

GUERRA TRA BANDE : war band

Che cosa sono le war band? Niente altro che armate dei tornei di warhammer ma più in piccolo. Possiamo pensare ad esse come ad una pattuglia o ad un contingente speciale inviato in avanscoperta per adempiere ad un compito ben preciso quale ad esempio saccheggi, perlustrazione, sabotaggi, assassini ecc. Con questo termine si identifica un esercito di dimensioni pari a 250 corone (pari a 250 punti), che potranno essere ampliate nell'arco delle campagne come in seguito descritto.

Questo regolamento interno nasce per poter giocare partite relativamente brevi ed avere la possibilità di poter incrementare le proprie armate in base alle vittorie riportate.

NON è possibile cambiare razza nel corso della guerra tra bande, ma è possibile modificare la propria lista d'armata da partita a partita, questo rappresenta l'aumento della grandezza della propria war band.

I partecipanti devono tenere la traccia (su un apposito tabellone) dei propri punti torneo guadagnati.

I giocatori guadagnano 8 punti torneo per aver massacrato l'avversario, 6 per una vittoria maggiore, 4 per una vittoria minore, 2 per un pareggio e 1 per una sconfitta di qualsiasi tipo.

E' possibile giocare singolarmente o a coppie.

Sia che si giochi a coppie che singolarmente gli alleati e gli avversari vengono sorteggiati, inoltre, non è possibile giocare + di 1 volta con lo stesso alleato o contro gli stessi avversari. In pratica si deve turnare con tutti i partecipanti della campagna. Se dovesse presentarsi l'eventualità che tutti i giocatori abbiano già giocato almeno 1 volta con tutti gli alleati / avversari possibili si rifà sorteggio degli alleati e degli avversari con la stessa modalità utilizzata per la prima volta.

(es. giocatori del torneo: 1,2,3,4 si sorteggia e si gioca 1-2 contro 3-4 la seconda partita si risorteggia e si ottiene 2-3 contro 1-4 alla terza partita si risorteggia ed escono 1-2 come alleati (situazione non possibile in quanto esiste ancora la combinazione 2-4 contro 1-3).

Stesso principio si applica per le partite singole (giocatori 1,2,3,4 → 1contro2 e 3contro4 poi 1 contro 3 e 2 contro 4 ecc.)

Unità di misura: LA CORONA

L'esercito viene conteggiato in corone, queste rappresentano il tuo forziere, in pratica la tua ricchezza. Ogni modello costa una quantità di corone pari al valore in punti indicato su ogni singolo codex, (per es. un generale bretoniano dispone di 250 corone che corrispondono a 250 punti di modelli schierabili) .

In uno scontro a coppie le corone guadagnate vengono assegnate a ogni generale, non si devono dividere tra i 2 vincitori (es. bretonnia – elfi VS orchi – ogri vittoria minore per gli orchi – ogri

→ il generale degli orchi riceve 60 corone come il generale degli ogri, mentre i generali sconfitti ricevono 20 corone a testa)

Dimensioni del tavolo di gioco

Il tavolo da gioco utilizzabile per le partite di war band è:

dimensione war band	Nr di giocatori	Dimensioni tavolo
Fino a 749 corone	1 contro 1	90 x 120
Da 750 a 2000 corone	1 contro 1	180 x 120
Da 100 a 1999 corone	2 contro 2	180 x 120
Da 1999 corone in poi	2 contro 2	240 x 120
Da 100 a 999 corone	3 contro 3	180 x 120
Da 1000 corone in poi	3 contro 3	Da 240 a 300 x 120

Regole iniziali per la creazione della propria war band:

- unità iniziale di 250 corone:

- Deve includere almeno 2 unità di truppe base
- Non può avere + di 8 unità schierate
- Deve schierare un comandante che è deciso dal giocatore, può essere un personaggio eroe per un costo non più grande di 75 corone (questi non può essere equipaggiato con oggetti magici di alcun tipo fino a quando la war band non raggiunge il valore di 500 corone schierabili) o in alternativa si può scegliere un campione; questi deve sempre essere aggregato all'unità e non può quindi avere la mobilità di un eroe.
- Devono rispettare le restrizioni del proprio esercito riguardo al massimo numero di alcuni tipi di unità (es.: 0-1 unità del graal per bretonnia, 0-1 unità di ranger per i nani ecc.)
- Ad un war band di dimensioni inferiore a 500 corone non si può includere:
 - Unità speciali
 - Unità rare
 - Personaggi grandi eroi
 - Macchine da guerra
 - Unità o personaggi volanti
 - Oggetti magici di alcun tipo (eccezione per virtù ed onorificenze)

Unità da 500 corone

- Deve includere almeno 2 unità di truppe base
- Non può avere + di 10 unità
- Può includere 1 unità speciale
- Può schierare 1 unità rara, se questa non viene schierata in alternativa è possibile schierare una unità speciale al posto
- La war band può includere 0-2 personaggi tra le scelte eroe purchè il loro costo (comprensivo di equipaggiamento, miglioramenti, abilità e simili) in punti non superi le 150 corone
- Le war band devono avere 1 comandante. Se un eroe viene scelto come comandante il suo costo conta ai fini del massimo di 150 corone.
- Si può includere 1 unità volante o 1 creatura volante
- Può includere 0-1 macchine da guerra o carri (tale restrizione si applica anche qualora il codex permetta + scelte di questo tipo, es 1-2 carri goblin trainati da lupi contano come 1 singola truppa speciale, un war band di 500 corone invece può includere 1 solo carro a meno che non includa truppe rare, a quel punto può usare 2 carri come se fossero 2 unità speciali)
- Non è possibile includere 1 grande eroe

Unità da 750 corone

- Deve includere almeno 3 unità di truppe base
- Non può avere + di 10 unità
- Può includere 1 unità speciale

- Può schierare 1 unità rara, se questa non viene schierata in alternativa è possibile schierare una unità speciale al posto
- La war band può includere 0-2 personaggi tra le scelte eroe purchè il loro costo (comprensivo di equipaggiamento, miglioramenti, abilità e simili) in punti non superi le 150 corone
- Le war band devono avere 1 comandante. Se un eroe viene scelto come comandante il suo costo conta ai fini del massimo di 150 corone
- Si può includere 1 unità volante o 1 creatura volante
- Può includere 0-2 macchine da guerra o carri. Ogni macchina da guerra o carro conta come 1 truppa scelta
- Non è possibile includere 1 grande eroe

Unità da 1000 + corone

- Si utilizzano le regole e limitazioni descritte nel proprio codex e si perdono le regole sulle dimensioni delle unità di seguito elencate per le war band, in quanto si è raggiunta una dimensione tale da definirsi esercito.

REGOLE DI WAR BAND

Le regole per le battaglie sono le stesse di quelle del libro di warhammer. Le unità combattono in formazione di ranghi, stendardi, fianchi, psicologia ecc. e solo le unità di schermagliatori combattono in formazione aperta.

Le sole differenze apportate, oltre le regole specifiche per gli scenari, sono il numero minimo di ogni unità e la scelta delle truppe e dei personaggi.

DIMENSIONI DELLE UNITA'

La grandezza minima di ogni unità è inferiore a quella descritta nei vari codex dei relativi eserciti.

Il nr. Di modelli minimo schierabile da ogni unità è qui di seguito riportato:

- Minimo 4 modelli se la dimensione della bassetta di ogni singolo modello è pari a 20X20 o 20X25
- Minimo 2 modelli se la dimensione della bassetta di ogni singolo modello è pari a 25X50
- Minimo 1 modello se la dimensione della bassetta di ogni singolo modello è pari a 40X40 o 50X50 o più

Analizzato il nr minimo dei vari modelli per ogni singola unità si applica la seguente restrizione:

- **Nessun reggimento di war band può avere qualsiasi opzione dell'unità a parte del miglioramento delle armi e dell'armatura** a meno che non raggiunga il numero minimo di modelli indicato dalla lista dell'esercito. Così solo quando l'unità raggiunge il numero minimo indicato dalla lista d'armata può scegliere le opzioni disponibili come :
 - Inserire l'alfiere
 - Inserire il musico
 - Inserire il campione
 - Assegnare uno stendardo magico (opzione disponibile solo per le war band maggiori di 500 corone)
 - Miglioramenti di status (come quelli che promuovono i cavalieri dell'impero a cavalieri della cerchia interna, orchi a musci duri, guerrieri sauri a sacre schiere, ecc.)
- **Nota:** il numero massimo dei modelli schierabili nell'unità, qualora presente sul codex, viene applicato anche alla war band
- **Nota:** le truppe base che non contano come numero minimo di truppa in una normale lista d'armata (es i mastini del caos o arcieri dell'impero) non servono per il raggiungimento del numero di truppe minimo da schierare. Naturalmente possono essere sempre inserite in una war band, ma semplicemente non vengono conteggiate per il raggiungimento del numero minimo richiesto di truppe base.

COSA CONTA COME OGGETTO MAGICO

Una war band con 199 corone o meno non può inserire oggetti magici.

Le eccezioni a questa regola sono gli oggetti magici disponibili alle normali truppe, cioè tutti quegli oggetti che non sono inseriti nella lista degli oggetti magici del codex dell'esercito.

Non contano come oggetti magici per es. le lame delle ombre, l'armatura del caos, le armi warp degli skaven ecc.

Pertanto è possibile prendere modelli con questi oggetti che contano come oggetti magici secondo le regole di warhammer.

REGOLE SPECIALI

- **OBIETTIVO SCONOSCIUTO:** prima di iniziare la battaglia ogni comandante tira segretamente 1D6 e consulta la tabella degli obiettivi, segna quindi di nascosto su un foglio il suo obiettivo segreto e solo alla fine del 6 turno gli obiettivi sconosciuti vengono rivelati e si determina il vincitore.

TABELLA DEGLI OBIETTIVI SCONOSCIUTI	
D6	OBIETTIVO
1	Assassinio: la war band deve uccidere il generale nemico oppure il maresciallo se lo scontro è a coppie
2	Invasione: Almeno 1/3 del valore della tua war band deve terminare il gioco nella zone di schieramento del tuo avversario (le unità in fuga non contano)
3	Cattura colori: La tua war band deve catturare almeno uno stendardo nemico e possederlo alla fine della partita. Se dopo lo schieramento scopri che il tuo avversario non ha stendardi devi rivelare il tuo obiettivo iniziale e sceglierne segretamente un altro. N.B. non devi tirare i dadi ma scegliere e scriverlo
4	Annichilisci: la tua war band deve distruggere il nemico riducendolo a meno del 50% del valore iniziale. Unità e personaggi in fuga o che sono fuggite dal tavolo contano come distrutte
5	Tieni il terreno: La tua war band deve provare a controllare il campo di battaglia. Alla fine della battaglia dividi il campo in quarti, tu devi controllare più quarti del tuo avversario. Per controllare un quarto devi averne 1 unità minima a controllo del quarto senza che in questa vi siano unità nemiche della grandezza minima. Unità in fuga non contano e personaggi indipendenti non possono controllare quarti di tavolo
6	Scegli: scegli un obiettivo tra quelli sopra per la tua warband

CONDIZIONI DI VITTORIA

Secondo le regole (descritte dal manuale di warhammer) calcolate i punti vittoria per ogni personaggio, unità nemica distrutta o in fuga o ridotta a 1/2 della forza iniziale. N.B. non si assegnano punti per i quarti di tavolo. L'uccisione del generale o la cattura dello stendardo da battaglia (fino a che la war band non raggiunge le 1000 corone) risulta pari a 50 punti (100 per le war band da 1000 corone in poi).

Lo stesso accade per la cattura / uccisione del maresciallo e del vessillo.

Oltre a concedere punti vittoria la cattura del maresciallo permette di guadagnare 30 corone, mentre per quelle del vessillo i punti da sommare sono 20. Le regole per il maresciallo e per il vessillo verranno elencate successivamente.

Inoltre una war band che raggiunge il proprio obiettivo riceve punti vittoria pari al 20% del proprio valore iniziale alla battaglia.

Una war band che combatte contro un'altra di dimensioni maggiori riceve in automatico la $\frac{1}{2}$ della differenza dei punti iniziali in corone (es : una war band di nani da 200 corone che combatte contro una war band di orchi da 300 corone riceve già prima ancora di iniziare il combattimento un valore di + 50 corone (infatti $(300/200)/2=50$) da aggiungere per la prossima battaglia indipendentemente da come vada lo scontro inoltre per calcolo del punteggio partita inizia con + $\frac{1}{4}$ della differenza di punti (restando sull'esempio di prima i nani hanno +25 punti prima ancora di iniziare a combattere sul risultato della vittoria $(300-200)/4=25$)

Ogni lista di war band che non soddisfi appieno le restrizioni dei punteggi, o includa unità non consentite concede 200 punti all'avversario.

Punteggi per l'incremento della war band.:

- + 20 corone per una sconfitta S
- + 40 corone per un pareggio P
- + 60 corone per una vittoria marginale VM
- + 80 corone per una vittoria decisiva VD
- + 100 corone per un massacro M
- + 30 corone per la cattura del generale o del maresciallo
- + 20 corone per la cattura dello stendardo da battaglia o del vessillo
- + X corone bottino
- +3 corone recupero modelli di truppa
- +5 corone per ogni truppa promossa a stato veterano 1
- +5 corone per ogni truppa promossa a stato veterano 2
- +10 corone per ogni truppa promossa a stato veterano 3
- +10 corone per la vendita di una pozione di recupero trovata come bottino
- + 25 corone per la vendita di uno stendardo da battaglia trovato come bottino

Tabella delle vittorie					
Differenze punti vittorie	Grandezza della battaglia in punti				
	1-199	200-399	400-699	700-1000	1000+
0-49	P	P	P	P	P
50-74	VM	VM	P	P	P
75-99	VD	VM	VM	P	P
100-149	VD	VD	VM	VM	P
150-199	VD	VD	VD	VM	VM
200-299	M	M	VD	VD	VM
300-499	M	M	M	VD	VD
500+	M	M	M	M	M

Segnalini bottino:

Durante la battaglia si può sorteggiare oltre al tipo di partita anche la possibilità di depredate delle rovine. In pratica ogni giocatore tira 1D3 e ottiene un numero di segnalini bottino. Tali segnalini hanno la dimensione di una moneta da 1 centesimo.

Questi devono essere collocati al centro del tavolo di gioco e tirando un dado deviazione e 5D6 si ricollocano sul campo di battaglia. Ogni qualvolta un modello entra in contatto con un segnalino il giocatore tira 1D6 e consulta la tabella a seguito riportata per vedere che cosa riceve come bottino. Se l'unità/modello che possiede il bottino viene distrutta oppure messa in rotta, nel momento in cui fugge deve immediatamente lasciare il segnalino all'inizio di tale azione. A questo punto ogni unità/personaggio può cercare di

impossessarsi di tale bottino. Nota che il bottino una volta sorteggiato rimane tale, ovvero se recuperi un bottino perso da una unità o personaggio non devi tirare 1D6 per vedere che cosa trovi, semplicemente raccogli ciò che altri hanno già trovato prima di te.
Se alla fine della battaglia possiedi dei segnalini bottino puoi usufruire dei loro benefici.

TABELLA DEL BOTTINO	
D6	TIPO DI BOTTINO
1	La fortuna non ti sorride, altri prima di te hanno scoperto il tesoro qui contenuto, trovi solo un baule vuoto
2	Trovi una piccola borsa d'oro, all'inizio della prossima battaglia la tua war band è più grande di 2D6 di corone
3	Trovi una borsa d'oro, all'inizio della prossima battaglia la tua war band è più grande di 3D6 di corone
4	Trovi una piccolo baule d'oro, all'inizio della prossima battaglia la tua war band è più grande di 4D6 di corone
5	Sei fortunato trovi uno stendardo da guerra magico del valore massimo di 35 punti appartenuto ad una unità distrutta in una precedente battaglia. Ogni unità che trova lo stendardo può utilizzarlo immediatamente, inoltre rimpiazza il regolare stendardo dell'unità, se presente. Alla fine della battaglia se ancora in possesso dello stendardo hai l'obbligo di assegnarlo ad una unità che normalmente può portarlo. Se non possiedi unità adeguate puoi conservarlo fino a quando non possiedi una unità in grado di portarlo, in alternativa puoi venderlo ad un valore massimo di 25 corone
6	Scopri una pozione di salute. Tale pozione ti permette di tirare 2 volte sulla tabella del recupero del personaggio e scegliere il risultato che più ti aggrada. N.B. qualora dovessi ottenere 2 volte lo stesso risultato puoi ritirare ulteriormente una coppia di D6. Se il generale della war band decide può vendere la pozione di salute per un valore pari a 10 corone e 5 punti esperienza

N.B. gli standardi trovati e le pozioni di recupero sono cumulabili da partita a partita

Utilizzo delle corone.

Le corone vengono utilizzate per acquistare nuovi modelli da unire alla war band, inoltre servono a rimpiazzare i modelli deceduti durante la battaglia appena giocata.

(es. esercito bretoniano ottiene una vittoria minore 60 corone + 1 borsa d'oro (3D6 di corone) tira i 3D6 e ottiene 10 → totale della battaglia 70 corone.

Durante lo scontro ha perso 2 armigeri, 2 arcieri e 1 cavaliere del reame totale : $2 \times 5 + 2 \times 6 + 24 = 46$

Corone. Nella battaglia successiva può schierare 224 corone pari a 200 di base + 24 corone residue (70-46).

In ogni caso non è possibile schierare meno del valore del tetto raggiunto pari a 200-500-750-1000 corone. Semplicemente se si hanno + perdite che corone disponibili per l'acquisto di nuove truppe si deve solo schierare il valore minimo di soglia raggiunto.

Come individuare i modelli deceduti nella battaglia: tiri di recupero.

Durante lo scontro i modelli vengono tolti secondo le normali regole di warhammer, ma ogni modello eliminato dal tavolo di gioco deve essere conservato dal generale che lo detiene, infatti in una battaglia non tutti muoiono, la maggior parte resta ferito, curabile per il prossimo scontro. In pratica i vari modelli guariscono se tiri un 3+ su 1D6.

Le squadre come macchine da guerra, carri, le jezzail, squadre di salamandre ecc. si riprendono automaticamente se la squadra ha perso meno della metà dei punti ferita totali è automaticamente recuperata, in caso contrario devi tirare 3+ su 1D6; o si recupera l'intera squadra o la si perde tutta su un solo tiro di dadi.

Se una unità non raggiunge il numero minimo di modelli e il generale non ha + corone per assoldare reclute da includere in tale unità, questi sbandano, disertano, fuggono e i loro punti sono persi.

Ogni modello recuperato inoltre permette al generale di aggiungere +3 corone al suo forziere.
 (es. un generale deve tirare per recuperare 10 modelli tira i dadi e alla fine ne recupera 5 ottiene così +15 corone)

Per il recupero dei personaggi vedere tabella :recupero del personaggio di seguito riportata

Tabella delle ferite dei personaggi	
D66	risultato
11-13	Morto: rimuovi il personaggio, il suo equipaggiamento, le sue abilità ed il suo valore dalla scheda della war band
14-21	Ferite multiple tira D3 volte sulla tabella. Ritira ogni morto o ferite multiple
22-23	Ferita ad 1 gamba -1M
24-25	Ferita ad 1 braccio: tira 1D6 1-2 perde il braccio, non può usare armi a 2 mani o portare 1 scudo; 3 ferita leggera -1AC per sempre ; 4-5-6 si ristabilisce ma la terapia lo costringe per la prossima battaglia ad avere la penalità di -1AC
26-31	Pazzia tira 1D6 1-2 stupido 3-6 furioso
32-33	Ferita al petto -1Re (non si può arrivare al di sotto di Re=1)
34-35	Guercio -1AB
36-41	Vecchia ferita di guerra dopo ogni battaglia tira 1D6 con il risultato di 1 una vecchia ferita si fa sentire e il personaggio non può partecipare alla prossima battaglia
42-43	Nervi scossi -1I
44-45	Ferita profonda: il personaggio salta D3 partite successive.
46-51	Derubato: il personaggio sopravvive ma perde l'equipaggiamento col valore di 3- su 1D6 tira 1 D6 per ogni equipaggiamento magico e non aggiuntivi a quello base.
52-65	Ripresa piena: nessun effetto
65-65	Sopravvive nonostante le avversità: la sua war band guadagna 25 punti esperienza.

Punti esperienza:

E' possibile acquistare punti esperienza spendendo corone (1 corona =1 punto esperienza)

Oppure si possono guadagnare punti esperienza sul campo. (ogni modello recuperato = 1 punto esperienza)

O vendendo pozioni di salute trovate come bottini.

I punti esperienza possono essere spesi nei seguenti modi:

25	Il tuo personaggio può ritirare il D66 sulla tabella delle ferite
10	Ogni unità può passare allo stato di veterano 1 (ogni unità veterana tira 1D3 questi dadi possono essere usati dai modelli che hanno fallito il tiro di recupero per ritirare il dado) Somma 5 corone alla sua war band
20	Ogni unità può passare allo stato di veterano 2 (ogni unità veterana tira 1D6 questi dadi possono essere usati dai modelli che hanno fallito il tiro di recupero per ritirare il dado) Somma 5 corone alla sua war band
30	Ogni unità può passare allo stato di veterano 3 (ogni unità veterana tira 1D6 questi dadi possono essere usati dai modelli che hanno fallito il tiro di recupero per ritirare il dado), può ripetere 1 test di rotta per battaglia può sommare 10 corone alla sua war band

Compatibilità degli eserciti (solo per partite a coppie)

- Bene + Bene → bonus
- Male + Male → bonus
- Bene + Male → malus
-

Eserciti del bene: Bretonnia – Nani – Alti Elfi – Elfi silvani – Impero – Uomini lucertola

Eserciti del male: Caos – Conti vampiro – Elfi oscuri – Orchi & Goblin – Re dei sepolcri – Skaven – Ogrì

Bonus:

Maresciallo

- Gli eserciti formano una alleanza perfetta → i giocatori di comune accordo scelgono il maresciallo tra i due generali designati da ogni singolo esercito che a tutti gli effetti sarà riconosciuto come tale da entrambi gli eserciti. La D del maresciallo viene estesa a 18ui invece dei consueti 12ui e può essere utilizzata da entrambi gli eserciti alleati.

Vessillo

- Se presente uno stendardo da battaglia questo è riconosciuto per entrambi gli eserciti → ogni unità entro 12 ui può ritirare per i test di rotta, ecc. se ci sono 2 stendardi da battaglia ogni unità entro 12 ui da questi può usarlo.
- Gli alleati iniziano a schierare per primi e ricevono sempre un + 1 per vedere chi inizia il turno indistintamente da chi finisce per primo di schierare.
- **Regola speciale:** Se l'esercito bretoniano e il suo alleato hanno vinto per iniziare per primi e l'esercito di Bretonnia decide di pregare per ottenere la benedizione della dama, il suo alleato può, se vuole, giocare normalmente, così facendo però si conta come primo turno di gioco anche se bretonnia non si è mossa. In alternativa se l'alleato possiede cavalieri che cavalcano destrieri, l'esercito alleato può unirsi alla preghiera, ottenendo così i tiri salvezza su di loro conferiti dalla dama.
- **Regola speciale:** Se l'esercito alleato a Bretonnia ottiene la benedizione come da sopra, l'esercito degli orchi nel primo turno non deve testare per stupidità ed animosità, inoltre tutte le unità degli orchi possono muovere di un D6 come se avessero ottenuto un valore di 6 sul test di animosità. Inoltre tutti gli eserciti avversari possono ritirare per i test di stupidità fallita.

Malus

Maresciallo

- Gli eserciti non si fidano degli alleati → il generale viene sorteggiato tra i due designati da ogni singolo esercito. La D del generale può essere usata entro i 12 ui come di consueto, ma solo dalla razza di appartenenza, se l'alleato usa la disciplina del generale subisce una penalità di -1 alla disciplina del generale. (es. una truppa di orchi se usa la D di un nano lord questa sarà ridotta a 9 invece che 10)

Vessillo

- Se presente uno stendardo da battaglia questo è riconosciuto dal solo esercito che lo schiera, l'alleato non può usufruire dei vantaggi che questo genera. (es una unità di orchi non può usare lo stendardo da battaglia dei bretoniani)
- **Regola speciale:** Se l'esercito bretoniano e il suo alleato hanno vinto per iniziare per primi e l'esercito di Bretonnia decide di pregare per ottenere la benedizione della dama, il suo alleato è obbligato a passare il turno agli avversari.

Quando una war band raggiunge il valore di 1000 corone si applicano anche le seguenti regole sulla coordinazione magica:

condizioni magiche:

Bonus: Coordinazione magica

- I maghi possono disperdere qualsiasi incantesimo lanciato su qualsiasi truppa indistintamente che questa appartenga alla propria razza o meno.
- I dadi potere e dispersioni vengono assegnati ai maghi dai giocatori di comune accordo.
- Ogni dado generato da poteri arcani, standardi o qualsiasi altra fonte è utilizzabile solo dalla razza che li genera, tali dadi non sono interscambiabili tra le 2 razze, come pure i dadi generati da ogni singolo mago. (es: un mago elfo non può usare dadi generati da un oggetto incantato portato da uno sciamano goblin, né può usare i dadi potere / dispersione generati da quest'ultimo)
- E' possibile utilizzare delle pergamene dispersione anche su incantesimi lanciati contro truppe alleate.

Malus :Coordinazione magica

- I maghi non possono disperdere incantesimi lanciati su qualsiasi truppa che non appartenga alla propria razza.(es: un mago elfo non può disperdere un incantesimo lanciato su una unità di orchi/goblin)
- I dadi potere e dispersioni vengono assegnati ai maghi di ogni fazione in base al sorteggio turno per turno.
- Ogni dado generato da dei poteri arcani, standardi o qualsiasi altra fonte sono utilizzabili solo dalla razza che li genera, tali dadi non sono interscambiabili tra le 2 razze, come pure i dadi generati da ogni singolo mago.(es: un mago elfo non può usare dadi generati da un oggetto incantato portato da uno sciamano goblin, né può usare i dadi potere / dispersione generati da quest'ultimo)
- Non è possibile utilizzare pergamene dispersione anche su incantesimi lanciati contro truppe alleate.

REGOLE DEGLI ESERCITI : LIMITAZIONI

- **CONTI VAMPIRO:** le war band possono essere scelte dalla lista. E' possibile scegliere come comandante un qualsiasi eroe : vampiro trall, signore dei tumuli, ombra, negromante o un campione di una unità.
- **ELFI SILVANI:** i tessitori di lama e i primi danzatori non possono essere i comandanti della war band
- **OGRI:** deve avere almeno 1 unità di tori, le unità di ogri hanno nr. Minimo di 1 e i gnoblar di 3 ; le war band da 0 a 199 corone devono essere comandate da 1 campione (no mordipacco o battitore) da 250 + corone possono essere comandate da 1 picchiatore (no mordipacco o battitore) in alternativa possono essere comandate da 1 mangiauomini che si può unire solo ad unità di mangiauomini. Se una war band da 250 corone schiera un mangiauomini o 1 campione di unità agiscono da generali si può schierare 1 solo macellaio o 1 cacciatore, questi non possono essere generali ed il costo non può superare i 150 punti. Possono avere 1 sola unità da 1 di ruttapiombo, oppure 1 lancia rumenta oppure 1 cacciatore con lancia arpioni, in quanto contano come singola macchina da guerra.
- **NANI:** sventradraghi e sventragiganti non possono essere i generali. La regola dei martellatori : guardia del corpo si applica a qualunque personaggio e potrebbe riguardare anche il campione stesso. Nota che campioni di altre unità non possono unirsi ai martellatori, così la regola guardia del corpo non è applicabile
- **IMPERO:** i distaccamenti devono sempre avere i requisiti minimi, ovvero il numero minimo di modelli per un distaccamento è 3 e solo unità da 6 o più modelli possono avere un distaccamento.
- **ALTI ELFI:** se il giocatore sceglie un campione la regola intrigo a corte non si applica, se sceglie 1 solo eroe questi automaticamente è il generale, se ci sono 2+ eroi tira normalmente per la regola intrigo a corte. L'onorificenza puro fino a 999 corone resta a discrezione del giocatore se assegnarla o meno, da 1000 corone in su si applica come da codex.
- **UOMINI LUCERTOLA:** si può scegliere dalla lista dell'esercito normale o dalle terre del sud. Nessuna altra restrizione al di fuori del regolamento per le war band.
- **ORCHI E GOBLIN:** le unità di goblin e goblin delle tenebre possono avere gdc già da 10 modelli in su, sotto i 10 modelli non possono includere fanatici (da 10 a 14 → 1 fanatico; da 15 a 19 → 2 fanatici; + di 20 modelli 3 fanatici) Un capo orco nero conta come 2 eroi così se un grande capoguerra orco nero comanda la war band fino a 999 corone, sarà l'unico eroe schierabile.
- **SKAVEN:** le unità di ratti dei clan e ratti dei clan schiavi possono avere gdc già da 10 modelli in su. La regola forti nel numero si applica normalmente ma devono esserci almeno 10 modelli. E' possibile schierare una jetzail, rattlingo cannoni warp come macchine da guerra in war band da 251 corone in su.
- **BRETONNIA:** non hanno l'obbligo di schierare l'alfiere da battaglia fino a 1000 corone. Non è permesso avere un personaggio in + rispetto alle altre war band fino a 1000 corone. Le unità di cavalleria possono avere le promozione gratuita a campione solo se raggiungono il valore minimo descritto dal libro dell'esercito.
- **ELFI SCURI:** nessuna regola

Tipi di scenari per la campagna di war band :

si sorteggia per il tipo di partita: tira 1D6: il risultato decreta il tipo di partita da giocare di seguito elencata.

1. **campo aperto:** si sorteggiano gli alleati (es.: su 1D6 i 2 pari contro i 2 dispari) ogni giocatore può schierare al massimo un elemento scenico che verrà posizionato sul campo da chi lo detiene. Gli elfi silvani possono schierare un bosco addizionale ma solo entro i 12 ui dell'area di schieramento.
2. **agguato:** si sorteggiano gli alleati (es.: i 2 risultati + alti contro i 2 + bassi su 1 D6) si sorteggia un esercito (es esercito 1 pari esercito 2 dispari si tira un dato) e se esce pari questo è soggetto ad una imboscata. L'esercito che subisce l'imboscata viene schierato al centro del tavolo in una area di 18 x18 ui, l'esercito avversario si deve disporre in un'area di 12 x 12 ui disposti negli spigoli del tavolo (**vedi foto 1**). L'esercito che subisce l'imboscata deve schierare solo 2/3 (per esercito) dei punti sul tavolo il restante 1/3 (per esercito) rappresentano i soccorritori. I soccorritori possono provare a entrare dal secondo turno con un risultato di 4+ su 1D6 se giungono entro il 4 turno possono solo schierarsi su qualsiasi lato del tavolo e muoversi, non possono ne caricare ne tirare, in ogni caso al 5 turno i soccorsi arrivano da un lato corto del tavolo; una volta posizionati tira 1D6 per ogni unità arrivata (rappresenta l'impeto dei soccorritori) e muovi le unità del valore del dado, dopo di che se sono in grado di caricare possono farlo, le unità da tiro possono tirare ma con una penalità di -1 all'AB. L'esercito difensore può ottenere una collina con un risultato di 3+ su 1 D6, inoltre può schierare entro 4ui del suo perimetro di schieramento (18x18 ui) nr. 2 muri o 2 siepi della dimensione minima di 5ui e massima 8ui di lunghezza.
3. **i 4 cantoni:** si sorteggiano gli alleati e ad ogni esercito si associa un numero progressivo da 1 a 4. Tali numeri rappresentano i 4 cantoni (aree di schieramento illustrate in **foto .2**). segnare su 4 foglietti i 4 numeri e sorteggiare a caso tra i giocatori. Ogni esercito può scegliere 1 solo elemento scenico che può essere disposto ovunque sul tavolo; eccezione fatta per i Silvani che possono schierare un bosco aggiuntivo a max 6 ui di distanza dalla propria area di schieramento.
4. **campo aperto con variante:** preparazione del terreno di gioco: ogni esercito può scegliere 1 elemento scenico, in aggiunta può provare a sceglierne uno aggiuntivo con un risultato di 5+ su 1D6. Ogni giocatore posiziona sul tavolo il proprio elemento scenico ovunque sul tavolo, dopo di che si tira il dado deviazione e 4D6 per ogni elemento scenico e si ricollocano così gli elementi. Se casualmente un elemento dovesse uscire dal tavolo, viene ricollocato al centro del tavolo e con la stessa procedura sopra menzionata si ricolloca (deviazione + 4D6). A questo punto si sorteggiano gli alleati e subito dopo si sorteggia il bordo del tavolo.
5. **sorteggio truppe:** si procede come per campo aperto, ma con la seguente variante: prendi in rassegna ogni singola truppa del tuo alleato e con il risultato di 1 su 1D6 questa truppa passa sotto il tuo controllo e quindi ne detieni tu il movimento/tiro ecc. per tutta la durata della partita.
6. **difficoltà di comunicazione:** si procede come per campo aperto. L'eccezione sta nel fatto che i 2 alleati non possono parlare per nessun motivo tra di loro sul tipo di tattica / schieramento da adottare. Questo rappresenta la difficoltà di comunicazione degli eserciti in una vera battaglia. Agli alleati è consentito conferire tra loro durante il proprio turno per un massimo di 3 volte a partita per un tempo massimo di 2 minuti chiedendo a voce alta "consiglio". In tale unità di tempo i nemici si devono allontanare dalla sala di battaglia, gli alleati possono confabulare su tattiche, movimenti, tiro, fase magica ecc. conclusi i 2 minuti devono cessare immediatamente le contrattazioni. L'avversario ha a disposizione 1 sola "spia" per partita. Se nella fase di consiglio l'avversario grida spia blocca all'istante la fase di consiglio degli avversari. **Penalità:** se allo scadere dei 2 minuti o in ogni momento si contravviene alle regole sopra menzionate e i 2 alleati confabulano tra loro questi subiranno una penalità di (150 punti alla risoluzione del conflitto) ogni qualvolta vengano violate tali regole.

