

Regole Base

'Siamo cinti d'assedio da malvagi alieni predatori e la sedizione ci artiglia dall'interno; in quest'ora oscura il massimo che possiamo fare è aver cura del nostro equipaggiamento e pregare gli dei.'

Skolak a'Trellar IV, Comandante Imperiale



Introduzione

++ NON C'È TEMPO PER LA PACE. NON C'È TREGUA. NON C'È PERDONO. C'È SOLO GUERRA. ++

Benvenuto alle Regole Base di Warhammer 40,000! Le pagine seguenti contengono tutto ciò che hai bisogno di sapere per scatenare gloriose battaglie nella galassia dilaniata dalla guerra del XXI millennio.

Warhammer 40,000 è un gioco di guerra da tavolo in cui i giocatori comandano armate di miniature Citadel e tentano di sconfiggere l'avversario tramite una combinazione di abilità, tattiche e fortuna. La creazione di storie è alla base di Warhammer 40,000, con regole ideate per portare in vita conflitti epici tra le forze del Genere Umano, gli alieni e i demoni nella tetra oscurità del lontano futuro. Lo scopo è che tutti i giocatori condividano un'esperienza divertente, in cui mettono alla prova le proprie capacità tattiche ammirando al contempo lo spettacolo di miniature strabilianti che si affrontano su campi di battaglia fantastici. Alla luce di questo spirito, sportività e buona educazione sono al cuore del gioco.

Le partite a Warhammer 40,000 vengono vinte ottenendo più punti Vittoria dell'avversario e conseguendo vari obiettivi, dal recupero di reliquie importanti alla cattura di roccaforti nemiche o l'eliminazione del Generale rivale.

La partita si svolge in una serie di round di battaglia, divisi in fasi diverse in cui i giocatori muovono le proprie miniature oppure sparano e combattono con esse.

In un gioco vasto come Warhammer 40,000 potrebbero capitare situazioni che non sapete come risolvere. In questi casi parla con l'avversario e applicate la soluzione che vi sembra più sensata (o più divertente!). Se non si presenta nessuna soluzione, tu e l'avversario dovete spargere e chi ottiene il risultato più alto sceglie ciò che accade. Poi potete continuare a combattere!



CONCETTI BASE (PAGG.5-9)

Un'introduzione ai termini regolistici essenziali che sottostanno a ogni battaglia di Warhammer 40,000.

IL ROUND DI BATTAGLIA

(PAGG.10-36)

Dal manovrare la tua armata allo scatenare una tremenda potenza di fuoco e assalti brutali, l'azione di Warhammer 40,000 si svolge in una serie di round di battaglia in cui ciascun giocatore effettua un turno.

SCHEDE TECNICHE E ABILITÀ DELLE UNITÀ (PAGG.37-39)

Ogni unità di Warhammer 40,000 ha una scheda tecnica che riflette le caratteristiche e le abilità su cui può fare affidamento in battaglia.

RISERVE STRATEGICHE E STRATAGEMMI (PAGG.41-43)

Da Riserve Strategiche fatte intervenire al giusto momento a Stratagemmi eseguiti con scaltrezza, i generali più abili usano ogni sorta di vantaggio tattico.

ELEMENTI DI TERRENO

(PAGG.44-52)

Le battaglie di Warhammer 40,000 si combattono in ogni sorta di paesaggio tetto e pericoloso, spesso costellato di rovine, rottami e altri ostacoli che la tua forza deve attraversare durante lo scontro.

ADUNARE L'ARMATA (PAGG.55-56)

Usa questi passi prima della battaglia per organizzare i tuoi guerrieri e le tue macchine da guerra in una formidabile forza da combattimento.

MISSIONI (PAGG.57-60)

Prima di impegnare le tue forze in guerra devi stabilire i tuoi obiettivi strategici e la natura del campo su cui combatterai. Questa sezione presenta i passi essenziali per la preparazione di qualsiasi battaglia di Warhammer 40,000.

ABILITÀ

Molte unità in Warhammer 40,000 possiedono una o più abilità che possono usare in battaglia e che sono elencate sulla relativa scheda tecnica. Alcune delle più comuni non sono descritte per intero sulle schede tecniche, ma ne viene riportato solo il nome; i loro dettagli completi si trovano nelle pagine delle Regole Base e sono indicate dal simbolo mostrato a destra.



CONSIGLI E SUGGERIMENTI

Alcune pagine riportano consigli e suggerimenti inerenti a dettagli come il tiro dei dadi e come assicurarsi di non danneggiare i modelli mentre li muovi sul campo. Nota che non si tratta di regole, ma semplici consigli che potresti trovare utili per le tue partite.



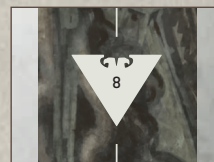
RIASSUNTI

Alcune regole nelle pagine seguenti includono sommari a punti per una facile consultazione. Nota che non sono esaustivi e che dovresti sempre consultare le regole complete se non sei sicuro.

- **Unità:** uno o più modelli dalla stessa scheda tecnica.
- **Modelli/Unità Amici/te:** tutti i modelli/unità della stessa armata.
- **Modelli/unità nemici/te:** tutti i modelli/unità dell'armata dell'avversario.

NUMERI DI PAGINA

In tutte le Regole Base troverai numeri di pagina scritti dentro triangoli stilizzati (vedi sotto). Essi funzionano in modo indipendente da qualsiasi altro numero di pagina di una pubblicazione; ogni riferimento alle pagine presente nelle Regole Base, e ogni riferimento alle pagine delle Regole Base presente altrove, è basato su questo sistema e non è in relazione con nessun altro numero di pagina al di fuori delle Regole Base.



CONCETTI BASE

Questa sezione presenta vari termini regolistici che troverai nelle Regole Base e in altri libri. Questi concetti base formano le fondamenta delle regole di Warhammer 40,000 e sono essenziali per ogni tipo di battaglia.

MISSIONI

Per giocare una partita a Warhammer 40,000 devi prima scegliere una missione. Essa indica come adunare la tua armata, creare il campo di battaglia e schierare le tue forze sul tavolo. Contiene inoltre le regole speciali che si applicano alla battaglia, e (cosa più importante!) ciò che devi fare per vincere. Puoi scoprire altro sulle missioni alle pagine 57-58.

ARMATE

Ogni partecipante a una partita di Warhammer 40,000 comanda un'armata di miniature Citadel, da ora in poi chiamate 'modelli'. La missione scelta indica quanto deve essere grande.

■ **Armata:** tutti i modelli sotto il tuo controllo.

UNITÀ

I modelli si muovono e combattono in unità. Un'unità può includere uno o più modelli scelti da una singola scheda tecnica (vedi sotto). I modelli e le unità della stessa armata sono detti amici in relazione l'uno all'altro. I modelli e le unità dell'armata dell'avversario sono detti modelli nemici e unità nemiche. Se una regola influenza i 'modelli' o le 'unità' senza specificare se sono amici o nemici, quella regola influenza tutti i modelli o tutte le unità, a prescindere dalla loro armata di provenienza.

- **Unità:** uno o più modelli dalla stessa scheda tecnica.
- **Modelli/Unità Amici/he:** tutti i modelli/unità della stessa armata.
- **Modelli/unità nemici/he:** tutti i modelli/unità dell'armata dell'avversario.

SCHEDE TECNICHE

Le regole di cui hai bisogno per usare i modelli della tua armata in una partita sono presentate sulle schede tecniche. Ogni unità ha una scheda tecnica; hai bisogno delle schede tecniche di tutte le unità della tua armata. Puoi saperne di più sulle schede tecniche alle pagine 37-38.

KEYWORD

Tutte le schede tecniche hanno una lista di keyword, separate in keyword di Fazione e altre keyword. Le prime possono essere usate come guida per decidere quali modelli includere nella tua armata, ma entrambi i set di keyword funzionano allo stesso modo. In ogni caso, nelle regole le keyword appaiono in **GRASSETTO DELLE KEYWORD**. Le keyword a volte sono collegate a (o 'taggate' da) una regola. Ad esempio, una regola può dire che si applica alle unità di **FANTERIA**. Questo vuol dire che si applica solamente alle unità che hanno sulla propria scheda tecnica la keyword **FANTERIA**. La versione singolare o plurale delle keyword (oppure maschile o femminile) non influenza a quali unità si applica la regola in questione.



COESIONE DELL'UNITÀ

Un'unità che include più di un modello deve essere schierata e terminare qualsiasi tipo di movimento come un singolo gruppo, con tutti i suoi modelli entro 2" in orizzontale e 5" in verticale da almeno un altro modello di quell'unità. Fintanto che un'unità include sette o più modelli, ciascuno di essi deve invece essere schierato e terminare qualsiasi tipo di movimento entro 2" in orizzontale e 5" in verticale da almeno altri due modelli di quella unità. Questa si chiama Coesione dell'Unità.

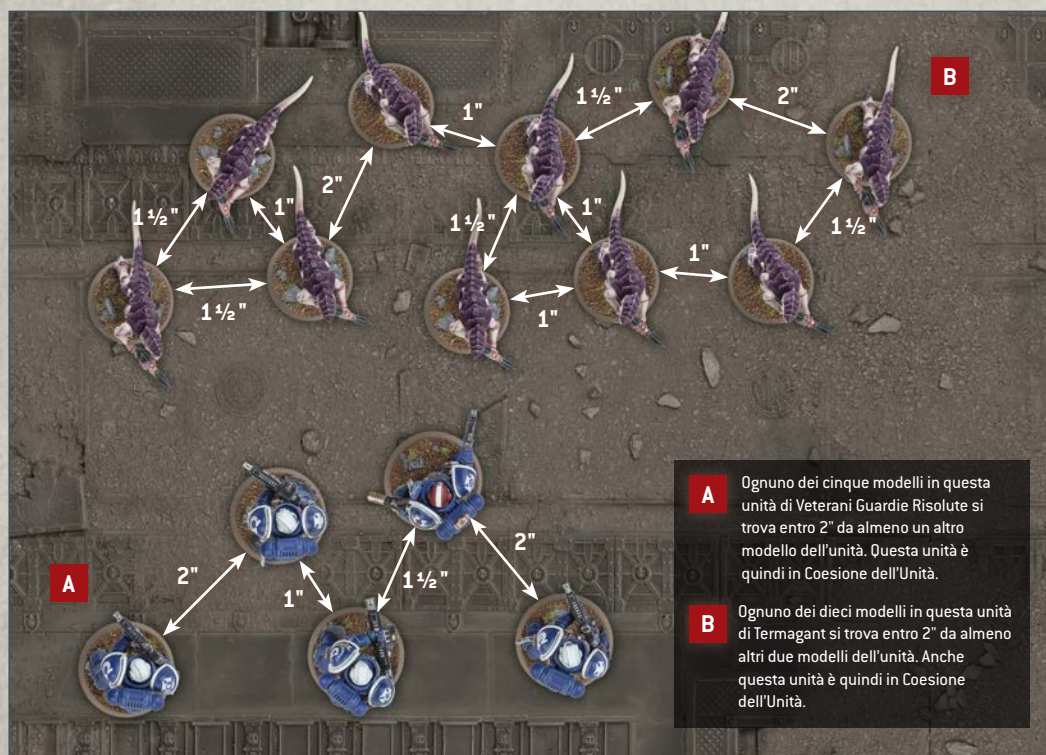
Se per una ragione qualsiasi un modello non può essere schierato in Coesione dell'Unità, quel modello viene distrutto. Se un'unità non può terminare un movimento in Coesione dell'Unità, non può effettuare tale movimento e i suoi modelli vengono rimessi nella loro posizione precedente.

Alla fine di ogni turno ciascun giocatore deve rimuovere modelli, uno alla volta, da qualsiasi unità della propria

armata che non è più in Coesione dell'Unità, fino a che in ciascuna di tali unità rimane in gioco un solo gruppo di modelli in Coesione dell'Unità. I modelli rimossi in questo modo sono considerati essere stati distrutti, ma non attivano mai nessuna regola che si applica quando un modello viene distrutto.

■ **Coesione dell'Unità:** entro 2" in orizzontale e 5" in verticale da:

- Un altro modello della stessa unità (per le unità da 2-6 modelli).
 - Due altri modelli della stessa unità (per le unità da 7+ modelli).
- Alla fine di ogni turno, se un'unità non è in Coesione dell'Unità il giocatore che la controlla deve rimuovere modelli finché essa non si trova di nuovo in Coesione dell'Unità.



Consigli e suggerimenti MODELLI IN BILICO

A volte scopri che un elemento di terreno rende difficile collocare un modello esattamente dove vorresti. Se metti in bilico un modello delicato, potrebbe cadere appena qualcuno urta il tavolo, danneggiandosi o anche rompendosi. In questi casi, se è comunque fisicamente possibile collocare il modello nel luogo desiderato, potrebbe essere utile lasciarlo in un posto più sicuro, fintanto che entrambi i giocatori sono d'accordo e sanno qual è la sua 'vera' posizione. Se più avanti un modello nemico spara su quel modello, dovrai tenerlo in posizione in modo che si possa determinare la visibilità.



DISTANZA DI INGAGGIO

La Distanza di Ingaggio è la zona di pericolo che i modelli rappresentano per i nemici. Fintanto che un modello si trova entro 1" in orizzontale e 5" in verticale da un modello nemico, quei modelli (e le loro unità) sono entro la Distanza di Ingaggio l'uno dell'altro.

I modelli non possono essere schierati né terminare un movimento Normale, di Avanzata o di Ripiegamento entro la Distanza di Ingaggio dei modelli nemici. Un modello viene distrutto se, per qualsiasi motivo, non può soddisfare questa condizione.

- **Distanza di Ingaggio:** entro 1" in orizzontale e 5" in verticale.
- I modelli non possono essere schierati né terminare un movimento Normale, di Avanzata o di Ripiegamento entro la Distanza di Ingaggio dei modelli nemici.

CAMPO DI BATTAGLIA

Le partite a Warhammer 40,000 si svolgono su un campo rettangolare. Può essere qualsiasi superficie sulla quale i modelli stanno in piedi, ad esempio un tavolo da pranzo o il pavimento. La missione ti guiderà per le dimensioni del campo di battaglia richieste.

ELEMENTI DI TERRENO

Gli elementi scenici su un campo di battaglia possono essere rappresentati da modelli della gamma di Warhammer 40,000. Essi sono chiamati elementi di terreno (o terreni) per differenziarli dai modelli che formano un'armata. Gli elementi di terreno vengono schierati sul campo prima dell'inizio della battaglia. Puoi saperne di più sugli elementi di terreno alle pagine 44-48.

A meno che la missione che stai giocando non dica altrimenti, sentiti libero di creare un campo di battaglia interessante con qualsiasi elemento di terreno della tua collezione.

MISURARE LE DISTANZE

Le distanze in Warhammer 40,000 sono misurate in pollici ("). Puoi misurare le distanze ogni volta che vuoi.

Quando misuri le distanze tra i modelli, fallo tra i punti più vicini delle basette dei modelli da e verso cui stai misurando. Se un modello non ha una basetta, misura invece verso il punto più vicino di qualsiasi parte di quel modello.

Se una regola dice che si applica 'entro' una certa distanza, si applica a qualsiasi distanza che non è superiore a quella specificata. Ad esempio, entro 1" vuol dire qualunque distanza che non supera 1".

DETERMINARE LA VISIBILITÀ

Warhammer 40,000 usa linee di vista reali per determinare la visibilità tra i modelli. Per verificarla usa la 'prospettiva del modello' guardando da dietro il modello che osserva. Ai fini di stabilire la visibilità, un modello che osserva può vedere attraverso altri modelli della sua unità, e anche la basetta di un modello fa parte di quel modello.

MODELLO VISIBILE

Se qualsiasi parte di un altro modello può essere vista da qualsiasi parte del modello che osserva, l'altro modello è visibile al modello che osserva.

UNITÀ VISIBILE

Se uno o più modelli di un'unità sono visibili al modello che osserva, l'unità di quel modello è visibile al modello che osserva.

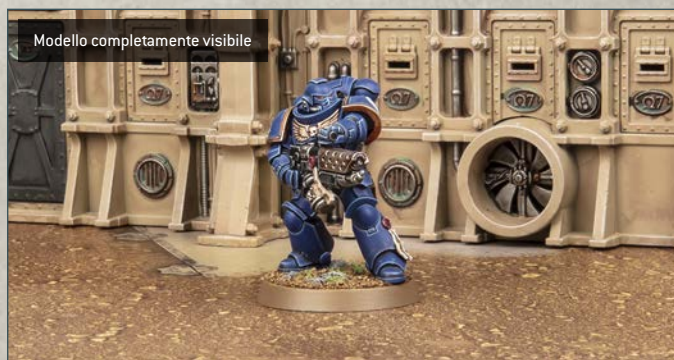
MODELLO COMPLETAMENTE VISIBILE

Se tutte le parti di un altro modello rivolte verso il modello che osserva possono essere viste da qualsiasi sua parte, l'altro modello è detto essere completamente visibile al modello che osserva; vale a dire, il modello che osserva ha la linea di vista verso tutte le parti dell'altro modello rivolte verso di esso, senza che altri modelli o terreni blocchino la visibilità verso nessuna di tali parti.

UNITÀ COMPLETAMENTE VISIBILE

Se ogni modello di un'unità è completamente visibile a un modello che osserva, quell'unità è completamente visibile a quel modello che osserva. Ai fini di stabilire se un'unità nemica è completamente visibile, un modello che osserva può vedere attraverso altri modelli dell'unità che sta osservando.

- **Modello visibile:** se qualsiasi parte di un modello può essere vista, esso è visibile.
- **Unità visibile:** se uno o più modelli di un'unità sono visibili, l'unità di quei modelli è visibile.
- **Modello completamente visibile:** se ogni parte di un modello rivolta verso il modello che osserva può essere vista, quel modello è completamente visibile.
- **Unità completamente visibile:** se ogni modello di un'unità è completamente visibile, quell'unità è completamente visibile.





Consigli e suggerimenti TIRI DI DADO

In una partita a Warhammer 40,000 tu e l'avversario tirerete molti dadi e in alcuni casi ripeterete i tiri. È una buona idea accertarti che l'avversario sappia sempre per quale motivo stai tirando i dadi e quali abilità e regole stanno venendo usate che ti consentono eventualmente di ripetere i tiri.

Molti giocatori tirano i dadi da qualche parte sul campo, ma altri lo fanno altrove, come su un vassoio. Ogni volta che tiri i dadi, accertati di farlo dove anche l'avversario possa vedere il risultato. Se un dado viene tirato fuori dai confini (ad esempio rotola fuori dal campo, dal vassoio o finisce per terra), di solito si ignora il risultato di quel dado e lo si tira di nuovo. Ripetere il tiro di un dado 'fuori dai confini' non conta come una 'ripetizione del tiro'.

Se un dado non atterra in piano sul campo di battaglia dopo che è stato tirato, è un dado in bilico. Alcuni giocatori usano la regola casalinga per cui, a meno che un dado non atterri in piano o che un altro dado non possa essere messo in equilibrio su quello in bilico senza scivolare, il tiro va ripetuto. Solitamente i giocatori ripetono il tiro solo se non sono certi del risultato. In ogni caso, ripetere il tiro di un dado in bilico non conta come 'una ripetizione del tiro'.

DADI

Per combattere una battaglia hai bisogno di qualche dado a sei facce (spesso abbreviati in D6). Alcune regole fanno riferimento a 2D6, 3D6 ecc., in questi casi tira quel numero di D6 e somma i risultati.

Se una regola ti chiede di tirare un D3, tira un D6 e dimezza il valore mostrato dal dado per ottenere il risultato del D3 (arrotondando per eccesso), come mostrato in basso.

TIRARE UN D3

RISULTATO DEL DADO	RISULTATO DEL D3
	1
	2
	3

Se una regola necessita di un risultato, ad esempio, di 3 o più, questo spesso viene abbreviato in 3+. Se diversi risultati consecutivi sono importanti per una regola, spesso vengono indicati con un intervallo (ad esempio 1-3).

RIPETIZIONI DEI TIRI

Alcune regole ti consentono di ripetere un tiro di dadi, che vuol dire che puoi tirare di nuovo alcuni o tutti i dadi. Se una regola ti consente di ripetere un tiro che è stato effettuato sommando più dadi (2D6, 3D6 ecc.), a meno che non sia indicato diversamente devi ripetere il tiro di tutti quei dadi.

Non puoi mai ripetere un tiro più di una volta, e le ripetizioni si svolgono prima di applicare eventuali modificatori. Le regole che fanno riferimento al valore di un tiro di dado 'non modificato' si riferiscono al risultato dopo qualsiasi ripetizione, ma prima di applicare eventuali modificatori.

- **Tiro non modificato:** il risultato dopo le ripetizioni, ma prima di qualsiasi modificatore.
- Un tiro di dado non può mai essere ripetuto più di una volta.
- Devi ripetere il tiro di tutti i dadi se è richiesta la somma di più dadi (ad es. 2D6).
- Le ripetizioni vanno effettuate prima di applicare eventuali modificatori.

SPAREGGI

Alcune regole dicono ai giocatori di spareggiare. Per farlo, entrambi i giocatori tirano un D6 e chi ottiene il risultato più alto vince lo spareggio. In caso di parità per il risultato più alto, effettuate di nuovo lo spareggio. Nessun giocatore può ripetere o modificare il tiro del D6 durante uno spareggio.

SEQUENZE

Quando giochi a Warhammer 40,000, a volte due o più regole devono essere risolte nello stesso momento. Se ciò accade durante la battaglia, il giocatore di turno sceglie l'ordine. Se ciò accade prima o dopo la battaglia, o all'inizio o alla fine di un round di battaglia, i giocatori spareggiano e il vincitore decide in che ordine risolvere quelle regole.

IL ROUND DI BATTAGLIA

La battaglia procede un sanguinoso minuto dopo l'altro, dalle salve d'apertura alle furiose offensive e i contrattacchi disperati, fino agli ultimi momenti in cui la vittoria è appesa a un filo.

Warhammer 40,000 si gioca in una serie di round di battaglia. In ognuno, entrambi i giocatori hanno un turno. Lo stesso giocatore ha sempre il primo turno in ciascun round di battaglia; la missione scelta indica di quale giocatore si tratta. Ogni turno è formato da una serie di fasi, che devono essere risolte nel seguente ordine:



1

FASE DI COMANDO

Entrambi i giocatori adunano risorse strategiche, poi tu verifichi quanto le tue unità siano pronte alla battaglia.



2

FASE DI MOVIMENTO

Le tue unità effettuano manovre sul campo di battaglia e i rinforzi entrano nella mischia.



3

FASE DI TIRO

Le tue unità sparano con le armi da tiro sul nemico.



4

FASE DI CARICA

Le tue unità caricano in corpo a corpo.



5

FASE DI COMBATTIMENTO

Le unità di entrambi i giocatori si ammassano e attaccano con le armi da mischia.

Quando termina il turno di un giocatore, l'avversario inizia il proprio. Appena entrambi i giocatori hanno completato un turno, il round di battaglia finisce e inizia quello successivo, e così via fino alla conclusione della partita.



2

3

4

5

FASE DI COMANDO

I comandanti osservano l'andamento della battaglia, consolidando gli obiettivi prima di modificare i piani e ideare nuove tattiche e strategie con cui sconfiggere il nemico.



La tua fase di Comando è divisa in due passi. Nel primo entrambi i giocatori ottengono 1 Punto Comando (PC) e tu risolvi ogni altra regola della fase di Comando; nel secondo fai un test per vedere se una o più delle tue unità sono Traumatizzate.

1

COMANDO

2

TRAUMI

OTTENERE PUNTI COMANDO

Oltre ai PC che i giocatori ottengono all'inizio della fase di Comando, ciascun giocatore può ottenere massimo 1PC per round di battaglia, a prescindere dalla fonte.



1. COMANDO

All'inizio della tua fase di Comando, prima di fare qualsiasi altra cosa, entrambi i giocatori ottengono 1PC. I Punti Comando sono una risorsa strategica che puoi spendere durante la battaglia per usare Stratagemmi. Puoi saperne di più sugli Stratagemmi alle pagine 41-42.

Poi, se hai altre regole che devono essere risolte nella fase di Comando, fallo adesso, prima di proseguire nel passo dei Traumi.

- Entrambi i giocatori ricevono 1PC.
- Risolvi qualsiasi altra regola che avviene nella fase di Comando.

2. TRAUMI

In questo passo devi effettuare un test per i Traumi per ciascuna delle tue unità sul campo che si trova Sotto Metà Forza (pag.12). Per farlo tira 2D6: se il risultato è maggiore o uguale alla caratteristica Disciplina migliore nell'unità, il test viene superato; altrimenti il test fallisce e, fino all'inizio della tua prossima fase di Comando, quell'unità è Traumatizzata.

Fintanto che un'unità è Traumatizzata:

- La caratteristica Controllo degli Obiettivi di tutti i suoi modelli è 0.
- Se Ripiega, devi effettuare un test di Fuga Disperata per ogni modello di quell'unità (pag.14).
- Il giocatore che la controlla non può usare Stratagemmi per influenzare tale unità.

Una volta che hai effettuato i test per i Traumi per tutte le tue unità che lo richiedono, la tua fase di Comando termina e prosegui con la tua fase di Movimento.

- Effettua un test per i Traumi per ogni unità della tua armata sul campo che è Sotto Metà Forza.
- Tira 2D6: se il risultato è maggiore o uguale alla Disciplina dell'unità, il test è superato. In caso contrario l'unità è Traumatizzata fino all'inizio della tua prossima fase di Comando.
- Le unità Traumatizzate hanno un CO di 0 e il giocatore che le controlla non può usare Stratagemmi che le influenzano.
- Le unità Traumatizzate devono effettuare test di Fuga Disperata se Ripiegano.



2

3

4

5

FORZA INIZIALE

Il numero di modelli che un'unità include quando viene aggiunta alla tua armata è chiamato Forza Iniziale.

SOTTO METÀ FORZA

Alcune regole fanno riferimento a unità che sono Sotto Metà Forza.

- Se un'unità ha una Forza Iniziale di 1, è considerata essere Sotto Metà Forza fintanto che il numero di ferite che le rimangono è meno di metà della sua caratteristica Ferite.
- Per qualsiasi altra unità, fintanto che il numero di modelli di quell'unità è meno di metà della sua Forza Iniziale, essa è considerata essere Sotto Metà Forza.

DISTRUTTO

Durante una battaglia i modelli subiscono danni e vengono distrutti. Quando un modello viene distrutto, viene rimosso dal campo. Quando ogni modello di un'unità è stato distrutto, quell'unità è distrutta.

UNITÀ AGGREGATE

Alcune unità **PERSONAGGIO** hanno l'abilità Leader (pag.39), che permette loro di unirsi ad altre unità (conosciute come unità di Guardie del Corpo) per formare un'unità Aggregata.

La Forza Iniziale di un'unità Aggregata è uguale alla somma della Forza Iniziale di tutte le sue unità (cioè, il numero di modelli nell'unità Leader sommato al numero di modelli nell'unità di Guardie del Corpo). Se l'unità Leader o l'unità di Guardie del Corpo di un'unità Aggregata viene distrutta, la Forza Iniziale dell'unità rimanente cambia diventando uguale alla sua Forza Iniziale originale.

Esempio: un Capitano Primaris (Forza Iniziale 1) si aggrega a un'unità di Intercessor (Forza Iniziale 5). Questa unità Aggregata ha una Forza Iniziale di 6. Se tutti gli Intercessor vengono distrutti, il Capitano Primaris rimanente ritorna ad avere una Forza Iniziale di 1.

Ai fini delle regole che si attivano quando un'unità viene distrutta, esse vengono comunque attivate quando una delle unità che componevano un'unità Aggregata viene distrutta (l'unità Leader o Guardia del Corpo).

Esempio: se una regola ti conferisce 1PV ogni volta che un'unità nemica viene distrutta e tu scegli come bersaglio un'unità Aggregata, ottieni 1PV se viene distrutta l'unità di Guardie del Corpo e 1PV se viene distrutta l'unità Leader (per un totale di 2PV).



12

1



3

4

5

FASE DI MOVIMENTO

Il suolo trema sotto i passi di piedi in marcia e il rombo delle macchine mentre le armate avanzano sul campo di battaglia e cercano di raggiungere posizioni di vantaggio.

La tua fase di Movimento è divisa in due passi. Prima puoi muovere le unità, dopodiché puoi schierare i rinforzi.

1

MUOVERE LE UNITÀ

2

RINFORZI



1. MUOVERE LE UNITÀ

Inizia la tua fase di Movimento selezionando un'unità della tua armata che si trova in campo e che vuoi muovere:

- Se quell'unità non si trova entro la Distanza di Ingaggio di uno o più modelli nemici, essa può effettuare un movimento Normale, o Avanzare, o Rimanere Stazionaria.
- Se quell'unità si trova entro la Distanza di Ingaggio di uno o più modelli nemici, essa può Rimanere Stazionaria o Ripiegare.

Dopo che hai terminato di muovere quell'unità, scegli un'altra unità della tua armata da muovere e così via, finché non lo hai fatto con tutte le tue unità. Dopo aver mosso tutte le tue unità, prosegui con il passo Rinforzi della tua fase di Movimento.

Ogni volta che muovi un'unità, puoi spostare qualunque dei suoi modelli desideri. Il giocatore che la controlla sceglie l'ordine in cui muoverli. Ogni volta che muovi un modello, puoi ruotarlo sul posto e/o cambiare la sua posizione sul campo lungo qualsiasi percorso, ma non puoi muovere nessuna parte della sua basetta attraverso un modello nemico o il bordo del campo. Se vuoi, puoi muovere il modello che stai spostando sopra i modelli amici come se non ci fossero, ma non puoi fargli finire il movimento su un altro modello. L'unica eccezione a ciò è quando muovi modelli di **MOSTRO** o **VEICOLO**; non puoi muovere tali modelli sopra altri modelli di **MOSTRO** o **VEICOLO** amici, ma devi muoverli attorno ad essi. La distanza di cui un modello si muove viene misurata usando la parte della sua basetta che si sposta maggiormente lungo il percorso. Se un modello non ha una basetta, misura usando la sua parte che si muove di più.

- Quando un'unità si muove può effettuare un movimento Normale, Avanzare o Rimanere Stazionaria.
- Le unità che si trovano entro la Distanza di Ingaggio di uno o più modelli nemici possono solo Ripiegare o Rimanere Stazionarie.

RIMANERE STAZIONARI

Se un'unità Rimane Stazionaria, nessuno dei suoi modelli può essere mosso per il resto della fase.

MOVIMENTI NORMALI

Quando un'unità effettua un movimento Normale, ogni suo modello può muoversi di una distanza in pollici inferiore o uguale alla propria caratteristica Movimento (M), ma nessun modello può essere mosso entro la Distanza di Ingaggio di qualsiasi modello nemico (pag.7).

- **Movimento Normale:** i modelli si muovono di massimo M".
- Un modello non può muoversi entro la Distanza di Ingaggio di nessun modello nemico.

13

MOVIMENTI DI AVANZATA

Quando un'unità Avanza, effettua per essa un tiro per Avanzare tirando un D6. Fino alla fine della fase aggiungi il risultato in pollici alla caratteristica Movimento di ogni modello di quell'unità. Poi ogni modello di quell'unità può effettuare un movimento di Avanzata muovendosi di una distanza in pollici inferiore o uguale a questo totale, ma nessun modello può essere mosso entro la Distanza di Ingaggio dei modelli nemici. Un'unità non può sparare né dichiarare una carica nello stesso turno in cui ha Avanzato.

- **Movimento di Avanzata:** i modelli si muovono di massimo M+D6".
- Non possono muoversi entro la Distanza di Ingaggio di nessun modello nemico.
- Le unità che Avanzano non possono sparare o caricare in questo turno.



1



3

4

5

MOVIMENTI DI RIPIEGAMENTO

Quando un'unità Ripiega, ogni suo modello può effettuare un movimento di Ripiegamento spostandosi di una distanza in pollici inferiore o uguale alla propria caratteristica Movimento, e quando lo fa puoi muoverlo entro la Distanza di Ingaggio dei modelli nemici, ammesso che non termini quel movimento entro la Distanza di Ingaggio di nessun modello nemico: se ciò non è possibile, quell'unità non può Ripiegare.

Un'unità non può sparare o dichiarare una carica nello stesso turno in cui ha Ripiegato.

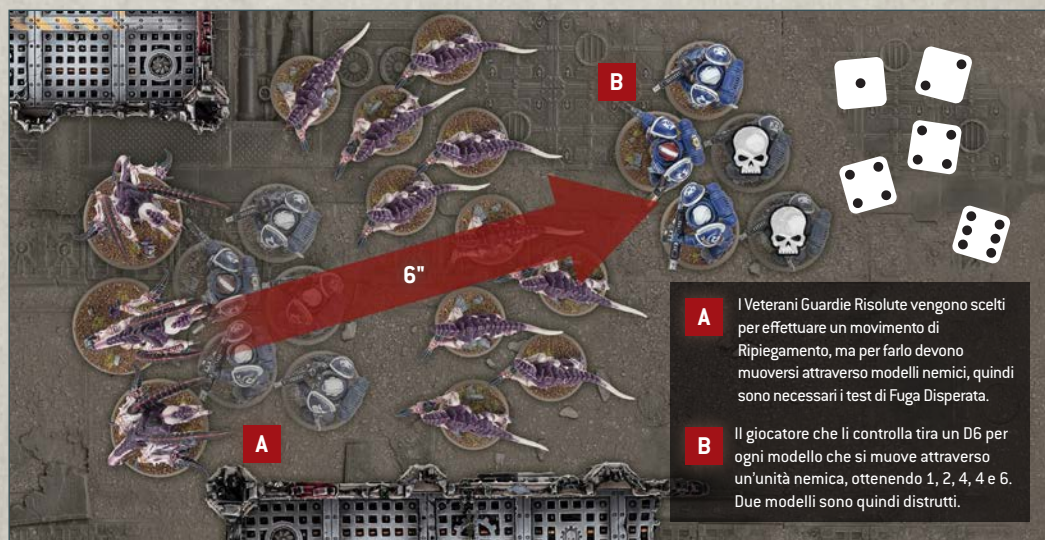
Test di Fuga Disperata

A differenza di quando svolgono altri tipi di movimento, i modelli possono muoversi sopra i modelli nemici quando effettuano un movimento di Ripiegamento come se tali modelli nemici non ci fossero, ma devi effettuare un test di Fuga Disperata per ogni modello che lo fa (tranne per i modelli **TITANICI** o che possono **VOLARE**) prima che qualunque modello di quell'unità venga mosso. Inoltre, se un'unità è Traumatizzata quando viene scelta per Ripiegare, devi effettuare un test di Fuga Disperata per ogni

modello di quell'unità prima che qualunque di essi venga mosso.

Tira un D6 ogni volta che effettui un test di Fuga Disperata per un modello. Per ciascun risultato di 1-2, un modello dell'unità che sta Ripiegando viene distrutto (scegli tu quale). Lo stesso modello può innescare un solo test di Fuga Disperata per fase.

- **Movimento di Ripiegamento:** i modelli si muovono di massimo M".
- Le unità che Ripiegano non possono sparare o dichiarare una carica nello stesso turno.
- I modelli che Ripiegano possono muoversi sopra i modelli nemici, ma prima che lo facciano devi effettuare test di Fuga Disperata per essi (esclusi i modelli che sono **TITANICI** e che possono **VOLARE**).
- Se un'unità Traumatizzata viene scelta per Ripiegare, effettua un test di Fuga Disperata per ogni suo modello.
- **Test di Fuga Disperata:** tira un D6. Con 1-2 un modello di quell'unità viene distrutto.



A I Veterani Guardie Risolute vengono scelti per effettuare un movimento di Ripiegamento, ma per farlo devono muoversi attraverso modelli nemici, quindi sono necessari i test di Fuga Disperata.

B Il giocatore che li controlla tira un D6 per ogni modello che si muove attraverso un'unità nemica, ottenendo 1, 2, 4, 4 e 6. Due modelli sono quindi distrutti.

14

1



3

4

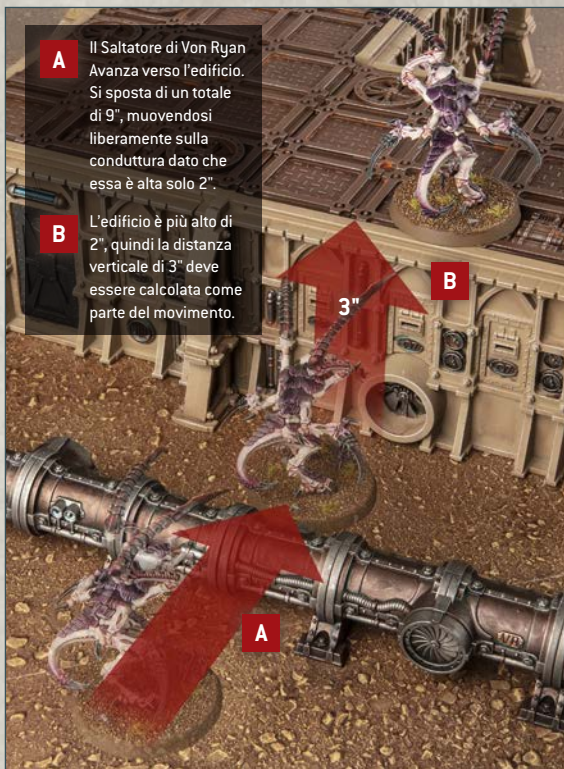
5

MUOVERSI SUI TERRENI

I campi di battaglia di Warhammer 40,000 sono costellati da una sfilza di ostacoli, strutture e detriti conosciuti in generale come elementi di terreno (vedi pagine 44-48). Quando un modello effettua un qualunque tipo di movimento, può essere mosso sopra un elemento di terreno, ma non attraverso di esso (pertanto i modelli non possono muoversi attraverso un muro, ad esempio, ma possono arrampicarvisi o esservi mossi sopra).

Un modello può essere mosso sopra gli elementi di terreno alti 2" o meno come se non ci fossero. Un modello può essere mosso in verticale per arrampicarsi o calarsi lungo qualsiasi elemento di terreno più alto di tale misura, considerando la distanza verticale di salita e/o di discesa come parte del suo movimento. I modelli non possono terminare nessun tipo di movimento a metà arrampicata/calata; se ciò rende impossibile terminare il movimento, esso non può essere effettuato.

- I modelli possono muoversi liberamente sopra gli elementi di terreno alti 2" o meno.
- I modelli non possono muoversi attraverso i terreni più alti di 2", ma possono arrampicarsi o calarsi da essi.



A Il Saltatore di Von Ryan Avanza verso l'edificio. Si sposta di un totale di 9", muovendosi liberamente sulla condotta dato che essa è alta solo 2".

B L'edificio è più alto di 2", quindi la distanza verticale di 3" deve essere calcolata come parte del movimento.

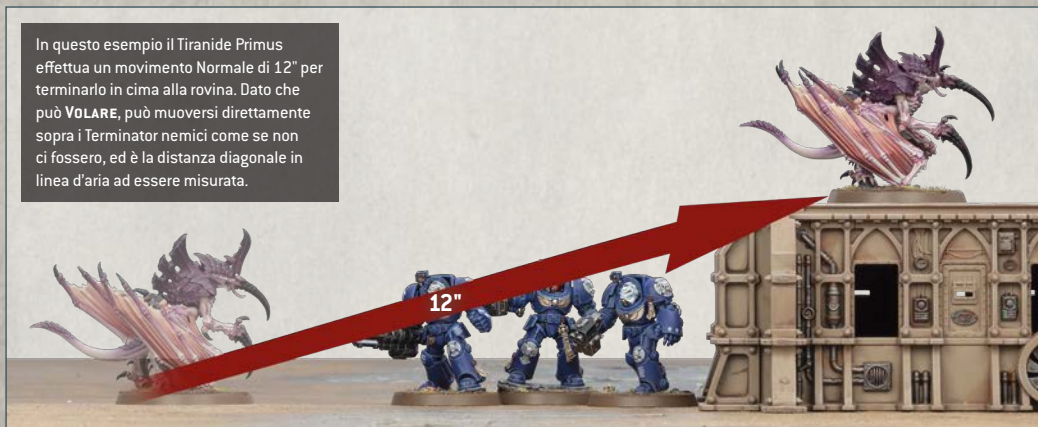
VOLARE

Se un modello può **VOLARE**, quando effettua un movimento Normale, di Avanzata o di Ripiegamento può essere mosso sopra i modelli nemici come se non ci fossero, e può essere mosso entro la Distanza di Ingaggio dei modelli nemici. Nota che ciò comporta anche che i modelli di **MOSTRO** e di **VEICOLO** in grado di **VOLARE** possono essere mossi sopra altri modelli di **MOSTRO** e di **VEICOLO** quando effettuano tali movimenti. Tuttavia, i modelli in grado di **VOLARE** non possono terminare il movimento su altri modelli né entro la Distanza di Ingaggio dei modelli nemici.

Quando un modello in grado di **VOLARE** inizia o termina un movimento su un terreno, anziché misurare la distanza percorsa sul campo di battaglia, misura invece il suo percorso 'in linea d'aria', come mostrato nello schema in basso.

- I modelli in grado di **VOLARE** possono muoversi sopra i modelli nemici quando effettuano un movimento Normale, di Avanzata o di Ripiegamento.
- I modelli in grado di **VOLARE** che iniziano o terminano un movimento su un elemento di terreno misurano la distanza percorsa in linea d'aria quando effettuano un movimento Normale, di Avanzata o di Ripiegamento.

In questo esempio il Tiranide Primus effettua un movimento Normale di 12" per terminarlo in cima alla rovina. Dato che può **VOLARE**, può muoversi direttamente sopra i Terminator nemici come se non ci fossero, ed è la distanza diagonale in linea d'aria ad essere misurata.



15

2. RINFORZI

Alcune unità hanno una regola che consente loro di iniziare la battaglia nelle Riserve, come Attacco in Profondità (pag.39). Tali unità arrivano in seguito durante la battaglia e sono chiamate unità di Riserve. Qualsiasi unità di Riserve che non è stata schierata sul campo quando la partita termina conta come distrutta.

Nel passo Rinforzi della tua fase di Movimento, se nella tua armata hai unità di Riserve, puoi sceglierne una o più e schierarle sul campo, una alla volta. Dopo aver schierato tutte le unità di Riserve che desideri schierare in questo turno, la tua fase di Movimento termina e prosegui con la tua fase di Tiro.

Trovi i dettagli su come schierare le unità di Riserve nelle medesime regole che consentono all'unità di essere schierata nelle Riserve. Tali regole di solito specificano una distanza da tutti i modelli nemici; ogni volta che viene indicata tale distanza, essa si applica sempre alla distanza orizzontale, anche se normalmente misuri da e verso il punto più vicino della basetta di un modello.

Le unità di Riserve contano sempre aver effettuato un movimento Normale nel turno in cui vengono schierate sul campo, pertanto non possono muoversi ulteriormente in questa fase. Per il resto, le unità schierate in questo modo possono agire normalmente in questo turno (sparare, dichiarare una carica, combattere ecc.).

- **Unità di Riserve:** un'unità che inizia la partita in un luogo diverso dal campo di battaglia.
- Conta sempre aver effettuato un movimento Normale nel turno in cui viene schierata sul campo.
- Ogni distanza indicata dai modelli nemici si applica alla distanza orizzontale.
- Eventuali unità di Riserve non schierate sul campo entro la fine della battaglia contano come distrutte.



1



3

4

5



16

TRASPORTI

Alcune unità possono trasportarne altre sul campo, fornendo ai passeggeri maggiore velocità e protezione mentre sfrecciano verso gli obiettivi sensibili del fronte.

Alcuni modelli hanno la keyword **TRASPORTO**. Le regole seguenti spiegano come fanno le unità a imbarcarsi in tali modelli e a sbarcare da essi, e come quest'ultimi vengano usati per muovere i passeggeri sul campo di battaglia.

CAPACITÀ DI TRASPORTO

Tutti i modelli di **TRASPORTO** hanno una capacità di trasporto indicata nella propria scheda tecnica. Essa stabilisce il tipo e il numero massimo di modelli amici che possono imbarcarsi all'interno.

Le unità possono iniziare la partita imbarcate in un modello di **TRASPORTO** anziché essere schierate separatamente: prima di schierare un modello di **TRASPORTO** dichiara quali unità sono imbarcate al suo interno.



PEDANA DI TIRO

Alcuni trasporti dispongono di portelli, botole o piattaforme da cui i passeggeri imbarcati possono sparare.

Alcuni modelli di **TRASPORTO** hanno 'Pedana di Tiro x' nella lista delle proprie abilità. Ogni volta che scegli un modello del genere per sparare nella fase di Tiro, puoi scegliere fino a 'x' modelli imbarcati al suo interno. Poi, per ciascuno di tali modelli imbarcati puoi scegliere una arma da tiro con cui quel modello imbarcato è equipaggiato. Finché quel modello di **TRASPORTO** non ha risolto tutti i suoi attacchi, è considerato essere equipaggiato con tutte le armi che hai scelto in questo modo, in aggiunta alle sue altre armi.

- **Pedana di Tiro x:** ogni volta che questo **TRASPORTO** spara, scegli un'arma di massimo 'x' modelli imbarcati al suo interno; questo **TRASPORTO** è considerato essere equipaggiato anche con tali armi.

IMBARCARSI

Se un'unità effettua un movimento Normale, di Avanzata o di Ripiegamento e ogni suo modello termina quel movimento entro 3" da un modello di **TRASPORTO** amico, può imbarcarsi al suo interno. Un'unità non può imbarcarsi se è già sbarcata da un modello di **TRASPORTO** nella stessa fase. Rimuovi l'unità dal campo e mettila da parte: ora è imbarcata in quel modello di **TRASPORTO**. A meno che non sia indicato diversamente, le unità non possono fare nulla né essere influenzate in alcun modo fintanto che sono imbarcate.

- Un'unità può imbarcarsi in un **TRASPORTO** amico se tutti i suoi modelli finiscono un movimento Normale, di Avanzata o di Ripiegamento entro 3" da quel **TRASPORTO**.
- Un'unità non può imbarcarsi e sbarcare nella stessa fase.

SBARCARE

Se un'unità della tua armata inizia la tua fase di Movimento imbarcata in un modello di **TRASPORTO**, essa può sbarcare in quella fase.

Quando un'unità sbarca da un modello di **TRASPORTO**, schierala sul campo in modo che sia interamente entro 3" da quel modello di **TRASPORTO** e non entro la Distanza di Ingaggio dei modelli nemici. Se per qualsiasi ragione un modello che sbarca non può essere schierato, l'unità di quel modello non può sbarcare.

Le unità che sbarcano da un modello di **TRASPORTO** che in questa fase è Rimasto Stazionario, oppure che in questa fase non ha ancor effettuato un movimento Normale, di Avanzata o di Ripiegamento, nel resto del turno possono agire normalmente (effettuare un movimento Normale, Avanzare, sparare, dichiarare una carica, combattere ecc.). Tale unità che sbarca non può decidere di Rimanere Stazionaria.

Le unità che sbarcano da un modello di **TRASPORTO** che in questa fase ha effettuato un movimento Normale contano aver effettuato a loro volta un movimento Normale; non possono muoversi ulteriormente durante questa fase. Un'unità del genere inoltre non può dichiarare una carica nello stesso turno, ma per il resto può agire normalmente nel resto del turno.

Le unità non possono sbarcare da un modello di **TRASPORTO** che ha Avanzato o Ripiegato in questo turno.

- Le unità che iniziano la tua fase di Movimento imbarcate in un **TRASPORTO** possono sbarcare in questa fase, ammesso che il loro **TRASPORTO** non abbia Avanzato o Ripiegato.
- Se un'unità sbarca prima che il suo **TRASPORTO** si muova, può agire normalmente.
- Se un'unità sbarca dopo che il suo **TRASPORTO** si è mosso, non può muoversi né caricare in questo turno, ma per il resto può agire normalmente.
- Le unità che sbarcano devono essere schierate interamente entro 3" dal proprio **TRASPORTO** e non entro la Distanza di Ingaggio dei modelli nemici (altrimenti non possono sbarcare).
- Le unità che sbarcano in questo turno non possono Rimanere Stazionarie.

TRASPORTI DISTRUTTI

Se un modello di **TRASPORTO** viene distrutto, qualsiasi unità imbarcata in esso deve sbarcare immediatamente (vedi accanto) prima che quel modello di **TRASPORTO** venga rimosso dal campo.

Le unità che sbarcano da un modello di **TRASPORTO** distrutto non sono influenzate dall'abilità Morte a Catena di quel modello (pag.23). Invece, devi tirare un D6 per ogni modello che sbarca. Per ogni risultato di 1, l'unità di quel modello che sbarca subisce 1 ferita mortale (pag.23). Inoltre, se un'unità sbarca da un modello di **TRASPORTO** distrutto:

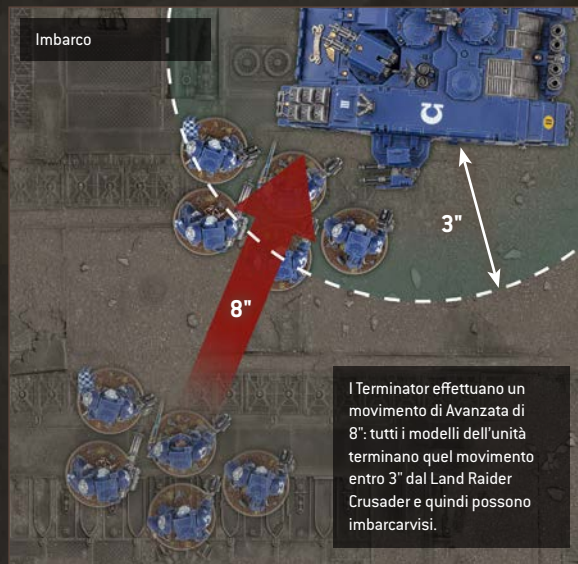
- Quell'unità è Traumatizzata fino all'inizio della prossima fase di Comando del giocatore che la controlla.
- Fino alla fine del turno, quell'unità conta come aver effettuato un movimento Normale in questo turno, e non può dichiarare una carica in questo turno (pag.29).

- Se un **TRASPORTO** viene distrutto, ogni unità imbarcata deve sbarcare.
- Tira un D6 per ciascun modello che sbarca: per ogni 1 l'unità di quel modello subisce 1 ferita mortale.
- Fino all'inizio della prossima fase di Comando del giocatore che la controlla, l'unità che sbarca è Traumatizzata.
- Fino alla fine del turno, l'unità che sbarca conta come aver effettuato un movimento Normale e non può dichiarare una carica.

Sbarco d'Emergenza

Se un modello di **TRASPORTO** viene distrutto e non è possibile schierare l'unità che sbarca interamente entro 3" da esso e non entro la Distanza di Ingaggio dei modelli nemici, tale unità deve invece effettuare uno Sbarco d'Emergenza. Esso viene attuato come descritto per gli sbarchi da un modello di **TRASPORTO** distrutto, tranne per il fatto che un'unità che lo fa deve essere schierata interamente entro 6" dal modello di **TRASPORTO** distrutto (anziché interamente entro 3") e non entro la Distanza di Ingaggio dei modelli nemici, e quando tiri per ciascun modello sbarcato quell'unità subisce 1 ferita mortale per ogni risultato di 1-3 (anziché per ogni 1). Se per qualunque motivo un modello che sbarca non può comunque essere schierato, esso viene distrutto.

- Le unità che sbarcano da un **TRASPORTO** distrutto e che non possono essere schierate interamente entro 3" da esso devono effettuare uno Sbarco d'Emergenza:
 - Devono essere schierate interamente entro 6" da esso anziché interamente entro 3".
 - Subiscono 1 ferita mortale per ogni risultato di 1-3, anziché per ogni risultato di 1.
 - Ogni modello che sbarca che non può essere schierato viene distrutto.



I Terminator effettuano un movimento di Avanzata di 8": tutti i modelli dell'unità terminano quel movimento entro 3" dal Land Raider Crusader e quindi possono imbarcarvisi.



I Terminator vengono scelti per sbarcare dal Land Raider Crusader e schierati interamente entro 3" da esso. Il Land Raider Crusader è Rimasto Stazionario, quindi i Terminator possono poi effettuare un movimento di Avanzata.



Il Land Raider Crusader viene distrutto, costringendo i Terminator a sbarcare interamente entro 3". Poi il giocatore che li controlla tira un D6 per ogni modello che sbarca, ottenendo 1, 3, 3, 5 e 6. L'unità di Terminator subisce 1 ferita mortale ed ora è Traumatizzata.

1

2



4

5

FASE DI TIRO

Le armi tuonano e le schegge riempiono l'aria. Le bocche da fuoco fiammeggianti e i raggi laser illuminano il campo, mentre i bossoli vuoti punteggiano il campo di battaglia.

Usa la sequenza in basso quando un'unità spara.

1

SCEGLIERE UN'UNITÀ IDONEA

2

SCEGLIERE I BERSAGLI

3

EFFETTUARE GLI ATTACCHI DA TIRO

4

RIPETERE PER LA SUCCESSIVA UNITÀ IDONEA



Nella tua fase di Tiro, se hai sul campo una o più unità idonee della tua armata, puoi scegliere tali unità una alla volta e sparare con esse. Ogni unità può essere scelta per sparare solo una volta per fase. Dopo che tutte le unità scelte hanno sparato, prosegui con la tua fase di Carica.

Un'unità è idonea a sparare a meno che non si applichi qualsiasi delle seguenti condizioni:

- Quell'unità ha Avanzato in questo turno.
- Quell'unità ha Ripiegato in questo turno.

SCEGLIERE I BERSAGLI

Ogni volta che un'unità spara, prima che qualsiasi attacco venga risolto, devi scegliere le unità nemiche che saranno bersaglio di tutte le armi da tiro con cui vuoi che i suoi modelli attacchino. Ogni volta che scegli un bersaglio per l'arma da tiro di un modello, puoi scegliere un'unità nemica come bersaglio solo se almeno un modello di quell'unità è sia entro la gittata di quell'arma che visibile a quel modello attaccante (pag.8). Un modello nemico si trova entro la gittata di un'arma se la distanza tra esso e il modello attaccante è uguale o inferiore alla caratteristica Gittata dell'arma.

Se un modello ha più di un'arma da tiro, può sparare con tutte sullo stesso bersaglio o può sparare con ciascuna di esse su un bersaglio differente, ma non può dividere gli attacchi della stessa arma su più di un bersaglio. Allo stesso modo, se un'unità include più di un modello, essi possono sparare sullo stesso bersaglio o su diversi. In ogni caso, quando scegli un'unità bersaglio devi dichiarare quali modelli l'hanno scelta come bersaglio e con quali armi prima di risolvere qualsiasi attacco. Se una o più di tali armi possiedono più di un profilo tra cui scegliere, devi dichiarare anche quale profilo usi.

- Prima che un'unità spari, scegli i bersagli di tutte le sue armi da tiro.
- Almeno un modello dell'unità bersaglio deve essere visibile al modello attaccante ed entro la gittata dell'arma usata.
- I modelli con più di un'arma da tiro possono sparare con esse sullo stesso bersaglio o su differenti, ma non possono dividere gli attacchi della stessa arma tra più bersagli.
- I modelli nella stessa unità possono sparare sullo stesso bersaglio o su differenti.

AGENTE SOLITARIO

Assassini e altri agenti sotto copertura sono difficili da rintracciare e inchiodare nella confusione della battaglia.

A meno che non sia parte di un'unità Aggregata (vedi Leader, pag.39), questa unità può essere scelta come bersaglio di un attacco da tiro solo se il modello attaccante si trova entro 12".

EFFETTUARE ATTACCHI DA TIRO

I modelli dell'unità che spara ora effettuano attacchi usando le proprie armi da tiro. Ogni volta che un modello spara con un'arma da tiro, effettua un numero di attacchi pari alla caratteristica Attacchi (A) nel profilo di quell'arma. Effettua un singolo tiro per Colpire per ogni attacco svolto (vedi Effettuare attacchi, pagg.21-23).

Se hai scelto più di un bersaglio su cui sparare con la tua unità, devi risolvere tutti gli attacchi contro un bersaglio prima di passare a quello successivo. Se la tua unità sta sparando con più di un'arma da tiro su un bersaglio e tali armi hanno profili differenti, dopo aver risolto gli attacchi con una di tali armi, se anche una o più altre armi con lo stesso profilo sparano su quell'unità, devi risolvere tali attacchi prima di risolvere qualsiasi altro attacco contro il bersaglio.

Nota che, se almeno un modello nell'unità bersaglio era visibile a un modello attaccante e in gittata dall'arma di quel modello attaccante quando quell'unità bersaglio è stata scelta, puoi comunque effettuare gli attacchi di quell'arma anche se nessun modello dell'unità bersaglio rimane visibile o in gittata quando passi a risolvere tali attacchi (ad esempio perché i modelli dell'unità bersaglio sono già stati distrutti da attacchi effettuati con altre armi dell'unità del modello attaccante).

- Quando un modello spara con un'arma, effettua un numero di attacchi pari alla caratteristica Attacchi di quell'arma.
- Risolvi tutti gli attacchi contro un'unità prima di risolvere quelli contro qualsiasi altra unità.
- Risolvi tutti gli attacchi effettuati con lo stesso profilo d'arma prima di risolvere quelli con altri profili.
- Se quando un'arma è stata scelta era in gittata e il suo bersaglio era visibile, gli attacchi di quell'arma possono sempre essere effettuati.

Bloccato in Combattimento

Un'unità non è idonea a sparare fintanto che si trova entro la Distanza di Ingaggio di una o più unità nemiche.

Fintanto che un'unità nemica si trova entro la Distanza di Ingaggio di una o più unità della tua armata, non puoi scegliere tale unità nemica come bersaglio delle armi da tiro.

Le unità **MOSTRO** e **VEICOLO** fanno eccezione a queste regole, come descritto nella sezione I Cannoni Non Riposano Mai, a destra.

- Le unità non possono sparare mentre si trovano entro la Distanza di Ingaggio delle unità nemiche.
- Le unità non possono sparare su bersagli entro la Distanza di Ingaggio di unità amiche.



FURTIVITÀ

Alcuni guerrieri sono maestri di camuffamento e occultamento.

Se ogni modello di un'unità ha questa abilità, ogni volta che viene effettuato un attacco da tiro contro di essa sottrai 1 dal tiro per Colpire di quell'attacco.



I CANNONI NON RIPOSANO MAI

Mostri e macchine da guerra possono dispensare morte a distanza anche mentre travolgono le masse sottostanti.

Le unità di **MOSTRO** e di **VEICOLO** sono idonee a sparare nella fase di Tiro del giocatore che le controlla anche mentre si trovano entro la Distanza di Ingaggio di una o più unità nemiche. Le armi da tiro delle unità di **MOSTRO** e di **VEICOLO** possono avere come bersaglio una o più delle unità nemiche che si trovano nella loro Distanza di Ingaggio, anche se altre unità amiche sono nella Distanza di Ingaggio della stessa unità nemica. Ogni volta che un modello di **MOSTRO** o di **VEICOLO** effettua un attacco da tiro, se la sua unità era entro la Distanza di Ingaggio di una o più unità nemiche quando ha scelto i bersagli, sottrai 1 dal tiro per Colpire di quell'attacco a meno che esso non sia stato effettuato con una Pistola (pag.25).

Puoi scegliere un'unità di **MOSTRO** nemica o di **VEICOLO** nemica entro la Distanza di Ingaggio di una o più unità della tua armata come bersaglio delle armi da tiro. Ogni volta che un modello della tua armata effettua un attacco da tiro contro un tale bersaglio, sottrai 1 dal tiro per Colpire di quell'attacco a meno che esso non sia stato effettuato con una Pistola.

Nota del designer: un'unità che si trova entro la Distanza di Ingaggio di un'unità di **MOSTRO** nemica o di **VEICOLO** nemica non è comunque idonea a sparare, e quindi non può effettuare attacchi da tiro contro quell'unità di **MOSTRO** o di **VEICOLO** (a meno che quell'unità non sia idonea a sparare anche mentre si trova entro la Distanza di Ingaggio delle unità nemiche, ad esempio è essa stessa un'unità di **MOSTRO** o di **VEICOLO**, o i suoi modelli sono equipaggiati con Pistole). Le altre unità della tua armata che sono idonee a sparare possono però avere come bersaglio quell'unità di **MOSTRO** nemica o di **VEICOLO** nemica e spararle.

- **MOSTRI** e **VEICOLI** possono sparare, ed essere scelti come bersaglio del tiro, anche mentre si trovano entro la Distanza di Ingaggio delle unità nemiche. Ogni volta che un attacco da tiro viene effettuato da una tale unità, o contro di essa, sottrai 1 dal tiro per Colpire di quell'attacco (a meno che non venga usata una Pistola).

1

2



4

5



20

1

2



4



EFFETTUARE ATTACCHI

Gli attacchi si effettuano usando armi da tiro o da mischia. Possono essere sferrati uno alla volta o, in alcuni casi, puoi tirare per più attacchi contemporaneamente (vedi Tiro rapido dei dadi, pag.24).



Usa la sequenza in basso per effettuare attacchi uno alla volta.

1

TIRO PER COLPIRE

2

TIRO PER FERIRE

3

ASSEGNARE GLI ATTACCHI

4

TIRO SALVEZZA

5

INFLIGGERE I DANNI

1. TIRO PER COLPIRE

Quando un modello sferra un attacco, effettua un singolo tiro per Colpire per quell'attacco tirando un D6. Se il risultato del tiro per Colpire è maggiore o uguale alla caratteristica Abilità Balistica (AB) dell'attacco (se si tratta di un'arma da tiro) o alla sua caratteristica Abilità di Combattimento (AC) (se si tratta di un'arma da mischia), quel tiro per Colpire ha successo e mette a segno un colpo contro l'unità bersaglio. Diversamente, l'attacco fallisce e la sequenza d'attacco termina.

Un tiro per Colpire non modificato pari a 6 è chiamato Colpo Critico e ha sempre successo. Un tiro per Colpire non modificato pari a 1 fallisce sempre. Un tiro per Colpire non può mai essere modificato di più di +1 o meno di -1.

- **Tiro per Colpire (attacco da tiro):** metti a segno un colpo se il risultato del D6 è maggiore o uguale all'AB dell'attacco.
- **Tiro per Colpire (attacco da mischia):** metti a segno un colpo se il risultato del D6 è maggiore o uguale all'AC dell'attacco.
- **Colpo Critico:** tiro per Colpire non modificato pari a 6. Ha sempre successo.
- Un tiro per Colpire non modificato pari a 1 fallisce sempre.
- Un tiro per Colpire non può mai essere modificato di più di +1 o meno di -1.

2. TIRO PER FERIRE

Ogni volta che un attacco mette a segno un colpo contro un'unità bersaglio, effettua un tiro per Ferire per quell'attacco tirando un D6 per vedere se ferisce l'unità bersaglio. Il risultato richiesto è determinato confrontando la caratteristica Forza (Fo) dell'attacco con la caratteristica Resistenza (R) del bersaglio, come mostrato sotto.

TIRO PER FERIRE

FORZA DELL'ATTACCO VS
RESISTENZA DEL BERSAGLIO

RISULTATO DEL
D6 NECESSARIO

La Forza è **IL DOPPIO (o più del doppio)** della Resistenza.



La Forza è **MAGGIORE** della Resistenza.



La Forza è **UGUALE** alla Resistenza.



La Forza è **INFERIORE** alla Resistenza.



La Forza è **LA METÀ (o meno della metà)** della Resistenza.



21

Se il risultato del tiro per Ferire è maggiore o uguale al numero richiesto mostrato nella tabella della pagina precedente, quel tiro per Ferire ha successo e mette a segno una ferita contro l'unità bersaglio. Altrimenti l'attacco fallisce e la sequenza d'attacco termina.

Un tiro per Ferire non modificato pari a 6 è chiamato Ferita Critica e ha sempre successo. Un tiro per Ferire non modificato pari a 1 fallisce sempre. Un tiro per Ferire non può mai essere modificato di più di +1 o meno di -1.

- **Ferita Critica:** tiro per Ferire non modificato pari a 6. Ha sempre successo.
- Un tiro per Ferire non modificato pari a 1 fallisce sempre.
- Un tiro per Ferire non può mai essere modificato di più di +1 o meno di -1.

3. ASSEGNARE GLI ATTACCHI

Se un attacco ferisce con successo l'unità bersaglio, il giocatore che controlla quest'ultima assegna quell'attacco a un modello dell'unità bersaglio come segue.

Se un modello nell'unità bersaglio ha già perso una o più ferite, o in questa fase gli sono già stati assegnati attacchi, quell'attacco deve essere assegnato a quel modello. Altrimenti quell'attacco può essere assegnato a qualsiasi modello dell'unità bersaglio. Nota che non importa se quel modello è visibile al modello attaccante o se si trova entro la sua gittata/Distanza di Ingaggio.

- Se un modello nell'unità bersaglio ha già perso una o più ferite o in questa fase gli sono stati assegnati altri attacchi, l'attacco deve essere assegnato a quel modello.

4. TIRO SALVEZZA

Poi il giocatore che controlla l'unità bersaglio effettua un singolo tiro salvezza. Di base, questo è un tiro salvezza armatura che usa la caratteristica Salvezza (S) del suo modello, ma taluni modelli possono usare invece i tiri invulnerabilità, se li possiedono (vedi a destra). Per effettuare un tiro salvezza armatura tira un D6 e modifica il risultato con la caratteristica Valore di Penetrazione (VP) dell'attacco. Ad esempio, se l'attacco ha VP -1, sottrai 1 dal tiro salvezza.

Se il risultato è maggiore o uguale alla caratteristica Salvezza del modello a cui è stato assegnato l'attacco, quel tiro salvezza ha successo e la sequenza d'attacco termina. Altrimenti quel tiro salvezza fallisce e quel modello subisce danni (pag.23).

Un tiro salvezza non modificato pari a 1 fallisce sempre. Un tiro salvezza non può mai essere migliorato di più di +1.

- **Tiro salvezza:** tira un D6 e modificalo con il VP dell'attacco. Se il risultato è inferiore alla Salvezza del modello per cui tiri, il tiro salvezza fallisce e quel modello subisce danni. Altrimenti il tiro salvezza ha successo.
- Un tiro salvezza non modificato pari a 1 fallisce sempre.
- Un tiro salvezza non può mai essere migliorato di più di +1.

TIRI INVULNERABILITÀ

Che siano circondati da campi di forza, avvolti da energie mistiche, o semplicemente possiedano sensi sovrumani e riflessi fulminei, alcuni guerrieri sono protetti da più di una semplice corazza.

Alcuni modelli elencano nella propria scheda tecnica un tiro invulnerabilità. Ogni volta che un attacco viene assegnato a un modello con un tiro invulnerabilità, il giocatore che lo controlla deve scegliere se usare la caratteristica Salvezza di quel modello o il suo tiro invulnerabilità, ma non entrambi. Se un modello ha più di un tiro invulnerabilità può usarne solo uno, a scelta di chi lo controlla.

A differenza dei tiri salvezza armatura (che usano la caratteristica Salvezza di un modello), i tiri salvezza invulnerabilità non sono mai modificati dalla caratteristica Valore di Penetrazione di un attacco, ma per il resto seguono le normali regole dei tiri salvezza.

- **Tiro invulnerabilità:** non è mai modificato dal VP di un attacco.
- Il giocatore che controlla un modello può scegliere se usare o il suo tiro invulnerabilità oppure la sua caratteristica Salvezza.

1

2



4



22

1

2



4



FERITE MORTALI

Alcuni attacchi sono così potenti che nessuna armatura o campo di forza può resistere alla loro furia.

Alcuni attacchi provocano ferite mortali. Ogni ferita mortale infligge un punto di danno all'unità bersaglio, ed esse sono sempre applicate una alla volta. Non effettuare un tiro per Ferire o un tiro salvezza (inclusi i tiri salvezza invulnerabilità) contro una ferita mortale: assegnala semplicemente come faresti con qualsiasi altro attacco e infliggi danni a un modello dell'unità bersaglio come descritto a destra.

A differenza dei danni inflitti dagli attacchi normali, quelli in eccesso delle ferite mortali non vanno perduti se il danno può essere assegnato a un altro modello. Continua invece ad assegnare danni ad un altro modello dell'unità bersaglio finché non sono stati assegnati tutti o l'unità bersaglio non è distrutta.

Quando un'unità viene scelta per sparare o combattere, se uno o più dei suoi attacchi può infliggere ferite mortali al bersaglio, risolve eventuali danni normali inflitti dagli attacchi dell'unità attaccante a quel bersaglio prima di infliggere a quest'ultimo eventuali ferite mortali. Se un attacco infligge ferite mortali in aggiunta a qualsiasi normale danno, ma il danno normale viene poi salvato, l'unità bersaglio subisce comunque quelle ferite mortali, come descritto sopra.

- Ogni ferita mortale inflitta a un'unità fa perdere una ferita a un modello di quell'unità.
- Non si possono effettuare tiri salvezza contro le ferite mortali.
- Le ferite mortali inflitte dagli attacchi si applicano sempre dopo qualsiasi normale danno, anche se quel danno viene salvato.

5. INFLIGGERE I DANNI

I danni inflitti sono pari alla caratteristica Danni (Da) dell'attacco. Un modello perde una ferita per ogni punto di danno che subisce. Se le ferite di un modello sono ridotte a 0 o meno, esso viene distrutto e rimosso dal gioco. Se un modello perde diverse ferite a causa di un attacco e viene distrutto, gli eventuali danni in eccesso inflitti da quell'attacco vengono perduti e non hanno effetti.

- Un modello perde un numero di ferite pari alla caratteristica Danni dell'attacco.
- Se un attacco distrugge un modello, gli eventuali danni in eccesso che infligge vengono perduti.

INSENSIBILE AL DOLORE

Alcuni guerrieri si rifiutano di morire, anche se subiscono ferite che dovrebbero essere fatali.

Alcuni modelli hanno la regola 'Insensibile al Dolore x+' elencata nelle abilità. Tira un D6 ogni volta che un modello con questa abilità subisce danni e quindi perderebbe una ferita (incluse ferite perse a causa di ferite mortali): se il risultato è maggiore o uguale al numero indicato come 'x', quella ferita viene ignorata e non viene persa. Se un modello ha più abilità Insensibile al Dolore, puoi usarne solo una ogni volta che quel modello subisce danni e perderebbe una ferita.

- **Insensibile al Dolore x+:** tira un D6 ogni volta che questo modello perderebbe una ferita: se il risultato è uguale o superiore a x, non perde quella ferita.

MORTE A CATENA

Da magazzini di munizioni che esplodono a interiora corrosive e spasmi di morte micidiali, alcuni bersagli sono micidiali anche nella sconfitta.

Alcuni modelli hanno 'Morte a Catena x' tra le loro abilità. Quando uno di tali modelli viene distrutto, tira un D6 prima di rimuoverlo dal gioco (se si tratta di un **TRASPORTO**, tira prima che gli eventuali modelli imbarcati sbarchino). Con 6 ogni unità entro 6" da quel modello subisce un numero di ferite mortali indicato da 'x' (se è un numero determinato a caso, tira separatamente per ciascuna unità entro 6").

*Esempio: un modello di **TRASPORTO** con l'abilità Morte a Catena D3 viene distrutto. Prima che gli eventuali modelli imbarcati sbarchino e prima di rimuoverlo dal gioco, il giocatore che lo controlla tira un D6 e ottiene un 6. Ci sono tre unità entro 6" da quel modello distrutto, quindi il giocatore che lo controlla tira un D3 per ognuna di esse, infliggendo ferite mortali di conseguenza.*

- **Morte a Catena x:** quando questo modello viene distrutto tira un D6. Con 6 ogni unità entro 6" subisce 'x' ferite mortali.

Consigli e suggerimenti TIRO RAPIDO DEI DADI

Le regole per effettuare attacchi sono state scritte pensando che li risolverai uno alla volta. Tuttavia è possibile velocizzare la battaglia tirando contemporaneamente i dadi per gli attacchi simili. Per poter effettuare più attacchi in una volta, tutti gli attacchi devono avere la stessa Abilità Balistica (se si tratta di attacchi da tiro) o la stessa Abilità di Combattimento (se sono attacchi da mischia). Inoltre devono avere le stesse caratteristiche Forza e Valore di Penetrazione, devono infliggere gli stessi Danni, devono essere influenzati dalle stesse abilità, e devono essere diretti sulla stessa unità. In tal caso effettua tutti i tiri per Colpire nello stesso momento, poi tutti i tiri per Ferire. L'avversario può poi assegnare gli attacchi uno alla volta, effettuando i tiri salvezza e subendo danni ogni volta come appropriato.

Nota che se tutti i modelli nell'unità bersaglio richiedono lo stesso tiro salvezza contro gli attacchi, e l'ordine in cui quest'ultimi vengono assegnati non fa differenza, l'avversario può effettuare tutti i suoi tiri salvezza contemporaneamente e può farlo non appena i tiri per Ferire sono stati effettuati. In tal caso, assegna uno alla volta gli attacchi a cui corrispondono tiri salvezza falliti, infliggendo danni come appropriato, anche se in teoria i tiri salvezza andrebbero effettuati dopo che gli attacchi sono stati assegnati. In ogni caso ricorda che se l'unità bersaglio contiene un modello che ha già perso ferite o a cui in questa fase sono già stati assegnati attacchi, il giocatore che la controlla deve assegnare ulteriori attacchi a quel modello finché non viene distrutto o tutti gli attacchi non sono stati salvati o risolti.

Se gli attacchi assegnati a un bersaglio infliggono danni determinati a caso, non puoi usare l'approccio del tiro rapido dei dadi descritto sopra: devi tirare i dadi uno alla volta. Ad esempio, nel caso di diversi attacchi con una caratteristica Danni di D3 assegnati a un bersaglio contenente modelli con due ferite ciascuno, dato che il danno in eccesso va perso ogni volta che un modello viene distrutto, l'ordine in cui gli attacchi vengono assegnati e risolti diventa importante. Se i risultati di quei D3 fossero 1, poi 2 e poi 3, gli attacchi provocherebbero un totale di due modelli distrutti, ma applicandoli nell'ordine 3, poi 2 e poi 1 risulterebbero in due modelli distrutti e il terzo danneggiato con solo una ferita rimanente. Per questo motivo tali tiri vanno effettuati uno alla volta.



- 1 Un'unità di 20 Termagant prende di mira con gli straziacarni un'unità di Terminator. Dato che queste armi hanno tutte lo stesso profilo, il giocatore che le controlla decide di usare il metodo del tiro rapido dei dadi.
- 2 Ciascun'arma ha una caratteristica Attacchi di 1, quindi il giocatore che le controlla tira venti D6. Sette risultati sono uguali o maggiori all'Abilità Balistica di 4+ degli straziacarne, quindi vengono messi a segno sette colpi e poi effettuati sette tiri per Ferire.
- 3 La caratteristica Forza di tali attacchi è 5, pari alla Resistenza di un Terminator, pertanto servono risultati di 4+ per ferire con successo il bersaglio. Di quei sette tiri, cinque feriscono con successo.
- 4 Dato che tutti gli attacchi hanno una caratteristica Danni di 1, e dato che i tiri salvezza richiesti ai Terminator sono tutti uguali, il giocatore degli Space Marines può continuare a usare il metodo del tiro rapido dei dadi ed effettuare tutti quei tiri salvezza nello stesso momento, anche se in teoria dovrebbe assegnare prima gli attacchi.
- 5 Tutti gli attacchi hanno una caratteristica Valore di Penetrazione di -1, quindi in questo caso, anche se i Terminator possiedono un tiro salvezza invulnerabilità, la loro caratteristica Salvezza normale dà maggiori probabilità di sopravvivenza. I tiri salvezza risultano in 1, 2, 4, 5 e 5, il che significa che due falliscono.
- 6 Ora il giocatore degli Space Marines deve assegnare quei due attacchi, uno alla volta. Un modello di Terminator ha già perso due ferite in precedenza nella battaglia, quindi il giocatore deve assegnare ad esso gli attacchi per primo. Ciò fa perdere a quel modello l'ultima ferita rimasta (i modelli di Terminator hanno una caratteristica Ferite di 3), distruggendolo. L'ultimo attacco viene assegnato a un modello differente, che subisce quindi una ferita.

1

2



4



24

ABILITÀ DELLE ARMI

Alcune armi possiedono abilità aggiuntive nei loro profili, che spesso sono uniche di tali dotazioni e vengono descritte per intero, altre però sono comuni a molti equipaggiamenti e potrebbero essere solo nominate nel profilo dell'arma. Qui vengono descritti alcuni esempi degni di nota di queste abilità comuni; puoi trovare altre abilità delle armi in pubblicazioni differenti, come i Codex.

ASSALTO

Le armi d'assalto sparano in modo talmente indiscriminato che possono essere usate dal fianco.

Le armi con [ASSALTO] nel loro profilo sono conosciute come armi d'Assalto. Se un'unità che ha Avanzato in questo turno include uno o più modelli equipaggiati con armi d'Assalto, è comunque idonea a sparare nella fase di Tiro di questo turno. Quando scegli un'unità di questo tipo per sparare, puoi risolvere gli attacchi usando solo le armi d'Assalto con cui sono equipaggiati i suoi modelli.

- Può essere usata anche se l'unità del portatore ha Avanzato.

CADENZA RAPIDA

Queste armi sono capaci di sparare colpi precisi a lunga distanza o raffiche controllate sui bersagli vicini.

Le armi con [CADENZA RAPIDA X] nel loro profilo sono conosciute come armi a Cadenza Rapida. Ogni volta che un'arma di questo tipo ha come bersaglio un'unità entro metà della propria gittata, la sua caratteristica Attacchi aumenta dell'ammontare indicato dalla 'x'.

Esempio: un modello ha come bersaglio un'unità entro metà gittata di un'arma con una caratteristica Attacchi di 1 e l'abilità [CADENZA RAPIDA 1]. Quell'arma effettua quindi due attacchi e tu effettui due tiri per Colpire.

- [CADENZA RAPIDA X]: aumenta gli Attacchi di 'x' quando prendi di mira unità entro metà gittata.

IGNORA LA COPERTURA

Alcune armi sono pensate per stanare le formazioni nemiche da posizioni trincerate.

Le armi con [IGNORA LA COPERTURA] nel loro profilo sono conosciute come armi che Ignorano la Copertura. Ogni volta che viene effettuato un attacco con un'arma di questo tipo, il bersaglio non può avere il Beneficio della Copertura contro quell'attacco (pag.44).

PISTOLA

Le pistole possono essere usate anche a bruciapelo.

Le armi con [PISTOLA] nel loro profilo sono conosciute come Pistole. Se un'unità contiene uno o più modelli equipaggiati con Pistole, essa è idonea a sparare nella fase di Tiro del giocatore che la controlla anche quando si trova entro la Distanza di Ingaggio di una o più unità nemiche. Quando una di tali unità viene scelta per sparare, può risolvere gli attacchi usando solo le sue Pistole e può avere come bersaglio solo una delle unità

nemiche di cui si trova entro la Distanza di Ingaggio. In tali circostanze, una Pistola può avere come bersaglio un'unità nemica anche se altre unità amiche sono entro la distanza di Ingaggio della stessa unità nemica.

Se un modello è equipaggiato con una o più Pistole, a meno che non sia un modello di **MOSTRO** o di **VEICOLO**, può sparare con le sue Pistole oppure con tutte le sue altre armi da tiro. Dichiarare se quel modello sparerà con le Pistole o con le altre armi da tiro prima di scegliere i bersagli.

- Può essere usata anche se l'unità del portatore si trova entro la Distanza di Ingaggio di unità nemiche, ma deve avere come bersaglio una di quelle unità nemiche.
- Non può essere usata per sparare assieme ad altre armi non-Pistola (possono farlo solo **MOSTRI** o **VEICOLI**).

TORRENZIALE

Queste armi sparano getti di gas, fuoco o altre sostanze letali che pochi avversari possono sperare di schivare.

Le armi con [TORRENZIALE] nel loro profilo sono conosciute come armi Torrenziali. Ogni volta che effettui un attacco con un'arma di questo tipo, esso colpisce automaticamente il bersaglio.

COLPO FATALE

Alcune armi possono essere fatali per qualsiasi nemico, indipendentemente da quanto sia resistente.

Le armi con [COLPO FATALE] nel loro profilo sono conosciute come armi a Colpo Fatale. Ogni volta che effettui un attacco con un'arma di questo tipo, un Colpo Critico ferisce automaticamente il bersaglio.

LANCIA

Le armi a lancia sono micidiali durante la carica.

Le armi con [LANCIA] nel loro profilo sono conosciute come armi a Lancia. Ogni volta che effettui un attacco con un'arma di questo tipo, aggiungi 1 al tiro per Ferire di quell'attacco se il portatore ha effettuato un movimento di Carica in questo turno.

BINATA

Spesso allo stesso sistema di puntamento viene collegata un'arma doppia, aumentandone l'efficacia.

Le armi con [BINATA] nel loro profilo sono conosciute come armi Binate. Ogni volta che effettui un attacco con un'arma di questo tipo puoi ripetere il tiro per Ferire di quell'attacco.

TIRO INDIRECTO

Queste armi lanciano munizioni sopra o attorno agli ostacoli, e non vi sono luoghi sicuri dalla loro furia.

Le armi con [TIRO INDIRECTO] nel loro profilo sono conosciute come armi a Tiro Indiretto, e possono effettuare attacchi anche se il bersaglio non è visibile al modello attaccante. Questi attacchi possono distruggere i modelli nemici di un'unità bersaglio anche se nessuno di essi era visibile all'unità attaccante quando hai scelto quel bersaglio.

Se nessun modello dell'unità bersaglio è visibile all'unità attaccante quando scegli quel bersaglio, ogni volta che un modello nell'unità attaccante effettua un attacco contro quel bersaglio usando un'arma a Tiro Indiretto, sottrai 1 dal tiro per Colpire di quell'attacco e il bersaglio ha il Beneficio della Copertura contro quell'attacco (pag.44).

***Esempio:** un'unità nemica viene presa di mira da un modello attaccante equipaggiato con un'arma che ha l'abilità [TIRO INDIRECTO]. Nessun modello dell'unità bersaglio è visibile al modello attaccante, pertanto, quando si risolvono gli attacchi di quell'arma, sottrai 1 dal tiro per Colpire di quell'attacco e, ogni volta che un attacco viene assegnato a un modello nell'unità bersaglio, quel modello ha il Beneficio della Copertura contro quell'attacco.*

- Può avere come bersaglio ed effettuare attacchi contro unità che non sono visibili all'unità attaccante.
- Se nessun modello dell'unità bersaglio è visibile quando essa viene scelta, quando effettui un attacco contro quel bersaglio con un'arma a Tiro Indiretto sottrai 1 dal tiro per Colpire di quell'attacco e il bersaglio ha il Beneficio della Copertura contro tale attacco.

PRECISIONE

Gli attacchi di precisione possono eliminare bersagli vitali in mezzo alla folla, grazie alla mira di un cecchino o alla precisione del fendente di un mastro spadaccino.

Le armi con [PRECISIONE] nel loro profilo sono conosciute come armi di Precisione. Ogni volta che un attacco con un'arma di questo tipo ferisce con successo un'unità Aggregata (pag.39), se un modello di PERSONAGGIO di quell'unità è visibile al modello attaccante, il giocatore del modello attaccante può decidere di assegnare quell'attacco a quel modello di PERSONAGGIO anziché seguire la normale sequenza d'attacco.

- Quando ha come bersaglio un'unità Aggregata, il giocatore del modello attaccante può assegnare l'attacco a un modello di PERSONAGGIO di quell'unità visibile al portatore.

AREA

Gli esplosivi possono abbattere diversi guerrieri in un colpo solo, ma usare tali armi a bruciapelo o dove si corre il rischio di coinvolgere i compagni nella detonazione non è affatto saggio.

Le armi con [AREA] nel loro profilo sono conosciute come armi ad Area ed effettuano un numero casuale di attacchi. Ogni volta che determini quanti attacchi effettui con un'arma ad Area, aggiungi 1 al risultato per ogni cinque modelli che erano nell'unità bersaglio quando l'hai scelta come bersaglio (arrotondando per difetto).

Le armi ad Area non possono mai essere usate per effettuare attacchi contro un'unità che si trova entro la Distanza di Ingaggio di una o più unità dell'armata del modello attaccante (inclusa la propria unità).

***Esempio:** se un'arma che ha l'abilità [AREA] e una caratteristica Attacchi di 2D6 ha come bersaglio un'unità che include 11 modelli, e il tiro per determinare il numero di attacchi è 9, contro quell'unità viene effettuato un totale di 11 attacchi.*

- Aggiungi 1 alla caratteristica Attacchi ogni cinque modelli nell'unità bersaglio (arrotondando per difetto).
- Non può mai essere usata contro un bersaglio che si trova entro la Distanza di Ingaggio di una o più unità dell'armata del modello attaccante (inclusa la propria).

TERMICA

Le armi termiche sparano potenti raggi di calore molto efficaci a corta gittata.

Le armi con [TERMICA X] nel loro profilo sono conosciute come armi Termiche. Ogni volta che un attacco effettuato con un'arma di questo tipo ha come bersaglio un'unità entro metà della gittata di quell'arma, la caratteristica Danni di quell'attacco aumenta del valore indicato dalla 'x'.

***Esempio:** un modello ha come bersaglio un'unità che si trova entro metà gittata di un'arma che ha una caratteristica Danni di D6 e l'abilità [TERMICA 2]. Se quell'attacco infligge danni al bersaglio, ne provoca D6+2.*

- [TERMICA X]: aumenta i Danni di 'x' quando hai come bersaglio unità entro metà gittata.

PESANTE

Le armi pesanti sono tra le più grandi sul campo, ma hanno bisogno di stabilità per essere efficaci e sono ingombranti da usare in corpo a corpo.

Le armi con [PESANTE] nel loro profilo sono conosciute come armi Pesanti. Ogni volta che viene effettuato un attacco con un'arma di questo tipo, se l'unità del modello attaccante è Rimasta Stazionaria in questo turno aggiungi 1 al tiro per Colpire di quell'attacco.

- Aggiungi 1 ai tiri per Colpire se l'unità del portatore è Rimasta Stazionaria in questo turno.

RIF. IMPERIALE: designazione delle armi
FILE: 0-ΔXE-15622100



PERICOLOSA

Le armi alimentate da fonti di energia instabili e pericolose pongono una grande minaccia all'utilizzatore ogni volta che le usa.

Le armi con [PERICOLOSA] nel loro profilo sono conosciute come armi Pericolose. Ogni volta che scegli un'unità per sparare o combattere, se uno o più modelli attaccano con armi Pericolose, dopo che quell'unità ha risolto tutti i suoi attacchi devi tirare un D6 per effettuare un test di Pericolo per ciascuna arma Pericolosa con cui hai appena sparato. Per ogni risultato di 1, quel test fallisce e un modello in quell'unità equipaggiato con un'arma Pericolosa viene distrutto (a scelta del giocatore che lo controlla), a meno che quel modello non sia un **PERSONAGGIO**, un **MOSTRO** o un **VEICOLO**, nel qual caso subisce invece 3 ferite mortali. Nota che se hai scelto un modello di **PERSONAGGIO** in un'unità Aggregata, le ferite mortali subite vanno assegnate prima a quel modello, anche se in quell'unità c'è un altro modello che ha perso una o più ferite o a cui sono stati assegnati attacchi in questa fase.

Esempio: un'unità di cinque modelli effettua cinque attacchi con armi da tiro che hanno l'abilità [PERICOLOSA]. Dopo che l'unità ha terminato di sparare, il giocatore che la controlla tira cinque D6. Uno dei risultati è un 1 e, dato che nessun modello dell'unità è un **PERSONAGGIO**, un **MOSTRO** o un **VEICOLO**, uno di tali modelli viene distrutto.

- Dopo che un'unità ha sparato o ha combattuto, tira un D6 per effettuare un test di Pericolo per ciascuna arma Pericolosa usata. Per ogni 1 un modello equipaggiato con un'arma Pericolosa viene distrutto (**PERSONAGGI**, **MOSTRI** e **VEICOLI** subiscono invece 3 ferite mortali).

FERITE DEVASTANTI

Alcune armi infliggono colpi dalla potenza tale da distruggere corazze e perforare sfilze di nemici alla volta.

Le armi con [FERITE DEVASTANTI] nel loro profilo sono conosciute come armi da Ferite Devastanti. Ogni volta che effettui un attacco con un'arma di questo tipo, una Ferita Critica infligge al bersaglio un numero di ferite mortali pari alla caratteristica Danni di quell'arma e la sequenza d'attacco termina.

Esempio: un attacco effettuato con un'arma da Ferite Devastanti con una caratteristica Danni di 2 infligge una Ferita Critica. Invece di assegnare l'attacco ed effettuare tiri salvezza come di consueto, il bersaglio subisce 2 ferite mortali.

- Una Ferita Critica infligge un numero di ferite mortali pari alla caratteristica Danni dell'arma al posto di qualsiasi normale danno.

SCARICA DI COLPI

Alcune armi colpiscono con una scarica di colpi facendo a pezzi il nemico con spietata ferocia.

Le armi con [SCARICA DI COLPI X] nel loro profilo sono conosciute come armi con Scarica di Colpi. Ogni volta che effettui un attacco con un'arma di questo tipo, se ottieni un Colpo Critico quell'attacco mette a segno sul bersaglio il numero di colpi aggiuntivi indicato da 'x'.

Esempio: un modello effettua un attacco con un'arma da mischia che ha l'abilità [SCARICA DI COLPI 2]. Se il tiro per Colpire è un 6 non modificato (un Colpo Critico) quell'attacco mette a segno sul bersaglio un totale di 3 colpi (1 dal tiro per Colpire riuscito pari a 6, e 2 dall'abilità [SCARICA DI COLPI 2]).

- [SCARICA DI COLPI X]: ogni Colpo Critico mette a segno 'x' colpi aggiuntivi sul bersaglio.

ATTACCHI EXTRA

Alcuni guerrieri vanno in battaglia in sella a fidate cavalcature che dilanano e travolgono gli avversari. Altri impugnano armi extra con cui fanno piovere raffiche di colpi aggiuntivi.

Le armi con [ATTACCHI EXTRA] nel loro profilo sono conosciute come armi con Attacchi Extra. Ogni volta che il portatore di un'arma di questo tipo combatte, può effettuare attacchi con essa oltre che con quella con cui ha deciso di combattere. Il numero di attacchi effettuati con un'arma con Attacchi Extra non può essere modificato da altre regole.

- Il portatore può attaccare con quest'arma in aggiunta a qualsiasi altra arma con cui può effettuare attacchi.
- Il numero di questi attacchi extra non può essere modificato.

ANTI

Alcune armi sono il flagello di determinati nemici.

Le armi con [ANTI-KEYWORD X+] nel loro profilo sono conosciute come armi Anti. Ogni volta che effettui un attacco con un'arma di questo tipo contro un bersaglio con la keyword che appare dopo 'Anti-', un tiro per Ferire non modificato di 'x+' infligge una Ferita Critica.

Esempio: un attacco effettuato con un'arma con [ANTI-VEICOLO 4+] infligge una Ferita Critica, e quindi ferisce con successo, a un'unità **VEICOLO** con un tiro per Ferire non modificato di 4+, mentre un attacco effettuato con un'arma [ANTI-PSIONICO 2+] infligge una Ferita Critica, e quindi ferisce con successo, a un'unità **Psionica** con un tiro per ferire non modificato di 2+.

- [ANTI-KEYWORD X+]: un tiro per ferire non modificato di 'x+' contro un bersaglio con la keyword indicata infligge una Ferita Critica.

1

2

3



5

FASE DI CARICA

I guerrieri si lanciano in battaglia per uccidere usando lame, martelli e artigli. Urla di guerra e grida disperate echeggiano nel fumo vorticante quando il momento della violenza cataclismica si avvicina.



Usa la sequenza in basso per caricare con le tue unità.

1

SCEGLIERE UN'UNITÀ IDONEA

2

SCEGLIERE I BERSAGLI

3

EFFETTUARE IL TIRO PER CARICARE

4

EFFETTUARE IL MOVIMENTO DI CARICA

5

RIPETERE PER LA SUCCESSIVA UNITÀ IDONEA

BONUS ALLA CARICA

Molti guerrieri si buttano nella mischia sfruttando l'impeto della carica per uccidere in fretta i nemici.

Ogni volta che un'unità effettua un movimento di Carica, fino alla fine del turno quell'unità ha l'abilità *Combattere per Prima* (pag.32).

Nella tua fase di Carica, se sul campo ci sono una o più unità idonee della tua armata con le quali vuoi caricare in combattimento, puoi sceglierle per dichiarare una carica, una alla volta. Ciascuna può essere scelta solo una volta per fase. Dopo aver risolto tutte queste eventuali cariche, prosegui con la fase di Combattimento.

Un'unità è idonea a caricare se si trova entro 12" da una o più unità nemiche all'inizio della tua fase di Carica, a meno che non si applichino una o più delle seguenti condizioni:

- Quell'unità ha Avanzato o Ripiegato in questo turno.
- Quell'unità si trova entro la Distanza di Ingaggio di uno o più modelli nemici.
- Quell'unità è un'unità **AEROMOBILE**.

CARICARE CON UN'UNITÀ

Una volta che hai selezionato un'unità idonea a dichiarare una carica, devi scegliere una o più unità nemiche entro 12" da essa come bersaglio di quella carica. Non è necessario che i bersagli di una carica siano visibili all'unità alla carica.

Poi effettua un tiro per Caricare per l'unità alla carica tirando 2D6. Il risultato è il numero massimo di pollici di cui ogni modello di quell'unità può essere mosso se può effettuare un movimento di Carica. Affinché possa effettuare il movimento di Carica, il tiro per Caricare deve essere sufficiente a consentire all'unità alla carica di terminare quel movimento:

- Entro la Distanza di Ingaggio di ogni unità che hai scelto come bersaglio della carica.
- Senza muoversi entro la Distanza di Ingaggio di unità nemiche che non sono il bersaglio della carica.
- In Coesione dell'Unità.

Se una o più di tali condizioni non possono essere soddisfatte, la carica fallisce e nessun modello nell'unità alla carica si muove in questa fase. Altrimenti, la carica ha successo e i modelli nell'unità alla carica effettuano un movimento di Carica: muovi ciascun modello di una distanza in pollici non superiore al risultato del tiro per Caricare. Quando lo fai, ogni modello dell'unità alla carica deve terminare il proprio movimento di Carica più vicino a una delle unità scelte come bersaglio della carica. Inoltre, se puoi muovere un modello che carica affinché termini il suo movimento di Carica a contatto di basetta con uno o più modelli nemici pur consentendo all'unità alla carica di terminare il suo movimento soddisfacendo tutte le condizioni precedenti, devi farlo. Il giocatore che controlla i modelli sceglie l'ordine in cui muoverli.

- **Tiro per Caricare:** 2D6".
- I bersagli di una carica devono trovarsi entro 12", ma non è necessario che siano visibili.
- Se la distanza ottenuta è insufficiente a muoversi entro la Distanza di Ingaggio di tutti i bersagli mantenendo la Coesione dell'Unità, la carica fallisce.
- Non puoi muoverti entro la Distanza di Ingaggio di nessuna unità che non era un bersaglio della carica.
- Se la carica ha successo, ogni modello effettua un movimento di Carica inferiore o uguale al tiro per Caricare e, se possibile, deve muoversi a contatto di basetta con un modello nemico.

CARICARE SUI TERRENI

A meno che non sia indicato diversamente, un modello può essere mosso sopra un elemento di terreno quando effettua un movimento di Carica, ma non attraverso di esso.

Un modello può essere mosso sopra i terreni alti 2" o meno come se non ci fossero. Un modello può essere mosso verticalmente per arrampicarsi su, calarsi da e muoversi sopra qualsiasi elemento di terreno più alto di tale misura, contando la distanza verticale verso l'alto e/o il basso come parte del suo movimento di Carica. I modelli non possono terminare un movimento di Carica a metà arrampicata/calata: se come conseguenza di ciò non è possibile effettuare un movimento di Carica, la carica fallisce.

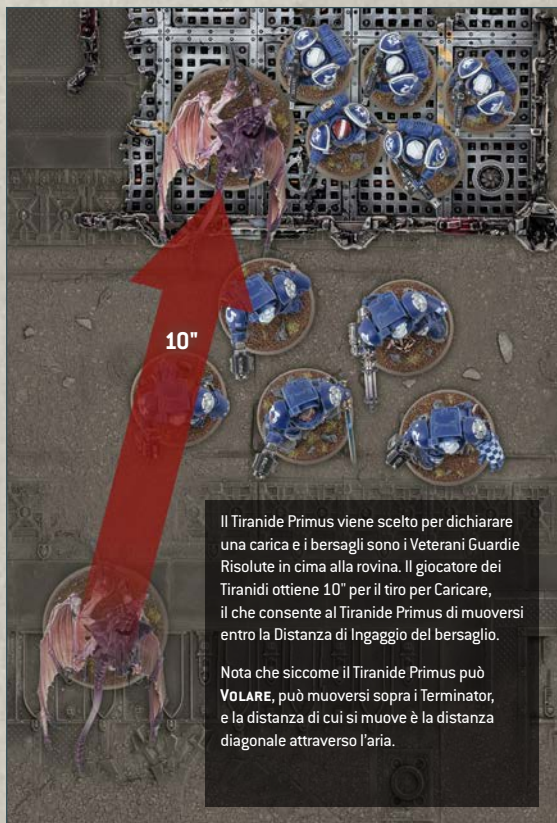
- I modelli possono muoversi liberamente sopra i terreni alti 2" o meno.
- I modelli non possono muoversi attraverso i terreni alti più di 2", ma possono arrampicarsi e calarsi da essi.



CARICARE CON I MODELLI VOLANTI

Quando un modello che può **VOLARE** inizia o termina un movimento di Carica su un elemento di terreno, anziché misurare la distanza di cui si è mosso sul campo di battaglia devi misurare il suo percorso 'in aria'. Inoltre, puoi muoverlo sopra gli altri modelli come se non ci fossero. Un modello che può **VOLARE** non può terminare nessun movimento su un altro modello.

- I modelli con **VOLARE** possono muoversi sopra gli altri modelli quando effettuano un movimento di Carica.
- I modelli con **VOLARE** che iniziano o terminano un movimento di Carica su un elemento di terreno misurano la distanza percorsa in aria quando effettuano un movimento di Carica.



1

2

3



5



30

1

2

3

4



FASE DI COMBATTIMENTO

La carneficina dilaga sul campo di battaglia quando le armate si incontrano faccia a faccia. Zanne e artigli spezzano le ossa, le lame risuonano come martelli che battono su un'incudine, il sangue schizza e la carne si lacera quando nemici pieni d'odio si fanno a pezzi a vicenda.

In entrambi i passi della fase di Combattimento i giocatori fanno a turno a scegliere unità idonee della propria armata, una alla volta, a cominciare dal giocatore non di turno, per farle combattere. Nota che un giocatore non può passare o decidere di non combattere quando ha una o più unità idonee che potrebbero combattere: deve sceglierne una.

In entrambi i passi, un'unità è idonea a combattere se si applicano una o entrambe le seguenti condizioni:

- Si trova entro la Distanza di Ingaggio di una o più unità nemiche.
- Ha effettuato un movimento di Carica in questo turno.

Nessuna unità può combattere più di una volta nella fase di Combattimento. In ogni passo, se tutte le unità idonee di un giocatore che possono combattere in quel passo hanno combattuto, il giocatore avversario può poi combattere con tutte le sue unità idonee rimanenti in grado di combattere durante quel passo, una alla volta.

Quando a nessun giocatore rimangono unità idonee con cui combattere durante il passo in corso, prosegui al passo successivo. Dopo che tutte le unità idonee hanno combattuto in ogni passo, la fase di Combattimento termina. Poi il turno del giocatore termina e, a meno che la battaglia non finisca, inizia il turno del giocatore successivo.

Nota che dopo che un'unità nemica ha combattuto e terminato il suo Movimento di Consolidamento (pag.35), potrebbe capitare che unità in precedenza non idonee ora siano idonee: tali unità possono quindi essere scelte per combattere durante il passo Combattimenti restanti.

1. COMBATTE PER PRIMA

In questo passo, tutte le unità idonee con l'abilità Combattere per Prima combattono (pagg.33-36). Ricorda che ciò include le unità che hanno effettuato un movimento di Carica in questo turno e che hanno un bonus alla Carica (pag.29).



COMBATTE PER PRIMA

Alcuni guerrieri attaccano con velocità sorprendente, mandando a segno colpi prima che l'avversario reagisca.

Le unità con questa abilità che sono idonee a combattere lo fanno nel passo Combattere per prima, ammesso che tutti i modelli dell'unità abbiano questa abilità.

2. COMBATTIMENTI RESTANTI

In questo passo combattono tutte le unità idonee rimanenti. Ciò include ogni unità con l'abilità Combattere per Prima che non era idonea a combattere all'inizio della fase di Combattimento, ma che poi lo è diventata.



La fase di Combattimento è divisa in due passi. Le unità con l'abilità Combattere per Prima combattono, seguite da qualsiasi unità idonea rimanente.

1

COMBATTE PER PRIMA

Le unità che possono Combattere per Prima lo fanno

2

COMBATTIMENTI RESTANTI

Le unità rimanenti che possono combattere lo fanno



1

2

3

4



32

1

2

3

4



COMBATTERE

Quando scegli un'unità per combattere, essa prima si Ammassa, poi i suoi modelli effettuano attacchi da mischia, e infine l'unità si Consolida.



Usa la sequenza in basso quando un'unità combatte.

1

AMMASSAMENTO

2

EFFETTUARE ATTACCHI DA MISCHIA

Scegliere l'arma

Scegliere i bersagli

Effettuare attacchi

3

CONSOLIDAMENTO

1. AMMASSAMENTO

Quando un'unità si Ammassa, puoi muovere ogni suo modello che non si trova già a contatto di basetta con un modello nemico di massimo 3": questo è un movimento di Ammassamento. Affinché un Ammassamento sia possibile, un'unità deve poter terminare questi movimenti entro la Distanza di Ingaggio di una o più unità nemiche e in Coesione dell'Unità. Se tali condizioni non possono essere soddisfatte, nessun modello dell'unità può effettuare movimenti di Ammassamento in questa fase e tu prosegui effettuando attacchi da mischia con quell'unità. Altrimenti l'unità può effettuare movimenti di Ammassamento.

Ogni volta che un modello effettua un movimento di Ammassamento, deve terminarlo più vicino al modello nemico più vicino. Se inoltre può terminare tale movimento a contatto di basetta con uno o più modelli nemici riuscendo comunque a soddisfare tutte le condizioni soprastanti, deve farlo. Il giocatore che controlla i modelli sceglie l'ordine in cui muoverli.

- **Movimento di Ammassamento:** massimo 3".
- Ogni modello che si muove deve terminare il movimento più vicino al modello nemico più vicino e, se possibile, a contatto di basetta con un modello nemico. L'unità deve terminare in Coesione dell'Unità ed entro la Distanza di Ingaggio di almeno un'unità nemica (oppure nessun modello può Ammassarsi).

2. EFFETTUARE ATTACCHI DA MISCHIA

Quando un'unità effettua i suoi attacchi da mischia, prima di risolverli devi innanzitutto determinare quali modelli possono combattere, poi decidere con quali armi da mischia ciascuno di quei modelli effettuerà attacchi e infine scegliere i bersagli di tali attacchi.

QUALI MODELLI COMBATTONO

Quando un'unità effettua i propri attacchi da mischia, possono combattere solo i modelli di quell'unità che sono entro la Distanza di Ingaggio di un'unità nemica oppure a contatto di basetta con un altro modello della propria unità che è a sua volta a contatto di basetta con un'unità nemica.

- Un modello può combattere se si trova entro la Distanza di Ingaggio di un'unità nemica.
- Un modello può combattere se si trova a contatto di basetta con un altro modello della propria unità che è a sua volta a contatto di basetta con un'unità nemica.

SCEGLIERE LE ARMI

Quando un modello combatte, deve farlo usando un'arma da mischia con cui è equipaggiato. Le armi di un modello sono descritte nella sua scheda tecnica. Se un modello possiede più di un'arma da mischia, ogni volta che combatte può usare solo una di esse per effettuare attacchi, quindi ora devi dichiarare quale userà prima di risolvere qualunque suo attacco.

Se l'arma selezionata ha più di un profilo fra cui scegliere, ogni volta che un modello combatte può usarne solo uno per

effettuare attacchi, quindi devi anche dire quale profilo userà prima di risolvere qualunque suo attacco.

Quando un modello combatte, effettua un numero di attacchi da mischia determinato dalla caratteristica Attacchi (A) dell'arma da mischia che sta usando.

- Ogni modello che può combattere lo fa usando una delle sue armi da mischia.
- Ogni modello effettua un numero di attacchi pari alla caratteristica Attacchi dell'arma scelta.

SCEGLIERE I BERSAGLI

Prima di risolvere qualunque attacco da mischia, devi innanzitutto selezionare le unità nemiche che saranno bersaglio di tutti quegli attacchi. Per scegliere un'unità nemica come bersaglio di un attacco da mischia, il modello attaccante deve trovarsi entro la Distanza di Ingaggio di quell'unità nemica oppure a contatto di basetta con un altro modello della propria unità che a sua volta è a contatto di basetta con quell'unità nemica.

Se l'arma da mischia che un modello sta usando per combattere può effettuare più di un attacco, tali attacchi possono essere effettuati tutti contro lo stesso bersaglio o possono essere divisi tra bersagli differenti. Analogamente, se un'unità ha più di un modello, ciascuno può effettuare i propri attacchi contro lo stesso bersaglio o contro diversi. In ogni caso dichiara quali attacchi sono diretti contro quali unità prima di risolvere qualunque di essi.

Se non ci sono bersagli idonei (perché non ci sono unità nemiche entro la Distanza di Ingaggio, ad esempio), quell'unità non può effettuare attacchi da mischia in questa fase, ma può comunque Consolidare (pag.35).

- Scegli i bersagli di tutti gli attacchi prima di risolverli.
- Il modello attaccante deve trovarsi entro la Distanza di Ingaggio di un'unità nemica per averla come bersaglio, o a contatto di basetta con un altro modello della propria unità che a sua volta è a contatto di basetta con quell'unità nemica.



1

2

3

4



34

1

2

3

4



EFFETTUARE ATTACCHI

Gli attacchi da mischia seguono la stessa sequenza d'attacco di quelli da tiro (vedi Effettuare attacchi, pagg.21-23); effettua un singolo tiro per Colpire per ogni attacco effettuato.

Se più di un'unità nemica è il bersaglio degli attacchi da mischia di un'unità attaccante, risolvi tutti gli attacchi contro un bersaglio prima di passare al successivo.

Se la tua unità sta effettuando attacchi con più di un'arma da mischia contro un'unità e quelle armi hanno profili diversi, dopo aver risolto un attacco con una di tali armi, se stai usando altre armi con lo stesso profilo per effettuare attacchi contro quell'unità devi risolvere tali attacchi prima di risolvere qualsiasi altro attacco contro il bersaglio.

Nota che tutti gli attacchi per cui hai dichiarato i bersagli sono sempre risolti contro le unità nemiche anche se, quando inizi a risolvere un attacco, non rimane nessun modello nell'unità bersaglio di quell'attacco entro la Distanza di Ingaggio dell'unità del modello attaccante (ad esempio per via di modelli distrutti come conseguenza di altri attacchi effettuati dall'unità del modello attaccante).

- Risolvi tutti gli attacchi contro un'unità prima di passare alla successiva.
- Risolvi tutti gli attacchi con lo stesso profilo d'arma prima di risolvere quelli con profili d'arma differenti.
- Tutti gli attacchi dichiarati contro un'unità bersaglio vanno risolti, anche se non rimane nessun modello di quell'unità entro la Distanza di Ingaggio.

3. CONSOLIDAMENTO

Dopo che un'unità ha terminato di effettuare tutti i suoi attacchi da mischia, Consolida. Ogni volta che un'unità Consolida, puoi muovere ogni suo modello che non è già a contatto di basetta con un modello nemico di massimo 3": questo è un movimento di Consolidamento. Affinché un Consolidamento sia possibile, un'unità deve poter terminare questi movimenti entro la Distanza di Ingaggio di una o più unità nemiche e in Coesione dell'Unità. Se tali condizioni non possono essere soddisfatte, ogni modello di quell'unità può invece effettuare un movimento di Consolidamento verso il segnalino obiettivo più vicino, ma solo se, dopo averlo fatto, quell'unità si trova entro la gittata di tale segnalino obiettivo e in Coesione dell'Unità. Se non si possono soddisfare nemmeno queste condizioni, nessun modello dell'unità può effettuare movimento di Consolidamento in questa fase e il combattimento di tale unità termina.

Se un'unità può terminare il suo Consolidamento entro la Distanza di Ingaggio di una o più unità nemiche, ogni volta che uno dei suoi modelli effettua un movimento di Consolidamento deve terminarlo più vicino al modello nemico più vicino. Se inoltre può terminare tale movimento a contatto di basetta con uno o più modelli nemici riuscendo comunque a soddisfare tutte le condizioni soprastanti, deve farlo. Il giocatore che controlla i modelli sceglie l'ordine in cui muoverli.

- **Movimento di Consolidamento:** massimo 3".
- Ogni modello che si muove deve terminare il movimento più vicino al modello nemico più vicino e, se possibile, a contatto di basetta con un modello nemico. L'unità deve terminare in Coesione dell'Unità e se possibile entro la Distanza di Ingaggio di almeno un'unità nemica.
- Se quanto appena detto non è possibile, ogni modello può muoversi verso il segnalino obiettivo più vicino, ma ciò deve portare l'unità entro la gittata di quel segnalino obiettivo e in Coesione dell'Unità.
- Se anche quanto appena detto non è possibile, nessun modello può Consolidare.

1

2

3

4

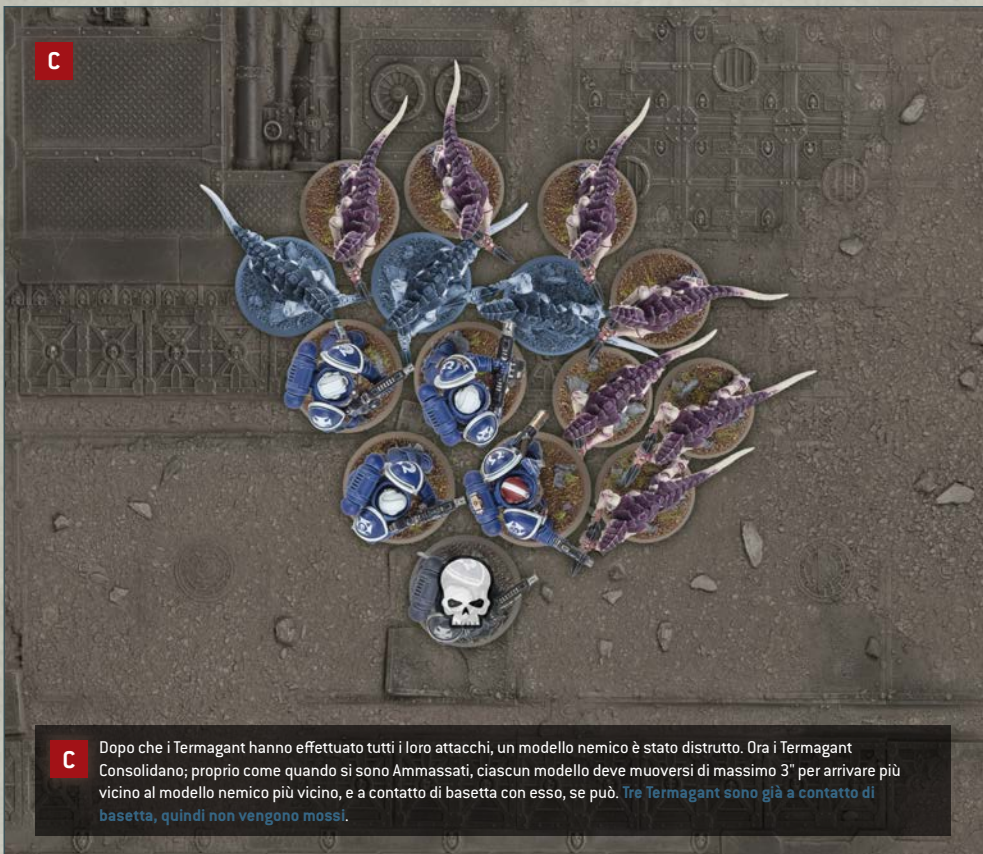


A

B

A L'unità di Termagant viene selezionata per combattere. Per prima cosa si Ammassa e tutti i suoi modelli si muovono di massimo 3" per arrivare più vicini al modello nemico più vicino, e a contatto di basetta se riescono. **Nota che due Termagant sono già a contatto di basetta con il nemico:** quei modelli quindi non si muovono.

B Dopo aver effettuato i loro movimenti di Ammassamento, **cinque Termagant sono entro la Distanza di Ingaggio dei Veterani Guardie Risolute,** quindi possono effettuare i propri attacchi. **Altri tre Termagant sono a contatto di basetta con modelli della propria unità che sono a loro volta a contatto di basetta con i Veterani Guardie Risolute:** anche questi Termagant possono effettuare attacchi. I due Termagant rimanenti sono troppo distanti dal nemico e non riescono ad attaccare.



C

C Dopo che i Termagant hanno effettuato tutti i loro attacchi, un modello nemico è stato distrutto. Ora i Termagant Consolidano; proprio come quando si sono Ammassati, ciascun modello deve muoversi di massimo 3" per arrivare più vicino al modello nemico più vicino, e a contatto di basetta con esso, se può. **Tre Termagant sono già a contatto di basetta, quindi non vengono mossi.**

SCHEDE TECNICHE

Ogni unità ha una scheda tecnica che elenca caratteristiche, equipaggiamenti, abilità e keyword dei modelli. Questa sezione riassume questi elementi e spiega come funzionano in gioco.

1

ESEMPIO DI SCHEDA TECNICA (PROFILI E ABILITÀ)

M
5"

R
4

S
2+

Fe
7

D
4+

CO
1

2

	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
ARMI DA TIRO	12"	D3	2+	4	-1	1
Esempio d'arma [PISTOLA]	12"	D3	2+	4	-1	1
Esempio d'arma [CADENZA RAPIDA 1]	24"	2	2+	4	0	1
ARMI DA MISCHIA	GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da
Esempio d'arma	Mischia	4	2+	4	-3	1

4

ABILITÀ

BASE: Attacco in Profondità

FAZIONE: Angeli della Morte

Riti di Battaglia (Aura): fintanto che un'unità BASE degli ADEPTUS ASTARTES amica si trova entro 6" da questo modello, ogni volta che un modello di quell'unità effettua un attacco ripeti i tiri per Colpire pari a 1.

3

4+

TIRO INVULNERABILITÀ

KEYWORD DI FAZIONE:
ADEPTUS ASTARTES

KEYWORD: IMPERIUM, FANTERIA, PERSONAGGIO, TERMINATOR

5

6

ESEMPIO DI SCHEDA TECNICA (EQUIP. E COMPOSIZIONE)

Da diecimila anni, le Squadre Tattiche formano il nerbo dei Capitoli degli Space Marines. Grazie a un'ampia gamma di armi sono in grado di falciare la fanteria ostile, eliminare dal campo di battaglia i nemici in armatura pesante e aprire squarci incandescenti nei blindati.

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Lo Space Marine Sergente può sostituire la pistola requiem con una delle seguenti:
 - 1 arma dalla lista Pistole.
 - 1 arma dalla lista Armi da Mischia.
- Lo Space Marine Sergente può sostituire il fucile requiem con una delle seguenti:
 - 1 arma dalla lista Combiarmi.
 - 1 arma dalla lista Pistole.
 - 1 arma dalla lista Armi da Mischia.
- Se questa unità contiene 9 o meno modelli, 1 Space Marine può sostituire il fucile requiem con una delle seguenti:
 - 1 arma dalla lista Armi Pesanti.
 - 1 arma dalla lista Armi Speciali.
- Se questa unità contiene 10 modelli, 1 Space Marine può sostituire il fucile requiem con 1 arma dalla lista Armi Speciali.

COMPOSIZIONE DELL'UNITÀ

- 1 Space Marine Sergente
- 4-9 Space Marines

Ogni modello è equipaggiato con: pistola requiem, fucile requiem.

7

1 NOME DELLA SCHEDA TECNICA

Qui trovi il nome dell'unità.

2 PROFILI

Contengono le seguenti caratteristiche, che mostrano quanto sono potenti i modelli dell'unità:

Movimento (M): si tratta della velocità a cui un modello si muove sul campo. Se un modello ha Movimento '3' non può muoversi.

Resistenza (R): riflette la resistenza di un modello ai danni fisici.

Salvezza (S): indica la protezione che l'armatura fornisce al modello.

Ferite (Fe): le ferite mostrano quanti danni un modello può subire prima di soccombere. Un modello viene distrutto se la sua caratteristica Ferite viene ridotta a 0.

Disciplina (D): rivela quanto coraggioso, determinato e saldo è un modello. Più basso è il numero, migliore è la caratteristica Disciplina del modello.

Controllo degli Obiettivi (CO): mostra quanto efficacemente un modello può esercitare il proprio controllo su un obiettivo in campo.

3 ABILITÀ

Molte unità hanno abilità e regole speciali che possono utilizzare in partita, da Regole Base comuni a molte unità fino ad abilità Psiciche uniche e tiri invulnerabilità. Sono presentate qui insieme ad eventuali regole che si applicano quando modelli più grandi, come i veicoli, raggiungono una certa soglia di danni subiti.

Alcune abilità sono conferite da equipaggiamenti che i modelli di un'unità possono avere e sono chiamate abilità Equipaggiamento. Esse si applicano solo fintanto che un modello dell'unità è dotato del relativo equipaggiamento.

4 ARMI

Le armi sono descritte con le seguenti caratteristiche:

Gittata: la distanza massima a cui l'arma può sparare. Le armi con gittata 'Mischia' sono armi da mischia e possono essere usate solo nei combattimenti corpo a corpo. Tutte le altre armi sono armi da tiro.

Attacchi (A): indica quanti attacchi vengono effettuati ogni volta che quell'arma viene usata.

Abilità di Combattimento (AC): riflette la capacità del modello nel brandire l'arma da mischia indicata.

Abilità Balistica (AB): mostra quanto è preciso un modello quando spara con l'arma da tiro indicata.

Forza (Fo): quanto è probabile che l'arma ferisca il nemico.

Valore di Penetrazione (VP): la capacità dell'arma di penetrare nelle difese del bersaglio.

Danni (Da): l'ammontare di danni causato da una ferita inflitta.

5 KEYWORD

Le schede tecniche hanno una lista di keyword, separata in keyword di Fazione e altre keyword. Le prime vengono usate per decidere quali modelli includere nell'armata, ma entrambi i set di keyword funzionano esattamente allo stesso modo.

6 COMPOSIZIONE DELL'UNITÀ E ALTRE REGOLE

Questa sezione include il numero e i tipi di modelli nell'unità, nonché le armi e gli equipaggiamenti predefiniti di cui i suoi modelli sono dotati. Può anche illustrare altre interazioni, ad es. come le unità con l'abilità Leader possono aggregarsi ad altre unità o le restrizioni ai passeggeri che si applicano ai modelli di **TRASPORTO**.

7 OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

Alcune schede tecniche hanno una lista a punti di opzioni di equipaggiamento. Quando includi un'unità di questo tipo nella tua armata, puoi usare queste opzioni per cambiare le armi e gli equipaggiamenti dei modelli dell'unità. Non importa l'ordine in cui usi queste opzioni, ma ciascuna può essere usata solo una volta.



TEST DI DISCIPLINA

Se una regola ti richiede di effettuare un test di Disciplina per un'unità, tira 2D6: se il totale è maggiore o uguale alla caratteristica Disciplina migliore in quell'unità, il test è superato. In caso contrario fallisce.

CARATTERISTICHE CASUALI

Alcune caratteristiche hanno un valore casuale al posto di un numero. Ad esempio, la caratteristica Movimento di un modello potrebbe essere 2D6", mentre la caratteristica Attacchi di un arma potrebbe essere D6. Quando un'unità con una caratteristica Movimento casuale viene scelta per muoversi, determina la sua intera distanza di movimento tirando il numero di dadi indicati. Per tutte le altre caratteristiche determina il valore su base individuale, per ogni singolo modello o arma ogni volta che quella caratteristica è richiesta.

ABILITÀ AURA

Alcune abilità influenzano più modelli o unità ad una determinata distanza. Esse sono note come abilità Aura e sono indicate con il termine 'Aura'. Un modello con un'abilità Aura si trova sempre entro la gittata della propria abilità Aura. Un'unità può essere influenzata da più di un'abilità Aura per volta, ma se un'unità si trova entro la gittata della stessa abilità Aura più di una volta, quell'abilità Aura si applica ad essa solo una volta.

ABILITÀ E ARMI PSICHICHE

Alcune armi e abilità possono essere usate solo dagli **PSIONICI**. Esse sono contrassegnate dalla parola 'Psichica'. Se un'arma o un'abilità Psichica porta qualsiasi unità a subire una o più ferite, ciascuna di quelle ferite è considerata inflitta da un Attacco Psichico.

ABILITÀ DELLO SCHIERAMENTO

Alcune abilità vengono usate durante lo schieramento, oppure quando un'unità viene collocata sul campo o nelle Riserve. Esse sono note come Abilità dello Schieramento e in basso puoi trovare alcune tra quelle più comuni.



ATTACCO IN PROFONDITÀ

Alcune unità si fanno strada scavando, teletrasportandosi, scendendo dall'alta quota o usando altri mezzi insoliti per apparire improvvisamente nel folto della mischia.

Durante il passo Dichiarare le formazioni di battaglia, se ogni modello di un'unità ha questa abilità, puoi schierare l'unità nelle Riserve anziché sul campo di battaglia. Se lo fai, nel passo Rinforzi di una delle tue fasi di Movimento puoi schierare questa unità ovunque sul campo a più di 9" in orizzontale da tutti i modelli nemici.

- Le unità possono essere schierate nelle Riserve anziché sul campo di battaglia.
- Le unità possono essere schierate nel tuo passo Rinforzi, a più di 9" di distanza in orizzontale da tutti i modelli nemici.



ESPLORATORI

Gli esploratori formano l'avanguardia di molte armate. Nascosti agli occhi del nemico, marciano nell'avanguardia della forza principale.

Alcune unità elencano 'Esploratori x"' tra le proprie abilità. Se ogni modello di un'unità ha questa abilità, all'inizio del primo round di battaglia, prima dell'inizio del primo turno essa può effettuare un movimento Normale di massimo x" come se fosse la tua fase di Movimento. Ciò vale anche per qualsiasi modello di **TRASPORTO APPOSITO** in cui quell'unità si trova imbarcata dall'inizio della battaglia (a patto che in quel modello di **TRASPORTO APPOSITO** siano imbarcati solo modelli con questa abilità). Un'unità che si muove usando questa abilità deve terminare quel movimento a più di 9" in orizzontale da tutti i modelli nemici. Se entrambi i giocatori hanno unità in grado di farlo, il giocatore che ha il primo turno muove le proprie unità per primo.

Esempio: un'unità ha l'abilità Esploratori 6". All'inizio del primo round di battaglia il giocatore che la controlla può effettuare con essa un movimento Normale di massimo 6".

- **Esploratori x"**: l'unità può effettuare un movimento Normale di massimo x" prima dell'inizio del primo turno.
- Se imbarcata in un **TRASPORTO APPOSITO**, quel **TRASPORTO APPOSITO** può effettuare invece questo movimento.
- Deve terminare questo movimento a più di 9" di distanza in orizzontale da tutti i modelli nemici.



INFILTRATORI

Molte armate fanno uso di unità di ricognizione che possono restare nascoste in attesa del momento giusto.

Durante lo schieramento, se ogni modello di un'unità ha questa abilità, quando la schieri puoi collocarla in qualsiasi punto del campo, a più di 9" in orizzontale dalla zona di schieramento nemica e da tutti i modelli nemici.



LEADER

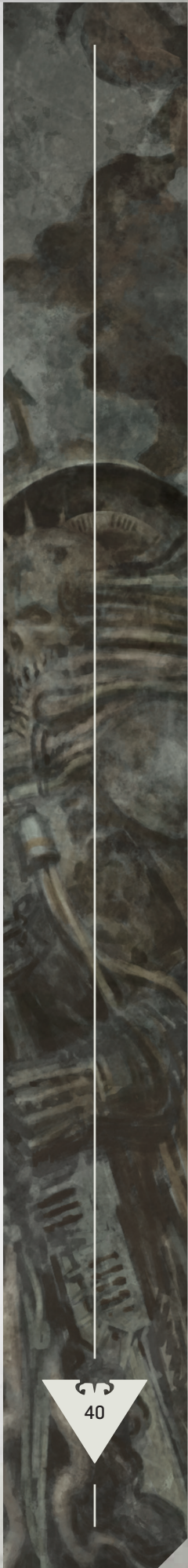
Potenti eroi marciano combattendo sul fronte.

Alcune unità **PERSONAGGIO** hanno il termine 'Leader' elencato sulla propria scheda tecnica. Tali unità **PERSONAGGIO** sono note come Leader e le unità che possono guidare, chiamate unità di Guardie del Corpo, sono indicate sulla loro scheda tecnica.

Durante il passo Dichiarare le formazioni di battaglia, per ogni Leader della tua armata, se la tua armata include anche una o più delle unità di Guardie del Corpo di quel Leader, puoi sceglierne una. Quel Leader si aggrega a quell'unità di Guardie del Corpo per il resto della battaglia ed è considerato guidare quell'unità. A ogni unità di Guardie del Corpo può aggregarsi un solo Leader.

Fintanto che un'unità di Guardie del Corpo contiene un Leader, essa è chiamata unità Aggregata e, ad eccezione delle regole che si attivano quando le unità vengono distrutte (pag.12), viene considerata una singola unità a tutti i fini delle regole. Ogni volta che un attacco ha come bersaglio un'unità Aggregata, finché l'unità attaccante non ha risolto tutti i suoi attacchi devi usare la caratteristica Resistenza dei modelli di Guardie del Corpo di quell'unità, anche se un'unità Leader di quell'unità ha una caratteristica Resistenza diversa. Ogni volta che un attacco ferisce con successo un'unità Aggregata, quell'attacco non può essere assegnato a un modello di **PERSONAGGIO** in quell'unità, anche se quel modello di **PERSONAGGIO** ha perduto una o più ferite o se gli erano già stati assegnati attacchi in questa fase. Non appena l'ultimo modello di Guardia del Corpo in un'unità Aggregata viene distrutto, qualsiasi attacco effettuato contro quell'unità che deve essere ancora assegnato può essere assegnato ai modelli di **PERSONAGGIO** in quell'unità.

- Prima della battaglia le unità **PERSONAGGIO** con l'abilità Leader possono essere unite a una delle proprie unità di Guardie del Corpo per formare un'unità Aggregata.
- Le unità Aggregate possono contenere un solo Leader.
- Non possono essere assegnati attacchi ai modelli di **PERSONAGGIO** nelle unità Aggregate.



STRATAGEMMI

I Punti Comando possono essere spesi in battaglia per usare gli Stratagemmi. Tutti i giocatori possono usare gli Stratagemmi Base presentati qui. Stratagemmi aggiuntivi appaiono nei Codex e in altre pubblicazioni.

Quando usi uno Stratagemma riduci il tuo totale di PC dell'ammontare indicato su quello Stratagemma. Se non hai abbastanza PC per uno Stratagemma specifico, non puoi usarlo. Puoi usare lo stesso Stratagemma più volte durante una battaglia, ma non puoi usare lo stesso Stratagemma più di una volta nella stessa fase.

- Per usare uno Stratagemma devi pagare i PC indicati.
- Non puoi usare lo stesso Stratagemma più di una volta nella stessa fase.

LEGENDA DEGLI STRATAGEMMI

TURNO DI QUALSIASI GIOCATORE

TUO TURNO

TURNO DELL'AVVERSARIO

CATEGORIE DEGLI STRATAGEMMI

Ogni Stratagemma appartiene a una di quattro categorie, come descritto di seguito. Alcune regole (specialmente nelle partite Crociata) interagiscono con gli Stratagemmi di una determinata categoria.

TATTICA BELLICA: questi Stratagemmi rafforzano l'efficacia di un'unità in battaglia, migliorandone gli attacchi o le capacità difensive nel momento critico.

GESTO EPICO: questi Stratagemmi vengono usati da modelli o unità individuali per eseguire possenti gesta eroiche.

ESPEDIENTE STRATEGICO: questi Stratagemmi consentono alle unità di ottenere nuove possibilità strategiche, guadagnando piccole ma preziose finestre di opportunità.

EQUIPAGGIAMENTO: questi Stratagemmi rappresentano gli effetti in battaglia di equipaggiamenti specialistici.



RIPETIZIONE COMANDO

BASE – STRATAGEMMA TATTICA BELLICA

La volontà di un grande comandante può piegare persino i capricci del fato e della sorte, spianando la strada per la vittoria.

1PC

QUANDO: in qualsiasi fase, subito dopo aver effettuato un tiro per Colpire, un tiro per Ferire, un tiro per i Danni, un tiro salvezza, un tiro per Avanzare, un tiro per Caricare, un test di Fuga Disperata, un test di Pericolo o subito dopo che hai tirato il dado per determinare il numero di attacchi effettuati con un'arma, di un attacco, di un modello o di un'unità della tua armata.

EFFETTO: ripeti quel tiro, test o tiro salvezza.



CONTROFFENSIVA

BASE – STRATAGEMMA ESPEDIENTE STRATEGICO

Nel combattimento ravvicinato persino la minima esitazione lascia un punto scoperto che un nemico rapido può sfruttare.

2PC

QUANDO: nella fase di Combattimento, subito dopo che un'unità nemica ha combattuto.

BERSAGLIO: un'unità della tua armata che si trova entro la Distanza di Ingaggio di una o più unità nemiche e che non è già stata scelta per combattere in questa fase.

EFFETTO: la tua unità è la prossima a combattere.



SFIDA EPICA

BASE – STRATAGEMMA GESTO EPICO

Le leggende del XLI millennio sono piene di duelli letali tra possenti campioni.

1PC

QUANDO: nella fase di Combattimento, quando un'unità **PERSONAGGIO** della tua armata che si trova entro la Distanza di Ingaggio di una o più unità Aggregate viene scelta per combattere.

BERSAGLIO: un modello di **PERSONAGGIO** della tua unità.

EFFETTO: fino alla fine della fase tutti gli attacchi da mischia effettuati da quel modello hanno l'abilità [PRECISIONE] (pag.26).



FOLLE CORAGGIO

BASE – STRATAGEMMA GESTO EPICO

Troppo zelanti, sanguinari o belligeranti per curarsi della propria sopravvivenza, questi guerrieri mantengono la posizione contro avversità che sembrano insormontabili.

QUANDO: nel passo dei Traumi della tua fase di Comando, subito dopo aver fallito un test per i Traumi per un'unità della tua armata (pag.11).

BERSAGLIO: l'unità della tua armata per cui hai appena effettuato quel test per i Traumi (anche se solitamente le tue unità Traumatizzate non possono essere influenzate dai tuoi Stratagemmi).

EFFETTO: la tua unità è considerata aver superato quel test e non è Traumatizzata come conseguenza.



GRANATA

BASE – STRATAGEMMA EQUIPAGGIAMENTO

Preparando le loro bombe, questi guerrieri flettono le braccia e scagliano morte tra i ranghi nemici.

QUANDO: la tua fase di Tiro.

BERSAGLIO: un'unità con **GRANATE** della tua armata che non si trova entro la Distanza di Ingaggio di qualsiasi unità nemica e che non è stata scelta per sparare in questa fase.

EFFETTO: scegli un'unità nemica che non si trova entro la Distanza di Ingaggio di qualsiasi unità della tua armata e che si trova entro 8" dalla tua unità con **GRANATE** e visibile a essa. Tira sei D6: per ogni 4+ quell'unità nemica subisce 1 ferita mortale.



TRAVOLGIMENTO

BASE – STRATAGEMMA ESPEDIENTE STRATEGICO

Travolgere il nemico con un veicolo ad alta velocità potrebbe non essere fine, ma è sicuramente efficace.

QUANDO: nella tua fase di Carica.

BERSAGLIO: un'unità **VEICOLO** della tua armata.

EFFETTO: fino alla fine della fase, dopo che la tua unità ha terminato un movimento di Carica, scegli un'unità nemica entro la sua Distanza di Ingaggio e poi scegli un'arma da mischia della tua unità. Tira un numero di D6 pari alla caratteristica Forza di quell'arma. Se la caratteristica Forza è superiore alla caratteristica Resistenza di quell'unità nemica, tira due D6 addizionali. Per ogni 5+ quell'unità nemica subisce 1 ferita mortale (fino a un massimo di 6 ferite mortali).



TIRARE DI REAZIONE

BASE – STRATAGEMMA ESPEDIENTE STRATEGICO

Una salva di proiettili può respingere l'avanzata nemica.

QUANDO: nella fase di Movimento o di Carica nemica, subito dopo che un'unità nemica viene schierata o quando un'unità nemica inizia o termina un movimento Normale, di Avanzata, di Ripiegamento o di Carica.

BERSAGLIO: un'unità della tua armata che si trova entro 24" da quell'unità nemica e che sarebbe idonea a sparare se fosse la tua fase di Tiro.

EFFETTO: la tua unità può sparare su quell'unità nemica come se fosse la tua fase di Tiro.

RESTRIZIONI: fino alla fine della fase, ogni volta che un modello della tua unità effettua un attacco da tiro, è necessario un tiro per Colpire non modificato pari a 6 per mettere a segno un colpo, a prescindere dall'Abilità Balistica dell'arma con cui attacchi e da qualsiasi modificatore. Puoi usare questo Stratagemma solo una volta per turno.



INSERZIONE RAPIDA

BASE – STRATAGEMMA ESPEDIENTE STRATEGICO

Astute strategie, potenti tecnologie o rituali sovranaturali: sono molti gli strumenti con cui un comandante può rendere più rapido l'arrivo dei suoi guerrieri.

QUANDO: alla fine della fase di Movimento dell'avversario.

BERSAGLIO: un'unità della tua armata che è nelle Riserve.

EFFETTO: la tua unità può arrivare sul campo come se fosse il passo Rinforzi della tua fase di Movimento.

RESTRIZIONI: non puoi usare questo Stratagemma per consentire a un'unità di arrivare sul campo durante un round di battaglia in cui normalmente non potrebbe farlo.



ANDARE A TERRA

BASE – STRATAGEMMA TATTICA BELLICA

Cercando di scampare al fuoco in arrivo, i guerrieri si gettano dietro qualsiasi copertura trovino.

QUANDO: nella fase di Tiro dell'avversario, subito dopo che un'unità nemica ha scelto i suoi bersagli.

BERSAGLIO: un'unità di **FANTERIA** della tua armata che è stata scelta come bersaglio di uno o più attacchi dell'unità attaccante.

EFFETTO: fino alla fine della fase tutti i modelli della tua unità hanno un tiro invulnerabilità di 6+ e la tua unità gode del Beneficio della Copertura (pag.44).



COLTRE DI FUMO

BASE – STRATAGEMMA EQUIPAGGIAMENTO

Persino i tiratori più abili faticano a colpire i bersagli che si nascondono dietro una fitta coltre di fumo.

QUANDO: nella fase di Tiro dell'avversario, subito dopo che un'unità nemica ha scelto i bersagli.

BERSAGLIO: un'unità con **FUMO** della tua armata che è stata scelta come bersaglio di uno o più attacchi dell'unità attaccante.

EFFETTO: fino alla fine della fase tutti i modelli della tua unità godono del Beneficio della Copertura (pag.44) e dell'abilità Furtività (pag.20).



INTERVENTO EROICO

BASE – STRATAGEMMA ESPEDIENTE STRATEGICO

Con le voci levate in furiose urla di guerra, i guerrieri avanzano a testa bassa verso i nemici all'assalto.

QUANDO: nella fase di Carica dell'avversario, subito dopo che un'unità nemica ha terminato un movimento di Carica.

BERSAGLIO: un'unità della tua armata che si trova entro 6" da quell'unità nemica e che sarebbe idonea a dichiarare una carica contro quell'unità nemica se fosse la tua fase di Carica.

EFFETTO: la tua unità ora dichiara una carica che ha come bersaglio solo quell'unità nemica; risolvi quella carica come se fosse la tua fase di Carica.

RESTRIZIONI: puoi scegliere un'unità **VEICOLO** della tua armata solo se essa è un **CAMMINATORE**. Nota che anche se questa carica ha successo, la tua unità non riceve nessun bonus alla Carica in questo turno (pag.29).

RISERVE STRATEGICHE

Le Riserve Strategiche sono forze che i giocatori scelgono di non schierare all'inizio della battaglia. Queste regole spiegano come collocare le unità nelle Riserve Strategiche, oltre alle modalità e ai momenti in cui arrivano sul campo di battaglia.

Queste regole ti consentono di collocare unità nelle Riserve Strategiche, un tipo speciale di Riserve che puoi usare per tenere le unità fuori dal campo di battaglia fino a quando non ne hai bisogno. Nota che, nonostante tecnicamente le unità di Riserve Strategiche siano anche unità di Riserve, non vale il contrario, quindi queste regole non si applicano alle unità che stanno usando altre regole per iniziare la battaglia nelle Riserve (ad esempio Attacco in Profondità). Tali unità vengono invece schierate come descritto da quelle regole.

COLLOCARE LE UNITÀ NELLE RISERVE STRATEGICHE

Prima della battaglia, quando devi Dichiarare le formazioni di battaglia, puoi scegliere una o più unità della tua armata da collocare nelle Riserve Strategiche (escluse le **FORTIFICAZIONI**).

Il valore in punti combinato di tutte le unità che desideri collocare nelle Riserve Strategiche prima della battaglia (incluse quelle imbarcate in modelli di **TRASPORTO** che vengono a loro volta collocati nelle Riserve Strategiche) non può superare il 25% del limite totale in punti previsto per le dimensioni della battaglia scelte, come mostrato nella tabella in basso.

RISERVE STRATEGICHE

DIMENSIONI DELLA BATTAGLIA	VALORE TOTALE IN PUNTI DELLE UNITÀ CHE POSSONO ESSERE COLLOCATE NELLE RISERVE STRATEGICHE PRIMA DELLA BATTAGLIA
Incursione	250
Forza d'Attacco	500
Offensiva	750

- **Riserve Strategiche:** unità che non vengono schierate all'inizio della battaglia.
- Il valore in punti combinato non può superare il 25% dei punti totali della tua armata.
- Non puoi collocare **FORTIFICAZIONI** nelle Riserve Strategiche.

ARRIVARE DALLE RISERVE STRATEGICHE

Le unità che vengono collocate nelle Riserve Strategiche sono chiamate unità di Riserve Strategiche e possono arrivare in seguito in battaglia durante il passo Rinforzi di qualsiasi tua fase di Movimento, ad eccezione del primo round di battaglia.

Qualsiasi unità di Riserve Strategiche che non si trova sul campo alla fine della battaglia è considerata distrutta.

- Le unità di Riserve Strategiche possono arrivare nel passo Rinforzi della tua fase di Movimento, a partire dal secondo round di battaglia in poi.
- Le unità di Riserve Strategiche che non si trovano sul campo alla fine della battaglia si considerano distrutte.

SCHIERARE LE UNITÀ DI RISERVE STRATEGICHE

Il punto del campo in cui le unità di Riserve Strategiche possono essere schierate quando arrivano dipende dal round di battaglia, come segue:

- Durante il secondo round di battaglia, le unità di Riserve Strategiche che arrivano devono essere schierate interamente entro 6" da qualsiasi bordo del campo, ma nessun modello di tali unità può essere schierato all'interno della zona di schieramento nemica.
- A partire dal terzo round di battaglia, le unità di Riserve Strategiche che arrivano devono essere schierate interamente entro 6" da qualsiasi bordo del campo.

In qualsiasi caso, le unità di Riserve Strategiche non possono essere schierate entro 9" in orizzontale da nessun modello nemico. Tutte le altre regole che si applicano quando schieri le unità di Riserve si applicano anche quando schieri le unità di Riserve Strategiche.

- Durante il secondo round di battaglia, schiera le unità di Riserve Strategiche interamente entro 6" da qualsiasi bordo del campo di battaglia (ma non nella zona di schieramento nemica).
- Dal terzo round di battaglia in poi, schiera le unità di Riserve Strategiche interamente entro 6" da qualsiasi bordo del campo di battaglia.
- Non puoi schierare le unità di Riserve Strategiche entro 9" da qualsiasi modello nemico.

ELEMENTI DI TERRENO

Questa sezione contiene le regole per usare una gamma di terreni che possono trasformare il tuo tavolo da gioco in un teatro di guerra interattivo a tema XLI millennio. Grazie a esse potrai portare in vita il tuo campo di battaglia e aggiungere una dimensione tattica fondamentale alle tue partite.

I campi di battaglia sono pieni di elementi di terreno che i tuoi modelli dovranno superare o aggirare, e che possono bloccare parzialmente o totalmente la linea di vista verso gli altri combattenti. Le regole nelle pagine seguenti si applicano ai terreni più comuni dei campi di battaglia del XLI millennio. A meno che non sia specificato altrimenti, i modelli possono arrampicarsi, muoversi sopra o calarsi dagli elementi di terreno seguendo le normali regole per il movimento.

Molti terreni seguono le normali regole per determinare la visibilità tra i modelli (pag.8), ma alcuni interagiscono in modo diverso. Nelle prossime pagine trovi indicazioni per ciascuno dei casi. I terreni non possono essere scelti come bersaglio di attacchi.

BENEFICIO DELLA COPERTURA

Macerie e relitti offrono un'importante riparo dalle raffiche nemiche. Persino i guerrieri pesantemente corazzati immuni al fuoco delle armi piccole sono grati per la copertura quando i nemici usano gli equipaggiamenti più grandi.

A volte i modelli possono ottenere un certo grado di protezione dai terreni. Le regole alle pagine 45-48 elencano le condizioni per cui un elemento di terreno conferisce il Beneficio della Copertura a un modello.

Ogni volta che assegni un attacco da tiro a un modello che gode del Beneficio della Copertura aggiungi 1 al tiro salvezza effettuato contro quell'attacco (ad esclusione dei tiri salvezza invulnerabilità). I modelli con una caratteristica Salvezza di 3+ o migliore non possono godere del Beneficio della Copertura contro gli attacchi con una caratteristica Valore di Penetrazione di 0. Più Benefici della Copertura non sono cumulativi; un modello non può beneficiare di questa regola più di una volta in qualsiasi momento.

- **Beneficio della Copertura:** aggiungi 1 ai tiri salvezza armatura effettuati contro gli attacchi da tiro.
- Non si applica ai modelli con Salvezza 3+ o migliore contro gli attacchi con VPO.
- Più Benefici della Copertura non sono cumulativi.



CRATERI E MACERIE

Molti campi di battaglia mostrano le cicatrici di bombardamenti pesanti e sostenuti.

MOVIMENTO

I modelli possono muoversi sopra questo terreno come descritto a pagina 15.

VISIBILITÀ

Si applicano le normali regole della Visibilità.

BENEFICIO DELLA COPERTURA

Ogni volta che viene assegnato un attacco da tiro a un modello di **FANTERIA** che si trova interamente su questo terreno, quel modello gode del Beneficio della Copertura contro quell'attacco.

KEYWORD: TERRENO AD AREA, CRATERE



BARRICATE E CONDUTTURE

Condutture e linee di difesa ad hoc sono posizioni eccellenti da cui respingere i nemici.

MOVIMENTO

I modelli possono arrampicarsi, muoversi sopra e calarsi da questo terreno, ma non possono essere schierati sopra di esso né terminarvi sopra qualsiasi tipo di movimento.

VISIBILITÀ

Si applicano le normali regole della Visibilità.

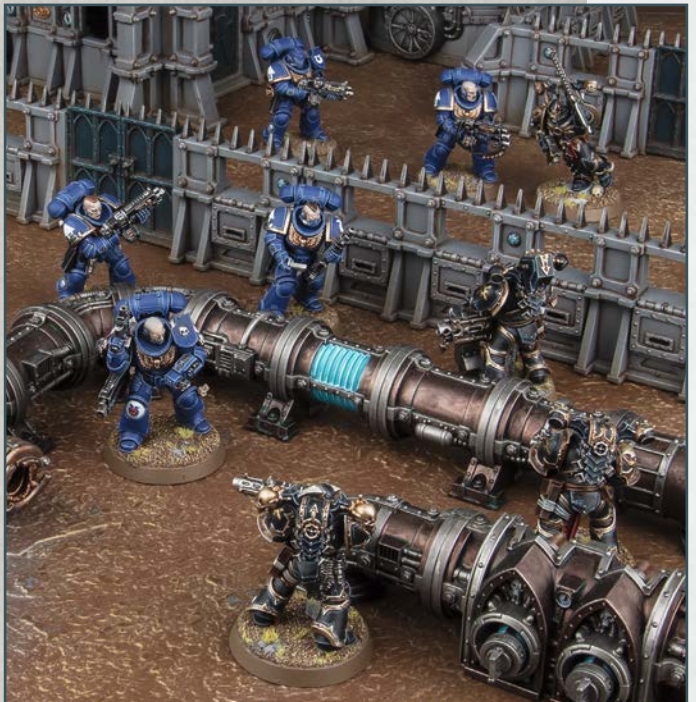
DISTANZA DI INGAGGIO

- Nella fase di Carica, se un'unità nemica si trova entro 1" da questo elemento di terreno, un'unità alla carica dal lato opposto di questo elemento di terreno può comunque effettuare un movimento di Carica contro quell'unità nemica, sempre che lo termini il più vicino possibile a questo elemento di terreno ed entro 2" da quell'unità nemica.
- Nella fase di Combattimento le unità sono idonee a combattere (e i modelli possono sferrare attacchi) se il loro bersaglio si trova dal lato opposto di questo elemento di terreno ed entro 2" da esse.

BENEFICIO DELLA COPERTURA

Ogni volta che viene assegnato un attacco da tiro a un modello di **FANTERIA** che si trova interamente entro 3" da questo terreno, se quel modello non è completamente visibile ad ogni modello dell'unità attaccante per via di questo terreno, quel modello gode del Beneficio della Copertura contro quell'attacco.

KEYWORD: OSTACOLO, BARRICATA



DETRITI DEL CAMPO DI BATTAGLIA E STATUE

Macchinari industriali in rovina, reattori, antiche statue e altri detriti costellano molti dei campi di battaglia del XLI millennio.



MOVIMENTO

I modelli possono arrampicarsi, muoversi sopra e calarsi da questo terreno, ma non possono essere schierati sopra di esso né terminarvi sopra qualsiasi tipo di movimento.

VISIBILITÀ

Si applicano le normali regole della Visibilità.

BENEFICIO DELLA COPERTURA

Ogni volta che viene assegnato un attacco da tiro a un modello, se quel modello non è completamente visibile a ogni modello dell'unità attaccante per via di questo terreno, quel modello gode del Beneficio della Copertura contro quell'attacco.

KEYWORD: OSTACOLO, DETRITO DEL CAMPO DI BATTAGLIA

COLLINE, STRUTTURE INDUSTRIALI, EDIFICI SIGILLATI E CONTAINER CORAZZATI

Bunker sigillati, passaggi di servizio del Mechanicus, container corazzati e persino semplici colline possono nascondere le truppe dallo sguardo dei nemici e fungere da punto vantaggioso da cui combattere.



MOVIMENTO

Questi terreni sono aree rialzate su cui i modelli possono essere schierati o terminare un movimento, a patto che le loro basette non sporgano dall'elemento di terreno (se il modello non ha una basetta, nessuna sua parte che sarebbe a contatto con il campo di battaglia a livello del suolo può sporgere da questo terreno). Inoltre, in cima a un terreno **COLLINA** possono essere schierati altri elementi di terreno, a patto che nessuna parte di questi ultimi sporga da quel terreno **COLLINA**.

VISIBILITÀ

Si applicano le normali regole della Visibilità.

BENEFICIO DELLA COPERTURA

Ogni volta che viene assegnato un attacco da tiro a un modello, se quel modello non è completamente visibile a ogni modello dell'unità attaccante per via di questo terreno, quel modello gode del Beneficio della Copertura contro quell'attacco.

KEYWORD: COLLINA

BOSCHI

Selve contorte di flora aliena crescono su molti campi disseminati di cadaveri, oscurando le linee di tiro e rallentando le avanzate.

IMPRONTA

Quando questo terreno viene schierato sul campo i giocatori devono accordarsi sulla sua impronta, ovvero i confini dell'elemento di terreno al livello del suolo. In questo modo i giocatori sapranno quando un modello si trova interamente all'interno di questo terreno. Se questo terreno dispone di una basetta, essa definisce la sua impronta.

MOVIMENTO

I modelli possono muoversi sopra questo terreno come descritto a pagina 15.

VISIBILITÀ

I modelli e le unità che si trovano interamente all'interno di questo elemento di terreno non sono mai considerati completamente visibili a un modello che osserva. Allo stesso modo, se un modello che non si trova interamente in questo terreno deve guardare attraverso o oltre questo elemento di terreno per poter tracciare una linea di vista verso un altro modello, quest'ultimo non è mai considerato completamente visibile a quel modello che osserva e dunque gode del Beneficio della Copertura da questo elemento di terreno.

Fanno eccezione a questa regola i modelli di **AEROMOBILE** e **IMPONENTI**: la Visibilità da e verso tali modelli viene determinata normalmente, anche se questo terreno si frappone interamente tra essi e il modello che osserva. I modelli che si trovano interamente in questo elemento di terreno possono vedere al di fuori di esso normalmente.

BENEFICIO DELLA COPERTURA

Ogni volta che viene assegnato un attacco da tiro a un modello, se quel modello si trova interamente entro questo elemento di terreno o se non è completamente visibile a ogni modello dell'unità attaccante per via di questo elemento di terreno, quel modello gode del Beneficio della Copertura contro quell'attacco.

KEYWORD: TERRENO AD AREA, BOSCHI



ROVINE

La galassia è piena dei resti devastati di città un tempo fiere, e innumerevoli truppe vi cercano rifugio dai bombardamenti nemici.

IMPRONTA

Quando questo terreno viene schierato sul campo i giocatori devono accordarsi sulla sua impronta, ovvero i confini dell'elemento di terreno al livello del suolo. In questo modo i giocatori sapranno quando un modello si trova interamente all'interno di questo terreno. Se questo terreno dispone di una basetta, essa definisce la sua impronta.

FUOCO DI PRECIPITAZIONE

Ogni volta che un modello che si trova interamente all'interno di questo terreno effettua un attacco da tiro, se quel modello si trova a 6" o più in verticale dal livello del suolo, e se ogni modello dell'unità bersaglio si trova al livello del suolo, migliora di 1 la caratteristica Valore di Penetrazione di quell'attacco.

MOVIMENTO

- I modelli di **FANTERIA** e di **BESTIE** possono muoversi attraverso questo terreno (mura, pavimenti, soffitti, rampe, catene ecc.) come se non ci fossero. Un modello non può terminare un movimento all'interno di un muro, un pavimento ecc.
- I modelli di **FANTERIA**, di **BESTIE** e quelli in grado di **VOLARE** possono essere schierati o terminare un movimento sul pavimento di qualsiasi livello di questo terreno, ma se quel livello non è il livello del suolo tali modelli possono farlo soltanto se la loro basetta non sporge dal pavimento di quel livello (se un modello non ha una basetta, nessuna parte di quel modello che sarebbe a contatto con il campo di battaglia a livello del suolo può sporgere da quel pavimento). Tutti gli altri modelli possono essere schierati o terminare un movimento solo al livello del suolo di questo elemento di terreno.

VISIBILITÀ

I modelli non possono vedere oltre o attraverso questo terreno (ovvero un'unità fuori da questo terreno non può tracciare una linea di vista verso un bersaglio dall'altra parte, anche se sarebbe possibile tracciare una linea di vista verso quel bersaglio attraverso finestre aperte, porte ecc.). Fanno eccezione a questa regola i modelli di **AEROMOBILE** e **IMPONENTI**: la Visibilità da e verso tali modelli viene determinata normalmente, anche se questo terreno si frappone interamente tra essi e il modello che osserva.

I modelli possono vedere all'interno di questo terreno normalmente, e i modelli che si trovano interamente in questo terreno possono vedere al di fuori di esso normalmente.

BENEFICIO DELLA COPERTURA

Ogni volta che un attacco da tiro viene assegnato a un modello, se quel modello si trova interamente all'interno di questo elemento di terreno o non è completamente visibile a ogni modello dell'unità attaccante per via di questo terreno, quel modello gode del Beneficio della Copertura contro quell'attacco.

KEYWORD: TERRENO AD AREA, ROVINE



ESEMPI DI CAMPI DI BATTAGLIA

Nel lontano futuro le battaglie infuriano in una varietà infinita di bizzarri pianeti alieni, in cui nessun angolo di terra è stato risparmiato dalla tempesta della guerra. Lune di cristallo, relitti spaziali abbandonati, famelici mondi assassini e città dilaniate dai conflitti non sono che alcuni esempi dei paesaggi fantastici che puoi creare!

I campi di battaglia vengono solitamente creati collocando alcune Zone di Battaglia l'una accanto all'altra. Le Zone di Battaglia sono set di terreni Citadel che includono due plance (ciascuna delle dimensioni di circa 22" x 30") e una serie di elementi di terreno ideati per essere schierati in modo da coprire la superficie al meglio e fornire la migliore esperienza di gioco di Warhammer 40,000. Non preoccuparti se il tuo campo di battaglia non risponde a tali requisiti, ma ricorda che uno troppo spoglio o affollato di terreni potrebbe dare un vantaggio a una fazione o all'altra.

In basso c'è un esempio di campo di battaglia allestito per una partita Forza d'Attacco, con una buona mescolanza di

terreni distribuiti in modo uniforme. Questa disposizione crea un'esperienza di gioco dinamica che non avvantaggia nessuno dei giocatori.

Soprattutto, nei pressi del centro di questo campo sono stati collocati alcuni elementi di terreno che bloccano la Visibilità, così da impedire di vedere da un lato all'altro. Senza questa disposizione, i campi potrebbero favorire le armate concentrate sul tiro, o svantaggiare quelle che fanno affidamento sul corpo a corpo. C'è anche spazio sufficiente a consentire ai modelli di più grandi, come i veicoli, di aggirare gli elementi di terreno senza restare intrappolati, specialmente lungo i bordi.



Partita bilanciata concentrata: questo è un campo di battaglia Forza d'Attacco (44" x 60") allestito con un numero ideale di terreni di diverso tipo. Questa disposizione crea un campo di battaglia che non conferisce vantaggi a nessun giocatore in particolare, ed è perfetto per una tipica partita bilanciata. Sebbene l'esempio usi molti terreni Zona di Battaglia: Fronteris, puoi ottenere la stessa esperienza di gioco con altri elementi scenici, tenendo sempre a mente i concetti appena discussi.



Partita bilanciata concentrata: questo campo di battaglia Forza d'Attacco contiene meno elementi di terreno rispetto a quello in basso. I terreni sono comunque stati schierati in modo da non favorire nessun giocatore in particolare, e c'è sempre un elemento al centro che blocca la Visibilità da una parte all'altra del campo. Di conseguenza, anche questo campo di battaglia è adatto a una partita bilanciata. I campi di battaglia con meno terreni di questo inizieranno ad avvantaggiare le armate che prediligono il tiro alla mischia.





Partita narrativa concentrata: questo campo di battaglia Forza d'Attacco contiene un numero ideale di terreni diversi. I **TERRENI AD AREA** più grandi sono stati collocati lungo i due bordi lunghi del campo, mentre il centro contiene soltanto una manciata di **OSTACOLI** che forniscono copertura dal fuoco nemico. Questo campo di battaglia non è pensato per una partita bilanciata, ma è perfetto per una partita narrativa a tema.



Partita bilanciata concentrata: questo campo Forza d'Attacco è molto simile a quello in alto in termini di numero e tipo di elementi di terreno, ma in questo caso sono stati schierati in modo più uniforme, e il centro del campo contiene terreni che bloccano la Visibilità da un lato all'altro. Questo campo di battaglia non avvantaggia a nessun giocatore in particolare, e si presta bene a una tipica partita bilanciata.



Partita bilanciata concentrata: questo campo di battaglia Pattuglia da Combattimento (44" x 30") contiene un numero ideale di terreni diversi. Questi sono schierati in modo uniforme sul campo, c'è spazio perché le unità possano aggirarli e le linee di vista non possono essere tracciate facilmente da un lato all'altro, quindi nessun giocatore è avvantaggiato.



Partita bilanciata concentrata: questo campo di battaglia Pattuglia da Combattimento contiene meno elementi di terreno rispetto a quello in alto, ma il loro posizionamento non favorisce nessuno dei giocatori. Un campo di battaglia con un numero minore di elementi di terreno priverebbe le unità della protezione dagli attacchi da tiro, quindi avvantaggerebbe le armate più forti da lontano e sfavorirebbe quelle che si affidano al combattimento ravvicinato.



Partita narrativa concentrata: questo campo di battaglia Pattuglia da Combattimento contiene un numero ideale di terreni diversi, ed è stato allestito in modo da essere fortemente a tema. Per quanto non sia adatto a tutti gli stili di gioco, è il paesaggio perfetto per un esaltante scontro narrativo.

AEROMOBILI

I cieli sopra le battaglie spesso fremono di attività. Caccia e bombardieri sfrecciano tra le nubi, duellando tra loro e tempestando di colpi le formazioni a terra.

Alcuni modelli hanno la keyword **AEROMOBILE**. Le seguenti regole descrivono il modo in cui tali modelli agiscono sul campo di battaglia.

SCHIERARE GLI AEROMOBILI

Quando devi Dichiarare le formazioni di battaglia, i modelli di **AEROMOBILE** devono iniziare la battaglia nelle Riserve anziché essere schierati sul campo. Una volta iniziata la battaglia, i modelli di **AEROMOBILE** vengono trattati come unità di Riserve Strategiche a tutti i fini delle regole (pag.43). Solo le unità che a loro volta sono state collocate nelle Riserve possono iniziare la partita imbarcate all'interno di modelli di **TRASPORTO AEROMOBILE** che sono nelle Riserve.



VOLO STAZIONARIO

Alcuni aeromobili possono usare reattori vettoriali o tecnologie a-grav per fluttuare sul campo e dare la caccia alle prede o schierare truppe imbarcate.

Alcuni modelli di **AEROMOBILE** hanno 'Volo Stazionario' elencato tra le proprie abilità. Quando devi Dichiarare le formazioni di battaglia, prima di fare qualsiasi altra cosa devi dichiarare quali modelli con questa abilità della tua armata saranno in modalità Stazionaria.

Se un modello è in modalità Stazionaria, fino alla fine della battaglia la sua caratteristica Movimento cambia in 20", perde la keyword **AEROMOBILE** e tutte le regole conferite dall'essere un modello di **AEROMOBILE**. I modelli in modalità Stazionaria non iniziano la partita nelle Riserve, ma se lo desideri puoi decidere di collocarle nelle Riserve Strategiche seguendo le normali regole.

AEROMOBILI NELLA FASE DI MOVIMENTO

I modelli di **AEROMOBILE** non possono Avanzare, Ripiegare o Rimanere Stazionari. Quando un modello di **AEROMOBILE** viene scelto per muoversi nella fase di Movimento, se una o più unità nemiche si trovano entro la sua Distanza di Ingaggio, quel modello di **AEROMOBILE** può comunque effettuare un movimento Normale.

Ogni volta che un modello di **AEROMOBILE** effettua un movimento Normale, per prima cosa muovi il modello in avanti in linea retta; esso deve muoversi di un minimo di 20" e tutte le parti della sua basetta devono terminare il movimento almeno a questa distanza dal punto da cui l'hanno iniziato. Dopo averlo mosso, puoi ruotarlo sul posto di massimo 90°; ciò non contribuisce a determinare quanto lontano il modello si è spostato. Se, quando effettui un movimento Normale, qualsiasi parte della basetta di un modello di **AEROMOBILE** attraversa il bordo del campo o se esso non può muoversi di almeno 20", il movimento di quel modello termina ed esso viene collocato nelle Riserve Strategiche. Non c'è un limite massimo alla distanza di cui i modelli di **AEROMOBILE** possono muoversi, dunque la loro caratteristica Movimento è 20+".

Se collocato nelle Riserve Strategiche, un modello di **AEROMOBILE** arriva dalle Riserve Strategiche sempre nel turno successivo.

- Gli **AEROMOBILI** possono effettuare solo movimenti Normali, e possono farlo anche quando sono entro la Distanza di Ingaggio dei modelli nemici.
- Gli **AEROMOBILI** devono muoversi in avanti in linea retta di almeno 20" e possono poi ruotare sul posto di massimo 90°.
- Gli **AEROMOBILI** che attraversano il bordo del campo o che non possono effettuare il loro movimento minimo vengono collocati nelle Riserve Strategiche.



AEROMOBILI E MOVIMENTO DI ALTRI MODELLI

Quando scegli un'unità per muoversi nella fase di Movimento, se gli unici modelli nemici che si trovano entro la sua Distanza di Ingaggio sono modelli di **AEROMOBILE**, quell'unità può comunque effettuare un movimento Normale o di Avanzata.

Ogni volta che un modello effettua un qualsiasi tipo di movimento può oltrepassare i modelli di **AEROMOBILE** nemici come se non ci fossero, e può muoversi entro la Distanza di Ingaggio dei modelli di **AEROMOBILE** nemici, ma non può terminare quel movimento sopra un altro modello o entro la Distanza di Ingaggio di qualsiasi modello di **AEROMOBILE** nemico.

- Le unità possono comunque effettuare un movimento Normale o di Avanzata se sono solo entro la Distanza di Ingaggio solo di **AEROMOBILI** nemici.
- I modelli possono muoversi entro la Distanza di Ingaggio degli **AEROMOBILI** nemici, ma non possono terminare un movimento entro la Distanza di Ingaggio degli **AEROMOBILI** nemici.
- I modelli possono oltrepassare gli **AEROMOBILI** quando effettuano qualsiasi tipo di movimento.

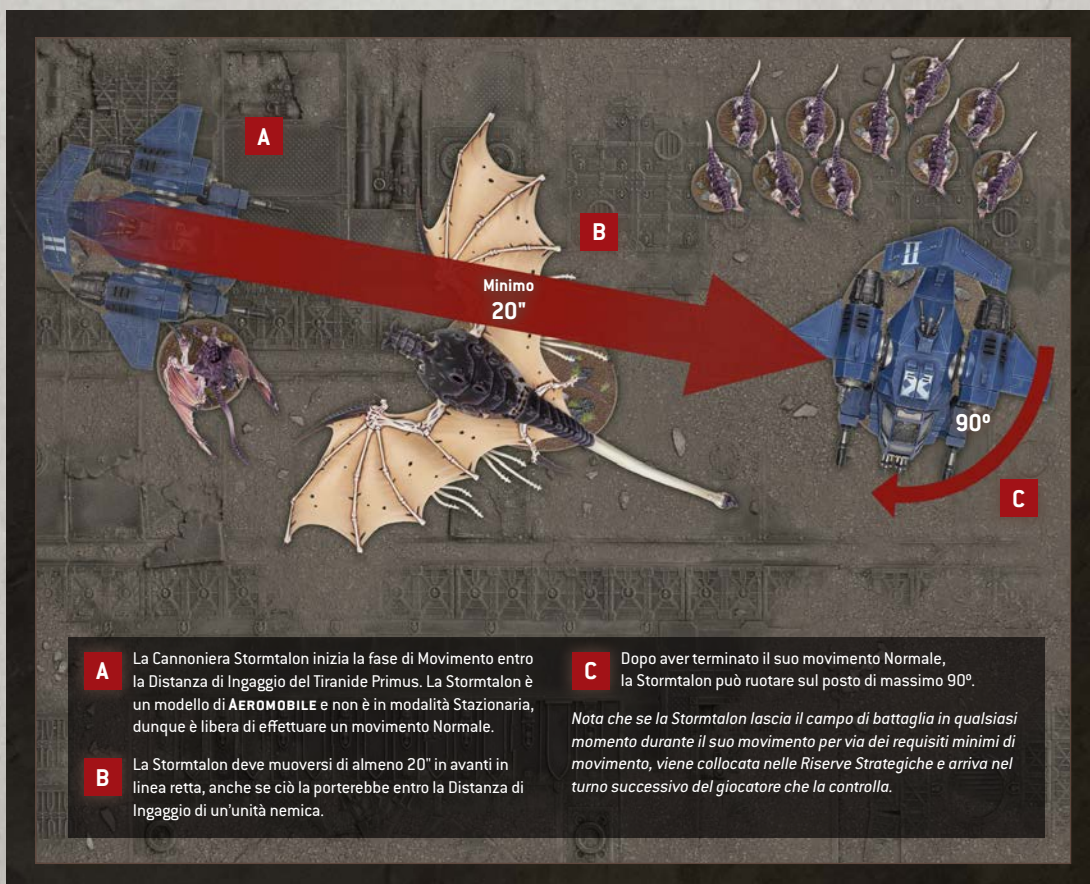
AEROMOBILI NELLE FASI DI CARICA E COMBATTIMENTO

Le unità **AEROMOBILE** non possono dichiarare una carica, e solo le unità in grado di **VOLARE** possono scegliere un'unità **AEROMOBILE** come bersaglio della propria carica. Tali unità possono terminare il proprio movimento di Carica entro la Distanza di Ingaggio di una o più unità **AEROMOBILE** nemiche.

Un modello di **AEROMOBILE** è idoneo a combattere solo se si trova entro la Distanza di Ingaggio di una o più unità nemiche in grado di **VOLARE**, e può effettuare attacchi da mischia solo contro unità in grado di **VOLARE**. Solo i modelli in grado di **VOLARE** possono effettuare attacchi da mischia contro le unità **AEROMOBILE**.

I modelli di **AEROMOBILE** non possono effettuare movimenti di Ammassamento o Consolidamento. Ogni volta che un modello effettua un movimento di Ammassamento o Consolidamento, a meno che quel modello non possa **VOLARE**, i modelli di **AEROMOBILE** vengono ignorati ai fini di muoversi più vicini al modello nemico più vicino.

- Solo le unità in grado di **VOLARE** possono caricare un **AEROMOBILE** o effettuare attacchi da mischia contro di esso.
- Gli **AEROMOBILI** non possono caricare, ammassarsi o consolidare, e possono effettuare attacchi da mischia solo contro unità in grado di **VOLARE**.
- Quando un modello si Ammassa o Consolida, a meno che non possa **VOLARE**, ignora gli **AEROMOBILI** quando si determina il modello nemico più vicino.



ADUNARE L'ARMATA

Per giocare una partita a Warhammer 40,000 devi adunare un'armata. Per farlo svolgi la sequenza in basso.

1

SCEGLI LE DIMENSIONI DELLA BATTAGLIA

Scegli con l'avversario una delle dimensioni della battaglia in basso. Esse determinano il numero totale di punti che ciascun giocatore può spendere per adunare la propria armata e, di conseguenza, la durata della partita. I punti sono una misura dell'efficacia di un'unità sul campo: più alti sono, più è potente. I valori in punti delle unità sono presentati in altre pubblicazioni, come i Codex e il Manuale da Campo del Munitorum.

Dovrai consultare questi libri per creare la tua armata.

INCURSIONE

Punti per armata **1.000**

Durata Fino a **2** ore

FORZA D'ATTACCO

Punti per armata **2.000**

Durata Fino a **3** ore

OFFENSIVA

Punti per armata **3.000**

Durata Fino a **4** ore

2

CREA LA SCHEDA DELL'ARMATA

I dettagli della tua forza devono essere annotati su una Scheda dell'Armata. Possono essere scritti su un pezzo di carta o registrati tramite l'app di Warhammer 40,000. I giocatori devono mostrare la propria Scheda dell'Armata compilata all'avversario prima che la battaglia inizi.

Puoi scaricare una Scheda dell'Armata vuota da:
warhammer-community.com.

3

SCEGLI LA FAZIONE DELL'ARMATA

Annota sulla tua Scheda dell'Armata una keyword di Fazione che indica la Fazione della tua armata.

4

SCEGLI LE REGOLE DEL DISTACCAMENTO

Annota sulla tua Scheda dell'Armata un set di regole del Distaccamento per la tua forza. Alcune regole dei Distaccamenti elencano unità che devi o che non puoi includere; devi seguirle tutte quando crei la tua armata.

5

SCEGLI LE UNITÀ

Scegli tutte le unità che vuoi includere nella tua armata. La tua armata deve comprendere almeno un'unità **PERSONAGGIO**. Ogni volta che nella tua armata includi un'unità, essa può prendere qualsiasi migliona, Potenziamento od opzione a cui ha accesso. Annota sulla tua Scheda dell'Armata il numero di modelli dell'unità e qualsiasi sua arma, equipaggiamento, migliona e Potenziamento, oltre al suo valore in punti. Sottrai questo valore in punti dal totale concesso dalle dimensioni della battaglia scelte.

Puoi includere un'unità nella tua armata solo se:

- Quell'unità ha la keyword di Fazione che hai scelto per la tua armata nel passo 3.
- Hai abbastanza punti rimanenti.
- La tua armata non contiene già tre unità con lo stesso nome sulla scheda tecnica di quell'unità, o sei unità con lo stesso nome sulla scheda tecnica di quell'unità se quest'ultima è un'unità **LINEA DI BATTAGLIA** o **TRASPORTO APPOSITO***.

Solo i **PERSONAGGI** possono ricevere Potenziamenti, e la tua armata non può includere più di tre Potenziamenti in totale. Nessuna unità può avere più di un Potenziamento e ciascun Potenziamento incluso nella tua armata deve essere unico. Gli **EROI EPICI** non possono ricevere Potenziamenti. La tua armata non può includere lo stesso **EROE EPICO** più di una volta.

* Ogni unità **TRASPORTO APPOSITO** della tua armata deve iniziare la battaglia con almeno un'unità imbarcata al suo interno, o non può essere schierata per quella partita e viene invece considerata distrutta durante il primo round di battaglia.

6

SCEGLI IL GENERALE

Scegli un modello di **PERSONAGGIO** della tua armata come tuo Generale: sarà il leader della tua forza. Annotalo sulla tua Scheda dell'Armata. Il Generale ottiene la keyword **GENERALE**.

MISSIONI

Prima di combattere una battaglia a Warhammer 40,000 devi scegliere una missione. Le Regole Base includono una missione: Solo guerra, pensata per proiettarti subito nell'azione. Nelle pagine di questo e di altri libri puoi trovarne di nuove, ma puoi giocare anche una missione di tua creazione. Se con l'avversario non riuscite a decidere quale missione giocare, sparegiate e il vincitore sceglie.

1

ADUNARE LE ARMATE

I giocatori adunano le armate a seconda delle dimensioni della battaglia scelta, come descritto alle pagg.55-56. Ogni missione guida i giocatori nella scelta delle dimensioni della battaglia che possono giocare e può includere regole che influenzano il modo in cui i giocatori scelgono le forze.

2

LEGGERE GLI OBIETTIVI DELLA MISSIONE

Ogni missione indica quali sono i suoi obiettivi primari e può anche includere una o più regole speciali. Queste coprono situazioni uniche o abilità che possono essere usate in battaglia.

3

CREARE IL CAMPO DI BATTAGLIA

Ogni missione include i dettagli sulle dimensioni del campo di cui hai bisogno. Ogni missione indica anche se devono essere schierati elementi di terreno o segnalini obiettivo, oltre a fornire i dettagli sui punti in cui collocarli. In caso contrario, si presume che vengano impiegate le linee guida alle pagine 49-52 per creare il campo di battaglia. Se stai usando un campo di battaglia di dimensioni o forme diverse rispetto a quelle delle linee guida, dovrai modificare di conseguenza le distanze e la posizione di zone di schieramento, segnalini obiettivo ed elementi di terreno.

4

STABILIRE L'ATTACCANTE E IL DIFENSORE

I giocatori spareggiano e il vincitore è l'Attaccante. L'avversario è il Difensore.

5

DICHIARARE LE FORMAZIONI DI BATTAGLIA

Nell'ordine indicato di seguito, entrambi i giocatori annotano in segreto:

- Quale delle loro unità Leader iniziano la battaglia aggregate (devono specificare sia il Leader che l'unità di Guardie del Corpo a cui è aggregato).
- Quali delle loro unità iniziano la battaglia imbarcate in modelli di **TRASPORTO** (devono specificare sia le unità che i modelli in cui sono imbarcate).
- Quali delle loro unità iniziano la battaglia nelle Riserve (includere le Riserve Strategiche).

Quando entrambi i giocatori hanno terminato, dichiarano le proprie scelte all'avversario.

6

SCHIERARE LE ARMATE

Ogni missione include una mappa dello schieramento che mostra la zona in cui ciascun giocatore può collocare i modelli della sua armata (chiamata zona di schieramento) ed elenca le restrizioni che si applicano allo schieramento.

7

STABILIRE IL PRIMO TURNO

Ogni missione indica come determinare il giocatore che ha il primo turno.

8

RISOLVERE LE REGOLE PRE-BATTAGLIA

I giocatori fanno a turno a risolvere le eventuali regole pre-battaglia delle unità delle loro armate, a cominciare dal giocatore con il primo turno.

9

INIZIARE LA BATTAGLIA

Inizia il primo round di battaglia. I giocatori continuano a completare round di battaglia finché la partita non termina.

10

TERMINARE LA BATTAGLIA

Ogni missione indica quando la battaglia termina. Ciò è solitamente dopo il completamento di un certo numero di round di battaglia o quando un giocatore ha conseguito una condizione di vittoria.

11

STABILIRE IL VINCITORE

Ogni missione indica le condizioni di vittoria. Se nessun giocatore consegue una vittoria, la partita è considerata un pareggio.

SEGNALINI OBIETTIVO

I segnalini obiettivo rappresentano oggetti di importanza tattica o strategica che entrambe le fazioni tentano di conquistare, come manufatti preziosi, rifornimenti cruciali o centri di comunicazione. Se una missione usa i segnalini obiettivo, indica dove sono posizionati sul campo. Possono essere rappresentati da qualsiasi segnalino adatto, ma consigliamo di usare segnalini rotondi dal diametro di 40mm.

Quando schier i segnalini obiettivo sul campo, collocali in modo da centrarli sui punti specificati dalla missione. Quando misuri le distanze da e verso i segnalini obiettivo misura da e verso il loro punto più vicino. I modelli possono attraversare i segnalini obiettivo come se non ci fossero, ma non possono terminarvi sopra un movimento.

All'inizio della battaglia ogni segnalino obiettivo sul campo si dice conteso, e non è controllato da nessun giocatore. Per controllare un segnalino obiettivo, un giocatore deve prima muovere i suoi modelli entro la sua gittata. Un modello è entro la gittata di un segnalino obiettivo se si trova entro 3" in orizzontale e 5" in verticale da esso.

Ogni modello ha una caratteristica Controllo degli Obiettivi (CO) sulla scheda tecnica. Per determinare il Livello di Controllo che un giocatore ha su un segnalino obiettivo somma le caratteristiche CO di tutti i modelli della sua armata che si trovano entro la gittata di quel segnalino obiettivo. Un giocatore controlla un segnalino obiettivo alla fine di qualsiasi fase se il suo Livello di Controllo su di esso è superiore a quello dell'avversario. Se entrambi i giocatori hanno lo stesso Livello di Controllo su un segnalino obiettivo, quel segnalino obiettivo è conteso.

- Un modello si trova entro la gittata di un segnalino obiettivo se è entro 3" in orizzontale e 5" in verticale da esso.
- **Livello di Controllo:** somma le caratteristiche CO di tutti i modelli di un giocatore entro la gittata del segnalino obiettivo.
- Un segnalino obiettivo è controllato dal giocatore con il Livello di Controllo più alto su di esso (in caso di pareggio è conteso).
- I modelli non possono terminare un movimento sopra un segnalino obiettivo.



Consigli e suggerimenti SEGNALINI OBIETTIVO ED ELEMENTI DI TERRENO

Molti giocatori amano dare vita alle storie delle loro missioni posizionando segnalini obiettivo all'interno di elementi di terreno esaltanti. Quando schier i terreni puoi collocarli nel punto previsto per un segnalino obiettivo, fintanto che puoi riposizionare quel segnalino obiettivo direttamente in cima a quel terreno ed esso non è in bilico né sporge da qualsiasi parte. Quel segnalino obiettivo deve comunque trovarsi a più di 1" di distanza da tutte le parti intransitabili di quell'elemento di terreno (come le mura di una rovina), così da lasciare spazio sufficiente ai modelli per muoverci attorno.

Se non è possibile schierare i terreni o i segnalini obiettivo in questo modo puoi cambiare leggermente la posizione di qualsiasi elemento di terreno o segnalino obiettivo, facendo in modo che resti il più vicino possibile alla posizione indicata nella mappa di schieramento della missione. Se entrambi i giocatori sono d'accordo sul modificare il campo di battaglia per favorire una narrativa più coinvolgente, possono sentirsi liberi di farlo.

LEGENDA DELLE MAPPE DELLA MISSIONE



Zona di Schieramento dell'Attaccante
L'Attaccante deve schierare la sua armata in quest'area.



Zona di Schieramento del Difensore
Il Difensore deve schierare la sua armata in quest'area.



Terra di Nessuno
La regione del campo che non si trova nella zona di schieramento di nessun giocatore è chiamata Terra di Nessuno.



Segnalini obiettivo
Le posizioni dei segnalini obiettivo sul campo sono solitamente indicate sulla mappa di schieramento della missione in corso e rappresentate da questa icona.



Bordo del campo dell'Attaccante



Bordo del Campo del Difensore



Centro del campo

SOLO GUERRA

MISSIONE

Il momento di dimostrare il tuo valore come migliore comandante della galassia è infine giunto! Tutto ciò che si oppone alla tua gloria è una forza avversaria intenzionata a distruggerti. Fai a pezzi l'armata nemica, metti in sicurezza i siti strategici sparsi sul campo di battaglia e impedisce all'avversario di fare lo stesso.

1 ADUNARE LE ARMATE

Per prima cosa i giocatori devono adunare le armate a seconda delle dimensioni della battaglia che hanno scelto, come descritto alle pagg.55-56. Questa missione è ideata per battaglie di dimensioni Incurisione, Forza d'Attacco e Offensiva.

2 OBIETTIVI DELLA MISSIONE

CATTURA E CONTROLLO

Obiettivo Progressivo

A partire dal secondo round di battaglia, alla fine della fase di Comando di ciascun giocatore, il giocatore di turno ottiene 1 punto Vittoria (PV) per ciascun segnalino obiettivo che controlla (fino a un massimo di 3PV per turno). I dettagli su come vengono controllati gli obiettivi sono a pagina 58.



3 CREARE IL CAMPO DI BATTAGLIA

I giocatori ora creano il campo di battaglia e collocano i terreni usando le linee guida alle pagine 49-52. Le dimensioni minime del campo di battaglia dipendono dalle dimensioni della battaglia scelte, come mostrato nella tabella in basso.

CAMPI DI BATTAGLIA

DIM. DELLA BATTAGLIA	DIMENSIONI MINIME DEL CAMPO
Incurisione/Forza d'Attacco	44" x 60"
Offensiva	44" x 90"

I giocatori spareggiano, poi fanno a turno a schierare i segnalini obiettivo sul campo di battaglia a partire da chi ha vinto lo spareggio finché non ne sono stati posizionati quattro. I segnalini obiettivo non possono essere collocati entro 6" da qualsiasi bordo del campo di battaglia o entro 9" da uno o più altri segnalini obiettivo.

4 STABILIRE L'ATTACCANTE E IL DIFENSORE

I giocatori spareggiano e il vincitore è l'Attaccante. L'avversario è il Difensore.

5 DICHIARARE LE FORMAZIONI DI BATTAGLIA

Nell'ordine indicato in basso, entrambi i giocatori annotano in segreto:

- Quali delle loro unità Leader iniziano la battaglia aggregate (devono specificare sia il Leader che l'unità di Guardie del Corpo a cui è aggregato).
- Quali delle loro unità iniziano la battaglia imbarcate in modelli di **TRASPORTO** (devono specificare sia le unità che i modelli in cui sono imbarcate).
- Quali delle sue unità iniziano la battaglia nelle Riserve (incluse le Riserve Strategiche).

Una volta che entrambi i giocatori hanno terminato, dichiarano le proprie scelte all'avversario.

6 SCHIERARE LE ARMATE

I giocatori fanno a turno a schierare le unità, una alla volta, iniziando dall'Attaccante. I modelli devono essere collocati interamente nella zona di schieramento del giocatore che li controlla. I giocatori continuano a schierare unità finché non hanno posizionato tutte le unità della propria armata o lo spazio per collocare altre unità non termina. Se un giocatore termina di schierare la propria armata, l'avversario continua a collocare le unità rimanenti della propria armata.

Se entrambi i giocatori hanno unità con abilità che consentono di collocarle dopo che le armate sono state schierate, i giocatori devono spareggiare dopo che tutte le altre unità sono state schierate e schierare a turno tali unità, a partire dal vincitore.

7 STABILIRE IL PRIMO TURNO

I giocatori spareggiano nuovamente. Il vincitore ha il primo turno.

8 RISOLVERE LE REGOLE PRE-BATTAGLIA

I giocatori risolvono qualsiasi regola pre-battaglia delle proprie armate.

9 INIZIARE LA BATTAGLIA

Inizia il primo round di battaglia. I giocatori continuano a risolvere round di battaglia finché la partita non termina.

10 TERMINARE LA BATTAGLIA

La partita termina quando tutti i modelli dell'armata di un giocatore sono stati distrutti o non appena termina il quinto round di battaglia (ciò che si verifica prima).

11 STABILIRE IL VINCITORE

Se alla fine della battaglia un'armata è stata distrutta, il giocatore che controlla l'armata avversaria è il vincitore. Altrimenti, il giocatore con più punti vittoria è il vincitore (in caso di totali uguali, la partita è un pareggio).

