICA ALTERNATIVA NEL MOMENTO IN CUI ESSA VIENE CARICATA ANCHE DA UN'UNITÀ FURIOSA. **(FAQ UFFICIALI)**



- 4) UN'UNITÀ FURIOSA AGGIUNGE +1 ATTACCHI A TUTTI I COMPONENTI DELL'UNITÀ O DEL MODELLO (ALLA CAVALCATURA NEL CASO DI MOSTRI CAVALCATI O CAVALLERIE, ALL'EQUIPAGGIO E AI DESTRIERI O ALLE CREATURE CHE TIRANO UN CARRO ECC.). IL MARCHIO DI KHORNE È UN ECCEZIONE A QUESTA REGOLA E NON CONFERISCE IL BONUS DI +1 ATTACCHI ALLE CAVALCATURE. **(FAQ UFFICIALI)**
- 5) SE UN'UNITÀ DICHIARA UNA CARICA CONTRO UN NEMICO CHE CAUSA TERRORE E FALLISCE IL TEST, L'UNITÀ FUGGIRÀ IN DIREZIONE OPPOSTA A QUELLA DELLA CREATURA CHE CAUSA TERRORE. **(FAQ UFFICIALI)**
- 6) DURANTE LA FASE DI CORPO A CORPO NON SI ESEGUONO MAI TEST DI PANICO PER LA PERDITA DEL 25% DEI MODELLI, NEMMENO SE CAUSATI DA SITUAZIONI NON VINCOLATE AI VARI CORPO A CORPO. **(FAQ UFFICIALI)**
- 7) I MODELLI CHE FANNO ATTACCHI SPECIALI (COME IL GIGANTE) NON BENEFICIANO DEL BONUS SUGLI ATTACCHI SE DIVENTANO SOGGETTI ALLA FURIA; SEGUONO PERÒ TUTTE LE ALTRE NORMALI REGOLE DELLA FURIA (CARICHE OBBLIGATORIE, IMMUNE ALLA PSICOLOGIA ECC)
- 13) UNA UNITÀ DEVE UTILIZZARE IL VALORE DI DISCIPLINA PIÙ ELEVATO DISPONIBILE PER OGNI TEST DI DISCIPLINA, SIA ESSO DOVUTO AD UN PERSONAGGIO AGGREGATO CON DISCIPLINA PIÙ ELEVATA, GENERALE NON IN FUGA ENTRO RAGGIO ECC. ECC. **(REGOLAMENTO BASE INGLESE)**

ARMI

- 1) UN'UNITÀ PUÒ UTILIZZARE DELLE PISTOLE PER RESISTERE E TIRARE E POI UTILIZZARE UN'ALTRA ARMA DURANTE IL COMBATTIMENTO CORPO A CORPO. **(FAQ UFFICIALI)**
- 2) LE ARMI MAGICHE IGNORANO SEMPRE QUALSIASI REGOLA APPLICATA ALLE ARMI NORMALI DELLO STESSO TIPO, A MENO CHE NON SIA ESPRESSAMENTE INDICATO NELLA PROPRIA DESCRIZIONE. **(ERRATA UFFICIALI)**
- 3) UN MODELLO PUÒ USUFRUIRE DEL BONUS DI +1 AL TA IN CORPO A CORPO SE È ARMATO CON UN'ARMA NORMALE E UNO SCUDO MAGICO. NEL CASO FOSSE ARMATO CON UN'ARMA MAGICA, INDIFFERENTEMENTE DAL TIPO DI SCUDO MAGICO O NON, NON BENEFICEREBBE PIÙ DEL BONUS IN QUANTO L'ARMA MAGICA IGNORA TUTTE LE REGOLE DELLA RELATIVA ARMA MONDANA. **(FAQ UFFICIALI)**
- 4) IL BONUS DI FORZA IN CARICA DI LANCE E LANCE PESANTI DA CAVALLERIA SI APPLICA ANCHE CONTRO UN'UNITÀ CHE HA CONTRO-CARICATO IN QUALCHE MODO L'UNITÀ ARMATA DI LANCE IN CARICA. **(FAQ UFFICIALI)**
- 5) SE DUE MODELLI SONO ARMATI CON UNA GRANDE ARMA COLPIRÀ PER PRIMO QUELLO CON INIZIATIVA PIÙ ELEVATA, ALTRIMENTI SI PROCEDE COME PER MODELLI CON PARI INIZIATIVA.
- 6) IL BONUS DI +1 TA PER ARMA BIANCA E SCUDO VALE ANCHE CONTRO I COLPI DA IMPATTO. **(WHITE DWARF)**

PERSONAGGI

- 1) UN PERSONAGGIO CHE ACCETTA LA SFIDA DEVE ESSERE SPOSTATO A CONTATTO DI BASE CON CHI L'HA LANCIATA. SE QUESTO NON È POSSIBILE, SI SPOSTA IL PERSONAGGIO CHE HA LANCIATO LA SFIDA IN CONTATTO DI BASE CON IL PERSONAGGIO CHE L'HA ACCETTATA.
- 2) IL POSTO LASCIATO LIBERO DA CHI ACCETTA LA SFIDA VIENE RIEMPIUTO DA UN MODELLO DELL'UNITÀ DEL PERSONAGGIO IN SFIDA, SE POSSIBILE.
- 3) IN CASO DI COMBATTIMENTI MULTIPLI, È POSSIBILE CHE VI SIA UNA SFIDA FRA DUE PERSONAGGI CHE COMUNQUE SONO INGAGGIATI NEL COMBATTIMENTO MA CHE SONO IMPOSSIBILITATI NEL METTERSI IN CONTATTO DI BASE. LA SFIDA SI RISOLVE NORMALMENTE SENZA SPOSTARE I DUE PERSONAGGI IN CONTATTO DI BASE. **(FAQ UFFICIALI)**
- 4) LA REGOLA "OCCHIO SIGNORE" SI APPLICA ANCHE ALLE UNITÀ DI SCHERMAGLIATORI DI DIMENSIONI VALIDE AI FINI DELL'OCCHIO SIGNORE. **(FAQ UFFICIALI)**
- 5) UN PERSONAGGIO SU CARRO NON BENEFICIA DEL BONUS DATO DAL CARRO AL PROPRIO TIRO ARMATURA DURANTE IL COMBATTIMENTO CORPO A CORPO. **(FAQ UFFICIALI)**



- 6) I TIRI SALVEZZA E/O LE ABILITÀ SPECIALI DI UN PERSONAGGIO NON VALGONO ANCHE PER LA CAVALCATURA (O CARRO) E VICEVERSA, A MENO CHE NON ESPRESSAMENTE SPECIFICATO (COME L'OCCHIO D'ORO, LE REGOLE SULLA PSICOLOGIA DELLE CAVALCATURE O ABILITÀ CHE IL PERSONAGGIO CONFERISCE ALL'UNITÀ A CUI SI AGGREGA ECC.). **(FAQ UFFICIALI)**
- 7) UN PERSONAGGIO O UN'UNITÀ IN FUGA NON POSSONO UTILIZZARE OGGETTI MAGICI AD ATTIVAZIONE VOLONTARIA (EG. CONTINUERANNO AD UTILIZZARE OGGETTI DI PROTEZIONE COME ARMATURE E TALISMANI MA NON POTRANNO AD ESEMPIO UTILIZZARE PERGAMENE O ARTEFATTI OPPURE OGGETTI CHE DANNO BONUS MONOUSO "DA ATTIVARE")
- 8) UN PERSONAGGIO AGGREGATO AD UNITÀ IN RANGHI AI FINI DEL CONTEGGIO DEL NUMERO DI RANGHI CONTA COME L'EQUIVALENTE NUMERO DI MODELLI DELL'UNITÀ STESSA NECESSARI A COPRIRE INTERAMENTE LA SUA BASETTA (ES: BASE 40X40 CONTA COME 4 MODELLI DI FANTERIA BASE 20X20 O 25X25 ECC ECC) **(CRONACHE)**
- 9) UN PERSONAGGIO PUÒ AGGREGARSI SOLO ALL'EQUIPAGGIO DELLA MACCHINA DA GUERRA. QUINDI NON È POSSIBILE AGGREGARSI A MACCHINE DA GUERRA ABBANDONATE. **(REGOLAMENTO BASE INGLESE)**
- 10) UN PERSONAGGIO IN FUGA CHE ERA PARTE DI UNA UNITÀ PUÒ ESSERE CHIAMATO A RACCOLTA SE L'UNITÀ CHE LO CIRCONDAVA È STATA DISTRUTTA O È ALMENO AL 25% DEI MODELLI, LUI INCLUSO.
- 11) SE DUE O PIÙ PERSONAGGI SONO AGGREGATI AD UN'UNITÀ E QUESTA UNITÀ VIENE COMPLETAMENTE DISTRUTTA LASCIANDO SOLI I PERSONAGGI, ESSI DEVONO TESTARE SINGOLARMENTE IL PANICO (NEL CASO NON NE SIANO IMMUNI) ALLA FINE DELLA FASE E CONSIDERARSI SEPARATI DAL MOMENTO IN CUI L'UNITÀ VIENE DISTRUTTA. NEL CASO UNO DI QUESTI PERSONAGGI FUGGA, ESSO È RICHIAMABILE. SE L'UNITÀ CON I PERSONAGGI SI TROVA ALL'INTERNO DI UNA CASA, NELL'ATTO DI SEPARAZIONE DEI PERSONAGGI È IL POSSESSORE CHE DECIDE QUALE FRA I PERSONAGGI RIMANE NELL'EDIFICIO E QUALI SONO COSTRETTI A USCIRE. I PERSONAGGI COSTRETTI A USCIRE DEVONO ESSERE POSIZIONATI NEL MOMENTO STESSO DELLA SEPARAZIONE IN UN PUNTO QUALSIASI A CONTATTO CON L'EDIFICIO.
- 12) PERSONAGGI IN ARCIONE A CAVALCATURE CON 1 FERITA SUL PROFILO, SI CONSIDERANO IN TUTTO E PER TUTTO MODELLI DI CAVALLERIA E SUBISCONO INCANTESIMI ED EFFETTI CHE INFLUENZEREBBERO MODELLI E UNITÀ DI CAVALLERIA. PERSONAGGI LA CUI FORZA DELL'UNITÀ SIA UGUALE O SUPERIORE A 4 (COME AD ESEMPIO I DEMONI MAGGIORI, LO SLAAN ECC.ECC.), I PRINCIPI DEMONI E I DEMONI ESALTATI SI CONSIDERANO IN TUTTO E PER TUTTO MODELLI DI MOSTRO E SUBISCONO INCANTESIMI ED EFFETTI CHE INFLUENZEREBBERO MODELLI DI MOSTRO. L'UNICA ECCEZIONE È CHE POSSONO AGGREGARSI AD ALTRE UNITÀ SEGUENDO LE NORMALI REGOLE DEI PERSONAGGI.

SCHERMAGLIATORI

- 1) NEL CASO DI UNA CARICA MULTIPLA CONTRO UN'UNITÀ DI SCHERMAGLIATORI, IL GIOCATORE CHE DICHIARA LE CARICHE DICHIARA QUALE UNITÀ CARICA PER PRIMA. GLI SCHERMAGLIATORI CHE RESISTONO, FORMANO IL FRONTE CONTRO L'UNITÀ CARICANTE E DA QUEL MOMENTO HANNO DEFINITE LE ZONE DI FRONTE/FIANCO/RETRO E TUTTE LE SUCCESSIVE CARICHE DEVONO ESSERE ESEGUITE COME CONTRO UNA NORMALE UNITÀ NON SCHERMAGLIATRICE. **(FAQ UFFICIALI)**
- 2) SE UN'UNITÀ DI SCHERMAGLIATORI FUGGE DA UN COMBATTIMENTO LA FUGA SI RISOLVE COME SE SI TRATTASSE DI UNA NORMALE UNITÀ NON SCHERMAGLIATRICE. **(FAQ UFFICIALI)**
- 3) SE UN'UNITÀ DI SCHERMAGLIATORI FUGGE DA UNA CARICA, LA FUGA DEVE ESSERE ESEGUITA MUOVENDO INNANZI TUTTO LO SCHERMAGLIATORE PIÙ VICINO IN VISTA ALL'UNITÀ CARICANTE LUNGO LA LINEA CONGIUNGENTE IL CENTRO DELL'UNITÀ CARICANTE E QUESTO SCHERMAGLIATORE E IN SEGUITO MUOVENDO TUTTI GLI ALTRI SCHERMAGLIATORI PARALLELAMENTE, MANTENENDO IL PIÙ POSSIBILE LA CONFORMAZIONE DELL'UNITÀ. **(FAQ UFFICIALI)**

COMBATTIMENTO

- 1) SE UN'UNITÀ È INGAGGIATA E L'UNICO MODELLO IN CONTATTO DI BASE È IL CAMPIONE DELL'UNITÀ NON È POSSIBILE UCCIDERE ULTERIORI MODELLI OLTRE AL CAMPIONE. **(FAQ UFFICIALI)**
- 2) SE DUE UNITÀ HANNO PARI INIZIATIVA E NESSUNO HA VINTO IL ROUND PRECEDENTE CONTINUA A TIRARE 1D6 PER OGNI FAZIONE FINCHÉ UNA NON VINCE E ATTACCHERÀ PER PRIMA. **(CRONACHE)**
- 3) I MODELLI CHE SONO A CONTATTO DI BASE SOLO CON PERSONAGGI COINVOLTI IN UNA SFIDA NON POSSONO EFFETTUARE I LORO ATTACCHI. **(WHITE DWARF)**



- 4) UN TIRO DI 1 CORRISPONDE SEMPRE AD UN COLPO MANCATO MENTRE UN 6 COSTITUISCE SEMPRE UN COLPO A SEGNO IN CORPO A CORPO. (CRONACHE)

VOLANTI

- 1) NEL CASO UN'UNITÀ DI VOLANTI IN FUGA TERMINI IL SUO MOVIMENTO SU UN'UNITÀ NEMICA LA CUI FORZA DELL'UNITÀ SIA INFERIORE A 5, L'UNITÀ DI VOLANTI NON VIENE DISTRUTTA. (FAQ UFFICIALI)
- 2) UN'UNITÀ DI VOLANTI IN FUGA CON FORZA DELL'UNITÀ PARI A 5+ FARÀ TESTARE PER IL PANICO LE UNITÀ AMICHE SOLAMENTE NEL CASO IN CUI TERMINI LA FUGA SU UNA DI QUESTE, IN CASO CONTRARIO L'UNITÀ AMICA SI CONSIDERERÀ SORVOLATA (E NON ATTRAVERSATA).
AL PARI DELLE UNITÀ AMICHE, ANCHE LE UNITÀ NEMICHE E GLI ELEMENTI SCENICI INTRANSITABILI SI CONSIDERANO SORVOLATI (E NON ATTRAVERSATI) DURANTE IL MOVIMENTO DI FUGA DEI VOLANTI.

EDIFICI

- 1) UN'UNITÀ PUÒ ENTRARE IN UN EDIFICIO, OLTRE CHE MUOVENDOSI DENTRO NORMALMENTE, ANCHE IN FASE DI SCHIERAMENTO, TELETRASPORTATA DENTRO (AGILEBALZO ECC.), CREATA AL SUO INTERNO (EVOCAZIONE DI NEHEK, ECC.), EMERGENDO DAL SOTTOSUOLO (REGOLE DELLE SQUADRE TUNNEL ECC.) ECC.. (FAQ UFFICIALI)
- 2) UN'UNITÀ NON PUÒ ENTRARE E USCIRE DA UN EDIFICIO NELLA STESSA FASE DI MOVIMENTO. (FAQ UFFICIALI)
- 3) UN'UNITÀ CHE CAUSA COLPI AUTOMATICI QUANDO TIRA CONTRO UN EDIFICIO SEGUIRÀ LA SEGUENTE PROCEDURA: TIRA IL NUMERO DI COLPI CHE NORMALMENTE CAUSEREBBE, QUINDI SI TIRA UN D6. IL VALORE INDICATO DAL D6 È IL QUANTITATIVO DEI COLPI NORMALI CHE IN REALTÀ COLPISCONO IL BERSAGLIO. TUTTI I COLPI IN ECCESSO SONO PERSI. (FAQ UFFICIALI)
- 4) UNITÀ MISTE COME LE SALAMANDRE CONTANO COME FANTERIA E POSSONO ENTRARE NEGLI EDIFICI. (GT UK HouseRules)

MAGIA

- 1) LE REGOLE DEL DOPPIO 1 E DOPPIO 6 PER DISPREDERE UN INCANTESIMO SEGUONO LE MEDESIME REGOLE DEL DOPPIO 1/6 NEL LANCIARE UN INCANTESIMO, QUINDI BISOGNA APPLICARE GLI EFFETTI PRIMA DEI RITIRI, A MENO CHE NON ESPRESSAMENTE INDICATO NELLA DESCRIZIONE DELL'ABILITÀ (OGGETTO, INCANTESIMO) CHE PERMETTE IL RITIRO. (FAQ UFFICIALI)
- 2) OGGETTI CHE PERMETTONO DI ACCUMULARE DADI POTERE / DISPERSIONE, A MENO CHE NON ESPRESSAMENTE CITATO NELLA DEFINIZIONE DELL'OGGETTO, AGGIUNGO DADI POTERE (QUANDO QUESTI VENGONO RECUPERATI) ALLA SCORTA COMUNE DEI DADI POTERE. (FAQ UFFICIALI)
- 3) L'INCANTESIMO COMETA DI CASSANDORA TERMINA QUANDO LA COMETA COLPISCE IL TERRENO. (FAQ UFFICIALI)
- 4) TUTTI GLI INCANTESIMI E I PROIETTILI DELLE MACCHINE DA GUERRA POSSONO PENETRARE LA PROTEZIONE DELL'INCANTESIMO URLO DEL VENTO. (FAQ UFFICIALI)
- 5) INCANTESIMI COME LA RABBIA DELL'ORSO O LA SPADA FIAMMEGGIANTE DI RHUIN NON SONO CUMULATIVI. (FAQ UFFICIALI)
- 6) L'INCANTESIMO SPIRITO DELLA FORGIA DEL SAPERE DEL METALLO INFLIGGE 2D6 DI COLPI DISTRIBUITI COME IL TIRO INVECE CHE INFLUENZARE 2D6 DI MODELLI. (ERRATA UFFICIALI)
- 7) L'INCANTESIMO SCUDO DI LUCE DEL SAPERE DELLA LUCE FA SÌ CHE LE UNITÀ AMICHE IN FUGA ENTRO LA DISTANZA DELL'INCANTESIMO SUPERINO AUTOMATICAMENTE I TEST DI CHIAMATA A RACCOLTA DURANTE LA FASE DI CHIAMATA A RACCOLTA NELLA FASE DI MOVIMENTO SUCCESSIVA SE L'INCANTESIMO NON VIENE DISPERSO. (ERRATA UFFICIALI)
- 8) LE PIETRE DEL POTERE POSSONO ESSERE USATE PER LANCIARE UN INCANTESIMO ANCHE SOLO COI DADI DA LORO GENERATI.



- 9) UNA PERGAMENA DI DISPERSIONE NON PUÒ ESSERE USATA PER DISPERDERE UN INCANTESIMO GIÀ IN GIOCO. (CRONACHE)
- 10) I MAGHI CHE POSSONO LANCIARE INCANTESIMI INDOSSANDO ARMATURE E HANNO L'OPZIONE PER UNO SCUDO MONDANO POSSONO ACQUISTARE UNO SCUDO MAGICO E CONTINUARE A LANCIARE INCANTESIMI NORMALMENTE.
- 11) UN MAGO INGAGGIATO DIRETTAMENTE IN COMBATTIMENTO PUÒ LANCIARE QUALSIASI INCANTESIMO CHE NON SIA UN PROIETTILE MAGICO, SE NON DIVERSAMENTE SPECIFICATO DALLA DESCRIZIONE DELL'INCANTESIMO. SONO SEMPRE IN VIGORE LE NORMALI REGOLE SULLA LINEA DI VISTA. (REGOLAMENTO BASE INGLESE)
- 12) GLI INCANTESIMI SI CONSIDERANO LANCIATI CON SUCCESSO QUANDO SUPERANO O EGUALIANO IL VALORE DI LANCIO, NON VENGONO DISPERSI O QUANDO SI OTTIENE FORZA INARRESTABILE.
- 13) SE UN INCANTESIMO COLPISCE PIÙ UNITÀ (RUBAVITA, ARCA DELLE ANIME DI KHEMRI ...) CON RESISTENZA ALLA MAGIA, SI USA LA RESISTENZA ALLA MAGIA PIÙ ELEVATA, NON LA SOMMA.
- 14) SE UN PERSONAGGIO CON IL LIBRO DI HOETH SI TROVA ENTRO IL RAGGIO DELL' ANELLO DI HOTEK TUTTI I DOPPI PER LANCIARE L'INCANTESIMO CAUSANO FORZA INARRESTABILE E UN TIRO SUGLI INCANTESIMI FALLITI. (WHITEDWARF)
- 15) E' POSSIBILE DISPERDERE UN INCANTESIMO AVVERSARIO FRUTTO DI UN RISULTATO DI 5 O 6 SULLA TABELLA DEGLI INCANTESIMI FALLITI CON UNA PERGAMENA DI DISPERSIONE OLTRE CHE CON L'UTILIZZO DEI DADI POTERE.
- 16) UN OGGETTO ANNULLATO O RESO INUTILIZZABILE DA UN ABILITÀ SPECIALE O DA UN INCANTESIMO VIENE SOSTITUITO DALL'OGGETTO O EQUIPAGGIAMENTO MONDANO PIÙ SIMILE POSSIBILE. QUESTA REGOLA VALE ANCHE SE SI TRATTA DI UNA CAVALCATURA ACQUISTATA COME OGGETTO MAGICO.

TIRO

- 1) LE ARMI CHE USANO SAGOME D'EFFETTO HANNO NORMALMENTE BISOGNO DELLA LINEA DI VISTA.
- 2) LE ARMI A SAGOMA CHE COLPISCONO PERSONAGGI SU CARRO SEGUONO LE MEDESIME REGOLE PREVISTE PER I PERSONAGGI SU MOSTRO.
- 3) QUANDO UN'UNITÀ CHE CAUSA PAURA DICHIARA CARICA CONTRO UN'UNITÀ CHE DICHIARA DI RESISTERE E TIRARE, SI MISURA SE LA CARICA È IN RAGGIO, IL DIFENSORE EFFETTUA IL TEST DI PAURA E SE NON SCAPPA EFFETTUA NORMALMENTE LA REAZIONE DICHIARATA.
- 4) GLI EFFETTI DI UN'ARMA A SAGOMA CIRCOLARE SONO VALIDI FINTANTO CHE IL CENTRO DELLA SAGOMA - DOPO AVER VALUTATO LE OPPORTUNE DEVIAZIONI - RIMANE NEL PERIMETRO DEL CAMPO DI BATTAGLIA. IN CASO CONTRARIO IL COLPO SI CONSIDERA PERSO
- 5) SONO BERSAGLI VALIDI PER LE ARMI A SOFFIO LE UNITÀ DI CUI ALMENO UN MODELLO SIA IN VISTA DELL'UTILIZZATORE DELL'ARMA A SOFFIO
- 6) LA PRATICA DELLA SOVRASTIMA O SOTTOSTIMA EQUIVALE A BARARE.
- 7) UN QUALSIASI ATTACCO A DISTANZA EFFETTUATO IN FASE DI TIRO CONTA COME ARMA DA TIRO. (GT UK HouseRules)

MACCHINE DA GUERRA

- 1) UNA MACCHINA DA GUERRA PUÒ ESSERE SCHIERATA IN UN BOSCO.
- 2) UNA MACCHINA DA GUERRA NON PUÒ ESSERE SCHIERATA IN UN TERRENO INTRANSITABILE.
- 3) UNA MACCHINA DA GUERRA NON HA UN NUMERO MASSIMO DI SERVENTI.
- 4) NON È NECESSARIO CHE UNA MACCHINA DA GUERRA SIA DOTATA DI RUOTE PER POTER ESSERE SPOSTATA.
- 5) SE UNA CANNONATA COLPISCE UN MOSTRO CON UN CAVALIERE, IL COLPO VA RISOLTO DISTRIBUENDOLO CASUALMENTE COME DI CONSUETO SU UNO SOLO DEI DUE. (WHITEDWARF)



- 6) QUALSIASI NUCLEO DI SERVENTI AMICI PUÒ OPERARE UNA QUALSIASI MACCHINA DA GUERRA AMICA ABBANDONATA SUL TAVOLO, AD ESEMPIO I SERVENTI DI UNA BALISTA HOBGOBLIN POSSONO OPERARE UNO SQUASSATERRA DEI NANI DEL CAOS
- 7) UNA MACCHINA DA GUERRA ABBANDONATA È UNA NORMALE UNITÀ CON FDU 0. NON PUO' MUOVERE, PUO' REAGIRE AD UNA CARICA SOLO MANTENENDO LA POSIZIONE E VIENE AUTOMATICAMENTE DISTRUTTA ALLA FINE DELLA FASE DI COMBATTIMENTO SEGUENDO LE NORMALI REGOLE. DISTRUGGENDO UNA MACCHINA DA GUERRA IN CAC È POSSIBILE EFFETTUARE UNO SFONDAMENTO COME DI CONSUETO. (REGOLAMENTO BASE)
- 8) I SERVENTI NON IMPEDISCONO LA ROTAZIONE DELLA MACCHINE DA GUERRA SULLA QUALE STANNO OPERANDO.
- 9) NEL MOMENTO IN CUI UNA MACCHINA DA GUERRA CON SERVENTI DICHIARA DI RESISTERE AD UNA CARICA, LA MACCHINA VIENE ORIENTATA E I SERVENTI POSIZIONATI PERPENDICOLARMENTE ALLA DIREZIONE DI CARICA (CALCOLATA CENTRO UNITÀ CARICANTE - CENTRO UNITÀ CARICATA VEDI PAG.86 REGOLAMENTO). POICHÈ TALE SISTEMAZIONE VIENE ESEGUITA DURANTE LA FASE DI REAZIONE ALLA CARICA CHE È PRECEDENTE AL MOVIMENTO DELL'UNITÀ IN CARICA NON È POSSIBILE ESEGUIRE UNA ROTAZIONE TATTICA CON L'UNITÀ CARICANTE. INOLTRE, LA MISURAZIONE DELLA DISTANZA DI CARICA VIENE EFFETTUATA DOPO CHE I SERVENTI SONO STATI POSIZIONATI DAVANTI ALLA MACCHINA. (REGOLAMENTO BASE)

SEZIONE 2

LIBRI DEGLI ESERCITI

FONTE: [FAQ UFFICIALI](#), [WHITE DWARF](#), [ERRATA UFFICIALI](#), [CRONACHE](#), [REGOLAMENTO BASE INGLESE](#), [GT UK HOUSE RULES](#)

ALTI ELFI

- 1) SE UN EROE ELFO ALTO CON *STENDARDO DI ELLYRION* SI TROVA SU UN CARRO DI TIRANOC ED ENTRA IN UN BOSCO IGNORERÀ SOLTANTO LE PENALITÀ AL MOVIMENTO, MA IL CARRO SUBIRÀ COMUNQUE I COLPI CAUSATI DAL MOVIMENTO DENTRO IL BOSCO.
- 2) IL MAGO DRAGONE ASSEGNA I PUNTI VITTORIA COME UN MOSTRO CAVALCATO E VALE 250 PUNTI PER IL DRAGO DEL SOLE E DI 100 PUNTI PER IL CAVALIERE. EVENTUALI COSTI AGGIUNTIVI PER OPZIONI E OGGETTI MAGICI DEVONO ESSERE CALCOLATI NEI PUNTI DEL CAVALIERE. ([GT UK HOUSE RULES](#))
- 3) MALANDHIR, LA CAVALCATURA DI TYRION, ESSENDO PUR SEMPRE UN DESTRIERO CAVALCATO CON UNA SOLA FERITA SUL PROFILO, FORNISCE UN +1 AL TIRO ARMATURA DEL SUO CAVALIERE, COME DA REGOLAMENTO GENERALE. QUINDI TYRION HA UN TA COMPLESSIVO DI 0+. ([REGOLAMENTO BASE](#))
- 4) TECLIS CAUSA FORZA INARRESTABILE OGNI VOLTA CHE OTTIENE UN NORMALE DOPPIO 6 OPPURE UN ALTRO DOPPIO (ECCEZIONE IL DOPPIO 1) IN UN TIRO RIUSCITO PER IL LANCIO DI UN INCANTESIMO. ([UK HE ARMYBOOK](#))
- 5) UN MODELLO EQUIPAGGIATO CON L'ARMATURA DEL DRAGO È IMMUNE A TUTTI GLI ATTACCHI A BASE DI FUOCO, CIOÈ TUTTI QUEGLI ATTACCHI CHE RIPORTINO LA DICITURA ATTACCHI A BASE DI FUOCO (COME LE CATAPULTE DI KHEMRI), INCANTESIMI CHE FANNO ATTACCHI A BASE DI FUOCO (COME LA PALLA DI FUOCO) E TUTTO QUELLO CHE IMPLICA CHE SIA A BASE DI FUOCO ANCHE SE NON RIPORTA LA DICITURA "ATTACCHI A BASE DI FUOCO" COME AD ESEMPIO LO SPUTO DELLE SALAMANDRE O IL CANNONE LANCIAFIAMME DEI NANI ([REGOLAMENTO BASE](#)) + ([GT UK HOUSE RULES](#))
- 6) L'ARMA MAGICA DI CARADRYAN NON SEGUE LE REGOLE DELLE ALABARDE, QUINDI NON CONFERISCE UN BONUS DI +1 ALLA FORZA. ([FAQ UFFICIALE SULLE ARMI](#))
- 7) L'INCANTESIMO PROSCIUGA MAGIA NON INFLUENZA IL VALORE DI LANCIO DI INCANTESIMI INFUSI NÈ DEGLI INCANTI DEI RE DEI SEPOLCRI. ([GT UK HOUSE RULES](#))

BRETONNIA

- 1) I CAVALIERI BRETONIANI IGNORANO IL PANICO CAUSATO DALLE UNITÀ DI VILICI AMICHE.
- 2) UNA UNITÀ DI VILICI UTILIZZA LA DISCIPLINA DI BASE DEI CAVALIERI NELLE VICINANZE; SE IL GENERALE È ENTRO IL RAGGIO DI TALI CAVALIERI, I VILICI CONTINUERANNO A BENEFICIARE SOLO DELLA DISCIPLINA BASE DEI CAVALIERI.
- 3) UN PERSONAGGIO SU PEGASO REALE NON PUÒ UNIRSI AD UNA UNITÀ DI CAVALIERI SU PEGASO.

CONTI VAMPIRO (LIBRO IN USCITA AL MOMENTO DELLA STESURA DELLE LGIR 2.0)



ELFI OSCURI

- 1) IL VELENO DEGLI ELFI SCURI HA EFFETTO SUI NONMORTI. **(CRONACHE)**
- 2) LA *MANO DI KHAINÉ* NON INFLUENZA IN ALCUN MODO QUEI MODELLI CHE HANNO ATTACCHI SPECIALI (COME IL GIGANTE E FANATICI). **(FAQ UFFICIALI)**
- 3) SE SI È FERITI DAL *LOTO NERO* SI PERDE SOLO UNA FERITA. **(FAQ UFFICIALI)**
- 4) IL GIOCATORE CHE POSSIEDE *L'IDRA DA GUERRA* SCEGLIE OGNI TURNO QUALE DELLE SUE BOCHE SPUTERÀ FUOCO. **(CRONACHE)**
- 5) SE LAMA DI TENEBRA NON VIENE MAI RIVELATO PERCHÉ L'UNITÀ IN CUI VIENE NASCOSTO È SPAZZATA VIA O FUGGE FUORI DAL TAVOLO, IL NEMICO NON TOTALIZZA I SUOI PUNTI VITTORIA. **(FAQ UFFICIALI)**
- 6) LAMA DI TENEBRA PUÒ RIVELARSI ALL'INTERNO DI UN'UNITÀ IN FUGA. CONTA COME STESSE CARICANDO QUELL'UNITÀ AL MOMENTO DELLA SUA RIVELAZIONE **(FAQ UFFICIALI)**
- 7) LAMA DI TENEBRA NON PUÒ INFILTRARSI NEL CARRO A VAPORE, IN QUANTO NON SONO PRESENTI SERVENTI A CUI SOSTITUIRSI.
- 8) QUANDO SI COMBINANO GLI EFFETTI DEL VELENO NERO (ATTACCHI VENEFIGI) E DEL TOCCO DI MORTE (COLPO MORTALE), TUTTI I TIRI PER COLPIRE CHE FANNO 6 NON POSSONO OTTENERE UN COLPO MORTALE **(FAQ UFFICIALI)**
- 9) *L'ARMATURA DEL SANGUE* DEGLI ELFI OSCURI INCREMENTA IL TA GRAZIE SOLO ALLE FERITE FATTE DAL SUO PORTATORE. NON CONTANO A TALE FINE QUELLE FATTE DALLA SUA CAVALCATURA.

ELFI SILVANI

- 1) L'UOMOALBERO PUÒ RESISTERE E TIRARE CON LO STRITOLAMENTO, MA NON DOPO AVER FATTO CARICA FALLITA. **(GT UK HOUSERULES)**
- 2) LA *PIETRA DELLA RINASCITA* CONFERISCE, NON APPENA IL POSSESSORE RIMANE CON UNA SOLA FERITA, UN TIRO SALVEZZA DI 2+ UTILIZZABILE SOLTANTO UNA VOLTA
- 3) *L'OPALE DEI SENTIERI NASCOSTI* È UTILIZZABILE SOLO NELLA FASE DI MOVIMENTO DEL POSSESSORE. **(GT UK HOUSERULES)**
- 4) UTILIZZANDO *L'OPALE DEI SENTIERI NASCOSTI* È POSSIBILE ABBANDONARE UN COMBATTIMENTO, MA NON È POSSIBILE RIPOSIZIONARSI, IN SEGUITO ALL'USO, DIRETTAMENTE IN CORPO A CORPO.
- 5) I MALEVOLI NON ACQUISISCONO BONUS O CAPACITÀ SPECIALI DEL PORTATORE (AD ESEMPIO +1 FORZA O COLPO MORTALE).
- 6) L'ARCO DI ARAHAN RISOLVE I COLPI COME SE SI TRATTASSE DI UNA CATAPULTA A FORZA 3 (FORZA 6 SOTTO IL FORO), CHE CONCEDE I TIRI ARMATURA E CAUSA D6 FERITE.
- 7) L'ARTIGLIO DI CALLACH È UNA SPADA. **(ARMYBOOK WOODELVES UK)**
- 8) TUTTE LE UNITÀ DI UN ARMATA CHE CONTIENE DRYCHA CHE ALLA FINE DELLA PARTITA NON SONO ENTRATE SUL TAVOLO CONFERISCONO I LORO PUNTI VITTORIA AL NEMICO. **(GT UK HOUSERULES)**
- 9) UN UNITÀ DI ELFI SILVANI INFLUENZATA DALL'INCANTESIMO "SENTIERO NASCOSTO" CONSIDERA TUTTI I TERRENI COME APERTI, ANCHE PER LA LINEA DI VISTA. **(GT UK HOUSERULES)**
- 10) ORION PUÒ AGGREGARSI SOLO AD UN'ALTRA UNITÀ IRRIDUCIBILE. SE ACCOMPAGNATO DAI SUOI MASTINI NON PUÒ AGGREGARSI AD ALCUNA UNITÀ. **(GT UK HOUSERULES)**



IMPERO

- 1) IL CARRO A VAPORE EFFETTUA D3 DI COLPI DI IMPATTO QUANDO CARICA, PIÙ ULTERIORI D3 PER OGNI PV CHE IL GIOCATORE HA DICHIARATO DI UTILIZZARE PER EFFETTUARE LA CARICA. NON IMPORTA LA DISTANZA EFFETTIVAMENTE PERCORSO IN CARICA.
- 2) IL CARRO A VAPORE SUBISCE GLI EFFETTI DI QUEGLI INCANTESIMI CHE CONFERISCONO AD ALCUNI MODELLI AVVERSARI ATTACCHI SPECIALI, COME IL TOCCO DI POLVERE
- 3) IL CARRO A VAPORE DEVE ESSERE IMBASETTATO SEGUENDO QUANTO RIPORTATO IN SEZIONE 3.
- 4) IL CARRO A VAPORE È UN MODELLO CON UN PROFILO NORMALE. REGOLE DI OGGETTI E ABILITÀ CHE INFLIGGONO DANNI STRUTTURALI VANNO IGNORANTE. VENGONO APPLICATI I NORMALI EFFETTI CHE INFLUENZANO I MODELLI CON UN NORMALE PROFILO (AD. SFERA DI OTTONE NON INFLIGGE 3D6 DI DANNI STRUTTURALI, MA DISTRUGGE AUTOMATICAMENTE IL CARRO A VAPORE)
- 5) NEL CASO CHE L'ARCILETTORE (MONTATO SU CARRO DA GUERRA DI SIGMAR) MUOIA, IL CARRO DA GUERRA DI SIGMAR NON VIENE RIMOSSO, MA CONTINUA NORMALMENTE AD AGIRE, RIMANENDO IRRIDUCIBILE, MANTENENDO IL TIRO SALVEZZA DI 4+ E LA RESISTENZA ALLA MAGIA DI 2, MA NON POTRÀ PIÙ LANCIARE L'INCANTESIMO DEL GRIFONE D'ORO, IN QUANTO È NECESSARIA LA PRESENZA DELL'ARCILETTORE
- 6) UN MASTRO INGEGNERE SI CONSIDERA EQUIPAGGIATO CON UNA SERIE DI BOMBE PICCIONE, NON CON 1 BOMBA PICCIONE SOLA. NON SONO QUINDI INTESE COME EQUIPAGGIAMENTO MONO-USO. (ARMYBOOK EMPIRE UK)
- 7) IL DESTRIERO MECCANICO CONTA ESATTAMENTE COME UN DESTRIERO BARDATO E CONFERISCE UN BONUS DI +2 AL TIRO ARMATURA. (ARMYBOOK EMPIRE UK)
- 8) QUANDO UN PERSONAGGIO CHE POSSIEDE LO SPECCHIO DI VAN HORSTMANN LANCIA O ACCETTA UNA SFIDA, EGLI PUÒ SCAMBIARE LE CARATTERISTICHE BASE INDICATE DALL'OGGETTO CON QUELLE DEL PERSONAGGIO AVVERSARIO E NON CON QUELLE DELLA SUA EVENTUALE CAVALCATURA. (GT UK HOUSERULES)
- 9) I PRETI DI SIGMAR, NON POSSEDENDO ALCUN INCANTESIMO INFUSO, POSSONO ACQUISTARE OGGETTI CON INCANTESIMI INFUSI. (GT UK HOUSERULES)
- 10) IL CARRO A VAPORE NON CONCEDE MAI METÀ PUNTI: DEVE ESSERE TOTALMENTE DISTRUTTO PER CONFERIRE I SUOI PUNTI VITTORIA. (GT UK HOUSERULES)
- 11) I COLPI DI IMPATTO CAUSATI DALLO SCHIACCIAMENTO VANNO DIRETTI CONTRO UNA SINGOLA UNITÀ IN CONTATTO CON IL CARRO A VAPORE. I COLPI VENGONO RISOLTI PRIMA DI TUTTI GLI ALTRI ATTACCHI, COME I COLPI DI IMPATTO DEI CARRI. (GT UK HOUSERULES)

MERCENARI

- 1) I VERILOQUIANTI E GLI EMISSARI OSCURI POSSONO ESSERE SCHIERATI COME UNA SCELTA RARA PIÙ' UNA SCELTA EROE DALLE ARMATE DI SOLI MERCENARI.
- 2) IL TESORIERE DEI MERCENARI PUR POSSEDENDO LE REGOLE TIPICHE DEGLI ALFIERI DA BATTAGLIA NON È DA CONSIDERARSI TALE PER QUANTO RIGUARDA LA POSSIBILITÀ DI ACQUISTARE UNO STENDARDO MAGICO.
- 3) LA LAMA LACERANTE PRESENTATA SULL'ANNUARIO 2002 NELLA SEZIONE DEI MERCENARI CONFERISCE -1 AI TIRI ARMATURA, NON AI TIRI SALVEZZA. (WHITE DWARF)
- 4) UN'UNITÀ DI PICCHIERI TILEANI, GUARDIA DEL TESORIERE O CAVALLERIA PESANTE MERCENARIA PUÒ PORTARE UNO STENDARDO MAGICO PER UN VALORE MASSIMO DI 50 PUNTI.
- 5) I GIGANTI DI ALBIONE E ZANNAMORTE NON CONTANO COME PERSONAGGI.
- 6) SOLO I PERSONAGGI MERCENARI (MASTINI DELLA GUERRA O REGGIMENTO DI VENTURA) POSSONO AGGREGARSI AI REGGIMENTI DI VENTURA O AI REGGIMENTI DI MASTINI DELLA GUERRA.
- 7) ASARNIL IL CAVALCADRAGHI VALE UN TOTALE DI 460 PUNTI VITTORIA, DI CUI 330 SONO PER IL DRAGO E 130 PER ASARNIL. (WHITE DWARF)

NANI

- 1) UN MASTRO INGEGNERE NON CONTA COME SERVENTE ADDIZIONALE SE USA LA SUA ABILITÀ DI MASTRO ARTIGLIERE (FAQ UFFICIALI)
- 2) UN MASTRO INGEGNERE PUÒ TRINCERARE UN'INCUDINE DEL DESTINO (FAQ UFFICIALI)
- 3) I PROIETTILI, MAGICI E NON, DIRETTI CONTRO L'INCUDINE DEL DESTINO SONO SEMPRE INDIRIZZATI CONTRO I SERVENTI; LA PROTEZIONE OFFERTA DALL'INCUDINE CONSISTE NEL TS 4+ (FAQ UFFICIALI)
- 4) FINCHÈ L'INCUDINE HA ANCHE UN SOLO SERVENTE RIMASTO, LA SUA FORZA DELL'UNITÀ È PARI A 5. (FAQ UFFICIALI)
- 5) I NEMICI AFFETTI DALLA RUNA DELLA RABBIA E DELLA ROVINA LANCIATA CON L'ANTICO POTERE SONO SOGGETTI ANCHE ALLA PENALITÀ AL MOVIMENTO. (FAQ UFFICIALI)
- 6) UN'ARMA RUNICA CON INCISE SIA LA RUNA DELLA FORZA CHE LA RUNA DELLA POTENZA AVRÀ FORZA 10 CONTRO NEMICI CON RESISTENZA 5+. (FAQ UFFICIALI)
- 7) UNA RUNA MAGGIORE PUÒ ESSERE INCISA SULLO STENDARDO DI MARTELLATORI, SPACCAFERRO E BARBALUNGA. NON C'È NESSUNA REGOLA CHE LO IMPEDISCA. (FAQ UFFICIALI)
- 8) UN MASTRO INGEGNERE NON PUÒ USARE LA PROPRIA RUNA DELLA FORTUNA PER RITIRARE I TIRI PER FERIRE, PER COLPIRE O PER DETERMINARE IL RISULTATO DI UN'AVARIA DELLA MACCHINA DA GUERRA IN CUI STA AGENDO COME MASTRO ARTIGLIERE. (FAQ UFFICIALI)
- 9) SE DOPO AVER ATTIVATO LA RUNA MAGGIORE DEL SACRIFICIO TUTTI I NANI IN CORPO A CORPO RIMANGONO UCCISI, LE UNITÀ NEMICHE PRECEDENTEMENTE INGAGGIATE POSSONO EFFETTUARE UNO SFONDAMENTO (DOPO AVER RISOLTO GLI EFFETTI DELLA RUNA ANCHE SU SE STESSO). (FAQ UFFICIALI)
- 10) LA RUNA MAGGIORE DEL SACRIFICIO PUÒ ESSERE ATTIVATA ANCHE SE TUTTI I NANI AGGREGATI ALLA MACCHINA DA GUERRA SONO STATI UCCISI. (FAQ UFFICIALI)
- 11) LA RUNA DELLA RICARICA NON RENDE LA MACCHINA DA GUERRA IMMUNE AGLI EFFETTI DI OGGETTI O INCANTESIMI COME IL SIGNORE DELLA PIOGGIA, CHE LE PERMETTONO DI TIRARE SOLTANTO OTTENENDO UN 4+ SU 1D6. LA RUNA PERMETTE SOLTANTO CHE LA MACCHINA DA GUERRA CONTINUI A SPARARE NORMALMENTE ANCHE SE HA PERSO DEI SERVENTI. (FAQ UFFICIALI)
- 12) I RANGER GUERRIERI NON CONTANO COME GUERRIERI AI FINI DEL RAPPORTO TRA UNITÀ DI GUERRIERI E UNITÀ DI BARBALUNGA. SE È PRESENTE UNA UNITÀ DI RANGER GUERRIERI, IL GIOCATORE DOVRÀ INCLUDERE COMUNQUE UNA UNITÀ DI GUERRIERI NORMALI PER AVERE ACCESSO AD UNA UNITÀ DI BARBALUNGA. (FAQ UFFICIALI)
- 13) UNO SVENTRAGIGANTI PUÒ ESSERE IL MUSICO O L'ALFIERE DI UNA UNITÀ DI SVENTRATORI, RENDENDO COSÌ POSSIBILE LA CREAZIONE DI UN INTERO RANGO DI SVENTRAGIGANTI. (FAQ UFFICIALI)
- 14) UN INGEGNERE PUÒ AVERE UN ARCHIBUGIO DEI NANI PER +5 PUNTI. (FAQ UFFICIALI)
- 15) RE THORGRIM BENEFICIA DELLA REGOLA SANGUE REALE DI PAG. 29 (FAQ UFFICIALI)
- 16) IL CUSTODE DELLE RUNE THOREK BENEFICIA DELLE REGOLE SPECIALI DI PAG. 30 RELATIVE AI CUSTODI DELLE RUNE. (FAQ UFFICIALI)
- 17) THOREK E LA SUA INCUDINE POSSONO ESSERE ACQUISTATI COME UNA SCELTA GRANDE EROE E UNA SCELTA EROE. (FAQ UFFICIALI)
- 18) LA REGOLA SPECIALE ASSISTENTE ALLA FORGIA DI THOREK CIPIGLIODIFERRO PERMETTE DI RITIRARE IL DADO USATO PER BATTERE L'INCUDINE DEL DESTINO UNA SOLA VOLTA PER PARTITA
- 19) IL GIOCATORE CHE POSSIEDE UN'UNITÀ OBBLIGATA A DICHIARE UNA CARICA A CAUSA DELLA RUNA DELLA SFIDA, PUÒ DICHIARARLA INSIEME ALLE ALTRE SEGUENDO L'ORDINE DI CARICA CHE PREFERISCE COME DI CONSUETO.
- 20) QUALORA SIA GIÀ STATO RITIRATO IL DADO IN VIRTU' DELL'ABILITÀ "ASSISTENTE ALLA FORGIA" DI KRAGGI NON SARÀ POSSIBILE FAR RITIRARE DI NUOVO IL DADO TRAMITE IL PENDENTE DELLA VENDETTA, PER QUANTO CONFERISCA IL SUO



MALUS IN CASO DI UN NUOVO FALLIMENTO (PER UN TOTALE DI -2). VICE VERSA NON SARÀ POSSIBILE UTILIZZARE L'ABILITÀ DI KRAGGI MA IN CASO DI FALLIMENTO SI SUBIRÀ UNA PENALITÀ DI -1 DATO DAL PENDENTE SUL TIRO SULLA TABELLA DELLE AVARIE. (REGOLAMENTO BASE)

NANI DEL CAOS

- 1) TUTTE LE UNITÀ DI FANTERIA E I GOBLIN CAVALCALUPI POSSONO ACQUISTARE ALFIERE, MUSICO E CAMPIONE PER +10 PUNTI CIASCUNO. (PDF CHAOS DWARF UK)
- 2) LE UNITÀ DEI NANI DEL CAOS ARMATE CON TROMBONI NON POSSONO TIRARE SU UNITÀ NEMICHE INGAGGIATE IN CORPO A CORPO CON UNITÀ AMICHE. NON POSSONO SPARARE SE COLPIREBBERO UNITÀ AMICHE. (FAQ UFFICIALI)
- 3) AL SOLO FINE DEL CONTEGGIO DEL BONUS DI FORZA DEI TROMBONI I RANGHI PER ESSERE VALIDI (OSSIA UNICAMENTE PER DARE +1 IN FORZA AL FUOCO DEI TROMBONI) DEVONO ESSERE COMPOSTI DA ALMENO 4 MODELLI. (NANI DEL CAOS, LISTA PROVVISORIA)
- 4) QUANDO UN'UNITÀ DI NANI DEL CAOS ARMATA DI TROMBONI RESISTE E TIRA, SE LA CARICA DELL'UNITÀ NEMICA INIZIA ENTRO 12" ALLORA TUTTI I MODELLI DELL'UNITÀ NEMICA CHE SI TROVANO ENTRO 12" ALL'INIZIO DELLA CARICA POSSONO ESSERE COLPITI. SE LA CARICA INIZIA OLTRE 12" VENGONO SEGUITE LE NORMALI REGOLE E SOLO IL PRIMO RANGO POTRÀ ESSERE COLPITO. (FAQ UFFICIALI)
- 5) UN'UNITÀ ARMATA DI TROMBONI CHE FA FUOCO DA UN EDIFICIO POSSIEDE FORZA 3 INCREMENTATA DI 1 (FINO AD UN MASSIMO DI FORZA 5) PER OGNI PIANO DELL'EDIFICIO DA CUI 5 GUERRIERI ARMATI DI TROMBONI POSSONO FARE FUOCO. L'AREA COPERTA SARÀ GRANDE COME LA FACCIATA DELL'EDIFICIO DALLA QUALE SI STA SPARANDO. (FAQ UFFICIALI)
- 6) LE TRUPPE SPECIALI A LORO DISPOSIZIONE SONO LE SEGUENTI DEL LIBRO DEGLI ORCHI E GOBLIN: GOBLIN, ORCHI, ARCIERI E ORCHI NERI (0-1) CON RELATIVE REGOLE SPECIALI. VALGONO NORMALMENTE LE REGOLE PER AVERE LE UNITÀ DI MUSI DURI. (WHITEDWARF)
- 7) GLI HOBGOBLIN SEGUONO L'ANIMOSITÀ COME SE FOSSE UN'ORIGINARIA UNITÀ DI GOBLIN DEL LIBRO DEGLI ORCHI E GOBLIN. (WHITEDWARF)
- 8) IL COSTO DEGLI OGGETTI MAGICI COMUNI PER I NANI DEL CAOS È IL SEGUENTE (REGOLAMENTO 6° EDIZIONE):

• SPADA INCANTATA:	30 PUNTI
• SPADA DELLA GUERRA:	25 PUNTI
• SPADA DELLA FORZA:	20 PUNTI
• LAMA LACERANTE:	10 PUNTI
• SCUDO INCANTATO:	10 PUNTI
• BASTONE DELLA STREGONERIA:	50 PUNTI
• PIETRA DEL POTERE:	25 PUNTI
• PERGAMENA DI DISPERSIONE:	25 PUNTI
• TALISMANO DI PROTEZIONE:	15 PUNTI
• STENDARDO DA GUERRA:	25 PUNTI
- 9) TUTTE LE UNITÀ SOGGETTE AGLI EFFETTI DEL CANNONE SQUASSATERRA (VOLANTI COMPRESI) NEL TURNO SUCCESSIVO MUOVERANNO DELLA METÀ, ANCHE VOLANDO.
- 10) GLI EFFETTI DI PIÙ CANNONI SQUASSATERRA NON SONO CUMULABILI
- 11) I TOROCENTAURI SONO UN'UNITÀ DI CAVALLERIA, CHE NON RICEVE IL CONSUETO BONUS AL TA DI +1 DELLE CAVALLERIE E UTILIZZA LE ARMI COME SE SI TRATTASSE DI FANTERIA.

ORCHI E GOBLIN

- 1) I GOBLIN DELLE TENEBRE FANATICI SONO IMMUNI ALLA PSICOLOGIA. (FAQ UFFICIALI)
- 2) UN RISULTATO DI 1 OTTENUTO SUL DADO RAPPRESENTANTE UN FUNGO MAGICO CONTA COME UN INCANTESIMO FALLITO. (FAQ UFFICIALI)



- 3) SE UN'UNITÀ CON LA BANDIERA WAAAGH! DI GORK FALLISCE LA CARICA MUOVERÀ AVANTI DELLA SUA NORMALE DISTANZA DI CARICA FALLITA. (FAQ UFFICIALI)
- 4) L'INCANTESIMO PEZTATELI RAGAZZI PERMETTE DI RITIRARE SOLAMENTE I TIRI PER COLPIRE. (FAQ UFFICIALI)
- 5) IN OGNI FASE DI CORPO A CORPO UNA UNITÀ PUÒ SUBIRE L'EFFETTO DEI GOBLIN DELLE TENEBRE GETTARETI UNA SOLA VOLTA. (FAQ UFFICIALI)
- 6) L'INCANTESIMO WAAAGH! HA EFFETTO ANCHE SUI GOBLIN DELLE TENEBRE FANATICI. SE I FANATICI NON VEDONO ALCUN NEMICO SI MUOVERANNO IN DIREZIONE CASUALE. (FAQ UFFICIALI)
- 7) AZHAG IL MAZZAKRATORE NON È UNO SCIAMANO MA UN MAGO. SUBISCE GLI EFFETTI DEGLI INCANTESIMI FALLITI DEL LIBRO DELLE REGOLE. (FAQ UFFICIALI)
- 8) PER OGGETTI COME LO ZPIEDONE DI PORKO BISOGNA CONSIDERARE IL BONUS DEI RANGHI NEL MOMENTO IN CUI VIENE UTILIZZATO. SE L'UNITÀ NON HA BONUS DEI RANGHI (ESEMPIO SE È INGAGGIATA SUL FIANCO DA UNITÀ CON FORZA DELL'UNITÀ 5+) IL BONUS È 0. (FAQ UFFICIALI)
- 9) I GOBLIN DELLE TENEBRE FANATICI NON ASSEGNANO MAI PUNTI VITTORIA. IL LORO VALORE IN PUNTI È AGGIUNTO A QUELLO DELLA LORO UNITÀ BASE ALLO STESSO MODO DI QUELLO DI ALTRI UPGRADE (COME UN MUSICO, AD ESEMPIO). (FAQ UFFICIALI)
- 10) I CARRI DEI PERSONAGGI NON CONTANO COME SCELTA SPECIALE AGGIUNTIVA. VANNO TRATTATI COME CAVALCATURE MOSTRUOSE (CONCEDONO I PUNTI VITTORIA SEPARATAMENTE E NON POSSONO ESSERE UPGRADATI). (FAQ UFFICIALI)
- 11) L'AMULETO DELLA PROTETTIVITÀ GARANTISCE AL SUO POSSESSORE IL TIRO ARMATURA E IL TIRO SALVEZZA DI CUI GODREBBE IL MODELLO NEMICO CHE HA INFLITTO LA FERITA, OVVERO IL TA E IL TS CHE AVREBBE SE, IN QUEL MOMENTO, STESSE ATTACCANDO SE STESSO.
- 12) QUANDO UN'UNITÀ DI GOBLIN DELLE TENEBRE CON GETTARETI TENTA DI INDEBOLIRE LA FORZA DI UN CARRO IN CARICA, ESSENDO I COLPI DI IMPATTO E L'ATTACCO SPECIALE "CONTEMPORANEI" (CIOÈ "PRIMA DEL COMBATTIMENTO"), CON IL RISULTATO DI 4+ SUL TIRO DI DADO LE RETI INDEBOLIRANNO LA FORZA DEI COLPI DI IMPATTO, QUELLA DI AURIGHI E DELLE CAVALCATURE, ALTRIMENTI LE RETI POTRANNO ESSERE UTILIZZATE SOLO PER INDEBOLIRE GLI ATTACCHI DEGLI AURIGA E DELLE CAVALCATURE
- 13) I FANATICI DEVONO ESSERE RIMOSI DAL GIOCO QUALORA ENTRINO IN CONTATTO CON UN QUALSIASI TIPO DI ELEMENTO SCENICO, COLLINE COMPRESSE. (REGOLAMENTO BASE INGLESE + ARMYBOOK O&G)
- 14) QUANDO UN UNITÀ INAMOVIBILE (COME L'INCUDINE) VIENE RALLENTATA DALLA REGOLA DI SKARNISK VIENE POSIZIONATA SUCCESSIVAMENTE IN MANIERA ADERENTE AL BORDO DEL TAVOLO DAL QUALE NON POTRÀ PIÙ MUOVERSI. (GT UK HOUSERULES)
- 15) UN ORCO NERO STENDARDIERE DA BATTAGLIA PUÒ USARE LA SUA REGOLA ARMATO FINO AI DENTI E QUINDI POSSIEDE ANCHE UN'ARMA BIANCA ADDIZIONALE E UN'ARMA A DUE MANI. (GT UK HOUSERULES)
- 16) CONTRO L'ATTACCO DEL GIGANTE "MAZZATA" È POSSIBILE EFFETTUARE UN SOLO TIRO SALVEZZA PER PARARE L'ATTACCO. SE FALLITO SI SUBISCONO 2D6 FERITE. (GT UK HOUSERULES)

ERRATA CORRIGE

- 1) P. 41 (INCANTESIMI DELLA GRANDE WAAAGH!, *INCANTESIMO WAAAGH!*) - SOSTITUIRE IL SECONDO PARAGRAFO CON: IN PIÙ, TUTTE LE UNITÀ AMICHE COLPISCONO PER PRIME NELLA SUCCESSIVA FASE DI COMBATTIMENTO CORPO A CORPO E POSSONO RIPETERE OGNI TIRO PER COLPIRE FALLITO PER QUELLA FASE.
- 2) P. 43 (KOZE KE LUCCIKANO, *L'ASCIA PRECIZA DI ULAG*) - SOSTITUIRE IL SECONDO PARAGRAFO CON: IL POSSESSORE PUÒ RITIRARE OGNI TIRO PER COLPIRE FALLITO. GARANTISCE INOLTRE UN BONUS DI +1 IN FORZA DURANTE IL PRIMO TURNO DI COMBATTIMENTO.
- 3) P. 44 (KOZE KE LUCCIKANO, *IL CORNO DI URGOK*) - SOSTITUIRE IL SECONDO PARAGRAFO CON: QUANDO IL CORNO VIENE SUONATO, TUTTE LE UNITÀ AMICHE RICEVONO UN BONUS DI +1 ALLA DISCIPLINA (MASSIMO DI 10) E TUTTE LE UNITÀ NEMICHE SUBISCONO UNA PENALITÀ DI -1 ALLA PROPRIA DISCIPLINA FINO ALLA FINE DEL TURNO DEL GIOCATORE CHE HA SUONATO IL CORNO. TIRA UN D6 DOPO OGNI USO. CON UN RISULTATO DI 1 IL PORTATORE SUBISCE UN COLPO A FORZA 5 SENZA CHE GLI SIA CONCESSO IL TIRO ARMATURA DATO CHE IL POTERE DEL CORNO SUONA IL PORTATORE E NON VICEVERSA.



- 4) P. 45 (KOZE KE LUCCIKANO, *GINGILLO FURBONE*) - SOSTITUIRE IL SECONDO PARAGRAFO CON: I MODELLI A CONTATTO DI BASETTA CON IL PORTATORE (AMICI O NEMICI) NON POSSONO EFFETTUARE TIRI SALVEZZA.

ORDE E BESTIE DEL CAOS

- 1) SE UN'UNITÀ DI STRILLATORI EFFETTUA I COLPI DI PASSAGGIO SU UN'UNITÀ CHE EFFETTUA COLPI AUTOMATICI COME I FANATICI ENTRAMBE LE UNITÀ, SIMULTANEAMENTE, EFFETTUANO I PROPRI COLPI E SUBISCONO I COLPI DELL'UNITÀ NEMICA. (FAQ UFFICIALI)
- 2) QUANDO UN'UNITÀ PROVVISTA DI PIÙ ARMI (ES. ARMA BIANCA E GRANDE ARMA) VIENE COLPITA DA UN FUOCO VERDE DI TZEENTCH È DECISIONE DI CHI LANCIATA L'INCANTESIMO SCEGLIERE QUALE ARMA L'UNITÀ DOVRÀ UTILIZZARE (FAQ UFFICIALI)
- 3) QUANDO DUE UNITÀ ENTRAMBE CON LA REGOLA NUGOLO DI MOSCHE STANNO COMBATTENDO CONTRO OPPURE UN'UNITÀ DI UNTORI È AFFETTA DA UN INCANTESIMO CHE LA FA AUTO ATTACCARE, ESSE NON SOFFRONO DEL -1 A COLPIRE DOVUTO AL NUGOLO DI MOSCHE. (FAQ UFFICIALI)
- 4) UN'UNITÀ AFFETTA DALL'INCANTESIMO ILLUSIONI TITILLANTI CHE TROVA SUL SUO PERCORSO UN NEMICO CHE SI FRAPPONE DEVE DICHIARARE CARICA CONTRO DI ESSO (FAQ UFFICIALI)
- 5) POICHÈ È POSSIBILE RITIRARE UN DADO SOLO UNA VOLTA, UN PERSONAGGIO CON ODIO CHE COMBATTA CONTRO UN PERSONAGGIO CON L'ARMATURA DELLA DANNAZIONE POTRÀ RITIRARE SOLO I TIRI PER COLPIRE FALLITI GRAZIE ALL'ODIO, MENTRE L'ARMATURA FARÀ RITIRARE I TIRI PER COLPIRE RIUSCITI. (GT UK HouseRules)
- 6) *SGUARDO DEGLI DEI* TRASFORMA IL PORTATORE IN UNA PROGENIE NON MARCHIATA. (CRONACHE)
- 7) SE UN EROE POSSIEDE OGGETTI MAGICI IL CUI EFFETTO SI APPLICA AI MODELLI A CONTATTO DI BASE E L'EROE È A CAVALLO DI UN DRAGO O DI UN CARRO, GLI EFFETTI SI APPLICANO CON TUTTI I MODELLI A CONTATTO DI BASE CON LA PROPRIA CAVALCATURA. (FAQ UFFICIALI)
- 8) I NURGLINI SONO SCHERMAGLIATORI. (FAQ UFFICIALI)
- 9) LA REGOLA RAZZIATORI DEVE ESSERE SEGUITA COSÌ COME SCRITTA E NEL CASO UN'UNITÀ CON LA REGOLA RAZZIATORI CARICHI UN'UNITÀ CON IL FRONTE PICCOLO (AD ESEMPIO UN CARRO) SI DOVRANNO SISTEMARE CON I RANGHI COMPOSTI DA 4 MODELLI E NON OTTENERE NESSUN BONUS AI RANGHI (FAQ UFFICIALI)
- 10) IN NESSUN CASO I MODELLI CHE SFRUTTANO L'AGGUATO POSSONO CARICARE NELLA FASE DI MOVIMENTO IN CUI ENTRANO IN GIOCO.
- 11) SE IN CORPO A CORPO SI UCCIDONO TUTTI I GOR DI UN BRANCO IL GRUPPO DI COMANDO (ALFIERE E MUSICO) È PERSO.
- 12) SOLO I PERSONAGGI DEL CAOS INDIVISO POSSONO SALIRE A BORDO DI UN CARRO DEGLI ZANNAGOR.
- 13) TUTTI I CARRI DEGLI ZANNAGOR POSSIEDONO IL MARCHIO DEL CAOS INDIVISO. NON È POSSIBILE ACQUISTARNE ALTRI. (GT UK HouseRules)
- 14) SIA CHE IL GENERALE SIA UN DEMONE CON LI DONO *SIGNORE DEI MORTALI* O *IDOLO IMMORTALE* SIA CHE SIA UN EROE CHE ABBA BEVUTO DAL *CALICE DEL CAOS* NON SI POSSONO INCLUDERE SHAGGOTH NELL'ARMATA.
- 15) SE UN'UNITÀ SOGGETTA ALLA REGOLA INDISCIPLINATI DICHIARA UNA CARICA E FALLISCE IL TEST DI PAURA, NEL CASO TIRI IN SEGUITO UN 1 PER TALE REGOLA NON SI MUOVERÀ.
- 16) UN BRANCO DI UOMINIBESTIA CARICATO DA UN CARRO SUBIRÀ I COLPI DA IMPATTO PRIMA SUL TIPO DI MODELLI A CONTATTO DI BASE (AL MASSIMO UN COLPO PER MODELLO) E POI RANDOMIZZATI SUGLI ALTRI MEMBRI DELL'UNITÀ.
- 17) IL FUOCO VERDE DI TZEENTCH LANCIATO SU UNITÀ MISTE FA SÌ CHE I MODELLI DI UN TIPO COMBATTANO TRA DI LORO (AD ESEMPIO SU UN BRANCO DI UOMINIBESTIA I GOR COLPIRANNO I GOR E GLI UNGOR GLI UNGOR).
- 18) SE UN PERSONAGGIO CON MARCHIO INDIVISO SI UNISCE AD UN'UNITÀ SENZA MARCHIO QUESTA **NON** PUÒ BENEFICIARE DELLA POSSIBILITÀ DI RIPETERE I TEST DI PSICOLOGIA.
- 19) *L'ELMO DEI MOLTI OCCHI* RENDE STUPIDO IL PORTATORE ANCHE SE NORMALMENTE SAREBBE IMMUNE ALLA PSICOLOGIA.



- 20) UN PERSONAGGIO CHE ABBAIA ACQUISTATO IL *CALICE DEL CAOS* NON PUÒ CAVALCARE UN DRAGO O CARRO O UN DESTRIERO DEL CAOS. PUÒ MONTARE SU TUTTE LE CAVALCATURE DEMONICHE.
- 21) SE IL CANNONE INFERNALE SPARA SU UNA CASA E LA COLPISCE, L'UNITÀ AL SUO INTERNO EFFETTUA NORMALMENTE IL TEST.
- 22) LE PROGENIE DEL CAOS SUBISCONO NORMALMENTE LE PENALITÀ DERIVANTI DAI TERRENI ACCIDENTATI E SIMILI.
- 23) UN PRINCIPE DEMONE PUÒ AGGREGARSI AD UNA UNITÀ DI DEMONI COL SUO STESSO MARCHIO.
- 24) IL DONO DEMONICO VOLERE DI TZEENTCH PERMETTE A UN SIGNORE DEL MUTAMENTO UN RITIRO PER OGNI TURNO PROPRIO E DELL'AVVERSARIO.
- 25) QUANDO SI LANCIA IL FUOCO INDACO SU UN'UNITÀ DI SCHERMAGLIATORI È NECESSARIO MISURARE QUAL'È IL MODELLO PIÙ VICINO AL MAGO, ALLINEARE GLI ORRORI CREATI A QUESTO MODELLO E QUINDI PROCEDERE COME UNA NORMALE CARICA SU UN'UNITÀ DI SCHERMAGLIATORI. (GT UK HouseRules)
- 26) UN'UNITÀ IN FUGA CHE SUBISCA GLI EFFETTI DEL FUOCO INDACO, CREANDO ALMENO UN ORRORE, FUGGIRÀ DI NUOVO AUTOMATICAMENTE. GLI ORRORI CREATI ANDRANNO POSIZIONATI NEL PUNTO IN CUI L'UNITÀ ERA, ORIENTATI CON IL FRONTE IN DIREZIONE DELLA STESSA. (GT UK HouseRules)

RE DEI SEPOLCRI

- 1) UN SACERDOTE LICHE PUÒ AGGREGARSI ALL'ARCA DELLE ANIME (COME SI AGGREGHEREBBE NORMALMENTE AD UNA MACCHINA DA GUERRA); L'ARCA DELLE ANIME CONTINUA A FUNZIONARE FINTANTO CHE ALMENO UN LICHE È AGGREGATO AD ESSA. (FAQ UFFICIALI)
- 2) IL *COLLARE DI SHAPESH* PUÒ TRASFERIRE LE FERITE A UN GETTATESCHI URLANTI E A UN CARRO. (FAQ UFFICIALI)
- 3) IL *COLLARE DI SHAPESH* NON PUÒ ESSERE USATO PER TRASFERIRE FERITE ALL'ARCA DELLE ANIME OPPURE PER SCARICARE LE FERITE DELLA RISOLUZIONE DI UN COMBATTIMENTO. (FAQ UFFICIALI)
- 4) SE LA CAMPANA DEL DESTINO DEGLI SKAVEN TIRA UN 13, L'ESERCITO DEVE EFFETTUARE UN TEST COME SE FOSSE MORTO LO IEROFANTE. (FAQ UFFICIALI)
- 5) UN RE/PRINCIPE DEI SEPOLCRI NON PUÒ ESSERE SCELTO COME BERSAGLIO DALL'INCANTESIMO *PROSCIUGA MAGIA*. (FAQ UFFICIALI)
- 6) È POSSIBILE RESUSCITARE L'EQUIPAGGIO DI UNA GETTATESCHI CON GLI INCANTI ANCHE SE RIMANE SOLO LA STRUTTURA O VICE VERSA. (FAQ UFFICIALI)
- 7) SE PIÙ UNITÀ CON RM SONO SOGGETTE ALL'EFFETTO DELL'ARCA DELLE ANIME, SOLO UNA DI ESSE PUÒ AGGIUNGERE I PROPRI DADI DISPERSIONE AL TIRO PER DISPERDERE (GENERALMENTE LO FA QUELLA CON LA RM PIÙ ALTA). L'INCANTO DELL'ARCA DELLE ANIME È SOGGETTO A TUTTI I NORMALI EFFETTI DEGLI OGGETTI MAGICI AVVERSARI (QUALI PENALITÀ AL LANCIO DELL'INCANTO ECC ECC), MENTRE IGNORA QUALSIASI EFFETTO DOVUTO A OGGETTI PARTICOLARI CHE "RIMBALZANO" INCANTESIMI. (FAQ UFFICIALI)
- 8) SE UNA GETTATESCHI URLANTI INGAGGIATA IN CORPO A CORPO PERDE, MA NON PERDE TUTTI I SERVENTI, LE FERITE AGGIUNTIVE DOVUTE ALLA RISOLUZIONE DEL COMBATTIMENTO POSSONO ESSERE INFERTE SULLA CATAPULTA. (FAQ UFFICIALI)
- 9) SE IL CAMPIONE DI UN'UNITÀ DI CARRI È COINVOLTO IN UNA SFIDA, I COLPI DA IMPATTO SONO RISOLTI COME DI CONSUETO CONTRO LA TRUPPA (SE PRESENTE!) MA PER IL RESTO PRENDERÀ PARTE ALLA SFIDA COME SE FOSSE UN SINGOLO MODELLO E QUINDI LE CREATURE POTRANNO ATTACCARE. (FAQ UFFICIALI)
- 10) UN GIGANTE D'OSSA HA 5 ATTACCHI, COMPRESO QUELLO PER LA SECONDA ARMA. (FAQ UFFICIALI)
- 11) LE GRANDI LAME RITUALI NON SONO CONSIDERATE GRANDI ARMI. (FAQ UFFICIALI)
- 12) SOLTANTO I CARRI IN CONTATTO DI BASE CON L'UNITÀ NEMICA CAUSANO COLPI DA IMPATTO. (FAQ UFFICIALI)
- 13) NON È POSSIBILE RIPORTARE IN VITA UN PERSONAGGIO CON GLI INCANTI, NÉ RECUPERARE IL CARRO CHE SIA STATO DISTRUTTO SE APPARTENENTE AD UN PERSONAGGIO. (FAQ UFFICIALI)



- 14) LE FERITE CAUSATE DALL'ARCA DELLE ANIME SONO DISTRIBUITE CASUALMENTE COME PER IL TIRO (ES. SULLE MACCHINE DA GUERRA) ED È POSSIBILE UTILIZZARE LA DISCIPLINA DEL GENERALE SE ENTRO 12". (FAQ UFFICIALI)
- 15) GLI ATTACCHI SPECIALI DELLA *DISTRUTTRICE DI ETERNITÀ* SONO ASSEGNATI AI SINGOLI MODELLI A CONTATTO, NON SI POSSONO TRASFERIRE SULLA TRUPPA NON A CONTATTO DI BASE. (CRONACHE)
- 16) LO *STENDARDO DELLA LEGIONE IMMORTALE* NON HA EFFETTO SU EVENTUALI PERSONAGGI CHE SI UNISCONO ALL'UNITÀ. (FAQ UFFICIALI)
- 17) L'INCANTO DEL *GIUSTO CASTIGO DI HOREKHAH* PERMETTE AI MODELLI A CONTATTO DI BASE COL NEMICO DI EFFETTUARE UN SINGOLO ATTACCO. TUTTE LE REGOLE SPECIALI DI QUESTO ATTACCO SI APPLICANO NORMALMENTE (ES. *ASSALTO INARRESTABILE, COLPO MORTALE ...*) E UN RE DEI SEPOLCRI CON LA *DISTRUTTRICE DELLE ETERNITÀ* PUÒ SCEGLIERE DI USARE IL SUO ATTACCO SPECIALE COME DI CONSUETO. (FAQ UFFICIALI)
- 18) UN INCANTO PUÒ ESSERE LANCIATO, IN CASI ECCEZIONALI, CON UN VALORE DI LANCIO DI ZERO O MENO. IN TAL CASO SARÀ DISPERSO QUALUNQUE RISULTATO SI OTTenga LANCIANDO UN DADO DISPERSIONE. (FAQ UFFICIALI)
- 19) SOLO I MODELLI A CONTATTO DI Basetta VENGONO INFLUENZATI DALL'INCANTO DEL *GIUSTO CASTIGO DI HOREKHAH*. (FAQ UFFICIALI)
- 20) IL *COLLARE DI SHAPESH* PUÒ SALVARE LE FERITE INFLITTE DALL'AMULETO NERO E DAI COLPI MORTALI. (FAQ UFFICIALI)
- 21) LA REGINA KHALIDA È CONSIDERATA UN RE DEI SEPOLCRI AI FINI DELLA SELEZIONE DELL'ARMATA. (FAQ UFFICIALI)
- 22) SETTRA NON GENERA NESSUN DADO DISPERSIONE, MA PUÒ USARE NORMALMENTE GLI INCANTI (FAQ UFFICIALI)
- 23) SE IN UNA FASE DI CORPO IL CARRO DEL RE/PRINCIPE DEL SEPOLCRO VIENE DISTRUTTO, IL MODELLO ORA A PIEDI FARÀ ANCORA PARTE DELL'UNITÀ FINO ALLA FINE DELLA FASE. QUESTO SIGNIFICA CHE I CARRI POTRANNO, IN CASO DI VITTORIA, INSEGUIRE E/O SFONDARE SOLO DI 2D6" (FAQ UFFICIALI)
- 24) IL SOLO CASO IN CUI UN RE DEL SEPOLCRO E UNITÀ SCHERMAGLIATRICI DEI RE DEI SEPOLCRI POSSONO MUOVERSI AL DOPPIO DEL LORO VALORE DI MOVIMENTO È DURANTE UNA CARICA. (FAQ UFFICIALI)
- 25) LA MALEDIZIONE DEL RE DEL SEPOLCRO È CONSIDERATA UN NORMALE ATTACCO CHE CAUSA FERITE MULTIPLE (FAQ UFFICIALI)
- 26) LA CAVALLERIA LEGGERA USA LA NORMALE LINEA DI VISTA PER DETERMINARE SE È SOGGETTA ALL'ARCA DELLE ANIME NONOSTANTE POSSA SPARARE A 360°. GLI SCHERMAGLIATORI E I MODELLI SINGOLI A PIEDI SUBISCONO GLI EFFETTI DELL'ARCA COME CHIUNQUE ALTRO. (FAQ UFFICIALI)
- 27) UN SACERDOTE LICHE SI PUÒ ALLONTANARE AL MASSIMO DI 1" DALL'ARCA DELLE ANIME PER ESSERE CONSIDERATO UN SUO SERVENTE A TUTTI GLI EFFETTI (COSÌ COME ACCADE PER LE NORMALI MACCHINE DA GUERRA). (FAQ UFFICIALI)
- 28) UN PERSONAGGIO COL COLLARE DI SHAPESH NON PUÒ TRASFERIRE LE FERITE AD UN'ARCA DELLE ANIME. LE FERITE DEVONO ESSERE TRASFERITE AD UN MODELLO CON UN NUMERO DEFINITO DI FERITE. (FAQ UFFICIALI)
- 29) UN VERILOQUIANTE O UN EMISSARIO OSCURO ASSOLDATI DA UN'ARMATA DEI RE DEI SEPOLCRI POSSONO LANCIARE I PROPRI INCANTESIMI PRIMA O DOPO GLI INCANTI DELLA GERARCHIA, MA MAI DURANTE. (FAQ UFFICIALI)
- 30) UN'UNITÀ RIVELATA TRAMITE LO *STENDARDO DELLA MORTE NASCOSTA* NON PUÒ CARICARE NELLA FASE DI MOVIMENTO DEL TURNO IN CUI È STATA RIVELATA, POICHÉ L'EFFETTO DELLO STENDARDO SI APPLICA DOPO LA DICHIARAZIONE DELLE CARICHE. SE LO STENDARDIERE DA BATTAGLIA CON LO STENDARDO È RIMOSSO DAL TAVOLO PRIMA CHE QUEST'ULTIMO VENGA ATTIVATO, LO STENDARDO NON HA EFFETTO E L'AVVERSARIO NON RICEVE PUNTI VITTORIA PER L'UNITÀ CHE NON VIENE RIVELATA. (FAQ UFFICIALI)
- 31) L'*ARMATURA DELL'AURA MAGNIFICENZA* DI SETTRA CONSENTE DI EFFETTUARE UN TIRO DI PROTEZIONE 4+ (IN AGGIUNTA AL SUO NORMALE TS) CONTRO GLI ATTACCHI CHE NORMALMENTE NEGHEREBBERO I TIRI ARMATURA. SETTRA INOLTRE HA SEMPRE UN TIRO ARMATURA 2+ CHE NON PUÒ ESSERE MIGLIORATO DAL BONUS AL TA DEL CARRO. (FAQ UFFICIALI)
- 32) QUANDO L'ARCA DELLE ANIME È INGAGGIATA IN CORPO A CORPO, ANCHE IL LICHE DEVE COMBATTERE, COME UN NORMALE SERVENTE DI UNA MACCHINA DA GUERRA. (FAQ UFFICIALI)
- 33) GLI ARCIERI DEI RE DEI SEPOLCRI NON POSSONO RESISTERE E TIRARE COME REAZIONE ALLA CARICA.



- 34) LA SPADA DEL CORDOGLIO NON HA EFFETTO SUI NON MORTI IN QUANTO NON EFFETTUANO TEST DI ROTTA. (FAQ UFFICIALI)
- 35) UN GIOCATORE COI RE DEI SEPOLCRI NON PUÒ LANCIARE NESSUN INCANTO SE L'AVVERSAIO OTTIENE 5 O 6 COME EFFETTO SULLA TABELLA DEGLI INCANTESIMI FALLITI.
- 36) SE IL MODELLO DI RE O PRINCIPE DEI SEPOLCRI MUORE, LASCIANDO IL PROPRIO CARRO SENZA AURIGA, IL CARRO CONTINUA AD AGIRE NORMALMENTE.

REGNI DEGLI OGRE

- 1) IL PICCHIATORE HA AB3 (FAQ UFFICIALI)
- 2) LA LANCIA ARPIONI DEL CACCIATORE È UNA BALISTA CON FORZA 5, MUOVE O TIRA, CAUSA D3 DI FERITE E IL CACCIATORE È LIBERO DI RUOTARE SUL POSTO PRIMA DI FARE FUOCO, COME SE SI TRATTASSE DI UNA NORMALE BALISTA (FAQ UFFICIALI)
- 3) LE TIGRI DAI DENTI A SCIABOLA DEVONO ACCOMPAGNARE IL CACCIATORE FINTANTO CHE NON LE RILASCIA PER DICHIARARE UNA CARICA CON LE TIGRI O PER FAR LORO FARE UN INSEGUIMENTO. (FAQ UFFICIALI)
- 4) QUANDO DEI TORI VENGONO EQUIPAGGIATI CON ARMA BIANCA E TIRAPUGNI, MANTENGONO LA MAZZA DEGLI OGRE E POSSONO SELEZIONARE QUALE COMBINAZIONE USARE (ARMA BIANCA E TIRAPUGNI O MAZZA DEGLI OGRE) – LE DUE PROPRIETÀ NON SONO CUMULABILI QUINDI LE COMBINAZIONI POSSIBILI SONO O +1 ATTACCO SENZA PENETRAZIONE O NESSUN ATTACCO ADDIZIONALE E PENETRAZIONE (FAQ UFFICIALI)
- 5) IL TIRAPUGNI NON PUÒ ESSERE USATO COME SCUDO CONTRO GLI ATTACCHI A DISTANZA (FAQ UFFICIALI)
- 6) LE ARMI DI GHIACCIO DEGLI YETI NON CONTANO COME DUE ARMI BIANCHE E NON DANNO +1 ATTACCO DELL'ARMA ADDIZIONALE. (FAQ UFFICIALI)
- 7) L'AURA DI GELO INFLUENZA I MODELLI AMICI IN CONTATTO DI BASE MA NON ALTRI YETI. (FAQ UFFICIALI)
- 8) SE UN'UNITÀ DI MANGIAUOMINI È COMPOSTA DA PIÙ MODELLI ARMATI DIFFERENTEMENTE, OGNI MODELLO DI MANGIAUOMINI È LIBERO DI UTILIZZARE IN UN COMBATTIMENTO LE ARMI CON CUI È EQUIPAGGIATO ANCHE SE GLI ALTRI MANGIAUOMINI STANNO USANDO ARMI DIVERSE. (FAQ UFFICIALI)
- 9) PER LA DISTRIBUZIONE DELLE FERITE, I MANGIAUOMINI SI CONSIDERANO UNA NORMALE UNITÀ COMPOSTA DA MODELLI CON FERITE MULTIPLE. E' A SCELTA DI CHI CONTROLLA L'UNITÀ SCEGLIERE QUALE MANGIAUOMINI RIMUOVERE PRIMA. (FAQ UFFICIALI)
- 10) LA REGOLA SPECIALE DELLA LANCIARUMENTA, *CATTIVO TEMPERAMENTO*, DEVE ESSERE CONTROLLATA DOPO CHE LE NORMALI CARICHE SONO STATE ESEGUITE. VA QUINDI ESEGUITA COME SE SI TRATTASSE DI UNA CARICA FURIOSA. (FAQ UFFICIALI)
- 11) SE UN INCANTESIMO DELLA GASTROMANZIA VIENE DISPERSO IN FASE DI LANCIO, IL MACELLAIO NON SUBISCE I RELATIVI EFFETTI NEGATIVI. (FAQ UFFICIALI)
- 12) IL VALORE DI LANCIO NECESSARIO A LANCIARE UN INCANTESIMO DELLA GASTROMANZIA VIENE DUPLICATO SE E SOLO SE QUESTO PRECEDENTEMENTE VIENE LANCIATO CON SUCCESSO E NON VIENE DISPERSO DAL GIOCATORE AVVERSAIO. (FAQ UFFICIALI)
- 13) QUANDO VIENE LANCIATO UN INCANTESIMO DI GASTROMANZIA SU UN'UNITÀ DI OGRE CHE ERA SOTTO GLI EFFETTI DI UN ALTRO INCANTESIMO DI GASTROMANZIA, QUESTO NUOVO INCANTESIMO SOSTITUISCE QUELLO PRECEDENTEMENTE LANCIATO. (FAQ UFFICIALI)
- 14) SE UN PERSONAGGIO SOLITARIO È SOTTO L'EFFETTO DI UN INCANTESIMO DI GASTROMANZIA E SI UNISCE AD UN'UNITÀ DI OGRE CHE NON È SOTTO L'EFFETTO DI UN INCANTESIMO DI GASTROMANZIA, IL PERSONAGGIO CONTINUA A BENEFICIARE DEGLI EFFETTI DEL SUO INCANTESIMO. SE UN NUOVO INCANTESIMO VIENE LANCIATO SULL'UNITÀ IN QUESTIONE, ANCHE QUELLO DEL PERSONAGGIO VERRÀ SOSTITUITO DA QUELLO NUOVO. (FAQ UFFICIALI)
- 15) SE UN PERSONAGGIO SOLITARIO È SOTTO L'EFFETTO DI UN INCANTESIMO DI GASTROMANZIA E SI UNISCE AD UN'UNITÀ DI OGRE CHE È SOTTO L'EFFETTO DI UN ALTRO INCANTESIMO DI GASTROMANZIA, IL PERSONAGGIO SMETTE DI BENEFICIARE



DELL'INCANTESIMO CHE HA EFFETTO SU DI LUI E SUBISCE GLI EFFETTI DELL'INCANTESIMO DELL'UNITÀ A CUI SI AGGREGA.

(FAQ UFFICIALI)

- 16) SE UN PERSONAGGIO È AGGREGATO AD UN'UNITÀ SOTTO L'EFFETTO DI UN INCANTESIMO DI GASTROMANZIA E DECIDE DI ABBANDONARLA, IL GIOCATORE DEGLI OGRE PUÒ DECIDERE SE L'INCANTESIMO CONTINUA AD EFFETTO SUL PERSONAGGIO OPPURE SULL'UNITÀ. (FAQ UFFICIALI)
- 17) SACRIFICARE UN DENTE GNOBLAR FORNISCE UN +1 AL RISULTATO DEL LANCIO DI UN INCANTESIMO. (FAQ UFFICIALI)
- 18) GLI INCANTESIMI O OGGETTI MAGICI CHE DISTRUGGONO INCANTESIMI FUNZIONANO ANCHE SULLA GASTROMANZIA. SOLO IL MACELLAIO O CAPO MASSACRATORE SUL QUALE HA EFFETTO L'INCANTESIMO (O L'OGGETTO MAGICO CHE DISTRUGGE INCANTESIMI) PERDE L'INCANTESIMO. (FAQ UFFICIALI)
- 19) SE UN MACELLAIO VIENE UCCISO TUTTI GLI INCANTESIMI DA LUI LANCIATI CHE SONO ANCORA IN GIOCO VENGONO DISPERSI. (FAQ UFFICIALI)
- 20) LA MAZZATUONO PUÒ ESSERE ACQUISTATO ANCHE DA UN CAPO MASSACRATORE, MA QUESTI NON POTRÀ USARE LE SUE ABILITÀ SPECIALI. CONTERÀ SEMPLICEMENTE COME UNA GRANDE ARMA MAGICA. (FAQ UFFICIALI)
- 21) IL PUGNO DELL'INGORDO FUNZIONA DOPO CHE UN TIRO ARMATURA O UN TIRO SALVEZZA È STATO ESEGUITO CON SUCCESSO DAL PORTATORE. (FAQ UFFICIALI)
- 22) SE UN MAGO NEMICO È SOGGETTO AD UN INCANTESIMO FALLITO SULLA TABELLA DELLA GASTROMANZIA (ES. UTILIZZANDO IL CUORE INFERNALE) E QUESTI TIRA 1, IL MAGO NEMICO È DISTRUTTO E TUTTI I PERSONAGGI MACCELLAI (O CAPI MASSACRATORI) SUL TAVOLO SUBISCONO D3 DI FERITE. (FAQ UFFICIALI)
- 23) SE UN MAGO NEMICO È IMMUNE AGLI EFFETTI DELL'INCANTESIMO FALLITO (ES. SLANN DI QUARTA GENERAZIONE) IGNORA ANCHE GLI EFFETTI DEL CUORE INFERNALE – QUINDI NON TIRERÀ UN INCANTESIMO FALLITO SULLA TABELLA DELLA GASTROMANZIA. (FAQ UFFICIALI)
- 24) GLI OGRE DEL CAOS NON HANNO LA REGOLA CARICA DEI TORI. (FAQ UFFICIALI)
- 25) SKRAAG E I DUE INGORDI CHE DEVONO ACCOMPAGNARLO NON FORMANO UN'UNITÀ MA VENGONO SCHIERATI COME UNITÀ FRA LORO INDIPENDENTI. (FAQ UFFICIALI)
- 26) UNA SINGOLA UNITÀ DI STOMACI DI FERRO, IN UNA ARMATA DI MERCENARI, PUÒ SCEGLIERE UNO STENDARDO MAGICO DAL LIBRO DEI REGNI DEGLI OGRE, COME SPECIFICATO NELLA LISTA DELL'ESERCITO. (FAQ UFFICIALI)
- 27) GLI OGRE TORO NON SOSTITUISCONO LA SCELTA NORMALE DEGLI OGRE NELLA LISTA DEI MERCENARI, E GLI OGRE DEI MERCENARI NON HANNO LA REGOLA CARICA DEI TORI, MENTRE GLI OGRE TORO LA MANTENGONO. (FAQ UFFICIALI)
- 28) UN GIGANTE SCHIAVO, QUANDO STROZZA CON LE CATENE, PUÒ SCEGLIERE UN MODELLO NEMICO A CONTATTO DI BASE.
- 29) UN CACCIATORE NON CAUSA MAI COLPI DA IMPATTO, NEMMENO SE ACCOMPAGNATO DALLE SUE TIGRI DAI DENTI A SCIABOLA.
- 30) UN LANCIARUMENTA CONTA COME "PELLEVERDE" AI FINI DELL'ODIO.
- 31) GLI GNOBLARSPADA NON ACQUISISCONO BONUS O CAPACITÀ SPECIALI DEL PORTATORE DERIVANTI DA OGGETTI MAGICI O ALTRO.

SKAVEN

- 1) PER QUANTO RIGUARDA LA REGOLA LA VITA VALE POCO CON 4-6 IL COLPO VIENE RISOLTO SUL BERSAGLIO E CON 1-3 VIENE RISOLTO A CASO TRA LE UNITÀ INGAGGiate COL BERSAGLIO, LUI ESCLUSO !! (CRONACHE)
- 2) LE SQUADRE ARMA NON POSSONO RESISTERE E TIRARE CONTRO REGGIMENTI CHE CARICANO LE LORO UNITÀ MADRI. (CRONACHE)
- 3) SE L'UNITÀ MADRE DI UNA SQUADRA ARMA FUGGE, LA SQUADRA NON LA SEGUE AUTOMATICAMENTE. (CRONACHE)



- 4) LO *STENDARDO DELLA TEMPESTA* UNA VOLTA ATTIVATO FA TIRARE IL D6 ALL'INIZIO DEL TURNO DI CIASCUN GIOCATORE. (CRONACHE)
- 5) UNO SKAVEN CON IL *LIBER BUBONICUS* È UN MAGO DI 1° LIVELLO SENZA FRAMMENTI DI *WARPIETRA* (MA CHE PUÒ ACQUISTARE), CONOSCE L'INCANTESIMO *SOFFIO PESTILENZIALE* E PUÒ SCEGLIERE DEGLI ARCANI. (CRONACHE)
- 6) UN ASSASSINO NASCOSTO NON PUÒ UTILIZZARE NESSUN OGGETTO MAGICO. (CRONACHE)
- 7) UN MODELLO NON PUÒ ESSERE ALLO STESSO TEMPO GENERALE ED ALFIERE DELLO STENDARDO DA BATTAGLIA. (CRONACHE)
- 8) SE UN MAGO MUORE MANGIANDO UN PEZZO DI *WARPIETRA*, L'INCANTESIMO È LANCIATO SOLO OTTENENDO UN 4+ SU 1D6. (CRONACHE)
- 9) I MODELLI CON BASI DA CAVALLERIA DEGLI SKAVEN NON SONO INFLUENZATI DAL RISULTATO DELLA CAMPANA DEL DESTINO CHE FA ESEGUIRE TEST DI PANICO. (CRONACHE)
- 10) SE UN GRIGIO VEGGENTE SU CAMPANA VIENE UCCISO DA UN COLPO DI *BALISTA*, IL COLPO NON PASSA SULL'UNITÀ CHE SPINGE LA CAMPANA. (CRONACHE)
- 11) L'*OMBRABANDIERA* CONCEDE IL SUO TIRO SALVEZZA AI MODELLI FERITI DA UNA *BALISTA* CHE ABBAIA ATTRAVERSATO GIÀ UN NUMERO SUFFICIENTE DI RANGHI A FARE ABBASSARE LA FORZA DEL COLPO DELLA *BALISTA* A 4. (CRONACHE)
- 12) SE IL GRIGIO VEGGENTE SULLA CAMPANA MUORE, QUESTA PUÒ CONTINUARE NORMALMENTE A SUONARE (CRONACHE)
- 13) UN GRIGIO VEGGENTE SU CAMPANA DEL DESTINO NON PUÒ USARE UN *PORTAFORTUNA DI WARPIETRA* PER RIPETERE IL TIRO PER SUONARE LA CAMPANA. (CRONACHE)
- 14) SE SUONANDO CAMPANA DEL DESTINO SI OTTIENE 11-12 UNA UNITÀ GIÀ INGAGGIATA IN CORPO A CORPO PUÒ RIPETERE I TIRI PER COLPIRE FALLITI SOLO SE È IL PRIMO TURNO DI CORPO A CORPO. (CRONACHE)
- 15) SE UNA UNITÀ DI *JEZAIL* CAUSA UN TEST DI PANICO SU SE STESSA FUGGE VERSO IL BORDO DEL TAVOLO PIÙ VICINO. (CRONACHE)
- 16) IL *MANTELLINO TENEBROSO* PUÒ PROTEGGERE CONTRO IL RISULTATO DI 1 OTTENUTO LANCIANDO UN INCANTESIMO DI *FULMINE WARP*. (CRONACHE)
- 17) *AGILEBALZO* CONTA COME UN MOVIMENTO AI FINI DEL TIRO. (CRONACHE)
- 18) SE UN *CANNONE WARP* È FORZATO PER QUALCHE MOTIVO A PRENDERE PARTE A UN CORPO A CORPO VIENE AUTOMATICAMENTE DISTRUTTO E IL NEMICO PUÒ SFONDARE NORMALMENTE. (CRONACHE)
- 19) I *GLOBI DEL VENTO VENEFICO* NON FANNO ATTACCHI VENEFICI. (CRONACHE)
- 20) DEI RATTI DEI TUNNEL CHE EMERGONO DIRETTAMENTE SOTTO UNA UNITÀ CHE CAUSA *PAURA* NON DEVONO FARE ALCUN TEST PER CARICARLA, MENTRE SE EMERGONO VICINO AD UN MODELLO CHE CAUSA *TERRORRE* DEVONO FARE IL RELATIVO TEST PRIMA DI INTRAPRENDERE ALTRE AZIONI. (CRONACHE)
- 21) IL *CANNONE WARP* PUÒ VEDERE ATTRAVERSO GLI ELEMENTI SCENOGRAFICI SOLAMENTE DURANTE LA SUA FASE DI TIRO. IN TUTTI GLI ALTRI MOMENTI SI ADEGUA ALLE NORMALI REGOLE SULL'ARCO DI VISTA. (CRONACHE)
- 22) LO *STENDARDO DELLA TEMPESTA* HA EFFETTO ANCHE SULLE MACCHINE DA GUERRA DEL PROPRIO ESERCITO. (CRONACHE)
- 23) LA REGOLA FORTI NEL NUMERO SI APPLICA SOLTANTO QUANDO L'UNITÀ È CHIAMATA A FARE UN TEST BASATO SULLA DISCIPLINA. EFFETTI CHE AGISCONO IN BASE ALLA DISCIPLINA DELL'UNITÀ BERSAGLIO SENZA EFFETTUARE ALCUN TEST SULLA DISCIPLINA (COME L'URLO DELLA *BANSHEE* O L'INCANTO DELL'ARCA DELLE ANIME) UTILIZZANO LA DISCIPLINA BASE DELL'UNITÀ, SENZA BONUS DEI RANGHI. - (SKAVEN UK ARMYBOOK)
- 24) IL *CANNONE A FULMINE WARP* È CONSIDERATO UNA MACCHINA DA GUERRA AVENTE 3 SERVENTI CHE SEGUE ALCUNE REGOLE DEI CARRI, COME DESCRITTO SUL LIBRO DELLE ARMATE SKAVEN (AD ESEMPIO SUBISCE I COLPI PER IL MOVIMENTO E/O LA ROTAZIONE ALL'INTERNO DI TERRENI DIFFICILI)". (CRONACHE)



- 25) I PERSONAGGI SKAVEN NON POSSONO LANCIARE INCANTESIMI, UTILIZZARE O ATTIVARE OGGETTI MAGICI AD ECCEZIONE DEGLI STENDARDI MAGICI QUALORA STIANO GUIDANDO UNA UNITÀ DALLE RETROVIE E NON SIANO A CONTATTO DI Basetta con modelli nemici. (Skaven UK Armybook)
- 26) I GLOBARDIERI DEL VENTO VENEFICO POSSONO RESISTERE E TIRARE. NON È INVECE POSSIBILE FARLO CON I GLOBI DELLA MORTE. (GT UK HouseRules)

UOMINI LUCERTOLA

- 1) FINTANTO CHE NELL'UNITÀ DI SALAMANDRE RIMANE ANCHE UN SOLO SCINCO, QUESTE NON DEVONO EFFETTUARE ALCUN TEST DI DOMA. (FAQ UFFICIALI)
- 2) UNA UNITÀ O PERSONAGGIO NON PUÒ AVERE DUE VOLTE LA STESSA PROGENITURA BENEDETTA. (CRONACHE)
- 3) I KROXIGOR NON POSSONO CARICARE ATTRAVERSO UNITÀ DI SCINCHI INGAGGIATE IN CORPO A CORPO. (FAQ UFFICIALI)
- 4) UNO SLANN NON PUÒ ACCETTARE O LANCIARE SFIDE SE NON SI TROVA A CONTATTO DI BASE COL NEMICO E DEVE ESSERE PIAZZATO O NEL PRIMO O NEL SECONDO RANGO (NON IN ALTRI!). (FAQ UFFICIALI)
- 5) LE SALAMANDRE COLPISCONO AUTOMATICAMENTE QUANDO TIRANO A DISTANZA. (FAQ UFFICIALI)
- 6) UNO SLANN NON CONTA COME MODELLO A PIEDI PER LA SCELTA DI OGGETTI MAGICI. (FAQ UFFICIALI)
- 7) UNO SLANN DELLA SECONDA GENERAZIONE NON PUÒ USARE SOLO IL SUO "DADO EXTRA" PER LANCIARE UN INCANTESIMO. (FAQ UFFICIALI)
- 8) LE PROGENITURE BENEDETTE NON INFLUENZANO LE CAVALCATURE, ECCETTO OVE SIA SPECIFICATO. (FAQ UFFICIALI)
- 9) UNO SLANN PUÒ LANCIARE SU DI SÉ INCANTESIMI COME LA *SPADA FIAMMEGGIANTE DI RHUIN* IN QUANTO LA USERÀ IL SUO ATTENDENTE SCINCO PER COMBATTERE. (FAQ UFFICIALI)
- 10) L'ARCO GIGANTE DI UNO STEGADONTE FUNZIONA COME UNA BALISTA CON FORZA 5 CHE PUÒ MUOVERE E TIRARE. (FAQ UFFICIALI)
- 11) UN PERSONAGGIO SCINCO PUÒ AVERE L'ABILITÀ DI ESPLORATORE SOLO SE È A PIEDI. (FAQ UFFICIALI)
- 12) LE COORTI DI SCINCHI E I CAVALIERI SU NAGGAROCERONTI HANNO LA REGOLA SANGUE FREDDO. (FAQ UFFICIALI)
- 13) CONTRO LA MAZZA CERIMONIALE DI MALACHITE DI LORD KROAK LE ARMI MAGICHE VALGONO SOLAMENTE COME ARMI BIANCHE. (FAQ UFFICIALI)
- 14) LA RIVERITA LANCIA DI TLANXLA DI KROQ-GAR BENEFICIA UGUALMENTE DEL +1 IN FORZA SE IL PORTATORE CARICA A PIEDI. (CRONACHE)
- 15) LA REGOLA PREDATORI È VALIDA SOLO PER I SAURI ARMATI DI PICCA DEL SECONDO RANGO E STABILISCE CHE HANNO UN SOLO ATTACCO. IN TUTTI GLI ALTRI CASI SI USA IL NORMALE VALORE DI ATTACCHI. LA GUARDIA DEL TEMPIO E I PERSONAGGI NON HANNO QUESTA REGOLA. (FAQ UFFICIALI)
- 16) UNO SLANN AGGREGATO AD UNA UNITÀ DI SAURI PUÒ ESSERE BERSAGLIATO CON ARMI DA TIRO E DA INCANTESIMI, ESSENDO PIÙ GRANDE DEI MODELLI CHE HA ATTORNO. SE SI BERSAGLIA LO SLANN SI APPLICA IL BONUS DI +1 COL COLPIRE PER I BERSAGLI GRANDI, E PUÒ SUCCEDERE, ESSENDO APPUNTO UN BERSAGLIO GRANDE, CHE IL SACERDOTE SIA VISIBILE DAL NEMICO ANCHE SE LA SUA UNITÀ È FUORI VISTA. SE NELL'UNITÀ A CUI È AGGREGATO RIMANGONO MENO DI 5 MODELLI, I COLPI DIRETTI CONTRO L'UNITÀ SONO DISTRIBUITI CASUALMENTE COME NELLA SITUAZIONE NORMALE. (FAQ UFFICIALI)
- 17) UNO SCINCO CON LA PROGENITURA BENEDETTA DI HUANCHI E IL MANTELLO DI PIUME NON PUÒ VOLARE ATTRAVERSO I BOSCHI. LA PROGENITURA NON ANNULLA LE NORMALI LIMITAZIONI AL VOLO. (FAQ UFFICIALI)
- 18) LE UNITÀ ENTRO 12" DA UNO SLANN CHE SIA GENERALE E L'UNITÀ A CUI LO SLANN È AGGREGATO POSSONO UTILIZZARE LA SUA DISCIPLINA ANCHE SE SCHIERATO NEL SECONDO RANGO. (FAQ UFFICIALI)



- 19) LE SALAMANDRE NON SEGUONO LE REGOLE RIPORTATE A PAGINA 67 SUI MOSTRI CON ADDESTRATORI, MA SI COMPORTANO COME UN'UNITÀ DI SCHERMAGLIATORI CHE NON CONCEDE PENALITÀ A COLPIRE CON ARMI DA TIRO FINCHÉ ALMENO UNA SALAMANDRA RIMANE IN VITA. **(GT UK HouseRules)**

- 20) UNO SLAAN STENDARDIERE DA BATTAGLIA CHE SIA POSIZIONATO NELLA SECONDA FILA PUÒ, GRAZIE ALLA PROPRIA REGOLA, LANCIARE MAGIE, DARE LA SUA DISCIPLINA, AGIRE DA STENDARDIERE DA BATTAGLIA E CONFERIRE I SUOI BONUS AL COMBATTIMENTO. **(GT UK HouseRules)**

- 21) L'ATTACCO SPUTA FIAMME DELLE SALAMANDRE È UN ATTACCO A BASE DI FUOCO. **(CRONACHE)+(REGOLAMENTO BASE)**

TEMPESTA DEL CAOS

LA SEZIONE TEMPESTA DEL CAOS È STATA RIMOSSA. SE NECESSITATE DI QUESTE INTERPRETAZIONI CONSULTATE IL SUPPLEMENTO
LGIR TEMPESTA DEL CAOS

SEZIONE 3

Tabella di Riferimento Per le Unità

FONTI: **BASE REFERENCE CHART ADATTATA**, **LIBRI DEGLI ESERCITI**, **ERRATA UFFICIALI**, **REGOLAMENTO BASE INGLESE**, **GT UK HOUSE RULES**

* IN PRESENZA DI ASTERISCO VEDI
NOTE IN FONDO ALLA SEZIONE

BRETONNIA

UNITÀ	BASE	TIPO	FdU
TUTTI I MODELLI DI FANTERIA A PIEDI, INCLUSI I PERSONAGGI A PIEDI	20x20	FANTERIA	1
TUTTI I MODELLI DI CAVALLERIA, INCLUSI I PERSONAGGI SU DESTRIERO	25x50	CAVALLERIA	2
PERSONAGGI SU PEGASO	40x40	PERSONAGGI SU MOSTRO	3+1
PERSONAGGI SU IPPOGRIFO	50x50		4+1
CAVALIERI SU PEGASO	40x40	CAVALLERIA VOLANTE	2
TRABUCCO DA CAMPO	50x75*	MACCHINA DA GUERRA	NUMERO SERVENTI RIMASTI*
SERVENTI DEL TRABUCCO DA CAMPO	20x20		

CONTI VAMPIRO

UNITÀ	BASE	TIPO	FdU
TUTTI I MODELLI DI FANTERIA A PIEDI, INCLUSI I PERSONAGGI A PIEDI	20x20	FANTERIA	1
TUTTI I MODELLI DI CAVALLERIA, INCLUSI I PERSONAGGI SU DESTRIERO SCHELETRICO E INCUBO	25x50	CAVALLERIA	2
PERSONAGGIO SU DESTRIERO INFERNALE	25x50	CAVALLERIA	2
PERSONAGGIO SU TERRORE ABISSALE	50x50	PERSONAGGIO SU MOSTRO	4+1
PERSONAGGIO SU DRAGO ZOMBIE	50x50 OPPURE 100x50		5+1
VARGHULF	50x50	MOSTRO	4
NUGOLI DI PIPISTRELLI	40x40	FANTERIA	3
ORDA DI FANTASMI	40x40	FANTERIA	3
CARROZZA NERA	50x100	CARRO	4
PIPISTRELLI VAMPIRO	40x40	FANTERIA	1

ELFI ALTI

UNITÀ	BASE	TIPO	FdU
TUTTI I MODELLI DI FANTERIA A PIEDI, INCLUSI I PERSONAGGI A PIEDI	20x20	FANTERIA	1
TUTTI I MODELLI DI CAVALLERIA, INCLUSI I PERSONAGGI SU DESTRIERO ELFICO INCLUSO TYRION	25x50	CAVALLERIA	2
PERSONAGGIO SU GRANDE AQUILA	40x40 OPPURE 50x50	PERSONAGGIO SU MOSTRO	3+1
PERSONAGGIO SU GRIFONE	50x50		4+1
ELTHARION IL TETRO SU GRIFONO ALA DI TEMPESTA	50x50		5+1
PERSONAGGIO SU DRAGO DEL SOLE (INCLUSI DRAGOMANTI)	50x50 OPPURE 50x100		5+1
PERSONAGGIO SU DRAGO DELLA LUNA			6+1
PERSONAGGIO SU DRAGO DELLE STELLE			7+1
PERSONAGGIO SU CARRO	50x100	PERSONAGGIO SU CARRO	4+1
CARRO DI TIRANOC O DI CHRACE	50x100	CARRO	4
GRANDI AQUILE	40x40 OPPURE 50x50	MOSTRO	3

MULTIBALISTE	40x40*	MACCHINA DA GUERRA	NUMERO SERVENTI RIMASTI*
SERVENTI DELLA MULTIBALISTA	20x20		

ELFI OSCURI

UNITÀ	BASE	TIPO	FdU
TUTTI I MODELLI DI FANTERIA A PIEDI, INCLUSI I PERSONAGGI A PIEDI E LE ARPIE	20x20	FANTERIA	1
TUTTI I MODELLI DI CAVALLERIA, INCLUSI I PERSONAGGI SU CAVALLO ELFICO E NAGGARONTE	25x50	CAVALLERIA	2
PERSONAGGIO SU PEGASO NERO	40x40	PERSONAGGIO SU MOSTRO	3+1
PERSONAGGI SU DRAGO NERO	50x50 OPPURE 50x100		6+1
PERSONAGGI SU CAVALCATURE DEMONICHE	50x50		3+1
PERSONAGGIO SU MANTICORA	50x50		4+1
PERSONAGGIO SU CARRO	50x100	PERSONAGGIO SU CARRO	4+1
CARRI DEGLI ELFI OSCURI	50x100	CARRO	4
IDRA DA GUERRA	50x50	MOSTRO CON ADDESTRATORI	6
APPRENDISTI DELL'IDRA DA GUERRA	20x20		1
MULTIBALISTE	40x40*	MACCHINA DA GUERRA	NUMERO SERVENTI RIMASTI*
SERVENTI DELLA MULTIBALISTA	20x20		

ELFI SILVANI

UNITÀ	BASE	TIPO	FdU
TUTTI I MODELLI DI FANTERIA DI ELFI A PIEDI, INCLUSI I PERSONAGGI ELFI A PIEDI	20x20	FANTERIA	1
DRIADI E SPIRITI	25x25	FANTERIA	1
TUTTI I MODELLI DI CAVALLERIA, INCLUSI I PERSONAGGI A CAVALLO DI DESTRIERI ELFICI	25x50	CAVALLERIA	2
PERSONAGGIO SU UNICORNO O GRANDE CERVO	50x50	PERSONAGGIO SU MOSTRO	3+1
PERSONAGGIO SU GRANDE AQUILA	40x40 OPPURE 50x50		3+1
PERSONAGGIO SU DRAGO VERDE	50x50 OPPURE 50x100		6+1
SORELLE DEL CREPUSCOLO	50x50		6+2
STIRPE ARBOREA	40x40	FANTERIA	3
UOMO ALBERO	50x50	MOSTRO	6
ANTICO UOMO ALBERO	50x50	PERSONAGGIO *	6
CAVALCAFALCHI	40x40	CAVALLERIA VOLANTE	2
GRANDE AQUILA	40x40 OPPURE 50x50	MOSTRO	3

IMPERO

UNITÀ	BASE	TIPO	FdU
TUTTI I MODELLI A PIEDI, INCLUSI I PERSONAGGI A PIEDI	20x20	FANTERIA	1
TUTTI I MODELLI DI CAVALLERIA, INCLUSI I PERSONAGGI SU DESTRIERO	25x50	CAVALLERIA	2
ARCILETTORE SU CARRO DA GUERRA DI SIGMAR	50x100	PERSONAGGIO SU CARRO	5+1
PERSONAGGI SU GRIFONE	50x50	PERSONAGGIO SU MOSTRO	4+1
PERSONAGGI SU PETASO	40x40		3+1
KARL FRANZ SU DRAGONE IMPERIALE	50x50 OPPURE 50x100		6+1
MASTRO INGEGNERE SU DESTRIERO MECCANICO	25x50	CAVALLERIA	2
GRANDE CANNONE, MORTAIO, TUONO D'INFERNO E TEMPESTA D'INFERNO	40x40*	MACCHINA DA GUERRA	NUMERO SERVENTI RIMASTI*
SERVENTI DEL GRANDE CANNONE, MORTAIO, TUONO D'INFERNO E TEMPESTA D'INFERNO	20x20		



CARRO A VAPORE	50x100 OPPURE 80x100*	MACCHINA DA GUERRA	10
----------------	-----------------------------	--------------------	----

MERCENARI E COMPAGNIE DI VENTURA

UNITÀ	BASE	TIPO	FdU
TUTTI I MODELLI DI FANTERIA A PIEDI, INCLUSI I PERSONAGGI A PIEDI ECCETTO ORCHI DI RUGLUD, OGRE E OGRE DI GOLFFANG	20x20	FANTERIA	1
TUTTI I MODELLI DI CAVALLERIA, INCLUSI I PERSONAGGI SU DESTRIERO	25x50	CAVALLERIA	2
PERSONAGGI SU PEGASO	40x40	PERSONAGGIO SU MOSTRO	3+1
OGRE E OGRE DI GOLFFANG, NONCHE GOLFFANG STESSO	40x40	FANTERIA	3
ASARNIL IL CAVALCADRAGHI	50x50 OPPURE 50x100	PERSONAGGIO SU MOSTRO	6+1
GIGANTI DI ALBIONE	50x50	MOSTRO	5
ORCHI DI RUGLUD E RUGLUD	25x25	FANTERIA	1
CANNONI, CATAPENTOLE, COLUBRINE DI BRONZINO	40x40*	MACCHINE DA GUERRA	NUMERO SERVENTI RIMASTI*
SERVENTI DELLA MACCHINE DA GUERRA	20x20		

NANI

UNITÀ	BASE	TIPO	FdU
TUTTI I MODELLI DI FANTERIA A PIEDI, INCLUSI I PERSONAGGI A PIEDI	20x20	FANTERIA	1
LORD NANO SU SCUDO	40x20	FANTERIA	3
INCUDINE DEL DESTINO	50x50	PERSONAGGIO CON EQUIPAGGIAMENTO SPECIALE	5****
GUARDIE DELL'INCUDINE, SIGNORE DELLE RUNE	20x20		
BALISTE DEI NANI, CANNONI, LANCIARANCORI, CANNONE ORGANO E CANNONE LANCIAFIAMME	40x40*	MACCHINE DA GUERRA	NUMERO SERVENTI RIMASTI*
SERVENTI DELLE MACCHINE DA GUERRA	20x20		
GIROCOTTERO DEI NANI	40x40	MOSTRO	3

NANI DEL CAOS

UNITÀ	BASE	TIPO	FdU
TUTTI I MODELLI DI FANTERIA A PIEDI, INCLUSI I PERSONAGGI A PIEDI, ESCLUSI I MODELLI ORCHI	20x20	FANTERIA	1
TUTTI I MODELLI DI CAVALLERIA, INCLUSI I PERSONAGGI SU LUPO	25x50	CAVALLERIA	2
TORO CENTAURI, PERSONAGGI TORO CENTAURI	25x50	CAVALLERIA	2
PERSONAGGI SU GRANDE TORO O SU LAMMAUSU	50x50	PERSONAGGIO SU MOSTRO	4+1
ORCHI NERI, ORCHI E ORCHI ARCIERI	25x25	FANTERIA	1
BALISTE GOBLIN, LANCIAMISSILI, CANNONE SQUASSATERRA	40x40*	MACCHINA DA GUERRA	NUMERO SERVENTI RIMASTI*
SERVENTI DELLE MACCHINE DA GUERRA	20x20		

ORCHI E GOBLIN

UNITÀ	BASE	TIPO	FdU
TUTTI I MODELLI DI FANTERIA A PIEDI DI ORCHI, INCLUSI I PERSONAGGI A PIEDI ORCHI	25x25	FANTERIA	1
TUTTI I MODELLI DI FANTERIA A PIEDI DI GOBLIN, INCLUSI I PERSONAGGI A PIEDI GOBLIN	20x20	FANTERIA	1
TUTTI I MODELLI DI CAVALLERIA, INCLUSI I PERSONAGGI SU LUPO O CINGHIALE	25x50	CAVALLERIA	2
PERSONAGGIO SU RAGNO GIGANTE O SQUIGG GIGANTE	40x40	PERSONAGGIO SU MOSTRO	3+1
PERSONAGGIO SU VIVERNA	50x50		5+1
PERSONAGGIO SU CARRO	50x100	PERSONAGGIO SU CARRO	4+1
CARRI DEI GOBLIN E CARRI DEGLI ORCHI	50x100	CARRO	4
TROLL	40x40	FANTERIA	3
SALTASQUIG, MANDRIE DI SQUIGG	20x20	FANTERIA	1
CACCOLE	40x40	SCIAME	3
BALISTE, CATAPULTE	40x40*	MACCHINA DA GUERRA	NUMERO SERVENTI RIMASTI*
SERVENTI DELLA BALISTA GOBLIN	20x20		

FOLLI FIONDATI	50x75*	MACCHINA DA GUERRA	NUMERO SERVENTI RIMASTI**
SERVENTI DELLA FOLLI FIONDATI	20x20		
GIGANTE	50x50 o 50x75	MOSTRO	6
CARRO A POMPA DELLE CACCOLE	50x50	CARRO	4

ORDE E BESTIE DEL CAOS

UNITÀ	BASE	TIPO	FdU
TUTTI I MODELLI BESTIALI A PIEDI, INCLUSI I PERSONAGGI BESTIALI A PIEDI ECCETTO OGRE, MINOTAURI, TROLL DEL CAOS, DRAGHI OGRE E PROGENIE	25x25	FANTERIA	1
MASTINI DEL CAOS	25x50	CAVALLERIA	2
CENTIGOR	25x50	CAVALLERIA	2
PERSONAGGI BESTIALI SU CARRO DEGLI ZANNAGOR	50x100	PERSONAGGIO SU CARRO	4+1
CARRO DEGLI ZANNAGOR	50x100	CARRO	4
TROLL DEL CAOS, OGRI DEL CAOS, MINOTAURI, DRAGHI OGRE	40x40	FANTERIA	3
SHAGGOTH DRAGO OGRE	50x50	MOSTRO	6
CAMPIONE SHAGGOTH DRAGO OGRE	50x50	PERSONAGGIO*	6
PROGENIE DEL CAOS	40x40	MOSTRO	3
GIGANTE DEL CAOS	50x50 o 50x75	MOSTRO	6
TUTTI I MODELLI MORTALI E DEMONIACI DI FANTERIA A PIEDI, INCLUSI I PERSONAGGI MORTALI A PIEDI, ECCETTO PROGENIE	25x25	FANTERIA	1
PERSONAGGI SU DESTRIERI DEL CAOS	25x50	CAVALLERIA	2
PERSONAGGI SU CARRI DEL CAOS	50x100	PERSONAGGIO SU CARRO	4+1
PERSONAGGI SU CAVALCATURE DEMONIACHE	50x50	PERSONAGGIO SU MOSTRO	3+1
PERSONAGGI SU DRAGO DEL CAOS	50x50 OPPURE 50x100		6+1
PRINCIPI DEMONI E DEMONI ESALTATI	40x40	PERSONAGGIO *	3
DEMONE MAGGIORE DI KHORNE	50x50		7
DEMONE MAGGIORE DI TZEENTCH	50x50		6
DEMONE MAGGIORE DI SLAANESH	50x50		6
DEMONE MAGGIORE DI NURGLE	50x50		10
DEMONETTE IN ARCIONE, CAVALIERI DEL CAOS, BARBARI A CAVALLO, SCORTICATORI DI KHORNE	25x50	CAVALLERIA	2
CARRO DEL CAOS	50x100	CARRO	4
STRILLANTI DI TZEENTCH	40x40	VOLANTI	1
NURGLINI	40x40	SCIAMI	3

RE DEI SEPOLCRI DI KHEMRI

UNITÀ	BASE	TIPO	FdU
TUTTI I MODELLI DI FANTERIA A PIEDI, INCLUSI I PERSONAGGI A PIEDI	20x20	FANTERIA	1
PERSONAGGI SU CARRO	50x100	PERSONAGGIO SU CARRO	3+1
TUTTI I MODELLI DI CAVALLERIA, INCLUSI I PERSONAGGI SU DESTRIERO SCHELETRICO	25x50	CAVALLERIA	2
SCIAME DEI SEPOCRI	40x40	SCIAME	3
CARRO	50x100	UNITÀ DI CARRI	3
USHABTI	40x40	FANTERIA	3
CARCASSE	40x40	VOLANTI	1
SCORPIONI GIGANTI	50x50	MOSTRO	4
GIGANTI DI OSSA	50x50	MOSTRO	6
GETTATESCHI URLANTE	50x75*	MACCHINA DA GUERRA	NUMERO SERVENTI RIMASTI*
SERVENTI DELLA GETTATESCHI URLANTE	20x20		

REGNI DEGLI OGRE

UNITÀ	BASE	TIPO	FdU
TUTTI I MODELLI DI OGRE A PIEDI, INCLUSI I PERSONAGGI A PIEDI	40x40	FANTERIA	3
TUTTI I MODELLI DI GNOBLAR A PIEDI	20x20	FANTERIA	1
TIGRI DENTI A SCIABOLA	25x50	CAVALLERIA	2
YETI	40x40	FANTERIA	3
LANCIARUMENTA	50x100	MACCHINA DA GUERRA E CARRO	5
GIGANTE SCHIAVO	50x50 OPPURE 50x75	MOSTRO	6

SKAVEN

UNITÀ	BASE	TIPO	FdU
TUTTI I MODELLI DI FANTERIA A PIEDI, INCLUSI I PERSONAGGI A PIEDI	20x20	FANTERIA	1
GRIGIO VEGGENTE SU CAMPANA DEL DESTINO	40x60	PERSONAGGIO SU CARRO	4+1
SCIAMI DI RATTI	40x40	SCIAMI	3
RATTOGRI	40x40	FANTERIA	3
JEZZAIL, LANCIAFIAMME WARP, RATLING	25x50	CAVALLERIA	2
CANNONE A FULMINE WARP	50x100	MACCHINA DA GUERRA	3

UOMINI LUCERTOLA

UNITÀ	BASE	TIPO	FdU
TUTTI I MODELLI DI FANTERIA DI SCINCHI, INCLUSI I PERSONAGGI A PIEDI SCINCHI	20x20	FANTERIA	1
TUTTI I MODELLI DI FANTERIA DI SAURI, INCLUSI I PERSONAGGI A PIEDI SAURI	25x25	FANTERIA	1
TUTTI I MODELLI DI CAVALLERIA, INCLUSI I PERSONAGGI A CAVALLO DI NAGGARONTI O NAGGOROCERONTI	25x50	CAVALLERIA	2
SLAAN	50x50	PERSONAGGIO*	5
PERSONAGGI SU CARNOSAURO	50x50	PERSONAGGIO SU MOSTRO	5+1
SCIAMI DELLA GIUNGLA	40x40	SCIAME	3
KROXIGOR	40x40	FANTERIA	3
TERRADONTE	40x40	VOLANTI	1
STEGADONTE	50x100	MOSTRO	8
SALAMANDRE	40x40	FANTERIA	3
ATTENDENTI SCINCHI DELLE SALAMANDRE	20x20		1

(*) NOTE SULLA TABELLA DI RIFERIMENTO PER LE UNITÀ

- LA FORZA DELL'UNITÀ DI UNA MACCHINA DA GUERRA E' PARI AL NUMERO DI SERVENTI CHE IN QUEL MOMENTO STANNO OPERANDO SU DI ESSA
- LE MACCHINA DA GUERRA VANNO IMBASTATE SECONDO QUANTO RIPORTATO. LE BASI 40x40 POSSONO ESSERE SOSTITuite DA 50x50, LE 50x75 CON LE 50x100.
- IL CARRO A VAPORE È MONTATO SU BASE 50x100 O IN ALTERNATIVA 80x100
- L'INCUDINE DEL DESTINO HA SEMPRE FORZA DELL'UNITÀ 5
- PER I PERSONAGGI INDICATI CON L'ASTERISCO CONTROLLARE: "SEZIONE 1 - GENERALE - PUNTO 2" E "SEZIONE 1 - PERSONAGGI - PUNTO 12" DI QUESTO DOCUMENTO.

NOTA SULLA REGOLA "NESSUNA BASE" (NO BASE)

IN CASO DI APPLICAZIONE DELLA REGOLA "NESSUNA BASE" PRESENTE SUL LIBRO DELLE REGOLE, IL MODELLO CHE SEGUIRÀ TALE REGOLA SARÀ CONSIDERATO EQUIPAGGIATO DELLA BASE RIPORTATA IN QUESTA TABELLA.

SEGUE UNA TABELLA CON I NOMI CONVENZIONALI DATI COMUNEMENTE AI VARI TIPI DI BASE.

DIMENSIONI IN CM	NOME CONVENZIONALE
20x20	BASE DA FANTE PICCOLA
25x25	BASE DA FANTE GRANDE
25x50	BASE DA CAVALLERIA
40x40	BASE DA QUARANTA
50x50	BASE DA MOSTRO
50x75	BASE DA GIGANTE NUOVO
50x100	BASE DA CARRO / BASETTA PORTA REGGIMENTO PICCOLA
80x100	BASETTA PORTA REGGIMENTO GROSSA