

# Linee Guida all'Interpretazione delle Regole

20 novembre 2011

## Introduzione

Il presente documento ha l'obiettivo di dirimere controversie derivanti dall'interpretazione del regolamento di Warhammer e delle regole speciali presenti in ogni singolo Libro dell'Esercito. Poiché non tutti gli aspetti di difficile interpretazione vengono coperti in tempi brevi dalle pubblicazioni di FAQ o Errata Corrige ufficiali, lo scopo di questo documento è quello di dare una interpretazione più logica possibile ai problemi emersi, in modo da fornire un comune denominatore interpretativo, e quindi poter ridurre al minimo le contese. Non si tratta di una collezione di chiarimenti ufficiali, né è nostra intenzione fornire l'assoluta verità su ogni questione. Quanto pubblicato su questo documento è solamente un suggerimento volto ad aiutare i giocatori, arbitri e organizzatori di tornei, i quali potranno evitare di lasciare alcune decisioni al caso e mantenere una linea interpretativa coerente e costante nel tempo. L'accettazione di queste linee guida è ovviamente lasciata ai giocatori e agli organizzatori dei tornei. Il nostro impegno è quello di fornirvi una linea interpretativa comune ma assolutamente non imposta. Raccoglieremo idee e proposte, le valgheremo alla luce del regolamento e cercheremo di fornire, fra tutti coloro che mantengono vivo questo documento, nonché grazie allo scambio di idee fra gli utenti della più grande community italiana di Warhammer ([forumgwtilea.it](http://forumgwtilea.it)), la migliore interpretazione possibile, inserendola in questo documento. Nel caso in cui Games Workshop pubblici chiarimenti ufficiali che rendono obsoleta una parte di questo documento, ci impegneremo per emendare tutti i punti chiariti ufficialmente. Poiché tutti noi abbiamo scritto e collaborato a questo progetto solamente per passione e senza percepire alcun compenso da nessuno, ci sentiamo in diritto di chiedere un'unica cosa, di imporre un'unica, piccola regola all'uso delle LGIR: L'utilizzo di questo documento

in eventi o partite prevede l'accettazione in toto di tutte le indicazioni in esso contenute. Non è quindi possibile, in alcun modo, dichiarare l'utilizzo delle Linee Guida all'Interpretazione delle Regole omettendo esplicitamente un sottoinsieme di indicazioni in esso presenti. Tutto ciò per rispettare appieno lo spirito del nostro progetto. Vi salutiamo, sperando che il nostro lavoro sia apprezzato e utilizzato.

### Fondatori e supervisori

- Paolo *Metalrider* Bariani
- Federico *Fedesan* Bostrenghi
- Stefano *Juza14* Tiribelli
- Michele *gelidalama* Zanco

### Team LGIR

- Paolo *BrettonniaJoker* Belluti
- Federico *fedeb77* Brausi
- Alessandro *Don Barney* Destro
- Michele *-Fonta-* Fontana
- Giuseppe *O'Sanguinario* Gaudiano
- Fabio *Shatterstorm* Gravano
- Daniele *goro83* Gorini
- Terry *Ishikawa*
- Claudio *napo* Napolitano
- Domenico *Nobby* Nobile
- Alan *2dipicche* Roncoroni
- Roberto *Toffolo* Savino
- Giovanni *The Jawa* Torre

Il progetto LGIR è supportato da



e da FIGW (Federazione Italiana Giocatori Warhammer)



Un ringraziamento speciale a ForumGWTilea, che continua a supportare questo progetto, e in particolare a Raffaele Hunter335 Ricucci.

## Nota sulle fonti

Nel caso vi sia contrasto fra una pubblicazione italiana e la corrispondente pubblicazione inglese, questo documento si riferirà sempre alla pubblicazione in lingua inglese, non alterata da errori di traduzione.

## Errata e FAQ Ufficiali

Le Errata e FAQ Ufficiali, in continuo e costante aggiornamento, possono essere consultate sul sito Games Workshop a [questo indirizzo](#).

I cambiamenti rispetto alla versione precedente sono evidenziati in **rosso**.

## Regolamento

- 1) La decisione se ridirigere o meno una carica avviene solo dopo aver risolto interamente la reazione di fuga dell'unità caricata (**Regolamento**, p. 17).
- 2) **Un modello di un'unità può muovere fino al triplo del proprio movimento se l'unità effettua una riorganizzazione rapida: fino al doppio del proprio movimento tramite la riorganizzazione, e poi muovendo fino al proprio valore di movimento.**
- 3) La rotazione gratuita dei modelli singoli deve essere fisicamente possibile per poter essere effettuata, ovvero necessario che il modello abbia lo spazio per ruotare senza arrivare a meno di 1" da modelli o elementi intransitabili.
- 4) La Resistenza alla Magia si somma solo ai Tiri Salvezza, non alla Rigenerazione (**Regolamento**, p. 75-76).
- 5) Quando una regola speciale viene conferita a tutta l'unità (esempio: *Furia* data dal Marchio di Khorne) e non specificatamente ai cavalieri (esempio: *Furia* dei Cavalcacinghiali Selvaggi, i cui cinghiali non hanno nel proprio profilo la regola *Furia*), anche le cavalcature sono soggette alla *Furia*.
- 6) **Un'Arma a Soffio non può essere usata per resistere e tirare.**
- 7) **Il movimento dei modelli volanti può in ogni momento oltrepassare elementi scenici e altri modelli, ma deve terminare ad almeno 1" da altri modelli o elementi intransitabili.**
- 8) I modelli con la regola *Movimento Casuale* possono trovarsi in situazioni in cui non è chiaro se hanno la possibilità di effettuare la rotazione di inizio movimento perché finirebbero col trovarsi a meno di un pollice da unità nemiche prima ancora di muoversi, o altri casi simili. In questi casi, prima dichiarano la direzione di movimento, poi misurano (prima di ruotare il modello) se

- in quella direzione ci sono nemici entro il massimo valore di movimento possibile, infine tirano i dadi; se arrivano a contattare un'unità nemica, allora muovono liberamente passando anche a meno di 1" dalle altre truppe, trattandosi di una carica. Se non arrivano a contatto con nessun nemico, si muovono nella direzione scelta e si fermano appena arrivano a 1" da un'altra truppa.
- 9) Un personaggio che si trovi in un rango di un'unità diverso dal primo può dichiarare cariche, purchè abbia nemici nel proprio arco frontale e questi siano entro la sua linea di vista. Un personaggio può attraversare le unità quando le sta abbandonando (**FAQ Ufficiali**).
- 10) Non è obbligatorio includere i personaggi nel gruppo d'assalto durante un assalto a una casa se l'unità che assalta è composta da più di 10 modelli, e se non sono inclusi nel gruppo d'assalto non possono essere attaccati.
- 11) Gli edifici sono considerati intransitabili fatte salve le eccezioni che concernono il poterli occupare, gli assalti, ecc. (**Regolamento Inglese**, p. 126).
- 12) Non è possibile assaltare una casa a seguito di uno Sfondamento o Inseguimento, ma solo durante la fase di movimento.
- 13) Se un effetto o magia ha come risultato quello di muovere un'unità che si trova dentro un edificio, l'unità esce dall'edificio e non può muoversi ulteriormente, in quanto tutto il movimento residuo è utilizzato per uscire dall'edificio.
- 14) Le ferite inflitte durante un assalto non sono limitate ai 10 modelli del Gruppo d'Assalto.
- 15) Nello scenario *Attacco all'Alba i Minatori Nani*, gli Uominibestia in Agguato e tutte le altre truppe con regole speciali di schieramento diverse da Esploratori vengono schierati insieme al resto dell'esercito, nella propria zona di schieramento (**Regolamento**, p. 79).
- 16) Le lance pesanti magiche vengono utilizzate solo nel turno in cui il personaggio carica. Nei turni in cui il personaggio non conta come in carica, deve utilizzare un'altra arma in suo possesso.
- 17) Spada del Colpo Sicuro e Spada Incantata sono lo stesso oggetto magico (**Regolamento Inglese**, p. 173, si chiamano entrambe *Sword of Striking*).
- 18) Le Scaglie Luccicanti hanno effetto solo sugli attacchi in corpo a corpo (**Regolamento Inglese**, p. 174).
- 19) L'altra Scheggia dell'Ingannatore non ha nessun effetto sulla Rigenerazione.
- 20) Se un mago acquista il Cappello del Mago, diventa automaticamente un Mago di Secondo Livello indipendentemente da quale fosse il suo Livello di Magia in precedenza, ed egli conosce soltanto due incantesimi generati da un Sapere della Magia da Guerra scelto a caso, indipendentemente da quale fosse la sua sfera prima di acquistare il cappello.
- 21) Ai fini del numero massimo di dadi che un mago può lanciare per ogni incantesimo viene conteggiato ogni dado potere lanciato, indipendentemente da come è stato generato (esempio: Pietra del Potere, Frammento di Warpietra).
- 22) Le restrizioni generiche alla scelta dei bersagli degli incantesimi valgono anche per gli incantesimi vecchi o unici privi di tipo, in aggiunta a tutte le restrizioni presenti nel testo dell'incantesimo.
- 23) La dispersione di un incantesimo Rimane in Gioco nei turni successivi a quello in cui è stato lanciato può essere effettuata in qualsiasi momento della fase magica, anche appena prima di risolvere un incantesimo appena lanciato.
- 24) I campioni delle unità rievocati tramite la magia ritornano in gioco con tutti gli equipaggiamenti che avevano prima di morire, esclusi gli equipaggiamenti "un solo uso" già utilizzati in precedenza.
- 25) Non è possibile riportare in vita singole componenti di un modello multiprofilo tramite l'attributo della Magia della Vita o altre magie in grado di curare ferite.
- 26) A seguito delle Errata ufficiali, Distorsione Temporale di Birona raddoppia soltanto la caratteristica *Distanza di Movimento* (M) presente sul profilo del modello.

- 27) Bestia Selvaggia di Horros ha effetto solo sui personaggi e non su eventuali cavalcature, non essendo esse personaggi (**Regolamento**, p. 105 e 165).
- 28) Un mago sotto l'effetto della Trasformazione di Kadon continua a essere un personaggio.
- 29) Le ferite subite da un mago soggetto alla Trasformazione di Kadon sono considerate subite anche dopo che la magia termina. Allo stesso modo le ferite subite dal mago prima di trasformarsi vengono considerate subite anche sul profilo del mostro.
- 30) Alcuni equipaggiamenti, magie e regole speciali parlano di bonus conferiti al modello. Nel caso delle cavalcature, si ricorda che le regole del cavaliere non influenzano mai la cavalcatura a meno di eccezioni esplicite, pertanto ad esempio non è possibile conferire un tiro armatura al proprio Drago Nero tramite il Mantello di Drago Marino del cavaliere, o aumentare la forza del Drago quando il cavaliere beve la Pozione di Forza. A meno che non sia specificato diversamente, un oggetto magico ha effetto solo sul possessore.

## Alti Elfi

- 1) La Spada di Hoeth permette di ferire automaticamente solo con gli attacchi effettuati con la spada stessa (**FAQ Ufficiali**).
- 2) Lo Stendardo del Drago del Mondo non ha alcun effetto sulle ferite causate dagli Oggetti Magici o dagli Incidenti di Lancio.

## Conti Vampiro

- 1) Mannfred Von Carstein può scegliere due Arcani dalla sezione Manufatti di Morte e soltanto da essa, quindi non può scegliere Arcani dalla lista degli oggetti magici comuni del Regolamento, che non siano elencati anche tra i Manufatti di Morte.
- 2) L'Urlo Spettrale dello Spirito del Terrore e della Banshee (White Dwarf 151) non possono essere usati per resistere e tirare. L'unità bersaglio dell'Urlo Spettrale deve trovarsi almeno

parzialmente nell'arco frontale del modello che urla.

## Demoni

- 1) Il Canto della Sirena si considera usato anche nel caso in cui l'unità nemica bersaglio fallisca la carica a seguito di un tiro di dadi insufficiente.

## Elfi Oscuri

- 1) Acquistando un numero adeguato di Talismani del Nulla, un personaggio può avere fino a Resistenza alla Magia (5).
- 2) La Pozione di Forza degli Elfi Oscuri dura per una sola fase di combattimento.

## Guerrieri del Caos

- 1) Il dono del Caos Mascella Estendibile ha effetto su tutti i modelli di tipo Fanteria, e sui modelli che sarebbero di tipo Fanteria se non fossero in arcione, in modo analogo al Colpo Mortale.

## Impero

- 1) La Spada della Giustizia permette di ripetere i tiri per ferire solo nella Fase di Combattimento (**FAQ Ufficiali**).

## Nani

- 1) Il cannone a vapore del Girocottero non è un'arma a soffio e quindi non può essere usato dopo aver marciato o per soffiare in corpo a corpo. Può essere usato più di una volta per partita.

## Regni degli Ogre

- 1) Il tirapugni non è considerato un'armatura, pertanto un Mago Ogre non può acquistare armature magiche.

## Skaven

- 1) Campana e Fornace sono modelli multiprofilo a tutti gli effetti, per quanto riguarda le sagome, i test sulle caratteristiche e tutti gli altri fini di gioco.
- 2) La linea di vista del Veggente Grigio su Campana è 360° a tutti i fini di gioco.
- 3) I personaggi aggregati agli Schiavi Skaven non acquisiscono la regola *Sacrificabili*, pertanto non è permesso tirare o lanciare magie contro unità nemiche in combattimento con unità di Schiavi ai quali siano aggregati dei personaggi.
- 4) Un personaggio aggregato agli Schiavi Skaven causa normalmente panico nelle unità amiche che egli attraversa durante la fuga, o entro 6" dal personaggio quando l'unità viene interamente distrutta.
- 5) Il Cannone a Fulmine Warp segue tutte le regole dei cannoni anche per quanto riguarda gli ostacoli (che vengono distrutti e fermano la cannonata) e le cavallerie/fanterie/bestie mostruose e simili, ovvero se la cannonata non riesce a uccidere uno di questi modelli allora tutti i colpi successivamente causati sono persi, inclusi quelli della sagoma tonda a fine rimbalzo.
- 6) L'incantesimo Evoca Spaccature può essere lanciato da o attraverso un corpo a corpo (**Regolamento Inglese**, p. 31).
- 7) L'incantesimo Evoca Spaccature non concede tiri "Attento, Signore!".
- 8) La sagoma dell'incantesimo Bruciatura può essere piazzata ovunque sul tavolo, anche parzialmente o interamente su unità in corpo a corpo (**Regolamento Inglese**, p. 31).

## Uominibestia

- 1) Un mago sotto l'effetto di Dominio Selvaggio può incanalare.
- 2) Un personaggio Minotauro che acquisti la regola Passo Rapido (ad esempio tramite il Tapeto d'Arabia) continua a inseguire e sfondare di D6, poiché la regola Brama di Sangue ha la precedenza (**Regolamento**, p. 11).

## Uomini Lucertola

- 1) Gli Scinchi Addestratori di Salamandre e Spinodonti sono considerati addestratori dell'intera unità, e vengono rimossi tutti soltanto alla morte dell'ultimo Spinodonte o Salamandra dell'unità.

## Basette

Come riferimento si è sempre considerata la basetta venduta insieme al modello. Nei casi in cui essa non sia presente nella confezione viene lasciato un certo margine di scelta (nel limite della decenza). **Quando un modello esiste in più di una versione, la prima basetta indicata è quella della versione più recente. Per quanto riguarda tutti i Draghi viene considerata basetta più recente quella da carro, anche quando il modello di drago di una determinata armata è ancora fornito su base 50x50.**

La prima cifra indicata è sempre la larghezza della basetta in millimetri, la seconda cifra è la profondità .

Le macchine da guerra non necessitano di basetta.

La dicitura personaggi in arcione è da intendersi come appropriata da esercito a esercito, ossia su lupo, su cinghiale, su naggaronte, eccetera.

### Alti Elfi

- Tutte le fanterie, personaggi a piedi, Teclis, Alith Anar, Eltharion, Khoril, Caradryan: 20x20.
- Tutte le cavallerie, personaggi in arcione: 25x50.
- Grande Aquila: 50x50 oppure 40x40.
- Draghi: 50x50 oppure 50x100.
- Grifone, Tyrion, Eltharion su grifone: 50x50.
- Carro di Tiranoc, dei Leoni, Khoril su carro: 50x100.
- Multibalista: N/A.

### Bretonnia

- Tutte le fanterie, personaggi a piedi: 20x20.
- Tutte le cavallerie, personaggi in arcione, Cavaliere Verde: 25x50.
- Pegaso: 40x40.
- Ippogrifo, Unicornio, Re Louen, Fata Incantatrice: 50x50.
- Trabucco da Campo: N/A.
- Reliquiario: 40x60.

### Conti Vampiro

- Tutte le fanterie, personaggi a piedi, Vlad, Isabella, Konrad, Mannfred a piedi: 20x20.
- Tutte le cavallerie, personaggi in arcione, Lupi Zombi, Mannfred in arcione: 25x50.
- Carrozza Nera, Carro dei Cadaveri: 50x100.
- Drago Zombi: 100x150, 50x100 oppure 50x50.
- Orda di Fantasmi, Pipistrello Vampiro, Sciame di Pipistrelli: 40x40.
- Terrore Abissale, Varghulf: 50x50.
- Spirito del Terrore: 100x150.

### Demoni

- Tutte le fanterie, personaggi a piedi, Spiccate-schi, Maschera, Mutaforma: 25x25.
- Carro Ardente, del Sangue, delle Cacciatrici: 50x100.
- Demoni Maggiori, Principe Demone, Tessifato, Skarbrand, Ku'Gath: 50x50.
- Destriero di Slaanesh: 25x50.
- Disco di Tzeentch, Palanchino, Juggernaut, Epidemius, Scribi Blu: 50x50.
- Divoratore, Karanak: 25x50.
- Bestia di Nurgle, Nurglini, Strillatore, Diavolo di Slannesh: 40x40.

### Elfi Oscuri

- Tutte le fanterie, personaggi a piedi, Lamadi-tenebra, Lokhir, Kouran, Tullaris, Malekith a piedi, Crone Hellebron a piedi: 20x20.
- Tutte le cavallerie, personaggi in arcione, Malus Darkblade: 25x50.
- Balista Mietitrice, Calderone del Sangue: N/A.
- Carro dei Naggaronti, Idra da Guerra, Malekith su Carro: 50x100.
- Drago Nero, Malekith su Drago Nero, Manticora, Crone Hellebron su Manticora: 100x50 oppure 50x50.
- Pegaso Oscuro, Morathi: 40x40.

### Elfi Silvani

- Tutti gli elfi a piedi, personaggi elfi a piedi: 20x20.
- Tutte le cavallerie, personaggi in arcione: 25x50.
- Driadi, Spettro dei Rami, Drycha: 25x25.
- Drago della Foresta, Naestra e Araham su Drago: 50x100 oppure 50x50.
- Unicorno, Grande Cervo, Uomoalbero, Antico Uomoalbero, Orion: 50x50.
- Stirpe Arborea, Cavalcafalco: 40x40.
- Grande Aquila, Naestra e Araham su Aquila: 40x40 oppure 50x50.

### Guerrieri del Caos

- Tutte le fanterie, personaggi a piedi, Sigvald, Wulfrick, Festus, Vilitch, Valkia: 25x25.
- Tutte le cavallerie, personaggi in arcione, mastini: 25x50.
- Carro, personaggi su carro, Altare da Guerra: 50x100.
- Cannone Infernale, Drago del Caos, Manticora: 50x100 oppure 50x50.
- Destriero di Slaanesh: 25x50.
- Disco di Tzeentch, Palanchino, Jugger-naut, Principe Demone, Shaggoth, Archaon, Galrauch, Kholek Mangiasole: 50x50.
- Drago Ogre, Progenie del Caos, Ogre, Troll, Scyla Anfingrimm, Throgg il Re Troll: 40x40.
- Gigante: 50x60 oppure 50x50.

### Impero

- Tutte le fanterie, personaggi a piedi, Karl Franz a piedi: 20x20.
- Tutte le cavallerie, personaggi in arcione, Luthor Huss, Karl Franz a cavallo, Kurt Helborg, Ludwig Schwarzhelm: 25x50.

- Altare da Guerra, Carro a Vapore, Volkmar il Tetro: 50x100.
- Pegaso Imperiale, Balthasar Gelt: 40x40.
- Macchine da guerra: N/A
- Grifone: 50x50.
- Karl Franz su Drago: 50x100 oppure 50x50.

### Nani

- Tutte le fanterie, personaggi a piedi, Bugman: 20x20.
- Macchine da Guerra, Incudine, Thorek: N/A.
- Girocottero: 40x40.
- Personaggio su scudo: 40x20.
- Re Thorgrim: 40x60.

### Orchi e Goblin

- Tutte le fanterie di Goblin, personaggi Goblin a piedi, Squig, Saltasquig: 20x20.
- Tutte le fanterie di Orchi, personaggi Orchi a piedi, Gringor Pellediferro, Wurrzag a piedi: 25x25.
- Tutte le cavallerie, personaggi in arcione, Zanguemarcio Artigliodiferro, Wurrzag su cinghiale, Gitilla, Snagla Sputo: 25x50.
- Gigante: 50x60 oppure 50x50.
- Viverna, Ragno Enorme, Azhag il Mazzacratore: 50x50.
- Squig Tritatutto: 40x40, 50x50, tonda 40, tonda 60.\*
- Fanatici: tonda 25.
- Carro a Pompa, Carro dei Goblin, Carro degli Orchi: 50x100.
- Troll, Squig Gigante, Caccole: 40x40.
- Macchine da guerra: N/A.
- Aracnarok: 100x150.
- Skarsnik: 60x40.



- Grom il Pancione: 75x100.

\*Lo Squig Tritatutto è un pezzo atipico e al momento privo di modello. Dato il funzionamento simile a quello di un Fanatico Goblin, una base tonda media o grande sembra appropriata. In alternativa suggeriamo una base da Squig Gigante (40x40) o una generica base da mostro (50x50). Si tenga conto che all'uscita del modello l'unica basetta valida sarà quella presente nella scatola.

### Re dei Sepolcri

- Tutte le fanterie, personaggi a piedi, Khalida, Khatep, Nekaph, Apophas, Ramhotep, Arkhan a piedi: 20x20.
- Tutte le cavallerie, personaggi in arcione: 25x50.
- Gettateschi, Arca delle Anime: N/A.
- Scorpione dei Sepolcri, Colosso Necrolitico, Ierotitano: 50x50.
- Carri, personaggi su carro, Sfinge da Guerra, Necrosfinge, Cavaliere della Necropoli, Cacciatore dei Sepolcri, Arkhan su carro: 50x100.
- Ushabti, Sciame dei Sepolcri, Saprofago: 40x40.
- Settra su carro, Arkhan su carro con destrieri aggiuntivi: 100x100.\*\*

\*\*Un carro con due destrieri aggiuntivi ha un fronte da 100 mm. In alcuni casi la basetta fisica ha la forma di *T* composta da una base da carro e due basi da cavalleria, in altri manca la basetta per la parte posteriore del modello. Suggeriamo per semplicità di trattare questi modelli come aventi una basetta 100x100.

### Regni degli Ogri

- Tutti gli Ogre, tutti i personaggi Ogre, Ingordi, Yeti, Bragg, Golgfag: 40x40.
- Cacciatore: 50x50.
- Gnoblar: 20x20.
- Gigante: 50x60 oppure 50x50.
- Denti a Sciabola: 25x50.

- Lanciarumenta, Sparafarro, Zanne del Lamento, Skragg il Massacratore, Greasus Dentedoro: 50x100.

- Zanna di Tuono, Corno di Pietra: 100x150.

### Skaven

- Tutte le fanterie, personaggi a piedi, tutti i personaggi speciali: 20x20.
- Abominio, Campana Stridente, Fornace della Peste: 60x100.
- Cannone a Fulmini, Catapulta Artiglio, Ruota del Fato: 50x100.
- Squadre Arma, Jezail: 25x50.
- Grande Infesto: 50x50.
- Lettiga da Guerra: 40x40 oppure 40x60.
- Grande Ratto, Rattogre, Sciame di Ratti, Strappaossa: 40x40.

### Uominibestia

- Nogor, Arpie, Ungrol Quattrocorna: 20x20.
- Gor, Bestigor, personaggi Gor a piedi, Malagor Oscuro Presagio, Khazrak il Monocolo, Scheggiadiluna, Putrilinguo: 25x25.
- Minotauri, personaggi minotauri: 40x40.
- Carro degli Zannagor, Carro degli Spinogor, Gorthor: 50x100.
- Centigor, Mastini da Guerra, Ghorros Zoccolguerra, Scheggiadiluna in arcione: 25x50.
- Cigor, Ecatombe, Gigante: 50x60 oppure 50x50.
- Jabberslythe: 50x50.
- Progenie del Caos, Morghur: 40x40
- Spinogor: 50x50.

## Uomini Lucertola

- Tutti i sauri a piedi, personaggi sauri a piedi, Chakax, Gor-Rok: 25x25.
- Tutti gli scinchi a piedi, personaggi scinchi a piedi, Oxyotl: 20x20.
- Tutte le cavallerie, personaggi in arcione: 25x50.
- Slann, Carnosauro, Lord Kroak, Kroq-Gar: 50x50.
- Terradonte, personaggi su Terradonte, Kroxigor, Salamandre, Spinodonti, Sciame della giungla, Tehenhauin, Tiktaq'to, Tetto'eko: 40x40.
- Stegadonte, Stegadonte anziano, Lord Mazdamundi: 50x100.

## Come mai abbiamo scritto che...?

Siamo certi che a una prima lettura, molte delle nostre interpretazioni non riceveranno l'approvazione unanime. Spesso capita che ci venga chiesto "il perchè" di certe decisioni, altre volte ci viene detto che ci prendiamo il diritto di cambiare le regole a piacimento. Nulla di tutto questo corrisponde a verità: il più delle volte, "il perchè" di un chiarimento è semplicemente "sul regolamento c'è scritto così". Molto spesso semplicemente ribadiamo qui, per amor di brevità e facilità d'uso, ciò che a una prima veloce lettura sfugge o viene interpretato male. Quando invece la fonte è la versione inglese della regola, lo indichiamo esplicitamente. Sentitevi liberi di chiederci sempre "il perchè" di certe decisioni, così da migliorare ulteriormente il presente documento.

## Nota tecnica

Questo documento è stato redatto in codice  $\text{\LaTeX}$  tramite l'editor open source [TeXnicCenter](#) e il compilatore [MiKTeX](#). Sentitevi liberi di segnalarci eventuali errori o suggerimenti.