

# REGOLAMENTO TORNEO SVEDESE

## v. 1.5 beta

### **REGOLAMENTO TORNEO v. 1.5 beta 1**

Regole Generiche \_\_\_\_\_ 1

Edifici \_\_\_\_\_ 2

Punti Torneo \_\_\_\_\_ 3

### **LIMITAZIONI SVEDESI \_\_\_\_\_ 4**

1. Introduzione \_\_\_\_\_ 4

2. Calcolo della composizione \_\_\_\_\_ 5

3. Alti Elfi \_\_\_\_\_ 6

4. Bretonnia \_\_\_\_\_ 8

5. Conti Vampiro \_\_\_\_\_ 9

6. Demoni del Caos \_\_\_\_\_ 11

7. Elfi Oscuri \_\_\_\_\_ 13

8. Elfi Silvani \_\_\_\_\_ 16

9. Guerrieri del Caos \_\_\_\_\_ 17

10. Impero \_\_\_\_\_ 20

11. Nani \_\_\_\_\_ 22

12. Nani del Caos (Forgeworld) \_\_\_\_\_ 23

13. Orchi e Goblin \_\_\_\_\_ 25

14. Re dei Sepolcri \_\_\_\_\_ 28

15. Regni degli Ogre \_\_\_\_\_ 30

16. Skaven \_\_\_\_\_ 32

17. Uominibestia \_\_\_\_\_ 34

18. Uomini Lucertola \_\_\_\_\_ 36

19. Macchine da Guerra \_\_\_\_\_ 38



## Regole Generiche

- 2500 Punti per armata seguendo il sistema di composizione dell'armata del Regolamento base con l'aggiunta dei valori di composizione delle "Limitazioni Svedesi".
- Possono essere utilizzati al massimo 6 Dadi Potere alla volta quando si tira un incantesimo.
- Un Personaggio per unità (a scelta del possessore dell'unità) può effettuare "Attento Signore" contro le seguenti magie che uccidono direttamente modelli o rimuovono l'intero reggimento: Abitanti del Profondo, Trasmutazione Finale, Terribile Tredicesimo Incantesimo. Le condizioni normalmente richieste per l'Attento Signore sono applicate normalmente.
- Le unità ridotte sotto il 25% dei suoi elementi iniziali concedono metà punti al termine della battaglia (personaggi, mostri e addestratori, Macchine da Guerra e modelli singoli sono esclusi).
- **Tutti i tipi di unità (compresi i personaggi) in fuga al termine della partita concedono il 25% dei punti.**
- **Scenari:** Linea di Battaglia, Sangue e Gloria, Linea di Battaglia. Lo scenario "Sangue e Gloria" non termina automaticamente quando uno dei due giocatori va in rotta, bensì vengono assegnati **500** Punti Vittoria al primo giocatore che manda in rotta l'avversario e la partita continua fino al termine dei turni o del tempo.
- **Linea di Vista Semplice.** Unità e terreni sono divisi nelle seguenti categorie:
  - a. **Bloccanti:** si tratta di Colline, Edifici ed elementi Intransitabili. Bloccano la linea di vista, anche nei confronti di altri terreni Bloccanti (in pratica non è mai possibile vedere attraverso essi).
  - b. **Non Bloccanti:** si tratta di Fiumi, Paludi e Sciami. Non bloccano la Linea di vista (è sempre possibile vedere attraverso essi).
  - c. **Frapposti:** in questa categoria rientrano tutti gli altri tipi di Terreni ed Unità. Non bloccano la linea di vista (è sempre possibile vedere attraverso essi).

Se si spara attraverso un elemento Frapposto, viene applicata la penalità del Riparo Pesante (-2 al tiro per colpire) a meno che non si tratti di una Foresta, in tal caso la penalità è solo di -1. Le due penalità non sono mai cumulative, si applica sempre e solo la peggiore delle due.

Se si spara da o verso un Bersaglio Grande, da o verso una unità che sta presidiando un edificio o è posizionata su di una collina, non ci sono penalità per colpire per unità e/o terreni frapposti, a meno che il terreno che si frappa non sia una Foresta.
- Lo scarto di Punti Vittoria massimo realizzabile in tutti gli scenari, indipendentemente dal punteggio, è +2500 (comprensivo del differenziale dato dalle limitazioni svedesi).
- L'abbinamento iniziale dei giocatori viene effettuato in base al Valore di Composizione Svedese.

## Edifici

Queste regole sostituiscono le rispettive regole degli Edifici presenti nel Regolamento di Warhammer.

Gli Edifici sono classificati così come segue a seconda della loro dimensione:

Tipologia	N. Piani	Contiene fino a
Piccolo	1	10 fanti (3)
Medio	2	25 fanti (8)
Grande	3	40 fanti (13)

A seconda della dimensione dell'Edificio, questo potrà contenere un differente numero massimo di modelli di Fanteria (il numero indicato fra parentesi è relativo all'equivalente per la Fanteria Mostruosa).

Solo le unità che, al momento dell'ingresso all'interno dell'Edificio, sono composte al massimo del numero di modelli contenuto nella terza colonna della tabella soprastante possono occupare un Edificio (per quanto possono comunque assaltarlo anche se sono composte da un numero maggiore di modelli).

Non è mai possibile superare il valore massimo di modelli che possono risiedere all'interno di un Edificio.

Tutte le altre regole, relative agli Edifici e al combattimento all'interno degli Edifici, rimangono immutate.

## Punti Torneo

Al termine della partita i Punti Torneo vengono calcolati utilizzando la seguente tabella:

Differenza Punti	Punti Torneo Vincitore	Punti Torneo Sconfitto
<b>0-150</b>	10	10
<b>151-300</b>	11	9
<b>301-450</b>	12	8
<b>451-600</b>	13	7
<b>601-750</b>	14	6
<b>751-900</b>	15	5
<b>901-1050</b>	16	4
<b>1051-1200</b>	17	3
<b>1201-1350</b>	18	2
<b>1351-1500</b>	19	1
<b>+1501</b>	20	0

Per calcolare la Differenza Punti bisogna eseguire i seguenti passaggi:

1. Calcola i Punti Vittoria come da Regolamento base per ogni giocatore;
2. Somma la differenza tra i Valori di Composizione Svedesi delle due armate, moltiplicata per 100, ai Punti Vittoria del giocatore con il più alto Valore di Composizione Svedese;
3. La Differenza Punti si ottiene sottraendo il valore più basso da quello più alto.

ESEMPIO:

Mario gioca un esercito il cui Valore di Composizione Svedese è 10.5 e al termine della battaglia ottiene 800 Punti Vittoria.

Carlo gioca un esercito il cui Valore di Composizione Svedese è 14.0 e al termine della battaglia ottiene 700 Punti Vittoria.

La differenza di Composizione Svedese è a favore di Carlo per +3.5 (14-10.5) quindi ottiene 350 Punti Vittoria in più (3.5\*100).

La Differenza punti risulta quindi a favore di Carlo per +250 (700+350-800).

Carlo totalizza 11 Punti Torneo mentre Mario ne totalizza 9.

N.B.: Per ogni riferimento alle regole sulle Composizioni Svedesi vedi capitolo seguente "Limitazioni Svedesi".

# LIMITAZIONI SVEDESI

Traduzione Versione 1.12.0 beta 0.1 del 02/02/2014

## 1. Introduzione

### ***Sei nuovo al sistema di Limitazioni Svedesi?***

Questo è un modello di composizioni costruito per Warhammer Fantasy Battles - 8° edizione.

Mentre potrebbe sembrare molto complicato a prima vista, la maggior parte delle persone lo trova piuttosto semplice, una volta capito il meccanismo.

L'idea principale è quella di dare ad ogni esercito un "punteggio composizione" di 0 - 20, che rappresenta la forza complessiva dell'armata.

Una scala molto approssimativa potrebbe essere questa:

0 -7: Un'armata potente

8 -13: Un'armata bilanciata

14 -20: Un'armata amichevole

Questi valori devono essere presi con attenzione in quanto è soprattutto la differenza relativa tra armate che conta, e ci dice quale armata è considerata più forte.

Si noti inoltre che questa scala di valori è per le armate all'interno di questo sistema e che un giocatore che utilizza armate non limitate o leggermente limitate considererebbe tutti le armate sopra lo 0 piuttosto deboli. Il modello non è costruito per essere utilizzato per valori al di fuori dell'intervallo da 0 a 20.

Se stai provando questo sistema per la prima volta, non utilizzare la tua solita armata che usi in torneo in quanto otterrai sicuramente un punteggio minore di quanto desideri.

Cerca invece di osservare la lista di composizione del tuo libro dell'esercito e costruisci una nuova lista dell'esercito da zero tenendo a mente i valori di questo documento.

### ***Obiettivi***

L'obiettivo principale del sistema è quello di valutare la forza di un esercito. Ci sono però anche alcuni obiettivi secondari:

- Promuovere la creatività nella compilazione della lista;

- Premiare il gioco tattico tramite:

1. La riduzione degli eventi tipo "Sasso / carta / forbice";

2. Dirigere il meta-gioco lontano da stili che (da molti) sono percepiti come noiosi (come ad esempio il gioco molto difensivo, le deathstars, negazione punti, poche unità enormi, ecc).

## 2. Calcolo della composizione

- Tutti gli eserciti partono da un punteggio di composizione pari a 300.
- Per ogni unità nel tuo esercito, la voce corrispondente nel presente documento specifica il punteggio di composizione di tale unità, sottrai (o aggiungi in qualche raro caso) questo valore al punteggio complessivo. Fai questo per ogni unità nella tua lista dell'esercito separatamente. Tutte le voci in questo documento devono essere applicate singolarmente per ogni unità salvo diversa indicazione. Dopo che tutte le unità sono state prese in considerazione, dividere il punteggio totale per 10.
- Se più penalità di una unità sono applicabili per una data unità, utilizza tutte le penalità di composizione e sommale.
- Per molte unità la composizione è data in base alla dimensione dell'unità, in questi casi utilizza il punteggio composizione che corrisponde al numero dei modelli dell'unità (incluso il gruppo di comando, ma non modelli come le squadre d'arma, fanatici, ecc.). Si noti che, poiché tutte le unità devono essere considerate individualmente se non diversamente specificato, le penalità aggiuntive per i modelli oltre i valori fissi sono applicati per ogni unità singolarmente.
- Ogni composizione delle liste degli eserciti è divisa in grandi eroi, eroi, truppe, speciali e rare. A qualsiasi unità che possa essere adottata in differenti categorie (come unità che diventano truppe a causa di qualche personaggio) dovrebbe essere dato loro punteggio di composizione della categoria originaria (per esempio, non si può evitare punti composizione prendendo una unità come truppa anziché come speciale dove è indicata).
- C'è anche una parte "generica", dove sono elencate le penalità in base al numero di un tipo di unità o opzioni che più unità possono prendere. Tutte le unità nell'armata che hanno opzioni dall'elenco generico devono pagare per questi, proprio come se fossero elencati sotto le unità stesse.
- In alcuni casi abbiamo scritto cose come "per ogni 2 x -4", "-4 per ogni 2 x" o simili. Questo significa che si ottiene -4 per ogni 2 x interi che si prendono. Si deve sempre arrotondare le frazioni per difetto se non diversamente specificato.
- Ogni volta che un punto composizione è seguito da parentesi con un altro punteggio all'interno, utilizza il valore nelle parentesi invece del valore al di fuori delle parentesi se sono soddisfatte le condizioni. In alcuni casi il punteggio composizione nelle parentesi sono elencati come "aggiuntiva/addizionale ...", in questi casi, si dovrebbe aggiungere questo valore al punteggio di composizione al di fuori delle parentesi. Se il punteggio di composizione non è all'interno di parentesi, è sempre in aggiunta ad altri punteggi di composizione applicabili. Se ci sono diverse parentesi, utilizza tutte le parentesi applicabili.
- Quando la composizione della prima e della seconda unità di quel tipo è differente, sei libero di scegliere quale unità è la prima e qual è la seconda se è importante.

Dopo che sono state considerate tutte le unità, devi dividere il punteggio totale per 10, in modo tale da raggiungere il valore della composizione finale (tra 0 e 20).

**(300 - (composizione della 1a unità) - (composizione della 2a unità) - ... - (composizione dell'ultima unità)) / 10 = Valore di Composizione Svedese (0-20)**

### **3. Alti Elfi**

#### **GENERICI**

##### **Magia**

Nessun Mago nell'armata +8

##### **Mostri Volanti\***

2° Mostro -4

3° Mostro -10

Ogni Mostro dopo il 3° -15

\* Includere le Grandi Aquile cavalcate

##### **Draghi/Fenici\***

Ogni Drago/Fenice dopo il 1° -25

\* Contano solo Draghi delle Stelle, Draghi della luna e Fenici Cuorglaciata

##### **Armi da Tiro**

Ogni modello\* con uno o più Archi\*\*/Archi Lunghi/Archi di Avelorn presente nell'armata dopo 50 -1

\* Ogni Balista Artiglio d'Aquila conta come 10 modelli

\* L'Arco Predone su un personaggio conta come 5 modelli

\*\* Conta solo uno ogni due modelli con uno o più Archi

##### **Oggetti Magici**

Corona del Comado -25 (-10 addizionali se su cavalcatura)

Pergamena di Dispersione -7

Bacchetta di Copertura -3 (-5 se combinata con le Sfere della Vita, Morte o Ombra)

Bacchetta Proibita -10 (solo se lo Stendardo del Drago del Mondo è presente nell'armata)

Fortezza Pieghevole di Fozzrik -100

Lama Gigante -2

Anello della Furia di Khaine -5

Spada degli Ogrì -2

Pergamena del Potere -4

Pietra del Potere -4

Arco Predone -2

##### **Stendardi**

Stendardo dell'Avelorn -20

Stendardo della Disciplina -2

Stendardo del Drago del Mondo -10 (-40 addizionali se preso dall'Alfiere dello Stendardo da Battaglia o da una unità con più 15 modelli di Fanteria o più di 7 modelli di Cavalleria) (-5 addizionale per ogni personaggio dello stesso tipo di truppa del portatore dello stendardo)

#### **GRANDI EROI**

**Tyrion** -25

**Teclis** -100

-4 addizionale per ogni altro mago con incantesimi dal Sapere della Luce presente nell'armata

**Eltharion** -15

Sapere dell'Ombra -3 (-5 se presente un altro mago con il Sapere dell'Ombra nell'armata)

Sapere della Morte -3 (-5 se presente un altro mago con il Sapere della Morte nell'armata)

Sapere della Luce -2 (solo se è presente nell'armata un altro Mago con incantesimi dal Sapere della Luce)

Sapere della Vita -2 (solo se è presente nell'armata un altro Mago con incantesimi dal Sapere della Vita)

Ala di Tempesta -5 (-8 se Eltharion sceglie il Sapere della Morte)

**Alith Anar** -8

**Alarielle** -65

**Principe** -10

Destriero Elfico -2 (-7 dopo il 1°)

Grande Aquila -4

Drago del Sole -10 (-14\*)

Drago della Luna -20 (-26\*)

**Drago delle Stelle** -32 (-41\*)

\* Se è presente nell'armata lo Stendardo del Drago del Mondo

Grifone -2 (solo se con Sensi Acuti)

**Arcimago** -18

Mago di 4° Livello -15

Sapere delle Bestie +2 (+4 se Mago di 4° livello)

Sapere della Morte -10 (-15 se Mago di 4° livello)

Sapere del Fuoco +2 (+4 se Mago di 4° livello)

Sapere dell'Alta Magia -1 (-3 se Mago di 4° livello)

Sapere della Vita -10 (-15 se Mago di 4° livello)

Sapere dell'Ombra -10 (-15 se Mago di 4° livello)

Sapere della Luce -2 (-4 se Mago di 4° livello) (-2 addizionale per ogni altro Mago con incantesimi dal Sapere della Luce nell'armata)

Drago del Sole -5 (-7\*)

Drago della Luna -10 (-14\*)

Drago delle Stelle -14 (-21\*)

\* Se è presente nell'armata lo Stendardo del Drago del Mondo

Libro di Hoeth -30 (-5 addizionali se combinato con il Sapere dell'Ombra, della Morte o della Vita) (-5 addizionale se è presente nell'armata lo Stendardo del Drago del Mondo)

**Eletto di Asuryan** -10

Fenice Pirardente -15

**Fenice Cuorglaciata** -30

**Custode del Sapere di Hoeth** -22

Libro di Hoeth -20 (-5 addizionale se è presente nell'armata lo Stendardo del Drago del Mondo)

#### **EROI**

**Caradryan** -10

**Ashtari** -35

**Korhil** -12

**Nobile** -4

Alfiere dello Stendardo da Battaglia -10

Destriero Elfico -1

Grande Aquila -4

Grifone -2 (solo se con Sensi Acuti)

**Mago** -5

Mago di 2° Livello -3 (-2 addizionale se è presente nell'armata un altro mago con lo stesso Sapere\*)

\* Solo se si tratta del Sapere dell'Ombra, della Morte, della Luce, della Vita

Sfere della Morte -3 (-5 addizionale se su Destriero Elfico)

Sapere dell'Ombra -3

**Mago Dragone** -16

Mago di 2° Livello -4

+3 se non ci sono altri maghi nell'armata

**Gemma del Fuoco Solare** -2

-4 addizionale se è presente nell'armata lo Stendardo del Drago del Mondo

**Elmo del Mare di Lothorn** -2

Alfiere dello Stendardo da Battaglia -12

**Ancella della Regina Eterna** -1

-1 ogni 5 Sorelle dell'Avelorn nell'unità più grande

Corno di Isha -10

## TRUPPE

### Lancieri

10-13 -3  
14-18 -4  
19-23 -6  
24-28 -9  
29-34 -12  
35+ -16

Ogni modello nell'unità dopo 40 -1 (-5 dopo 50 modelli)

### Guardia del Mare di Lothorn

10-13 -5  
14-18 -6  
19-23 -8  
24-28 -11  
29-34 -14  
35+ -18

Ogni modello nell'unità dopo 40 -1 (-5 dopo 50 modelli)

### Arcieri

10-13 -5  
14-18 -7  
19-23 -9  
24-28 -12  
29+ -15

Ogni Arciere nell'unità dopo 35 -1 (-5 dopo 45 modelli)

### Elmi d'Argento

5-6 -5/-6\*  
7-9 -8/-9\*  
10+ -10/-12\*

\*Se armati con Scudi

Ogni modello nell'unità dopo 12 -5 (-10 dopo 15 modelli)

Ogni Elmo d'Argento nell'armata dopo 15 -1

2° personaggio di cavalleria non-mago nell'armata -3\*

Ogni personaggio di cavalleria non-mago nell'armata dopo il 2° -7\*

\* Usa queste penalità solo per una unità nell'armata

### Predoni di Ellyrion

1° unità -4  
2° unità -6

-9 per ogni unità dopo la 2°

Ogni Predone di Ellyrion nell'unità dopo 12 -1

Ogni Predone di Ellyrion nell'armata dopo 20 -2

## SPECIALI

### Carro di Tiranoc

(escludendo i carri presi come cavalcatura dai personaggi)

Ogni Carro di Tiranoc -3

### Carro dei Leoni

(escludendo i carri presi come cavalcatura dai personaggi)

Ogni Carro dei Leoni -4

### Solcacieli di Lothorn

(escludendo i carri presi come cavalcatura dai personaggi)

Ogni Solcacieli di Lothorn -4

-1 per ogni Balista Occhio di Falco

### Maestri di Spada di Hoeth

5-8 -5  
9-12 -6  
13-15 -8  
16-18 -11  
19-21 -14  
22-24 -18  
25-27 -23  
28+ -29

Ogni modello nell'unità dopo 30 -2 (-8 dopo 40 modelli)

### Leoni Bianchi di Chrace

10-12 -7  
13-15 -12  
16-18 -17  
19-21 -24  
22-24 -31  
25-27 -39  
28+ -47

Ogni modello nell'unità dopo 30 -2 (-8 dopo 40 modelli)

Ogni unità dopo la prima -5 (-10 se ci sono più di 45 Leoni Bianchi nell'armata)

### Guardia della Fenice

10-12 -5  
13-15 -8  
16-18 -12  
19-21 -17  
22-24 -23  
25-27 -29  
28+ -36

Ogni modello nell'unità dopo 30 -2 (-8 dopo 40 modelli)

### Principi Drago di Caledor

5-6 -10  
7-8 -15  
9+ -20

Ogni modello nell'unità dopo 10 -4 (-10 dopo 15 modelli)

Ogni Elmo d'Argento e/o Principe Drago nell'armata dopo 25 -1

2° personaggio di cavalleria non-mago nell'armata -3\*

Ogni personaggio di cavalleria non-mago nell'armata dopo il 2° -7\*

\* Usa queste penalità solo per una unità nell'armata

### Guerrieri Ombra

5-6 -3  
7-8 -4  
9+ -6

Ogni Guerriero Ombra nell'armata dopo 15 -1

## RARE

### Balista Artiglio d'Aquila -7

Ogni Balista dopo la 1° -2 addizionale

### Grandi Aquile

1 -5 (-8 dalla 2° unità di questa grandezza)  
2-3 -5  
4-5 -8  
6-7 -12  
8+ -18

Ogni Grande Aquila nell'unità dopo 9 -5

### Fenice Pirardente -14

(escludendo le cavalcature dei personaggi)

### Fenice Cuoglaciale -40

(escludendo le cavalcature dei personaggi)

### Sorelle dell'Avelorn

5-8 -6  
9-13 -8  
14-18 -11  
19-23 -15  
24-28 -20  
29+ -27

Ogni modello nell'unità dopo 35 -3 (-5 dopo 45 modelli)

## 4. Bretonnia

### GENERICI

#### Magia

Nessun Mago nell'armata +8

#### Personaggi volanti

2° Personaggio con Volo -4

3° Personaggio con Volo -10

Ogni Personaggio con Volo dopo il 3° -15

#### Oggetti magici

Calice di Malfleur -5

**Corona del Comando -25**

Pergamena di dispersione -7

Specchio d'argento -7 (-3 addizionale se è presente nell'armata la Pergamena di Dispersione)

Bacchetta della copertura -3 (-5 se combinato con il Sapere della Vita)

Fortezza Pieghevole di Fozzrik -100

Pergamena del Potere -4

Pietra del Potere -4

### GRANDI EROI

**Re Louen il Cuordileone -40**

**Il Cavaliere Verde -40**

**Fata Incantatrice -55**

Sapere delle Bestie +4

Sapere della Morte -15

Sapere del Fuoco +4

Sapere della Luce -4

Sapere della Vita -20

Sapere dell'Ombra -15

I Guardiani del Graal contano come Cavalieri del Graal

**Lord bretoniano -8**

Pegaso reale -4

Virtù dell'eroismo -7

Virtù dell'audacia -2

**Profetessa della dama -18**

Maga di 4° livello -15

Sapere delle Bestie +2 (+4 se Mago di 4° livello)

Sapere della Vita -10 (-15 se Mago di 4° livello))

### EROI

**Paladino -3**

Stendardiere da battaglia -10

Pegaso Reale -4

**Damigella della dama -5**

Maga di 2° livello -3 (-2 addizionale se è presente nell'armata un altro mago con lo stesso Sapere\*)

\* Solo se si tratta del Sapere della Vita

### TRUPPE

#### Cavalieri del Regno

5-6 -6

7-9 -10

10-12 -14

13-15 -18

#### Cavalieri Erranti

5-6 -5

7-9 -8

10-12 -12

13-15 -16

Bandiera dell'Erranza -2

#### Arcieri popolani

10-13 -2

14-18 -2

19-23 -3

24 + -4

Ogni arciere nell'unità dopo 35 -1

Schermagliatori -1

#### Armigeri

10-13 -1

14-18 -1

19-23 -2

24-28 -3

29-33 -4

34-39 -6

40-45 -8

46+ -10

Ogni modello nell'unità dopo 50 -1 (-3 dopo 70 modelli)

### SPECIALI

**Valvassini in arcione -3**

Ogni Valvassino nell'unità dopo 15 -2

#### Cavalieri della Cerca

5-6 -5

7-9 -9

10-12 -14

#### Cavalieri su Pegaso

Ogni Cavaliere su Pegaso -2

**2° unità -5**

**3° unità -15**

#### Reliquiario del Graal

6-8 Pellegrini Guerrieri -4

9-13 Pellegrini Guerrieri -5

14-18 Pellegrini Guerrieri -6

19-23 Pellegrini Guerrieri -8

24-27 Pellegrini Guerrieri -10

28-30 Pellegrini Guerrieri -12

### RARE

#### Trabucco da campo

**1° Trabucco da campo -15**

**2° Trabucco da campo -20**

#### Cavalieri del Graal

3-4 -5

5-6 -10

7-9 -18

10-12 -28



## 5. Conti Vampiro

### GENERICI

#### Personaggi Volanti

2° personaggio volante -3

Ogni personaggio volante dopo il 2° -10

#### Unità/personaggi Eterei

2° unità -3

3° unità -10

Ogni unità eterea dopo la 3° -15

#### Oggetti Magici

##### Talismano Nero -5

Libro di Arkhan -5

Pergamena di Dispersione -7

Bacchetta di Copertura -3 (-5 se con il Sapere della Morte)

Fortezza Pieghevole di Fozzrik -100

Spada degli Ogre -3 (solo se combinata con Furia Rossa)

Pietra del Potere -4

Pergamena del Potere -4

##### Scettro della Morte Ardente -2

#### Stendardi

Stendardo dei Tumuli -4

### GRANDI EROI

**Vlad von Carstein** -33

**Count Manfred** -80

Incubo Bardato -3

Destriero Infernale -4

**Heinreich Kemmler** -40

-2 addizionale per ogni unità di scheletri nell'armata

Kemmler conta come personaggio volante ed etereo

**Lord Vampiro** -15

Mago di 2° Livello -3

Mago di 3° Livello -13

Mago di 4° Livello -28

Destriero Infernale -4 (-7 se combinato con Furia Rossa)

Incubo Bardato -3 (-6 se combinato con Furia Rossa)

Drago Zombi -5

Orrore Alato -2

Sudario della Notte -1

Aura di Oscura Maestà -2 per ogni Urlo Mortale nell'armata

Maestro delle Arti Nere -10

Sangue Vivo -5

Furia Rossa -15 (-5 addizionale se combinato con Sangue Vivo)

(-6 addizionale se combinato con un'arma magica) (-3 addizionale se combinato con la Pozione della Forza)

**Sommo Necromante** -18

Mago di 4° Livello -15

Sapere della Morte -10 (-15 se Mago di 4° livello)

Sapere dei Vampiri -1 (-3 se Mago di 4° livello)

**Ghoul Re Strigoi** -16

Aura di Oscura Maestà -2 per ogni Urlo Mortale nell'armata

Orrore Alato -3

Maestro delle Arti Nere -10

Furia Rossa -15 (-10 addizionale se combinato con un'arma magica) (-3 addizionale se con Pozione della Forza)

### EROI

**Mannfred l'Accolito** -15

Incubo Bardato -2

**Krell, Signore della Non Morte** -6

### Konrad von Carstein -5

**Isabella von Carstein** -4

Se Vlad von Carstein è presente nell'armata -2

**Necromante** -5

Mago di 2° Livello -3 (-2 addizionale se è presente nell'armata un altro mago con lo stesso Sapere\*)

\* Solo se si tratta del Sapere della Morte

Sapere della Morte -3 (-5 addizionale se su Incubo)

**Vampiro** -7

Mago di 2° Livello -3 (-2 addizionale se è presente nell'armata un altro mago con lo stesso Sapere\*)

\* Solo se si tratta del Sapere della Morte

Sapere della Morte -3 (-5 addizionale se su Destriero Infernale o Incubo Bardato)

Stendardiere da Battaglia -5 (-7 se su cavalcatura)

Destriero Infernale -3

Incubo Bardato -1

Aura di Oscura Maestà -2 per ogni Urlo Mortale nell'armata

Sangue Vivo -3

Furia Rossa -7 (-3 addizionale se combinato con un'arma magica) (-2 addizionale se con la Pozione della Forza)

**Spettro Re** -4

Alfiere dello Stendardo da Battaglia -7

Destriero Scheletrico -1

**Banshee delle Tombe/Ombra dei Tumuli**

1° Banshee delle Tombe/Ombra dei Tumuli -7

2° Banshee delle Tombe/Ombra dei Tumuli -10

Ogni Banshee delle Tombe/Ombra dei Tumuli dopo la 2° -15

Ogni Banshee delle Tombe -3 addizionale

### TRUPPE

#### Zombi

20-34 -3

35-45 -4

46+ -5

Ogni modello dopo 50 -1 (-3 dopo 70 modelli)

Ogni unità dopo la 2° -5

#### Scheletri Guerrieri

10-13 -1

14-18 -2

19-23 -2

24-28 -2

29-34 -3

35-40 -4

41-45 -5

46+ -6

Ogni modello dopo 50 -1 (-3 dopo 70 modelli)

#### Ghoul delle Cripte

10-13 -2

14-18 -5

19-23 -8

24-28 -11

29-34 -14

35+ -18

Ogni modello dopo 40 -1 (-5 dopo 50 modelli)

#### Lupi Zombi

5-12 -3

13-20 -5

Ogni unità dopo la 2° -3

## SPECIALI

### Carro dei Cadaveri -3

(esclusi i carri presi dai personaggi come cavalcatura)

### Guardie dei Tumuli

10-13 -2/-3\*

14-18 -3/-6\*

19-23 -5/-11\*

24-28 -8/-16\*

29-34 -13/-23\*

35+ -19/-31\*

\*Se armati con grandi armi

Ogni modello dopo 40 -2 (-5 dopo 50 modelli)

### Orrori delle Cripte

3 -7

4 -10

5 -14

6 -19

7 -24

8 -30

9+ -36

Ogni modello dopo 9 -7 (-15 dopo 15 modelli)

Ogni unità dopo la 1° -2 (-3 addizionale se sono presenti dell'armata più di 12 Orrori delle Cripte)

### Cavaliere Neri

5-6 -7/-8\*

7-8 -13/-15\*

9+ -17/-20\*

\*Se armati con lance

Ogni modello dopo 10 -5 (-12 dopo 15 modelli)

2° personaggio di cavalleria non-necromante nell'armata -3\*

Ogni personaggio di cavalleria non-necromante nell'armata dopo il 2° -7\*

\* Usa queste penalità solo per una unità nell'armata

### Pipistrelli Vampiro

1° unità -5

Ogni unità dopo la 1° -8

### Sciame di Pipistrelli

Ogni Sciame di Pipistrelli-1

1° unità -1

Ogni unità dopo la 1° -3

### Orda di Fantasma

1 -6

2-3 -8

4-6 -16

7-10 -28

### Spettri Dannati

5-6 -16

7-8 -26

9-10 -36

2° unità -7

### Vargheist

3 -8

4 -12

5 -16

6 -20

7 -25

8+ -30

Ogni modello dopo 9 -6 (-15 dopo 15 modelli)

## RARE

### Varghulf

1° Varghulf -7

2° Varghulf -12

### Cavaliere del Sangue

4 -5

5-6 -8

7-8 -15

9+ -20

2° personaggio di cavalleria non-necromante nell'armata -4\*

Ogni personaggio di cavalleria non-necromante nell'armata dopo il 2° -8\*

\* Usa queste penalità solo per una unità nell'armata

### Ombre dei Tumuli

3-4 -10

5-6 -17

7-8 -24

9-10 -32

### Carrozza Nera -6

### Terrorgheist

(inclusi Terrorgheists presi come cavalcatura da personaggi)

1° Terrorgheist -30

Ogni Terrorgheist dopo il 1° -60

Se preso come cavalcatura da un personaggio +5

### Macchina Mortis

Ogni Macchina Mortis -14

1° Macchina Mortis -2 per ogni 3 Orrori delle Cripte presenti nell'armata

Tomo della Blasfemia -2 per ogni mago con la Sapere dei Vampiri presente nell'armata (conta questa penalità solo per il primo Tomo)

## 6. Demoni del Caos

### GENERICI

#### Regni del Caos

Tutte le armate di Demoni subiscono una penalità di -7 a causa delle regole sui "Regni del Caos"

#### Magia

Nessun Mago (inclusi gli **Orrori Rosa**) nell'armata +8

#### Doni Demoniaci\*

Dono Supremo -6

Dono Maggiore -5

Dono Minore -4 (-2 per ogni Dono Minore preso dopo il 1° dallo stesso modello)

\*Solo se presi da Demoni Maggiori

#### Ricettacoli

Per alcuni Ricettacoli bisogna usare il numero di ferite della più grande unità di una certa divinità. In questi casi, l'unità più grande è l'unità che ha il maggior numero di ferite.

Se si ci sono diversi ricettacoli che usano la stessa unità, non usare mai una singola unità più di una volta (usare la combinazione unità/ricettacolo con la più alta penalità)

### GRANDI EROI

**Skarbrand** -60

**Kairos Tessifato, l'Oracolo di Tzeentch** -100

**Ku'gath Padre del Contagio** -50

**Assetato di sangue** -23

**Signore del Mutamento** -23

Mago di 3° livello -10

Mago di 4° livello -25

**Grande Immondo** -30

Mago di 2° livello -3 (-6 se con Sapere della Morte)

Mago di 3° livello -13 (-23 se con Sapere della Morte)

Mago di 4° livello -28 (-43 se con Sapere della Morte)

**Custode dei Segreti** -18

Mago di 2° livello -3

Mago di 3° livello -13 (-23 se con Sapere dell'Ombra)

Mago di 4° livello -28 (-43 se con Sapere dell'Ombra)

**Principe Demone** -6

Mago di 1° livello -4 (-7 se con Sapere della Morte)

Mago di 2° livello -7 (-10 se con Sapere della Morte)

Mago di 3° livello -17 (-27 se con Sapere della Morte o dell'Ombra)

Mago di 4° livello -32 (-47 se con Sapere della Morte o dell'Ombra)

Demone di Nurgle -3

Armatura del Caos -2

Volo Demoniaco -4 (-5 se con il Sapere della Morte)

**Dono Supremo** -4

**Dono Maggiore** -3

**Dono Minore** -2

### EROI

**Spiccateschi** -4

**Juggernaut** -5

**Karnak** -12

Ricettacolo Maggiore -1 per ogni 6 Divoratori nell'unità più grande con agguatori

**Gli Scribi Blu di Tzeentch** -10

**Il Mutaforma** -7

**Epidemus** -40

-10 per ogni Strazia Anime di Nurgle e/o Ku'gath

-3 per ogni incantesimo della Sapere di Nurgle

**Ricettacolo Minore** -1 per ogni 6 modelli presenti nell'unità più grande di Untori di Nurgle

**La Maschera di Slaanesh** -12

**Araldo di Khorne** -3

Stendardiere da Battaglia -8

Juggernaut -3

Ricettacolo Supremo -1 per ogni 6 ferite nell'unità più grande di Khorne

**Araldo di Tzeentch** -5

Stendardiere da battaglia -5

Mago di 2° Livello -3

Disco di Tzeentch -2

Ricettacolo Supremo -4

**Araldo di Nurgle** -4

Stendardiere da battaglia -10

Mago di 1° Livello -2 (-5 se con Sapere della Morte)

Ricettacolo Minore -1 per ogni 6 modelli nell'unità più grande di Untori di Nurgle

Ricettacolo Maggiore -1 per ogni 3 modelli nell'unità più grande di Untori di Nurgle

Ricettacolo Supremo -1 per ogni 6 modelli nell'unità più grande di Untori di Nurgle

**Araldo di Slaanesh** -3

Stendardiere da battaglia -7

Mago di 1° Livello -2

Destriero di Slaanesh -1

Ricettacolo Maggiore -1 per ogni 6 ferite nell'unità più grande di Slaanesh

Ricettacolo Supremo -3

### TRUPPE

**Sanguinari di Khorne**

10-13 -4

14-18 -6

19-23 -10

24-28 -15

29+ -21

Ogni modello nell'unità dopo 35 -2 (-5 dopo 45 modelli)

**Orrori Rosa di Tzeentch**

10-15 -7

16-20 -8

21-25 -9

26-30 -10

31+ -12

Ogni modello nell'unità dopo 35 -2 (-5 dopo 45 modelli)

- 1 addizionale per ogni altro mago con in Sapere di Tzeentch (inclusi gli Orrori) presente nell'armata [usa questa penalità su tutte le unità di Orrori]

**Untori di Nurgle**

10-13 -6

14-18 -10

19-23 -15

24-28 -22

29+ -30

Ogni modello nell'unità dopo 35 -2 (-5 dopo 45 modelli)

**Stendardo della Velocità** -2

**Demonette di Slaanesh**

10-13 -4

14-18 -6

19-23 -10

24-28 -15

29+ -21

Ogni modello nell'unità dopo 35 -2 (-5 dopo 45 modelli)

**SPECIALI****Sanguinari Massacratori di Khorne**

3 -8

4 -11

5 -14

6 -18

7+ -22

Ogni modello nell'unità dopo 7 -6 (-14 dopo 12 modelli)

**Divoratori di Khorne**

5-6 -6

7-9 -11

10+ -16

Ogni modello nell'unità dopo 12 -3 (-10 dopo 15 modelli)

Agguatatori -3

**Pirodemoni di Tzeentch**

Ogni Pirodemone -1

**Strillatori di Tzeentch**

Ogni Strillatore -1

1° unità -2

Ogni unità dopo la 1° -4

**Nurglini**

Ogni base di Nurglini -1

**Bestie di Nurgle**

1 -7 (-11 per ogni unità dopo la prima di questa grandezza)

2 -11

3 -20

4 -30

5 -41

6+ -53

Ogni Bestia di Nurgle dopo 6 -15

Ogni unità di 2 o più modelli dopo la prima -5 (-15 se sono presenti più di 7 Bestie di Nurgle nell'armata)

**Cacciatrici di Slaanesh**

5-6 -4

7-9 -6

10+ -8

Ogni modello nell'unità dopo 12 -2 (-10 dopo 18 modelli)

**Diavoli di Slaanesh**

3 -8

4 -11

5 -14

6 -18

7 -22

8 -26

9+ -31

Ogni modello nell'unità dopo 9 -7 (-15 dopo 12 modelli)

**Carro delle Cacciatrici -2**

(esclusi i carri presi come cavalcatura dai personaggi)

**Furie del Caos**

1° unità -5

Ogni unità dopo la 1° -8

**RARE****Cannone Teschio di Khorne**

1° Cannone Teschio -27

2° Cannone Teschio -55

**Carro Ardente di Tzeentch**

1° Carro Ardente -7

2° Carro Ardente -12

**Strazia Anime**

1° Strazia Anime -17

2° Strazia Anime -35

Torrente Malefico -8

Bombardamento di Muco -8

Demone di Nurgle -2

**Carro delle Cacciatrici Esaltate -3**

(esclusi i carri presi come cavalcatura dai personaggi)

**Mietitore Infernale di Slaanesh -2****Parassiti della Peste di Nurgle**

3 -16

4 -22

5 -28

6+ -34

Ogni modello nell'unità dopo 6 -10

Ogni unità di Parassiti della Peste dopo la 1° -4

1° unità -4 (solo se sono presenti 3 o più Bestie di Nurgle nell'armata)

## 7. Elfi Oscuri

### GENERICI

#### Magia

Nessun Mago\* nell'armata +8

\* Inclusi gli Stregoni Fuoco Funesto

#### Cavalleria Leggera

Ogni ferita su modelli in arcione a un Destriero Oscuro dopo 25 -1

#### Mostri

3° Mostro -3

4° Mostro -8

Ogni Mostro dopo il 4° -15

#### Personaggi Volanti\*

2° Personaggio con Volo\* -6

3° Personaggio con Volo\* -10

Ogni Personaggio con Volo dopo il 3° -15

\* Ogni Signore del Terrore o Padrone in arcione ad un destriero oscuro dopo il 1° conta come un Personaggio con Volo.

#### Balestre a ripetizione

Ogni modello\* con una o più balestra a ripetizione presente nell'armata dopo 40 -1

\* Ogni Balista Mietitrice conta come 8 modelli

\* Ogni Carro Predone conta come 3 modelli

#### Oggetti magici

Uovo di Drago Nero -2 (-4 se in arcione) (-8 se in arcione ad una cavalcatura volante)

Mantello del Crepuscolo -3 (-5 se in arcione) (-8 se in arcione ad una cavalcatura volante) (-3 **addizionale se preso da un Grande Eroe**)

Corona del Comando -25 (se in arcione -10 addizionali)

Pergamena di Dispersione -7

Bacchetta di Copertura -3 (-5 se combinata con il Sapere dell'Ombra, della Morte o della Vita)

Fortezza pieghevole di Fozzrik -100

Lama Gigante -2 (-3 **se in arcione**)

Spada degli Ogrì -2 (-3 **se in arcione**)

Pergamena del Potere -4

Pietra del Potere -4

Anello di Hotek -2

Pugnale Sacrificale -6 per ogni incantesimo che il possessore conosce (-1 addizionale per ogni incantesimo dai Saperi della Morte, dell'Ombra, della Magia Oscura, della Vita o della Luce)

Libro di Furion -6

#### Stendardi

**Stendardo della Disciplina -2**

### GRANDI EROI

**Malekith, Il Re Stregone -65**

Drago nero -20

Naggaronte -5

**Morathi, La Prima Incantatrice -70**

**Hellebron, La Decrepita -25**

Calderone del Sangue -8 (-1 addizionali ogni 5 Streghe Elfe nell'unità più grande)

**Elisir di Strega -3 (-7 se sono presenti nell'armata 20 o più Carnefici in una singola unità)**

**Malus Lamanera -15**

**Signore del Terrore -11**

Mantello del Drago Marino -2

Drago nero -20

Manticora -2 (solo se con Pelle Dura come il Ferro)

Naggaronte -2 (-5 dopo il 1°)

Destriero Oscuro -3 (-7 **dopo il 1°**)

Pegaso Oscuro -7

**Somma incantatrice -18**

Maga di 4° livello -15

Sapere della Magia Oscura -4 (-6 se Maga di 4° livello) (-4 **addizionale se in arcione**)

Sapere delle Bestie +2 (+4 se Maga di 4° livello)

Sapere della Morte -10 (-15 se Maga di 4° livello) (-4 **addizionale se in arcione**)

Sapere del Fuoco +2 (+4 se Maga di 4° livello)

Sapere della Vita -10 (-15 se Maga di 4° livello)

Sapere dell'Ombra -10 (-15 se Maga di 4° livello)

Sapere della Luce -2 (-4 se Maga di 4° livello) (-2 addizionale per ogni altro Mago con incantesimi dal Sapere della Luce nell'armata)

Drago nero -10

**Destriero Oscuro -1**

**Sommo Soggiogatore -7**

Pelle Dura come il Ferro -2

**Ammiraglio dell'Arca Nera -1**

### EROI

**Lokhir Cuorenero -10**

**Lama di Tenebra -20**

**Tullaris il Terrifico -10**

**Kouran Manonera -20**

**Padrone -4**

Stendardiere da Battaglia -10

Mantello del Drago Marino -1

**Naggaronte -1**

Destriero Oscuro -2

Pegaso Oscuro -8

Manticora -2 (solo se con Pelle Dura come il Ferro)

**Incantatrice -5**

Maga di 2° livello -3 (-2 addizionale se è presente nell'armata un altro mago con lo stesso Sapere\*)

\* Solo se di tratta del Sapere della Morte, dell'Ombra, della Luce o della Vita

Sapere della Magia Oscura -2 (**solo se in arcione**)

Sapere della Morte -3 (-8 **se in arcione**)

Sapere dell'Ombra -3

**Destriero Oscuro -1**

**Megea della Morte -1**

Stendardiere da Battaglia -8

Runa di Khaine -1

Calderone del Sangue -8 (-1 addizionali ogni 5 Streghe Elfe nell'unità più grande)

**Elisir di Strega -3 (-7 se sono presenti nell'armata 20 o più Carnefici in una singola unità)**

**Assassino Khainita -1**

Veleno Nero -1

## TRUPPE

### Lance del Terrore

10-13 -3  
14-18 -4  
19-23 -6  
24-28 -8  
29-34 -11  
35+ -14

Ogni modello nell'unità dopo 40 -1 (-5 dopo 50 modelli)

### Lame Nefaste

10-13 -3  
14-18 -4  
19-23 -6  
24-28 -8  
29-34 -10  
35+ -13

Ogni modello nell'unità dopo 40 -1 (-5 dopo 50 modelli)

### Scheggenere

10-13 -5  
14-18 -7  
19-23 -9  
24-28 -12  
29+ -15

Ogni modello nell'unità dopo 35 -1

### Corsari dell'Arca Nera

10-13 -4  
14-18 -6  
19-23 -9  
24-28 -13  
29-34 -16  
35+ -21

Ogni modello nell'unità dopo 40 -1 (-5 dopo 50 modelli)

### Cavalieri Neri

1° unità -4  
2° unità -6  
Ogni unità dopo la 2° -9  
Ogni 2 balestre a ripetizione nell'unità -1  
Ogni modello nell'unità dopo 12 -1

### Streghe Elfe

10-13 -6  
14-18 -12  
19-23 -18  
24-28 -26  
29+ -34

Ogni modello nell'unità dopo 35 -2 (-8 dopo 45 modelli)

## SPECIALI

### Arpie

1° unità -3  
Ogni unità dopo la 1° -7  
Cavalieri su Naggaronte  
5-6 -6  
7-8 -11  
9+ -17

Ogni modello nell'unità dopo 10 -4 (-10 dopo 15 modelli)  
2° personaggio di cavalleria non-mago\*\* nell'armata -3\*  
Ogni personaggio di cavalleria non-mago\*\* nell'armata dopo il 2° -7\*

\* Usa queste penalità solo per una unità nell'armata  
\*\* Malekith conta come non-mago in questo caso

### Carro dei Naggaronti

(esclusi i carri presi come cavalcatura di personaggi)

1° Carro dei Naggaronti -6  
Ogni Carro dei Naggaronti dopo il 1° -9

### Ombre

Ogni unità -3  
Ogni Ombra nell'armata fino a 8 -1  
Ogni Ombra nell'armata da 9 a 16 -2  
Ogni Ombra nell'armata dopo 16 -3  
Se l'unità è armata con Grandi Armi -1

### Guardie Nere

10-12 -5  
13-15 -8  
16-18 -12  
19-21 -17  
22-24 -22  
25-27 -28  
28+ -35

Ogni modello nell'unità dopo 30 -2 (-8 dopo 40 modelli)

Ogni unità dopo la 1° -4 (-8 se sono presenti nell'armata più di 45 Guardie Nere)

### Carnefici

10-12 -7  
13-15 -10  
16-18 -15  
19-21 -21  
22-24 -27  
25-27 -34  
28+ -41

Ogni modello nell'unità dopo 30 -2 (-8 dopo 40 modelli)

Ogni unità dopo la 1° -3 (-7 se sono presenti nell'armata più di 45 Carnefici)

### Carro Predatore

(esclusi i carri presi come cavalcatura di personaggi)

Ogni Carro Predatore -3

### Balista Mietitrice -7

Ogni Balista Mietitrice dopo la 1° -2 addizionale

### Idra da Guerra

1° Idra -8 (-12 con Soffio di Fuoco)  
Ogni Idra dopo la 1° -10 (-16 con Soffio di Fuoco)

**RARE**

**Medusa del Sangue** -2

**Altare del Sangue** -4

**Kharibdyss**

1° Kharibdyss -12

2° Kharibdyss -16

**Stregoni Fuoco Funesto**

5-6 -18

7-8 -25

9+ -32

Ogni modello nell'unità dopo 10 -3 (-10 dopo 15 modelli)

-5 addizionale se è presente nell'armata un altro mago con il Sapere della Magia Oscura (inclusi altri Stregoni Fuoco Funesto)

-5 addizionale se è presente nell'armata un personaggio su Destriero Oscuro con resistenza alla magia 2 o 3

2° personaggio di cavalleria non-mago nell'armata -3\*

Ogni personaggio di cavalleria non-mago nell'armata dopo il 2° -7\*

\* Usa queste penalità solo per una unità nell'armata

**Sorelle del Massacro**

10-12 -4

13-15 -7

16-18 -11

19-21 -15

22-24 -20

25-27 -25

28+ -30

Ogni modello nell'unità dopo 30 -3 (-10 dopo 40 modelli)

## **8. Elfi Silvani**

### **GENERICI**

#### **Magia**

Nessun Mago nell'armata +8

#### **Bersaglio Grande**

2° Bersaglio Grande -5

Ogni Bersaglio Grande dopo 2° -15

#### **Oggetti Magici**

Arco di Loren -5 (solo se combinato con i Dardi Arcani)

Corona del Comando -10

Pergamena di Dispersione -7

Bacchetta di Copertura -3 (-5 se con il Sapere della Vita)

Fortezza Pieghevole di Fozzrik -100

Freccia della Salva Fatale -5

Opale dei Sentieri Nascosti -4

Pietra del Lago Cristallino -5 (solo in arcione a un Drago)

Pietra della Rinascita -2

Pietra del Potere -4

Pergamena del Potere -4

#### **Malevoli**

**Un Coacervo di Radiosi -4**

#### **Stendardi**

**Stendardo della Disciplina -2**

### **GRANDI EROI**

**Orion -10**

**Drycha -20**

**Naestra e Arahan -15**

GwindaLore -10

Ceithin-Har -15

**Sire Elfo Silvano -6**

Grande Aquila -3

Drago della Foresta -15

**Tessimagic -17**

Maga di 4° Livello -15

Sapere di Athel Loren +7 (+13 se Maga di 4° livello)

Sapere delle Bestie +2 (+4 se Maga di 4° livello)

Sapere della Vita -10 (-15 se Maga di 4° livello)

Cuore di Pietra di Ranu -2

Bacchetta di Olmo Fatato -7

**Antico Uomo Albero -18**

Un'Infestazione di Ragnetti -2

### **EROI**

**Nobile -2**

Stendardiere da Battaglia -10

Grande Aquila -4

**Cantamagic -1**

**Spettro dei Rami -1**

### **TRUPPE**

**Guardia delle Radure** (non esploratori)

10-13 -7

14-18 -9

19-23 -12

24+ -18

**Ogni Guardia nell'armata dopo 35 -2 (-2 dopo 45 Guardie)**

**Guardia delle Radure** (esploratori) -3

### **Cavalieri delle Radure**

1° unità -2

2° unità -3

Ogni unità dopo la 2° -5

#### **Driadi**

8-9 -5

**10-13 -6**

**14-17 -7**

**18-20 -8**

### **SPECIALI**

#### **Cavalieri Selvaggi**

5-6 -4

7-9 -6

10+ -8

Ogni modello nell'unità dopo 12 -2 **(-8 dopo 18 modelli)**

#### **Truppe di Danzatori di Guerra**

5-8 -4

9-15 -6

#### **Guardia Eterna**

10-13 ±0

14-18 -1

19-23 -3

24-28 -5

29-33 -7

34+ -9

Ogni modello nell'unità dopo 40 -1 **(-5 dopo 50 modelli)**

#### **Cavalcafalchi**

1° unità ±0

2° unità -2

3° unità -5

#### **Stirpe Arborea**

3 -7

4 -10

5 -13

6 -16

7 -20

8 -24

9+ -28

Ogni modello nell'unità dopo 9 -7 **(-15 dopo 15 modelli)**

### **RARE**

#### **Grande Aquila**

(escluse le cavalcature dei personaggi)

1° Grande Aquila -5

**2° Grande Aquila -8**

**Uomo Albero -18**

#### **Guardavia**

5-7 -3

8-10-5

2° unità -2



## 9. Guerrieri del Caos

### GENERICI

#### Magia

Nessun Mago nell'armata +8

#### Modelli Volanti\*

2° modello con Volare\* -5

3° modello con Volare\* -10

Ogni modello con Volare\* dopo il 3° -15

\* Ogni Eroe Esaltato / Condottiero del Caos su Destriero di Slaanesh dopo il 1° conta come modello volante

#### Oggetti Magici

Calice del Caos -2

Corona del Comando -25 (-10 addizionale se su cavalcatura) (-12 addizionale se combinato con un TS 3+<sup>€</sup>) (-8 addizionale se combinato con il Terzo Occhio di Tzeentch)

Pergamena di Dispersione -7

Bacchetta di Copertura -3 (-5 se combinata con la Saper della Morte o dell'Ombra)

Fortezza Pieghevole di Fozzrik -100

Teschio di Katam -7 (-5 se preso da Sommo Stregone o Principe Demone)

Pendente di Slaanesh -10 (solo se su cavalcatura)

Pergamena del Potere -4

Pietra del Potere -4

#### Mutazioni e Poteri del Caos

Famiglio del Caos -6 (-9 se preso da un mago di 3° livello)

Soffio di Fuoco -3 (-4 addizionale se ha la regola Volo)

Terzo Occhio di Tzeentch -3 (-25 se combinato con un TS 3+<sup>€</sup>)

Pelle Scagliosa -3 (±0 sul Principe Demone)

Mangia Anime -4 (-6 sul Principe Demone)

#### Stendardi

Stendardo Maledetto -3 (-3 addizionale se presenti uno o più personaggi su Cavalcatura Demoniacca con Marchio di Tzeentch)

#### Stendardo della Disciplina -2

#### Tiri Salvezza 3+

<sup>€</sup>Queste due combinazioni contano come un TS 3+ ai fini della composizione dell'armata

Talismano di Difesa con Marchio di Tzeentch -8 (-4 se preso da un personaggio con 2 ferite)

Corazza del Destino con Marchio di Tzeentch -5 (-2 se preso da un personaggio con 2 ferite)

### GRANDI EROI

#### Archaon il Prescelto Eterno -50

Droghar -10

Sapere della Morte -3

Ogni Cavaliere del Caos promosso a Lama del Caos -1

#### Galrauch, il Primo Drago del Caos -45

Kholek Mangiasole -45

Sigvald -35

Valkia la Sanguinaria -18

Vilitch il Deforme -40

### Condottiero del Caos -9

Marchio di Nurgle -2

Marchio di Tzeentch -2

Drago del Caos -22

Destriero del Caos, Juggernaut, Destriero di Slaanesh o Cavalcatura Demoniacca -3

Disco di Tzeentch -7

#### Principe Demone

1° Principe Demone -16

2° Principe Demone -25

Mago di 1° Livello -4 (-7 se con Sapere della Morte)

Mago di 2° Livello -7 (-10 se con Sapere della Morte)

Mago di 3° Livello -17 (-27 se con Sapere dell'Ombra)

Mago di 4° Livello -32 (-47 se con Sapere dell'Ombra)

Demone di Nurgle -9

Tiro Armatura (in Corpo a Corpo):

4+ -4

3+ -8

2+ -13

1+ -18

Scudo Stregato -3

Elmo del Drago/Gemma Flagello dei Draghi -3

Volo Demoniacco -7

#### Sommo Stregone -18

Mago di 4° Livello -15

Sapere della Morte -10 (-15\*)

Sapere di Nurgle -4 (-6\*)

Sapere del Fuoco +2 (+4 se Mago di 4° livello)

Sapere di Slaanesh -1 (-2\*)

Sapere dell'Ombra -10 (-15\*)

\* Se conosce 4 o più incantesimi

Disco di Tzeentch -4

Drago del Caos -11

### EROI

#### Wulfrik l'Errante -6

#### Throgg -40

-1 per ogni Troll del Caos preso come scelta Truppa

#### Festus il Signore delle Sanguisughe -16

-1 ogni 2 modelli (o 3 predoni) in una singola unità di fanteria con il Marchio di Nurgle o senza marchio (usa l'unità che dà la penalità maggiore)

#### Scyla Anfingrimm -8

#### Eroe Esaltato -4

Ogni Eroe Esaltato su cavalcatura dopo il 1° -4

Stendardiere da Battaglia -10

Marchio di Nurgle -1

Marchio di Tzeentch -2

Destriero del Caos o Destriero di Slaanesh -2

Juggernaut -3

Disco di Tzeentch -4

Cavalcatura Demoniacca -10

#### Stregone del Caos -5

Mago di 2° livello -3 (-2 addizionale se è presente nell'armata un altro mago con lo stesso Sapere\*)

\* Solo se si tratta dei Saperi dell'Ombra e della Morte

Sapere della Morte -3 (-5 se su cavalcatura)

Cavalcatura Demoniacca o Disco di Tzeentch -2

## TRUPPE

### Mastini da Guerra del Caos

5-12 -2

13+ -4

Ogni Mastino nell'unità dopo 20 -1

Ogni unità dopo la 2° -3

### Guerrieri del Caos

10-12 -6/-7\*

13-15 -8/-10\*

16-18 -11/-14\*

19-21 -13/-18\*

22-24 -17/-22\*

25-27 -22/-27\*

28+ -27/-33\*

\*Se armati con alabarde

Ogni modello nell'unità dopo 30 -3 (-8 dopo 40 modelli]

Marchio di Nurgle -1 ogni 4 modelli nell'unità

### Predoni del Caos

10-13 -1/-2\*

14-18 -2/-3\*

19-23 -3/-4\*

24-28 -4/-5\*

29-34 -5/-7\*

35-40 -6/-9\*

41+ -7/-12\*

\*Se armati con grandi armi o flagelli

Ogni modello nell'unità dopo 45 -2 (-5 dopo 55 modelli]

### Reietti

5-8 -3/-4\*

9-12 -4/-5\*

13-15 -6/-8\*

16-18 -9/-12\*

19-21 -11/-16\*

22-24 -15/-20\*

25-27 -20/-25\*

28+ -25/-31\*

\*Se Reietti di Khorne

Ogni modello nell'unità dopo 30 -2 (-5 dopo 40 modelli]

### Carro del Caos

(inclusi Carri presi come Cavalcatore dai Personaggi)

1° Carro del Caos -7

Ogni Carro del Caos dopo il 1° -11

Marchio di Nurgle -1

Marchio di Slaanesh -1

Se preso come Cavalcatore da un Personaggio +4

### Predoni a Cavallo

1° unità -2

Ogni unità dopo la 1° -4

Ogni modello nell'unità dopo 15 -2

Marchio di Slaanesh -1

## SPECIALI

### Carro delle Bestie Sanguinarie

(inclusi Carri presi come Cavalcatore dai Personaggi)

1° Carro delle Bestie Sanguinarie -13 (-10 se preso come cavalcatore da un personaggio)

Ogni Carro delle Bestie Sanguinarie dopo il 1° -16

Marchio di Nurgle -1

Marchio di Slaanesh -1

### Erranti Infernali

5-6 -3

7-9 -4

10+ -6

Ogni modello nell'unità dopo 12 -2 (-8 dopo 15 modelli]

### Prescelti

5-9 -3/-5\*

10-12 -5/-8\*

13-15 -8/-11\*

16-18 -11/-15\*

19-21 -14/-19\*

22-24 -18/-23\*

25-27 -23/-28\*

28+ -28/-34\*

\*Se armati con alabarde

Ogni modello nell'unità dopo 30 -3 (-8 dopo 40 modelli]

Marchio di Nurgle -1 ogni 4 modelli nell'unità

Se uno o più Altari sono presenti nell'armata -5

### Cavalieri del Caos

5-6 -10/-12\*

7-8 -15/-18\*

9+ -22/-25\*

\*Se armati con Armi Stregate

Ogni modello nell'unità dopo 10 -6 (-12 dopo 15 modelli]

Marchio di Nurgle -1 ogni 2 modelli

2° personaggio\*\* di cavalleria non-mago nell'armata -3\*

Ogni personaggio\*\* di cavalleria non-mago nell'armata dopo il 2° -7\*

\* Usa queste penalità solo per una unità nell'armata (l'unità che dà le penalità più alte)

\*\* Conta solo i personaggi che possono aggregarsi all'unità

### Ogre del Caos

3 -3/-5\*

4 -5/-8\*

5 -8/-11\*

6 -10/-14\*

7 -12/-17\*

8 -14/-20\*

9+ -17/-24\*

\*Se armati con grandi armi

Ogni modello nell'unità dopo 9 -7 (-15 dopo 15 modelli]

Marchio di Nurgle -1 ogni 2 modelli

**Draghi Ogre**

3 -5/-7\*

4 -8/-9\*

5 -10/-12\*

6 -12/-15\*

7 -14/-17\*

8 -17/-20\*

9+ -21/-25\*

\*Se armati con alabarde o grandi armi

Ogni modello nell'unità dopo 9 -7 (-15 dopo 15 modelli]

**Troll del Caos**

3 -7/-8\*

4 -10/-11\*

5 -13/-15\*

6 -16/-19\*

7 -20/-23\*

8 -24/-28\*

9+ -28/-32\*

\*Se armati con arma a una mano addizionale

Ogni modello nell'unità dopo 9 -7 (-15 dopo 15 modelli]

**Chimera**

1° Chimera -8 (-20 se con Carne Rigenerante)

Ogni Chimera dopo la 1° -15 (-40 se con Carne Rigenerante)

Soffio di Fuoco -7

**Altare da Guerra del Caos**

(inclusi gli altari presi come Cavalcature dai Personaggi)

Ogni Altare da Guerra -5

Se preso come cavalcatura +3

**RARE****Cannone Infernale**

1° Cannone -25/-35\*

2° Cannone -50/-70\*

\*Se sono presenti nell'armata 3 o più incantesimi dal Sapere di Tzeentch o dal Sapere della Morte

**Shaggoth Drago Ogre -7****Gigante -2**

Marchio di Nurgle -1

**Progenie del Caos ±0****Schiantateschi di Khorne**

3 -23/-24\*

4 -32/-34\*

5 -42/-45\*

6+ -53/-57\*

\*Se armati con Armi Stregate

**Ogni modello nell'unità dopo 6 -15**

2° unità -10 (-5 addizionali se sono presenti più di 6 Schiantateschi nell'armata)

-7 per ogni personaggio Cavalleria Mostruosa dopo il 1° che può aggregarsi agli Schiantateschi (considera questa penalità solo per la prima unità di Schiantateschi)

**Colosso Massacratore -3****Bestia Mutalith -5**

## 10. Impero

### GENERICI

#### Magia

Nessun Mago nell'armata +8 (solo +5 se è presente l'Altare da Guerra)

#### Macchine da guerra

Alcune macchine da guerra e altre unità hanno un punteggio WMP associato. Vedere la sezione "19 Macchine da Guerra" (alla fine di questo documento) per i dettagli.

#### Personaggi Volanti

2° Personaggio con Volo -4

3° Personaggio con Volo -10

Ogni Personaggio con Volo dopo il 3° -15

#### Distaccamenti

Ogni Distaccamento dopo il 2° -2

Ogni Distaccamento con più di 15 modelli -3

Si noti che tutti i distaccamenti generano normalmente penalità anche in base al loro tipo di unità e dimensione

#### Oggetti Magici

Corona del Comando -25

Pergamena di dispersione -7

Bacchetta della copertura -3 (-5 se combinato con i Saperi della Vita, della Morte o dell'Ombra)

Fortezza pieghevole di Fozzrik -100

Pergamena del potere -4

Pietra del potere -4

#### Stendardi

Stendardo della Disciplina -2

### GRANDI EROI

**Karl Franz** -20

Granfiamorte -10

Dragone Imperiale -20

Pegaso Imperiale -10

Cavallo da Guerra -6

Ghal Maraz -5

**Kurt Helborg** -20

**Balthasar Gelt** -40

**Volkman, il Grande Teogonista** -5

Altare da Guerra di Sigmar -5 (-5 addizionale per ogni mago con il Sapere della Luce presente nell'armata)

L'Altare da Guerra vale 1 WMP se sono presenti 3 o più Maghi della Luce nell'armata

**Marius Leitdorf** -16

**Generale dell'Impero** -5

Grifone Imperiale -4

Pegaso Imperiale -4

Cavallo da Guerra -2

**Arcimago** -18

Mago di 4° Livello -15

Sapere delle Bestie +2 (+4 se Mago di 4° livello)

Sapere della Morte -10 (-15 se Mago di 4° livello)

Sapere del Fuoco +2 (+4 se Mago di 4° livello)

Sapere della Vita -10 (-15 se Mago di 4° livello)

Sapere dell'Ombra -10 (-15 se Mago di 4° livello)

Sapere della Luce -2 (-4 se Mago di 4° livello) (-2 addizionale per ogni mago con Sapere della Luce presente)

**Arcilettore di Sigmar** -8

Cavallo da Guerra -2

Altare da Guerra di Sigmar -5 (-5 addizionale per ogni mago con il Sapere della Luce presente nell'armata)

L'Altare da Guerra vale 1 WMP se sono presenti 3 o più Maghi della Luce nell'armata

**Gran Maestro** -7

### EROI

**Ludwig Schwartzhelm** -18

**Luthor Huss, Profeta di Sigmar** -8

**Markus Wulfhart** -2

**Capitano dell'Impero** -3

Stendardiere da Battaglia -10

Pegaso Imperiale -5

Cavallo da Guerra -1

**Mago Guerriero** -5

Mago di 2° Livello -3 (-2 addizionale se è presente nell'armata un altro mago con lo stesso Sapere\*)

\*Solo se si tratta del Sapere dell'Ombra, della Morte, della Luce o della Vita

Sapere della Morte -3 (-5 addizionale se su Cavallo da Guerra)

**Prete Guerriero** -3

Cavallo da Guerra -2

**Mastro Ingegnere**

Ogni Mastro Ingegnere vale 1 WMP

1° Bomba Piccione -3

Ogni Bomba Piccione dopo la 1° -6

**Cacciatore di Streghe** ±0

### TRUPPE

**Spadaccini** (e Distaccamenti di Spadaccini)

5-9 ±0

10-13 -1

14-18 -2

19-23 -2

24-28 -3

29-34 -4

35-40 -5

41-45 -6

46+ -8

Ogni modello nell'unità dopo 50 -1 (-3 dopo 70 modelli)

**Lanceri** (e Distaccamenti di Lanceri)

5-9 ±0

10-13 -1

14-18 -1

19-23 -2

24-28 -3

29-34 -4

35-40 -5

41-45 -6

46+ -8

Ogni modello nell'unità dopo 50 -1 (-3 dopo 70 modelli)

**Alabardieri** (e Distaccamenti di Alabardieri)

5-9 ±0  
 10-13 -1  
 14-18 -2  
 19-23 -3  
 24-28 -5  
 29-34 -7  
 35-40 -9  
 41+ -12

Ogni modello nell'unità dopo 45 -1 (-3 dopo 60 modelli]

**Libera Compagnia** (e Distaccamenti di Libera Compagnia)

5-9 ±0  
 10-13 -1  
 14-18 -1  
 19-23 -2  
 24-28 -2  
 29-34 -3  
 35-40 -4  
 41-45 -5  
 46+ -7

Ogni modello nell'unità dopo 50 -1 (-3 dopo 70 modelli]

**Arcieri/Balestrieri/Archibugieri** (e Distaccamenti)

5-9 -1 (-2 se Arcieri)  
 10-13 -2  
 14-18 -3  
 19-23 -5  
 24-28 -7  
 29+ -9

Ogni modello nell'unità dopo 35 -1

Considera la penalità addizionale per i Distaccamenti

**Ordini Cavallereschi**

5-6 -5/-7\*  
 7-9 -8/-12\*  
 10+ -12/-20\*

\*Se promossi a Cerchia Interna

Ogni modello nell'unità dopo 12 -3 (-10 dopo 18 modelli]

Ogni Cavaliere presente nell'armata dopo 20 -1

+1 se armati con Grandi Armi

2° personaggio di cavalleria non-mago nell'armata -1\*

Ogni personaggio di cavalleria non-mago nell'armata dopo il 2° -4\*

\* Usa queste penalità solo per una unità nell'armata

**SPECIALI****Grandi Spade**

10-13 -4  
 14-18 -6  
 19-23 -10  
 24-28 -16  
 29-34 -22  
 35+ -29

Ogni modello nell'unità dopo 40 -2 (-8 dopo 50 modelli]

**Cavalieri su Semigrifoni**

3 -15/-19\*  
 4 -21/-26\*  
 5 -28/-34  
 6+ -36/-43\*

\*Se armati con Lance

Ogni modello nell'unità dopo 6 -10

Ogni unità dopo la 1° -5 (-15 addizionali se sono presenti nell'armata più di 7 Semigrifoni)

**Guardie del Reik**

5-6 -7  
 7-8 -12  
 9+ -20

Ogni modello nell'unità dopo 10 -4 (-10 dopo 15 modelli]

2° personaggio di cavalleria non-mago nell'armata -1\*

Ogni personaggio di cavalleria non-mago nell'armata dopo il 2° -4\*

\* Usa queste penalità solo per una unità nell'armata

**Cacciatori -1**

Ogni Cacciatore nell'armata dopo 25 -1

**Pistolieri -3**

Ogni Pistoliere nell'unità dopo 15 -2

**Staffette**

Ogni unità di staffette vale 1 WMP

5-6 -4  
 7-9 -5  
 10+ -7

Ogni Staffetta nell'unità dopo 12 -2

**Grande Cannone -15**

Ogni Cannone vale 6 WMP

**Mortaio -2**

Ogni Mortaio vale 1 WMP

**Flagellanti**

10-13 -2  
 14-18 -4  
 19-23 -7  
 24-28 -11  
 29-34 -16  
 35+ -21

Ogni modello nell'unità dopo 40 -2 (-5 dopo 50 modelli]

**RARE****Cannone Tuono d'Inferno -6**

Ogni Cannone Tuono d'Inferno vale 3 WMP (6 WMP se sono presenti nell'armata 1 o più ingegneri)

Il 2° Cannone Tuono d'Inferno vale 1 WMP addizione se sono presenti nell'armata 2 o più ingegneri

**Batteria di Razzi -2**

Ogni Batteria vale 1 WMP

**Carro a Vapore**

Ogni Carro a Vapore vale 4 WMP

1° Carro a Vapore -40  
 2° Carro a Vapore -80

**Vorticanum Celeste**

(esclusi i Vorticanum presi come cavalcatura dai personaggi)

1° Vorticanum Celeste -10  
 2° Vorticanum Celeste -4

**Luminarca di Hys**

(esclusi i Luminarchi presi come cavalcatura dai personaggi)

1° Luminarca di Hys -6  
 2° Luminarca di Hys -4

## 11. Nani

### GENERICO

#### Macchine da guerra

Alcune macchine da guerra e altre unità hanno un punteggio WMP associato. Vedere la sezione "19 Macchine da Guerra" (alla fine di questo documento) per i dettagli.

#### Rune

Runa dell' Equilibrio -12

Runa della Sfida -15

Runa di Gromril -3

Runa Spezzaincantesimi/Divoraincantesimi -7 (-10 per ognuna dopo la 1°)

### GRANDI EROI

**Sommo Re Thorgrim Portarancore** -40

**Thorek Cipigliodiferro** -60

L'incudine del destino di Thorek vale 6 WMP

**Lord** -6

Portatori dello scudo -2

**Custode delle rune** -17

Incudine del Destino -3

Ogni Incudine del Destino vale 6 WMP

**Sventrademoni** +4 (solo il 1° Sventrademoni)

### EROI

**Josef Bugman** -3

**Thane** -3

Stendardiere da Battaglia -10

Runa della Fratellanza -2

**Forgiarune** -7

**Sventradraghi** ±0

Ogni Sventradraghi dopo il 2° -2

**Mastro ingegnere** ±0

Ogni Mastro Ingegnere vale 1 WMP

### TRUPPE

#### Guerrieri

10-13 -1/-2\*

14-18 -2/-5\*

19-23 -4/-8\*

24-28 -6/-12\*

29-34 -8/-16\*

35+ -10/-20\*

\*Se armati con Grandi Armi

Ogni modello nell'unità dopo 40 -2 (-5 dopo 50 modelli]

#### Barbalunga

10-13 -2/-3\*

14-18 -3/-6\*

19-23 -5/-11\*

24-28 -8/-16\*

29-34 -13/-23\*

35+ -19/-31\*

\*Se armati con Grandi Armi

Ogni modello nell'unità dopo 40 -2 (-5 dopo 50 modelli]

#### Balestrieri/Archibugieri

10-13 -4/-5\*

14-18 -6/-8\*

19-23 -8/-11\*

24-28 -10/-15\*

29+ -12/-18\*

\*Se armati con Grandi Armi

Ogni modello nell'unità dopo 35 -2

### SPECIALI

#### Martellatori

5-8 -5

9-13 -6

14-18 -10

19-23 -15

24-28 -21

29+ -28

Ogni modello nell'unità dopo 35 -2 (-8 dopo 45 modelli]

#### Spaccaferro

5-8 -2

9-13 -3

13-18 -5

19-23 -7

24-28 -10

29-34 -15

35+ -20

Ogni modello nell'unità dopo 40 -2 (-5 dopo 50 modelli]

#### Sventratroll

5-8 -1

9-13 -1

14-18 -5

19-23 -9

24-27 -12

28-30 -14

Ogni Sventragiganti -1

#### Minatori

5-8 -3/-7\*

9-13 -4/-8\*

14-18 -7/-14\*

19-23 -10/-20\*

24-28 -13/-25\*

29+ -17/-30\*

\*Se l'Incudine del Destino è presente nell'armata

Ogni modello nell'unità dopo 35 -2 (-5 dopo 45 modelli]

#### Cannone -11

Ogni Cannone vale 5 WMP

Runa della Forgia vale 2 WMP

#### Balista -2

Ogni Balista vale 1 WMP

Ogni Balista dopo la 2° vale 1 WMP addizionale

Runa Maggiore dello Schidione vale 1 WMP

#### Scagliarancori -8

Ogni Scagliarancori vale 4 WMP

Runa della Precisione vale 2 WMP

1° Runa di Penetrazione vale 1 WMP

2° e 3° Runa di Penetrazione valgono 2 WMP ciascuna

### RARE

#### Girocottero -2

**Cannone lanciafiamme** +1

Nota che il Cannone Lanciafiamme non vale alcun WMP

**Cannone Organo** -6

Ogni Cannone Organo vale 3 WMP

## 12. Nani del Caos (Forgeworld)

### GENERICI

#### Magia

Nessun Mago nell'armata +8

#### Macchine da guerra

Alcune macchine da guerra e altre unità hanno un punteggio WMP associato. Vedere la sezione "19 Macchine da Guerra" (alla fine di questo documento) per i dettagli.

#### Ingegneri Infernali

Ogni modello con la regola Ingegnere Infernale vale 1 WMP fino ad massimo di 1 WMP per ogni macchina da guerra e/o cannone infernale nell'armata.

Ogni modello con la regola Ingegnere Infernale conta come se stesse controllando fino a 2 Macchine da Guerra (Cannone Infernale incluso). Ogni Macchina da Guerra controllata vale WMP addizionali. Ogni Macchina da guerra può essere controllata una sola volta. Usa la macchina da guerra che vale più punti WMP addizionali.

Ogni Mortaio Squassaterra 2 WMP (3 se ha l'Ogre Schiavo).

Ogni Cannone Infernale 2 WMP.

Ogni Lanciarazzi 1 WMP.

Ogni Cannone Magma 1 WMP

#### Oggetti Magici

Calice del Sangue e dell'Oscurità -20 (-5 addizionale se è presente nell'armata un Mago di 3° o 4° Livello) (-5 addizionale se sono presenti nell'armata incantesimi dal Sapere della Morte o di Hashut)

Corona del Comando -25

Ampolla Demoniacca di Ashak -5 (solo se su cavalcatura)

Pergamena di Dispersione -7

Bacchetta della Copertura -3 (-5 se combinata con i Saperi della Morte o di Hashut)

Fortezza Pieghevole di Fozzrik -70

Pergamena del Potere -4

Pietra del Potere -4

#### Stendardi

Stendardo della Disciplina -2

### GRANDI EROI

**Drazhoath Profeta di Hasut -71**

**Profeta Sacerdote -21**

Mago di 4° livello -15

Sapere della Morte -10 (-15 se Mago di 4° livello)

Sapere del Fuoco +2 (+4 se Mago di 4° livello)

Sapere di Hashut -10 (-15 se Mago di 4° livello)

Great Taurus -5

Bale Taurus -20

Lammasu -5

Mago di 2° Livello -3

Esalazione Arcana -5

### EROI

**Stregone Daemonsmith -5**

Mago di 2° livello -3 (-2 addizionale se è presente nell'armata un altro mago con lo stesso Sapere\*)

\* Solo se si tratta del Sapere della Morte

Sapere della Morte -3

**Castellano Infernale -12**

Stendardiere da Battaglia -10

**Toro Centauro Taur'ruk -12**

2° Toro Centauro Taur'ruk -3 addizionali

**Hobgoblin Khan -2**

Lupo Gigante -2 (-4 per ogni altro dopo il 1°)

### TRUPPE

**Guardia Infernale**

10-13 -3/-3\*

14-18 -6/-6\*

19-23 -9/-11\*

24-28 -14/-17\*

29-34 -20/-24\*

35+ -26/-32\*

\*Se armati con Grandi Armi

Ogni modello nell'unità dopo 40 -2 (-5 dopo 50 modelli)

**Hobgoblin Tagliagole**

20-23 -2

24-28 -3

29-34 -4

35-40 -5

41-45 -6

46+ -7

Ogni modello nell'unità dopo 50 -1 (-3 dopo 70 modelli)

### SPECIALI

**Infernal Ironsworn**

10-13 -3

14-18 -6

19-23 -9

24-28 -14

29-34 -20

35+ -26

Ogni modello nell'unità dopo 40 -1 (-5 dopo 50 modelli)

**Toro Centauri**

3 -7/-7\*

4 -9/-10\*

5 -11/-13\*

6 -13/-16\*

7+ -16/-20\*

\*Se armati con Grandi Armi

Ogni modello nell'unità dopo 7 -5 (-15 dopo 15 modelli)

**K'daai Fireborn**

3 -5

4 -7

5 -9

6 -11

7 -14

8 -16

9+ -19

Ogni modello nell'unità dopo 9 -5 (-15 dopo 15 modelli)

**Cannone Magma -18**

Ogni Cannone Magma vale 5 WMP

**Deathshrieker Rocket Launcher -11**

Ogni Lanciarazzi vale 4 WMP

**Iron Daemon War Engine**

Ogni Iron Daemon con Steam Cannonade vale 4 WMP

1° Iron Daemon War Engine -9

Ogni Iron Daemon War Engine dopo il 1° -12

Hellbound -3

Skullcracker +2

**RARE**

**Hobgoblin Cavalcalupi -3**

Ogni modello nell'unità dopo 15 -1

**Mortaio Squassaterra -8**

Ogni Mortaio vale 2 WMP

L'Ogre Schiavo vale 2 WMP

**Distruttore K'daai**

1° K'daai -60

2° K'daai -130

-10 se Bale Taurus è presente nell'armata

**Cannone Infernale**

Ogni Cannone Infernale vale 6 WMP

1° Cannone Infernale -25/-35\*

2° Cannone Infernale -50/-70\*

\*Se sono presenti nell'armata 3 o più incantesimi del

Sapere della Morte

**Gigante d'Assedio del Caos -4**



## **13. Orchi e Goblin**

### **GENERICO**

#### **Magia**

Nessun Mago nell'armata +8

#### **Oggetti magici**

Pergamena di dispersione -7

Corona del comando -25 (-10 se la Tezta Ritzretta Portafortuna è presente nell'armata)

Bacchetta della Copertura -3

Fortezza pieghevole di Fozzrik-100

Tezta Ritzretta Portafortuna -1 ogni 5 Orchi Selvaggi Ragazzi / Orchi Selvaggi Cavalcinghiali (o -1 ogni 3 Orchi Grozzi) in un'unica unità (considera l'unità che darebbe la maggiore penalità)

Pergamena del potere -4

Pietra del potere -4

#### **Stendardi**

Stendardo della disciplina -2

#### **Macchine da guerra**

Alcune macchine da guerra hanno un punteggio WMP associato. Vedere la sezione "19 Macchine da Guerra" (alla fine di questo documento) per i dettagli.

### **GRANDI EROI**

**Zanguemarcio Artigliodiferro** -20

**Azhag il Massacratore** -20

**Grimgor Pellediferro** -20

Ogni 2 orchi neri promossi a Indiztruttibili -1

**Wurrzag il Grande Profeta Verde** -45

**Grom il Pancione di Monte Bruma** -16

Notare che non rientra nelle penalità dei carri

**Skarsnik, Gran Capoguerra degli Otto Picchi** -12

**Orco Capoguerra** -9

Chinghiale -1

Viverna -9

**Orco Selvaggio Capoguerra** -7

Viverna -6

**Orco Nero Capoguerra** -12

Cinghiale -1

Viverna -6

**Goblin Capoguerra** -4

Ragno Enorme -1

**Goblin delle Tenebre Capoguerra** -4

**Orco Grande Sciamano** -18

Mago di 4° livello -15

**Orco Selvaggio Grande Sciamano** -18

Mago di 4° livello -15

**Goblin Grande Sciamano** -14

Mago di 4° livello -13

+2 se non ci sono maghi con incantesimi della Grande Waaagh! presenti nell'esercito

**Goblin delle Tenebre Grande Sciamano** -17

Mago di 4° livello -14

+2 se non ci sono maghi con incantesimi della Grande Waaagh! presenti nell'esercito

### **EROI**

**Gitilla il Cacciatore** -5

**Znagla Zputo** -5

**Orco Grande Capo** -3

Stendardiere da Battaglia -10

Cinghiale -1

**Orco Selvaggio Grande Capo** -3

Stendardiere da Battaglia -10

**Orco Nero Grande Capo** -5

Stendardiere da Battaglia -10

Cinghiale -1

**Goblin Grande Capo** -2

Lupo Gigante / Ragno Gigante -1 (-1 addizionale per Lupo Gigante) (-2 addizionale per ognuno dopo il 2°)

Ragno Enorme -1

Stendardiere da Battaglia -8

**Goblin delle Tenebre Grande Capo** -2

Stendardiere da Battaglia -8

**Orco Sciamano** -5

Mago di 2° livello -3

**Orco Selvaggio Sciamano** -5

Mago di 2° livello -3

**Goblin Sciamano** -4

Mago di 2° livello -3

+1 se non ci sono maghi con incantesimi della Grande Waaagh! presenti nell'esercito

**Goblin delle Tenebre Sciamano** -6

Mago di 2° livello -4

+1 se non ci sono maghi con incantesimi della Grande Waaagh! presenti nell'esercito

### **TRUPPE**

#### **Goblin**

20-23 -1

24-34 -2

35-40 -3

41-45 -4

46+ -5

Ogni modello dopo 50 -1 (-3 dopo 70 modelli)

#### **Goblin delle Tenebre**

20-23 -3

24-34 -4

35-40 -5

41-45 -6

46+ -7

Ogni modello dopo 50 -1 (-3 dopo 70 modelli)

Reti -3 (-5 se ci sono più di 40 Goblin delle Tenebre nell'unità)

1° e 2° fanatico dell'esercito -2 ognuno

3° e 4° fanatico nell'esercito -3 ognuno

Ogni fanatico nell'esercito dopo il 4° -5

**Orchi Zagittari**

10-13 -1  
 14-18 -2  
 19-23 -3  
 24-28 -4  
 29-34 -5  
 35 + -6

Ogni modello dopo 40 -1 (-3 dopo 50 modelli)

**Orchi Ragazzi**

10-13 -1/-2\*  
 14-18 -2/-3\*  
 19-23 -3/-4\*  
 24-28 -4/-5\*  
 29-34 -5/-7\*  
 35 + -6/-9\*

\*Se armati con arma a una mano addizionale

Ogni modello dopo 40 -1 (-3 dopo 50 modelli)

**Orchi Ragazzi Grozzi**

10-13 -3/-4\*  
 14-18 -5/-7\*  
 19-23 -8/-11\*  
 24-28 -12/-15\*  
 29-34 -16/-19\*  
 35 + -20/-24\*

\*Se armati con arma a una mano addizionale

Ogni modello dopo 40 -2 (-5 dopo 50 modelli)

**Orchi Selvaggi Ragazzi**

10-13 -2/-3\*  
 14-18 -3/-4\*  
 19-23 -4/-5\*  
 24-28 -5/-6\*  
 29-34 -6/-8\*  
 35+ -7/-10\*

\*Se armati con arma a una mano addizionale

Ogni modello dopo 40 -2 (-5 dopo 50 modelli)

**Orchi Selvaggi Grozzi**

10-13 -5/-8\*  
 14-18 -9/-13\*  
 19-23 -14/-19\*  
 24-28 -19/-25\*  
 29+ -24/-32\*

\*Se armati con arma a una mano addizionale

Ogni modello dopo 35 -2 (-8 dopo 50 modelli)

Se sono presenti nell'armata la Magnetite d'Ossidiana e/o Wurrzag e/o [Amuleto d'Ossidiana + Tezta Riztretta] -1 per ogni 6 Orchi Selvaggi Grozzi (conta questa penalità solo per l'unità più grossa)

**Goblin Cavalcalupi / Goblin Cavalcaragni**

1° e 2° unità -3 ognuna  
 Ogni unità dopo la 2° -5  
 Ogni unità di Cavalcaragni +1  
 Ogni modello dell'unità dopo 15 -1  
 Ogni Calcalupo/Cavalcaragno nell'armata dopo 30 -1

**SPECIALI****Carro dei Lupi**

(esclusi i carri presi come cavalcature dei personaggi)

Ogni Carro dei Lupi -3

**Carro dei Cinghiali**

(esclusi i carri presi come cavalcature dei personaggi)

Ogni Carro dei Cinghiali -4

**Orchi Neri**

10-13 -4  
 14-18 -9  
 19-23 -14  
 24-28 -19  
 29-34 -24  
 35+ -30

Ogni modello dopo 40 -2 (-6 dopo 50 modelli)

**Orchi Cavalcacignghiali**

5-6 -4/-6\*  
 7-9 -5/-8\*  
 10-12 -7/-11\*  
 13+ -10/-15\*

\*Se promossi a Grozzi

Ogni modello dopo 15 -2 (-10 dopo 20 modelli)

**Orchi Selvaggi Cavalcacignghiali**

5-6 -4/-6\*  
 7-9 -5/-8\*  
 10-12 -7/-11\*  
 13 + -10/-15\*

\*Se promossi a Grozzi

Ogni modello dopo 15 -2 (-10 dopo 20 modelli)

Arma a una mano addizionale -2

**Troll**

1 -2 (-4 per ogni unità dopo la 1° di queste dimensioni)  
 2 -4  
 3 -7  
 4 -10  
 5 -13  
 6 -16  
 7 -20  
 8 -24  
 9+ -28

Ogni modello dopo 9 -7 (-15 dopo 15 modelli)

**Goblin delle Tenebre Mandriani**

5-13 modelli\* -5  
 14-18 modelli\* -8  
 19-23 modelli\* -11  
 24-28 modelli\* -13  
 29-33 modelli\* -16  
 34 + modelli\* -21

Ogni modello dopo 40 -2 (-5 dopo 50 modelli)

\*Ogni 2 Goblin Mandriani contano come 1 modello

**Goblin delle Tenebre Saltasquig -2****Caccole ±0**

Ogni basetta dopo la 4° -1

**Gettalance -2**

Ogni Gettalance vale 1 WMP

Ogni Gettalance dopo la 3° vale 1 WMP addizionale

**RARE****Gettapietre -7**

Ogni Gettapietre vale 3 WMP

**Catapulta dei Goblin Folli Fiondati -11**

Ogni Catapulta vale 6 WMP

**Ragno Arachnarok**

(compresi i ragni presi come cavalcature)

1° Ragno Arachnarok -15

Ogni Ragno Arachnarok dopo il 1° -25

Se preso come cavalcatura di un personaggio +5

Ragnatela del Tempio Aracneo -3 per ogni mago dopo il 3°

**Squig Tritatutto**

1° Squig Tritatutto -6

2° Squig Tritatutto -8

**Carro a Pompa delle Caccole**

1° Carro a Pompa delle Caccole -3

Ogni carro a Pompa delle Caccole dopo il 1° -4

Rullo Chiodato -1

**Gigante -2**

**Troll di Fiume**

1 -4

2 -5

3 -7

4 -10

5 -13

6 -16

7 -20

8 -24

9+ -28

Ogni modello dopo 9 -7 (-15 dopo 15 modelli)

**Troll di Pietra**

1 -3

2 -4

3 -6

4 -9

5 -12

6 -15

7 -19

8 -23

9+ -27

Ogni modello dopo 9 -7 (-15 dopo 15 modelli)

## 14. Re dei Sepolcri

### GENERICI

#### Oggetti Magici

Pergamena di Dispersione -7

Bacchetta della Copertura -3 (-5 se con Sapere della Morte)

Fortezza Pieghevole di Fozzrik -100

Pergamene dei Potenti Incanti di Neferra -50 (-8 su Sacerdote Liche)

Pergamena del Potere -4

Pietra del Potere -4

#### Sfingi

Ogni Sfinge dopo la 2° -15

### GRANDI EROI

**Settra l'Imperituro** -25

**Somma Regina Khalida Neferher** -18

Ogni Scheletro Arciere dopo 25 nell'unità più grande -2

**Arkhan il Nero** -60

**Sommo Ierofante Khatep** -30

**Re del Sepolcro** -6

**Sommo Sacerdote Liche** -15

Mago di 4° Livello -15 (-10 per il 2°)

Sapere della Morte -10 (-15 se Mago di 4° livello)

Sapere di Nehekara +5 (+10 se Mago di 4° livello)

Sapere della Luce -2 (-4 se Mago di 4° livello) (-2 addizionale per ogni mago con Sapere della Luce presente nell'armata)

### EROI

**Nekaph l'Araldo** -3

**Principe Apophas** -5

**Ramhotep il Visionario** -4

Se sono presenti nell'armata Guardie del Sepolcro -6

Se una o più unità di Cavalieri della Necropoli è presente nell'armata -8 (+2 addizionale per ogni unità, tranne i Cavalieri della Necropoli, presente nell'armata con la regola Costrutto Animato [max +6])

**Principe del Sepolcro** -3

**Araldo del Sepolcro** ±0

Stendardiere da Battaglia -4

**Sacerdote Liche** -4

Mago di 2° livello -3 (-2 addizionale se è presente nell'armata un altro mago con lo stesso Sapere\*)

\* Solo se si tratta del Sapere della Morte e della Luce

Sapere della Morte -3

**Necrotetto** -1

### TRUPPE

#### Guerrieri Scheletri

10-34 -1

35-40 -2

41-45 -3

46+ -4

Ogni modello dopo 50 -1 (-3 dopo 70 modelli)

#### Arcieri Scheletri

10-13 -4

14-18 -6

19-23 -8

24-28 -12

29+ -14

Ogni modello nell'unità dopo 35 -1

Ogni Arciere nell'armata dopo 50 -1

**Scheletri Arcieri a Cavallo** -2

Ogni modello nell'unità dopo 15 -1

**Scheletri Cavalieri** -1

Ogni modello nell'unità dopo 15 -1

#### Carri degli Scheletri

3 -6

4 -8

5 -11

6 -14

7 -17

8 -20

9+ -24

Ogni Carro nell'unità dopo 9 -6

### SPECIALI

#### Guardie dei Sepolcri

10-13 -2/-3\*

14-18 -3/-6\*

19-23 -5/-9\*

24-28 -7/-13\*

29-34 -9/-17\*

35+ -11/-21\*

\*Se armati con Alabarde

Ogni modello dopo 40 -2 (-5 dopo 50 modelli)

-2 se uno o più Re del Sepolcro/Principe a piedi è presente nell'armata (conta questa penalità una volta sola per ogni coppia di Re del Sepolcro/Principe e unità di Guardie dei Sepolcri)

#### Cavalieri delle Necropoli

3 -12

4 -17

5 -23

6+ -29

Ogni modello nell'unità dopo 6 -10

Ogni unità dopo la 1° -2 (-10 se sono presenti nell'armata più di 7 Cavalieri della Necropoli)

#### Cacciatori dei Sepolcri

3 -4

4 -5

5 -6

6 -7

7 -9

8 -10

9+ -12

Ogni modello dopo 9 -4 (-10 dopo 15 modelli)

**Ushabti**

3 -4

4 -5

5 -7

6 -8

7 -10

8 -12

9+ -14

Ogni modello dopo 9 -5 (-15 dopo 15 modelli)

Se armati con grandi archi -2

Ogni grande arco nell'armata dopo 8 -1

**Saprofagi**

Ogni Saprofago -1

Ogni unità -2

**Sciame dei Sepolcri** ±0

**Scorpione dei Sepolcri** -3

**Sfinge da Guerra di Khemri**

(includere le Sfingi prese come cavalcature dai personaggi)

Ogni Sfinge da Guerra -10

Ruggito Infuocato -5

Se presa come cavalcatura di un personaggio +10

**RARE**

**Colosso Necrolitico** -3

**Ierotitano** -9

**Necrosfinge** -13

**Gettateschi Urlanti**

1° Gettateschi -8/-10\*

2° Gettateschi -12/-15\*

\*Se sono presenti nell'armata 3 o più incantesimi del Sapere della Morte

**Arca delle Anime**

1° Arca delle Anime -25

2° Arca delle Anime -5

## 15. Regni degli Ogre

### GENERICI

#### Magia

Nessun Mago nell'armata +8

#### Oggetti Magici

Corona del Comando -35

Pergamena di Dispersione -7

Bacchetta della Copertura -3 (-5 se con Sapere della Morte)

Bacchetta Proibita -10

Fortezza Pieghevole di Fozzrik -100

Falcetto di Grut -3 (solo se preso da un mago di 4° livello)

Cuore Infernale -25 (-30 se è presente la Pergamena di Dispersione)

Pergamena del Potere -4

Pietra del Potere -4

#### Stendardi

Stendardo della Disciplina -2

Stendardo di Pelle di Drago -6 (solo se il portatore è a piedi)

Runa delle Fauci -10

### GRANDI EROI

Greasus Dente d'Oro -25

Skrag il Massacratore -55

Ogni unità di Ingordi dopo la 3° -10

**Tiranno -15**

2° Tiranno -2 addizionale

**Capo Massacratore -23**

Mago di 4° Livello -15

Sapere delle Bestie +2 (+4 se Mago di 4° livello)

Sapere della Morte -10 (-15 se Mago di 4° livello)

Sapere delle Grandi Fauci +3 (+6 se Mago di 4° livello)

### EROI

**Golfag Mangiauomini -40**

+35 se la Corona del Comando è presente su un altro personaggio o se accompagnato dai Mangiauomini di Golfag

**Bragg lo Sbudellatore -5**

**Picchiatore -6**

Stendardiere da Battaglia -10

**Cacciatore -4**

**Macellaio -5**

Mago di 2° livello -3 (-2 addizionale se è presente nell'armata un altro mago con lo stesso Sapere\*)

\* Solo se si tratta del Sapere della Morte

Sapere della Morte -3

**Sputafuoco -8**

Mago di 2° Livello -3

### TRUPPE

#### Ogre

3 -4/-4\*

4 -6/-6\*

5 -8/-9\*

6 -10/-11\*

7 -12/-13\*

8 -15/-16\*

9+ -17/-19\*

\*Se armati con Tirapugni

Ogni modello nell'unità dopo 9 -5 (-15 dopo 15 modelli)

### Stomaci di Ferro

3 -7

4 -10

5 -13

6 -16

7 -19

8 -22

9+ -26

Ogni modello nell'unità dopo 9 -7 (-15 dopo 15 modelli)

2° personaggio non-Cacciatore e non-Macellaio nell'armata -3\*

Ogni personaggio non-Cacciatore e non-Macellaio nell'armata dopo il 2° -4\*

\* Conta queste penalità solo per la prima unità che contiene 7 o più modelli

### Gnoblar

10-40 -2

41+ -3

Ogni modello nell'unità dopo 50 -1

Ogni unità dopo la 2° -3

### SPECIALI

#### Ruttapiombo

3 -7

4 -10

5 -13

6 -16

7 -22

8+ -26

Ogni Ruttapiombo nell'unità dopo 10 -7

Ogni Ruttapiombo nell'armata dopo 10 -2

#### Branco di Denti a Sciabola

1 -3 (-5 per la 2° unità, -7 per la 3° unità)

2-4 -2

5-6 -4

7-10 -5

#### Mangiauomini

3 -8

4 -11

5 -15

6 -20

7 -25

8+ -31

Ogni modello nell'unità dopo 8 -7 (-15 dopo 15 modelli)

Attacchi Venefici -2 per ogni modello con una o più pistole degli ogre

Cecchino -2 per ogni unità

Determinato -2 per ogni modello

Esploratori -1 per ogni modello

Avanguardia -2 per ogni unità (solo se con Passo Rapido)

#### Yeti

3 -3

4 -4

5 -5

6 -7

7 -9

8 -11

9+ -13

Ogni modello nell'unità dopo 9 -4 (-15 dopo 15 modelli)

## **Ingordo**

1° Ingordo -4

Ogni Ingordo dopo il 1° -7

## **Cavalleria Zanne del Lamento**

2 -8/-10\*

3 -16/-19\*

4 -24/-28\*

5 -33/-38\*

6+ -43/-50\*

\*Se armata con Tirapugni

Ogni modello nell'unità dopo 6 -15

Ogni unità dopo la 1° -5 (-15 addizionale se sono presenti più di 7 Zanne nell'armata)

Stendardo Pelle di Drago -3 per ogni modello di Zanna nell'unità

## **RARE**

### **Lanciarumata degli Gnoblar -6**

#### **Sparaferro**

1° Sparaferro -27

2° Sparaferro -55

#### **Gigante -2**

#### **Corno di Pietra**

(inclusi Corni di Pietra presi come cavalcature dai personaggi)

1° Corno di Pietra -14

Ogni Corni di Pietra dopo il 1° -20

Se preso come cavalcatura di un personaggio +5

#### **Zanna di Tuono -10**

## **16. Skaven**

### **GENERICI**

#### **Magia**

Nessun Mago nell'armata +8

#### **Oggetti Magici**

Corona del Comando -10

Pergamena di Dispersione -7

Bacchetta di Copertura -3 (-5 se presa da Veggente Grigio)

Fortezza Pieghevole di Fozzrik -100

Pergamena del Potere -4 (-30 se presa da Veggente Grigio)

Pietra del Potere -4

Condensatore di Energia Warp -3

Frammenti di Warpietra (esclusi i frammenti iniziali) -2  
ognuno

Lama Stillante -2 (solo se combinata con la Pozione di Forza)

#### **Stendardi**

Stendardo della Disciplina -2

Stendardo della Tempesta -15

#### **Squadre Arma**

Ogni Squadra Arma\* dopo la 2° -4 addizionale

Rattagliatrice -1

Scorticatore -1

Mortaio del Vento Venefico -3

Gettafiamme Warp -4

Polverizzatore +2 (solo il 1°)

\*Polverizzatore escluso

### **GRANDI EROI**

Lord Skrolk -15

Thanquol e Strappaossa -60

Ikit Artiglio -30

Throt L'immondo -10

Queek Mozzateste -15

Una unità di ratti d'assalto promossa a Guardia di Queek  
raddoppia la sua penalità (escludendo stendardi magici e  
squadre arma)

Grande Infesto -14

Signore della Guerra -7

Lama Dannata -3

Rattogre Spaccaossa -2

Veggente Grigio -43

Campana Stridente -7

Skavenil -3

### **EROI**

Signore della Morte Snikch -5

Trench Codapavida ±0

Assassino -3

Stregone Ingegnere -3

Ogni Stregone Ingegnere con un costo di 35 punti o meno  
dopo il 1° -10

Mago di 1° Livello -2

Mago di 2° Livello -5

Sfera d'Ottone -10

Razzo Fatale -15

Capoclan -2

Stendardiere da Battaglia -10

Prete della Peste -4

Mago di 2° Livello -3

### **TRUPPE**

#### **Ratti Schiavi**

20-23 -4

24-28 -4

29-34 -5

35-40 -7

41-45 -9

46+ -11

Ogni modello nell'unità dopo 50 -1

Ogni unità di Schiavi dopo la 2° -5

#### **Ratti Giganti**

6-23 modelli -2

24-28 modelli -3

29-34 modelli -3

35-40 modelli -4

41-45 modelli -5

46+ modelli -7

Ogni modello nell'unità dopo 50 -1 (-3 dopo 70 modelli)

Skweel Roditore -1 per ogni 4 Ratti Giganti

Ogni unità da meno di 100 punti dopo la 1° -3 addizionale

#### **Ratti del Clan**

20-23 -2

24-28 -3

29-34 -4

35-40 -5

41-45 -6

46+ -8

Ogni modello nell'unità dopo 50 -1 (-3 dopo 70 modelli)

#### **Ratti d'Assalto**

10-13 -2

14-18 -3

19-23 -4

24-28 -6

29-34 -9

35-40 -12

41+ -15

Ogni modello nell'unità dopo 45 -1 (-5 dopo 55 modelli)

#### **Sciame di Ratti**

1° unità -3

Ogni unità dopo la 1° -6

Ogni Sciame di Ratti dopo 10 nell'armata -2

#### **Ratti Notturni**

10-18 -1

19-23 -2

24-28 -3

29+ -4

Ogni modello nell'unità dopo 40 -1 (-3 dopo 50 modelli)

Se l'unità è armata di fionde -1



## **SPECIALI**

### **Ratti dei Vicoli**

Ogni unità -3

Ogni Ratto dei Vicoli armato con fionda nell'armata fino a 8 -1

Ogni Ratto dei Vicoli armato con fionda nell'armata dopo 8 -2

### **Squadra Jezzail**

3-5 -2

6-7 -3

8-10 -5

11+ -7

Ogni Squadra Jezzail nell'armata dopo 15 -1

### **Rattogri**

2 Rattogri -2

3 Rattogri -3

4 Rattogri -4

5 Rattogri -6

6 Rattogri -8

7 Rattogri -10

8 Rattogri -11

9+ Rattogri -13

Ogni modello nell'unità dopo 9 -5 (-15 dopo 15 modelli)

Skweel Roditore -2 per ogni Rattogre

### **Monaci della Peste**

10-13 -1/-7\*

14-18 -3/-12\*

19-23 -4/-16\*

24-28 -6/-20\*

29-33 -8/-25\*

34+ -11/-30\*

\*Se una Fornace della Peste è presente nell'armata (devi usarla nell'unità più numerosa). Usa questo valore una volta per ogni Fornace (usa la seconda unità più numerosa per la seconda Fornace)

Ogni modello nell'unità dopo 40 -2 (-5 dopo 50 modelli)

Stendardo della Peste -7

### **Incensiferi della Peste**

Ogni 5 Incensiferi nell'armata -1

Se una o più Fornaci sono presenti nell'armata -1

### **Globardieri del Vento Venefico**

1° unità -1

Ogni unità dopo la 1° -3

## **RARE**

3° scelta rara\* -5 addizionale

Ogni scelta rara\* dopo la 3° -20 addizionale

\*Escludendo la 1° Catapulta della Peste

### **Abominio di Pozzo Infernale**

1° Abominio -38

2° Abominio -80

### **Ruota del Fato**

1° Ruota -16

2° Ruota -20

### **Cannone a Fulmine Warp**

1° Cannone -20

2° Cannone -30

### **Catapulta della Peste**

1° Catapulta -5

2° Catapulta -8

## **17. Uominibestia**

### **GENERICO**

#### **Magia**

Nessun Mago nell'armata +8

#### **Oggetti Magici**

**Corona del Comando -20**

Pergamena di Dispersione -7

Bacchetta della Copertura -3 (-5 se combinato con il Sapere dell'Ombra o della Morte)

Fortezza pieghevole di Fozzrik -100

Pergamena del Potere -4

Pietra del Potere -4

Frammento di Pietra del Branco -6 per ogni mago presente nell'armata

#### **Stendardi**

**Stendardo di Disciplina -2**

**Stendardo della Bestia -2**

### **GRANDI EROI**

**Khazrak il Monocolo -8**

**Gorthor, il Signore delle Bestie -6**

**Malagor, l'Oscuro Presagio -32**

Sapere delle Bestie +4

**Sapere della Morte -20**

Sapere dell'Ombra -15

Sapere Selvaggio +6

**Taurox, il Toro d' Ottone-21**

**Grande Minotauro -16**

**Asce di Khorgor -3**

Pelle Grinzosa -5

Scudo Stregato -2

Spada del Veloce Assassino -5

**Mannaia d'Ottone -2**

Elmo del Grande Ariete -2 (-5 se abbinato alla Pietra dell'Alba)

**Capobranco -10**

Elmo del Grande Ariete -3 (solo se abbinato alla Pietra dell'Alba)

Pelle Grinzosa -2

**Grande Sciamano Berciante -18**

Mago di 4° livello -15

Sapere delle Bestie +2 (+4 se Mago di 4° livello)

Sapere della Morte -10 (-15 se Mago di 4° livello)

Sapere dell'Ombra -10 (-15 se Mago di 4° livello)

Sapere Selvaggio +4 (+6 se Mago di 4° livello)

### **EROI**

**Morghur, Signore dei Teschi ±0**

**Putrilinguo -19**

Sapere della Morte (-2 addizionale se presente nell'armata un altro mago con il Sapere della Morte)

**Scheggiadiluna, Figlio di Morrslieb -4**

Sapere Selvaggio +2

**Guerragor -3**

Stendardiere da Battaglia -10

Pelle Grinzosa -2

**Toro Sanguinario -5**

Stendardiere da Battaglia -10

Pelle Grinzosa -2

**Sciamano Berciante -5**

Mago di 2° livello -3 (-2 addizionale se è presente nell'armata un altro mago con lo stesso Sapere\*)

\* Solo se si tratta del Sapere dell'Ombra o della Morte

Sapere della Morte -3

Sapere Selvaggio +2

### **TRUPPE**

**Branco di Gor**

10-13 -3/-3\*

14-18 -4/-4\*

19-23 -5/-5\*

24-28 -7/-8\*

29-34 -10/-11\*

35+ -13/-15\*

\*Se armati con arma a una mano addizionale

Ogni modello nell'unità dopo 40 -1 (-5 dopo 50 modelli)

**Nogor Predoni**

1° unità ±0

Ogni unità dopo la 1° -2

**Branco di Nogor**

10-13 -1

14-18 -1

19-23 -2

24-28 -3

29-34 -5

35-40 -6

41-45 -7

46+ -8

Ogni modello nell'unità dopo 50 -1 (-3 dopo 70 modelli)

**Carro degli Zannagor**

(esclusi i carri presi come cavalcature dei personaggi)

Ogni Carro degli Zannagor -3

4° Carro degli Zannagor -2 addizionale

5° Carro degli Zannagor -3 addizionale

Ogni Carro degli Zannagor dopo il 5° -8 addizionale

**Mastini da Guerra del Caos**

1° unità ±0

Ogni unità dopo la 1° -2

## SPECIALI

### Carro degli Spinogor

(esclusi i carri presi come cavalcature dei personaggi)

Ogni carro di Spinogor -4

### Minotauri

3 -4/-5\*

4 -5/-6\*

5 -7/-8\*

6 -9/-10\*

7 -10/-12\*

8 -11/-14\*

9+ -13/-16\*

\*Se armati con Grandi Armi o Arma a una mano addizionale

Ogni modello nell'unità dopo 9 -1 (-15 dopo 15 modelli)

### Centigor

5-6 -3

7-9 -5

10+ -8

Ogni modello nell'unità dopo 12 -2 (-10 dopo 18 modelli)

### Arpie

1° unità -4

Ogni unità dopo la 1° -8

### Bestigor

10-13 -5

14-18 -9

19-23 -13

24-28 -18

29-34 -24

35+ -31

Ogni modello nell'unità dopo 40 -2 (-10 dopo 50 modelli)

### Spinogor

1 -2 (-4 per ogni unità dopo la 1° con questa grandezza)

2 -3

3 -4

4 -5

5 -7

6 -9

7 -11

8 -13

9+ -15

Ogni modello nell'unità dopo 9 -5 (-15 dopo 15 modelli)

## RARE

Progenie del Caos ±0

Cygor -2

Ecatombe -6

Gigante -2

Jabberslythe ±0

## 18. Uomini Lucertola

### GENERICI

#### Magia

Nessun Mago nell'armata +8

#### Personaggi su Naggaronte

2° personaggio su Naggaronte -2

Ogni personaggio su Naggaronte dopo il 2° -5

#### Stegadonti

2° Stegadonte / Stegadonte Anziano nell'armata -5

Per ogni Stegadonte / Stegadonte Anziano dopo il 2° -20

#### Oggetti Magici

Mantello di Piume -2

Corona del Comando -25

Cubo delle Tenebre -5 (-3 addizionale se è presente nell'armata la Pergamena di Dispersione)

Pergamena di Dispersione -7

Bacchetta di Copertura -3 (-5 se combinata con il Sapere della Morte, della Vita o dell'Ombra)

Fortezza Pieghevole di Fozzrik -100

Pergamena del Potere -4

Pietra del Potere -4

**Uovo di Quango -2**

#### Stendardi

**Stendardo della Disciplina -2**

### GRANDI EROI

**Lord Mazdmundi -75**

Sapere delle Bestie +4

Sapere della Morte -15

Sapere del Fuoco +4

**Sapere dell'Alta Magia -2**

Sapere della Luce -4 (-2 addizionale per ogni mago con il Sapere della Luce presente nell'armata)

Sapere della Vita -15

Sapere dell'Ombra -15

Notare che Zlaaq conta come uno Stegadonte Anziano

**Lord Kroak -45**

Se sono presenti nell'armata uno o più Scinchi Sacerdoti -5 (-15 se lo Scinco Sacerdote è volante)

**Kroq-Gar -13**

**Tehenhauin -16**

-1 per ogni sciame nell'unità più grande (-4 per ogni sciame dopo l'8°)

**Mago Sacerdote Slann -35**

Sapere delle Bestie +4

Sapere della Morte -15

Sapere del Fuoco +4

**Sapere dell'Alta Magia -2 (-10 se con Epicentro del Mistero)**

Sapere della Luce -4 (-2 addizionale per ogni mago con il Sapere della Luce presente nell'armata)

Sapere della Vita -15

Sapere dell'Ombra -15

Stendardiere da Battaglia -12

Meditazione Sedativa -7

Convergenza Armonica -3 (-10 addizionale se combinata con Bastone Incanalatore)

Riserva di Energia Arcana -4

Anima di Pietra -4 (-6 se combinata con le Sfere della Morte, della Vita o dell'Ombra)

**Pensieri Erranti -10**

Bacchetta Proibita -10

**Sauro Anziano -8**

Carnosauro -5

Naggaronte -4

### EROI

**Chakax -5**

**Gor-Rok -25**

**Tetto'Eko -40**

-1 addizionale per ogni altro incantesimo conosciuto dai maghi dell'armata

**Tiktaq'to -5**

**Oxyotl -1**

**Sacerdote Scinco -5**

Mago di 2° Livello -3

**Sauro Veterano Sfregiato -5**

Naggaronte -4

Carnosauro -5

Stendardiere da Battaglia -10

**Capo Scinco -2**

-2 addizionale per ogni Capo Scinco dopo il 1°

Stendardiere da Battaglia -6

Cruodattilo -2

Terradonte -3 (Vedi la sezione Cavalieri su Terradonte per ulteriori penalità)

### TRUPPE

**Sauri Guerrieri**

10-13 -3

14-18 -6

19-23 -9

24-28 -13

29-34 -18

35+ -24

**Ogni modello nell'unità dopo 40 -2 (-5 dopo 50 modelli)**

**Coorte di Scinchi**

10-13 Scinchi -2

14-18 Scinchi -2

19-23 Scinchi -3

24-28 Scinchi -4

29-34 Scinchi -4

35-40 Scinchi -5

41+ Scinchi -6

**Ogni modello nell'unità dopo 45 -1 (-3 dopo 60 modelli)**

Ogni Kroxigor -2 (-3 se ci sono più di 25 Scinchi nell'unità)

Ogni unità che costa meno di 120 punti dopo la 2° -3 addizionale

**Scinchi Schermagliatori**

(inclusi Scinchi Camaleonti)

1° unità -3/-2\*

2° unità -4/-3\*

3° unità -6

4° unità -8

5° unità -10

Ogni unità dopo la 5° -15

\*Se armati con cerbottane

## SPECIALI

### Guardie del Tempio

10-13 -6

14-18 -10

19-23 -15

24-28 -21

29-34 -28

35+ -35

Ogni modello nell'unità dopo 40 -2 (-8 dopo 50 modelli)

### Sciame della Giungla

Ogni Sciame della Giungla -1

Ogni base di Sciame nell'armata dopo la 5° -3 addizionale

### Scinchi Camaleonti

Ogni Camaleonte nell'armata dopo 7 e fino a 14 -1

Ogni Camaleonte nell'armata dopo 14 -2

(Considera la penalità addizionale nella sezione degli Scinchi Schermagliatori)

### Cavalieri su Naggaronte

5-6 -6

7-8 -10

9+ -14

Ogni modello nell'unità dopo 10 -3 (-10 dopo 15 modelli)

2° personaggio di cavalleria nell'armata -3\*

Ogni personaggio di cavalleria nell'armata dopo il 2° -7\*

\* Usa queste penalità solo per una unità nell'armata

### Kroxigor

3 -6

4 -9

5 -12

6 -15

7 -18

8 -21

9+ -25

Ogni modello nell'unità dopo 9 -5 (-15 dopo 15 modelli)

### Cavalieri su Terradonte

Ogni Cavaliere su Terradonte -1

1° unità\* -3

Ogni unità\* dopo la 1° -8

\* Inclusi i Capi Scinchi su Terradonte dopo il 1°

### Cavalieri su Cruodattilo

Ogni Cavaliere su Cruodattilo -1

1° unità -2

Ogni unità\* dopo la 1° -4

### Stegadonte -13

(inclusi gli Stegadonti presi come cavalcature dai personaggi)

### Corna Aguzze -1

Se preso come cavalcatura da un personaggio +5

### Bastiladonte -3

Arca di Sotek -1

Macchina Solare -5 (-2 addizionale dopo la 1°)

## RARE

### Stegadonte Anziano

(inclusi gli Stegadonti Anziani presi come cavalcature dai personaggi)

1° Stegadonte Anziano -18

2° Stegadonte Anziano -23

### Corna Aguzze -3

Macchina degli Dei -2

Se preso come cavalcatura da un personaggio +5

### Troglodonte -3

### Branco da Caccia di Salamandre

1 Salamandra -8

2 Salamandre -18

3+ Salamandre -30

Ogni Salamandra nell'unità dopo 3 -15

2° unità -12

### Branco da Caccia di Spinodonti

1 Spinodonte -3

2 Spinodonti -7

3 Spinodonti -12

4 Spinodonti -18

5+ Spinodonti -25

Ogni Spinodonte nell'unità dopo 5 -8

2° unità -5

## **19. Macchine da Guerra**

Aggiungi il numero di WMP (Punti Macchina da Guerra) alla tua armata. Questa tabella da una penalità alla composizione dell'armata basata sul tuo totale di WMP.

0-6	wmp: ±0
7	wmp: -1
8	wmp: -2
9	wmp: -3
10	wmp: -4
11	wmp: -5
12	wmp: -6
13	wmp: -8
14	wmp: -10
15	wmp: -12
16	wmp: -14
17	wmp: -16
18	wmp: -18
19	wmp: -21
20	wmp: -24
21	wmp: -27
22	wmp: -30
23	wmp: -34
24	wmp: -38
25	wmp: -42
26	wmp: -46
27	wmp: -50
28	wmp: -54
29	wmp: -58
30+	wmp: -62

Ogni wmp dopo 30: -7 addizionale