



Warhammer Fantasy Battles

Linee Guida all'Interpretazione delle Regole



forum
GW TIEA

Ottobre 2009

versione 3.2

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.

RACCOLGHEREMO 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 ESPLICATI 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 E' 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!

FONDATORI E SUPERVISORI

BARIANI PAOLO "METALRIDER"
BOSTRENGHI FEDERICO "FEDESANDELUXE"

TIRIBELLI STEFANO "JUZA14"
ZANCO MICHELE "GELIDALAMA"

RESPONSABILE DI PROGETTO

ALESSANDRO DESTRO "DON BARNEY"

TEAM LGIR

ALBANI SIMONE "VUDELFO"
BELLUTI PAOLO "BRETONNIA JOKER"
BONIFAZI MASSIMILIANO "MAX"
BONUCCI ELIA "TRAIN DE LAAR"
BRAUSI FEDERICO "FEDEB 77"

CANAVESE MAUVO "THE YOUNG KING"
CANTORO DAVIDE "KANT"
DEL FABBRO GIOVANNI "BARBINATOR"
FONTANA MICHELE "FONTA"
GAUDIANO GIUSEPPE "O' SANGUINARIO"

GORINI DANIELE "GORO 83"
ISHIKAWA TERRY "ISHIKAWA"
PANICUCCI FABIO "PANIC"
RINALDI LUIGI "GIGGINO"
TORRE GIOVANNI "THE JAWA"

IL PROGETTO LGIR È SUPPORTATO DA



WWW.FORUMGWTILEA.IT



FIGW

FEDERAZIONE ITALIANA GIOCATORI WHFB

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



VERSIONE ACCREDITATA FIGW

QUESTA VERSIONE DELLE LGIR È ACCREDITATA PER ESSERE USATA NEI TORNEI FEDERAZIONE ITALIANA GIOCATORI WHFB. LE INTERPRETAZIONI PRESENTI IN QUESTO DOCUMENTO HANNO CARATTERE UFFICIALE PER QUANTO RIGUARDA L'AMBITO DEI TORNEI FEDERAZIONE ITALIANA GIOCATORI WHFB. QUESTA VERSIONE È PROTETTA E FIRMATA DIGITALMENTE.

NOTE SULLE FONTI E NOVITÀ PRESENTI DALLE LGIR 2.0

A PARTIRE DALLA VERSIONE 2.0, 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.

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. TROVATE COLORATE IN BLU TUTTE LE INTERPRETAZIONI NUOVE O MODIFICATE.

SEZIONE 1

REGOLAMENTO BASE

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 UFFICIALE)
- 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 UFFICIALE)
- 4) LA DEFINIZIONE DI MODELLI "IN RANGHI E FILE" DEFINISCE SEMPLICEMENTE I MODELLI CHE NON SONO "PERSONAGGI". (FAQ UFFICIALE)
- 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 SEPARATAMENTE. (ERRATA UFFICIALE)
- 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 UFFICIALE)
- 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 UFFICIALE)
- 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 SFONDATO 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)
- 13) TUTTI I PERSONAGGI — NON SOLO QUELLI SU CAVALCATURA — POSSONO UNIRSI A UNITÀ DI CAVALLERIA LEGGERA. (ERRATA UFFICIALE)
- 14) È POSSIBILE OTTENERE TA MIGLIORI DI 0+ . (FAQ UFFICIALE)
- 15) QUANDO UN MODELLO VIENE RIMOSSO COME PERDITA TERMINANO IMMEDIATAMENTE TUTTI GLI EFFETTI CHE QUESTI COMPORTAVA SUL GIOCO (ES: BONUS ALL'UNITÀ A CUI ERA AGGREGATO O INFLUENZE SUI MODELLI A CONTATTO DI 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 UFFICIALE)

MOVIMENTO

- 1) UN'UNITÀ È LIBERA DI MUOVERSI FINTANTO CHE RIMANE PER TUTTA LA DURATA DEL SUO MOVIMENTO A 1" DI DISTANZA DA OGNI UNITÀ NEMICA. (FAQ UFFICIALE)
- 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)
- 6) I CARRI E GLI ALTRI MODELLI TRAINATI DA MODELLI DI CAVALLERIA SUBISCONO NORMALMENTE IL MALUS DI -1 AL MOVIMENTO DELLE BARDATURE. (FAQ UFFICIALI)
- 7) MANOVRA CAMBIO FRONTE DI 90° PER UNITÀ CON BASE NON QUADRATA: GIRARE OGNI MODELLO DEL PRIMO RANGO DI 90° NELLA DIREZIONE DESIDERATA RUOTANDOLI ATTORNO AL PROPRIO CENTRO; FARE LA STESSA COSA CON I MODELLI DEI RANGHI POSTERIORI E MUOVERLI DI NUOVO A CONTATTO CON IL PRIMO RANGO. (FAQ UFFICIALI)
- 8) DURANTE UN CAMBIO DI FORMAZIONE È POSSIBILE MUOVERE PIÙ DEL DOPIO DEL PROPRIO MOVIMENTO, DATO CHE TALE RESTRIZIONE SI APPLICA SOLO PER LA RIORGANIZZAZIONE. (FAQ UFFICIALI)
- 9) È POSSIBILE DICHIARARE CARICHE IL CUI SUCCESSO È LEGATO AL RISOLVERSI DI SITUAZIONI QUALI, PER ESEMPIO, LA CHIAMATA A RACCOLTA DI UNA O PIÙ UNITÀ CHE SI FRAPPONGONO TRA IL NEMICO E L'UNITÀ CARICANTE. SE LA CARICA NON SI RIVELASSE FATTIBILE DOPO L'EVOLVERSI DI TALI SITUAZIONI, ALLORA SARÀ NORMALMENTE FALLITA. (FAQ UFFICIALI)
- 10) LE UNITÀ CHE SI MUOVONO TRAMITE MOVIMENTO OBBLIGATORIO DEVONO COMUNQUE RISPETTARE LE NORMALI REGOLE DELLE CARICHE. (FAQ UFFICIALI)
- 11) UN'UNITÀ CHE SI MUOVE TRAMITE MOVIMENTO OBBLIGATORIO NON PUÒ MUOVERSI NELLA STESSA FASE DI MOVIMENTO IN CUI RIENTRA SUL TAVOLO DOPO AVER INSEGUITO O SFONDATO. (FAQ UFFICIALI)
- 12) LE UNITÀ NON SCHERMAGLIATRICI SOGGETTE A MOVIMENTO OBBLIGATORIO NON POSSONO RUOTARE PER CAMBIARE FRONTE, MA DEVONO RIMANERE ORIENTATE NELLA DIREZIONE IN CUI SI SONO MOSSE. (FAQ UFFICIALI)
- 13) È PERMESSO MISURARE LE POTENZIALI DISTANZE DI MOVIMENTO PRIMA DI MUOVERE I MODELLI NELLA FASE ALTRI MOVIMENTI. (FAQ UFFICIALI)
- 14) I MOSTRI CON ADDESTRATORI MUOVONO COME SCHERMAGLIATORI, MA IN CARICA SOFFRONO COMUNQUE DELLA PENALITÀ DAL MOVIMENTO PER I TERRENI ACCIDENTATI. (FAQ UFFICIALI)
- 15) UN PERSONAGGIO, AGGREGATO A UNA UNITÀ, PAGA NORMALMENTE QUALSIASI MOVIMENTO FATTO PER MUOVERSI ALL'INTERNO DELL'UNITÀ STESSA FINO A RAGGIUNGERE AL MASSIMO IL DOPIO DEL SUO VALORE DI MOVIMENTO.

- 16) UN PERSONAGGIO, NELL'AGGREGARSI A UNA UNITÀ, PAGA NORMALMENTE QUALSIASI MOVIMENTO FATTO PER MUOVERSI ALL'INTERNO DELL'UNITÀ STESSA FINO A RAGGIUNGERE AL MASSIMO IL DOPIO DEL SUO VALORE DI MOVIMENTO.

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/RETRO) 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 FRAPPONGONO 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)

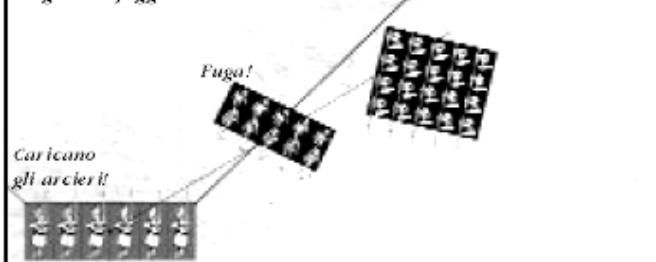
- 10) UNA UNITÀ FURIOSA È COSTRETTA A CARICARE ANCHE ATTRAVERSO UN FANATICO.
- 11) UN'UNITÀ DI SCHERMAGLIATORI CHE CARICA UNA SECONDA UNITÀ DI SCHERMAGLIATORI DEVE MUOVERE VERSO IL MODELLO AVVERSARIO IN VISTA PIÙ VICINO RAGGIUNGIBILE, CONTATTANDOLO IN LINEA RETTA ED ESEGUENDO AL MASSIMO UN'UNICA CONVERSIONE, COME MOSTRATO NEL DIAGRAMMA 66.5 A PAGINA 66 DEL REGOLAMENTO.
- 12) 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.
- 13) 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.
- 14) SE DURANTE UNA CARICA, A CAUSA DELLE CIRCOSTANZE DI GIOCO, NON È IN ALCUN MODO POSSIBILE PORTARE IL MAGGIOR NUMERO DI MODELLI ATTACANTI E DIFENSORI IN CONTATTO DI BASE, È VALIDA LA CARICA A CONTATTO MINIMO.
- 15) SE UN'UNITÀ VIENE CARICATA DA UN'ALTRA UNITÀ NEMICA, CHE IN SEGUITO ALLA RISOLUZIONE VIENE TOTALMENTE DISTRUTTA (COME SUCCEDA PER NON MORTI E DEMONI) NON È POSSIBILE ESEGUIRE LO SFONDAMENTO DA PARTE DELL'UNITÀ CARICATA.
- 16) NON SONO IN VIGORE I SUGGERIMENTI DI GIOCO AMICHEVOLE PRESENTI NEGLI APPENDICI DEL DOCUMENTO DI ERRATA REGOLAMENTO SETTIMA EDIZIONE PUBBLICATO DA GAMES WORKSHOP.
- 17) È POSSIBILE INCROCIARE LE DIREZIONI DI CARICA IN CASO DI CARICHE MULTIPLE, A PATTO DI PORTARE COMUNQUE A CONTATTO IL MASSIMO NUMERO DI MODELLI POSSIBILE. (FAQ UFFICIALI)

PSICOLOGIA

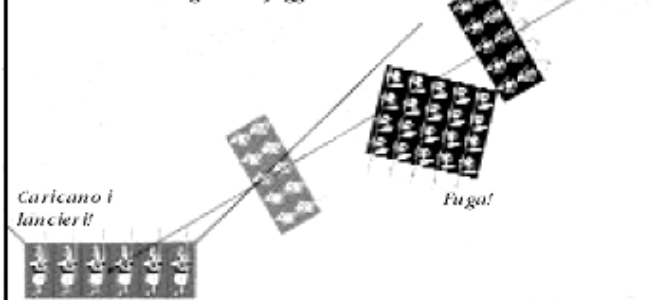
- 1) LE UNITÀ FURIOSE DEVONO DICHIARARE LE PROPRIE CARICHE SUCCESSIVAMENTE ALLA DICHIARAZIONE DI TUTTE LE CARICHE NORMALI E ALLA DICHIARAZIONE DELLE REAZIONI ALLA CARICA SUCCESSIVE ALLE NORMALI CARICHE. (FAQ UFFICIALI)
- 2) NEL CASO IN CUI UN'UNITÀ CHE CAUSA PAURA O TERRORE DICHIARA UNA CARICA SI PROCEDE IN QUESTO MODO: SI DICHIARANO TUTTE LE CARICHE NORMALI (INCLUSE 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 LECITO CHE L'UNITÀ CARICATA POSSA DICHIARARE UNA REAZIONE ALLA CARICA

NEMICI CHE SI FRAPpongONO.

1) I cavalieri dichiarano una carica contro i Goblin arcieri, che reagiscono fuggendo.



2) I Goblin arcieri sono fuggiti attraverso i lancieri Goblin che ora si frappongono alla carica dei cavalieri. Questi ultimi dichiarano una nuova carica contro i lancieri (anche se sono fuori vista). Anche i lancieri reagiscono fuggendo.



3) I lancieri Goblin sono fuggiti attraverso i Goblin arcieri, che ora si frappongono alla carica dei cavalieri verso i lancieri. I cavalieri dichiarano una nuova carica contro gli arcieri (anche se sono fuori vista). Dato che entrambe le unità di Goblin sono già fuggite, ora si tratta solo di muovere i cavalieri verso gli arcieri e, se il movimento di carica è sufficiente, di distruggere le unità nemiche in fuga che passano attraverso!



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.). (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)

- 8) 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)
- 9) UNITÀ FURIOSI PARZIALMENTE "SCHERMATE" E CARICHE:
- SE L'UNITÀ SCHERMANTE DICHIARA UNA CARICA, L'UNITÀ FURIOSA PUÒ (E QUINDI DEVE SE HA NEMICI A RAGGIO) DICHIARARE UNA CARICA
- SE L'UNITÀ SCHERMANTE NON DICHIARA CARICHE, L'UNITÀ FURIOSA NON È OBBLIGATA A DICHIARARNE
- SE L'UNITÀ SCHERMANTE NON DI DOVESSE MUOVERE ABBASTANZA DA LIBERARE LA VIA ALL'UNITÀ FURIOSA IN SEGUITO, PER ESEMPIO, AD UNA CARICA FALLITA, QUEST'ULTIMA FALLISCE LA NORMALMENTE LA CARICA (FAQ UFFICIALI)

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)
- 7) LA PISTOLA CONTA COME ARMA BIANCA ADDIZIONALE IN CORPO A CORPO. (FAQ UFFICIALI)
- 8) I MODELLI COMBATTENTI DEI RANGHI POSTERIORI POSSONO DIRIGERE I PROPRI ATTACCHI CONTRO SPECIFICI MODELLI NEMICI COME I MODELLI AMICI A CONTATTO DIRETTO COL NEMICO. (FAQ UFFICIALI)
- 9) QUANDO UN PERSONAGGIO PERDE LA PROPRIA CAVALCATURA NON PUÒ PIÙ UTILIZZARE LA PROPRIA LANCIA/LANCIA PESANTE, CHE VIENE PERSA. (FAQ UFFICIALI)

PERSONAGGI E SFIDE

- 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 FISICAMENTE I DUE PERSONAGGI IN CONTATTO DI BASE TRA LORO, ANCHE SE QUESTI VENGONO TRATTATI COME SE LO FOSSE REALMENTE. (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 PUÒ AGGREGARSI SOLO ALL'EQUIPAGGIO DELLA MACCHINA DA GUERRA. QUINDI NON È POSSIBILE AGGREGARSI A MACCHINE DA GUERRA ABBANDONATE. (REGOLAMENTO BASE INGLESE)
- 9) 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.
- 10) SE DUE O PIÙ PERSONAGGI RIMANGONO AGGREGATI IN UN EDIFICIO IN SEGUITO ALLA DISTRUZIONE DELL'UNITÀ A CUI SI ERANO PRECEDENTEMENTE UNITI, NELL'ATTO DI SEPARAZIONE DEI DUE MODELLI IL POSSESSORE 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.
- 11) 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.

- 12)** UN PERSONAGGIO ALL'INTERNO DI UNA UNITÀ INGAGGIATA IN COMBATTIMENTO MA CHE NON SI TROVA A CONTATTO DI BASE COL NEMICO PUÒ MUOVERSI DURANTE LA PROPRIA FASE DI MOVIMENTO AL FINE DI ENTRARE IN CORPO A CORPO. (REGOLAMENTO BASE INGLESE)
- 13)** UN PERSONAGGIO CON LA REGOLA SPECIALE VOLO AGGREGATO AD UN'UNITÀ NON PUÒ UTILIZZARE IL VOLO PUÒ USARE NORMALMENTE LA REGOLA SPECIALE VOLARE SE DECIDE, PER UN QUALSIASI MOTIVO, DI SEPARARSI DALL'UNITÀ A CUI È AGGREGATO.
- 14)** UN PERSONAGGIO NON PUÒ AVERE PIÙ DI UN OGGETTO MAGICO CONTENENTE INCANTESIMI INFUSI. (ERRATA UFFICIALI)
- 15)** AGGREGARE PERSONAGGI AD UNITÀ CON BASETTA DIFFERENTE:
A) POSIZIONARE IL PG DENTRO L'UNITÀ: SOLUZIONE OTTIMALE PER PG CON BASE PIÙ GRANDE DEL RESTO DELL'UNITÀ E DI DIMENSIONI MULTIPLE DI QUESTE ULTIME (ES. PG CON BASE 40x40 IN FANTERIA CON BASI 20x20). IL PG RIMPIAZZA UN DETERMINATO NUMERO DI MODELLI CHE VENGONO DISPOSTI NEI RANGHI POSTERIORI. AL FINE DEL CALCOLO DEL NUMERO DI RANGHI IL PG CONTA ESATTAMENTE COME IL NUMERO DI MODELLI RIMPIAZZATI. NEL CASO IN CUI LA BASETTA DEL PG SIA PIÙ PICCOLA DI QUELLE DEL RESTO DELL'UNITÀ ESSA VERRÀ CONSIDERATA UGUALE A QUELLA DEGLI ALTRI MODELLI, MENTRE SE NON È UN MULTIPLO DI QUELLE DELL'UNITÀ VERRÀ CONSIDERATA COME EQUIVALENTE AD UN MULTIPLO DELLE STESSE;
B) POSIZIONARE IL PG DI FIANCO ALL'UNITÀ: SOLUZIONE NON CONSIGLIATA PER TORNEI E PARTITE COMPETITIVE. IL PG È SEMPLICEMENTE MESSO A CONTATTO CON IL FIANCO DELL'UNITÀ, ORIENTATO NELLA SUA STESSA DIREZIONE. È CONSIDERATO A TUTTI GLI EFFETTI "DENTRO" ALL'UNITÀ, MA LA FORMAZIONE NON È MODIFICATA DALLA SUA BASETTA. IN CASO DI CARICHE SUL FIANCO IN CUI SI TROVA IL PG RISOLVERE USANDO IL PARAGRAFO "COMBATTIMENTO E RANGHI INCOMPLETI" A PAG 36. (FAQ UFFICIALI)
- 16)** INCANTESIMI COME L'ANIMALE IMPAURITO E OGGETTI COME LA RUNA DELLA VERA BESTIA NON HANNO EFFETTO SU PERSONAGGI COME L'ANTICO UOMO ALBERO O I DEMONI MAGGIORI, POICHÉ ESSI NON SONO MOSTRI ANCHE NE CONDIVIDONO ALCUNE REGOLE. (FAQ UFFICIALI)
- 17)** UN PERSONAGGIO VOLANTE AGGREGATO AD UNA UNITÀ DEVE MUOVERSI UTILIZZANDO LO STESSO TIPO DI MOVIMENTO DI QUEST'ULTIMA (ES. UN VAMPIRO VOLANTE AGGREGATO A DEI CAVALIERI NERI DOVRÀ MUOVERSI UTILIZZANDO IL PROPRIO MOVIMENTO A TERRA O QUELLO DELLA SUA CAVALCATURA, E NON POTRÀ VOLARE). (FAQ UFFICIALI)
- 18)** IN CASO DI CARICA SOLITARIA DI UN PERSONAGGIO AGGREGATO AD UNA UNITÀ GIÀ A RAGGIO DELLE ARMI DA TIRO DEL NEMICO CARICATO LA REAZIONE RESISTERE E TIRARE VIENE RISOLTA CONTRO L'UNITÀ, E NON CONTRO IL PERSONAGGIO. SE QUESTA CAUSA UN TEST DI PANICO CHE VIENE FALLITO, IL PERSONAGGIO DOVRÀ FUGGIRE CON L'UNITÀ. (FAQ UFFICIALI)
- 19)** UN PERSONAGGIO NON IMMUNE A PAURA/TERRORE CHE CARICA PARTENDO DA UN'UNITÀ IMMUNE NON DEVE EFFETTUARE ALCUN TEST. (FAQ UFFICIALI)
- 20)** SE UN PERSONAGGIO NON IMMUNE A PAURA/TERRORE CARICA UN NEMICO CHE CAUSA PAURA E FALLISCE IL TEST NON POTRÀ CARICARE, MA GLI È PERMESSO MUOVERSI NORMALMENTE RESTANDO CON LA SUA UNITÀ. SE INVECE CARICA UN NEMICO CHE CAUSA TERRORE E FALLISCE IL TEST DOVRÀ FUGGIRE DA SOLO, DISAGGREGANDOSI DALLA PROPRIA UNITÀ. (FAQ UFFICIALI)
- 21)** SE UN PERSONAGGIO SU MOSTRO È AGGREGATO AD UNA UNITÀ E VIENE UCCISO, IL MOSTRO VIENE DISAGGREGATO A FINE FASE E POSIZIONATO A CONTATTO DI BASE CON L'UNITÀ A CUI ERA PRECEDENTEMENTE AGGREGATO, NEL PUNTO PIÙ VICINO A DOVE SI TROVAVA. (FAQ UFFICIALI)
- 22)** AI FINI DELLA FASE DI TIRO, UN PERSONAGGIO CHE SI SPOSTA ALL'INTERNO DELLA PROPRIA UNITÀ CONTA COME AVER MOSSO. (FAQ UFFICIALI)
- 23)** UN PERSONAGGIO SINGOLO A PIEDI CON FDU1 E I TUTTI I MODELLI SINGOLI A PIEDI CON FDU1 SONO TRATTATI COME SCHERMAGLIA TORI. (FAQ UFFICIALI)
- 24)** UN PERSONAGGIO CHE PUÒ RIPETERE I TEST DI PSICOLOGIA PERDE TALE FACOLTÀ FINCHÈ RIMANE AGGREGATO AD UNA UNITÀ. (FAQ UFFICIALI)
- 25)** IL BONUS DEL BAGNO DI SANGUE VIENE CALCOLATO DOPO AVER RISOLTO EVENTUALI FERITE MULTIPLE, SEMPRE FINO AL TOTALE COMPESSIVO DI +5. (FAQ UFFICIALI)
- 26)** SE DUE O PIÙ PERSONAGGI SI RITROVANO AGGREGATI TRA LORO IN SEGUITO, PER ESEMPIO, ALLA DISTRUZIONE DELLA PROPRIA UNITÀ IN FASE DI TIRO, ESSI RIMANGONO AGGREGATI FINO ALLA LORO SUCCESSIVA FASE DI MOVIMENTO, IN CUI SI SEPARERANNO IMMEDIATAMENTE. NEL CASO IN CUI STIANO FUGGENDO, ESEGUIRANNO UN UNICO TEST DI CHIAMATA A RACCOLTA. (FAQ UFFICIALI)
- 27)** I PERSONAGGI IN SFIDA SI CONSIDERANO ANCORA A CONTATTO DI BASE CON GLI ALTRI MODELLI AMICI/NEMICI. (FAQ UFFICIALI)
- 28)** I COLPI D'IMPATTO CAUSATI DA UN CARRO CHE CARICA UN PERSONAGGIO IN SFIDA VENGONO RISOLTI NORMALMENTE CONTRO LA SUA UNITÀ SE COMPOSTA DA 5+ MODELLI O RANDOMIZZATI TRA PERSONAGGIO E UNITÀ SE COMPOSTA DA MENO DI 5 MODELLI COME SPECIFICATO A PAGINA 71, MENTRE VENGONO RISOLTI TUTTI CONTRO IL PERSONAGGIO STESSO SE STA COMBATTENDO DA SOLO. (FAQ UFFICIALI)
- 29)** UN CARRO COINVOLTO IN UNA SFIDA NON PUÒ ATTACCARE ALTRI MODELLI O ESSERE ATTACCATO DA MODELLI ESTERNI ALLA SFIDA. (FAQ UFFICIALI)
- 30)** SE UN CAMPIONE È COINVOLTO IN UNA SFIDA NON PUÒ ESSERE UCCISO DALLE FERITE IN ECCESSO INFLITTE ALLA SUA UNITÀ. (FAQ UFFICIALI)
- 31)** SE NEL CORSO DI UNA SFIDA UN PERSONAGGIO MUORE, LA SFIDA TERMINA IMMEDIATAMENTE ANCHE SE LA SUA CAVALCATURA RIMANE IN VITA.
- 32)** I PERSONAGGI NON SONO PIÙ CONSIDERATI PARTE DELL'UNITÀ A CUI ERANO AGGREGATI NEL MOMENTO STESSO IN CUI QUESTA VIENE DISTRUTTA, PERTANTO, IN UN COMBATTIMENTO, LO STENDARDO DI UNA UNITÀ DISTRUTTA VIENE CATTURATO ANCHE SE UNO O PIÙ PERSONAGGI CHE VI ERANO AGGREGATI RIMANGONO IN VITA E SUPERANO IL TEST DI ROTTA.

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)**
- 4) PER CARICARE DEGLI SCHERMAGLIATORI BISOGNA PORTARSI A CONTATTO CON IL MODELLO PIÙ VICINO IN VISTA RAGGIUNGIBILE. **(FAQ UFFICIALI)**
- 5) GLI SCHERMAGLIATORI NON POSSONO RIORGANIZZARE. **(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)**
- 5) I COLPI D'IMPATTO VENGONO RISOLTI NORMALMENTE ANCHE CONTRO I PERSONAGGI SINGOLI NEMICI CHE SI TROVANO COINVOLTI IN UNA SFIDA.
- 6) È POSSIBILE DIRIGERE GLI ATTACCHI CONTRO SPECIFICI MODELLI NEMICI A RANGHI E FILE. **(FAQ UFFICIALI)**
- 7) LE FERITE AUTO INFLITTE CONTANO NEL TOTALE DELLE FERITE INFERTE DAL NEMICO AI FINI DEL CALCOLO DEL RISULTATO DEL COMBATTIMENTO. **(FAQ UFFICIALI)**

- 8) NON È POSSIBILE SFONDARE DOPO AVER CARICATO E DISTRUTTO UN NEMICO CHE DIFENDEVA UN OSTACOLO. **(FAQ UFFICIALI)**
- 9) È POSSIBILE EFFETTUARE UN CAMBIO DI FRONTE COME MANOVRA GRATUITA ALLA FINE DI UN COMBATTIMENTO ANCHE SE IL NUMERO DI MODELLI IN CONTATTO RISULTERÀ UGUALE O INFERIORE A QUELLO CORRENTE. QUESTA MANOVRA PUÒ ESSERE EFFETTUATA SOLO PER VOLGERE IL FRONTE AL NEMICO. **(ENGLISH RULEBOOK)**
- 10) NEL CASO IN CUI ALLA FINE DI UN COMBATTIMENTO ALCUNE UNITÀ RISULTINO DISINGAGGIATE A CAUSA DELLA RIMOZIONE DELLE PERDITE, PER RIPORTARE IN CONTATTO I COMBATTENTI È POSSIBILE SOLTANTO MUOVERE IN AVANTI LE UNITÀ RIMASTE DISINGAGGIATE, SE E SOLO SE QUESTO MOVIMENTO PERMETTE LORO DI RIPORTARSI IN CONTATTO DI BASE CON LA STESSA UNITÀ CON CUI ERANO PRECEDENTEMENTE INGAGGIATE. NON È INVECE CONSENTITO EFFETTUARE SPOSTAMENTI LATERALI (DETTI ANCHE "SLIDE"). LE UNITÀ CHE, DOPO QUESTE MANOVRE, RIMANGONO FUORI CONTATTO SI CONSIDERANO DISINGAGGIATE A TUTTI GLI EFFETTI A FINE FASE (CIOÈ DOPO AVER CALCOLATO LA RISOLUZIONE DEL COMBATTIMENTO, INSEGUIMENTI, SFONDAMENTI ECC ECC). **(ENGLISH RULEBOOK)**

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.
- 3) UN MODELLO VOLANTE CHE FALLISCE UN TEST DI STUPIDITÀ MUOVERÀ DIRETTAMENTE IN AVANTI DI METÀ DEL SUO VALORE DI MOVIMENTO A TERRA.
- 4) I MODELLI VOLANTI POSSONO RUOTARE DURANTE IL LORO MOVIMENTO PER CAMBIARE LA DIREZIONE DEL PROPRIO VOLO.

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'ARMA CHE CAUSA COLPI AUTOMATICI QUANDO TIRA CONTRO UN EDIFICIO SEGUIRÀ LA SEGUENTE PROCEDURA: DETERMINA NORMALMENTE IL NUMERO DI COLPI CHE ESSA SPARA (QUESTO È IL NUMERO MASSIMO DI COLPI CHE PUÒ CAUSARE); TIRA UN D6; SE IL RISULTATO DEL D6 È MINORE DEL NUMERO DI COLPI SPARATI DALL'ARMA, ALLORA IL NUMERO DI COLPI CHE EFFETTIVAMENTE COLPISCONO L'UNITÀ NELL'EDIFICIO È DETERMINATO DAL RISULTATO DEL D6; SE IL RISULTATO DEL D6 È UGUALE O SUPERIORE AL NUMERO DI COLPI SPARATI ALLORA TUTTI QUESTI COLPIRANNO L'UNITÀ; I COLPI IN ECCESSO SONO IGNORATI. (FAQ UFFICIALI)
- 4) UNITÀ MISTE COME LE SALAMANDRE CONTANO COME FANTERIA E POSSONO ENTRARE NEGLI EDIFICI.
- 5) SE UN'UNITÀ VIENE SCHIERATA O EVOCATA DENTRO UN EDIFICIO, IL GIOCATORE CHE LA CONTROLLA NE SCEGLIE LA FORMAZIONE LA PRIMA VOLTA CHE QUESTA LASCIA L'EDIFICIO. (FAQ UFFICIALI)
- 6) NON È POSSIBILE ENTRARE IN UN EDIFICIO SE SONO PRESENTI NEMICI A MENO DI 1" DALLO STESSO.

MAGIA

- 1) LE REGOLE DEL DOPPIO 1 E DOPPIO 6 PER DISPERSERE 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, AGGIUNGONO 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 DISPERSERE 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 EGUAGLIANO IL VALORE DI LANCIO, NON VENGONO DISPERSI O QUANDO SI OTTIENE FORZA INARRESTABILE.
- 13) SE UN INCANTESIMO COLPISCE PIÙ UNITÀ CON RESISTENZA ALLA MAGIA, SI USA LA RESISTENZA ALLA MAGIA PIÙ ELEVATA, NON LA LORO SOMMA.
- 14) 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 ACQUISTATO COME OGGETTO MAGICO.
- 15) I BONUS ALLA DISPERSIONE SONO CUMULATIVI.
- 16) NON È POSSIBILE IN NESSUN CASO UTILIZZARE LA RESISTENZA ALLA MAGIA DELLE UNITÀ AVVERSARIE PER DISPERSERE INCANTESIMI. (REGOLAMENTO BASE INGLESE)
- 17) LA RESISTENZA ALLA MAGIA PUÒ ESSERE UTILIZZATA SOLO CONTRO INCANTESIMI CHE HANNO COME TARGET SPECIFICO IL MODELLO/L'UNITÀ CON RM. (ERRATA UFFICIALI)
- 18) TABELLA INCANTESIMI FALLITI, RISULTATI 5-6: SI POSSONO USARE ANCHE PERGAMENE DI DISPERSIONE, NON SOLO I DADI. (FAQ UFFICIALI)
- 19) TABELLA INCANTESIMI FALLITI, RISULTATI 5-6: SI POSSONO LANCIARE ANCHE INCANTESIMI INFUSI. (FAQ UFFICIALI)
- 20) TABELLA INCANTESIMI FALLITI, RISULTATI 8-9: VENGONO DISPERSI ANCHE GLI INCANTESIMI CHE DURANO PIÙ TURNI MA PRIVI DELLA SPECIFICA "RIMANE IN GIOCO". (FAQ UFFICIALI)
- 21) I COLPI DELLA CONFLAGRAZIONE FATALE VENGONO DISTRIBUITI COME IL TIRO. (FAQ UFFICIALI)
- 22) SE LA REGOLA DEL FERRO ROVENTE È LANCIATA SU MODELLI COMPOSTI (ES. PERSONAGGIO SU MOSTRO) IL COLPO INFLITTO VIENE RANDOMIZZATO COME IL TIRO. QUESTO INCANTESIMO PUÒ ESSERE LANCIATO ANCHE SU MODELLI IN CORPO A CORPO. (FAQ UFFICIALI)
- 23) LA LANCIA DEL CACCIATORE INFLIGGE UNA SINGOLA FERITA, NON D3. (FAQ UFFICIALI)
- 24) UN MAGO NON PUÒ LANCIARE LO SCUDO CELESTIALE SULLA SUA STESSA UNITÀ A MENO CHE NON SIA IN GRADO DI VEDERLA. (FAQ UFFICIALI)

- 25) L'INCANTESIMO LUCE GUARDIANA HA EFFETTO ANCHE SUI MODELLI AMICI INGAGGIATI IN CORPO A CORPO, NON AVENDO UNA TARGET SPECIFICO. (FAQ UFFICIALI)
- 26) IL MAGO CHE LANCI RUBA ANIMA GUADAGNA 1 FERITA ANCHE NEL CASO IN CUI QUELLA INFLITTA AL NEMICO DALL'INCANTESIMO VENGA SALVATA. QUESTO INCANTESIMO PUÒ ESSERE LANCIATO ANCHE SU MODELLI INGAGGIATI IN CORPO A CORPO. (FAQ UFFICIALI)
- 27) L'ANIMALE IMPAURITO PUÒ ESSERE LANCIATO SU UNA UNITÀ DI FANTERIA A CUI SI È AGGREGATO UN PERSONAGGIO SU CAVALCATURA AL FINE DI FARNE SUBIRE GLI EFFETTI A QUEST'ULTIMA. (FAQ UFFICIALI)
- 28) QUANDO VIENE LANCIATO L'INCANTESIMO COMETA DI CASSANDORA BISOGNA DICHIARARE IL PUNTO DEL TAVOLO CHE SI INTENDE COLPIRE CON LA COMETA PRIMA DI LANCIARE I DADI, IN QUANTO IL PUNTO È IL BERSAGLIO DELL'INCANTESIMO.
- 29) PER "EFFETTO DELL'INCANTESIMO" SI INTENDE LE MODALITÀ DI DANNO, MA NON LE RESTRIZIONI SUL TIRO, PERTANTO NON È POSSIBILE LANCIARE LA SPIRITO DELLA FORGIA IN CORPO A CORPO.
- 30) TUTTI I COLPI E LE FERITE DIRETTAMENTE INFLITTI DA INCANTESIMI, INCANTESIMI FALLITI, OGGETTI MAGICI (TRANNE QUANDO DIVERSAMENTE SPECIFICATO) E ARTEFATTI SONO CONSIDERATI ATTACCHI MAGICI.

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) IL TIRO MULTIPLO PUÒ ESSERE EFFETTUATO ANCHE IN FASI DIVERSE DA QUELLA DI TIRO. (ERRATA UFFICIALI)
- 7) SE UN MODELLO NON HA LINEA DI VISTA SUL BERSAGLIO A CUI LA SUA UNITÀ STA TIRANDO, ESSO NON SPARERÀ ALCUN COLPO. (FAQ UFFICIALI)
- 8) IL CAMPIONE NON CONTA COME MODELLO RANGHI E FILE QUANDO SI DEVE EFFETTUARE UN TIRO DI ATTENTO SIGNORE!, POICHÉ IN TAL CASO VIENE TRATTO COME UN PERSONAGGIO. (FAQ UFFICIALI)

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. (WHITE DWARF)
- 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 PUÒ MUOVERE, PUÒ 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) QUANDO SI CARICA UNA MACCHINA DA GUERRA CON SERVENTI E QUESTA DICHIARA DI RESISTERE, LA MISURAZIONE DELLA DISTANZA DI CARICA VIENE EFFETTUATA DOPO CHE I SERVENTI SONO STATI POSIZIONATI DAVANTI ALLA MACCHINA. (REGOLAMENTO BASE)
- 10) SE CARICATA, UNA MACCHINA DA GUERRA PRIVA DI SERVENTI SI ALLINEA AL CARICANTE PRIMA CHE QUESTO VENGA MOSSO, ESATTAMENTE COME SE AVESSSE ANCORA I SERVENTI.
- 11) QUANDO UNA MACCHINA DA GUERRA VIENE CARICATA, I SERVENTI DEVONO ALLINEARSI PERPENDICOLARMENTE ALLA DIREZIONE DELLA CARICA, E L'UNITÀ CARICANTE PUÒ EFFETTUARE UNA CONVERSIONE PER OTTENERE UNA MIGLIORE DIREZIONE DI INSEGUIMENTO/SFONDAMENTO (CONVERSIONE TATTICA). (FAQ UFFICIALI)
- 12) UNA MACCHINA DA GUERRA ABBANDONATA È CONSIDERATA UN'UNITÀ NEMICA A TUTTI GLI EFFETTI E PUÒ ESSERE CARICATA. (FAQ UFFICIALI)
- 13) I MODELLI DELLE MACCHINE DA GUERRA HANNO FDU0. LA FDU DELLA MACCHINE DA GUERRA È DETERMINATA DALLA SOMMA DELLA FDU DEI SERVENTI RIMASTI. (FAQ UFFICIALI)

CARRI

- 1) UN CARRO CHE CARICA PIÙ UNITÀ CONTEMPORANEAMENTE INFLIGGE UN SOLO D6 DI COLPI D'IMPATTO IN TUTTO, DISTRIBUITO EQUAMENTE TRA LE UNITÀ CARICATE. GLI ECCESSI VENGONO DISTRIBUITI A DISCREZIONE DEL GIOCATORE CHE CONTROLLA IL CARRO. (FAQ UFFICIALI)
- 2) SE UN PERSONAGGIO STA CARICANDO E IL SUO CARRO VIENE DISTRUTTO DALLA REAZIONE RESISTERE E TIRARE LA CARICA FALLISCE ED ESSO SI FERMA NEL PUNTO IN CUI IL CARRO È STATO DISTRUTTO. (FAQ UFFICIALI)

REGOLE SPECIALI

- 1) GLI ATTACCHI DA TIRO DEL CANNONE LANCIAFIAMME, DEL LANCIAFIAME WARP E DELLE SALAMANDRE SONO ATTACCHI A BASE DI FUOCO. (FAQ UFFICIALI)
- 2) I MODELLI CON ARMI A SOFFIO DEVONO POTER VEDERE LE UNITÀ BERSAGLIO, MA NON NECESSARIAMENTE TUTTI I MODELLI CHE COLPISCONO. (FAQ UFFICIALI)
- 3) QUANDO SI AFFRONTANO DUE MODELLI CON LA REGOLA COLPISCE SEMPRE PER PRIMO ESSI ATTACCHERANNO IN ORDINE DISCENDENTE DI INIZIATIVA, IGNORANDO TUTTI GLI ALTRI FATTORI (ORDINE DI CARICA, ARMI ECC ECC). (FAQ UFFICIALI)
- 4) UN MODELLO CON PIÙ FERITE UCCISO CON UN COLPO MORTALE FORNISCE UN BONUS ALLA RISOLUZIONE DEL COMBATTIMENTO PARI AL NUMERO DI FERITE RIMASTEGLI PRIMA CHE GLI FOSSE INFLITTO IL COLPO MORTALE. (FAQ UFFICIALI)
- 5) IN CASO DI COLPI MORTALI CONSECUTIVI IN UNA SFIDA, SI CONTANO SEMPRE LE FERITE RIMASTE AL PERSONAGGIO PRIMA DI SUBIRLI PER IL BONUS DEL BAGNO DI SANGUE (ES. PERSONAGGIO CON 2 FERITE RIMASTE CHE SUBISCE DUE COLPI MORTALI E UNA FERITA NORMALE = +5). (FAQ UFFICIALI)

- 6) GLI ESPLORATORI POSSONO ESSERE SCHIERATI IN UNA POSIZIONE IN CUI VEDANO IL NEMICO, SE ESSI STESSI NON SONO IN VISTA. (FAQ UFFICIALI)

OGGETTI MAGICI

- 1) SE UN PERSONAGGIO SU CAVALCATURA È EQUIPAGGIATO CON UN'ARMA MAGICA "SOLO PER MODELLI SU CAVALCATURA" E QUESTA MUORE DURANTE LA PARTITA, L'ARMA MAGICA È PERSA ED ESSO COMBATTERÀ CON UNA NORMALE ARMA BIANCA. (FAQ UFFICIALI)
- 2) LANCIARE INCANTESIMI INFUSI CON UN OGGETTO MAGICO TERMINA EVENTUALI INCANTESIMI "RIMANE IN GIOCO" PRECEDENTEMENTE LANCIATI DALLO STESSO MODELLO. UN INCANTESIMO INFUSO "RIMANE IN GIOCO" LANCIATO DA UN OGGETTO MAGICO TERMINA SE LO STESSO MODELLO LANCIA UN ALTRO INCANTESIMO. (FAQ UFFICIALI)
- 3) TUTTI GLI ATTACCHI ESEGUITI IN FASE DI TIRO SONO CONSIDERATI ATTACCHI DA TIRO, PERTANTO SONO SALVABILI DA OGGETTI CHE FORNISCONO UNA PROTEZIONE CONTRO IL TIRO (ES. OCCHIO D'ORO DI TZEENTCH, BRACCIALI DI ORO BRUNITO), COSÌ COME I PROIETTILI MAGICI. (FAQ UFFICIALI)
- 4) IN CASO DI OGGETTI CHE GARANTISCONO UNA PROTEZIONE FINO AL PRIMO TIRO SBAGLIATO È NECESSARIO TIRARE TALI TIRI DI PROTEZIONE UNO ALLA VOLTA. (FAQ UFFICIALI)
- 5) UN'ARMA MAGICA CHE TRA LE SUE REGOLE PRESENTA LA DICITURA "ARMA BIANCA" O UNA REGOLA CHE SI RIFÀ ALLA DICITURA STESSA (ES. FRUSTA DEL SOGGIATORE) PUÒ ESSERE UTILIZZATA PER GUADAGNARE UN ULTERIORE +1 AL TA IN CORPO A CORPO, SEGUENDO LE REGOLE DI "COMBATTERE CON ARMA BIANCA E SCUDO".
- 6) LE ARMI DA TIRO MAGICHE NON VENGONO UTILIZZATE PER COMBATTERE IN CORPO A CORPO, DURANTE IL QUALE IL MODELLO UTILIZZERÀ L'ARMA BIANCA O LE VARIE ALTRE ARMI MONDANE A SUA DISPOSIZIONE.

LIBRI DEGLI ESERCITI

ALTI ELFI

- 1) L'ARMA MAGICA DI CARADRYAN È A TUTTI GLI EFFETTI UN ALABARDA. CONFERISCE QUINDI +1 IN FORZA. (FAQ UFFICIALI)
- 2) NEL CASO DUE O PIÙ MODELLI CON LA REGOLA ATTACCA SEMPRE PER PRIMO SI SCONTRINO IN CORPO A CORPO, ATTACCHERANNO IN ORDINE DI INIZIATIVA DECRESCENTE, IGNORANDO OGNI ALTRO FATTORE COME ARMI, CARICHE, ECC ECC. (FAQ UFFICIALI)
- 3) IL COSTO IN PUNTI DEL MAGO DRAGONE È DI 230 PUNTI PER IL DRAGO E 120 PIÙ GLI EQUIPAGGIAMENTI ACQUISTATI PER IL MAGO DRAGONE. (FAQ UFFICIALI)
- 4) I MANTELLI DEL LEONE NON CONFERISCONO PROTEZIONE CONTRO I COLPI A DISTANZA EFFETTUATI IN FASE MAGICA COME I PROIETTILI MAGICI (FAQ UFFICIALI)
- 5) ELTHARION NON PUÒ USARE L'ALTA MAGIA. (FAQ UFFICIALI)
- 6) 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+. (FAQ UFFICIALI)
- 7) TECLIS È A TUTTI GLI EFFETTI UN ARCIMAGO DEGLI ELFI ALTI E NE SEGUE TUTTE LE REGOLE. (FAQ UFFICIALI)
- 8) TECLIS CAUSA FORZA INARRESTOPABILE OGNI VOLTA CHE OTTIENE UN NORMALE DOPPIO 6 OPPURE UN ALTRO DOPPIO (ECCEPTE IL DOPPIO 1) IN UN TIRO RIUSCITO PER IL LANCIO DI UN INCANTESIMO. (FAQ UFFICIALI)
- 9) IL PROSCIUGA MAGIA NON MODIFICA I VALORI DI LANCIO NÈ DEGLI INCANTI DEI RE DEI SEPOLCRI NÈ DEGLI INCANTESIMI INFUSI. (FAQ UFFICIALI)
- 10) IL PROSCIUGA MAGIA MODIFICA I VALORI DI LANCIO DEGLI INCANTESIMI CHE RIMANGONO IN GIOCO, RENDENDONE PIÙ DIFFICILE LA DISPERSIONE. (FAQ UFFICIALI)
- 11) SE È IN GIOCO IL PROSCIUGA MAGIA È VIENE LANCIATO UN INCANTESIMO ATTRAVERSO IL RISULTATO DI 6 NELLA TABELLA DEGLI INCANTESIMI FALLITI, QUESTO INCANTESIMO VERRÀ LANCIATO CON UN VALORE DI LANCIO INCREMENTATO DI 3 (FAQ UFFICIALI)
- 12) NON È POSSIBILE USARE LA RESISTENZA ALLA MAGIA PER DISPERDERE UN PROSCIUGA MAGIA, IN QUANTO NESSUNA UNITÀ È DIRETTAMENTE INFLUENZATA DALL'INCANTESIMO (FAQ UFFICIALI)
- 13) LE ARMATURE DEL DRAGO PERMETTONO DI IGNORARE L'INTERO ATTACCO A BASE DI FUOCO, COMPRESI GLI EFFETTI NORMALI, COME

PALLE DI CANNONE INFUOCATE, COLPI DELLA GETTATESCHI, ECC.ECC.

(FAQ UFFICIALI)

- 14) SE UN INCANTESIMO (OPPURE EFFETTI, REGOLE SPECIALI O OGGETTI MAGICI) CAUSA DANNI, OPPURE SI ATTIVA, ALL'INIZIO DELLA FASE MAGICA DEL GIOCATORE DEGLI ALTI ELFI E QUESTO GIOCATORE DECIDE DI USARE LA SCHEGGIA DEL VORTICE, È NECESSARIO TIRARE UN DADO PER DETERMINARE QUALE EFFETTO SI RISOLVE PER PRIMA (CONTROLLARE AL 4+) (FAQ UFFICIALI)
- 15) UN PERSONAGGIO EQUIPAGGIATO CON L'ARCO PREDONE PUÒ SPARARE UN SOLO COLPO FO5 PER "RESISTERE E TIRARE" E NON SUBISCE PENALITÀ PER IL "TIRO MULTIPLO" (FAQ UFFICIALI)
- 16) UN PERSONAGGIO EQUIPAGGIATO CON L'INCENSO SACRO VERRÀ COMUNQUE COLPITO AL 4+ NEL CASO SIA PARZIALMENTE COPERTO DA UNA SAGOMA (ES. COLPO DI UNA CATAPULTA, SOFFIO DI UN DRAGO) (FAQ UFFICIALI)
- 17) 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.
- 18) 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) (FAQ UFFICIALI)
- 19) 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. (FAQ UFFICIALI)

BESTIE DEL CAOS

- 1) LA PUBBLICAZIONE ORDE DEL CAOS NON È PIÙ VALIDA. SONO VALIDI AI FINI DI FORMARE DISTINTI ESERCITI NON MESCOLABILI FRA DI LORO: IL LIBRO DEMONI DEL CAOS, BESTIE DEL CAOS E IL PDF LISTA DELL'ESERCITO GUERRIERI DEL CAOS
- 2) 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)

- 3) TUTTI I RIFERIMENTI AL LIBRO ORDE DEL CAOS DEVONO ESSERE IGNORATI. NESSUN MODELLO DI ORDE DEL CAOS PUÒ VENIRE SCHIERATO IN UN ARMATA DI BESTIE DEL CAOS (FAQ UFFICIALI)
- 4) UN CARRO DI TUSKGOR PUÒ ACQUISTARE UN MARCHIO COME DESCRITTO A PAG.60 E 61 PER I REGGIMENTI. (FAQ UFFICIALI)
- 5) LE UNITÀ CHE SFRUTTANO LA REGOLA AGGUATO SI MUOVONO NELLA FASE ALTRI MOVIMENTI. (FAQ UFFICIALI)
- 6) I MODELLI DI UN BRANCO CHE ENTRA IN GIOCO SFRUTTANDO L'AGGUATO, DEVONO ESSERE COLLOCATI ENTRO IL VALORE DI MOVIMENTO DEL BRANCO DAL PUNTO IN CUI SI DECIDE CHE IL BRANCO ENTRA IN GIOCO, DIVERSAMENTE DALLA REGOLA, INSEGUIRE FUORI DAL TAVOLO. (FAQ UFFICIALI)
- 7) SE IL GRUPPO DI COMANDO DI UN BRANCO VIENE SCONFITTO, I NOGOR SUPERSTITI NON POSSONO RACCOGLIERE LO STENDARDO O DIVENTARE IL MUSICO. (FAQ UFFICIALI)
- 8) SE UN BRANCO VIENE COLPITO DA UN ARMA A SAGOMA, I MODELLI EFFETTIVAMENTE COLPITI SONO QUELLI SOTTO LA SAGOMA, SENZA SEGUIRE LA REGOLA SULLA DISTRIBUZIONE DEL TIRO DEI BRANCHI. (FAQ UFFICIALI)
- 9) SE UN BRANCO SOTTO L'EFFETTO DELLA REGOLA INDISCIPLINATI CARICA UN NEMICO CHE CAUSA PAURA E FALLISCE IL TEST, IL BRANCO SEGUE PRIMA DI TUTTO LE REGOLE SULLA PAURA. (FAQ UFFICIALI)
- 10) UN BRANCO APPENA RICHIAMATO NON DEVE EFFETTUARE IL TEST PER INDISCIPLINATI. (FAQ UFFICIALI)
- 11) I COLPI DI IMPATTO VENGONO RISOLTI COME PER IL TIRO CONTRO I BRANCHI. (FAQ UFFICIALI)
- 12) LA RUNA DELLA VERA BESTIA NON AFFLIGGE I PERSONAGGI MOSTRUOSI. (FAQ UFFICIALI)
- 13) SOLO UN PERSONAGGIO PUÒ ACQUISTARE L'ARMATURA DEL CAOS. (FAQ UFFICIALI)
- 14) IL BASTONE DI DARKOTH CAUSA ATTACCHI MAGICI. (FAQ UFFICIALI)
- 15) QUANDO UN'UNITÀ PROVISTA DI PIÙ ARMI (ES. ARMA BIANCA E GRANDE ARMA) VIENE COLPITA DA UN FUOCO VERDE DI TZEENTCH È DECISIONE DI CHI LANCIÀ L'INCANTESIMO SCEGLIERE QUALE ARMA L'UNITÀ DOVRÀ UTILIZZARE. NON POTRÀ TUTTAVIA MAI USARE IL BONSU DI SPADA E SCUDO. (FAQ UFFICIALI)
- 16) 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). (FAQ UFFICIALI)
- 17) GLI INCANTESIMI DI TZEENTCH NON CAUSANO ATTACCHI A BASE DI FUOCO. (FAQ UFFICIALI)
- 18) QUANDO CON IL FUOCO INDACO VENGONO CREATI ORRORI, LE CARATTERISTICHE DI QUESTI ULTIMI SONO O QUELLE DEL LIBRO

DEMONI DEL CAOS O QUELLE DEI BESTIGOR MARCHIATI TZEENTCH A PAG. 54. (FAQ UFFICIALI)

- 19) QUANDO SI LANCIÀ 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. (FAQ UFFICIALI)
- 20) L'INCANTESIMO ILLUSIONI TITILLANTI AFFLIGGE TUTTE QUELLE COMPONENTI DEL MOVIMENTO CHE NON SONO OBBLIGATORIE COME AD ESEMPIO LA DIREZIONE DI MOVIMENTO DELLE PROGIE (MA NON LA DISTANZA PERCORSO). (FAQ UFFICIALI)
- 21) UN UNITÀ NON PUÒ ESSERE AFFETTA DA PIÙ DI UN INCANTESIMO TORMENTO LUSSURIOSO. (FAQ UFFICIALI)
- 22) UN MODELLO IN ARCIONE AD UNA CAVALCATURA MOSTRUOSA AFFETTO DA DELIZIOSO TORMENTO NON ATTACCHERÀ LA SUA CAVALCATURA. (FAQ UFFICIALI)

BRETONNIA

- 1) I CAVALIERI SU PEGASO NON BENEFICIANO MAI DELLA FORMAZIONE A LANCIÀ. (FAQ UFFICIALI)
- 2) IL VALORE DELL'IPPOGRIFO DI RE LOUEN È 220 PUNTI, IL CHE FISSA A 508 PUNTI IL VALORE DI RE LOUEN. (FAQ UFFICIALI)
- 3) L'EFFETTO DELLO STENDARDO DELLA DAMA NON SI APPLICA SE LO STENDARDIERE BRETONIANO VIENE UCCISO DURANTE LA FASE DI CORPO A CORPO. (FAQ UFFICIALI)
- 4) I DADI POTERE GENERATI TRAMITE IL SACRAMENTO DELLA DAMA NON POSSONO ESSERE USATI DA NESSUNO SE NON PER DISPREDERE GLI INCANTESIMI "RIMANE IN GIOCO". (FAQ UFFICIALI)
- 5) IL TIRO SALVEZZA MIGLIORATO DATO DALLO SCUDO DEL GRAAL (O DALLA VIRTÙ DELLA PUREZZA O DALL'ARTIGLIO DEL DRAGO) NON È UTILIZZABILE DALLA CAVALCATURA. (FAQ UFFICIALI)
- 6) È POSSIBILE UTILIZZARE L'ICONA DELLA PREGHIERA DI QUENELLES PER GARANTIRE LA BENEDIZIONE DELLA DAMA A UN'UNITÀ CON LA REGOLA "IL DOVERE DEL POPOLANO". (FAQ UFFICIALI)
- 7) LO STENDARDO DEL VALORE NON PUÒ ESSERE ACQUISTATO DAL PALADINO STENDARDIERE DA BATTAGLIA. (FAQ UFFICIALI)
- 8) I CAVALIERI BRETONIANI IGNORANO IL PANICO CAUSATO DALLE UNITÀ DI VILICI AMICHE. (FAQ UFFICIALI)
- 9) 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.
- 10) UN PERSONAGGIO SU PEGASO REALE NON PUÒ UNIRSI AD UNA UNITÀ DI CAVALIERI SU PEGASO.

CONTI VAMPIRO

- 1) I VAMPIRI CON IL POTERE INCARNAZIONE DELLA MORTE DEVONO INDICARE QUALI EQUIPAGGIAMENTI SCELGONO DIRETTAMENTE NELLA LISTA DELL'ESERCITO.
- 2) L'USBERGO INSANGUINATO DI WALACH SI SOSTITUISCE ALL'ARMATURA PESANTE ACQUISTABILE CON I POTERI INCARNAZIONE DELLA MORTE E CAVALIERE DEL TERRORE.
- 3) UN PERSONAGGIO IN ARCIONE AD UN DESTRIERO INFERNALE NON PUÒ AGGREGARSI AD ALCUNA UNITÀ, IN QUANTO QUEST'ULTIMO È UNA CREATURA VOLANTE. (FAQ UFFICIALI)
- 4) SE A CAUSA DI INCANTESIMI O ALTRI EFFETTI, L'ARMATURA DI TEMPLEHOF DI MANNFRED PERDE LE SUE CARATTERISTICHE MAGICHE, LA CARATTERISTICA FERITE SUL PROFILO DI MANNFRED VIENE RIDOTTA DA 5 A 3. QUESTO COMPORTA CHE SE, AL MOMENTO DELLA PERDITA DELLE CARATTERISTICHE MAGICHE DELL'ARMATURA, MANNFRED HA GIÀ SUBITO ALMENO 3 FERITE, ESSO VIENE RIMOSSO COME PERDITA.
- 5) QUALORA CI SI AVVALGA DEL MOVIMENTO SPECIALE DATO DAL POTERE VAMPIRICO STIRPE DI GHOUL NON È CONSENTITO AI PERSONAGGI ABBANDONARE LE UNITÀ ALLE QUALI SONO AGGREGATI DURANTE TALE MOVIMENTO.
- 6) LA CARROZZA NERA NON PUÒ VOLARE NEI BOSCHI, NEMMENO SE ETEREA
- 7) LE FERITE INFLITTE DALL'ASCIA DI KRELL NEI TURNI SUCCESSIVI IGNORANO I TIRI ARMATURA (FAQ UFFICIALI)
- 8) LO SCETTRO DELLA MORTE ARDENTE FA ATTACCHI A BASE DI FUOCO (FAQ UFFICIALI)
- 9) MANNFRED VON CARSTEIN L'ACCOLITO CONOSCE TUTTI GLI INCANTESIMI DEL SAPERE DEI VAMPIRI (FAQ UFFICIALI)
- 10) SCHELETRI E GUARDIANI DEI TUMULI ACQUISTANO LANCE E GRANDI ARMI RISPETTIVAMENTE A 1 PUNTO PER MODELLO (FAQ UFFICIALI)
- 11) L'EVOCAZIONE DI NEHEK PUÒ ESSERE LANCIATA NORMALMENTE SULLE UNITÀ INGAGGIATE (FAQ UFFICIALI)
- 12) IL LIMITE DI 1 SOLA FERITA CURATA TRAMITE L'EVOCAZIONE DI NEHEK PER MODELLI VAMPIRI, ETEREI O TRUPPE NON DI FANTERIA, È DI 1 FERITA PER OGNI LANCIO DELL'INCANTESIMO, NON 1 FERITA PER PARTITA. (FAQ UFFICIALI)
- 13) È POSSIBILE PIAZZARE MODELLI EVOCATI A MENO DI 1" DA MODELLI NEMICI SE QUESTI SONO IN CORPO A CORPO CON L'UNITÀ ALLA QUALE APPARTENGONO I MODELLI EVOCATI (FAQ UFFICIALI)
- 14) È POSSIBILE CURARE LE FERITE DI UN'ORDA DI FANTASMI EVOCATA FINO AL MASSIMO CONSENTITO DAL NUMERO DI BASI ORIGINARIAMENTE EVOCATE (4 FERITE PER OGNI ORDA ORIGINARIAMENTE CREATA CON L'INCANTESIMO VENTO DELLA NONMORTE) (FAQ UFFICIALI)
- 15) EVOCA ORDA NONMORTA HA UN RAGGIO DI 12" PER LA CREAZIONE DI UNITÀ DI ZOMBI E DI 18" PER LA CURA DELLE FERITE (FAQ UFFICIALI)
- 16) UN NECROMANTE SU CARRO DEI CADAVERI PUÒ UNIRSI NORMALMENTE ALLE UNITÀ. SE IL NECROMANTE VIENE UCCISO MENTRE È AGGREGATO AD UNA UNITÀ, IL CARRO DEVE LASCIARE L'UNITÀ ALLA FINE DELLA FASE, IL PIÙ VICINO POSSIBILE ALLA SUA POSIZIONE ORIGINARIA NELL'UNITÀ RIMANENDO IN CONTATTO CON ESSA. (FAQ UFFICIALI)
- 17) IL CARRO DEI CADAVERI NON È CONSIDERATO UN MOSTRO, NON EFFETTUA TEST DI REAZIONE IN CASO DI MORTE DEL NECROMANTE E NON È INFLUENZATO DA REGOLE CHE HANNO EFFETTO SUI MOSTRI (FAQ UFFICIALI)
- 18) UN NECROMANTE SU CARRO DEI CADAVERI PUÒ MARCIARE (FAQ UFFICIALI)
- 19) IL BERSAGLIO DELLA MAGIA DEL CARRO DEI CADAVERI È IL CARRO STESSO. QUESTO SIGNIFICA CHE HA EFFETTO SU TUTTE LE UNITÀ DI NONMORTI CHE SI TROVINO ENTRO 6" DAL CARRO NEL MOMENTO IN CUI VIENE COMBATTUTO IL CORPO A CORPO. (FAQ UFFICIALI)
- 20) I DESTRIERI SCHELETRICI SUBISCONO LA PENALITÀ AL MOVIMENTO DATA DALLA BARDATURA (FAQ UFFICIALI)
- 21) LA REGOLA MOVIMENTO ETEREO PERMETTE DI IGNORARE GLI EFFETTI CHE CAUSANO PENALITÀ AL MOVIMENTO MA NON GLI EVENTUALI DANNI CHE VI SIANO ASSOCIATI (FAQ UFFICIALI)
- 22) UN'UNITÀ DI CAVALIERI DEL SANGUE PRIVA DI CAMPIONE O PERSONAGGI AGGREGATI NON DEVE RITIRARE UN MODELLO DAL PRIMO RANGO SE RIFIUTA UNA SFIDA (FAQ UFFICIALI)
- 23) LA CARROZZA NERA NON ASSORBE DADI DISPERSIONE, ASSORBE SOLO DADI POTERE (FAQ UFFICIALI)
- 24) L'OMBRA DEI TUMULI DELLA CARROZZA NERA FA ATTACCHI MAGICI (FAQ UFFICIALI)
- 25) SE UNA BANSHEE NON È INGAGGIATA IN CORPO A CORPO, PUÒ USARE L'URLO SPETTRALE CONTRO UN'UNITÀ INGAGGIATA IN CORPO A CORPO CHE SI TROVI ENTRO LA GITTATA DELL'URLO (FAQ UFFICIALI)
- 26) KONRAD VON CARSTEIN NON È UN MAGO (FAQ UFFICIALI)
- 27) KONRAD VON CARSTEIN GUADAGNA UN ATTACCO ADDIZIONALE DOVUTO ALLA FURIA ROSSA DOPO L'EVENTUALE RADDOPPIO DELLE FERITE, MA SOLO CONTRO MODELLI CON PIÙ DI UNA FERITA (FAQ UFFICIALI)
- 28) UN VAMPIRO CON IL POTERE ORRORE ALATO A CAVALLO DI UN INCUBO MANTIENE LA POSSIBILITÀ DI VOLARE (FAQ UFFICIALI)
- 29) QUANDO UN VAMPIRO CON FURIA ROSSA UCCIDE AUTOMATICAMENTE UN MODELLO NEMICO CON PIÙ DI UNA FERITA (AD ESEMPIO UN CARRO COLPITO DA UN ATTACCO A FORZA 7, UN COLPO MORTALE, O UN ATTACCO DELLA LAMA DEL GELO) IL VAMPIRO GUADAGNA UN ATTACCO AGGIUNTIVO PER OGNI FERITA RIMANENTE DEL MODELLO NEMICO. (FAQ UFFICIALI)
- 30) UN VAMPIRO CON IL POTERE CAVALIERE DEL TERRORE NON PUÒ SCEGLIERE DI COMBATTERE A PIEDI NÈ SCEGLIERE UNA CAVALCATURA CON CUI SOSTITUIRE L'INCUBO BARDATO (FAQ UFFICIALI)

- 31)** E' POSSIBILE UTILIZZARE I POTERI VAMPIRICI EVOCA GHOUL, EVOCA CREATURE DELLA NOTTE E SIGNORE DEI MORTI IN CONGIUNZIONE CON L'INCANTESIMO EVOCA ORDA PER AUMENTARE LE UNITÀ OLTRE LE LORO DIMENSIONI INIZIALI. (FAQ UFFICIALI)
- 32)** IL POTERE VAMPIRICO FASCINAZIONE FUNZIONA SEMPRE E SOLO SU UN SINGOLO MODELLO. CONTRO MODELLI DI TRUPPA È POSSIBILE USARLO SOLO CONTRO UN MODELLO NEMICO, AL QUALE VANNO ALLOCATI SEPARATAMENTE GLI ATTACCHI CHE SI DESIDERA EFFETTUARE SU DI LUI. SE SUBISCE PIÙ FERITE DI QUELLE CHE PUÒ SOPPORTARE QUELLE IN ECCESSO SONO IGNORATE. (FAQ UFFICIALI)
- 33)** LE FERITE CURATE TRAMITE LA LAMA TOMBALE O LA BEVITRICE DI SANGUE NON BENEFICIANO DEL BONUS DELLA MAGNETITE EMPIA DEL CARRO DEI CADAVERI, NÈ POSSONO PORTARE L'UNITÀ OLTRE IL SUO NUMERO INIZIALE SE IL PORTATORE HA I POTERI EVOCA GHOUL, SIGNORE DEI MORTI O EVOCA CREATURE DELLA NOTTE. (FAQ UFFICIALI)
- 34)** SE UN VAMPIRO HA L'ARMATURA MALEDETTA E L'ELMO DEL COMANDO, TRASMETTE AD UN'UNITÀ AMICA ENTRO 12" LA PROPRIA AC MODIFICATA DALL'ARMATURA (4 PER UN LORD, 3 PER UN VAMPIRO) (FAQ UFFICIALI)
- 35)** SE UN VAMPIRO CON ELMO DEL COMANDO PASSA LA PROPRIA AC AD UN'UNITÀ IN CUI SI TROVA UN VAMPIRO CON L'ARMATURA MALEDETTA, QUEST'ULTIMO COMBATTE CON L'AC DEL PORTATORE DELL'ELMO NON MODIFICATA DALL'ARMATURA (FAQ UFFICIALI)
- 36)** IN GENERALE, UN'UNITÀ SOGGETTA A MAGIE O EFFETTI CHE MODIFICANO L'AC, SE RICEVE L'AC DI UN VAMPIRO TRAMITE L'ELMO DEL COMANDO USA L'AC DEL VAMPIRO IGNORANDO OGNI PENALITÀ, CONTEGGIANDO INVECE LE PENALITÀ CHE HANNO EFFETTO SUL VAMPIRO CON L'ELMO. (FAQ UFFICIALI)
- 37)** UN VAMPIRO CON L'ELMO DEL COMANDO, ANCHE SE È INGAGGIATO ALL'INIZIO DELLA FASE DI CORPO A CORPO, PUÒ UTILIZZARE L'ELMO SU UNITÀ AMICA SE EGLI SI DISINGAGGIA PRIMA CHE SIA COMBATTUTO IL CORPO A CORPO IN CUI È COINVOLTA L'UNITÀ AMICA (FAQ UFFICIALI)
- 38)** IL PORTATORE DELL'ELMO DEL COMANDO PUÒ PASSARE LA PROPRIA AC ANCHE SE LA SUA UNITÀ È INGAGGIATA IN CORPO A CORPO SE LUI STESSO NON SI TROVA IN CONTATTO DI BASE COL NEMICO (FAQ UFFICIALI)
- 39)** LA PENALITÀ AL TIRO DOVUTA ALL'ARMATURA DELLA NOTTE È IN AGGIUNTA A TUTTI GLI ALTRI MODIFICATORI (GITTATA LUNGA, MODELLO SINGOLO, BOSCO, ECC ECC) (FAQ UFFICIALI)
- 40)** LA GEMMA DEL SANGUE SI ATTIVA PRIMA DEI TIRI DI PROTEZIONE. SE VIENE TIRATO UN UNO, SI PUÒ PROVARE A SALVARE NORMALMENTE LA FERITA ORIGINARIA CON TUTTE LE SUE REGOLE SPECIALI (COLPO MORTALE, FERITE MULTIPLE ECC), POI SI SUBISCE LA SECONDA FERITA DOVUTA ALLA GEMMA (SENZA TIRO ARMATURA). SE INVECE LA FERITA È INFLITTA AL MODELLO ATTACCANTE, PERDE TUTTE LE REGOLE SPECIALI ORIGINARIAMENTE DOVUTE AL MODELLO ATTACCANTE (FERITE MULTIPLE, COLPO MORTALE ECC) (FAQ UFFICIALI)
- 41)** SE UN VAMPIRO CON L'ANELLO DEI CARSTEIN A CAVALLO DI UN MOSTRO VIENE UCCISO, IL MOSTRO EFFETTUA UN TEST DI REAZIONE E SE ALLA FINE DELLA FASE IL VAMPIRO TORNA IN VITA NON PUÒ

RITORNARE A CAVALLO DEL MOSTRO MA CONTINUA A COMBATTERE A PIEDI (FAQ UFFICIALI)

- 42)** UN VAMPIRO CON L'ANELLO DEI CARSTEIN A CAVALLO DI UN DESTRIERO INFERNALE NON PUÒ ESSERE RIPORTATO IN VITA TRAMITE L'ANELLO, POICHÈ IL DESTRIERO INFERNALE NON PUÒ AGGREGARSI AD ALTRE UNITÀ (FAQ UFFICIALI)
- 43)** UN'UNITÀ SOTTO GLI EFFETTI DEL BASTONE DELLA DANNAZIONE PUÒ USUFRUIRE DEI BONUS DERIVANTI DALL'ODIO O DALLA CARICA SOLO SE NE TRAE BENEFICIO ANCHE NELLA FASE DI CORPO A CORPO IMMEDIATAMENTE SUCCESSIVA. IN TAL CASO BENEFICIA DI ODIO E BONUS DOVUTI ALLA CARICA SIA PER GLI ATTACCHI DERIVANTI DAL BASTONE DELLA DANNAZIONE SIA PER GLI ATTACCHI NEL SUCCESSIVO TURNO DI CORPO A CORPO (FAQ UFFICIALI)
- 44)** UN'UNITÀ SOTTO GLI EFFETTI DELLA DANZA MACABRA NON NE BENEFICIA SE EFFETTUA DEGLI ATTACCHI ADDIZIONALI DOVUTI AL BASTONE DELLA DANNAZIONE (FAQ UFFICIALI)
- 45)** NON È CONSENTITO ALCUN TIRO DI PROTEZIONE CONTRO LE FERITE DOVUTE ALLA GEMMA CREMISI DI LAHMIA. È POSSIBILE ATTIVARLA PIÙ DI UNA VOLTA PER FASE MAGICA. (FAQ UFFICIALI)
- 46)** UNA BANSHEE CHE FALLISCE UNA CARICA PER UN QUALSIASI MOTIVO PUÒ COMUNQUE URLARE NELLA SUA FASE DI TIRO.
- 47)** PER NESSUNA RAGIONE È CONSENTITO EVOCARE NUOVI MODELLI SE NON C'È LO SPAZIO FISICO PER POSIZIONARLI CORRETTAMENTE O SE CIÒ IMPEDISCE DI RISPETTARE LA DISTANZA DI 1" DAL NEMICO. NON È CONSENTITO NEMMENO SPOSTARE UNITÀ AMICHE O NEMICHE O L'UNITÀ STESSA PER FARE SPAZIO AI NUOVI MODELLI. I MODELLI IN ECCESSO CHE NON POSSONO ESSERE COLLOCATI NELL'UNITÀ VENGONO PERSI.

DEMONI DEL CAOS

- 1)** SPICCATESCHI HA MOVIMENTO 5 SUL PROFILO. (FAQ UFFICIALI)
- 2)** L'INCANTESIMO FUOCO DANZANTE DI TZEENTCH EFFETTUA ATTACCHI A BASE DI FUOCO. (FAQ UFFICIALI)
- 3)** L'INCANTESIMO TEMPESTA DI FUOCO DI TZEENTCH EFFETTUA ATTACCHI A BASE DI FUOCO. (FAQ UFFICIALI)
- 4)** IL DONO MUO PESTILENZIALE DI NURGLE FUNZIONA SOLO QUANDO IL DEMONE SUBISCE FERITE CHE NON VENGONO SALVATE. (FAQ UFFICIALI)
- 5)** SOLO GLI ATTACCHI DA TIRO (INCLUSO L'ATTACCO DI PASSAGGIO DEGLI STRILLATORI) E IN CORPO A CORPO DEI DEMONI DI TZEENTCH SONO A BASE DI FUOCO. NON SONO A BASE DI FUOCO I LORO INCANTESIMI A MENO CHE NON SIA DIVERSAMENTE SPECIFICATO. (FAQ UFFICIALI)
- 6)** LE BESTIE DI NURGLE E I DIAVOLI DI SLANEESH, ESSENDO FANTERIA, POSSONO ENTRARE NEGLI EDIFICI. (FAQ UFFICIALI)
- 7)** LA REGOLA DEL CORAGGIO FOLLE SI APPLICA ANCHE AI TEST DI INSTABILITÀ DEI DEMONI. NEL CASO DI DOPPIO 1, IL DEMONE NON

SUBIRÀ FERITE AGGIUNTIVE DOVUTE ALLA RISOLUZIONE DEL COMBATTIMENTO. (FAQ UFFICIALI)

8) NON VI È LIMITE AL NUMERO DI FERITE CHE UN'UNITÀ DI DEMONI PUÒ SUBIRE A CAUSA DEL TEST DI INSTABILITÀ FALLITO. (FAQ UFFICIALI)

9) TUTTI I PERSONAGGI SPECIALI EROI (COME SPICCATESCHI) NON SONO CONSIDERATI ARALDI E PER TALE MOTIVO POSSONO UNIRSI AD UNITÀ CON MARCHI DIVERSI DAL PROPRIO. (FAQ UFFICIALI)

10) LE DUE TESTE DI KAIROS SONO CONSIDERATE A TUTTI GLI EFFETTI DUE MAGHI PER QUANTO RIGUARDA INCANTESIMI CHE RIMANGONO IN GIOCO E INCANTESIMO FALLITO, CON L'ECCEZIONE CHE L'EFFETTO DI UN INCANTESIMO FALLITO AFFLIGGE L'INTERO MODELLO. (FAQ UFFICIALI)

11) IL PROIETTILE NECROTICO DI KU'GATH NON HA UN VALORE DI STIMA MINIMO DI 12" COME LE CATAPULTE. (FAQ UFFICIALI)

12) KU'GATH HA FdU 10. (FAQ UFFICIALI)

13) GLI SCRIBI BLU NON POSSONO UNIRSI A NESSUNA UNITÀ AMICA. (FAQ UFFICIALI)

14) IL MUTAFORMA È CONSIDERATO A TUTTI GLI EFFETTI UN CAMPIONE DELL'UNITÀ DI ORRORI. RIMPIAZZA UN NORMALE MODELLO DI ORRORE ROSA AL COSTO INDICATO. IL NUMERO MINIMO DI MODELLI RIMANE 10 CONSIDERANDO ANCHE LA PRESENZA DEL MUTAFORMA. (FAQ UFFICIALI)

15) KARANAK È CONSIDERATO A TUTTI GLI EFFETTI UN CAMPIONE DELL'UNITÀ DI MASTINI DI KHORNE. RIMPIAZZA UN NORMALE MODELLO DEI MASTINI DI KHORNE AL COSTO INDICATO. IL NUMERO MINIMO DI MODELLI RIMANE 5 CONSIDERANDO ANCHE LA PRESENZA DI KARANAK. (FAQ UFFICIALI)

16) NEL CASO NELLO STESSO COMBATTIMENTO SIANO PRESENTI IL MUTAFORMA E UN PORTATORE DELLO SPECCHIO DI VANHORSTMANN, LO SPECCHIO SI UTILIZZA E RISOLVE PER PRIMO. (FAQ UFFICIALI)

17) GLI ATTACCHI VENEFICI NECESSITANO COMUNQUE DI UN TIRO PER COLPIRE RIUSCITO PER ESSERE CONSIDERATI VALIDI; CIÒ SIGNIFICA CHE SE EPIDEMIUS OTTIENE 8-14 SUL TIRO PER LA REGOLA "IL CONTO DELLA PESTILENZA" GLI ATTACCHI VENEFICI NON FERIRANNO SEMPRE AUTOMATICAMENTE AL 4+, MA È POSSIBILE CHE SIA NECESSARIO UN TIRO PER COLPIRE CON UN RISULTATO PIÙ ALTO. (FAQ UFFICIALI)

18) SE LA MASCHERA CON IL POTERE DANZA DEI SOGNI RIDUCE LA DISCIPLINA È POSSIBILE COMBINARE QUESTO EFFETTO CON ALTRI EFFETTI SIMILI DATI PER ESEMPIO DALLA GRANDE ICONA DELLA DISPERAZIONE: IN QUESTO MODO È POSSIBILE PORTARE LA DISCIPLINA AVVERSARIA SOTTO IL VALORE 2. (FAQ UFFICIALI)

19) SE UN MAGO DI TZEENTCH RIESCE A LANCIARE CON SUCCESSO SOTTRAI MAGIA E L'AVVERSARIO NON RIESCE A DISPERDERLO, QUEST'ULTIMO NON PUÒ IN ALCUN MODO TENTARE LA DISPERSIONE DELL'INCANTESIMO LANCIATO ATTRAVERSO SOTTRAI MAGIA. (FAQ UFFICIALI)

20) L'INCANTESIMO MIASMA PESTILENZIALE HA EFFETTO SUL MAGO CHE LO LANCIA, NON I MODELLI NEMICI A CONTATTO DI BASE CON LUI. (FAQ UFFICIALI)

21) CON L'INCANTESIMO SOTTRAI MAGIA NON È POSSIBILE LANCIARE INCANTESIMI DERIVANTI DA OGGETTI MAGICI E NON HA EFFETTO SUGLI INCANTI DEI LICHE DEI RE DEI SEPOLCRI. (FAQ UFFICIALI)

22) I DONI DEMONIACI SONO CONSIDERATI ABILITÀ DEL DEMONE, E NON OGGETTI CHE EGLI POSSIEDE. PER QUESTA RAGIONE, PER I DONI CHE CONFERISCONO BONUS DI TIPOLOGIA DIVERSA (ESEMPI: ASCIA DI KHORNE E LAMA DELLA TEMPESTA INFERNALE; FLAGELLO E LAMA FATUA) SI APPLICANO ENTRAMBI GLI EFFETTI, MENTRE NEL CASO DI BONUS DELLO STESSO TIPO (ESEMPIO: ARMATURA PESANTE E ARMATURA DI KHORNE) SI APPLICA SOLO IL MIGLIORE TRA I DUE. (FAQ UFFICIALI)

23) NON È POSSIBILE ACQUISTARE PIÙ VOLTE LO STESSO DONO DEMONIACO PER LO STESSO DEMONE. (FAQ UFFICIALI)

24) LE UNITÀ IMMUNI ALLA PSICOLOGIA CHE SUBISCONO GLI EFFETTI DEL CANTO DELLA SIRENA SONO OBBLIGATE A CARICARE, DATO CHE NON POSSONO MAI FUGGIRE. (FAQ UFFICIALI)

25) LE CARICHE DICHIARATE SOTTO GLI EFFETTI DEL CANTO DELLA SIRENA SEGUE LE NORMALI REGOLE PER LE CARICHE; SE LA CARICA RISULTA IMPOSSIBILE, IL CANTO DELLA SIRENA CONTA COMUNQUE COME UTILIZZATO. (FAQ UFFICIALI)

26) LE ICONE DEMONIACHE SONO DA CONSIDERARSI COME OGGETTI MAGICI A TUTTI GLI EFFETTI (PERTANTO NON POSSONO ESSERE ACQUISTATE PIÙ DI UNA VOLTA IN UN ESERCITO DI DEMONI). (FAQ UFFICIALI)

27) IL GRANDE STENDARDO DELLA SCISSIONE NON HA EFFETTO NÉ SUGLI INCANTI DEI RE DEI SEPOLCRI NÉ SUGLI INCANTESIMI DELLA MAGIA CULINARIA. (FAQ UFFICIALI)

28) LE VESTI DEMONIACHE NON HANNO EFFETTO CONTRO ATTACCHI CHE FERISCONO AUTOMATICAMENTE. (FAQ UFFICIALI)

29) UN DEMONE CON INFESTAZIONE DI NURGLINI NON PUÒ AGGIUNGERE BASETTE A UNITÀ DI NURGLINI NEMICHE. (FAQ UFFICIALI)

30) UN MODELLO SOTTO GLI EFFETTI DEL DONO DEMONIACO TENTATRICE NON PUÒ LANCIARE O ACCETTARE SFIDE. (FAQ UFFICIALI)

31) IL DONO MAESTRO DELLA STREGONERIA NON PERMETTE DI CONOSCERE TUTTI GLI INCANTESIMI DELLA SFERA DI TZEENTCH. (FAQ UFFICIALI)

32) LE UNITÀ A CONTATTO DI BASE CON UN DEMONE CON SGUARDO AMMALIANTE EFFETTUANO TEST DI DISCIPLINA UTILIZZANDO IL VALORE DI DISCIPLINA PIÙ ALTO DISPONIBILE NELL'UNITÀ. (FAQ UFFICIALI)

33) UN ARALDO DI NURGLE È CONSIDERATO COME BERSAGLIO GRANDE PER QUANTO RIGUARDA L'UTILIZZO DEL DONO RIGETTO DI BILE. (FAQ UFFICIALI)

- 34)** LA CORONA IRIDESCENTE È RISOLTA CONTEMPORANEAMENTE AI COLPI D'IMPATTO. LE FERITE CAUSATE DALLA CORONA CONTANO PER LA RISOLUZIONE DEL COMBATTIMENTO. (FAQ UFFICIALI)
- 35)** LO STENDARDO DELLA GLORIA DEL CAOS RENDE DETERMINATI I DEMONI SIA AMICI CHE NEMICI. (FAQ UFFICIALI)
- 36)** IL GRANDE STENDARDO DELLA SCISSIONE NON HA EFFETTO SUGLI INCANTESIMI "GRATUITI" COME PROSCIUGA MAGIA DEGLI ALTI ELFI E L'EVOCAZIONE DI NEHEK DEI CONTI VAMPIRO. (FAQ UFFICIALI)
- 37)** GLI INCANTESIMI PIAGA AVVIZZENTE E PAVANA DI SLAANESH POSSONO AVERE COME BERSAGLIO ANCHE MODELLI SINGOLI ALL'INTERNO DI UNITÀ. (FAQ UFFICIALI)
- 38)** IL DONO VAPORE NOCIVO HA EFFETTO SOLO FINCHÈ I MODELLI NEMICI SONO A CONTATTO COL DEMONE. (FAQ UFFICIALI)
- 39)** IL DONO DEMONIAICO DI KHORNE, PAZZIA OSCURA, CHE CONCEDE 2D6+2 ATTACCHI AL MODELLO INVECE DI QUELLI DEL PROFILO, DEVE ESSERE TIRATO ALL'INIZIO DI OGNI COMBATTIMENTO E IL SUO RISULTATO PERDURA FINTANTO CHE IL DEMONE È INGAGGIATO IN COMBATTIMENTO. NON È POSSIBILE RITIRARLO ALL'INIZIO DI OGNI FASE DI COMBATTIMENTO.
- 40)** LE DUE TESTE DI KAIROS POSSONO SCEGLIERE 4 INCANTESIMI QUALSIASI FRA TUTTI GLI INCANTESIMI PRESENTI NELLE LISTE INDICATE. E' POSSIBILE PRENDERE ANCHE FINO A TUTTI E 4 GLI INCANTESIMI DALLA MEDESIMA LISTA.
- 41)** UN CARRO A VAPORE SOTTO GLI EFFETTI DEL CANTO DELLA SIRENA DEVE UTILIZZARE IL MAGGIOR NUMERO POSSIBILE DEI PUNTI VAPORE CHE HA GENERATO ALL'INIZIO DEL TURNO PER EFFETTUARE LA CARICA DELLA SIRENA. SE ANCHE CON QUESTI PUNTI VAPORE NON È IN GRADO DI EFFETTUARE LA CARICA ALLORA L'EFFETTO È SPRECATO, IL CANTO DELLA SIRENA USATO, E IL CARRO PUÒ UTILIZZARE COME VUOLE I SUOI PUNTI VAPORE COME SE NULLA FOSSE SUCCESSO.
- 42)** IL CANTO DELLA SIRENA NON PUÒ ESSERE UTILIZZATO DIRETTAMENTE SU PERSONAGGI AGGREGATI AD ALTRE UNITÀ.
- 43)** I PERSONAGGI AGGREGATI AD UNITÀ CHE STA CARICANDO SOTTO GLI EFFETTI DEL CANTO DELLA SIRENA NON POSSONO DISAGGREGARSI PER PORTARE A TERMINE LA CARICA NEL CASO IN CUI L'UNITÀ SI TROVASSE IMPOSSIBILITÀ A CARICARE IL NEMICO.
- 44)** LE CARICHE EFFETTUATE DA UNITÀ SOTTO GLI EFFETTI DEL CANTO DELLA SIRENA SEGUONO LE NORMALI REGOLE DELLA CARICHE E VENGONO DICHIARATE INSIEME ALLE ALTRE NELL'ORDINE CHE IL GIOCATORE PREFERISCE. QUESTO PUÒ PORTARE A SITUAZIONI IN CUI NON È POSSIBILE PORTARE A TERMINE LA CARICA DELL'UNITÀ SU CUI È STATO ATTIVATO IL CANTO DELLA SIRENA.
- 45)** UNA BASETTA DI NURGLINI EVOCATA TRAMITE L'EVOCAZIONE DI NURGLINI SU UN'UNITÀ INGAGGIATA IN CORPO A CORPO PUÒ ESSERE POSIZIONATA NEL PRIMO RANGO SE L'UNITÀ È DISPOSTA SU UN SOLO RANGO DA MENO DI 5 MODELLI, ALTRIMENTI DEVE ESSERE POSIZIONATA NEI RANGHI POSTERIORI. NON È POSSIBILE POSIZIONARE LE NUOVE BASETTE A MENO DI 1" DAI NEMICI NON INGAGGIATI, O SE L'UNITÀ È INGAGGIATA SUL RETRO E NON HA RANGHI INCOMPLETI DA RIEMPIRE.
- 46)** IL TEST PER IL DONO DEMONIAICO TENTATRICE VA EFFETTUATO ALL'INIZIO DEL COMBATTIMENTO, E IL SUO EFFETTO SI PROTRAE FINO

AL TERMINE DELLO STESSO. INOLTRE IL DONO DEMONIAICO TENTATRICE VIENE RISOLTO PRIMA DELLA DICHIARAZIONE DELLE SFIDE. NEL CASO CHE IL BERSAGLIO SBAGLI IL TEST, LA SFIDA TRA I DUE MODELLI NON POTRÀ ESSERE LANCIATA/ACCETTATA.

ELFI OSCURI

- 1)** I BENEFICI FORNITI DAGLI OGGETTI COME LA POZIONE DI FORZA, L'ARMATURA DELLA MORTE VIVENTE, L'UOVO DI DRAGO NERO, L'ANELLO DELLE TENEBRE, ... VALGONO SOLO SUI PERSONAGGI CHE LI PORTANO E NON SU LORO, EVENTUALI, CAVALCATURE.
- 2)** LE STREGHE E LA MEGERA DEL CALDERONE DEL SANGUE CONTANO COME SERVENTI DEL CALDERONE. POSSONO ABBANDONARLO IN QUALSIASI MOMENTO, MA PERDERANNO TUTTI I BONUS DA ESSO DERIVANTI (RM, TS4+) E NON POTRANNO UTILIZZARNE I POTERI.
- 3)** SE UN PERSONAGGIO SI DISAGGREGA DA UNA UNITÀ SOTTO GLI EFFETTI DEL CALDERONE DEL SANGUE, EGLI NON NE SARÀ PIÙ INFLUENZATO.
- 4)** SE IL PORTATORE DEL LIBRO DI HOETH O TECLIS SUBISCONO GLI EFFETTI DELL'ANELLO DI HOTEK, UNO O PIÙ RISULTATI DOPPI SUI DADI POTERE CAUSANO UN INCANTESIMO FALLITO. QUESTO HA LA PRECEDENZA SU TUTTI GLI EFFETTI DI FORZA INARRESTABILE (REGOLAMENTO BASE)
- 5)** MALEKITH HA LA REGOLA STREGONERIA DRUCHI. (FAQ UFFICIALI)
- 6)** LOKHIR HA L'ARMATURA PESANTE. (FAQ UFFICIALI)
- 7)** LO STENDARDIERE DA BATTAGLIA NON PUÒ ESSERE IL GENERALE DELL'ESERCITO. (FAQ UFFICIALI)
- 8)** LA ROVINA DI CALEDOR È UNA LANCIA CHE IN CARICA CONFERISCE UN BONUS DI +3 INVECE DEL NORMALE +2. (FAQ UFFICIALI)
- 9)** E' POSSIBILE UTILIZZARE IL TIRO MULTIPO DELLA BALESTRA A RIPETIZIONE PER RESISTERE E TIRARE. (FAQ UFFICIALI)
- 10)** LA REGOLA ODIO ETERNO È CONSIDERATA IDENTICA ALLA REGOLA BASE ODIO AD ECCEZIONE DEI BENEFICI ILLUSTRATI NEL LIBRO DEGLI ESERCITI: ELFI OSCURI. (FAQ UFFICIALI)
- 11)** UN UNITÀ CHE SUBISCA DUE O PIÙ SOFFI NOCIVI DA DUE O PIÙ DRAGHI NERI NELLO STESSO TURNO, DOVRÀ TESTARE UNA VOLTA PER OGNI SOFFIO CHE HA CAUSATO ALMENO UNA PERDITA. (FAQ UFFICIALI)
- 12)** OGNI SOGGIOGATORE DELL'IDRA, EQUIPAGGIATO CON ARMA BIANCA E FRUSTA DEL SOGGIOGATORE, FARÀ 3 ATTACCHI, OGNUNO CON LA REGOLA PENETRAZIONE DELL'ARMATURA. (FAQ UFFICIALI)
- 13)** NON È POSSIBILE COMBINARE GLI EFFETTI DI UN'ARMA BIANCA ADDIZIONALE O DI UNA FRUSTA DEL SOGGIOGATORE CON IL PUGNALE DI HOTEK. (FAQ UFFICIALI)

- 14)** SE LE STREGHE DEL CALDERONE FUGGONO IN SEGUITO AD UN CORPO A CORPO IL CALDERONE VIENE RIMOSSO COME UNA NORMALE MACCHINA DA GUERRA. (FAQ UFFICIALI)
- 15)** NON È POSSIBILE, IN QUALSIASI CASO, USARE LE STREGHE DEL CALDERONE COME SERVENTI DI UNA MULTIBALISTA, NÈ L'EQUIPAGGIO DI UNA MULTIBALISTA COME SERVENTI DEL CALDERONE. (FAQ UFFICIALI)
- 16)** IL TALISMANO DEL NULLA NON È UN OGGETTO UNICO ED È AQUISTABILE ANCHE DA PIÙ PERSONAGGI NELL'ESERCITO. TUTTAVIA SE UN PERSONAGGIO ACQUISTA UN TALISMANO DEL NULLA NON POTRÀ ACQUISTARE ALTRI TALISMANI. (FAQ UFFICIALI)
- 17)** GLI EFFETTI DEL TALISMANO DEL NULLA SONO CUMULATIVI SOLO SUL SINGOLO MODELLO. SE IN UNA UNITÀ SONO PRESENTI 2 O PIÙ PERSONAGGI CON IL TALISMANO DEL NULLA, L'UNITÀ UTILizzerà LA MIGLIORE DELLE RESISTENZE ALLA MAGIA A DISPOSIZIONE. (FAQ UFFICIALI)
- 18)** AI FINI DEL FUNZIONAMENTO DELL'ANELLO DI HOTEK, SOLO GLI INCANTESIMI CHE INDICANO UN PRECISO BERSAGLIO (UN PUNTO, UN MODELLO O UN'UNITÀ) ENTRO 12" SONO VALIDI PER ATTIVARE L'EFFETTO DELL'ANELLO DI HOTEK. INCANTESIMI CHE INTERESSANO UN'INTERA AREA COME VENTO DELLA NON-MORTE NON ATTIVANO L'EFFETTO DELL'ANELLO DI HOTEK. (FAQ UFFICIALI)
- 19)** L'ASSASSINA NON HA LA REGOLA PENETRAZIONE DELL'ARMATURA E NON EFFETTUA ATTACCHI MAGICI. (FAQ UFFICIALI)
- 20)** UN TIRO DI 1 CON IL PENDENTE DI KHALETH È CONSIDERATO SEMPRE UN SUCCESSO, UN TIRO DI 6 SEMPRE UN FALLIMENTO. (FAQ UFFICIALI)
- 21)** IL PENDENTE DI KHALETH NON PUÒ ESSERE UTILIZZATO CONTRO ATTACCHI SENZA UN DETERMINATO VALORE DI FORZA. (FAQ UFFICIALI)
- 22)** UN FAMIGLIO FOCALIZZATORE PUÒ ESSERE POSIZIONATO COME UNA NORMALE UNITÀ ALL'INTERNO DI UN EDIFICIO CHE NON È OCCUPATO DA ALTRE UNITÀ NEMICHE. AI FINI DEL CALCOLO DEL RAGGIO E DELLA LINEA DI VISTA, IL FAMIGLIO UTILizzerà L'INTERO PERIMETRO DELL'EDIFICIO. (FAQ UFFICIALI)
- 23)** IL SEGNALINO DEL FAMIGLIO FOCALIZZATORE RIMANE IN GIOCO FINO ALL'INIZIO DELLA PROSSIMA FASE MAGICA DEL POSSESSORE. (FAQ UFFICIALI)
- 24)** L'OCCHIO GUIDA HA EFFETTO SOLO NELLA FASE DI TIRO DELL'UNITÀ SU CUI È STATO ATTIVATO. (FAQ UFFICIALI)
- 25)** L'EFFETTO DELLE STELLETTE DILANIANTI CHE CONFERISCE +1 ALLA FORZA DEL MODELLO VA APPLICATO DOPO L'EFFETTO DELLA TOSSINA OMICIDA CHE CONSIDERA LA FORZA SUPERIORE DI UNO RISPETTO ALLA RESISTENZA DELL'AVVERSAIO, FINO A UN MASSIMO DI FO6. NE CONSEGUO QUINDI CHE CONTRO BERSAGLI
- CON R6, L'ATTACCO DA TIRO EFFETTUATO CON QUESTA COMBINAZIONE SARÀ A FO7. (FAQ UFFICIALI)
- 26)** SE UN MODELLO SUBISCE PIÙ FERITE DALLA SPADA VENEFICA IN UN ROUND DI COMBATTIMENTO, DOVRÀ TIRARE UNA VOLTA PER OGNI FERITA SUBITA PER VEDERE SE SUBISCE FERITE EXTRA. (FAQ UFFICIALI)
- 27)** AI FINI DELL'UTILIZZO DELL'ELISIR STREGATO, SI DEFINISCE UNITÀ DELLA STREGA QUELLA IN CUI È SCHIERATA ALL'INIZIO DELLA PARTITA HELLEBRON O LA MEGERA DELLA MORTE. SE HELLEBRON O LA MEGERA DELLA MORTE NON SONO SCHIERATE ALL'INIZIO DELLA PARTITA CON ALCUNA UNITÀ L'EFFETTO DELL'ELISIR STREGATO SI APPLICA SOLO A LORO E NON AD UN EVENTUALE UNITÀ AL QUALE SI SONO SUCCESSIVAMENTE AGGREGATE. SE HELLEBRON È SCHIERATA SULLA SUA MANTICORA, SIA HELLEBRON CHE LA MANTICORA SUBISCONO GLI EFFETTI DELL'ELISIR STREGATO. (FAQ UFFICIALI)
- 28)** SE I DADI FORNITI DALL'INCANTESIMO POTERE DELLE TENEBRE VENGONO PERSI A CAUSA DI UN INCANTESIMO FALLITO, ESSI INFLIGGONO COMUNQUE I COLPI A F4 PREVISTI DALL'INCANTESIMO. (FAQ UFFICIALI)
- 29)** NON È POSSIBILE UTILIZZARE I DADI FORNITI DA POTERE DELLE TENEBRE PER TENTARE DI LANCIARE INCANTESIMI IL CUI VALORE DI LANCIO È IMPOSSIBILE DA RAGGIUNGERE, IN MODO TALE DA UTILIZZARE I DADI TRATTI DA POTERE DELLE TENEBRE. AD ESEMPIO SE È RIMASTO UN DADO NON SARÀ POSSIBILE LANCIARE L'INCANTESIMO ORRORE NERO PER "SPRECARRE" QUEL DADO. (FAQ UFFICIALI)
- 30)** FINTANTO CHE UN ASSASSINO NON SI È RIVELATO NON PUÒ ESEGUIRE NESSUNA AZIONE NÈ USARE OGGETTI DA LUI PORTATI. (FAQ UFFICIALI)
- 31)** GLI ATTACCHI CAUSATI DAI DENTI DELL'IDRA O DAL VENTO DI LAME CHE NON SONO ALLOCATI AI PERSONAGGI/CAMPIONI DELL'UNITÀ BERSAGLIO, SONO RANDOMIZZATI E CONSIDERATI COME ATTACCHI DA TIRO; DI CONSEGUENZA POSSONO A LORO VOLTA COLPIRE NUOVAMENTE I PERSONAGGI O CAMPIONI DELL'UNITÀ SEGUENDO LE NORMALI REGOLE SUL TIRO. (FAQ UFFICIALI)
- 32)** SE UN ASSASSINO SI RIVELA IN UNA UNITÀ GIÀ INGAGGIATA MA CHE NON È PIÙ NEL PRIMO TURNO DI CORPO A CORPO, TALE ASSASSINO POTRÀ UTILIZZARE LA REGOLA ODIO POICHÈ, PER LUI, È IL SUO PRIMO TURNO DI COMBATTIMENTO. (FAQ UFFICIALI)
- 33)** SE UN ASSASSINO SI RIVELA IN UN'UNITÀ DI SCOUT E SE, CON IL RIPOSIZIONAMENTO DEL MODELLO DI TRUPPA SOSTITUITO DALL'ASSASSINO, L'UNITÀ È ENTRO 10" DA UN NEMICO, È POSSIBILE DICHIARARE CARICA A TALE NEMICO. (FAQ UFFICIALI)
- 34)** QUANDO SI COMPRA TULLARIS O KOURAN È NECESSARIO AGGIUNGERE AI LORO COSTI QUELLO DEL NORMALE MODELLO DI TRUPPA, COME SE SI TRATTASSE DELL'ACQUISTO DI UN CAMPIONE DELL'UNITÀ. (FAQ UFFICIALI)
- 35)** LA MEGERA DELLA MORTE È A TUTTI GLI EFFETTI UNA MEGERA. (FAQ UFFICIALI)

- 36)** LE MEGERE CHE ACCOMPAGNANO IL CALDERONE SONO A TUTTI GLI EFFETTI DEI CAMPIONI, E POSSONO LANCIARE O ACCETTARE SFIDE NORMALMENTE. **(FAQ UFFICIALI)**
- 37)** LA REGOLA BELLEZZA INCANTEVOLE DI MORATHI AFFLIGGE SIA I MODELLI AMICI CHE NEMICI, ECCEZION FATTA PER LA SUA CAVALCATURA SULEPHET. **(FAQ UFFICIALI)**
- 38)** SOLAMENTE IL VALORE IN PUNTI DELL'UNITÀ DISTRUTTA DA LOKHIR VIENE RADDOPPIATO, NON EVENTUALI BONUS DOVUTI A STENDARDI O GENERALE. **(FAQ UFFICIALI)**
- 39)** LE STELLETTE DILANIANTI DI LAMA DI TEBRELLA HANNO LA REGOLA ATTACCHI VENEFICI. GLI ATTACCHI IN CORPO A CORPO SEGUONO INVECE LE REGOLE DEL VELENO NERO, CHE SOSTITUISCONO GLI EFFETTI DEGLI ATTACCHI VENEFICI. **(FAQ UFFICIALI)**
- 40)** GLI ATTACCHI CAUSATI DAI DENTI DELL'IDRA O DAL VENTO DI LAME INDIRIZZATI VERSO UNA MACCHINA DA GUERRA ANDRANNO RANDOMIZZATI COME IN FASE DI TIRO, IN QUANTO SI CONSIDERANO ATTACCHI IN CORPO A CORPO SOLO PER QUANTO RIGUARDA LA POSSIBILITÀ DI COLPIRE CON UNO/DUE COLPI EVENTUALI PERSONAGGI AGGREGATI, O PER QUANTO RIGUARDA IL CONFRONTO TRA AC PER COLPIRE. NEL CASO VI SIA UN PERSONAGGIO AGGREGATO, I COLPI CHE RANDOMIZZANDO COLPIRANNO I SERVENTI, ANDRANNO ULTERIORMENTE RANDOMIZZATI COME AL SOLITO TRA LUI E I SERVENTI. **(FAQ UFFICIALI)**
- 41)** GLI ASSASSINI ELFI OSCURI DEVONO INIZIARE LA PARTITA NASCOSTI IN UN'UNITÀ; LA REGOLA ESPLORATORI PERMETTE LORO DI ESSERE NASCOSTI IN UN'UNITÀ DI ESPLORATORI SCHIERATA FUORI DALLA ZONA DI SCHIERAMENTO.

ELFI SILVANI

- 1)** RIGUARDO LA REGOLA AGGUATO NEI BOSCHI, LA PARTITA NORMALE (DESCRITTA A PG 2 DEL REGOLAMENTO) È UNA BATTAGLIA CAMPALE, DEFINITA TALE A PG 248 DEL REGOLAMENTO (GRANDE). **(FAQ UFFICIALI)**
- 2)** UOMINIALBERO (ANTICHI E NON) POSSONO REAGIRE A UNA CARICA CON RESISTI E TIRA CON LO STRITOLAMENTO, E POSSONO FARLO INDIPENDENTEMENTE DALLA DIREZIONE DA CUI PROVIENE LA CARICA. LO STRITOLAMENTO NON PUÒ ESSERE USATO NELLO STESSO TURNO IN CUI L'UOMOALBERO HA FALLITO UNA CARICA **(FAQ UFFICIALI)**
- 3)** GLI ANTICHI UOMINIALBERO NON POSSONO AVERE MALEVOLI CHE SIANO INCANTESIMI INFUSI, IN QUANTO GIÀ POSSIEDONO L'INCANTESIMO INFUSO CANTO DEGLI ALBERI **(FAQ UFFICIALI)**
- 4)** UN'UNITÀ DI DANZATORI DEVE SCEGLIERE LA PROPRIA DANZA ALL'INIZIO DI OGNI ROUND DI COMBATTIMENTO, PRIMA DI SUBIRE GLI ATTACCHI NEMICI **(FAQ UFFICIALI)**
- 5)** UN PERSONAGGIO NON DANZATORE PUÒ UNIRSI A UN'UNITÀ DI DANZATORI, IN TAL CASO NON BENEFICIA DELLE DANZE O DEI
- TATUAGGI TALISMANICI MA SOLO DELLA RESISTENZA ALLA MAGIA **(FAQ UFFICIALI)**
- 6)** SE UN'UNITÀ DI DANZATORI MANDA IN ROTTA, INSEGUE E RAGGIUNGE UN NEMICO, E POI IMPATTA IN UN SECONDO NEMICO GIÀ INGAGGIATO MA CHE NON HA ANCORA COMBATTUTO, LA SCELTA DELLA DANZA DELL'OMBRA PUÒ ESSERE EFFETTUATA LIBERAMENTE, IN QUANTO È UN ALTRO TURNO DI COMBATTIMENTO, E POSSONO SCEGLIERE ANCHE DI NUOVO LA STESSA DANZA APPENA USATA, IN QUANTO NON È LO STESSO COMBATTIMENTO **(FAQ UFFICIALI)**
- 7)** SE UN NOBILE ELFO SILVANO IN UN'UNITÀ DI GUARDIE ETERNE (CHE QUINDI DIVENTA DETERMINATA) RIFIUTA UNA SFIDA E È RELEGATO NEL SECONDO RANGO, LE GUARDIE ETERNE BENEFICIANO ANCORA DELLA REGOLA DETERMINATA PER IL SUSSEGUENTE TEST DI ROTTA **(FAQ UFFICIALI)**
- 8)** LE GUARDIE ETERNE CONTANO COME SCELTA TRUPPA SOLO SE L'ARMATA È COMANDATA DA UN SIRE NON ALTER. CONTANO COME SCELTA SPECIALE SE È PRESENTE SOLO UN SIRE ALTER, CHE NON È GENERALE, O ANCHE SE IL GENERALE È ORION **(FAQ UFFICIALI)**
- 9)** SE UNO STENDARDIERE D'ARMATA ELFO SILVANO PORTA UNO STENDARDO MAGICO, PUÒ ANCORA SCEGLIERE MALEVOLI **(FAQ UFFICIALI)**
- 10)** I MALEVOLI NON SONO OGGETTI MAGICI **(FAQ UFFICIALI)**
- 11)** È LEGITTIMO EQUIPAGGIARE UNO STENDARDIERE DELL'ARMATA CON UN ARCO MAGICO, SE NON PUÒ POSSEDERNE UNO MONDANO **(FAQ UFFICIALI)**
- 12)** I DESTRIERI DEI CAVALIERI SELVAGGI O DI UN PERSONAGGIO TESSINCANTESIMI HANNO LA REGOLA SPIRITO DELLA FORESTA. INOLTRE BENEFICIANO DELLA REGOLA FURIA DI KURNOUS NELLA STESSA MANIERA IN CUI UNA CAVALCATURA DI UN MODELLO FURIOSO BENEFICIA DELLA REGOLA FURIA **(FAQ UFFICIALI)**
- 13)** I CAVALIERI SELVAGGI IN CARICA CONTINUANO A INCUTERE PAURA, ANCHE SE LA CARICA È STATA FALLITA **(FAQ UFFICIALI)**
- 14)** GLI ESPLORATORI POSSONO ACQUISTARE UN GRUPPO DI COMANDO **(FAQ UFFICIALI)**
- 15)** LA BASETTA DI UN GRANDE CERVO O DI UN UNICORNO È 50x50 MM **(FAQ UFFICIALI)**
- 16)** SE UN PERSONAGGIO HA UNA CONGIURA DI MALEVOLI, QUESTI ATTACCHI NON SONO INFLUENZATI DALLE SUE DANZE DELL'OMBRA, ARMI DEI DANZATORI (SE IL PERSONAGGIO È UN DANZATORE) O ALTRE REGOLE SPECIALI. GLI ATTACCHI DEI MALEVOLI HANNO UN SET SEPARATO DI STATISTICHE E REGOLE SPECIALI BEN DEFINITE, PERCIÒ NON BENEFICIANO DI ALCUNA REGOLA SPECIALE DEL LORO "OSPITE" **(FAQ UFFICIALI)**
- 17)** QUANDO UN PERSONAGGIO CON INFESTAZIONE DI RAGNETTI (COLPITO SONO CON 6 IN SFIDA) È IN SFIDA CON UN PERSONAGGIO CHE COLPISCE SEMPRE AD UN NUMERO PREDEFINITO, OPPURE COLPISCE SEMPRE AUTOMATICAMENTE, TIRA UN D6 AD OGNI FASE DI COMBATTIMENTO QUANDO SORGE QUESTO PROBLEMA, PER DECIDERE QUALE DELLE DUE REGOLE HA LA PRECEDENZA **(FAQ UFFICIALI)**

- 18)** NON È POSSIBILE COMBINARE UN'INFESTAZIONE DI RAGNETTI (COLPITO IN SFIDA SOLO CON 6) CON LA SCHEGGIA DI FIMBULWINTER (-1 A COLPIRE IL PERSONAGGIO IN CAC). IL PERSONAGGIO VIENE SEMPRE E COMUNQUE COLPITO CON UN 6 NATURALE (FAQ UFFICIALI)
- 19)** LA SPADA DELLO SPIRITO VA TRATTATA COME UN'ARMA CHE INFLIGGE FERITE MULTIPLE PER OGNI FERITA INFLITTA FINO AL MASSIMO POSSIBILE PER OGNI MODELLO NEMICO, QUANDO VIENE USATA CONTRO UNITÀ DI CREATURE CON MOLTEPLICI FERITE (COME TROLL, OGRE O CARCASSE). NON HA EFFETTO SU NEMICI PRIVI DI VALORE DI DISCIPLINA (FAQ UFFICIALI)
- 20)** L'EFFETTO SECONDARIO DELLA SPADA DELLO SPIRITO SI APPLICA COMUNQUE ANCHE SE IL NEMICO FERITO DA ESSA RIMANE UCCISO, OVVERO IL PERSONAGGIO ELFO SILVANO POTREBBE SUBIRE DANNO DOPO AVER UCCISO IL SUO AVVERSARIO, O GENERARE FERITE DA BAGNO DI SANGUE IN SFIDA (FAQ UFFICIALI)
- 21)** LA ROVINA DI ASYENDI CONSENTE AL POSSESSORE DI RITIRARE I TIRI PER COLPIRE FALLITI NELLA FASE DI TIRO DERIVANTI ANCHE DA FONTI DIVERSE DALL'ARCO STESSO. (FAQ UFFICIALI)
- 22)** QUANDO UN MODELLO ARMATO CON LA MIETITRICE DI DAITH (RIPETI GLI ATTACCHI FALLITI) ATTACCA UN MODELLO EQUIPAGGIATO CON L'ARMATURA DELLA DANNAZIONE (RIPETI GLI ATTACCHI CHE COLPISCONO CON SUCCESSO), UN OGGETTO TI FA RITIRARE I COLPI FALLITI, MENTRE L'ALTRO TI OBBLIGA A RIPETERE I COLPI ANDATI A SEGNO. IN ENTRAMBI I CASI, IL SECONDO RISULTATO OTTENUTO RESTA, IN QUANTO NON PUÒ ESSER RITIRATO (FAQ UFFICIALI)
- 23)** FRECCHE NORMALI LANCIATE CON UN ARCO MAGICO NON CONTANO COME ATTACCHI MAGICI. SOLO LE FRECCHE MAGICHE CONTANO COME ATTACCHI MAGICI (FAQ UFFICIALI)
- 24)** LE FRECCHE DENTE DI DRAGO NON HANNO EFFETTO SU MODELLI CON UNA SOLA FERITA, O SE LA FERITA CAUSATA DALLE FRECCHE VIENE SALVATA (FAQ UFFICIALI)
- 25)** UN MODELLO DI TRUPPA STUPIDO ALL'INTERNO DI UN'UNITÀ SEGUE LE REGOLE PER PERSONAGGI STUPIDI IN UNITÀ NON STUPIDE. È LEGGITTIMO RIMUOVERE IL MODELLO STUPIDO COME VITTIMA PER FERITE SUBITE DALL'UNITÀ (FAQ UFFICIALI)
- 26)** LA PIETRA DELLA RINASCITA NON SI ATTIVA SE IL POSSESSORE È FERITO DA UN ATTACCO CHE LO UCCIDEREBBE SUL COLPO (AD ESEMPIO UN COLPO MORTALE O UNA FERITA MULTIPLA) (FAQ UFFICIALI)
- 27)** IL TIRO SALVEZZA CONFERITO DALLA PIETRA DELLA RINASCITA PUÒ ESSER USATO SOLO UNA VOLTA QUANDO IL MODELLO È RIDOTTO AD UNA SOLA FERITA (FAQ UFFICIALI)
- 28)** L'OPALE DEI SENTIERI NASCOSTI NON PUÒ ESSERE UTILIZZATO NELLA FASE DI MOVIMENTO NEMICA. PUÒ ESSERE USATO PER TELETRASPORTARE IL TUO PERSONAGGIO/UNITÀ FUORI DA UN COMBATTIMENTO. (FAQ UFFICIALI)
- 29)** IL CIONDOLO D'AMBRA CANCELLA LA REGOLA "COLPISCE SEMPRE PER PRIMO". IL NEMICO VA SEMPRE ULTIMO. NESSUNA ECCEZIONE (FAQ UFFICIALI)
- 30)** LO STENDARDO MAGICO GAEMRATH PUÒ ESSER USATO NELLA FASE DI MOVIMENTO AVVERSARIA (FAQ UFFICIALI)
- 31)** IN UN COMBATTIMENTO MULTIPLO, CON NUMEROSE UNITÀ SILVANE E UNITÀ NEMICHE, QUANDO IL NEMICO FUGGE, TUTTE LE UNITÀ NEMICHE CHE ERANO A CONTATTO CON L'UNITÀ CHE PORTA LO STENDARDO FAOGHIR NE SONO INFLUENZATE (FAQ UFFICIALI)
- 32)** UN SIRE O NOBILE NON PUÒ APPARTENERE A PIÙ DI UN CLAN (FAQ UFFICIALI)
- 33)** UN PERSONAGGIO DEL CLAN DEI CAVALIERI SELVAGGI NON PUÒ INDOSSARE L'ELMO DELLA CACCIA, IN QUANTO NON RIMPIAZZA LA SUA NORMALE ARMATURA (FAQ UFFICIALI)
- 34)** TUTTI I PERSONAGGI DANZATORI HANNO LA REGOLA SPECIALE ARMI DEI DANZATORI. QUESTO SIGNIFICA CHE NON IMPORTA QUALE ARMA MONDANA UTILIZZI, IL MODELLO DEVE SEGUIRE LE REGOLE DELLE ARMI DEI DANZATORI. NELLO SPECIFICO, UN PERSONAGGIO DEL CLAN DEI DANZATORI CHE USA UNA GRANDE ARMA NON GUADAGNA +2 ALLA FORZA (FAQ UFFICIALI)
- 35)** UN PERSONAGGIO DEL CLAN ETERNO PUÒ PRENDERE ARMATURE O ARMI MONDANE ADDIZIONALI E BENEFICIARE ANCORA DELLO STILE DI COMBATTIMENTO DELLA GUARDIA ETERNA, MA NON PUÒ GUADAGNARE ALCUN BENEFICIO DA ESSE, QUINDI NON HA SENSO PRENDERLE (FAQ UFFICIALI)
- 36)** I CLAN ETERNO, TESSINCANTESIMI, O CAVALIERI SELVAGGI NON RIMUOVONO L'ARCO LUNGO DEL PERSONAGGIO, E SE IL PERSONAGGIO È UN CAVALIERE SELVAGGIO O TESSINCANTESIMI, OGNI ATTACCO DELL'ARCO CONTA COME MAGICO (FAQ UFFICIALI)
- 37)** UN MEMBRO DEL CLAN GUARDAVIA PUÒ PRENDERE UN ARCO MAGICO E SCEGLIERE SE USARE L'ARCO CON I SUOI EFFETTI MAGICI O USARE L'ARCO MONDANO CON TIRO LETALE, IN QUANTO QUEL TIPO DI LIMITAZIONE SI APPLICA SOLO ALLE ARMI DA COMBATTIMENTO RAVVICINATO (FAQ UFFICIALI)
- 38)** L'ATTACCO EXTRA DEL CLAN ALTER DÀ +1 ALL'ATTACCO CON L'ARCO DI LOREN (FAQ UFFICIALI)
- 39)** ORION PUÒ UNIRSI NORMALMENTE AD UN'UNITÀ. SE L'UNITÀ PERDE UN COMBATTIMENTO GLI ALTRI MODELLI DELL'UNITÀ DEVONO FARE UN TEST DI ROTTA E POTREBBERO FUGGIRE. ORION RIMARRÀ INVECE IN COMBATTIMENTO E SUBIRÀ FERITE COME DESCITTO. SE ORION È DISTRUTTO DA QUESTE FERITE IL NEMICO PUÒ INSEGUIRE IL RESTO DELL'UNITÀ IN FUGA (FAQ UFFICIALI)
- 40)** L'ARTIGLIO DEL FALCO NON IGNORA I TIRI ARMATURA (FAQ UFFICIALI)
- 41)** DRYCHA E ORION NON POSSONO ESSER USATI NELLA STESSA ARMATA (FAQ UFFICIALI)
- 42)** DRYCHA NON RICEVE ATTACCHI EXTRA PER LE FERITE CHE SALVA. MANTIENE GLI ATTACCHI EXTRA SE VIENE CURATA IN UN SECONDO MOMENTO (FAQ UFFICIALI)
- 43)** SE DRYCHA VIENE UCCISA PRIMA DI EVOCARE UNITÀ, LE UNITÀ NON EVOCATE NON POSSONO PIÙ APPARIRE SUL TAVOLO MA NON CONTANO NEMMENO COME DISTRUTTE (FAQ UFFICIALI)
- 44)** LA SAGOMA PER L'ARCO DI ARAHAN SEGUE TUTTE LE REGOLE PER LE CATAPULTE AD ECCEZIONE DI QUANTO SPECIFICATO: NON DEVA, NON

RADDOPIA LA FORZA SOTTO IL FORO CENTRALE, MA CAUSA D6 FERITE
(FAQ UFFICIALI)

- 45) SE ENTRAMBE LE GEMELLE VENGONO UCCISE, CEITIN-HAR O GWINDALOR NON HANNO DIRITTO A UN TEST DI DISCIPLINA PRIMA DI REAGIRE CON UN 5-6 SULLA TABELLA DI REAZIONE DEI MOSTRI, MA APPLICANO DIRETTAMENTE IL RISULTATO (FAQ UFFICIALI)
- 46) IL DANNO DIRETTO DEL CANTO DEGLI ALBERI NON HA RESTRIZIONI DI RAGGIO (FAQ UFFICIALI)
- 47) IL CANTO DEGLI ALBERI NON FUNZIONA SU UN ELEMENTO DEL TERRENO CHE CONTIENE SIA BOSCHI CHE ALTRO (COME UN FIUME O UN EDIFICIO). FUNZIONA SOLO SU UN ELEMENTO DI TERRENO CHE INCLUDE ALBERI E NESSUN'ALTRO ELEMENTO RILEVANTE (FAQ UFFICIALI)
- 48) NON SI POSSONO MUOVERE BOSCHI FUORI DAL TAVOLO CON CANTO DEGLI ALBERI (FAQ UFFICIALI)
- 49) L'INCANTESIMO SENTIERO NASCOSTO NON PERMETTE DI VEDERE ATTRAVERSO IL TERRENO, PER CARICARE UN'UNITÀ NON IN VISTA O TIRARE CON ARMI A PROIETTILE UN'UNITÀ DIETRO UN TERRENO. GLI EFFETTI DI QUESTO INCANTESIMO NON ALTERANO LE CARATTERISTICHE DEL TERRENO RIGUARDO ALLA LINEA DI VISTA. IL RIFERIMENTO A "TERRENO APERTO" COMPRENDE SOLO L'ABILITÀ DI MUOVERE SENZA IMPEDIMENTI (FAQ UFFICIALI)
- 50) L'ATTACCO ADDIZIONALE DEL RICHIAMO DELLA CACCIA SI APPLICA SOLO PER IL SUCCESSIVO ROUND DI COMBATTIMENTO (FAQ UFFICIALI)
- 51) IL RICHIAMO DELLA CACCIA NON PUÒ ESSERE USATO PER MUOVERE UN'UNITÀ SOTTO GLI EFFETTI DELLO STENDARDO GAEMRATH (FAQ UFFICIALI)
- 52) L'ARTIGLIO DI CALLACH È UNA SPADA. (ARMYBOOK WOODELVES UK)

GUERRIERI DEL CAOS

- 1) 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.
- 2) 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)
- 3) LE PROGENIE DEL CAOS SUBISCONO NORMALMENTE LE PENALITÀ DERIVANTI DAI TERRENI ACCIDENTATI E SIMILI.
- 4) I CAVALIERI DEL CAOS ARMATI CON LANCIA PESANTE HANNO FORZA 6 IN CARICA E FORZA 4 NEI TURNI SUCCESSIVI. LA LANCIA PESANTE SOSTITUISCE L'ARMA STREGATA. (ERRATA UFFICIALI)
- 5) UN MODELLO NON MAGO EQUIPAGGIATO CON IL LIBRO DEI SEGRETI È CONSIDERATO UN MAGO E PUÒ USARE FINO A DUE DADI POTERE PER LANCIARE INCANTESIMI. (FAQ UFFICIALI)
- 6) UN MODELLO CON IL LIBRO DEI SEGRETI PUÒ SCAMBIARE LA MAGIA CONOSCIUTA TRAMITE IL LIBRO CON LA PRIMA MAGIA DELLA SFERA. (FAQ UFFICIALI)
- 7) SE IL PORTATORE DEL LIBRO DEI SEGRETI HA UN MARCHIO L'INCANTESIMO DEL LIBRO VIENE COMUNQUE GENERATO DA UNA DELLE TRE SFERE INDICATE.
- 8) NON È POSSIBILE RIPETERE IL TIRO "L'OCCHIO È CHIUSO" NEL CASO IN CUI FOSSE GIÀ STATO OTTENUTO IN PRECEDENZA. (FAQ UFFICIALI)
- 9) L'ALTARE DEL CAOS DONA LA REGOLA OCCHIO DEGLI DEI AI CAMPIONI DEL CAOS SIA AMICI CHE NEMICI. NON HA EFFETTO SU BESTIE DEL CAOS E DEMONI DEL CAOS. (FAQ UFFICIALI)
- 10) UN MODELLO CON ODIO CHE ATTACCA UN MODELLO CON PADRE DELLE LAME PUÒ RIPETERE GLI 1 PER COLPIRE.
- 11) IL PADRE DELLE LAME HA EFFETTO SUGLI 1 PER COLPIRE IN FASE DI TIRO, MA SOLO SE IL PERSONAGGIO È IL BERSAGLIO SPECIFICO DELL'ATTACCO DA TIRO, E NON SE IL PERSONAGGIO È A CAVALLO DI UN MOSTRO, SU CARRO O AGGREGATO AD UNA UNITÀ. (FAQ UFFICIALI)
- 12) IL DONO CONCESSO DALL'ALTARE DEL CAOS PERMANE ANCHE DOPO CHE L'ALTARE VIENE DISTRUTTO. L'EFFETTO VIENE COMUNQUE PERSO SE L'UNITÀ VIENE SUCCESSIVAMENTE BENEDETTA DA UN'ALTRO ALTARE. (FAQ UFFICIALI)
- 13) IL MARCHIO DI NURGLE CONFERISCE UNA PENALITÀ DI -1 ALL'AB E ALL'AC DEI MODELLI CHE TENTANO DI COLPIRE UN MODELLO MARCHIATO, FINO A UN MINIMO DI 1. (FAQ UFFICIALI)
- 14) UN PERSONAGGIO COL MARCHIO DI NURGLE AGGREGATO AD UNA UNITÀ NON MARCHIATA NON CONFERISCE AGLI AVVERSARI IL MALUS DI -1 AL TIRO PER COLPIRE CON ARMI DA TIRO SU QUELLA UNITÀ. (FAQ UFFICIALI)
- 15) I RISULTATI OTTENUTI CON LA MARIONETTA INFERNALE NON POSSONO IN NESSUN CASO ESSERE DIVERSI DA QUELLI NORMALMENTE PREVISTI DALLA TABELLA DEGLI INCANTESIMI FALLITI (DAL 2 AL 12).
- 16) LA FORZA DELLE MACCHINE DA GUERRA NON SUBISCE GLI EFFETTI DELLA MALEDIZIONE DEL LEBBROSO. (FAQ UFFICIALI)
- 17) L'INCANTESIMO CANCELLO INFERNALE NON HA EFFETTO SUL CARRO A VAPORE NEL CASO IN CUI IL VALORE DI FORZA OTTENUTO SIA 11-12
- 18) IL CAMPIONE ESALTATO CREATO TRAMITE L'INCANTESIMO CHIAMATA ALLA GLORIA PUÒ DISAGGREGARSI DALLA PROPRIA UNITÀ.
- 19) QUANDO CHIAMATA ALLA GLORIA VIENE DISPERSO O TERMINA, IL MODELLO SCOMPARE E NON VENGONO ASSEGNATI PUNTI VITTORIA. (FAQ UFFICIALI)
- 20) È NECESSARIO ATTENDERE IL TERMINE DI UNA FASE PER POTER TERMINARE VOLONTARIAMENTE GLI EFFETTI DI CHIAMATA ALLA GLORIA. (FAQ UFFICIALI)
- 21) IL CANNONE INFERNALE SEGUE LE NORMALI REGOLE DEI MOSTRI E ADDESTRATORI, QUINDI NON TESTA PER LA REAZIONE DEI MOSTRI E I NANI NON POSSONO ABBANDONARLO. SI MUOVE ALLA VELOCITÀ DEL MODELLO PIÙ LENTO NELL'UNITÀ, TRANNE QUANDO CARICA. HA UN RAGGIO DI CARICA DI 12" E SE I NANI NON HANNO ABBASTANZA

MOVIMENTO PER ARRIVARE A CONTATTO COL NEMICO VENGONO POSIZIONATI DIETRO AL CANNONE, COME GLI SCHERMAGLIATORI.

(FAQ UFFICIALI)

22) IL CANNONE INFERNALE MUOVE O SPARA. (FAQ UFFICIALI)

23) IN CASO DI INCANTESIMI FALLITI CAUSATI DA UN'AVARIA DEL CANNONE INFERNALE, GLI INCANTESIMI LANCIATI GRAZIE A UN RISULTATO 5-6 SULLA TABELLA DEGLI INCANTESIMI FALLITI SONO DISPERSIBILI SOLO TRAMITE PERGAMENE, RESISTENZA ALLA MAGIA, ECC., ESATTAMENTE COME SE FOSSE FINITI I DADI DISPERSIONE IN FASE MAGICA. UN RISULTATO 7 INFLIGGE UN COLPO A FORZA 2, UN RISULTATO 8-9 INFLIGGE UN COLPO A FORZA 4 E DISPERDE TUTTI GLI INCANTESIMI IN GIOCO, UN RISULTATO DI 10-11 FA PERDERE UN LIVELLO DI MAGIA MA NON UN INCANTESIMO, E INFLIGGE UN COLPO A FORZA 8, E UN RISULTATO DI 12 NON HA ALCUN EFFETTO. (FAQ UFFICIALI)

24) IL CANNONE INFERNALE PUÒ EFFETTUARE UNA ROTAZIONE GRATUITA PER ORIENTARSI E SPARARE.

25) QUANDO UN MAGO OTTIENE UN INCANTESIMO FALLITO E ENTRAMBE LE FAZIONI DISPONGONO DELLA MARIONETTA INFERNALE VERRÀ STABILITO TRAMITE UN TIRO DI DADO AL 4+ QUALE DEI DUE GIOCATORI POTRÀ MODIFICARE PER PRIMO IL RISULTATO DELLA TABELLA DEGLI INCANTESIMI FALLITI. IL SECONDO GIOCATORE POTRÀ A SUA VOLTA VARIARE QUESTO RISULTATO MODIFICATO CON LA SUA MARIONETTA INFERNALE.

26) UN CAMPIONE DEI PRESCELTI CON IL FAVORE DEL DEI PERMETTE DI MODIFICARE IL TIRO DELLA PROPRIA UNITÀ SULLA TABELLA OCCHIO DEGLI DEI. SE MODIFICANDO IL RISULTATO DI INIZIO PARTITA SI OTTIENE UN 7 O UN 2 È POSSIBILE RIPETERE IL TIRO. (FAQ UFFICIALI)

27) IN CASO DI RISULTATI DOPPI, È POSSIBILE RIPETERE IL TIRO SULLA TABELLA OCCHIO DEGLI DEI PIÙ DI UNA VOLTA FINO A OTTENERE UN RISULTATO ACQUISIBILE. (FAQ UFFICIALI)

28) I PERSONAGGI AGGREGATI AD UNITÀ INFLUENZATE DAGLI EFFETTI DELL'ALTARE NE BENEFICIANO FINCHÈ RESTANO AGGREGATI A TALE UNITÀ. (FAQ UFFICIALI)

29) SE L'ALTARE VIENE USATO SU UNA UNITÀ E SI OTTIENE UN BONUS CHE UN MODELLO DELL'UNITÀ GIÀ POSSIEDE, SI DEVE RIPETERE IL TIRO. (FAQ UFFICIALI)

30) L'EROE ESALTATO CHE PORTA LO STENDARDO DA BATTAGLIA NON PUÒ ESSERE IL GENERALE DELL'ARMATA. (FAQ UFFICIALI)

31) TUTTI I MODELLI DELL'ESERCITO DEL CAOS IN GRADO DI LANCIARE SFIDE, INCLUSI I CAMPIONI, SONO OBBLIGATI A FARLO. I CAMPIONI POSSONO RIFIUTARE LE SFIDE. (FAQ UFFICIALI)

32) SE UN PERSONAGGIO DEL CAOS È AGGREGATO AD UNA UNITÀ ED INSIEME UCCIDONO UN MODELLO CON LA REGOLA BERSAGLIO GRANDE, IL PERSONAGGIO BENEFICIA DELL'OCCHIO DEGLI DEI SOLO SE HA INFLITTO L'ULTIMA FERITA AL MODELLO NEMICO. LE FERITE PERSE PER LA RISOLUZIONE DEL COMBATTIMENTO NON CONTANO A QUESTO FINE. (FAQ UFFICIALI)

33) SE UN BERSAGLIO GRANDE (CHE NON SIA UN PERSONAGGIO) VIENE SCONFITTO, FUGGE ED È RAGGIUNTO DA UN PERSONAGGIO DEL CAOS

O DALL'UNITÀ A CUI È AGGREGATO, IL PERSONAGGIO BENEFICIA DELL'OCCHIO DEGLI DEI. (FAQ UFFICIALI)

34) LE CAVALCATURE NON SONO MAI BENEFICIARIE DELL'OCCHIO DEGLI DEI A MENO CHE LA REGOLA NON COINVOLGA L'INTERO MODELLO, AD ESEMPIO NEL CASO DELLA RESISTENZA ALLA MAGIA. (FAQ UFFICIALI)

35) UCCIDERE UN CAMPIONE NON CONCEDE UN TIRO SULLA TABELLA OCCHIO DEGLI DEI. (FAQ UFFICIALI)

36) È POSSIBILE CHE UN MODELLO GIÀ STUPIDO A CAUSA DI UN OGGETTO MAGICO O DI UNA MAGIA SIA SOGGETTO AL DONO PAZZIA DELLA TABELLA OCCHIO DEGLI DEI. NON CI SONO COMUNQUE EFFETTI ADDIZIONALI. (FAQ UFFICIALI)

37) GLI STREGONI E SOMMI STREGONI DEL CAOS POSSONO UTILIZZARE SCUDI MAGICI. (FAQ UFFICIALI)

38) UNO STREGONE SU DESTRIERO DI SLAANESH LANCIA PROIETTILI MAGICI CON UN ARCO DI VISTA DI 360° COME PREVISTO DALLA REGOLA CAVALLERIA LEGGERA. (FAQ UFFICIALI)

39) IL CANNONE INFERNALE NON PUÒ RESISTERE E TIRARE. (FAQ UFFICIALI)

40) IL CANNONE INFERNALE PUÒ CONTINUARE A SPARARE ANCHE DOPO CHE I NANI SONO MORTI, PURCHÈ ABBAIA SUPERATO IL TEST DI DISCIPLINA A INIZIO TURNO. (FAQ UFFICIALI)

41) IL CANNONE INFERNALE CONCEDE METÀ DEI PUNTI VITTORIA SE VENGONO UCCISI LA METÀ DEI MODELLI CHE COMPONGONO L'UNITÀ, OVVERO IL CANNONE E UN NANO OPPURE DUE NANI. (FAQ UFFICIALI)

42) GLI EFFETTI DEGLI INCANTESIMI FALLITI CAUSATI DA UN CANNONE INFERNALE VENGONO RISOLTI IN ORDINE CASUALE. (FAQ UFFICIALI)

43) QUANDO È PRESENTE IN CAMPO UN ALTARE DEL CAOS AMICO, I CAMPIONI DEL CAOS OTTENGONO I BENEFICI DELL'OCCHIO DEGLI DEI SE UCCIDONO UN PERSONAGGIO O UN BERSAGLIO GRANDE NEMICI. (FAQ UFFICIALI)

44) L'ALTARE DEL CAOS NON È SOGGETTO A NESSUNA REGOLA PARTICOLARE CHE ABBAIA EFFETTO SUI MOSTRI. MUOVE COME UN MOSTRO, NON PUÒ UNIRSI ALLE UNITÀ E COMBATTE CON PROFILO SINGOLO. (FAQ UFFICIALI)

45) I PRINCIPI DEMONE SONO DEMONI AI FINI DELLE MAGIE DELLA SFERA DELLA LUCE E DI ALTRE REGOLE SIMILI. (FAQ UFFICIALI)

46) CANNONI DEL CAOS, PRINCIPI DEMONE E DESTRIERI DEMONIACI NON HANNO LA REGOLA ATTACCHI MAGICI. (FAQ UFFICIALI)

47) SE UN GIGANTE TIRA UN DOPPIO PER LA MAZZATA, IL COMBATTIMENTO TERMINA IN QUEL TURNO E IL GIGANTE INSEGUE O SFONDA IN UN ALTRO CORPO A CORPO, EGLI PUÒ ATTACCARE NORMALMENTE NEL SUCCESSIVO TURNO DI CORPO A CORPO. (FAQ UFFICIALI)

48) SE UN GIGANTE LANCIÀ SU DI UN'ALTRA UNITÀ UN MODELLO DI TRUPPA CON PIÙ DI UNA FERITA, UN TIRO SALVEZZA O RIGENERAZIONE, E QUEST'ULTIMO SOPRAVVIVE, ALLORA VIENE RIPOSIZIONATO ALL'INTERNO DELLA SUA UNITÀ DI PARTENZA. (FAQ UFFICIALI)

- 49)** SE DUE GIGANTI, COINVOLTI NELLO STESSO CORPO A CORPO MA NON IN CONTATTO DI BASE L'UNO CON L'ALTRO, UTILIZZANO ENTRAMBI L'ATTACCO URLA E STREPITI, IL COMBATTIMENTO TERMINA IN UN PAREGGIO INDIPENDENTEMENTE DA QUALSIASI MODIFICATORE, MUSICI INCLUSI. (FAQ UFFICIALI)
- 50)** LE FERITE INFLITTE AD UNA UNITÀ DA UN MODELLO LANCIATO DA UN GIGANTE CONTANO PER LA RISOLUZIONE DEL COMBATTIMENTO SOLO SE QUELL'UNITÀ PRENDE PARTE ALLO STESSO CORPO A CORPO DEL GIGANTE. (FAQ UFFICIALI)
- 51)** SE UN MODELLO SPIACCICA O MANGIA UN MODELLO, L'ATTACCO SI CONSIDERA UN COLPO MORTALE AI FINI DEL CALCOLO DELLE FERITE INFLITTE PER LA RISOLUZIONE DEL COMBATTIMENTO. (FAQ UFFICIALI)
- 52)** WULFRIK NON PUÒ FARE INGRESSO IN CAMPO TRAMITE ZANNAMARINA INSIEME AD UN'UNITÀ DI PREDONI A CAVALLO. (FAQ UFFICIALI)
- 53)** SCHIACCIASTELE È UN'ARMA MAGICA. (FAQ UFFICIALI)
- 54)** I COLPI CAUSATI DAI FULMINI DI KHOLEK MANGIASOLE INFLIGGONO UNA SOLA FERITA. (FAQ UFFICIALI)
- 55)** I PRINCIPI DEMONE, GALRAUCH E KHOLEK SONO CONSIDERATI PERSONAGGI MOSTRUOSI, QUINDI NON POSSONO UNIRSI ALLE UNITÀ, MUOVONO COME MOSTRI E NON SONO SOGGETTI AGLI EFFETTI CHE COLPISCONO I MOSTRI. (FAQ UFFICIALI)
- 56)** I PRINCIPI DEMONE CON LIVELLI DI MAGIA NON SONO EQUIPAGGIATI CON ARMATURA DEL CAOS. (FAQ UFFICIALI)
- 57)** GLI EFFETTI DI DUE O PIÙ MALEDIZIONI DEL LEBBROSO LANCIATE SULLA STESSA UNITÀ SONO CUMULATIVI. (FAQ UFFICIALI)
- 58)** L'INCANTESIMO BUBBONI MAGNIFICENTI PUÒ BERSAGLIARE PERSONAGGI SINGOLI ALL'INTERNO DELLE UNITÀ. (FAQ UFFICIALI)
- 59)** I DEMONI DI UN DETERMINATO DIO DEL CAOS NON SONO IMMUNI AGLI EFFETTI DI OGGETTI E MAGIE AD ESSO DEDICATI. (FAQ UFFICIALI)
- 60)** L'ANELLO DEI CARSTEIN NON PUÒ ESSERE UTILIZZATO CONTRO UN RISULTATO DI 11+ SUL TIRO PER LA FORZA DEL CANCELLO DEL CAOS. (FAQ UFFICIALI)
- 61)** SE UN MODELLO FALLISCE IL TEST DI DISCIPLINA PER ATTACCARE UN'UNITÀ SOGGETTA ALL'AURA DI ACQUIESCENZA PUÒ ATTACCARE ALTRE UNITÀ CON CUI È IN CONTATTO DI BASE. (FAQ UFFICIALI)
- 62)** RUGGITO RAGGELANTE E PAROLA DEL DOLORE NON SONO ATTACCHI MAGICI. (FAQ UFFICIALI)
- 63)** RUGGITO RAGGELANTE, FLUSSO DI CORRUZIONE E TESTA DI MORTO SONO ATTACCHI DA TIRO E NON POSSONO ESSERE USATI IN CONTEMPORANEA. (FAQ UFFICIALI)
- 64)** L'ATTO DI RIVELARE UN ASSASSINO NASCOSTO E L'UTILIZZO DELLA PAROLA DEL DOLORE AVVENGONO IN ORDINE DETERMINATO CASUALMENTE (AL 4+). (FAQ UFFICIALI)
- 65)** I COLPI INFLITTI DALLA PAROLA DEL DOLORE A MOSTRI CAVALCATI SONO ASSEGNATI CASUALMENTE COME PER LE ARMI DA TIRO. (FAQ UFFICIALI)
- 66)** LA MARIONETTA INFERNALE PUÒ MODIFICARE ANCHE I RISULTATI DEGLI INCANTESIMI FALLITI OTTENUTI SU TABELLE SPECIFICHE, COME QUELLA PER LA MAGIA WAAAGH E QUELLA PER LA MAGIA CULINARIA. (FAQ UFFICIALI)
- 67)** LA MARIONETTA INFERNALE PUÒ MODIFICARE I RISULTATI DEGLI INCANTESIMI FALLITI DEI MAGHI AMICI. (FAQ UFFICIALI)
- 68)** IL FILATTERIO NECROTICO CONCEDE IMMUNITÀ ALLE MAGIE DI NURGLE DEL LIBRO GUERRIERI DEL CAOS MA NON DA QUELLE DEL LIBRO DEMONI DEL CAOS. (FAQ UFFICIALI)
- 69)** SE UNO STREGONE O UN SOMMO STREGONE SCELGONO LA STESSA SFERA PER IL LIBRO DEI SEGRETI E PER LE LORO MAGIE, È POSSIBILE CHE CONOSCANO E LANCINO DUE VOLTE LA STESSA MAGIA. (FAQ UFFICIALI)
- 70)** SE UN MODELLO INGAGGIATO FERISCE SE STESSO O LA SUA UNITÀ A CAUSA DI OGGETTI MAGICI DURANTE LA FASE DI CORPO A CORPO, LE FERITE CONTANO A FAVORE DELL'AVVERSAIO PER LA RISOLUZIONE DEL COMBATTIMENTO. (FAQ UFFICIALI)
- 71)** SE UN MODELLO ARMATO CON IL GLADIO DELLA PUTREFAZIONE FERISCE UN MODELLO DI TRUPPA CON PIÙ DI UNA FERITA, QUESTO SI CONSIDERA AVERE UN PROFILO DIVERSO DAL RESTO DELL'UNITÀ E FINCHÈ NON MUORE PUÒ ESSERE NECESSARIO RANDOMIZZARE IL TIRO CHE COLPISCE L'UNITÀ E ALLOCARE SEPARATAMENTE GLI ATTACCHI IN CORPO A CORPO. (FAQ UFFICIALI)
- 72)** SE IL GLADIO DELLA PUTREFAZIONE FERISCE UN CARRO/MOSTRO CAVALCATO O IL SUO CAVALIERE, SOLO CHI È STATO FERITO NE SUBIRÀ GLI EFFETTI E NON L'INTERO MODELLO. (FAQ UFFICIALI)
- 73)** È POSSIBILE NON MODIFICARE IN ALCUN MODO UN INCANTESIMO FALLITO ANCHE DOPO AVER LANCIATO IL D3 DELLA MARIONETTA INFERNALE. (FAQ UFFICIALI)
- 74)** IL PENDENTE TESCHIO DI SANGUE INFLIGGE UN SINGOLO COLPO AI MOSTRI CAVALCATI, ASSEGNATO CASUALMENTE COME PER IL TIRO. (FAQ UFFICIALI)
- 75)** SE UN MODELLO CON IL PENDENTE TESCHIO DI SANGUE È COINVOLTO IN UNA SFIDA, PUÒ COMUNQUE INFLIGGERE COLPI AI MODELLI IN CONTATTO DI BASE CON LUI CHE NON SONO COINVOLTI NELLA SFIDA. (FAQ UFFICIALI)
- 76)** FESTUS IL SIGNORE DELLE SANGUISUGHE È ARMATO CON UN'ARMA BIANCA E NON INDOSSA L'ARMATURA DEL CAOS. (FAQ UFFICIALI)

IMPERO

- 1)** IL GRANDE TEOGONISTA HA 2 ATTACCHI SUL PROFILO (FAQ UFFICIALI)
- 2)** I FLAGELLANTI POSSONO RIPETERE I TIRI PER COLPIRE (GRAZIE ALL'ODIO) ALL'INIZIO DI OGNI TURNO IN CUI UTILIZZANO LA REGOLA "LA FINE È VICINA" (FAQ UFFICIALI)

- 3)** UN DISTACCOMENTO PUÒ EFFETTUARE UNA CONTROCARICA AD UNA CARICA EFFETTUATA GRAZIE AD UN INCANTESIMO, CONTRO L'UNITÀ MADRE, SE NELLA DESCRIZIONE DELL'INCANTESIMO È SPECIFICATO CHE POSSONO REAGIRE COME SE FOSSE UNA NORMALE CARICA **(FAQ UFFICIALI)**
- 4)** UN ARCIETTORE NON PUÒ MANTENERE PIÙ DI UNA PREGHIERA "RIMANE IN GIOCO". UN LANCIO DI UNA PREGHIERA CANCELLA EVENTUALI ALTRE PREGHIERE, DA LUI LANCIATE, CHE "RIMANGONO IN GIOCO" **(FAQ UFFICIALI)**
- 5)** L'INCANTESIMO INFUSO NEL GRIFONE DI AMBRA VIENE LANCIATO ATTRAVERSO L'ARCIETTORE. QUESTO SIGNIFICA CHE IL SUO UTILIZZO PORRÀ FINE AD EVENTUALI PREGHIERE "RIMANI IN GIOCO" LANCIATE PRECEDENTEMENTE DALL'ARCIETTORE **(FAQ UFFICIALI)**
- 6)** LA PREGHIERA MARTELLO DI SIGMAR PERMETTE DI RITIRARE I TIRI PER COLPIRE/FERIRE DEL MODELLO BERSAGLIO ANCHE SE ESEGUITI IN FASE DI TIRO O CAUSATI DA UN INCANTESIMO (ES. MAGO CHE LANCIA UNA PALLA DI FUOCO), MA NON È POSSIBILE RITIRARE PER COLPIRE/FERIRE SUGLI ATTACCHI CAUSATI DA UNA MACCHINA DA GUERRA (ES. INGEGNERE CHE OPERA UN TUONO D'INFERNO) **(FAQ UFFICIALI)**
- 7)** UN PERSONAGGIO RESO IRRIDUCIBILE ATTRAVERSO UN INCANTESIMO O UN EFFETTO NON PUÒ UNIRSI AD UNITÀ CHE HANNO LA REGOLA IRRIDUCIBILI **(FAQ UFFICIALI)**
- 8)** L'ALTARE DI SIGMAR SUBISCE LA PENALITÀ DI -1 AL MOVIMENTO DOVUTA ALLE BARDE DEI CAVALLI **(FAQ UFFICIALI)**
- 9)** NON È POSSIBILE SCHIERARE PIÙ DI UN ALTARE DI SIGMAR PER PARTITA **(FAQ UFFICIALI)**
- 10)** SE L'ARCIETTORE VIENE UCCISO L'ALTARE NON DEVE ESSERE RIMOSSO E CONTINUERÀ A OPERARE NORMALMENTE **(FAQ UFFICIALI)**
- 11)** L'ARCIETTORE PUÒ ESSERE EQUIPAGGIATO CON UN OGGETTO MAGICO CHE CONTIENE UN INCANTESIMO INFUSO **(FAQ UFFICIALI)**
- 12)** IL CARRO A VAPORE DEVE ESSERE MONTATO SU BASETTA 50x100 **(FAQ UFFICIALI)**
- 13)** IL CARRO A VAPORE CAUSA NORMALI COLPI DI IMPATTO QUANDO ESEGUE LO SCHIACCIAMENTO CHE VENGONO ESEGUITI PRIMA DI QUALSIASI ATTACCO COME I NORMALI COLPI DI IMPATTO **(FAQ UFFICIALI)**
- 14)** QUANDO UN CARRO A VAPORE È INGAGGIATO CON PIÙ UNITÀ NEMICHE E DECIDE DI ESEGUIRE LO SCHIACCIAMENTO, IL CONTROLLORE DEL CARRO A VAPORE SCEGLIE UNA DI QUESTE UNITÀ COME BERSAGLIO DEI COLPI DI IMPATTO **(FAQ UFFICIALI)**
- 15)** UN CARRO A VAPORE CHE DECIDE DI NON USARE ALCUN PUNTO VAPORE NEL MOVIMENTO NON POTRÀ EFFETTUARE ALCUNA MANOVRA, NEANCHE LA ROTAZIONE SUL CENTRO, ANCHE SE QUESTE MANOVRE NON CONSUMANO ALCUN PUNTO VAPORE **(FAQ UFFICIALI)**
- 16)** IL CARRO A VAPORE NON CONCEDE MAI METÀ PUNTI VITTORIA **(FAQ UFFICIALI)**
- 17)** IL CARRO A VAPORE NON SUBISCE GLI EFFETTI DEL POZZO DELLE OMBRE **(FAQ UFFICIALI)**
- 18)** LO STEAM TANK SUBISCE EVENTUALI COLPI MORTALI CHE AFFLIGGONO SPECIFICAMENTE I MODELLI GRANDI (ES VIRTÙ DELL'EROISMO) O CHE NON ABBIANO LA LIMITAZIONE RELATIVA ALLA FORZA DELL'UNITÀ (COME IL NORMALE COLPO MORTALE) **(FAQ UFFICIALI)**
- 19)** ATTACCHI O EFFETTI CHE INFLIGGONO "DANNI STRUTTURALI" O RIDUCONO "PUNTI STRUTTURA", CAUSANO AL CARRO A VAPORE NORMALI FERITE **(FAQ UFFICIALI)**
- 20)** EVENTUALI EFFETTI CHE RIDUCONO IL MOVIMENTO DEL CARRO A VAPORE FUNZIONANO NORMALMENTE (AD ES. RUNA DELL'IRA E DELLA ROVINA LIMITA IL MOVIMENTO A 1" E MEZZO PER PUNTO VAPORE) **(FAQ UFFICIALI)**
- 21)** UN UNITÀ EQUIPAGGIATA CON LO STENDARDO DEGLI SVENTRADEMONI CARICA UN UNITÀ CHE CAUSA PAURA, L'UNITÀ È COSTRETTA A SUPERARE UN TEST DI PAURA (TERRORRE) COME DI CONSUETO, PER CARICARE **(FAQ UFFICIALI)**
- 22)** EVENTUALI UNITÀ DI NON MORTI CREATE CON LO SCRIGNO DELLA STREGONERIA SONO SOTTO IL CONTROLLO DEL GIOCATORE IMPERIALE, TUTTAVIA AD OGNI TURNO DEVONO TESTARE POICHÈ NON È PRESENTE ALCUN GENERALE NON MORTO **(FAQ UFFICIALI)**
- 23)** LO SCRIGNO DELLA STREGONERIA PUÒ SOTTRARRE GLI INCANTI DEI RE DEI SEPOLCRI E VERRANNO LANCIATI CON UN LIVELLO DI POTERE PARI A 1d6 SE SOTTRATTI A UN RE O PRINCIPE, 2d6 SE SOTTRATTI DA UN LICHE E 3d6 DA UN ARCILICHE **(FAQ UFFICIALI)**
- 24)** NON È POSSIBILE SCAMBIARE LE CARATTERISTICHE CON LA CAVALCATURA DI UN PERSONAGGIO IN SFIDA, ATTRAVERSO LO SPECCHIO DI VAN HORSTMANN **(FAQ UFFICIALI)**
- 25)** L'INCANTESIMO CONTENUTO ALL'INTERNO DELL'ANELLO DI VOLANS DEVE ESSERE DETERMINATO NEL MOMENTO IN CUI SONO DETERMINATI ANCHE GLI ALTRI INCANTESIMI DEI MAGHI **(FAQ UFFICIALI)**
- 26)** 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 PERCORSA IN CARICA.
- 27)** IL CARRO A VAPORE SUBISCE GLI EFFETTI DI QUEGLI INCANTESIMI CHE CONFERISCONO AD ALCUNI MODELLI AVVERSARI ATTACCHI SPECIALI, COME IL TOCCO DI POLVERE.
- 28)** UN MASTRO INGEGNERE SI CONSIDERA EQUIPAGGIATO CON UNA SERIE DI BOMBE PICCIONE, NON CON 1 BOMBA PICCIONE SOLA. NON SONO QUINDI INTESI COME EQUIPAGGIAMENTO MONO-USO. **(ARMYBOOK EMPIRE UK)**
- 29)** IL DESTRIERO MECCANICO CONTA ESATTAMENTE COME UN DESTRIERO BARDATO E CONFERISCE UN BONUS DI +2 AL TIRO ARMATURA. **(ARMYBOOK EMPIRE UK)**

MERCENARI

- 1) I VERILOQUIANTI E GLI EMISSARI OSCURI POSSONO ESSERE SCHIERATI COME UNA SCELTA RARA PIU' 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 TRINCCERARE 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 STESSA). (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) LE GUARDIE DELL'INCUDINE E IL CUSTODE DELLE RUNE AD ESSO AGGREGATO NON SONO IMMUNI AL COLPO MORTALE.
- 18) THOREK E LA SUA INCUDINE POSSONO ESSERE ACQUISTATI COME UNA SCELTA GRANDE EROE E UNA SCELTA EROE. (FAQ UFFICIALI)
- 19) 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
- 20) IL GIOCATORE CHE POSSIÈDE 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.

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 POSSIEME 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 FOSSERO 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 COMPRESI. (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.
- 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.
- 16) CONTRO L'ATTACCO DEL GIGANTE "MAZZATA" È POSSIBILE EFFETTUARE UN SOLO TIRO SALVEZZA PER PARARE L'ATTACCO. SE FALLITO SI SUBISCONO 2D6 FERITE.
- 17) I FANATICI POSSONO ESSERE SCATENATI DA QUALUNQUE PUNTO DELL'UNITÀ OLTRE CHE DAI BORDI (ANCHE DAL CENTRO, PER ESEMPIO, SUBENDO NEL CASO I COLPI DI PASSAGGIO). E' LIBERTÀ DEL GIOCATORE O&G DECIDERE SE INDICARE PRIMA IL PUNTO DI PARTENZA E POI TIRARE I DADI DI MOVIMENTO O FARE L'INVERSO.
- 18) UN'UNITÀ VOLANTE O ETEREA NON PUÒ COMPIERE UN MOVIMENTO CHE A CAUSA DEI FANATICI LA PORTEREBBE A FERMARSI O ATTERRARE SU UN TERRENO INTRANSITABILE O SU UN'UNITÀ.

ERRATA CORRIGE

- 19) 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.
- 20) P. 43 (KOZE KE LUCCIKANO, *L'ASCIÀ 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.
- 21) 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.
- 22) 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.

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 DISPREDERE (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)** I SACERDOTI LICHE NON POSSONO LANCIARE INCANTI CONSEGUENTEMENTE AI RISULTATI 5-6 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 RILASCIANO 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. È 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 AVVERSARIO. (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 ACQUISTATA 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 MACELLAI (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 *MANTELLO 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 *TERRORE* 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)

UOMINI LUCERTOLA

- 1) UN PERSONAGGIO IN SELLA A UN *NAGGAROCERONTE* (OGGETTO INCANTATO) NON PUÒ ACQUISTARE ALTRE CAVALCATURE NORMALI O MOSTRUOSE.
- 2) L'ARCO GIGANTE E LE CERBOTTANE GIGANTI MONTATE SULLA PORTANTINA DELLO *STEGADONTE* POSSONO RESISTERE E TIRARE NORMALMENTE.
- 3) GLI *STEGADON* E *ANTICHI STEGADON* ACQUISTATI DAI PERSONAGGI NON OCCUPANO ALCUNA SCELTA RARA O SPECIALE.
- 4) SE GLI *SPINODONTI* DICHIARANO UNA REAZIONE DIVERSA DAL RESISTERE E TIRARE MA QUEST'ULTIMA DOPO LE MISURAZIONI

RISULTA POSSIBILE, ESSI SONO OBBLIGATI A CAMBIARE LA LORO REAZIONE IN RESISTERE E TIRARE.

- 5)** UN CAPO SCINCO SU STEGADON NON PUÒ UTILIZZARE LE CERBOTTANE O L'ARCO GIGANTE, SOLO I MEMBRI DELL'EQUIPAGGIO POSSONO FARLO.
- 6)** LE FERITE INFLITTE DALL'EFFIGE DI SANGUE DEL DISPREZZO SONO SALVABILI NORMALMENTE TRAMITE TIRI SALVEZZA, RIGENERAZIONE O ALTRO. SE IL MODELLO COLPITO FALLISCE UN TEST DI RESISTENZA MA LA FERITA VIENE SALVATA L'EFFETTO DELL'EFFIGE CONTINUA NORMALMENTE.
- 7)** SE L'ARCO GIGANTE DELLO STEGADONTE OTTIENE 6 SUL TIRO PER COLPIRE FERIRÀ AUTOMATICAMENTE SOLO IL PRIMO MODELLO COLPITO E TIRERÀ PER FERIRE NORMALMENTE I MODELLI SUCCESSIVI (FAQ UFFICIALI)
- 8)** I KROXIGOR NON CONTANO AI FINI DELLE DIMENSIONI MINIME DI UNA UNITÀ DI SCINCHI, ESSENDO OPZIONALI. (FAQ UFFICIALI)
- 9)** TIRO DI UNA BALISTA CONTRO UNITÀ MISTA SCINCHI/KROXIGOR: DETERMINARE SE IL MODELLO INZIALE COLPITO È UNO SCINCO O UN KROXIGOR COME DESCRITTO NEL BESTIARIO SOTTO LA VOCE KROXIGOR; DETERMINARE A CASO QUALE TIPO DI MODELLO VIENE COLPITO SE NEL RANGO CE N'È PIÙ DI UNO, POI PROCEDERE COLPENDO LA MINIATURA DIRETTAMENTE ALLE SPALLE DI QUESTO (PER ULTERIORI ESEMPI CONSULTARE IL PDF UFFICIALE GW). (FAQ UFFICIALI)
- 10)** NELLE UNITÀ MISTE CON MODELLI CHE CAUSANO PAURA, QUESTI ULTIMI SI COMPORTANO COME PERSONAGGI CHE CAUSANO PAURA AGGREGATI AD UNA UNITÀ CHE NON INCUTONO PAURA: PERTANTO SI CONTA SOLTANTO LA LORO FdU QUANDO SI TRATTA DI DETERMINARE SE IL NEMICO VA AUTOMATICAMENTE IN FUGA. (FAQ UFFICIALI)
- 11)** ALLE UNITÀ DI GUARDIA DEL TEMPIO SI POSSONO AGGREGARE ANCHE PERSONAGGI DIVERSI DAGLI SLANN. A OGNI UNITÀ DI GUARDIA DEL TEMPIO NON SI PUÒ AGGREGARE PIÙ DI UNO SLANN. (FAQ UFFICIALI)
- 12)** UNO SLANNE CONTA COME BERSAGLIO GRANDE AI FINI DELLA PROPRIA LdV SOLO QUANDO SI TROVA IN UNA UNITÀ DI GUARDIA DEL TEMPIO. (FAQ UFFICIALI)
- 13)** L'ABILITÀ DEI TERRADONTI DI SGANCIARE LE ROCCE È UN ATTACCO DA TIRO. (FAQ UFFICIALI)
- 14)** I TERRADONTI POSSONO SGANCIARE ROCCE ANCHE NEL TURNO IN CUI CARICANO, FINTANTO CHE SORVOLANO UN'ALTRA UNITÀ NEMICA. (FAQ UFFICIALI)
- 15)** I COLPI D'IMPATTO CONTRO UNO STEGADONTE SI RANDOMIZZANO TRA L'EQUIPAGGIO E LO STEGADONTE STESSO. (FAQ UFFICIALI)
- 16)** I POTERI DELLA MACCHINA DEGLI DEI POSSONO ESSERE UTILIZZATI SOLO FINCHÈ IL SACERDOTE È IN VITA. (FAQ UFFICIALI)
- 17)** IL PORTENTO DELLA PROTEZIONE DURA FINCHÈ NON VIENE USATO UN ALTRO POTERE DELLA MACCHINA DEGLI DEI OPPURE IL SACERDOTE O LO STEGADONTE ANZIANO NON VENGONO UCCISI. (FAQ UFFICIALI)
- 18)** I COLPI DELL'ALLINEAMENTO ARDENTE SONO MAGICI. (FAQ UFFICIALI)
- 19)** LE SALAMANDRE NON POSSONO MARCIARE E TIRARE PERCHÈ IL LORO ATTACCO NON È DESCRITTO COE UN'ARMA A SOFFIO. (FAQ UFFICIALI)
- 20)** SE UNO SPINODONTE OTTIENE 1 AVARIA QUANDO RESISTE E TIRA VENGONO MANGIATI D3 SCINCHI E I COLPI OTTENUTI CON L'ALTRO DADO ARTIGLIERIA VENGONO TIRATI NORMALMENTE. SE OTTIENE 2 RISULTATI DI AVARIA VENGONO MANGIATI 2D3 SCINCHI E NON VIENE TIRATO ALCUN COLPO. (FAQ UFFICIALI)
- 21)** SE GLI SPINODONTI VENGONO CARICATI DA UN NEMICO TROPPO VICINO PER EFFETTUARE UNA REAZIONE DI RESISTERE E TIRARE, QUESTI POSSONO SOLTANTO MANTENERE LA POSIZIONE. (FAQ UFFICIALI)
- 22)** LA FdU DELLE SALAMANDRE E DEGLI SPINODONTI È 3, PERTANTO NON IL TIRO NON SUBISCE LA PENALITÀ DI -1 AL COLPIRE. (FAQ UFFICIALI)
- 23)** SOTTRAI MAGIA E LO SCRIGNO DI ALDRED DETERMINANO A CASO QUALE LIVELLO DI LANCIO DELL'INCANTESIMO LIBERAZIONE DI ITZA DI LORD KROAK SOTTRAGGONO. (FAQ UFFICIALI)
- 24)** GLI EFFETTI DELLA MANO DEGLI DEI DI KROQ-GAR FUNZIONANO ANCHE CONTRO UNITÀ NEMICHE INGAGGIATE IN CORPO A CORPO. (FAQ UFFICIALI)
- 25)** SE KROQ-GAR FALLISCE IL TS DELLA PROGENITURA SACRA DI XHOTL IL COLPO CONTRO L'UNITÀ NEMICA VIENE RISOLTO COME UN ATTACCO DA TIRO. (FAQ UFFICIALI)
- 26)** CHAKAX ATTACCA PER PRIMO NONOSTANTE USI UNA GRANDE ARMA. (FAQ UFFICIALI)
- 27)** QUANDO TETTO'EKO SI AGGREGA AD UNA UNITÀ DI SCINCHI, QUEST'ULTIMA GODE DELLE STESSA REGOLE DELLA GUARDIA DEL TEMPIO. (FAQ UFFICIALI)
- 28)** TETTO'EKO VIENE COLLOCATO SU UNA BASETTA DA 40x40MM. (FAQ UFFICIALI)
- 29)** I COLPI D'IMPATTO DELLA LANCIA DA GUERRA DELLO STEGADONTE SONO MAGICI. (FAQ UFFICIALI)
- 30)** LA LAMA DEL PIRANHA E IL FETICCIO MALEDETTO COMBINATI CAUSANO 4 FERITE CON OGNI ATTACCO. (FAQ UFFICIALI)
- 31)** IL TEST CAUSATO DALLA LAMA DELLA REALTÀ VIENE EFFETTUATO SEMPRE COL VALORE DI DISCIPLINA NON MODIFICATO. (FAQ UFFICIALI)
- 32)** GLI ATTACCHI DEL BASTONE DEL SOLE PERDUTO SONO MAGICI. LA REGOLA VELENI DELLA GIUNGLA NON VIENE APPLICATA. (FAQ UFFICIALI)
- 33)** UN NAGGAROCERONTE CHE SUBISCA GLI EFFETTI DELLA DISTRUZIONE DI VAUL O DELLA LEGGE DELL'ORO VIENE TRASFORMATO IN UN NORMALE NAGGARONTE. (FAQ UFFICIALI)

- 34)** MANI A COPPA DEGLI ANTICHI E INCANTESIMI FALLITI, RISULTATO 12: LO SLANN LANCIÀ L'INCANTESIMO CON FORZA INARRESTABILE, IL MAGO A CUI SI APPLICA L'INCANTESIMO FALLITO DIMENTICA L'INCANTESIMO LANCIATO DALLO SLANN SE ANCH'EGLI LO CONOSCE. (FAQ UFFICIALI)
- 35)** PER DETERMINARE GLI EFFETTI DELLA MANI A COPPA DEGLI ANTICHI SI USANO LE TABELLE DEGLI INCANTESIMI FALLITI SPECIFICHE DELLE ARMATE. SI IGNORANO I RISULTATI 5-6. (FAQ UFFICIALI)
- 36)** SI DICHIARA L'USO DELLA MANI A COPPA DOPO AVER DETERMINATO UN INCANTESIMO FALLITO MA PRIMA DI AVER TIRATO SULL'APPOSITA TABELLA. LE FERITE INFLITTE DA QUESTO OGGETTO POSSONO ESSERE COMBinate CON IL FETICCIO MALEDETTO. SI PUÒ TRASFERIRE IL RISULTATO DI 2 AD UN MAGO NEMICO. (FAQ UFFICIALI)
- 37)** L'ORDINE DI INTERAZIONE DI OGGETTI QUALE MANI A COPPA DELGI ANTICHI, ANIMA DI PIETRA E MARIONETTA INFERNALE O SIMILI VIENE DETERMINATO A CASO CON UN TIRO DI DADO. (FAQ UFFICIALI)
- 38)** LA PIASTRA DEL DOMINIO PUÒ ESSERE USATA PIÙ DI UNA VOLTA SOLA, PER ESEMPIO ALL'INIZIO DI OGNI TURNO NEMICO. (FAQ UFFICIALI)
- 39)** IL TOTEM BENEDETTO DI HUANCHI SIATTIVA PRIMA DELLA REAZIONE ALLA CARICA(FAQ UFFICIALI)
- 40)** L'ATTACCO "SGANCIARE ROCCE" DEI TERRADONTI È CONSIDERATO UN ATTACCO DA TIRO CHE COLPISCE AUTOMATICAMENTE. QUESTO ATTACCO, COME DI CONSUETO, NON PUÒ ESSERE EFFETTUATO SU UNITÀ IN CORPO A CORPO. CONCEDE EVENTUALI TIRI SALVEZZA LEGATI AGLI ATTACCHI A DISTANZA, VIENE RANDOMIZZATO NORMALMENTE, E PUÒ ESSERE EFFETTUATO ANCHE CONTRO EVENTUALI UNITÀ NON IN VISTA IN UN BOSCO OPPURE DENTRO A UNA CASA. ESSENDO QUESTO ATTACCO SPECIALE EFFETTUATO IN FASE DI MOVIMENTO, NELLA SUCCESSIVA FASE DI TIRO GLI SCINCHI POSSONO ANCHE TIRARE CON I LORO GIAVELLOTTI, ANCHE AD UNA UNITÀ DIVERSA, SE POSSIBILE (VEDI ANCHE FAQ UFFICIALE N°13 DI QUESTA SEZIONE).
- 41)** PER SGANCIARE LE ROCCE NON È NECESSARIO OLTREPASSARE L'INTERA UNITÀ, MA BASTA CHE ALMENO UN MODELLO DI TERRADONTE SPENDA TOT DEL SUO MOVIMENTO PER OLTREPASSARE ANCHE SOLO UNA PARTE DELLA STESSA
- 42)** I TERRADONTI INFLIGGONO NORMALMENTE D3 COLPI A TESTA QUANDO SGANCIANO LE ROCCE SU UNA UNITÀ CHE SI TROVA IN UN EDIFICIO.

SEZIONE 3

TABELLA DI RIFERIMENTO PER LE UNITÀ

* IN PRESENZA DI ASTERISCO VEDI NOTE
IN FONDO ALLA SEZIONE

BESTIE DEL CAOS

UNITÀ	BASE	TIPO	FdU
TUTTI I MODELLI DI FANTERIA DI BESTIE, INCLUSI I PERSONAGGI A PIEDI	25x25	FANTERIA	1
OGRE, MINOTAURI, TROLL, DRAGONOGRE	40x40	FANTERIA	3
MASTINI DEL CAOS, CENTIGOR	25x50	CAVALLERIA	2
DRAGONOGRE SHAGGOTH, GIGANTE DEL CAOS	50x50	MOSTRO	6
TORO NEFASTO	40x40	PERSONAGGIO	3
CARRO DEGLI ZANNAGOR	50x100	CARRO	4
PERSONAGGIO SU CARRO DEGLI ZANNAGOR	50x100	PERSONAGGIO SU CARRO	4+1
CAMPIONE DRAGONOGRE SHAGGOTH	50x50	PERSONAGGIO/MOSTRO*	6

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 IPOGRIFO	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 50x100		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
CARRO DEI CADAVERI	50x100	MOSTRO	3

DEMONI DEL CAOS

UNITÀ	BASE	TIPO	FdU
ORRORI, PIRODEMONI, UNTORI, DEMONETTE E SANGUINARI	25x25	FANTERIA	1
ASSETATO DI KHORNE, SKARBRAND, SIGNORE DEL MUTAMENTO, KAIROS E CUSTODE DEI SEGRETI	50x50	PERSONAGGIO/MOSTRO*	5
KU'GATH E GRANDE IMMUNDO	50x50	PERSONAGGIO/MOSTRO*	10
PRINCIPE DEMONE	40x40	PERSONAGGIO/MOSTRO*	4

ARALDO A PIEDI (COMPRESI GLI EROI SPECIALI A PIEDI)	25x25	FANTERIA	1
ARALDO SU JUGGERNAUT DI KHORNE	50x50	CAVALLERIA	2
ARALDO SU DISCO DI TZEENTCH	50x50	CAVALLERIA VOLANTE	2
ARALDO SU DESTRIERO DI SLANEESH	25x50	CAVALLERIA	2
ARALDO SU PALANCHINO DI NURGLE	50x50	CAVALLERIA	2
ARALDO SU CARRO	50x100	CARRO	4+1
NURGLINI	40x40	FANTERIA	3
BESTIA DI NURGLE, DIAVOLO DI SLANEESH	40x40	FANTERIA	3
MASSACRATORE DI KHORNE	50x50	CAVALLERIA	2
CACCIATRICI DI SLANEESH, DIVORATORI DI KHORNE,	25x50	CAVALLERIA	2
STRILLATORI DI TZEENTCH	40x40	FANTERIA VOLANTE	1
FURIE DEL CAOS	25x25	FANTERIA VOLANTE	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		5+1
PERSONAGGIO SU DRAGO DELLA LUNA	OPPURE 50x100		6+1
PERSONAGGIO SU DRAGO DELLE STELLE			7+1
PERSONAGGIO SU CARRO	50x100	PERSONAGGIO SU CARRO	4+1
CARRO DI TIRANOC O DI CARRO DEI LEONI 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 DESTRIERO NERO E NAGGARONTE	25x50	CAVALLERIA	2
PERSONAGGIO SU PEGASO NERO	40x40	PERSONAGGIO SU MOSTRO	3+1
PERSONAGGI SU DRAGO NERO	50x50 OPPURE 50x100		6+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 OPPURE 50x100	MOSTRO CON ADDESTRATORI	5
APPRENDISTI DELL'IDRA DA GUERRA	20x20		1
MULTIBALISTE	40x40*	MACCHINA DA GUERRA	NUMERO SERVENTI RIMASTI*
SERVENTI DELLA MULTIBALISTA	20x20		
CALDERONE DEL SANGUE	40x40*	MACCHINA DA GUERRA	NUMERO SERVENTI RIMASTI*
EQUIPAGGIO DEL CALDERONE	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

GUERRIERI DEL CAOS

UNITÀ	BASE	TIPO	FdU
TUTTI I MODELLI DI FANTERIA DI GUERRIERI DEL CAOS A PIEDI, INCLUSI I PERSONAGGI GUERRIERI DEL CAOS A PIEDI	25x25	FANTERIA	1
TUTTI I MODELLI DI FANTERIA DI PREDONI DEL CAOS A PIEDI	25x25	FANTERIA	1
TUTTI I MODELLI DI CAVALLERIA, INCLUSI I MASTINI DEL CAOS E I PERSONAGGI SU DESTRIERO DEL CAOS	25x50	CAVALLERIA	2
CARRO DEL CAOS	50x100	CARRO	4
PERSONAGGIO SU CARRO DEL CAOS	50x100	PERSONAGGIO SU CARRO	4+1
PERSONAGGIO SU DRAGO DEL CAOS	50x50 OPPURE 50x100	PERSONAGGIO SU DRAGO	6+1
PERSONAGGIO SU CAVALCATURA DEMONIACA, DISCO DI TZEENTCH, PALANCHIN, JUGHERNAUT	50x50	CAVALLERIA	2
PERSONAGGIO SU DESTRIERO DI SLAANESH	25x50 OPPURE 50x50	CAVALLERIA	2
PERSONAGGIO SU MANTICORA	50x50	PERSONAGGIO SU MOSTRO	4+1
PROGENIE DEL CAOS	40x40	FANTERIA	3
OGRE, DRAGHIOGRE, TROLL	40x40	FANTERIA	3
SHAGGOT	50x50	MOSTRO	6
ALTARE DA GUERRA DEL CAOS	50x100	MOSTRO	4
GIGANTE DEL CAOS	50x50 OPPURE 50x75	MOSTRO	6
CANNONE INFERNALE DEL CAOS	50x75	MOSTRO CON ADDESTRATORI	5+3
NANI DEL CAOS	20x20		
PRINCIPE DEMONE	40x40 OPPURE 50x50	FANTERIA - PERSONAGGIO	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
ARCIETTORE 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	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 GOLFANG	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 GOLFANG, NONCHE GOLFANG 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 LANCIAMMME	40x40*	MACCHINE DA GUERRA	NUMERO SERVENTI RIMASTI*
SERVENTI DELLE MACCHINE DA GUERRA	20x20		
GIROCCOTTERO 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	3+1

PERSONAGGIO SU VIVERNA	50x50	MOSTRO	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	50x100	CARRO	4

RE DEI SEPOLCRI

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	25x50	CAVALLERIA	2
SLAAN	50x50 OPPURE 40x40	PERSONAGGIO	3
PERSONAGGI SU CARNOSAURO	50x50	PERSONAGGIO SU MOSTRO	5+1
SCIAMI DELLA GIUNGLA	40x40	SCIAME	3
KROXIGOR	40x40	FANTERIA	3
TERRADONTE	40x40	CAVALLERIA VOLANTE	2
STEGADONTE	50x75	MOSTRO	10
SALAMANDRE/SPINODONTI	40x40	FANTERIA	3
ATTENDENTI SCINCHI DELLE SALAMANDRE/SPINODONTI	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 (PUNTO 10 A PAG 13 SEZIONE MACCHINE DA GUERRA)
- LE MACCHINA DA GUERRA VANNO IMBASTATE SECONDO QUANTO RIPORTATO. LE BASI 40x40 POSSONO ESSERE SOSTITuite DA 50x50, LE 50x75 CON LE 50x100.
- L'INCUDINE DEL DESTINO HA SEMPRE FORZA DELL'UNITÀ 5
- PER ULTERIORI SPECIFICHE SUI MODELLI CON CATEGORIA PERSONAGGIO/MOSTRO*, FARE RIFERIMENTO AL PUNTO 2 A PAG 3 SEZIONE GENERALE E AL PUNTO 16 A PAG 7 SEZIONE PERSONAGGI E SFIDE

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 MM	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