

Limitazioni Per Armata

Versione 1.4 settima edizione - 27/03/2008

- **GUIDA DEL GIOCATORE:** sentitevi tutti liberi di utilizzare armate con penalità che più vi aggradano, le vostre possibilità di vittoria saranno nella maggior parte dei casi le stesse. Dovete tuttavia tener conto che con maggiori penalità incontrerete soprattutto armate simili alla vostra (e quindi disputerete partite bilanciate, impegnative e divertenti). Nei peggiori casi potrete trovare armate con penalità più basse, che non fatterete a battere, ma vi "sgranocchieranno" dei punti torneo; oppure armate più sgravate che però vi "regaleranno" dei punti Torneo.

- **PENALITA':** tutte le penalità sono da intendersi per **unità** tranne dove specificato espressamente "**modelli**", da notare che nelle scelte 2x1 si intende sempre il numero effettivo dei modelli (es. 2 Baliste mietitrici -1). Al termine di ogni partita verranno confrontate le penalità dei giocatori: la differenza verrà sommata al totale dei punti torneo del giocatore con minori penalità e sottratta ai punti torneo del giocatore con maggiori penalità. In nessun caso si potranno totalizzare più di venti punti o meno di zero punti (nota che le LxA sono studiate per partite con eserciti di 2000 p.ti). Eventuali penalità non intere verranno arrotondate per difetto.

-**FASE MAGICA:**I dadi di base generati dalle armate non contano nelle penalità per i Dadi Potere. Oggetti ed opzioni che aggiungono un numero variabile di DP contano come se ne generassero la media ($D6=3,5 - D3=2$) con un minimo di 1. Gli artefatti monouso e le Pietre del Potere contano come 1/2 DP mentre gli Artefatti (anche quelli scaricabili) contano 1 DP. Gli oggetti che accumulano dadi contano come 1 DP se permettono di accumulare più di 1 dado. Tutte le abilità di modelli/unità che permettono il lancio di incantesimi come artefatti contano mezzo DP.

Tutti gli eserciti subiscono una penalità di -1 per ogni pergamena di dispersione e/o oggetti che disperdono automaticamente gli incantesimi, dalla 3° in poi.

-**ARTICOLI OPZIONALI E MERCENARI:** Si potranno utilizzare gli articoli riguardanti: le Idre da Guerra degli Elfi Oscuri, i Giganti d'Ossa di Khemri, i Tesori degli Antichi, i Giganti Mercenari.

Non sono ammessi personaggi speciali anche se i modelli sono accettabili per rappresentare personaggi "normali".

Non si possono usare articoli di WD addizionali sulle Mutazioni del Caos, sull'Ecologia Goblin e della Guerra delle Barbe.

La lista di Kislev è utilizzabile normalmente, i Mercenari sono utilizzabili come esercito a parte e le Compagnie di Ventura sono permesse normalmente (vedi COMPAGNIE DI VENTURA & CONTINGENTI ALLEATI).

Non si possono usare le liste al fondo dei Libri degli Eserciti ad eccezione dell'esercito delle Terre Meridionali degli Uomini Lucertola.

Non si possono usare le liste di Storm of Caos, anche se è concessa la Tagliagoblin e il Cannone Infernale.

IMPERO

Dadi Potere: -1 ogni 3 Dadi Potere generati, -1 ogni dado potere generato dal 7°.

- 1 Conte Elettore su Grifone.
- 1 Arcilettore su carro
- 1 ogni personaggio su pegaso oltre il 1°.
- 1 ogni unità di Ordini Templari oltre la 2° (compresa Cerchia Interna).
- 1 ogni unità di Archibugieri oltre la 1°; i distaccamenti contano 0,5.
- 1 ogni unità di Balestrieri oltre la 1°; i distaccamenti contano 0,5.
- 1 ogni unità di Arcieri oltre la 1°; i distaccamenti contano 0,5.
- 1 il 2° Cannone, -2 il terzo e così via.
- 1 ogni Mortaio oltre il 2°.
- 1 ogni unità di Staffette oltre la 1°.
- 1 ogni unità di Pistolieri oltre la 1°.
- 1 il 2° tuono inferno.
- 3 il 1° Carro a Vapore, -6 i successivi.
- 1 il 2° lanciamissili.

BRETONNIA

Dadi Potere: -1 ogni 3 Dadi Potere generati, -1 ogni dado potere generato dal 7°.

- 1 Duca su Ippogrifo.
- 1 ogni Personaggio con "Volare" oltre il 1°.
- 1 ogni unità di Cavalieri Erranti, Cavalieri del Regno, Cerca o Graal oltre la 3°.
- 1 ogni unità di Cavalieri del Regno oltre la 2°.
- 1 ogni unità di Cavalieri Erranti oltre la 1°.
- 1 ogni unità di Cavalieri della Cerca oltre la 1°.
- 1 ogni unità di Valvassini oltre la 2°.
- 3 ogni unità di Cavalieri su Pegaso oltre la 1°.
- 1 ogni Trabucco oltre il 1°.

ELFI OSCURI

Dadi Potere: -1 ogni 3 Dadi Potere generati, -1 ogni dado potere generato dal 7°.

- 3 Tiranno su Drago.
- 1 Tiranno su Manticora.
- 1 ogni unità di Guerrieri con Multibalestra oltre la 2°.
- 1 ogni unità di Cavalieri Oscuri oltre la 2°.
- 1 ogni unità di Cavalieri su Naggaronte oltre la 1°.
- 1 ogni Carro oltre al 2°.
- 1 ogni unità di Ombre oltre la 2° (Mengil compreso).
- 1 ogni la 2° Balista, -1 la 3°, -2 la 4°.

GUARNIGIONE CITTADINA

Dadi Potere: -1 ogni 3 Dadi Potere generati, -1 ogni dado potere generato dal 7°.

- 1 ogni Carro oltre al 2°.
- 1 ogni unità di Guardia Cittadina oltre la 2°.
- 1 la 2° Balista, -2 la 3°, -3 la 4°, ecc.
- 1 ogni unità di Cavalieri Oscuri oltre la 2°.
- 1 ogni unità di Arpie oltre la 1°.

ELFI SILVANI

Dadi Potere: -1 ogni 3 Dadi Potere generati, -1 ogni dado potere generato dal 7°.

- 3 Sire su Drago della Foresta.
- 1 ogni personaggio alter o su aquila oltre il 1°.
- 1 ogni unità di Guardia delle Radure oltre la 2°.
- 1 ogni unità di Esploratori oltre la 1°.
- 1 ogni unità di Driadi oltre la 1°.
- 1 ogni unità di Wardancer oltre la 1°.
- 1 aggiuntivo per ogni unità di Driadi o danzanti dalla 4° in poi (contano entrambe ai fini della limitazione).
- 1 ogni unità di Cavalieri delle Radure oltre la 2°.
- 1 ogni unità di Cavalieri Selvaggi oltre la 1°.
- 1 ogni unità di Cavalcafalchi oltre la 2°.
- 1 ogni 2 modelli di Guardavia oltre il 5°.
- 2 ogni Uomoalbero (compreso l'Antico) -3 il 2°.

ELFI ALTI

Dadi Potere: -1 ogni 3 Dadi Potere generati, -1 ogni dado potere generato dal 7°.

- 4 Principe su Drago delle Stelle.
- 3 Principe su Drago della Luna.
- 2 Principe su Drago del Sole.
- 1 Principe su Grifone.
- 1 ogni mago dragone su drago del Sole.
- 1 ogni arco magico oltre il primo.
- 1 ogni unità di Arcieri oltre la 2°.
- 1 aggiuntivo dalla terza unità di arcieri e/o guardia del mare in poi (es. 2 di arcieri=0, 2 di arcieri e 1 di guardia del mare=-1, 2 di arcieri e 2 di guardia del mare=-2, 3 di arcieri e 1 di guardia del mare=-3).
- 1 ogni unità di Elmi d'Argento oltre alla 1°.
- 2 ogni unità di Principi Drago oltre la 1°.
- 1 ogni Carro Tiranoc oltre al 1°.
- 1 ogni Carro dei Leoni di Chrace oltre al 1°.
- 1 ogni unità di Predoni di Ellyrion oltre al 2°.
- 1 ogni unità di Guerrieri Ombra oltre la 2°.
- 1 la 2° balista, -2 la 3°, -3 la 4°.
- 1 ogni modello volante oltre al 1°.

NANI

- 2 Incudine.
- 1 ogni unità di Archibugieri oltre la 1°.
- 1 ogni unità di Balestrieri oltre la 1°.
- 1 ogni unità di minatori oltre la 1°.
- 1 ogni balista oltre la seconda, -1 aggiuntivo dalla quarta (compresa) in poi.
- 1 la 2° Scagliarancori e Cannone, -2 la terza e così via (es. 1 Cannone e una Scagliarancori -1).
- 1 aggiuntivo per ogni macchina da guerra runata oltre la 1°.
- 1 il primo Cannone Organo, -3 il secondo.
- 1 Tagliagoblin.

NANI DEL CAOS

Dadi Potere: -1 ogni 3 Dadi Potere generati, -1 ogni dado potere generato dal 7°.

- 1 Lord su Grande Toro.
- 1 ogni unità di Tromboni oltre la 2°.
- 1 ogni unità di Hobgoblin a piedi oltre la 3°.
- 1 ogni unità di Hobgoblin su lupo oltre la 2°.
- 1 ogni balista oltre la seconda, -1 aggiuntivo dalla quarta (compresa) in poi.
- 1 ogni Lanciamissili oltre il 1°, -1 aggiuntivo dal 3°.
- 1 ogni unità di Goblin oltre la 2°.
- 1 il 1° Squassaterra, poi -2 i successivi.

ORDE DEL CAOS MORTALI

Dadi Potere: -1 ogni 3 Dadi Potere generati, -1 ogni dado potere generato dal 7°.

- 4 Condottiero su Drago.
- 1 ogni Campione Esaltato oltre il 1° (se a piedi non conta).
- 1 ogni unità di Cavalieri del Caos oltre la 2°.
- 1 ogni unità di Predoni a Cavallo oltre la 2°.
- 1 ogni Carro del Caos oltre il 1°.
- 1 ogni Carro delle Bestie oltre il 1°.
- 1 ogni Branco di Bestie oltre il 2°.
- 1 ogni unità di Minotauri oltre la 1°.
- 1 ogni unità di Mastini di Khorne oltre la 2°.
- 1 ogni personaggio o unità con volare oltre la 1°.
- 1 ogni unità di Demonette in Arcione oltre la 1°.
- 1 ogni unità di Centigor oltre la 1°.
- 2 Cannone Infernale.
- 1 ogni Gigante oltre il 1°.
- 1 ogni Shaggoth dopo il 1°.
- 1 ogni unità di Dragorchi Oltre la 1°.
- 1 ogni 2 progenie di Slaanesh oltre la 1°.

BESTIE DEL CAOS

Dadi Potere: -1 ogni 3 Dadi Potere generati, -1 ogni dado potere generato dal 7°.

- 4 Condottiero su Drago.
- 1 ogni Campione Esaltato oltre il 1° (se a piedi non conta).
- 1 ogni unità di Cavalieri del Caos oltre la 1°.
- 1 ogni unità di Predoni a Cavallo oltre la 1°.
- 1 ogni Carro del Caos oltre il 1°.
- 1 ogni Carro delle Bestie oltre il 2°.
- 1 ogni Branco di Bestie oltre il 3°.
- 1 ogni personaggio o unità con volare oltre la 1°.
- 1 ogni unità di Demonette in Arcione oltre la 1°.
- 1 ogni unità di Centigor oltre la 2°.
- 1 ogni unità di Minotauri oltre la 2°.
- 1 ogni unità di Mastini di Khorne oltre la 2°.
- 1 ogni Gigante oltre il 1°.
- 1 ogni Shaggoth dopo il 1°.
- 1 ogni unità di Dragorchi oltre la 1°.

ORDE DEMONIACHE

Dadi Potere: -1 ogni 3 Dadi Potere generati, -1 ogni dado potere generato dal 7°.

- 3 Divoratore di Anime.
- 1 Signore del Mutamento.
- 1 ogni Campione Esaltato oltre il 1° (se a piedi non conta).
- 1 ogni unità di Cavalieri del Caos oltre la 1°.
- 1 ogni unità di Predoni a Cavallo oltre la 2°.
- 1 ogni Carro del Caos oltre il 1°.
- 1 ogni Carro delle Bestie oltre il 1°.
- 1 ogni Branco di Bestie oltre il 1°.
- 1 ogni unità con volare oltre la 2°.
- 1 ogni unità di Demonette in Arcione oltre la 2°.
- 1 ogni unità di Centigor oltre la 2°.
- 1 ogni unità di Minotauri oltre la 1°.
- 1 ogni unità di Mastini di Khorne oltre la 2°.
- 1 ogni Gigante oltre il 1°.
- 1 ogni unità di Dragorchi.
- 1 ogni unità di Dragorchi oltre la prima.

RE DEI SEPOLCRI

Dadi Potere: -1 ogni 2 dadi incanto (Arca conta 1 dado, Re conta 1 dado, principe conta 0,5), se nell'armata non c'è il sommoliche e c'è un solo liche, i suoi dadi incanto non contano.

- 1 ogni 2 unità di Guerrieri Scheletri oltre la 1°.
- 1 ogni 2 unità di Cavalieri Pesanti e Leggeri oltre la 1°.
- 1 ogni Scorpione oltre il 1°, -2 dal 3°.
- 1 ogni unità di Carri oltre la 1°.
- 1 ogni unità di Carcasse oltre la 1°.
- 3 ogni Gettateschi oltre la 1°.
- 1 ogni Gigante.

CONTI VAMPIRO

Dadi Potere: -1 ogni 3 Dadi Potere generati, -1 ogni dado potere generato dal 7°.

- 1 ogni vampiro con movimento 9° o superiore oltre il 1°.
- 1 ogni unità di scheletri oltre la 2°.
- 1 ogni unità di ghouls oltre la 2°.
- 1 ogni unità di Guardia dei tumuli oltre la 2°.
- 1 ogni unità di Cavalieri Neri oltre la 2°.
- 1 il primo Varghulf, -2 il secondo, -3 il terzo, ecc.
- 1 ogni carrozza oltre la prima.

SKAVEN

Dadi Potere: -1 ogni 2 Dadi Potere generati, -1 ogni dado potere generato dal 5°, le mutapietre addizionali contano 1/2.

- 1 ogni unità di Clanratti oltre la 2°.
- 1 ogni Ratling oltre la 1°.
- 1 ogni unità di schiavi oltre la 2°.
- 1 ogni 3 mute oltre le prime 3.
- 1 ogni unità di ratti notturni e/o globadieri oltre la 3°.
- 1 ogni unità di Ratti Tunnel oltre la 1°.
- 1 ogni 5 modelli di Jezail oltre il 1°.
- 1 il 1° Cannone Warp, poi -2 i successivi.

UOMINI LUCERTOLA

Dadi Potere: -1 ogni 3 Dadi Potere generati, -1 ogni dado potere generato dal 7°.

- 2 Slaan 2° Generazione.
- 1 il Sauro anziano con movimento 9°.
- 1 ogni personaggio Sauro oltre il 2° (se a M4 non conta).
- 1 ogni unità di Scinchi oltre la 2°.
- 1 ogni unità di Kroxigor oltre la 1°.
- 1 ogni unità di Terradonti oltre la 1°.
- 1 ogni unità di Cavalleria di Sauri oltre la 2°.
- 1 ogni modello di Salamandra oltre al 1°.
- 1 ogni Stegadonte.

TERRE MERIDIONALI

Dadi Potere: -1 ogni 3 Dadi Potere generati, -1 ogni dado potere generato dal 7°.

- 1 ogni unità di Scinchi Schermagliatori oltre la 2°.
- 1 ogni unità di Kroxigor oltre la 1°.
- 1 ogni unità di Terradonti oltre la 2°.
- 1 ogni 1,5 modelli di Salamandra..
- 1 ogni Stegadonte.

ORCHI & GOBLIN

Dadi Potere: -1 ogni 3 Dadi Potere generati, -1 ogni dado potere generato dal 7°.

- 1 Capoguerra su Viverna.
- 1 dal 4° modello di fanatico, -2 aggiuntivo dal 6° modello, -1 aggiuntivo per ogni modello di fanatico dall'ottavo in poi (es. 5 modelli di fanatici -3, 9 modelli di fanatici -5).
- 1 ogni unità di Goblin oltre al 2°.
- 1 ogni unità di Goblin delle Tenebre oltre al 2°.
- 1 ogni unità di Orchi oltre la 3° (in questo conteggio devono essere ricompresi tutti i tipi di orchi eccetto gli Orchi Neri).
- 1 ogni unità di Cavalcalupi (o Cavalcaragni) oltre al 2°.
- 1 ogni balista oltre la seconda, -1 aggiuntivo dalla quarta (compresa) in poi.
- 2 ogni Catapulta o Folli Fiondati oltre la 1°.
- 1 ogni Carro goblin o orco oltre il 3°, -2 dal 5° (contano quelli dei personaggi).
- 1 ogni Carro a Pompa oltre al 2°.
- 1 ogni Gigante oltre il 1°.
- 1 ogni unità di Saltasquig oltre la 1°.

REGNI DEGLI OGRE

Dadi Potere: -1 ogni 3 Dadi Potere generati, -1 ogni dado potere generato dal 7°.

- 1 ogni unità di Tori oltre la 2°.
- 1 ogni unità di Stomaci oltre la 2°.
- 1 ogni Lanciarumenta oltre il 1°, -2 dalla 3°.
- 1 ogni unità di Ruttapiombo oltre la 1°.
- 1 ogni Gigante Schiavo oltre il 1°.
- 1 ogni Ingordo oltre il 1°.
- 1 ogni unità di Cavalcarinocebuoi.

MERCENARI

Dadi Potere: -1 ogni 3 Dadi Potere generati, -1 ogni dado potere generato dal 7°.

- 2 Asarnil.
- 1 ogni unità di Duellisti oltre la 2°.
- 1 ogni unità di Cavalleria Pesante oltre la 2° (conta Volland).
- 1 ogni unità di Balestrieri oltre la 2° (conta Miragliano, Braganza, Mengil, Ruglud e nani con balestre).
- 1 ogni unità di cavalleria leggera oltre la 2° (conta al-muktar, Oglah Khan e Tichi Huichi).
- 1 ogni Colubrina oltre la 1° (le colubrine di Bronzino contano 1/2).
- 1 ogni Catapentola oltre la 1°.
- 1 Giganti di Albione (la coppia).
- 1 ogni Gigante oltre il 1°.

COMPAGNIE DI VENTURA & CONTINGENTI ALLEATI (Validi per tutti gli eserciti)

- 2 Emissario Oscuro e Veriloquante se utilizzati in un esercito di Nani.
- 1 Mengil, Miragliano e Voland.
- 3 Asarnil.
- 1 ogni Colubrina di Bronzino.
- 1 Giganti di Albione (la coppia).
- 1 Tagliagoblin.
- 1 ogni unità di Ruttapiombo.
- 1 ogni unità di Lancieri Alati e Lancieri del Grifone.
- 1 ogni Gigante oltre il 1°.