

WARHAMMER AGE OF SIGMAR



LIBRO BASE

REGOLE

Questo libro spiega come giocare partite a Warhammer Age of Sigmar con la tua collezione di miniature Citadel. Include anche il Codice del Giocatore, un pratico set di linee guida che aiuteranno te e l'avversario ad ottenere il massimo dalle vostre partite.

IL CODICE DEL GIOCATORE DI WARHAMMER AGE OF SIGMAR

C'è un famoso adagio che dice: 'Non importa vincere, l'importante è partecipare'.

Crediamo che Warhammer Age of Sigmar sia il tipo di gioco da affrontare con questo spirito, e per aiutarti abbiamo creato un set di linee guida che chiamiamo 'Codice del Giocatore', che puoi trovare nella pagina accanto.

Le regole cardinali del Codice del Giocatore sono quelle che devi davvero seguire, dato che i principi che ne derivano sono semplici esempi della messa in pratica di tali regole. Se segui il Codice del Giocatore non solo ti divertirai, ma giocherai a Warhammer Age of Sigmar nel modo in cui è stato pensato: come un gradevole passatempo vissuto con uno spirito di amichevole rivalità.

REGOLE BASE

Le regole base sono le fondamenta per giocare a Warhammer Age of Sigmar. Mostrano come i modelli si muovono, lanciano incantesimi, usano le armi da tiro, caricano nella mischia e combattono con le armi da corpo a corpo: in pratica tutto ciò che ti serve per iniziare a muovere guerra con le tue miniature Citadel! Le regole base forniscono le meccaniche chiave che stabiliscono come tutto funziona, dalla fanteria veterana ai mostri giganteschi, e consentono di passare rapidamente dalle prime semplici partite a spettacolari conflitti in grande scala.



● IL CODICE DEL GIOCATTORE ●

REGOLE CARDINALI

- Sii sempre garbato e rispettoso.
- Di sempre la verità e non barare mai.

PRINCIPI

- Arriva puntuale con tutto il materiale che ti serve per giocare.
- Sii sempre rispettoso verso l'avversario prima e dopo la partita, ad esempio stringendogli la mano, augurandogli buona fortuna ecc.
- Evita di usare un linguaggio che l'avversario potrebbe trovare offensivo.
- Se intendi usare modelli non dipinti o sostitutivi, chiedi il permesso all'avversario.
- Dai all'avversario la possibilità di esaminare la tua scheda dell'armata prima che inizi la partita.
- Rispondi alle eventuali domande dell'avversario sulla tua armata e sulle regole che usa.
- Misura con cura e con precisione le distanze e i movimenti.
- Dai all'avversario la possibilità di vedere i tuoi tiri di dado prima di raccogliere i dadi.
- Chiedi il permesso prima di toccare qualsiasi delle miniature dell'avversario.
- Ricorda all'avversario regole che può aver dimenticato di usare o che ha usato nel modo sbagliato, soprattutto se farlo va a vantaggio dell'avversario anziché tuo.
- Non sprecare mai apposta tempo in partita.
- Evita di distrarre l'avversario quando cerca di concentrarsi, e stai attento a rispettare il suo spazio personale.
- Non lamentarti mai della tua sfortuna o della buona sorte dell'avversario.
- Non dare mai troppa importanza all'esito di una partita.



Alcune parole compaiono in **grassetto** regolistico. Significa che sono termini importanti usati dappertutto nelle regole di Warhammer Age of Sigmar.

Il titolo di ogni regola base ha un numero di sezione. Esso ti aiuta a trovare velocemente una regola citata altrove nelle regole base. Ad esempio '(vedi 2.0)' significa che devi far riferimento alla sezione 2.0 – Il Campo di battaglia.

Le miniature Citadel sono usate anche per rappresentare elementi di terreno (vedi 17.0), incantesimi persistenti (vedi 19.3) e invocazioni (vedi 20.3). Tuttavia, solo le miniature Citadel che rappresentano i guerrieri della tua armata sono considerate 'modelli' ai fini delle regole.



Un modello con la basetta.

REGOLE BASE

Le regole seguenti spiegano come usare la tua collezione di miniature Citadel per giocare una partita a Warhammer Age of Sigmar.

1.0 CONCETTI BASE

Questa sezione delle regole base contiene importanti principi usati in tutte le partite di Warhammer Age of Sigmar.

1.1 FAZIONI, TOMI DA GUERRA E PACCHETTI DA GUERRA

Per giocare una partita a Warhammer Age of Sigmar, per prima cosa devi scegliere le **fazioni** che desideri includere nella tua **armata** (vedi 1.4). Ogni **fazione** ha il suo **tomo da guerra**, che contiene le **pergamene da guerra** (vedi 1.3.1), i **profili Battaglia Campale** (vedi 25.0) e le **abilità della fedeltà** (vedi 27.0) di quella **fazione**. Poi dovrai accordarti con l'avversario su quale **pacchetto da guerra** usare (vedi 28.0). Il pacchetto da guerra contiene le istruzioni su come scegliere l'armata, allestire il campo di battaglia (vedi 2.0), e cosa fare per vincere.

1.2 MODELLI

Le miniature Citadel che compongono la tua armata sono chiamate **modelli**. Molti hanno una **basetta** di plastica che permette loro di restare in piedi sul campo e che viene usata quando si misurano le distanze da o verso il modello (vedi 1.5.1). Ai fini delle regole la basetta è considerata parte del modello. Un modello non può essere schierato o terminare un movimento sopra un altro modello, né interamente né parzialmente.

1.2.1 MODELLI AMICI E NEMICI

I modelli della tua armata sono chiamati modelli **amici**, e quelli dell'armata dell'avversario sono chiamati modelli **nemici**. Se una regola afferma che ha effetto sui modelli senza specificare amici o nemici, allora ha effetto sui modelli amici e su quelli nemici.

1.2.2 RIMOSSO DAL GIOCO

A volte i modelli vengono **rimossi dal gioco**, più comunemente se sono **uccisi** (vedi 14.2) se **fuggono** (vedi 15.1) o per rendere l'unità **coesa** (vedi 1.3.3). Metti da parte i modelli che sono stati rimossi dal gioco, in modo che non siano più sul campo di battaglia. Non fanno più parte della tua armata.

1.3 UNITÀ

I modelli sono organizzati in **unità**. Un'unità è un gruppo di uno o più modelli che usano la stessa pergamena da guerra (vedi 1.3.1). Il numero di modelli in un'unità è mostrato nel suo profilo Battaglia Campale (vedi 25.0). Un'unità viene distrutta quando il suo ultimo modello viene rimosso dal gioco.

1.3.1 PERGAMENE DA GUERRA

Ogni unità ha una **pergamena da guerra**, che fornisce le informazioni necessarie ad usarla in partita. Puoi saperne di più sulle pergamene da guerra nella sezione 22.0. Ci sono anche pergamene da guerra per incantesimi persistenti (19.3), invocazioni (20.3) ed elementi di terreno di fazione (23.0).

1.3.2 KEYWORDS

Ogni pergamena da guerra include una lista di **keywords** che si applicano a tutti i modelli di un'unità che usa quella pergamena da guerra. Le keywords sono scritte nel formato **GRASSETTO DELLE KEYWORDS** nelle regole e sono usate per identificare una o più unità. Ad esempio, una regola potrebbe dire che si applica a tutte le unità di **FIGLI ETERNI DELLA TEMPESTA**. Ciò significa che la regola vale per tutte le unità che hanno la keyword **FIGLI ETERNI DELLA TEMPESTA** nella propria pergamena da guerra.

Il plurale o il singolare di una keyword, così come il maschile o il femminile, sono sinonimi ai fini delle regole. Ad esempio, una 'unità SANGUINARIO' ha lo stesso significato di 'unità di SANGUINARI'.

1.3.3 COESIONE DELL'UNITÀ

Le unità devono essere schierate e terminare ogni movimento come un singolo gruppo **coeso**. Un'unità che include **da 2 a 5 modelli** è coesa se ogni modello di tale unità si trova entro 1" in orizzontale e 6" in verticale da almeno 1 altro modello dell'unità. Un'unità con **più di 5 modelli** è coesa se ogni suo modello si trova entro 1" in orizzontale e 6" in verticale da almeno altri 2 modelli dell'unità. Se un'unità amica non è coesa alla fine di un turno o dopo che l'hai schierata, devi rimuovere dal gioco i suoi modelli, uno alla volta, finché non diventa coesa.

Le unità che vengono schierate in un luogo diverso dal campo di battaglia, come le unità in riserva (vedi 3.1), sono sempre considerate essere schierate in un gruppo coeso.

1.4 ARMATE

Ogni giocatore in una partita a Warhammer Age of Sigmar è il **comandante** di un'armata. Tutte le unità della tua armata devono essere delle stesse fazioni che hai scelto per l'armata (vedi 1.1). Il pacchetto da guerra in uso spiega come scegliere le unità della tua armata (vedi 28.0). Alla fine delle regole è presente una **scheda dell'armata** che puoi usare per prendere nota delle unità della tua armata.

Una pergamena da guerra



KEYWORDS ORDINE, FIGLI ETERNI

1.4.1 INCANTESIMI PERSISTENTI, INVOCAZIONI E TERRENI DI FAZIONE

La tua armata può includere 1 **incantesimo persistente** (vedi 19.3) per ogni **MAGO** della tua armata e 1 **invocazione** (vedi 20.3) per ogni **PRETE** della tua armata. Inoltre, la tua armata può includere 1 **elemento di terreno di fazione** (vedi 23.0).

1.4.2 IL TUO GENERALE

Dopo che hai scelto l'armata, devi scegliere 1 modello della tua armata affinché sia il tuo **Generale**. I Generali sono usati per generare **Punti Comando** (vedi 6.0).



Ogni modello dell'unità di Vindictor deve trovarsi entro 1" da almeno 1 altro modello dell'unità. Ogni modello dell'unità di Zventrapanze deve trovarsi entro 1" da almeno altri 2 modelli dell'unità (vedi 1.3.3).

*A volte una regola dice che un modello o un'unità deve essere **interamente** entro una distanza da qualcos'altro. Un **modello** si trova interamente entro una certa distanza da qualcosa se ogni parte della sua basetta si trova entro la distanza indicata. Un **unità** è interamente entro una certa distanza da qualcosa se ogni parte delle basette di tutti i suoi modelli si trova entro la distanza indicata.*

Nella maggior parte dei casi i modificatori sono cumulativi. Tuttavia, alcuni tiri di dado, come i tiri per colpire o per ferire, specificano che il tiro non può essere modificato di più di +1 o meno di -1. In tal caso somma tutti i modificatori applicabili e se il totale è maggiore di +1 o minore di -1, consideralo essere di +1 o di -1, in base al caso in questione.

1.5 STRUMENTI DI GUERRA

Per giocare una partita a Warhammer Age of Sigmar hai bisogno di alcuni dadi a sei facce e di un righello o un misuratore a nastro in pollici (").

1.5.1 MISURARE LE DISTANZE

In Warhammer Age of Sigmar le **distanze** sono misurate in pollici ("). La distanza tra due modelli viene misurata tra i punti più vicini delle loro basette. Se un modello non ha una basetta, misura invece da e verso il punto più vicino del modello. Puoi misurare le distanze ogni volta che vuoi.

Quando misuri le distanze tra le unità, fallo sempre tra i modelli più vicini di ogni unità. Ad esempio, un'unità si trova entro 12" da un'altra unità fintanto che almeno un modello di una di esse è a 12" o meno da almeno un modello dell'altra unità.

A volte una regola ti richiede di tracciare una linea retta immaginaria tra due modelli o due punti sul campo di battaglia. In tal caso la linea è considerata essere larga 1mm.

1.5.2 DADI

Warhammer Age of Sigmar usa dadi a sei facce (a volte abbreviati in **D6**). Spesso quando tiri un dado devi eguagliare o superare un **numero bersaglio** affinché il tiro abbia **successo**. Il numero bersaglio è solitamente scritto come un numero seguito dal segno '+'. Ad esempio, se un tiro richiede un risultato di 3 o più per avere successo, il numero bersaglio è '3+'.

Alcune regole fanno riferimento a 2D6, 3D6 e così via. Sono chiamati collettivamente tiri **xD6**. Quando effettui un tiro xD6, tira un numero di dadi pari a 'x' e somma i risultati. Un **doppio** è un tiro di 2D6 in cui i dadi usati per il tiro mostrano lo stesso numero prima che vengano applicati i modificatori. Se una regola ti richiede di tirare un **D3**, tira un dado e dimezzane il totale, arrotondando per eccesso.

1.5.3 SPAREGGIARE

A volte una regola richiede ai giocatori di **spareggiare**. Per farlo, ogni giocatore tira un dado e chi ottiene il risultato più alto vince. Se uno spareggio termina in parità, sparegiate di nuovo. Non puoi ripetere o modificare il tiro di dado quando spareggi.

1.5.4 RIPETIZIONE DEI TIRI

Alcune regole fanno riferimento alle **ripetizioni del tiro**. Per ripetere un tiro, tira di nuovo il dado usato per il tiro. Non puoi ripetere un tiro di dado più di una volta. Se una regola ti consente di ripetere il tiro di un xD6, devi ripetere il tiro di tutti i dadi usati per il tiro.

1.5.5 MODIFICATORI AL TIRO DI DADO

A volte a un tiro di dado si applica un **modificatore**. Questi sono applicati dopo le ripetizioni dei tiri. Le regole che parlano di un tiro **non modificato** fanno riferimento al tiro di dado dopo che sono state effettuate le ripetizioni del tiro ma prima di applicare i modificatori. Se una regola ti dice di scegliere o cambiare un tiro, fallo dopo che sono state effettuate le ripetizioni dei tiri, ma prima di applicare i modificatori.



1.6 ABILITÀ ED EFFETTI

Ogni pergamena da guerra include **abilità**, ciascuna delle quali ha un effetto. Quando viene usata un'abilità, se ne applicano gli effetti. Inoltre molti effetti hanno **restrizioni**. Puoi trovare le abilità anche nei set di abilità della fedeltà (vedi 27.0) e nelle regole per i battaglioni (vedi 26.0). Di seguito puoi trovare un esempio di abilità:

Falco dei Cieli: *la vista della sagoma angelica di Yndrasta che fluttua in alto ispira nei suoi guerrieri una determinazione sconfinata.*

Non effettuare test di shock per le unità di **FIGLI ETERNI DELLA TEMPESTA** amiche e delle **CITTÀ DI SIGMAR** amiche che si trovano interamente entro 12" da questa unità.

1.6.1 ABILITÀ E FASI

Gran parte delle abilità viene usata in una delle fasi di un turno (vedi 5.0). Esse possono essere usate solo nella fase specificata dalla propria regola.

Un'abilità potrebbe dire che viene usata all'**inizio della fase** o alla **fine della fase**. Se non lo specifica, viene usata **durante la fase**. Le abilità da usare all'inizio di una fase vengono usate prima che qualsiasi altra cosa avvenga nella fase, mentre quelle da usare alla fine della fase vengono usate dopo che nella fase è avvenuto tutto il resto. Le abilità da usare durante una fase possono essere usate in qualsiasi momento della fase, fintanto che vengono usate dopo le abilità da usare all'inizio della fase e prima di quelle da usare alla fine.

1.6.2 EFFETTI SIMULTANEI

Se gli effetti di due o più abilità si dovessero applicare nello stesso momento in un turno, il giocatore di turno applica gli effetti delle proprie abilità per primo, una alla volta e nell'ordine in cui preferisce. Poi l'avversario fa lo stesso.

Se gli effetti di due o più abilità si dovessero applicare nello stesso momento al di fuori di un turno, i giocatori spareggiano e il vincitore applica gli effetti delle proprie abilità per primo, una alla volta e nell'ordine in cui preferisce. Poi l'avversario fa lo stesso.

1.6.3 EFFETTI IN CONTRADDIZIONE

Quando gli effetti di due o più abilità sono in contraddizione, l'ultimo che è stato applicato ha la precedenza.

1.6.4 EFFETTI INNESCATI

Gli effetti di alcune abilità vengono applicati quando un tiro di dado li **innesca**. Ad esempio, l'effetto di un'abilità potrebbe essere innescato se il tiro per colpire non modificato di un attacco è 6. Un effetto innescato viene applicato immediatamente dopo il tiro che l'ha innescato. Se due o più effetti sono innescati dallo stesso tiro, solo uno di essi può essere applicato. Il giocatore che ha effettuato il tiro deve scegliere quale effetto viene applicato.

1.6.5 TIRARE O COMBATTERE PIÙ DI UNA VOLTA

Gli effetti di alcune abilità consentono a un'unità di tirare (vedi 10.1) o combattere (vedi 12.1.1) più di una volta nella stessa fase. L'effetto di un'abilità non può però consentire a un'unità di tirare o combattere più di due volte nella stessa fase (questa è un'eccezione al principio che gli effetti delle abilità hanno la precedenza rispetto alle regole base).

Se l'effetto di un'abilità contraddice una regola base, l'effetto ha la precedenza.

L'effetto dell'abilità 'Falco dei Cieli' è che il giocatore che controlla l'unità con l'abilità non effettua test di shock per le unità elencate; la restrizione è che l'effetto si applica solo alle unità che si trovano interamente entro 12" dall'unità con l'abilità.

*Gli effetti che consentono a un'unità di combattere all'inizio o alla fine della fase di combattimento sono chiamati rispettivamente **effetti attacca per primo** ed **effetti attacca per ultimo**. Quando le unità con questi effetti attaccano si applicano regole speciali (vedi 12.4).*

*Quando qualcosa è **influenzato** da un'abilità, significa che l'effetto di quell'abilità viene applicato al soggetto in questione.*

Se l'effetto di un'abilità modifica una regola base, tutte le restrizioni che si applicano alla regola base continuano ad applicarsi, a meno che l'effetto non dica chiaramente altrimenti.

*Alcune abilità hanno un'area d'effetto. Per esempio l'abilità 'Falco dei Cieli' di Yndrasta influenza tutte le unità di **FIGLI ETERNI DELLA TEMPESTA** e delle **CITTÀ DI SIGMAR** amiche entro 12" da lei. In questi casi, l'effetto dell'abilità si applica non appena l'unità influenzata si trova entro la distanza specificata, non necessariamente quando essa beneficia dell'effetto.*

Se i giocatori sono d'accordo, possono usare un campo che è stato creato includendo colline o pendenze. In questo caso le colline e le pendenze sono considerate terreno aperto.

Le unità in riserva sono prese come parte della tua armata prima che la battaglia inizi, mentre le unità evocate sono aggiunte alla tua armata quando la battaglia è già in corso. I modelli che sono stati rimossi dal gioco possono essere usati come parte di un'unità evocata.

2.0 IL CAMPO DI BATTAGLIA

Il **campo di battaglia** è una superficie piatta su cui i modelli possono stare in piedi, come un tavolo o il pavimento. La dimensione del campo è determinata dal pacchetto da guerra che hai deciso di usare (vedi 28.0). I terreni sul campo sono rappresentati dagli elementi scenici della gamma di Warhammer Age of Sigmar, che nelle regole sono chiamati **elementi di terreno** (vedi 17.0). Il pacchetto da guerra in uso dirà come disporre gli elementi di terreno (vedi 28.2.3). Il resto del campo di battaglia è **terreno aperto**.

3.0 SCHIERAMENTO

Dopo che il campo di battaglia è stato allestito, tu e l'avversario dovete **schierare** le armate. Il pacchetto da guerra in uso spiega come avviene lo schieramento (vedi 28.2.4).

3.1 UNITÀ IN RISERVA E UNITÀ EVOCATE

A volte una regola ti consente di schierare un'unità in un luogo diverso dal campo di battaglia come **unità in riserva**. Un'unità che viene aggiunta alla tua armata una volta che la battaglia è in corso viene chiamata **unità evocata**.

Quando schieri un'unità in riserva, che sia durante lo schieramento o nel corso della battaglia, devi dire all'avversario che l'unità è **in riserva** e metterla da parte anziché collocarla sul campo. All'inizio del quarto round di battaglia, le unità che sono ancora in riserva vengono distrutte. Le unità non possono lanciare incantesimi né usare abilità fintanto che sono in riserva, a meno che l'incantesimo o l'abilità non dica chiaramente che può essere usato da unità in riserva.



4.0 ROUND DI BATTAGLIA

Una battaglia viene combattuta in una serie di **round di battaglia**.

All'**inizio del round di battaglia** i giocatori effettuano un **tiro priorità** e poi ogni giocatore effettua 1 **turno**. Ogni turno è diviso in 6 **fasi**. Quando il secondo turno finisce è la **fine del round di battaglia** e poi ne inizia uno nuovo.

4.1 IL TIRO PRIORITÀ

All'inizio di ogni round di battaglia i giocatori devono spareggiare. Questo è chiamato **tiro priorità**. Il vincitore ha la **priorità** nel round di battaglia e deve decidere chi ha il primo turno e chi il secondo.

Se il tiro priorità è un pareggio, non sparegiate di nuovo. Se è il primo round di battaglia, la priorità va al giocatore che ha finito di schierare la propria armata per primo. Altrimenti la priorità è di chi aveva il primo turno nel round di battaglia precedente.

4.1.1 PUNTI COMANDO INIZIALI

Dopo aver stabilito chi ha quale turno, il giocatore che ha il primo turno riceve 1 **Punto Comando** (vedi 6.0) e chi ha il secondo turno riceve 2 Punti Comando.

5.0 SEQUENZA DEL TURNO

Quando è il tuo turno, devi svolgere le fasi secondo questa **sequenza del turno**.

- 1 Fase degli eroi (vedi 7.0)
- 2 Fase di movimento (vedi 8.0)
- 3 Fase di tiro (vedi 10.0)
- 4 Fase di carica (vedi 11.0)
- 5 Fase di combattimento (vedi 12.0)
- 6 Fase di shock (vedi 15.0)

6.0 PUNTI COMANDO

I **Punti Comando** ti consentono di usare le **abilità di comando**. Ricevi Punti Comando all'inizio del round di battaglia dopo che è stata determinata la priorità (vedi 4.1). Inoltre, ricevi 1 Punto Comando se il tuo Generale è sul campo all'inizio della fase degli eroi. Alla fine del round di battaglia (vedi 16.0) ogni Punto Comando che non è stato usato viene perduto.

6.1 USARE LE ABILITÀ DI COMANDO

Per usare un'abilità di comando devi spendere 1 Punto Comando, scegliere 1 modello amico che **impartisca** il comando, e scegliere 1 unità amica che **riceva** il comando. A meno che non sia indicato diversamente, i modelli che possono impartire comandi e le unità che possono riceverli sono le seguenti:

- I campioni dell'unità possono impartire comandi alla propria unità (vedi 22.3.2).
- Gli **EROI** possono impartire comandi alle unità che si trovano interamente entro 12" da essi.
- I Generali possono impartire comandi alle unità che si trovano interamente entro 18" da essi.
- I **TOTEM** possono impartire comandi alle unità che si trovano interamente entro 18" da essi.

Ogni abilità di comando dice quando può essere usata e che effetto ha sull'unità che la riceve. Un modello non può impartire più di 1 comando nella stessa fase e un'unità non può ricevere più di 1 comando nella stessa fase. Inoltre non puoi usare la stessa abilità di comando più di una volta nella stessa fase (anche per unità differenti).

Quando una regola fa riferimento a una delle **tue** fasi (ad esempio la tua fase degli eroi), indica quella fase nel tuo turno.

Quando una regola fa riferimento a **la** fase o a **una** fase (ad esempio la fase degli eroi o una fase degli eroi), indica quella fase nel turno di uno qualunque dei due giocatori.

Nella prossima pagina puoi trovare le **abilità di comando** usate nella fase degli eroi. Quelle usate in altre fasi appaiono in seguito nelle regole base.

7.0 FASE DEGLI EROI

All'inizio della **fase degli eroi**, a partire dal giocatore di turno, **ogni** giocatore può scegliere 1 **EROE** affinché svolga un'azione eroica (vedi 7.1), e **ogni** giocatore riceve 1 Punto Comando se il suo Generale è sul campo di battaglia (vedi 6.0). Inoltre, nella tua fase degli eroi puoi usare i **MAGHI** amici per tentare di lanciare incantesimi (vedi 19.0), i **PRETI** amici per intonare preghiere e tentare di esiliare le invocazioni (vedi 20.0), ed entrambi per tentare di disperdere gli incantesimi persistenti (19.3). Nella fase degli eroi nemica puoi usare i **MAGHI** amici per tentare di dissipare gli incantesimi (vedi 19.2).

7.1 EROI E AZIONI EROICHE

Un'unità con la keyword **EROE** sulla sua pergamena da guerra è un **EROE**. All'inizio della fase degli eroi puoi svolgere 1 **azione eroica** dalla tabella in basso con 1 **EROE** amico. Ai fini delle regole l'effetto dell'azione eroica viene considerato allo stesso modo dell'effetto di un'abilità (vedi 1.6).

AZIONI EROICHE



Disciplina Eroica: scegli 1 **EROE** amico e tira un dado. Aggiungi 2 al risultato se il tuo Generale è stato ucciso. Con 4+ ricevi 1 Punto Comando che può essere speso solo durante quel turno per consentire a quell'**EROE** di impartire un comando.



Volontà Eroica: scegli 1 **EROE** amico che non è un **MAGO**. Se è la fase degli eroi nemica, quell'**EROE** può tentare di dissipare 1 incantesimo in quella fase come se fosse un **MAGO**. Se è la tua fase degli eroi, quell'**EROE** può tentare di disperdere 1 incantesimo persistente in quella fase come se fosse un **MAGO** (puoi comunque tentare di dissipare o disperdere lo stesso incantesimo o incantesimo persistente solo una volta nella stessa fase).



Momento di Gloria: scegli 1 **EROE** amico. Aggiungi 1 ai tiri per ferire degli attacchi effettuati da quell'**EROE** fino alla fine di quel turno, e aggiungi 1 ai tiri salvezza per gli attacchi che hanno come bersaglio quell'**EROE** fino alla fine di quel turno. Non puoi svolgere questa azione eroica con lo stesso **EROE** più di una volta nella stessa battaglia.



Recupero Eroico: scegli 1 **EROE** amico ed effettua un tiro recupero eroico tirando 2D6. Se il risultato è inferiore alla caratteristica Coraggio di quell'**EROE**, puoi guarire fino a D3 ferite assegnate a quell'**EROE**. Se il risultato è uguale alla caratteristica Coraggio di quell'**EROE**, puoi guarire 1 ferita assegnata a quell'**EROE**.

7.2 ABILITÀ DI COMANDO DELLA FASE DEGLI EROI

Puoi usare la seguente abilità di comando nella fase degli eroi (vedi 6.1):

Chiamata a Raccolta: *ad un comando gridato, i guerrieri feriti si rimettono in piedi e si preparano a lottare nuovamente.*

Puoi usare questa abilità di comando all'inizio della fase degli eroi. L'unità che riceve il comando deve trovarsi a più di 3" da tutte le unità nemiche. Tira 1 dado per ogni modello ucciso di quell'unità. Per ogni 6 puoi riportare in quell'unità 1 modello ucciso.

8.0 FASE DI MOVIMENTO

Nella tua **fase di movimento** puoi scegliere 1 unità amica che si trova a più di 3" da tutte le unità nemiche e dire che effettua un **movimento normale** o che **corre**, o puoi scegliere 1 unità amica che si trova entro 3" da un'unità nemica e dire che si **ritira**.

Una volta che hai mosso i modelli di quell'unità, puoi scegliere un'altra unità amica e dire che effettua un movimento normale, che corre o che si ritira, e così via finché tutte le unità che desideri non hanno effettuato un movimento normale, hanno corso o si sono ritirate. Una volta che un'unità ha effettuato un movimento normale, ha corso o si è ritirata, non puoi sceglierla di nuovo in quella fase.

8.1 MOVIMENTO NORMALE

Quando scegli un'unità affinché effettui un **movimento normale**, puoi muovere ogni suo modello di una distanza in pollici uguale o inferiore alla caratteristica **Movimento** indicata nella pergamena da guerra dell'unità. Quando effettuano un movimento normale, le unità non possono muoversi entro 3" dalle unità nemiche.

8.2 RITIRATA

Quando scegli un'unità affinché si **ritiri**, puoi muovere ogni suo modello di una distanza in pollici uguale o inferiore alla caratteristica Movimento indicata nella pergamena da guerra dell'unità. L'unità deve terminare il movimento a più di 3" da tutte le unità nemiche. Un'unità che si è ritirata non può tirare né tentare una carica in seguito nel turno.

8.3 CORRERE

Quando scegli un'unità affinché **corra**, devi effettuare per essa un **tiro per correre** tirando un dado. Fino alla fine di quella fase aggiungi il risultato del tiro per correre alla caratteristica Movimento di tutti i modelli dell'unità. Poi puoi muovere ogni modello di quell'unità di una distanza in pollici uguale o inferiore alla sua caratteristica Movimento modificata. Nessuna parte di una corsa può avvenire entro 3" da un'unità nemica. Un'unità che ha corso non può tirare né tentare una carica in seguito nel turno.

8.4 ABILITÀ DI COMANDO DELLA FASE DI MOVIMENTO

Nella fase di movimento puoi usare le seguenti abilità di comando (vedi 6.1):

A Passo di Corsa: *desiderosi di combattere, i guerrieri aumentano il passo e scattano verso il nemico.*

Puoi usare questa abilità di comando dopo aver dichiarato che un'unità amica correrà. Quell'unità deve ricevere il comando. Non effettuare per essa il tiro per correre. Aggiungi invece 6" alla caratteristica Movimento di quell'unità per quella fase. L'unità è comunque considerata aver corso.

Rischierarsi: *quando il nemico si avvicina, i guerrieri veterani cambiano le posizioni per mettere in svantaggio l'avversario.*

Puoi usare questa abilità di comando nella fase di movimento nemica, dopo che un'unità nemica termina un movimento normale, una corsa o una ritirata. L'unità che riceve il comando deve trovarsi entro 9" da quell'unità nemica e a più di 3" da tutte le unità nemiche. Puoi effettuare un movimento di D6" con l'unità che riceve il comando, ma essa deve terminare il movimento a più di 3" da tutte le unità nemiche e non può tirare in seguito nel turno.

Nella prossima pagina trovi le regole che spiegano come effettuare un movimento con un modello.

Puoi scegliere che un'unità corra o si ritiri, non può fare entrambe.

9.0 MOVIMENTO

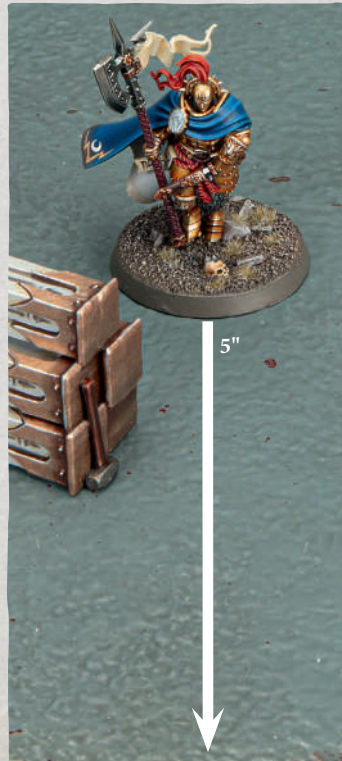
Puoi cambiare la posizione di un modello sul campo di battaglia effettuando un **movimento** con esso. I modelli possono essere mossi nella fase di movimento (vedi 8.0), nella fase di carica (vedi 11.0) e nella fase di combattimento (vedi 12.0), alcune abilità ti consentono inoltre di muovere un modello in altri momenti, come nella fase degli eroi.

Per muovere un modello per prima cosa traccia idealmente un **percorso** sulla superficie del campo di battaglia che mostra il tragitto che percorrerà il modello. Puoi tracciare il percorso in qualsiasi direzione o combinazione di direzioni, fintanto che non attraversa altri modelli o il bordo del campo, e fintanto che la sua lunghezza non è superiore alla distanza di cui il modello può muoversi.

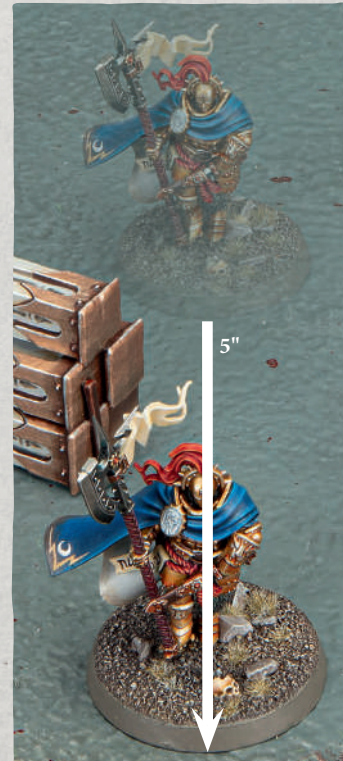
Poi muovi il modello lungo quel percorso verso la nuova destinazione. Puoi ruotare liberamente il modello mentre lo muovi sul percorso. Nessuna parte della basetta di un modello può attraversare la basetta di un altro modello o muoversi oltre il bordo del campo, e alla fine del movimento la distanza dalla posizione di partenza di qualsiasi parte della basetta del modello non può essere superiore alla distanza di cui il modello può muoversi.



Scegli un modello che desideri muovere.



Traccia mentalmente un percorso del suo movimento. Il percorso non può essere più lungo della distanza di movimento (vedi 9.0).



Muovi il modello lungo il percorso. Nessuna parte della sua basetta può terminare il movimento più lontana dalla sua posizione di partenza rispetto alla distanza di movimento (vedi 9.0).

9.1 COESIONE DELL'UNITÀ

Dopo che hai mosso tutti i modelli di un'unità, essa deve essere coesa (vedi 1.3.3). Se è impossibile che un'unità sia coesa dopo essersi mossa, non puoi muovere quell'unità.



9.2 RESTARE STAZIONARI

Se effettui un movimento con uno o più modelli di un'unità, tutti i modelli di quell'unità sono considerati essersi mossi in quella fase. Se lo desideri, anziché muovere un'unità puoi decidere che rimanga **stazionaria**. Se lo fai, non puoi muovere nessuno dei suoi modelli in quella fase, ma nessuno dei modelli dell'unità è considerato aver effettuato un movimento in quella fase.

9.3 TERRENI

Quando muovi un modello, puoi tracciare il percorso del suo movimento sopra gli **elementi di terreno**, ma non attraverso di essi. Quando muovi il modello segui il percorso lungo le superfici degli elementi di terreno, ma la sua basetta è considerata rimanere parallela alla superficie del campo di battaglia.

9.3.1 SALTARE GIÙ DAGLI ELEMENTI DI TERRENO

Quando muovi un modello che si trova su un elemento di terreno, puoi dire che salta giù dal bordo dell'elemento di terreno per atterrare su una parte più bassa dello stesso terreno o di un altro, o per atterrare sul campo di battaglia. Per farlo devi tracciare il percorso di movimento del modello fino al bordo dell'elemento di terreno e poi direttamente verso il basso fino alla superficie sottostante. La distanza di cui il modello scende conta ai fini della distanza di cui si è mosso.

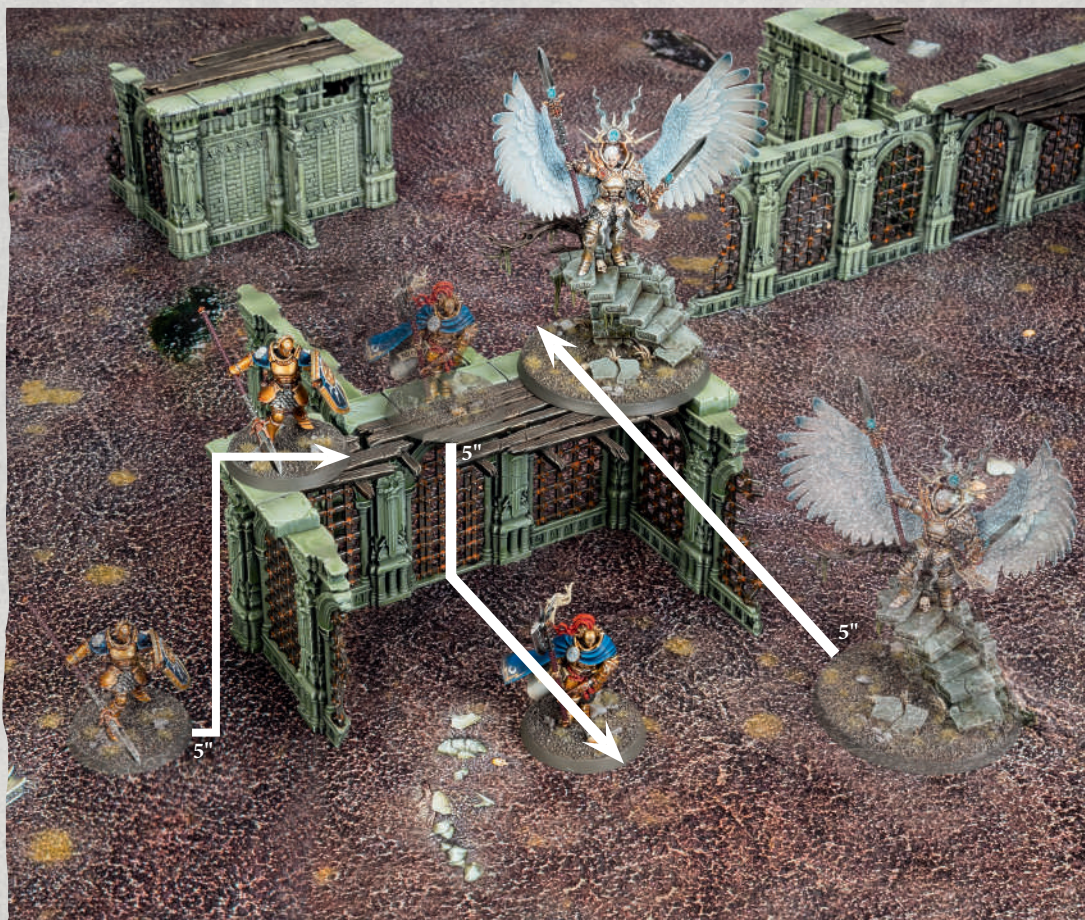
9.4 VOLARE

Se la pergamena da guerra usata da un modello dice che può **volare**, puoi ignorare gli altri modelli e gli elementi di terreno quando tracci il percorso del suo movimento lungo il campo di battaglia (ci vola sopra). Inoltre, quando un modello che può volare comincia o finisce un movimento su un elemento di terreno, anziché tracciare il suo movimento lungo il campo puoi tracciarlo 'in aria', come mostrato in basso.

Un modello volante non può finire un movimento sopra un altro modello o finire un movimento normale, una corsa o una ritirata entro 3" da un'unità nemica.

9.4.1 ATTRAVERSARE

Alcune abilità richiedono a un modello in grado di volare di **attraversare** un altro modello. Per farlo, il percorso di movimento del modello volante deve essere tracciato attraverso parte della basetta dell'altro modello.



Il Vindictor a sinistra si arrampica sul muro della rovina fino a raggiungerne la cima (vedi 9.3). Il Praetor al centro salta giù dalla rovina sul terreno sottostante (vedi 9.3.1). Yndrasta vola da terra verso la cima della rovina (vedi 9.4). Anche se la lunghezza del percorso tracciato per ciascun modello è la stessa, Yndrasta si è effettivamente mossa di una distanza maggiore, dal momento che può percorrere una strada più diretta volando in aria (vedi 9.4).

Trovi le regole per effettuare un attacco nella sezione 13.0.

Un'unità può tirare su un'unità nemica che si trova entro 3" da un'altra unità amica senza penalità.

Quando tiri con un'unità, non sei obbligato a tirare con tutti i suoi modelli se non vuoi. Non è così quando effettui attacchi da combattimento con un'unità; in quel caso tutti i suoi modelli devono attaccare se ne sono in grado (vedi 12.3).

Un'unità non può tirare se ha corso o si è ritirata in precedenza nel turno.

Un'unità non può tentare di caricare se ha corso o si è ritirata in precedenza nel turno, o se si trova entro 3" da un'unità nemica.

Non sei obbligato a scegliere un bersaglio per un tentativo di carica prima di effettuare il tiro per caricare.

10.0 FASE DI TIRO

Nella tua fase di tiro puoi scegliere un'unità amica e **tirare** con essa. Quando tiri con un'unità, effettui **attacchi da tiro** con ogni suo modello finché non hai tirato con tutti i modelli che desideri. Dopodiché puoi scegliere un'altra unità amica che non ha tirato e tirare con essa, e così via finché non hai tirato con tutte le unità che desideri.

10.1 ATTACCHI DA TIRO

Quando effettui **attacchi da tiro** con un modello, esso attacca con qualsiasi delle armi da tiro di cui è dotato (vedi 13.1.1).

10.1.1 TIRARE QUANDO SI È VICINI ALLE UNITÀ NEMICHE

Un'unità che si trova entro 3" da una o più unità nemiche può avere come bersaglio solo le unità nemiche che si trovano entro 3" da essa.

10.1.2 ATTENTO, SIGNORE!

Devi sottrarre 1 dal tiro per colpire (vedi 13.3) di un attacco effettuato con un'arma da tiro se il bersaglio è un **EROE** nemico entro 3" da un'unità nemica che include 3 o più modelli. La regola **Attento, Signore!** non si applica se l'**EROE** nemico ha una caratteristica Ferite di 10 o più.

11.0 FASE DI CARICA

Nella tua fase di carica puoi scegliere un'unità amica che si trova entro 12" da un'unità nemica affinché **tenti di caricare**. Poi puoi scegliere un'altra unità amica entro 12" da un'unità nemica per tentare una carica, e così via finché non hai tentato di caricare con tutte le unità che desideri. Un'unità non può tentare di caricare più di una volta nella stessa fase.

11.1 MOVIMENTI DI CARICA

Quando provi a caricare con un'unità, effettua per essa un **tiro per caricare** tirando 2D6. Dopodiché puoi effettuare un **movimento di carica** con ogni modello di quell'unità muovendolo di una distanza in pollici uguale o inferiore al tiro per caricare. Il primo modello che muovi di un'unità che tenta di caricare deve terminare il movimento entro ½" da un'unità nemica. Se ciò è impossibile, nessun modello dell'unità può effettuare un movimento di carica.

11.2 ABILITÀ DI COMANDO DELLA FASE DI CARICA

Nella fase di carica puoi usare le seguenti abilità di comando (vedi 6.1):

Verso la Vittoria: *nulla impedirà a questi feroci guerrieri di raggiungere lo scontro.*

Puoi usare questa abilità di comando dopo che hai effettuato un tiro per caricare per un'unità amica. Quell'unità deve ricevere il comando. Puoi ripetere il tiro per caricare per quell'unità.

Scatenare l'Inferno: *questi guerrieri hanno preparato le armi da tiro in modo da scoccare una raffica devastante all'ultimo momento.*

Puoi usare questa abilità di comando dopo che un'unità nemica ha terminato un movimento di carica. L'unità che riceve il comando deve trovarsi entro 9" da quell'unità nemica e a più di 3" da tutte le altre unità nemiche. L'unità che riceve il comando può tirare in quella fase, ma quando lo fa devi sottrarre 1 dai tiri per colpire dei suoi attacchi ed essa può scegliere come bersaglio solo l'unità che ha effettuato il movimento di carica.

12.0 FASE DI COMBATTIMENTO

Nella fase di combattimento i giocatori fanno a turno a scegliere un'unità amica con cui **combattere**, a partire dal giocatore di turno.

12.1 SEQUENZA DI COMBATTIMENTO

Quando tocca a te scegliere un'unità per combattere, devi selezionare 1 unità amica idonea per **combattere** oppure devi **passare**. Un'unità è idonea a combattere se si trova entro 3" da un'unità nemica e non ha combattuto in quella fase, oppure se ha effettuato un movimento di carica nello stesso turno e non ha combattuto in quella fase. Non puoi passare se c'è un'unità amica idonea a combattere.

12.1.1 COMBATTIMENTO

Quando scegli un'unità per **combattere**, per prima cosa puoi effettuare un movimento di ammassamento con ogni modello dell'unità (vedi 12.2) e poi devi svolgere attacchi da combattimento con i modelli dell'unità (vedi 12.3). Dopodiché quell'unità ha combattuto.

12.1.2 PASSARE

Se **passi** non fai niente e l'opzione di combattere o passare va all'avversario. Se entrambi i giocatori passano in successione, la fase di combattimento termina, a meno che non ci siano unità con effetti colpisce per ultimo (vedi 12.4).

12.2 AMMASSAMENTO

Puoi muovere un modello facendo un **movimento di ammassamento** di massimo 3". Quando lo fai, il modello non deve terminare il movimento più lontano dall'unità nemica più vicina di quanto non fosse all'inizio del movimento.

12.3 ATTACCHI DA COMBATTIMENTO

Dopo aver effettuato tutti i movimenti di ammassamento di un'unità, devi effettuare **attacchi da combattimento** con ogni modello dell'unità che si trova entro la gittata di un modello nemico (vedi 13.1.2).

12.4 EFFETTI ATTACCA PER PRIMO E PER ULTIMO

Alcune abilità hanno un effetto che impone a un'unità di combattere all'inizio o alla fine della fase di combattimento. Tali effetti sono chiamati rispettivamente **effetti attacca per primo** ed **effetti attacca per ultimo**. Le regole nelle sezioni 1.6.1-1.6.3 non si applicano ad essi: usa invece le seguenti regole.

Se un effetto attacca per primo si applica a una o più unità, esse combattono prima che lo facciano tutte le altre. Se un effetto attacca per ultimo si applica a una o più unità, esse combattono dopo che l'hanno fatto tutte le altre.

Se un effetto attacca per primo si applica a unità delle armate di entrambi i giocatori, questi fanno a turno a combattere con tali unità a partire dal giocatore di turno. Analogamente, se un effetto attacca per ultimo si applica a unità delle armate di entrambi i giocatori, questi fanno a turno a combattere con tali unità a partire dal giocatore di turno. Se un effetto attacca per primo e un effetto attacca per ultimo si applicano alla stessa unità nello stesso momento, si cancellano a vicenda e nessuno dei due si applica a quell'unità.

12.5 SEQUENZA ATTACCA PER PRIMO E ATTACCA PER ULTIMO

1. Si usano le abilità di inizio della fase di combattimento
2. Attaccano le unità con gli effetti attacca per primo
3. Attaccano le unità senza gli effetti attacca per primo/attacca per ultimo
4. Attaccano le unità con gli effetti attacca per ultimo
5. Si usano le abilità di fine della fase di combattimento

Entrambe le fazioni combattono nella fase di combattimento.

Un'unità che non si trova entro 3" dal nemico all'inizio della fase di combattimento può combattere in seguito durante quella fase di combattimento se un'unità nemica termina un movimento entro 3" da essa in seguito in quella fase. Ciò significa che le unità con effetti che consentono di attaccare per prime possono essere scelte per combattere in seguito nella fase, anche se non sono entro 3" da un'unità nemica all'inizio della fase.

Nella fase di combattimento devi scegliere un'unità con cui combattere se hai unità idonee a farlo, e i modelli dell'unità devono attaccare con tutte le armi che possono usare che si trovano entro la gittata di un'unità nemica.

Nella prossima pagina trovi le regole per sferrare un attacco.

Esempio: il giocatore di turno ha due unità con l'effetto attacca per primo (unità A e B) e una con l'effetto attacca per ultimo (unità C), mentre l'avversario ha una unità con l'effetto attacca per primo (unità D) e due unità senza effetti attacca per primo o attacca per ultimo (unità E ed F). I giocatori fanno a turno a combattere con le unità attacca per primo, a partire dal giocatore di turno: pertanto prima l'unità A, poi la D e poi la B. Dopodiché combattono le unità senza gli effetti attacca per primo o per ultimo, ovvero la E e la F. Infine combattono le unità con l'effetto attacca per ultimo, ovvero la C.

13.0 ATTACCARE

Quando tiri o combatti con un'unità, effettui **attacchi** con le **armi** con cui i modelli dell'unità sono **armati**. Tali armi sono elencate nella pergamena da guerra dell'unità. Le **armi da tiro** sono usate per effettuare attacchi da tiro, e le **armi da mischia** sono usate per effettuare attacchi da combattimento.

13.1 SCEGLIERE I BERSAGLI

Quando tiri o combatti con un'unità, prima di effettuare qualsiasi attacco devi scegliere l'unità (o le unità) **bersaglio** per tutti gli attacchi che verranno effettuati dai modelli dell'unità. Puoi scegliere come bersaglio di un attacco solo le unità nemiche. Una volta scelti i bersagli, puoi effettuare gli attacchi nell'ordine che preferisci.

13.1.1 ATTACCHI DA TIRO

Quando un'unità amica tira, puoi effettuare **attacchi da tiro** con qualsiasi delle armi da tiro di cui i modelli dell'unità sono dotati e che gli è concesso usare (incluse le armi da tiro usate dalle cavalcature).

Il bersaglio di un attacco da tiro deve trovarsi entro un numero di pollici dal modello attaccante pari alla caratteristica **Gittata** dell'arma che viene usata per l'attacco. La gittata deve essere misurata verso il modello **visibile** più vicino dell'unità bersaglio (se non sei sicuro che un modello sia visibile, abbassati e guarda da dietro alle spalle del modello che tira). I modelli possono vedere attraverso gli altri modelli della loro unità.

Alcune armi da tiro hanno una caratteristica **Gittata** con una **gittata minima** (ad es. 6"-48"). Le unità interamente entro la gittata minima non possono essere il bersaglio di tali armi.

13.1.2 ATTACCHI DA COMBATTIMENTO

Quando un'unità amica combatte, devi effettuare **attacchi da combattimento** con tutte le armi da mischia di cui i modelli dell'unità sono dotati e che gli è concesso usare (incluse le eventuali armi da mischia usate dalle cavalcature dell'unità).

Il bersaglio di un attacco da combattimento deve trovarsi entro un numero di pollici dal modello attaccante pari alla caratteristica **Gittata** dell'arma che viene usata per l'attacco (il bersaglio non deve necessariamente essere visibile).

13.2 NUMERO DI ATTACCHI

Il numero di attacchi che effettui con un'arma è uguale alla sua caratteristica **Attacchi**. Effettui uno alla volta, a meno che tu non stia effettuando attacchi combinati (vedi 13.2.1). Se un'arma ha una caratteristica **Attacchi** maggiore di 1, puoi dividere gli attacchi tra le unità bersaglio.

Alcuni modelli sono armati con due armi uguali (spesso chiamate coppia di armi). In tal caso la caratteristica **Attacchi** dell'arma tiene già conto dell'arma extra, o il modello ha un'abilità che rappresenta tale situazione.

13.2.1 ATTACCHI COMBINATI

Puoi effettuare **attacchi combinati** se tutti gli attacchi sono effettuati dai modelli della stessa unità usando lo stesso tipo di arma e contro la stessa unità bersaglio, e se agli attacchi si applicano le stesse ripetizioni dei tiri e modificatori. In questo caso effettua nello stesso momento tutti i tiri per colpire, poi tutti i tiri per ferire e infine tutti i tiri salvezza.



Un'unità di Balthrieri Infilzauomini si prepara a tirare una salva a gittata ravvicinata su un'unità di Annientatori.

13.3 SEQUENZA D'ATTACCO

Usa la seguente **sequenza d'attacco** per ogni attacco effettuato da un modello amico. In alcuni casi puoi tirare i dadi per attacchi multipli nello stesso momento (vedi 13.2.1).

1. Tiro per colpire

Tira un dado. Se il risultato eguaglia o supera la caratteristica **Per Colpire** dell'arma attaccante, l'attacco mette a segno un **colpo** e devi effettuare un **tiro per ferire**. In caso contrario l'attacco **fallisce** e la sequenza d'attacco termina. Un tiro per colpire non modificato pari a 1 fallisce sempre e un tiro per colpire non modificato pari a 6 colpisce sempre. Un tiro per colpire non può essere modificato di più di +1 o meno di -1 (ciò è un'eccezione al principio secondo cui le abilità hanno la precedenza sulle regole base).

A volte un'abilità consente a un singolo tiro per colpire di mettere a segno due o più colpi. In tal caso effettua nello stesso momento tutti i tiri per ferire e salvezza di quei colpi.

2. Tiro per ferire

Tira un dado. Se il risultato eguaglia o supera la caratteristica **Per Ferire** dell'arma attaccante, l'attacco **ferisce** il bersaglio e l'avversario deve effettuare un **tiro salvezza**. In caso contrario l'attacco **fallisce** e la sequenza d'attacco termina. Un tiro per ferire non modificato pari a 1 fallisce sempre e un tiro per ferire non modificato pari a 6 ferisce sempre. Un tiro per ferire non può essere modificato di più di +1 o meno di -1 (ciò è un'eccezione al principio secondo cui le abilità hanno la precedenza sulle regole base).

3. Tiro salvezza

L'avversario tira un dado, modificando il tiro con la caratteristica **Impatto** dell'arma attaccante. Se il tiro è uguale o supera la caratteristica **Salvezza** dell'unità bersaglio, il bersaglio si **salva** e la sequenza d'attacco termina. In caso contrario l'attacco ha **successo** e devi stabilire il **danno** inflitto al bersaglio. Un tiro salvezza non modificato pari a 1 fallisce sempre. Un tiro salvezza non può essere modificato di più di +1 (ciò è un'eccezione al principio secondo cui le abilità hanno la precedenza sulle regole base).

Nota del designer: i tiri salvezza non hanno sempre successo con un tiro non modificato di 6 e possono essere modificati di un valore inferiore a -1.

4. Danni

Ogni attacco che ha successo infligge danni all'unità bersaglio pari alla caratteristica **Danni** dell'arma usata per l'attacco.

13.3.1 ASSEGNARE LE FERITE

Quando tutti gli attacchi di un'unità amica sono stati effettuati, somma i danni inflitti a ciascuna unità bersaglio. Il giocatore che comanda ogni unità bersaglio deve **assegnare** ad essa un numero di ferite pari ai danni che le sono stati inflitti (vedi 14.1). Una volta che tutti i danni inflitti dagli attacchi di un'unità sono stati assegnati, gli attacchi di tale unità sono stati **risolti**.



13.4 ABILITÀ DI COMANDO PER GLI ATTACCHI

Durante un attacco puoi usare le seguenti abilità di comando. Le abilità di comando che influenzano un attacco devono essere usate prima che inizi la sequenza d'attacco per quell'attacco (ciò è un'eccezione al principio secondo cui le abilità hanno la precedenza sulle regole base).

Attacco Totale: *uniti da un unico scopo, questi guerrieri attaccano con tutta la loro forza.*

Puoi usare questa abilità di comando quando scegli un'unità amica con cui tirare nella tua fase di tiro o con cui combattere nella fase di combattimento. Quell'unità deve ricevere il comando. Fino alla fine di quella fase aggiungi 1 ai tiri per colpire degli attacchi effettuati da quell'unità.

Difesa Totale: *questi guerrieri si proteggono dagli attacchi in modo abilissimo.*

Puoi usare questa abilità di comando quando un'unità amica viene scelta come bersaglio di un attacco nella fase di tiro o di combattimento. Quell'unità deve ricevere il comando. Fino alla fine di quella fase aggiungi 1 ai tiri salvezza per gli attacchi che hanno come bersaglio quell'unità.

14.0 FERITE

Le unità subiscono **ferite** quando vengono inflitti loro danni da attacchi (vedi 13.0) e quando vengono inflitte loro **ferite mortali** (vedi 14.5).

14.1 ASSEGNARE FERITE

Le ferite vengono **assegnate** ai modelli di un'unità 1 alla volta. Puoi assegnare le ferite causate alla tua unità come preferisci. Tuttavia, una volta assegnata una ferita a un modello, non puoi assegnare ferite ad altri modelli dell'unità finché quel modello non è ucciso (vedi 14.2). Se un'unità viene distrutta, tutte le ferite che restano da assegnarle sono negate e non hanno effetto.

14.2 MODELLI UCCISI

Una volta che il numero di ferite assegnate a un modello eguaglia la sua caratteristica **Ferite**, il modello è **ucciso** e non puoi assegnargli ulteriori ferite. Un modello ucciso viene rimosso dal gioco (vedi 1.2.2) dopo che tutte le ferite inflitte alla sua unità sono state assegnate e tutti gli attacchi che hanno inflitto danno all'unità sono stati risolti.

14.2.1 RIPORTARE MODELLI UCCISI

Alcune abilità ti consentono di riportare in un'unità dei modelli uccisi. Schiera i modelli, uno alla volta, entro 1" da un modello della loro unità che non è stato riportato nell'unità in precedenza in quella fase. I modelli uccisi possono essere schierati entro 3" da un'unità nemica solo se un modello dell'unità in cui stanno ritornando (che non è ritornato nell'unità nella stessa fase) si trova già entro 3" da quell'unità nemica.

14.3 PROTEZIONI

Alcune abilità ti consentono di tirare un dado per negare una ferita prima che venga assegnata a un modello. Le abilità di questo tipo sono chiamate **protezioni**, e il tiro di dado è detto **tiro protezione**. È possibile effettuare un massimo di 1 tiro protezione per ogni ferita o ferita mortale prima che venga assegnata al modello in questione. Se il tiro protezione riesce, la ferita o ferita mortale viene negata e non ha effetto sul modello.

14.4 GUARIRE FERITE

Alcune abilità ti consentono di **guarire** ferite che sono state assegnate a un modello. Per ogni ferita che viene guarita, riduci di 1 il numero di ferite assegnate al modello, fino a un minimo di 0. Non puoi guarire ferite a un modello che è stato ucciso.

14.5 FERITE MORTALI

Alcuni attacchi, incantesimi e abilità infliggono **ferite mortali**. Non effettuare tiri per colpire, per ferire o tiri salvezza per le ferite mortali. I danni inflitti al bersaglio sono invece pari al numero di ferite mortali inflitte.

Le ferite mortali inflitte mentre un'unità sta attaccando vengono assegnate nello stesso momento delle ferite causate dai suoi attacchi: una volta effettuati tutti gli attacchi dell'unità. Le ferite mortali inflitte in altre occasioni sono assegnate appena vengono inflitte. Le ferite mortali vengono assegnate allo stesso modo delle ferite e sono considerate allo stesso modo delle ferite ai fini delle regole.



Uno di questi Praetor è stato ucciso dal Kapo Azzazzino. Viene rimosso dal gioco e messo da parte.

15.0 FASE DI SHOCK

Nella **fase di shock** i giocatori devono effettuare un **test di shock** per ogni unità amica a cui sono stati uccisi dei modelli in quel turno. Il giocatore di turno effettua per primo tutti i suoi test di shock, seguito dall'altro giocatore.

15.1 TEST DI SHOCK

Devi effettuare un **tiro di shock** per ogni unità amica che deve effettuare un test di shock. Per effettuare un tiro di shock, tira un dado e somma al risultato il numero di modelli dell'unità che sono stati uccisi in quel turno. Se il tiro di shock è superiore alla caratteristica **Coraggio** dell'unità, il test di shock è stato **fallito**. Se il test di shock fallisce, per ogni punto di cui il tiro di shock supera la caratteristica Coraggio dell'unità, 1 modello di quell'unità deve **fuggire**. Decidi tu quali modelli fuggono. Un modello che fugge viene rimosso dal gioco.

15.2 UNITÀ SEPARATE

Se un'unità amica non è coesa alla fine di un turno, devi rimuovere dal gioco i suoi modelli, uno alla volta, finché non è coesa (vedi 1.3.3).

15.3 ABILITÀ DI COMANDO DELLA FASE DI SHOCK

Nella fase di shock puoi usare la seguente abilità di comando:

Presenza Ispiratrice: *gli stoici comandanti di questi guerrieri non vacillano mai, e spronano i compagni a combattere contro ogni nemico.*

Puoi usare questa abilità di comando all'inizio della fase di shock. L'unità che riceve il comando non è obbligata a effettuare test di shock in quella fase.

Se un modello ucciso viene riportato nella propria unità nello stesso turno in cui è stato ucciso, è considerato comunque essere stato ucciso in quel round ai fini dei test di shock.

16.0 FINE DEL ROUND DI BATTAGLIA

La **fine del round di battaglia** si raggiunge una volta terminata la fase di shock del giocatore con il secondo turno. I giocatori devono poi controllare il pacchetto da guerra in uso per vedere se la battaglia finisce o se vanno svolte azioni speciali. Se la battaglia non è finita, tutti i Punti Comando rimasti ai giocatori vanno perduti e inizia un nuovo round di battaglia.



Due modelli di quest'unità di Zventrapanze, con una caratteristica Coraggio di 5, sono stati uccisi. Viene effettuato per essa un tiro di shock di 3, aggiungendo 2 al tiro. Il tiro modificato non è superiore a 5, dunque non fuggono modelli.

*I terreni sono rappresentati da **elementi scenici**, mentre i guerrieri da **modelli**.*

*Un gruppo di uno o più elementi scenici è un **elemento di terreno**, mentre un gruppo di uno o più modelli è un'**unità**.*

*I terreni troppo piccoli per influenzare una battaglia, o che non hanno comunque effetti, sono detti **terreno sparso**.*

Sono puramente decorativi e puoi ignorarli quando muovi le unità, effettui attacchi o determini la visibilità.

Su warhammer.com trovi una lista degli elementi scenici prodotti per Warhammer Age of Sigmar e delle regole dei terreni che vi si applicano.

17.0 TERRENI

Il territorio su cui si svolge una battaglia è rappresentato da **elementi scenici** della gamma di Warhammer Age of Sigmar, chiamati **elementi di terreno**. Il pacchetto da guerra in uso indica come disporre gli elementi di terreno (vedi 28.0), e le regole per il movimento spiegano come muovere i modelli sopra e attraverso elementi di terreno (vedi 9.3). Gli elementi di terreno non possono essere scelti come bersaglio di attacchi se non è diversamente indicato.

17.0.1 INTERAMENTE SU UN TERRENO

A volte una regola richiede di determinare se un modello si trova **interamente su** un elemento di terreno. Un modello si trova interamente su un elemento di terreno se la sua basetta tocca l'elemento di terreno e nessuna parte della sua basetta si estende oltre il bordo dell'elemento di terreno. Se un modello non ha basetta, si trova interamente su un elemento di terreno se tocca l'elemento di terreno e nessuna parte del modello si estende oltre il bordo dell'elemento di terreno.

17.0.2 DIETRO UN TERRENO

Un'unità bersaglio è considerata **dietro** un elemento di terreno se soddisfa tutti i seguenti criteri:

- L'unità bersaglio si trova a più di 3" dall'unità attaccante.
- Tutti i modelli dell'unità bersaglio si trovano entro 1" da un elemento di terreno.
- È impossibile per l'attaccante tracciare una linea retta dal punto più vicino di un modello dell'unità attaccante al punto più vicino di un modello dell'unità bersaglio senza che tale linea attraversi un elemento di terreno.

17.0.2 TERRENI DI FAZIONE

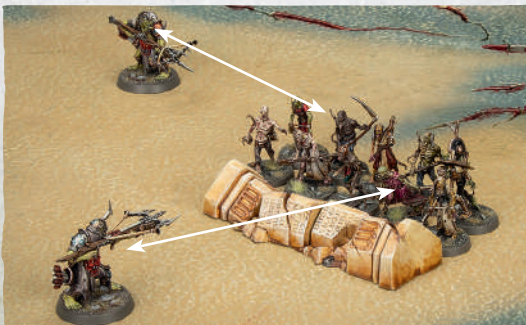
I terreni di fazione sono uno speciale tipo di terreno che viene acquistato come parte di un'armata. Un **elemento di terreno di fazione** ha una pergamena del terreno di fazione (vedi 23.0), che indica come schierarlo ed eventuali regole aggiuntive.

17.1 REGOLE DEI TERRENI

Gli elementi di terreno hanno una o più **regole dei terreni**. Le regole dei terreni di un elemento di terreno sono determinate dalle sue dimensioni e aspetto, come indicato in seguito.

17.1.1 COPERTURA

Un'unità bersaglio è in **copertura** se tutti i suoi modelli si trovano interamente su un elemento di terreno o dietro un elemento di terreno. Aggiungi 1 ai tiri salvezza per gli attacchi che hanno come bersaglio un'unità che si trova in copertura. Un'unità con una caratteristica Ferite di 10 o più o che ha effettuato un movimento di carica nello stesso turno non riceve i benefici della copertura.



L'unità vicina all'elemento di terreno è in copertura rispetto al modello di fronte, ma non rispetto a quello a fianco.



Il modello sulla sinistra non si trova interamente sull'elemento di terreno perché la sua basetta si sovrappone al bordo dell'elemento di terreno.

17.1.2 TERRENO DIFENDIBILE

I terreni **difendibili** sono strutture che intere unità possono presidiare e difendere, come edifici intatti o fortificazioni come torri o bastioni. Gli elementi di terreno difendibile possono essere presidiati (vedi 17.2). I modelli non possono attraversare un elemento di terreno difendibile a meno che non possano volare, e non puoi muovere un modello sopra un elemento di terreno difendibile (anche se può volare) a meno che non stia presidiando l'elemento di terreno.

17.1.3 TERRENI GRANDI E MOLTO GRANDI

Gli elementi di terreno estremamente imponenti sono detti **grandi** o **molto grandi**. Un elemento di terreno che nel suo punto più ampio è largo più di 12" ma non più di 19" è un elemento di terreno grande; uno più largo di 19" nel suo punto più ampio è un elemento di terreno molto grande.

Gli elementi di terreno difendibile grandi e molto grandi possono essere presidiati da più modelli rispetto a quelli normali (vedi 17.2). Inoltre, se il pacchetto da guerra in uso per una battaglia specifica il numero di elementi di terreno che puoi collocare in campo, ogni elemento di terreno grande conta come 2 elementi di terreno a tal fine, e ogni elemento di terreno molto grande conta come 4 elementi di terreno a tal fine.

17.1.4 TERRENI BOSCHI SELVAGGI

Le foreste e i boschi nelle partite a Warhammer Age of Sigmar sono detti **boschi selvaggi**. I bersagli che si trovano dentro di essi sono occultati alla vista dal fitto fogliame. Se gli elementi scenici che compongono un elemento di terreno bosco selvaggio formano un cerchio con un'area di terreno aperto all'interno, l'area di terreno aperto all'interno del cerchio è considerata parte dell'elemento di terreno bosco selvaggio.

La visibilità fra 2 modelli è bloccata se una linea retta immaginaria spessa 1mm tracciata fra i punti più vicini dei 2 modelli attraversa più di 3" di un elemento di terreno bosco selvaggio. La visibilità da o verso i modelli con una caratteristica Ferite di 10 o più non è bloccata da elementi di terreno bosco selvaggio.



Quest'unità si trova interamente nel bosco selvaggio poiché il terreno aperto racchiuso dagli elementi scenici è considerato parte dell'elemento di terreno.

Se una restrizione impedisce a qualsiasi modello di un'unità di presidiare un elemento di terreno difendibile, quell'unità non può presidiarlo.

Un'unità amica può presidiare un elemento di terreno difendibile che si trova entro 3" da un modello nemico fintanto che l'elemento di terreno non è presidiato dal nemico.

Un modello in un presidio può fare tutto ciò che potrebbe fare se fosse in campo, a parte muoversi. Ad esempio può lanciare incantesimi, impartire comandi e così via. Quando lo fa, misura gittata e visibilità dall'elemento di terreno.

Un elemento di terreno difendibile demolito viene lasciato sul campo. Non può più essere presidiato, ma i modelli possono muoversi sopra e attraverso di esso.

Gran parte degli elementi di terreno difendibile includono aree in grado di accogliere i modelli. I modelli del presidio possono essere collocati su queste aree ma sono considerati nel presidio ai fini delle regole.

17.2 PRESIDIO

Le unità possono **presidiare** elementi di terreno difendibili (vedi 17.1.2). Fino a 60 modelli possono presidiare un elemento di terreno molto grande, fino a 30 modelli possono presidiare un elemento di terreno grande, e fino a 15 modelli possono presidiare gli altri elementi di terreno difendibile. I modelli con una caratteristica Ferite di 10 o più non possono presidiare elementi di terreno. Le unità e i modelli che presidiano un elemento di terreno sono nel presidio di quell'elemento di terreno.

17.2.1 UNIRSI A UN PRESIDIO

Durante lo schieramento, un'unità amica può essere schierata nel presidio di un elemento di terreno difendibile se tale terreno si trova interamente entro l'area in cui si possono schierare unità amiche. Inoltre, un'unità amica può presidiare un elemento di terreno difendibile anziché effettuare un movimento normale se tutti i modelli dell'unità si trovano entro 6" dall'elemento di terreno e non ci sono modelli nemici nel presidio dell'elemento di terreno. Le unità che presidiano un elemento di terreno vengono rimosse dal campo e si considerano 'dentro' l'elemento di terreno. Le unità amiche devono considerare gli elementi di terreno presidiati da unità nemiche come se fossero modelli nemici.

Sottrai 1 dai tiri per colpire e aggiungi 1 ai tiri salvezza per gli attacchi che hanno come bersaglio un'unità in un presidio. Gittata e visibilità da e verso i modelli dell'unità si determinano usando l'elemento di terreno anziché i modelli stessi.

17.2.2 LASCIARE UN PRESIDIO

Un'unità amica in un presidio può **lasciare** il presidio alla fine della tua fase di movimento. In tal caso, schierala in modo che tutti i suoi modelli si trovino entro 6" dall'elemento di terreno e a più di 3" da tutte le unità nemiche. Un'unità non può unirsi a un presidio e lasciarlo nello stesso turno.

17.2.3 DEMOLIRE

A volte una regola ti consente di **demolire** un elemento di terreno difendibile. Quando un elemento di terreno difendibile viene demolito, tutte le unità che lo presidiano devono lasciarlo e non è più considerato difendibile. Se un elemento di terreno difendibile è presidiato quando viene demolito, tira un dado per ogni modello del presidio. Con 1, quel modello è ucciso. I modelli superstiti del presidio devono poi essere schierati entro 6" dall'elemento di terreno e a più di 3" da tutte le unità nemiche.

18.0 OBIETTIVI

Le battaglie si combattono per il controllo di postazioni di vitale importanza. Queste postazioni sono chiamate **obiettivi** e vengono indicate in genere con un **segnalino obiettivo**.

18.1 SEGNALINI OBIETTIVO

Il piano di battaglia usato per una partita mostra o illustra come disporre gli obiettivi (vedi 28.2.3). Quando misuri le distanze da e verso gli obiettivi, misura sempre da e verso il centro del segnalino obiettivo. Se un obiettivo viene collocato sul bordo fra due territori, è considerato all'interno di entrambi.

18.1.1 CONTROLLARE I SEGNALINI OBIETTIVO

Una volta completato lo schieramento ma prima che inizi il primo round di battaglia, ogni giocatore ottiene il **controllo** di tutti gli obiettivi che si trovano entro 6" da qualsiasi modello amico e a più di 6" da tutti i modelli nemici. Inoltre, alla fine di ogni turno (dopo la fase di shock), devi controllare per verificare se hai ottenuto il controllo di eventuali obiettivi. Per farlo, devi contare il numero di modelli amici che stanno **contendendo** ogni obiettivo (vedi 18.1.2). Ottieni il controllo di un obiettivo se è conteso da più modelli amici che modelli nemici. Una volta che ne hai ottenuto il controllo, un obiettivo rimane sotto il tuo controllo finché l'avversario non ne ottiene il controllo.

18.1.2 CONTENDERE OBIETTIVI

Per contendere un obiettivo, un modello deve trovarsi entro 6" da esso. Se un'unità amica ha modelli entro 6" da due o più obiettivi, devi scegliere 1 di tali obiettivi che i modelli di quell'unità andranno a contendere. Se non è specificato altrimenti, ogni **MOSTRO** conta come 5 modelli ai fini di contendere obiettivi, e ogni modello con una caratteristica Ferite di 5 o più che non è un **MOSTRO** conta come 2 modelli ai fini di contendere obiettivi.

18.2 CONTROLLARE I TERRENI

A volte un piano di battaglia richiede di ottenere il controllo di un elemento di terreno. Gli elementi di terreno difendibili sono controllati dal giocatore che ha qualsiasi unità che li presidi (se un elemento di terreno difendibile non è presidiato, nessun giocatore lo controlla). Gli altri tipi di elementi di terreno si controllano allo stesso modo di un obiettivo (vedi 18.1.1), con l'eccezione che i modelli amici devono trovarsi entro 3" da qualsiasi parte dell'elemento di terreno per contenderla, anziché entro 6" dal suo centro.



I Figli Eterni della Tempesta controllano l'obiettivo. Sono considerati avere 12 modelli entro 6" dall'obiettivo perché il Lord-Celestant su Drago Siderale conta come 5 modelli e il Cavaliere-Arcanum come 2 modelli.



Un segnalino obiettivo può essere rappresentato da una varietà di oggetti, come una moneta o una miniatura appropriata, che indicano la posizione di un obiettivo sul campo. È perfettamente accettabile spostarlo da parte, fintanto che misuri le distanze per l'obiettivo usando la sua posizione originale.

Se lo schieramento degli elementi di terreno implica che un obiettivo vada collocato sopra uno di essi, il segnalino obiettivo viene disposto in modo da trovarsi nella posizione orizzontale indicata, ma il più vicino possibile al campo in verticale. Ad esempio, se ti viene richiesto di collocare un obiettivo in una posizione occupata da una rovina a più piani, il segnalino obiettivo va collocato al piano più basso di tale rovina.

*Se un modello ha un'abilità che gli consente di essere considerato come più di 1 modello quando contende un obiettivo, devi usare quell'abilità anziché contarlo come 5 modelli se è un **MOSTRO** o come 2 modelli se non è un **MOSTRO** ma ha una caratteristica Ferite di 5 o più.*

A volte un'abilità consente a un modello che non è un MAGO di tentare di lanciare o dissipare incantesimi. Questi modelli fanno ciò secondo le regole seguenti e sono influenzati da abilità che modificano tiri per lanciare o dissipare, ma non sono MAGHI ai fini di altre regole.

La prima frase di un incantesimo indica sempre il suo valore di lancio. Indica anche la sua gittata, se ne ha una. Il resto della regola è l'effetto dell'incantesimo.

La gittata di un incantesimo è sempre misurata dal lanciatore.

19.0 MAGHI

Un'unità con la keyword **MAGO** sulla pergamena da guerra è un **MAGO**. Puoi usare un **MAGO** amico per **lanciare** incantesimi che esso **conosce** nella tua fase degli eroi e per **dissipare** incantesimi nella fase degli eroi avversaria. Il numero di incantesimi che puoi tentare di lanciare o dissipare con un **MAGO** è indicato sulla sua pergamena da guerra (vedi 22.0). Tutti i **MAGHI** conoscono gli incantesimi **Dardo Arcano** e **Scudo Mistico** (vedi 19.2). Inoltre, un **MAGO** conosce tutti gli incantesimi sulla sua pergamena da guerra e sulle pergamene degli incantesimi persistenti della loro stessa armata (vedi 19.3).

19.1 LANCIARE INCANTESIMI

Nella tua fase degli eroi puoi **tentare di lanciare** incantesimi con **MAGHI** amici. Non puoi tentare di lanciare lo stesso incantesimo più di una volta nella stessa fase degli eroi, neanche con un **MAGO** differente. Per tentare di lanciare un incantesimo, scegli un **MAGO** amico, dichiara quale incantesimo tenta fra quelli che conosce e poi effettua un **tiro per lanciare** tirando 2D6. Se il tiro per lanciare è pari o superiore al **valore di lancio** dell'incantesimo, l'incantesimo è **lanciato con successo**.

19.1.1 INCIDENTI DI LANCIO

Con un tiro per lanciare non modificato pari a 2, l'incantesimo è un **incidente di lancio**. L'incantesimo non viene lanciato con successo; il lanciatore subisce D3 ferite mortali e non può tentare di lanciare altri incantesimi in quella fase degli eroi.

19.1.2 DISSIPARE INCANTESIMI

Se un incantesimo viene lanciato con successo, l'avversario può scegliere 1 dei suoi **MAGHI** che si trova entro 30" dal lanciatore per tentare di dissiparlo prima che si applichino i suoi effetti. Per farlo, dichiara per prima cosa quale **MAGO** tenta di dissiparlo. Effettua poi un **tiro per dissipare** tirando 2D6. Se il tiro per dissipare è superiore al tiro usato per lanciare l'incantesimo, l'incantesimo è **dissipato** e i suoi effetti non si applicano. Il numero di incantesimi che un **MAGO** può tentare di dissipare è indicato sulla sua pergamena da guerra. Per ogni incantesimo può essere effettuato solo 1 tentativo di dissipare.

19.2 INCANTESIMI

Tutti gli incantesimi hanno un **valore di lancio** seguito da un **effetto**. Inoltre, un incantesimo può avere una **gittata**. L'effetto dell'incantesimo è considerato allo stesso modo dell'effetto di un'abilità ai fini delle regole (vedi 1.6).

Dardo Arcano: il lanciatore evoca una sfera di crepitante energia arcana, che fluttua sulla sua mano pronta a essere lanciata verso il nemico.

Dardo Arcano è un incantesimo che ha un valore di lancio di 5 e una gittata di 12". Se lanciato con successo, all'inizio di 1 qualsiasi fase prima della tua prossima fase degli eroi, puoi scegliere 1 unità nemica entro la gittata dal lanciatore e visibile ad esso. Quell'unità subisce 1 ferita mortale. Se quell'unità si trova entro 3" dal lanciatore, subisce D3 ferite mortali anziché 1.

Scudo Mistico: il lanciatore evoca uno scudo di energia lucente per proteggere sé stesso o un alleato.

Scudo Mistico è un incantesimo che ha un valore di lancio di 5 e una gittata di 12". Se lanciato con successo, scegli 1 unità amica interamente entro la gittata dal lanciatore e visibile ad esso. Fino alla tua prossima fase degli eroi aggiungi 1 ai tiri salvezza per gli attacchi che hanno come bersaglio quell'unità.

19.3 INCANTESIMI PERSISTENTI

Un **incantesimo persistente** è un'entità magica **evocata** in campo lanciando l'incantesimo sulla sua **pergamena dell'incantesimo persistente** (vedi 24.0). Se non è specificato altrimenti, un incantesimo persistente non può essere attaccato o influenzato da abilità. Puoi muovere i modelli sopra o attraverso un incantesimo persistente come se non ci fosse, ma non puoi terminare il movimento di un modello sopra un incantesimo persistente.

19.3.1 EVOCARE INCANTESIMI PERSISTENTI

Nella tua fase degli eroi, puoi tentare di **evocare** 1 incantesimo persistente con ogni **MAGO** amico. Quando l'incantesimo usato per evocare un incantesimo persistente viene lanciato con successo e non dissipato, l'incantesimo persistente viene schierato sul campo come descritto dalla sua pergamena da guerra. Se eventuali restrizioni rendono impossibile schierare l'incantesimo persistente, il tentativo di lancio non ha successo.

19.3.2 DISPREDERE INCANTESIMI PERSISTENTI

All'inizio della fase degli eroi, ogni giocatore può tentare di **disperdere** 1 incantesimo persistente con ogni **MAGO** amico e ogni **PRETE** amico. Il giocatore di turno effettua per primo tutti i propri tentativi di disperdere. Se un **MAGO** tenta di disperdere un incantesimo persistente, può tentare di lanciare o dissipare 1 incantesimo in meno in quella fase degli eroi. Se un **PRETE** tenta di disperdere un incantesimo persistente, può intonare 1 preghiera in meno in quella fase degli eroi. Lo stesso giocatore non può provare a disperdere lo stesso incantesimo persistente più di una volta per fase.

Per tentare di disperdere un incantesimo persistente, scegli 1 incantesimo persistente che si trova entro 30" da un **MAGO** amico o da un **PRETE** amico ed è visibile a essi. Effettua poi un **tiro per disperdere** tirando 2D6. Se il tiro è superiore al valore di lancio di quell'incantesimo persistente, esso è **disperso** e rimosso dal gioco. Un incantesimo persistente non può essere evocato di nuovo nel turno in cui è stato rimosso dal gioco.

19.3.3 RIMUOVERE INCANTESIMI PERSISTENTI

Un incantesimo persistente resta in gioco finché non viene rimosso dal gioco. Un incantesimo persistente viene rimosso dal gioco se:

- L'incantesimo persistente viene disperso.
- L'incantesimo persistente tocca il bordo del campo dopo essersi mosso.
- Viene usato un metodo presente sulla pergamena dell'incantesimo persistente per rimuoverlo dal gioco.

19.4 UNITÀ DI MAGHI

I **MAGHI** sono in genere unità composte da un singolo modello. Se un'unità con la keyword **MAGO** ha più di 1 modello, conta come un singolo **MAGO** ai fini delle regole e devi scegliere 1 modello dell'unità con cui lanciare o dissipare un incantesimo prima di tentare di lanciarlo o dissiparlo. Determina gittata e visibilità per il tentativo usando quel modello.

Il pacchetto da guerra in uso indica se puoi includere nella tua armata incantesimi persistenti. Gli incantesimi persistenti che includi nell'armata non vengono schierati finché non sono stati evocati.

*Non puoi tentare di evocare più di 1 incantesimo persistente con lo stesso **MAGO** nello stesso turno, anche se gli è concesso tentare di lanciare più di 1 incantesimo per ogni fase degli eroi.*

*L'incantesimo usato per evocare un incantesimo persistente è un incantesimo ai fini delle regole; conta dunque come 1 degli incantesimi che un **MAGO** può tentare di lanciare nella sua fase degli eroi.*

Dopo che un incantesimo persistente viene rimosso dal gioco, può essere evocato di nuovo se l'incantesimo sulla sua pergamena da guerra viene lanciato con successo in una differente fase degli eroi (non può essere schierato nel turno in cui è stato rimosso).

La distanza di cui si può muovere un incantesimo persistente predatore è indicata sulla sua pergamena da guerra.

Alcuni incantesimi persistenti predatori possono volare: anche questo è indicato sulla loro pergamena da guerra.

Un incantesimo persistente viene mosso allo stesso modo di un modello, a meno che non sia specificato diversamente.

19.5 INCANTESIMI PERSISTENTI PREDATORI

Molti incantesimi persistenti sono immobili, e una volta evocati rimangono nella stessa posizione. Alcuni possono però muoversi sul campo: sono quelli indicati sulla pergamena da guerra come **incantesimi persistenti predatori**. Gli incantesimi persistenti predatori vengono mossi alla fine della fase degli eroi. Se i giocatori hanno abilità utilizzabili alla fine della fase degli eroi, devono essere usate dopo che sono stati mossi tutti gli incantesimi persistenti predatori.

19.5.1 CONTROLLARE GLI INCANTESIMI PERSISTENTI PREDATORI

Prima di muovere gli incantesimi persistenti predatori, devi determinare quali sono **controllati** e quali sono **selvaggi**. Un incantesimo persistente predatore entro 30" dal modello che l'ha evocato è controllato da quel modello. Un **MAGO** può controllare 1 incantesimo persistente predatore per ogni fase degli eroi. Se c'è più di 1 incantesimo persistente predatore che un **MAGO** amico potrebbe controllare, devi scegliere quale controlla. Gli incantesimi persistenti predatori che non sono controllati sono selvaggi.

19.5.2 MUOVERE GLI INCANTESIMI PERSISTENTI PREDATORI

Una volta determinato il controllo degli incantesimi persistenti predatori, il giocatore di turno muove tutti gli incantesimi persistenti predatori controllati da **MAGHI** amici. L'avversario fa poi lo stesso. Quando sono stati mossi tutti gli incantesimi persistenti predatori controllati, i giocatori fanno a turno a scegliere 1 incantesimo persistente predatore selvaggio da muovere, iniziando dal giocatore di turno, finché tutti gli incantesimi persistenti predatori selvaggi non sono stati mossi. Un giocatore deve scegliere un incantesimo persistente predatore selvaggio da muovere se ce ne sono, e non può scegliere un incantesimo persistente predatore selvaggio che è già stato mosso in quella fase.

Quando un giocatore sceglie un incantesimo persistente predatore da muovere, egli viene considerato il giocatore che ha il controllo di quell'incantesimo persistente predatore fino all'inizio della prossima fase degli eroi. Tutti gli altri incantesimi persistenti sono sotto il controllo del giocatore che li ha evocati.

20.0 PRETI

Un'unità con la keyword **PRETE** sulla sua pergamena da guerra è un **PRETE**. Nella tua fase degli eroi ogni **PRETE** amico può **intonare** 1 preghiera che **conosce**. Tutti i **PRETI** conoscono le preghiere **Benedizione** e **Castigo**. Inoltre, un **PRETE** conosce tutte le preghiere sulla sua pergamena da guerra e sulle pergamene delle invocazioni della sua stessa armata (vedi 20.3).

20.1 INTONARE PREGHIERE

Nella tua fase degli eroi puoi **intonare** preghiere con i **PRETI** amici. Non puoi intonare la stessa preghiera più di una volta nella stessa fase degli eroi, neanche con un **PRETE** differente. Per intonare una preghiera, scegli un **PRETE** amico, dichiara quale delle preghiere che conosce andrà a intonare e poi effettua un **tiro per intonare** tirando un dado. Se il tiro per intonare è pari o superiore al **valore di ascolto** della preghiera, la preghiera viene **ascoltata**.

20.1.1 IRA DIVINA

Con un tiro per intonare non modificato pari a 1, il **PRETE** che ha intonato la preghiera subisce l'**ira divina**. La preghiera non viene ascoltata e il **PRETE** che l'ha intonata subisce 1 ferita mortale.

20.2 PREGHIERE

Tutte le preghiere hanno un **valore di ascolto** seguito da un **effetto**. Inoltre, possono avere una **gittata**. Ai fini delle regole l'effetto della preghiera è considerato allo stesso modo dell'effetto di un'abilità (vedi 1.6).

Benedizione: *il prete invoca gli dei affinché proteggano i fedeli.*

Benedizione è una preghiera che ha un valore di ascolto di 4 e una gittata di 12". Se viene ascoltata, scegli 1 unità amica interamente entro la gittata dal modello che l'ha intonata e visibile ad esso. Fino all'inizio della tua prossima fase degli eroi, quell'unità ha una protezione di 6+.

Castigo: *il prete invoca gli dei affinché puniscano i blasfemi.*

Castigo è una preghiera che ha un valore di ascolto di 2 e una gittata di 48". Se viene ascoltata, scegli 1 **PRETE** nemico entro la gittata dal modello che l'ha intonata e visibile ad esso. Quel **PRETE** nemico subisce 1 ferita mortale. Se il tiro per intonare è 6 o più, quel **PRETE** nemico subisce D3 ferite mortali anziché 1.

20.3 INVOCAZIONI

Una **invocazione** è un'entità divina che viene **evocata** in campo intonando la preghiera sulla sua **pergamena dell'invocazione** (vedi 24.0). Se non è specificato altrimenti, un'invocazione non può essere attaccata o influenzata da abilità. Puoi muovere i modelli attraverso un'invocazione come se non ci fosse, ma non puoi terminare il movimento di un modello su un'invocazione. Le invocazioni sono sotto il controllo del giocatore che le ha evocate.

20.3.1 EVOCARE INVOCAZIONI

Nella tua fase degli eroi puoi tentare di **evocare** 1 invocazione con ogni **PRETE** amico. Quando la preghiera usata per evocare l'invocazione viene ascoltata, l'invocazione viene schierata in campo come indicato dalla sua pergamena da guerra. Se eventuali restrizioni rendono impossibile schierare l'invocazione, la preghiera non viene ascoltata.

20.3.2 ESILIARE INVOCAZIONI

All'inizio della tua fase degli eroi, puoi tentare di **esiliare** 1 invocazione con ogni **PRETE** amico anziché intonare una preghiera con quel **PRETE** in quella fase degli eroi. Lo stesso giocatore non può tentare di esiliare la stessa invocazione più di una volta per fase.

Per tentare di esiliare un'invocazione, scegli 1 invocazione entro 48" da un **PRETE** amico e visibile a esso. Effettua poi un **tiro per esiliare** tirando un dado. Se il tiro è superiore al valore di ascolto di quell'invocazione, essa è **esiliata** e rimossa dal gioco. Un'invocazione non può essere evocata di nuovo nel turno in cui viene rimossa dal gioco.

20.3.3 RIMUOVERE LE INVOCAZIONI

Un'invocazione rimane in gioco finché non viene rimossa dal gioco. Un'invocazione viene rimossa dal gioco se:

- L'invocazione viene esiliata.
- L'invocazione tocca il bordo del campo dopo essersi mossa.
- Viene usato un metodo sulla pergamena dell'invocazione o in un'abilità dell'alleanza per rimuoverla dal gioco.

La gittata di una preghiera è sempre misurata da colui che l'ha intonata.

I PRETI possono tentare di disperdere incantesimi persistenti ed esiliare invocazioni, mentre i MAGHI possono solo tentare di disperdere incantesimi persistenti.

Poiché non puoi svolgere lo stesso assalto mostruoso più di una volta nella stessa fase, ciò significa che puoi svolgere un massimo di 4 assalti mostruosi per fase (se hai abbastanza MOSTRI nella tua armata).

21.0 MOSTRI

Un'unità con la keyword **MOSTRO** sulla pergamena da guerra è un **MOSTRO**.

21.1 ASSALTO MOSTRUOSO

Alla fine della fase di carica, ogni giocatore può svolgere 1 **assalto mostruoso** dalla tabella seguente con ciascun **MOSTRO** amico.

Il giocatore di turno svolge per primo tutti i propri assalti mostruosi. Lo stesso giocatore non può svolgere lo stesso assalto mostruoso più di una volta per fase. Ai fini delle regole l'effetto dell'assalto mostruoso è considerato allo stesso modo dell'effetto di un'abilità (vedi 1.6).

ASSALTI MOSTRUOSI



Ruggito: scegli 1 unità nemica entro 3" da questo modello e tira un dado. Con 3+ quell'unità non può impartire o ricevere ordini nella seguente fase di combattimento.



Pedata: scegli 1 unità nemica che non sia un **MOSTRO** e che si trova entro 3" da questo modello e tira un dado. Con 2+ quell'unità subisce D3 ferite mortali.



Duello Titanico: scegli 1 **MOSTRO** nemico entro 3" da questo modello. Fino alla fine della seguente fase di combattimento aggiungi 1 ai tiri per colpire degli attacchi effettuati da questo modello che hanno come bersaglio quel **MOSTRO** nemico.



Ridurre in Macerie: scegli 1 elemento di terreno di fazione o elemento di terreno difendibile entro 3" da questo modello e tira un dado. Con 3+ l'elemento di terreno è demolito se era difendibile (vedi 17.2.3), e se era un elemento di terreno di fazione le regole dei terreni sulla sua pergamena da guerra non possono essere usate per il resto della battaglia.



Le regole per l'assalto mostruoso riflettono il fatto che varie creature usano la propria massa come arma. Alcuni di questi Nogor verranno certamente travolti da questo Bastiladonte, se li carica!

22.0 PERGAMENE DA GUERRA

Ogni set di miniature Citadel della gamma di Warhammer Age of Sigmar ha la sua **pergamena da guerra**, che fornisce tutte le informazioni necessarie per usare tali miniature come unità in partita.

PERGAMENA DA GUERRA VINDICTOR

ARMI DA MISCHIA	Gittata	Attacchi	Per Colpire	Per Ferire	Impatto	Danni
Lancia tempesta	2"	2	3+	3+	-1	1

KEYWORDS ORDINE, FIGLI ETERNI DELLA TEMPESTA, COLPO DI TUONO, REDENTORE, VINDICTOR

22.1 NOME E TIPO

Ogni pergamena da guerra ha in alto un **nome**, che corrisponde al nome dei modelli usati per comporre l'unità. Le unità che usano la stessa pergamena da guerra sono tutte considerate dello stesso **tipo**.

22.2 CARATTERISTICHE

Le pergamene da guerra presentano una serie di **caratteristiche**, a cui si fa riferimento nelle regole, che determinano come utilizzare il modello in gioco.

22.2.1 MODIFICATORI DI CARATTERISTICA

I modificatori non possono mai ridurre una caratteristica a meno di 0.

22.2.2 MODIFICATORI ALL'IMPATTO

In genere i modificatori aggiungono o sottraggono da una caratteristica; la caratteristica Impatto viene invece **migliorata** o **peggiorata**. I modificatori non possono mai rendere la caratteristica Impatto peggiore di '-1'.

22.2.3 SALVEZZA PARI A '-1'

Una caratteristica Salvezza pari a '-1' indica che devi ottenere 7 o più quando effettui un tiro salvezza per l'unità. In genere ciò non è possibile, quindi non c'è bisogno di tirare, ma a volte dei modificatori rendono possibile ottenere 7, nel qual caso puoi tentare il tiro.

22.2.4 CARATTERISTICHE CASUALI

A volte le caratteristiche Movimento, Gittata, Attacchi o Danni su una pergamena da guerra riportano un **tiro caratteristica casuale** anziché un valore fisso. In tal caso, il valore della caratteristica viene generato ogni volta che devi usarla, come descritto di seguito. Se a una caratteristica casuale si applica un modificatore, determina prima il valore della caratteristica e poi applica il modificatore.

Movimento Casuale: se ti serve il valore della caratteristica Movimento casuale di un'unità, effettua il tiro caratteristica casuale indicato sulla sua pergamena da guerra. Il risultato è la caratteristica Movimento di tutti i modelli di quell'unità per il resto di quella fase.

Quando ripubblichiamo una pergamena da guerra, la nuova versione sostituisce tutte le versioni con una data di pubblicazione precedente o prive di data di pubblicazione.

1. Nome
2. Caratteristiche (modello)
3. Caratteristiche (armi)
4. Descrizione
5. Abilità
6. Keywords

Se una caratteristica indica 'Vedi sotto', la pergamena da guerra include un'abilità che spiega come determinarla o cosa fare anziché usare tale caratteristica.

Esempio: una caratteristica Impatto di -1 che viene migliorata di 1 diventa Impatto -2. Una caratteristica Impatto di -1 che viene peggiorata di 1 diventa Impatto '-1'.

Applica i modificatori che moltiplicano o dividono prima di quelli che aggiungono o sottraggono.

Esempio: la caratteristica Movimento di un'unità può essere 2D6", o la caratteristica Danni di un'arma può essere D3.

Se stai effettuando attacchi multipli con una caratteristica Attacchi o Danni casuale, genera le caratteristiche di ciascuna delle armi separatamente e sommale assieme.

I modelli comando devono essere rappresentati dalle corrette miniature Citadel. Se non è indicato altrimenti, sono dotati delle stesse armi degli altri modelli dell'unità anche se queste non sono presenti sul modello.

Ferite subite	Movimento
0-4	12"
5-8	11"
9-12	10"
13-16+	8"

Gittata Casuale: se ti serve il valore della caratteristica Gittata casuale dell'arma usata da un'unità, effettua il tiro caratteristica casuale indicato sulla sua pergamena da guerra. Il risultato è la caratteristica Gittata di tutte le armi di quel tipo usate da tutti i modelli di quell'unità per il resto di quella fase.

Attacchi o Danni Casuali: se ti serve il valore della caratteristica Attacchi o Danni casuale dell'arma usata da un'unità, per effettuare un attacco effettua il tiro caratteristica casuale indicato sulla sua pergamena da guerra. Il risultato è la caratteristica *per quell'attacco*. Se ti serve il valore di una caratteristica casuale Attacchi o Danni di un'arma quando non viene usata per effettuare un attacco, consideralo 1.

22.3 DESCRIZIONE

Tutte le pergamene da guerra hanno una **descrizione**, che indica le armi con cui sono equipaggiati i modelli dell'unità. Può includere anche altre informazioni importanti, ad esempio se l'unità è un **MAGO**.

22.3.1 CAVALCATURE, COMPAGNI ED EQUIPAGGIO

A volte la descrizione su una pergamena da guerra indica se i modelli dell'unità hanno **cavalcature**, **compagni** o un **equipaggio**. Quando un modello attacca, attaccano anche cavalcatura, compagni ed equipaggio; quando il modello viene rimosso dal gioco, vengono rimossi anche cavalcatura, compagni ed equipaggio. Ai fini delle regole, compagni ed equipaggio vengono considerati allo stesso modo delle cavalcature.

22.3.2 MODELLI COMANDO

Alcune unità possono includere **campioni**, **alfieri** o **musicisti** dal nome unico. Questi sono chiamati collettivamente **modelli comando** e la pergamena da guerra può includere migliorie che si applicano solo a loro o abilità utilizzabili solo se essi fanno parte dell'unità.

22.3.3 OPZIONI D'ARMA E MIGLIORIE

Molte pergamene da guerra consentono a '1 modello ogni x' di prendere **opzioni d'arma** o **migliorie**. In tal caso, se l'unità ha meno di 'x' modelli, l'opzione d'arma o miglioria non può essere presa.

22.4 ABILITÀ

In genere le pergamene da guerra includono una o più **abilità** (vedi 1.6). Devi usare le regole sulla pergamena da guerra di un'unità se quest'unità fa parte della tua armata. La sezione delle abilità comprende anche informazioni su eventuali abilità di comando o magie che l'unità può utilizzare.

22.5 TABELLE DEI DANNI

Alcune pergamene da guerra hanno una **tabella dei danni**, usata per determinare uno o più valori di un modello, come le caratteristiche o le armi che usa, oppure il valore delle abilità sulla pergamena da guerra. Controlla il numero di ferite assegnate al momento al modello per determinare il valore in questione.

22.6 KEYWORDS

Ogni pergamena da guerra include una lista di **keywords** che si applicano all'unità descritta dalla pergamena da guerra e a ciascuno dei modelli dell'unità (vedi 1.3.2). A volte ti viene consentito di dare a un'unità una keyword per la battaglia. Se lo fai, considera l'unità come se avesse quella keyword sulla sua pergamena da guerra per la durata della partita.

23.0 PERGAMENE DEI TERRENI DI FAZIONE

Le informazioni per usare un elemento di terreno di fazione in battaglia si trovano sulla sua **pergamena del terreno di fazione**.

23.1 NOME

Ogni pergamena del terreno di fazione ha in cima un **nome**, che corrisponde al nome dell'elemento scenico o della combinazione di elementi scenici che rappresenta l'elemento di terreno.

23.2 SCHIERAMENTO

Tutte le pergamene dei terreni di fazione includono istruzioni di **schieramento**. Esse indicano se il terreno è composto da un singolo elemento scenico o da più elementi scenici, e come schierarlo sul campo. Le istruzioni di **schieramento** possono inoltre contenere altre informazioni importanti che indicano come usare il terreno di fazione in una partita.

23.3 REGOLE DEI TERRENI

Le pergamene dei terreni di fazione includono una lista di **regole dei terreni** di quell'elemento di terreno in aggiunta a qualsiasi altra regola dei terreni possa avere. Ai fini delle regole, l'effetto di una regola dei terreni viene considerata allo stesso modo dell'effetto di un'abilità (vedi 1.6).

24.0 PERGAMENE DI INCANTESIMI PERSISTENTI E INVOCAZIONI

Le informazioni per usare un incantesimo persistente in battaglia si trovano sulla sua **pergamena dell'incantesimo persistente**; quelle per usare un'invocazione in battaglia si trovano sulla sua **pergamena dell'invocazione**.

24.1 NOME

Ogni pergamena dell'incantesimo persistente e pergamena dell'invocazione ha in cima un **nome**, che corrisponde al nome della miniatura o della combinazione di miniature che rappresenta l'incantesimo persistente o l'invocazione.

24.2 PARTI

Questa sezione indica se l'incantesimo persistente o l'invocazione sono composti da più di una **parte**. Ogni parte ha la propria basetta, e tutte le parti assieme sono considerate un singolo incantesimo persistente o invocazione. La pergamena da guerra spiega come devono essere schierate le diverse parti.

24.3 EVOCAZIONE

Questa voce della pergamena da guerra indica l'incantesimo o la preghiera usati per evocare quell'incantesimo persistente o quell'invocazione.

24.4 ABILITÀ

Le pergamene di incantesimi persistenti e invocazioni includono **abilità** che si applicano a quell'incantesimo persistente o a quell'invocazione.



1. Nome
2. Schieramento
3. Regole dei terreni



1. Nome
2. Parti
3. Evocazione
4. Abilità

Gli effetti delle abilità di incantesimi persistenti e invocazioni non sono gli stessi di incantesimi o preghiere, dunque le abilità che consentono a un'unità di ignorare gli effetti di incantesimi o preghiere non funzionano su di essi. Ad esempio, un manufatto di potere che consente al portatore di ignorare gli effetti degli incantesimi non gli consente di ignorare gli effetti delle abilità degli incantesimi persistenti.

Quando ripubblichiamo una tabella di profili Battaglia Campale, la nuova versione sostituisce tutte le versioni con una data di pubblicazione precedente o prive di data di pubblicazione.

1. Fazione
2. Tipo
3. Dimensioni dell'unità
4. Punti
5. Ruolo bellico
6. Note

Il profilo Battaglia Campale dei Liberator si trova nella tabella della Fazione dei Figli Eterni della Tempesta.

Durante una battaglia, se un'unità è alla sua dimensione massima, non possono esservi aggiunti modelli; qualsiasi modello che le verrebbe aggiunto è rimosso dal gioco.

25.0 PROFILI BATTAGLIA CAMPALE

Ogni unità in Warhammer Age of Sigmar ha un **profilo Battaglia Campale**. I profili Battaglia Campale si trovano nell'edizione più recente del libro 'Profili Battaglia Campale', e ogni tomo da guerra contiene i profili Battaglia Campale di tutte le unità che include. Quando selezioni un'armata, ti servono i profili Battaglia Campale (vedi 1.4).

1 I FIGLI ETERNI DELLA TEMPESTA					
2 PERGAMENA DA GUERRA	3 DIM. UNITÀ	4 PUNTI	5 RUOLO BELLICO	6 NOTE	
Vindicator	5	140	Linea di Battaglia		
Yndrasta, la Lancia Celeste	1	300	Leader		Singola, Unica
Cavaliere-Arcanum	1	150	Leader		Singola
Cavaliere-Vexillor con Stendardo dell'Apoteosi	1	125	Leader		Singola
Lord-Imperatant	1	160	Leader		Singola
Annientatori	3	190			
Praetor	3	155			

25.1 FAZIONE

I profili Battaglia Campale sono organizzati in tabelle, ciascuna delle quali contiene i profili Battaglia Campale di una singola **FAZIONE** (vedi 1.1).

25.2 TIPO

La prima voce in un profilo Battaglia Campale indica il **tipo** di unità del suo profilo Battaglia Campale (vedi 22.1).

25.3 DIMENSIONI DELL'UNITÀ

Queste voci indicano il numero minimo di modelli che un'unità deve avere. Quando selezioni un'unità come parte della tua armata, devi prenderla delle dimensioni minime a meno che non possa essere presa come unità **incompleta** o **rinforzata** (vedi sotto).

25.3.1 UNITÀ INCOMPLETE

Un'unità **incompleta** è un'unità con meno modelli delle sue dimensioni minime.

25.3.2 UNITÀ RINFORZATE

Un'unità **rinforzata** ha il doppio dei modelli rispetto alle sue dimensioni minime. Se puoi includere unità rinforzate nella tua armata, puoi rinforzare le unità con ruolo bellico Linea di Battaglia due volte. Un'unità **rinforzata due volte** ha il triplo dei modelli rispetto alle sue dimensioni minime e conta come 2 unità ai fini del numero di unità rinforzate che puoi includere nell'armata. Se la descrizione di un'unità dice che è un singolo modello, non può essere rinforzata.

25.4 VALORI IN PUNTI

Questa voce indica i **valori in punti** di un'unità con questo profilo Battaglia Campale. I punti si usano per selezionare un'armata in alcuni pacchetti da guerra. Ad esempio, un pacchetto da guerra può indicare che puoi prendere nella tua armata unità con un valore combinato di 1.000 punti.

In tal caso, spendendo il numero di punti indicato puoi prendere 1 unità di quel tipo, con qualsiasi miglioria opzionale che le è concessa e che desideri. Se prendi un'unità rinforzata, raddoppia il suo valore in punti. Se prendi un'unità rinforzata due volte, triplicane il valore in punti. Se prendi un'unità incompleta, devi comunque pagare il costo in punti di un'unità con il numero minimo di modelli.

25.5 RUOLI BELLICI

Ad alcune unità vengono assegnati uno o più **ruoli bellici**, indicati sotto l'omonima voce nel loro profilo Battaglia Campale. A volte un pacchetto da guerra o piano di battaglia limita il numero di unità con uno specifico ruolo bellico che puoi prendere o impone di prendere un'unità con uno specifico ruolo bellico. Ad esempio, un pacchetto da guerra può indicare che devi avere almeno 1 unità con il ruolo bellico Leader e che non puoi avere più di 3 unità con il ruolo bellico Colosso.

25.5.1 RUOLI BELLICI CONDIZIONALI

A volte, la colonna Note su un profilo Battaglia Campale indica di cambiare il ruolo bellico di quel tipo di unità se si verificano determinate condizioni. Ad esempio, se scegli un certo modello come Generale, il ruolo bellico di alcune unità potrebbe cambiare in Linea di Battaglia. In tal caso, a meno che non sia diversamente specificato, l'unità perde tutti i ruoli bellici della colonna Ruolo Bellico sul suo profilo Battaglia Campale e ha invece soltanto quello specificato nella colonna Note.

Un'unità con ruolo bellico condizionale lo mantiene per l'intera battaglia, anche se le condizioni che hanno richiesto tale ruolo bellico mutano nel corso della battaglia (ad esempio, se il tuo Generale viene ucciso).

25.6 NOTE

Questa voce contiene eventuali regole speciali che si applicano se vuoi prendere nella tua armata un'unità che usa questo profilo Battaglia Campale.

25.6.1 UNICO E SINGOLO

Se il profilo Battaglia Campale di un'unità indica **'Unico'** nella colonna Note, non puoi includere nella tua armata più di 1 unità di quel tipo. Se indica **'Singolo'**, le unità di quel tipo non possono essere rinforzate.

25.7 TERRENI, INCANTESIMI PERSISTENTI E INVOCAZIONI

La tabella dei profili Battaglia Campale per una Fazione include anche eventuali terreni, incantesimi persistenti e invocazioni che fanno parte di quella Fazione.

25.8 ALLEATI

Sotto la tabella dei profili Battaglia Campale di una Fazione troverai una lista di **alleati** che possono essere presi in un'armata di quella Fazione (vedi 27.1). La lista degli alleati indica da quali Fazioni puoi prendere unità alleate ed eventuali restrizioni che si applicano al loro utilizzo. Le unità alleate non possono essere Generali.

Esempio: i Terrorgeist Regali in un'armata delle Corti Mangiacarne della sottofazione Crostamidollo diventano unità Linea di Battaglia. Non sono più Colossi come indicato alla colonna Ruolo Bellico sul loro profilo Battaglia Campale.

Quando ripubblichiamo un battaglione di pergamene, la nuova versione sostituisce le versioni con una data di pubblicazione precedente o prive di data di pubblicazione.

1. Nome
2. Organizzazione
3. Icona dell'unità
4. Abilità
5. Icona dell'abilità

In genere, un'unità può appartenere a un solo battaglione. Alcuni battaglioni molto grandi comprendono però altri battaglioni più piccoli. In questo caso è possibile che un'unità appartenga a entrambi allo stesso tempo.

Gli unici battaglioni che possono usare la regola dello schieramento in contemporanea sono i battaglioni base con l'icona d'abilità del battaglione Unificato.

26.0 BATTAGLIONI

I **battaglioni** sono formazioni di unità specifiche che danno accesso ad abilità aggiuntive. Ce ne sono di due tipi: **battaglioni di pergamene** e **battaglioni base**. Il pacchetto da guerra in uso indica se puoi usare battaglioni e di quale tipo. I battaglioni vengono selezionati dopo che hai selezionato le unità per la tua armata.

Battaglione di pergamene



Battaglione base



26.1 ORGANIZZAZIONE

Ogni battaglione è composto da unità della tua armata e può essere preso solo se essa include le unità appropriate. La sezione **organizzazione** elenca le unità che possono o devono essere incluse nel battaglione.

In un battaglione di pergamene, le unità sono indicate tramite il tipo o una keyword. Ad esempio, '1 unità di Liberator' indica un'unità che usa la pergamena da guerra dei Liberator, mentre '1 unità di **PALADINI**' indica un'unità che ha la keyword **PALADINI** sulla sua pergamena da guerra.

In un battaglione base, le unità sono indicate tramite l'**icona d'unità**. La legenda a destra riporta quali unità sono indicate da quali icone d'unità. Le unità che devono essere incluse sono indicate dalle icone d'unità **obbligatoria**, quelle che possono essere prese sono indicate dalle icone d'unità **opzionale**.

26.2 ABILITÀ DEL BATTAGLIONE

Ogni battaglione ha una o più **abilità del battaglione**. Le abilità del battaglione si usano allo stesso modo delle abilità su una pergamena da guerra (vedi 1.6).



Le abilità di un battaglione di pergamene compaiono sulla pergamena del battaglione; quelle di un battaglione base sono indicate dall'**icona d'abilità del battaglione**. La legenda a destra riporta quali abilità del battaglione sono indicate da quale icona d'abilità del battaglione. Se diverse icone d'abilità del battaglione sono separate da '/', devi scegliere quale di esse il battaglione possiede quando lo prendi per la tua armata.

26.2.1 SCHIERAMENTO IN CONTEMPORANEA

Se un battaglione base ha l'icona **Unificato** (vedi a destra), dopo aver schierato un'unità di quel battaglione devi schierare **tutte** le altre unità del battaglione, una dopo l'altra, e non ti è concesso schierare unità che non fanno parte di quel battaglione finché non hai schierato tutte le unità del battaglione. Inoltre, se le istruzioni di schieramento di una battaglia indicano che i giocatori devono fare a turno a schierare le unità una alla volta, dopo aver schierato un'unità del battaglione devi schierare **tutte** le altre unità del battaglione, una dopo l'altra, prima che al tuo avversario sia concesso di schierare un'altra unità.


26.3 BATTAGLIONI BASE

Puoi includere nella tua armata qualunque dei seguenti battaglioni base se il pacchetto da guerra in uso indica che puoi usare battaglioni base.







<p>SIGNORE DELLA GUERRA</p> 	<p>REGGIMENTO DA BATTAGLIA</p> 	<p>GRANDE BATTERIA</p> 
<p>AVANGUARDIA</p> 	<p>SPEZZALINEE</p> 	<p>FORMAZIONE COMANDO</p> 

ICONE D'UNITÀ

(Obbligatoria/Opzionale)

-   **Comandante:** Leader
-   **Sottocomandante:** Leader con una caratteristica Ferite inferiore a 10
-   **Truppe:** unità che non è Leader, Artiglieria o Colosso
-   **Artiglieria:** Artiglieria
-   **Mostro:** Colosso che non è un Leader

ICONE D'ABILITÀ DEL BATTAGLIONE

-  **Unificato:** schieramento in contemporanea (vedi 26.2.1).
-  **Esperti:** una volta per battaglia, 1 unità di questo battaglione può ricevere il comando Attacco Totale o Difesa Totale senza che sia impartito l'ordine e senza spendere Punti Comando.
-  **Magnificente:** quando scegli i potenziamenti per la tua armata (vedi 27.3), puoi scegliere 1 potenziamento addizionale.
-  **Massacratori:** una volta per battaglia, 1 unità di questo battaglione può ricevere il comando Attacco Totale o Scatenare l'Inferno senza che sia impartito l'ordine e senza spendere Punti Comando.
-  **Strateghi:** una volta per battaglia, quando ricevi Punti Comando all'inizio della tua fase degli eroi, puoi ricevere 1 Punto Comando extra.
-  **Rapidi:** una volta per battaglia, 1 unità di questo battaglione può ricevere il comando A Passo di Corsa o Verso la Vittoria senza che sia impartito l'ordine e senza spendere Punti Comando.

Un'armata composta da due o più Fazioni (alleati esclusi) non può usare abilità della fedeltà se non è diversamente indicato.

Se tutte le unità della tua armata sono della Fazione Figli Eterni della Tempesta, la tua armata è un'armata 'dei Figli Eterni della Tempesta'. Allo stesso modo, se tutte le unità della tua armata sono della Fazione Ossiarchi Mietitori, la tua armata è 'degli Ossiarchi Mietitori' e così via.

Se scegli una sottofazione per la tua armata, questa è comunque considerata parte della Fazione a cui appartiene la sottofazione. Ad esempio, se scegli la sottofazione Martelli di Sigmar, la tua armata è un'armata dei Figli Eterni della Tempesta e dei Martelli di Sigmar.

Se una regola ti costringe a dare un potenziamento a un'unità Unica, questa non può usarlo durante la battaglia ed esso non ha effetto.

27.0 ABILITÀ DELLA FEDELTA'

Se tutte le unità della tua armata sono di una singola Fazione, puoi usare le **abilità della fedeltà** di quella Fazione. Le abilità della fedeltà si dividono in due tipi: **tratti di battaglia** e **potenziamenti**. Le serie di abilità della fedeltà sono incluse nei tomi da guerra pubblicati per Warhammer Age of Sigmar, e nella sezione 27.5 si sono dei **potenziamenti universali** utilizzabili da ogni armata.

27.1 UNITÀ ALLEATE

Nella tua armata, 1 unità su 4 può essere di alleati (vedi 25.8). Le unità alleate vengono ignorate quando determini se le unità dell'armata sono di una singola Fazione.

27.2 TRATTI DI BATTAGLIA

In genere, i **tratti di battaglia** sono abilità utilizzabili da alcune o tutte le unità dell'armata. Molti hanno tuttavia altri effetti, ad esempio cambiano il modo in cui il giocatore seleziona l'esercito o gli consentono di evocare unità durante la battaglia.

27.2.1 SOTTOFAZIONI

Alcune Fazioni contengono una o più **sottofazioni**. I tratti di battaglia della Fazione indicano se e come puoi scegliere una sottofazione per la tua armata.

27.3 POTENZIAMENTI

Ogni serie di abilità della fedeltà include svariati **potenziamenti** che vengono dati a unità specifiche in un'armata. I potenziamenti si dividono in **tratti di comando**, **manufatti di potere**, **saperi della magia**, **libri delle preghiere**, **tratti delle cavalcature**, **trionfi** e uno o più set di **potenziamenti unici**.

I potenziamenti si scelgono dopo aver selezionato i battaglioni della tua armata (vedi 26.0). Puoi sempre prendere 1 potenziamento di ogni tipo per la tua armata, e i battaglioni o il pacchetto da guerra in uso possono consentirti di prendere potenziamenti addizionali per l'armata.

27.3.1 RESTRIZIONI AI POTENZIAMENTI

Non si possono dare potenziamenti a unità Uniche (vedi 25.6.1) o alleate, se non è diversamente indicato. Inoltre, i manufatti di potere e i tratti di comando che influenzano attacchi effettuati da modelli amici non influenzano gli attacchi effettuati dalle loro cavalcature, se non è diversamente indicato.

27.3.2 TRATTI DI COMANDO

Ogni volta che prendi un potenziamento **tratto di comando**, puoi scegliere 1 tratto di comando e darlo al tuo Generale. Non puoi mai scegliere più di 1 tratto di comando per la tua armata, e i tratti di comando possono essere dati solo a un Generale che è un **EROE**.

27.3.3 MANUFATTI DI POTERE

Ogni volta che prendi un potenziamento **manufatto di potere**, puoi scegliere 1 manufatto di potere e darlo a un **EROE** della tua armata. Un **EROE** non può avere più di 1 manufatto di potere.

27.3.4 SAPERI DELLA MAGIA

Ogni volta che prendi un potenziamento **sapere della magia**, puoi scegliere 1 incantesimo per ogni **MAGO** della tua armata da qualsiasi sapere della magia disponibile a quel **MAGO** (puoi scegliere incantesimi differenti da diversi saperi della magia per differenti **MAGHI**). Ogni **MAGO** conosce l'incantesimo scelto per lui in aggiunta agli altri che conosce.

27.3.5 LIBRI DELLE PREGHIERE

Ogni volta che prendi un potenziamento **libro delle preghiere**, puoi scegliere 1 preghiera per ogni **PRETE** della tua armata da qualsiasi libro delle preghiere disponibile a quel **PRETE** (puoi scegliere differenti preghiere da diversi libri delle preghiere per differenti **PRETI**). Ogni **PRETE** conosce la preghiera scelta per lui in aggiunta alle altre che conosce.

27.3.6 TRIONFI

Ogni volta che prendi un potenziamento **trionfo**, puoi scegliere 1 trionfo per la tua armata. Ogni trionfo scelto può essere usato solo una volta per battaglia, e solo se il totale in punti della tua armata è inferiore a quello dell'armata avversaria.

27.3.7 POTENZIAMENTI UNICI

Alcuni set di abilità della fedeltà includono **potenziamenti unici**. Ogni set di potenziamenti unici illustra come usarli se ne prendi uno o più per la tua armata.

27.4 ABILITÀ DELLA FEDELTÀ DI SOTTOFAZIONE

A volte le regole della sottofazione ti danno accesso a un'ulteriore serie di abilità della fedeltà. Se le abilità della fedeltà di una sottofazione includono un tratto di comando e il generale della tua armata ha la keyword di tale sottofazione, devi dare al tuo generale quel tratto di comando. Se le abilità della fedeltà di una sottofazione includono un manufatto di potere e qualsiasi **EROE** della tua armata ha la keyword di tale sottofazione, il primo manufatto di potere che dai a uno di tali **EROI** deve essere quello.

*Molte regole dei manufatti di potere fanno riferimento al **portatore**, ossia il modello a cui è stato dato il manufatto di potere (vedi esempi alla sezione 27.5.2).*

*Prendere un potenziamento sapere della magia consente a **ogni MAGO** dell'armata di conoscere 1 incantesimo da un sapere della magia.*

*Prendere un potenziamento libro delle preghiere consente a **ogni PRETE** dell'armata di conoscere 1 preghiera da un libro delle preghiere.*

Se ti è concesso prendere più di 1 trionfo, puoi prendere lo stesso più di una volta, se lo desideri.

Molte Fazioni in Warhammer Age of Sigmar sono vaste e variegate. Ad esempio gli Ossiarchi Mietitori sono organizzati in 'Legioni', con i propri stili di combattimento, reliquie e caratteristiche. Le abilità della fedeltà di sottofazione ti consentono di approfondire ancora di più il tema della tua armata, se vuoi, e mostrare queste differenze nelle tue battaglie.

27.5 POTENZIAMENTI UNIVERSALI

I seguenti potenziamenti possono essere usati da qualsiasi armata.

27.5.1 TRATTI DI COMANDO UNIVERSALI

Fame di Battaglia: *questo generale è sempre ansioso di combattere.*

Puoi ripetere i tiri per correre e per caricare di questo Generale.

Abile Condottiero: *questo generale dirige le sue forze con l'abilità di un veterano.*

Tira un dado se questo Generale si trova in campo all'inizio della tua fase degli eroi. Con 5+ ricevi 1 Punto Comando aggiuntivo.

Sommo Sacerdote: *questo generale è un saggio chierico.*

Puoi ripetere i tiri per intonare di questo generale.

Statura Eroica: *questo generale svetta sopra chiunque.*

Aggiungi 1 alla caratteristica Ferite di questo Generale.

Maestro della Magia: *la conoscenza dell'arcano di questo generale non teme rivali.*

Una volta per fase degli eroi puoi ripetere 1 tiro per lanciare, tiro per disperdere o tiro per dissipare di questo Generale.

27.5.2 MANUFATTI DI POTERE UNIVERSALI

Amuleto del Destino: *questo amuleto influenza lievemente il destino del portatore.*

Il portatore ha una protezione di 5+.

Fiala di Veleno di Manticora: *questo potente veleno può essere spalmato su una lama per renderla ancora più micidiale.*

Scegli 1 arma da mischia del portatore. Aggiungi 1 ai tiri per ferire degli attacchi effettuati con essa.

Tomo Arcano: *le pagine di questo antico grimorio contengono un potere arcano.*

Il portatore diventa un **MAGO** che conosce gli incantesimi Dardo Arcano e Scudo Mistico. Può tentare di lanciare 1 incantesimo nella tua fase degli eroi e tentare di dissipare 1 incantesimo nella fase degli eroi nemica. Se il portatore è già un **MAGO**, può invece tentare di lanciare 1 incantesimo aggiuntivo.

Seme della Rinascita: *questa gemma a forma di seme viene da Ghyran, il Regno della Vita.*

Puoi ripetere i tiri recupero eroico per il portatore.

27.5.3 SAPERE DELLA MAGIA UNIVERSALE

Arma Infuocata: *una delle armi del lanciatore viene avvolta da fiamme arcane.*

Arma Infuocata è un incantesimo che ha un valore di lancio di 4. Se lanciato con successo, scegli 1 arma da mischia del lanciatore. Aggiungi 1 alla caratteristica Danni di quell'arma fino alla tua prossima fase degli eroi.

Levitazione: *l'incantatore rende più leggero dell'aria sé stesso o un alleato.*

Levitazione è un incantesimo che ha un valore di lancio di 8 e una gittata di 18". Se lanciato con successo, scegli 1 unità amica interamente entro la gittata dal lanciatore e visibile ad esso. Quell'unità può volare fino alla tua prossima fase degli eroi.

Nebbia Fantasma: *a un comando del mago, uno spesso sudario di nebbia cala su una vicina zona del campo di battaglia.*

Nebbia Fantasma è un incantesimo che ha un valore di lancio di 5 e una gittata di 6". Se lanciato con successo, scegli 1 elemento di terreno entro la gittata dal lanciatore e visibile ad esso. Fino alla tua prossima fase degli eroi, la visibilità fra 2 modelli è bloccata se una linea retta, larga 1mm e tracciata fra i punti più vicini dei 2 modelli, attraversa più di 3" di quell'elemento di terreno. Questo effetto non blocca la visibilità da o verso i modelli con una caratteristica Ferite di 10 o più.

27.5.4 LIBRO DELLE PREGHIERE UNIVERSALI

Guida: *gli dei parlano al loro fedele, indirizzandolo verso la vittoria.*

Guida è una preghiera che ha un valore di ascolto di 5. Se ascoltata, ricevi 1 Punto Comando.

Guarigione: *gli dei odono le preghiere dei seguaci, sanando le ferite che hanno subito.*

Guarigione è una preghiera che ha un valore di ascolto di 3 e una gittata di 12". Se ascoltata, scegli 1 modello amico entro la gittata dal modello che l'ha intonata e visibile a esso. Puoi guarire fino a D3 ferite assegnate a quel modello.

Maledizione: *il sacerdote invoca gli dei affinché rendano inermi i nemici di fronte allo zelo guerriero dei fedeli.*

Maledizione è una preghiera che ha un valore di ascolto di 4 e una gittata di 9". Se ascoltata, scegli 1 unità nemica entro la gittata dal modello che l'ha intonata e visibile ad esso. Fino alla tua prossima fase degli eroi, se il tiro per colpire non modificato di un attacco che ha come bersaglio quell'unità è 6, quell'unità subisce 1 ferita mortale in aggiunta a qualsiasi danno normale.

27.5.5 TRIONFI UNIVERSALI

Assetati di Sangue: *la vittoria ha reso quest'armata ansiosa di combattere.*

Una volta per battaglia, dopo aver effettuato un tiro per caricare per un'unità amica, puoi dichiarare che è assetata di sangue. Se lo fai, puoi ripetere quel tiro per caricare.

Fomentati: *i guerrieri di quest'armata sono così colmi di convinzione da abbattere i nemici senza posa e senza pietà.*

Una volta per battaglia, dopo aver scelto un'unità amica per tirare o combattere, puoi dichiarare che è fomentata. Se lo fai, aggiungi 1 ai tiri per ferire degli attacchi effettuati da quell'unità fino alla fine di quella fase.

Indomiti: *gli impavidi guerrieri che formano quest'armata resistono anche in situazioni insormontabili.*

Una volta per battaglia, dopo aver effettuato un test di shock per un'unità amica, puoi dichiarare che è indomita. Se lo fai, nessun modello di tale unità fugge in quella fase di shock.



A volte un piano di battaglia richiede di scegliere il luogo dei Reami Mortali dove avviene lo scontro.

A seconda dell'ubicazione, si applicheranno alla battaglia una o più regole del regno. Tali regole saranno incluse nel pacchetto da guerra in uso.

28.0 PACCHETTI DA GUERRA

Prima di poter muovere guerra in una partita a Warhammer Age of Sigmar, devi scegliere un pacchetto da guerra.

28.1 ISTRUZIONI DEI PACCHETTI DA GUERRA

Tutti i pacchetti da guerra includono sezioni che indicano come scegliere le unità dell'armata e quali **regole speciali** applicare quando li usi per combattere battaglie. Queste sezioni sono seguite dai **piani di battaglia** usati per combattere battaglie con quel pacchetto da guerra.

28.1.1 SELEZIONE DELL'ARMATA

Questa sezione del pacchetto da guerra illustra come selezionare un'armata quando combatti una battaglia usando il pacchetto da guerra.







28.1.2 REGOLE SPECIALI

Questa sezione del pacchetto da guerra indica quali regole base opzionali devi usare, come abilità della fedeltà e abilità del battaglione. Può contenere anche regole speciali addizionali.

28.1.3 TERRENI MISTERIOSI

Alcuni pacchetti da guerra indicano a uno o entrambi i giocatori di tirare sulla **tabella dei Terreni Misteriosi**, sotto, per determinare regole dei terreni addizionali che si applicano ad alcuni elementi di terreno. In tal caso, le regole del pacchetto da guerra specificano chi tira sulla tabella e per quali elementi di terreno.

D6 Regola dei terreni

- 1  **Dannato:** nella tua fase degli eroi puoi scegliere 1 unità amica entro 1" da qualsiasi elemento di terreno con questa regola. Quell'unità subisce D3 ferite mortali, ma puoi aggiungere 1 ai tiri per colpire degli attacchi effettuati da quell'unità fino alla tua prossima fase degli eroi.
- 2  **Arcano:** aggiungi 1 ai tiri per lanciare, disperdere e dissipare dei modelli fintanto che si trovano entro 1" da qualsiasi elemento di terreno con questa regola.
- 3  **Ispiratore:** aggiungi 1 alla caratteristica Coraggio delle unità fintanto che si trovano interamente entro 1" da qualsiasi elemento di terreno con questa regola.
- 4  **Letale:** tira un dado ogni volta che un'unità viene schierata, termina un movimento normale, di carica, di corsa o si ritira entro 1" da qualsiasi elemento di terreno con questa regola. Con 1 quell'unità subisce D3 ferite mortali.
- 5  **Mistico:** aggiungi 1 ai tiri per intonare e per esiliare dei modelli fintanto che si trovano entro 1" da qualsiasi elemento di terreno con questa regola. Inoltre, i modelli hanno una protezione di 6+ fintanto che si trovano entro 1" da qualsiasi elemento di terreno con questa regola.
- 6  **Sinistro:** sottrai 1 dalla caratteristica Coraggio delle unità fintanto che si trovano interamente entro 1" da qualsiasi elemento di terreno con questa regola.

28.2 PIANI DI BATTAGLIA

Ogni pacchetto da guerra include uno o più piani di battaglia: dovrai sceglierne uno da usare per la battaglia. Esso indica come disporre il campo e schierare le armate, quanto dura la battaglia e come determinare il vincitore. Il piano di battaglia può includere anche regole speciali aggiuntive.

28.2.1 TITOLO

Ogni piano di battaglia ha un titolo unico, che appare in alto. Include anche una breve descrizione delle circostanze dello scontro, per dare un'idea di ciò che le armate stanno cercando di conseguire.

28.2.2 ARMATE

Alcuni piani di battaglia includono restrizioni aggiuntive che si applicano quando i giocatori selezionano le proprie armate.

28.2.3 CAMPO DI BATTAGLIA

Ogni piano di battaglia contiene istruzioni che indicano come disporre in campo eventuali terreni e obiettivi. Queste istruzioni si usano in aggiunta a quelle del pacchetto da guerra in uso.

28.2.4 SCHIERAMENTO

Ogni piano di battaglia include una serie di istruzioni che illustrano come i giocatori schierano le proprie armate.

28.2.5 REGOLE SPECIALI

Molti piani di battaglia includono una o più regole speciali, come abilità uniche che alcune unità possono usare in partita.

28.2.6 DURATA DELLA PARTITA

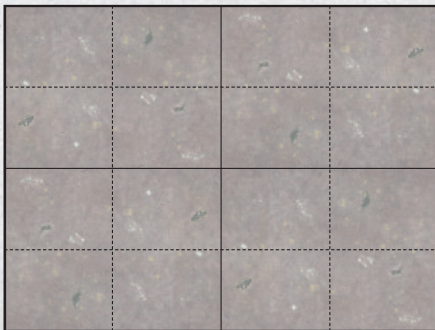
Ogni piano di battaglia indica se la partita dura un certo numero di round di battaglia o se termina una volta soddisfatte determinate condizioni.

28.2.7 VITTORIA GLORIOSA

Ogni piano di battaglia indica come determinare il vincitore.

28.2.8 MAPPA

Ogni piano di battaglia include una mappa con l'ubicazione dei territori dei giocatori e gli eventuali obiettivi. Anziché usare le misure, ogni mappa mostra il campo diviso in 4 quarti grandi, ciascuno dei quali è diviso in 4 quarti piccoli. Ciò ti consente di usarla per campi di ogni dimensione. Alcune mappe possono includere informazioni aggiuntive, come la posizione di determinati terreni o dove schierare un modello specifico.



1. Titolo
2. Armate
3. Campo di battaglia
4. Schieramento
5. Regole speciali
6. Durata della partita
7. Vittoria gloriosa
8. Mappa

Nel corso degli anni abbiamo pubblicato decine di piani di battaglia di Warhammer Age of Sigmar. Molti di quelli più vecchi non seguono il formato descritto qui, ma non per questo non devi usarli, se lo desideri. Scoprirai che è molto semplice aggiornare i vecchi piani di battaglia in modo da poterli usare con la nuova versione delle regole di Warhammer Age of Sigmar.

Se quando allestiscono il campo di battaglia, o durante lo schieramento, i giocatori seguono regole diverse che vengono svolte nello stesso momento, devono sparteggiare e il vincitore svolge tutte le proprie istruzioni per primo nell'ordine che preferisce. Poi l'avversario fa lo stesso.

INDICE DELLE REGOLE

A

abilità.....	5
abilità del battaglione.....	32
abilità della fedeltà.....	34
abilità di comando.....	7
alfiere.....	28
alleati.....	34
arma.....	14
arma da mischia.....	14
arma da tiro.....	14
armata.....	3
assalto mostruoso.....	26
assegnare ferite.....	15
attacchi.....	14
attacchi combinati.....	14
attacchi da combattimento.....	14
attacchi da tiro.....	12, 14
Attento, Signore!.....	12
attraversare.....	11
azione eroica.....	8

B

base.....	2
battaglione base.....	32
battaglione di pergamene.....	32
battaglioni.....	32
Benedizione.....	24
bosco selvaggio.....	19

C

campione.....	28
campo di battaglia.....	2, 6
caratteristica Attacchi.....	14
caratteristica casuale.....	27
caratteristica Coraggio.....	17
caratteristica Dannì.....	15
caratteristica Ferite.....	16
caratteristica Gittata.....	14
caratteristica Impatto.....	15
caratteristica Movimento.....	9
caratteristica Salvezza.....	15
caratteristiche.....	27
Castigo.....	24
cavalcatura.....	28

coesione dell'unità.....	3
coeso.....	3
colpo.....	15
comandante.....	3
combattere.....	13
compagno.....	28
conoscere (incantesimi e preghiere).....	22, 24
contendere obiettivi.....	21
controllare (incantesimi persistenti).....	24
controllare obiettivi.....	21
copertura.....	18
correre.....	9



D

D3.....	4
D6.....	4
danni.....	15
Dardo Arcano.....	22
demolire un terreno.....	20
descrizione (pergamene da guerra).....	28
dietro un terreno.....	18
disperdere.....	23
dissipare.....	22
distanze.....	4
doppio.....	4
durante la fase.....	5

E

effetto.....	5
effetto attacca per primo/attacca per ultimo.....	13
elemento di terreno.....	11, 18
elemento di terreno di fazione.....	18
elemento di terreno molto grande.....	19
elemento scenico.....	18

equipaggio.....	28
EROE	8
esiliare.....	25
evocare (incantesimi persistenti e invocazioni).....	23, 35

F

fase.....	7
fase degli eroi.....	8
fase di movimento.....	9
fase di shock.....	17
fazione.....	2, 34
ferire.....	15
ferita mortale.....	16
fine della fase.....	5
fuggire.....	17

G

Generale.....	3
gittata (incantesimi e preghiere).....	22, 25
gittata minima.....	14
guarire.....	16

I

icona d'abilità del battaglione.....	32
icona d'unità.....	32
icona d'unità obbligatoria.....	32
icona d'unità opzionale.....	32
impartire un ordine.....	7
in riserva.....	6
incantesimo persistente.....	23
incantesimo persistente predatore.....	24
incidente di lancio.....	22
influenzare/influenzato.....	5
inizio della fase.....	5
innescare.....	5
interamente entro.....	4
interamente sul terreno.....	18
intonare.....	24
invocazione.....	25
ira divina.....	24

K
keyword 3

L
lanciare 22
lanciato con successo 22
lasciare un presidio 20
libro delle preghiere 280
limitazioni (abilità) 5

M
MAGO 22
manufatto di potere 34
miglioria dell'unità 28
modello 2
modello amico 2
modello comando 28
modello nemico 2
modificatore 4, 27
modificatori all'Impatto... 27
MOSTRO 26
movimento 10
movimento di
ammassamento 13
movimento di carica 12
movimento normale 9
musico 28

N
nome 27, 29
numero bersaglio 4

O
obiettivo 21
opzione d'arma 28
organizzazione
(battaglione) 32

P
pacchetto da guerra 38
parti 29
passare (sequenza del
combattimento) 13
Per Colpire 15
Per Ferire 15
percorso (movimento
dei modelli) 10
pergamena da guerra 16

pergamena del terreno
di fazione 29
pergamena dell'incantesimo
persistente 29
pergamena
dell'invocazione 29
piano di battaglia 39
potenziamento 34
potenziamento unico 34
potenziamento universale... 34
presidio 20
PRETE 24
profilo Battaglia Campale... 30
protezione 16
Punto Comando 7

R
regola speciale 38
regole dei terreni 18, 29
ricevere un ordine 7
rimosso dal gioco 2
ripetere il tiro 4
risolti (attacchi) 15
ritirata 9
round di battaglia 7
ruolo bellico 31

S
Salvezza pari a '2' 27
sapere della magia 34
schieramento 6
schieramento in
contemporanea 32
Scudo Mistico 22
segnalino obiettivo 21
selvaggio (incantesimo
persistente) 24
sequenza d'attacco 15
sequenza del turno 7
singolo 31
sottofazione 34
spareggio 4
stazionario 10

T
tabella dei danni 28
tabella dei Terreni
misteriosi 38
terreno aperto 6

terreno difendibile 19
terreno grande 19
test di shock 17
tipo 27, 30
tirare 12
tiro di shock 17
tiro non modificato 4
tiro per caricare 12
tiro per correre 9
tiro per disperdere 23
tiro per dissipare 22
tiro per esiliare 25
tiro per ferire 15
tiro per intonare 24
tiro per lanciare 22
tiro priorità 7
tiro protezione 16
tiro salvezza 15
tomo da guerra 2
tratti di comando 34
tratto della cavalcatura... 34
tratto di battaglia 34
trionfo 35
turno 7

U
ucciso 16
Unificato 32, 33
unità 2
unità bersaglio 14
unità evocata 6
unità in riserva 6
unità incompleta 30
unità rinforzata 30
unità Unica 31

V
valore di ascolto 25
valore di lancio 22
valore in punti 31
visibilità 14
volare 11



