



COMMENTARIO ALLE REGOLE

Versione 1.0

Per quanto semplice alla base, Warhammer 40,000 è un gioco dalla varietà infinita e possono verificarsi circostanze complesse persino per i giocatori più esperti. Questo commentario è una risorsa di definizioni, diagrammi ed esempi mirati a chiarire alcuni dei punti più fumosi del gioco e risolvere domande insolite che potrebbero rallentare lo svolgimento di una battaglia.

ABILITÀ BASE DUPLICATE

Le Regole Base descrivono decine di abilità, tra cui abilità delle armi e abilità dello schieramento. Esse sono collettivamente chiamate abilità Base, e molti modelli, unità, armi o attacchi ne hanno una o più dall'inizio o possono guadagnarle durante la battaglia tramite altri mezzi come Stratagemmi, Potenzamenti o Leader aggregati. A prescindere dalla fonte, se un modello, unità, arma o attacco ha più volte la stessa abilità Base, tali abilità non sono cumulative, e solo una di quelle abilità può avere effetto in qualsiasi momento. Se quell'abilità è seguita da un numero [ad esempio [SCARICA DI COLPI 1], Esploratori 6"], il giocatore che interessato deve scegliere quale duplicato di quella abilità applicare ogni volta. Nota che uno o più duplicati dell'abilità [ANTI-] sono considerati uguali solo se la keyword indicata dopo la parola 'Anti' è la stessa [ad esempio [ANTI-VEICOLO 4+] e [ANTI-VEICOLO 3+] sono considerate abilità uguali, ma [ANTI-VEICOLO 4+] e [ANTI-FANTERIA 2+] no].

Esempio 1: l'armata di un giocatore include un'unità di Eliminatori, che hanno l'abilità Furtività. Il giocatore sceglie un'abilità del Distaccamento che dice 'Tutte le unità della tua armata ottengono l'abilità Furtività'. Gli Eliminatori non ottengono benefici addizionali dall'avere quell'abilità per una seconda volta, dunque ogni volta che un attacco da tiro sceglie come bersaglio la loro unità viene sottratto soltanto 1 dal tiro per Colpire e non 2.

Esempio 2: un modello di Veterano Guardia Risoluta effettua un attacco con un fucile requiem a lunga gittata da Guardia Risoluta, che ha una caratteristica Danni di 1 e l'abilità [FERITE DEVASTANTI]. Il modello attaccante è inoltre influenzato da uno Stratagemma che dice 'Fino alla fine della fase, le armi da tiro dei modelli della tua unità hanno l'abilità [FERITE DEVASTANTI]'. Quando risolve gli attacchi con quel fucile requiem a lunga gittata da Guardia Risoluta in questa fase, il giocatore che lo controlla non può usare entrambi i duplicati di [FERITE DEVASTANTI], quindi ogni Ferita Critica infligge al bersaglio 1 ferita mortale anziché 2.

Esempio 3: un modello effettua un attacco con un requiem pesante, che ha l'abilità [SCARICA DI COLPI 1]. Il modello attaccante è inoltre influenzato da uno Stratagemma che dice 'Fino alla fine della fase, le armi da tiro dei modelli della tua unità hanno l'abilità [SCARICA DI COLPI 2]'. Quando risolve gli attacchi con quel requiem pesante in questa fase, il giocatore che lo controlla non può usare entrambi i duplicati di [SCARICA DI COLPI]; deve scegliere quali dei due usare, quindi opta per il più potente [SCARICA DI COLPI 2].

Aggiungere modelli a un'unità: alcune regole ti consentono di aggiungere modelli a un'unità durante la battaglia; tali modelli devono essere schierati in Coesione dell'Unità con i modelli della propria unità che hanno iniziato quella fase sul campo (ovvero i modelli che erano già sul campo quando la regola è stata usata). Un modello aggiunto a un'unità durante la battaglia può essere schierato entro la Distanza di Ingaggio di una o più unità nemiche, ma solo se queste ultime sono già entro la Distanza di Ingaggio dell'unità a cui viene aggiunto quel modello. Quando aggiungi modelli a un'unità come descritto sopra, i modelli che non possono essere schierati perché lo spazio non è

sufficiente vengono considerati distrutti, ma non attivano nessuna regola che si attiva quando un modello viene distrutto.

Altro modello/unità: quando una regola fa riferimento a un 'altro' modello o unità rispetto a quello/a con quella regola (o a uno/a già menzionato/a da quella regola), indica un modello o un'unità differente da quello/a originale. Nota che diversi esemplari della stessa scheda tecnica sono comunque considerati 'altre' unità.

Ammassarsi: quando un'unità idonea viene scelta per combattere, per prima cosa si Ammassa e i suoi modelli possono effettuare un movimento di Ammassamento. Se nessun modello di quell'unità si muove perché tutti sono già a contatto di basetta con un modello nemico, l'unità è comunque considerata essersi Ammassata ai fini di qualsiasi regola che si attiva quando un'unità si Ammassa o termina un movimento di Ammassamento, ma non conta come essersi mossa.

Armata: l'armata di un giocatore è composta da ogni unità sulla sua Scheda dell'Armata e qualsiasi unità aggiunta ad essa nel corso della battaglia.

Armi e abilità psichiche: le armi con [PSICHICA] nel loro profilo sono chiamate armi psichiche. Le abilità con il descrittore 'Psichica' sono chiamate abilità psichiche. In genere, le armi e le abilità psichiche sono usate dagli PSIONICI, ma l'assenza della keyword PSIONICO non impedisce a un modello di usare le eventuali armi o abilità psichiche che possiede.

Arrivare come Rinforzi/dalle Riserve Strategiche: quando un'unità di Rinforzi/Riserve Strategiche viene schierata sul campo (tranne quelle che sbarcano da un TRASPORTO), si dice che sono arrivate come Rinforzi o dalle Riserve Strategiche.

Attacchi Psichici: qualsiasi attacco effettuato con un'arma che ha l'abilità [PSICHICA] è un Attacco Psichico. Anche le ferite mortali inflitte da un'abilità che ha l'etichetta 'Psichica' sono Attacchi Psichici.

Attacco in Profondità (e Riserve Strategiche): se un'unità con l'abilità Attacco in Profondità arriva dalle Riserve Strategiche, il giocatore che la controlla può scegliere che quell'unità venga schierata usando le regole per le Riserve Strategiche oppure l'abilità Attacco in Profondità. Ciò si applica anche se un'unità con l'abilità Attacco in Profondità viene collocata nelle Riserve Strategiche durante la battaglia.

AVERE AUTOMATICAMENTE SUCCESSO

Quando un tiro ha automaticamente successo si applicano le seguenti condizioni:

- Se un tiro ha automaticamente successo non tirare dadi. Qualsiasi regola che ha effetto con un particolare risultato del dado o del tiro non ha effetto se il risultato a cui fa riferimento ha automaticamente successo.

- Se un tiro per Colpire ha automaticamente successo, passa direttamente al tiro per Ferire. Tale tiro per Colpire non è un Colpo Critico e non attiva effetti che vengono attivati da un Colpo Critico.
- Se un tiro per Ferire ha automaticamente successo, passa direttamente all'assegnazione di quell'attacco. Tale tiro per Ferire non è una Ferita Critica e non attiva effetti che vengono attivati da una Ferita Critica.

Esempio: un attacco con l'abilità [COLPO FATALE] mette a segno un Colpo Critico e quindi ferisce automaticamente il bersaglio. Il tiro per Ferire di quell'attacco ha automaticamente successo, non viene tirato nessun dado e quindi non si attiva nessuna regola attivata da Ferite Critiche (ad esempio [FERITE DEVASTANTI]).

Avere tutte le proprie ferite rimanenti: un modello ha tutte le proprie ferite rimanenti se gli rimane lo stesso numero di ferite indicato nella sua caratteristica Ferite.

Basetta: molti modelli sono sorretti da una basetta. La basetta di un modello è sempre considerata parte del modello.

Beneficio della Copertura (se non all'interno di un terreno): alcune regole stabiliscono che un modello o un'unità ha il Beneficio della Copertura anche quando non si trova all'interno di un terreno. Tali regole si applicano a prescindere da qualsiasi elemento di terreno dietro o all'interno del quale quel modello o unità potrebbero trovarsi. Allo stesso modo, se una regola si applica fintanto che un'unità ha il Beneficio della Copertura, si applica a qualsiasi modello o unità influenzata dagli effetti di qualsiasi regola che concede il Beneficio della Copertura (anche quando non è all'interno di un terreno).

Bersaglio (come parte di un'abilità): ogni volta che un'abilità si attiva come conseguenza di una condizione soddisfatta (ad es. [AREA]), la condizione che attiva quell'abilità viene controllata nel momento in cui viene scelto il bersaglio dell'attacco, prima che qualsiasi modello dell'unità effettui attacchi. Se la condizione che attiva quell'abilità non è soddisfatta, quell'abilità non ha effetto per nessuno degli attacchi di quella sequenza di tiro o di combattimento.

Esempio: un'unità di Scorticati sceglie un'unità di 10 Segugi Sanguinari come bersaglio dei suoi attacchi da mischia. Poiché i Segugi Sanguinari non sono Sotto Metà Forza quando vengono scelti come bersaglio di quegli attacchi, nessuno degli attacchi degli Scorticati ha l'abilità Brama di Carne.

Bersaglio (di un attacco): quando risolvi un attacco, l'unità bersaglio di quell'attacco è chiamata anche bersaglio.

Bersaglio (di una carica): quando un giocatore dichiara una carica con un'unità, i bersagli di quella carica sono detti ognuno bersaglio di una carica.

Bersaglio idoneo (non più idoneo): se un'unità che era un bersaglio idoneo di un attacco o di una carica quando è stata scelta smette di essere un bersaglio idoneo per un attacco o una carica (ad esempio, perché una regola ti consente di effettuare un movimento fuori dalla fase che la porta fuori dalla gittata), l'unità attaccante o alla carica può scegliere nuovi bersagli per quegli attacchi o quella carica. Vedi **Subito dopo**.

Bersaglio singolo (modello): quando un modello attacca con una o più armi da tiro, se tutti gli attacchi effettuati con esse hanno come bersaglio la stessa unità, quel modello è detto sparare su un bersaglio singolo.

Bersaglio singolo (unità): quando un'unità viene scelta per sparare, se tutti i suoi modelli che stanno effettuando attacchi hanno come bersaglio di tutti quegli attacchi la stessa unità, l'unità attaccante è detta sparare su un bersaglio singolo.

Bloccato in Combattimento: fintanto che un'unità si trova entro la Distanza di Ingegaggio di una o più unità nemiche si dice che è Bloccata in Combattimento. Le unità Bloccate in Combattimento non sono idonee a sparare e non possono essere scelte come bersaglio di attacchi da tiro. Le unità **MOSTRO** e **VEICOLO** fanno eccezione (vedi **I Cannoni Non Riposano Mai**).

Bordo del campo: il perimetro del campo di battaglia è formato da quattro bordi del campo.

Campione dell'Unità: alcune regole fanno riferimento ai Campioni dell'Unità. Questo termine si riferisce al modello con nome differente che rappresenta il condottiero di alcune unità. Ad esempio, un Intercessor Sergente è il Campione dell'Unità di una Squadra Intercessor. Nota che non tutte le unità hanno un Campione dell'Unità, mentre altre possono averne diversi (ad esempio gli Allevazgorbi di un'unità di Gretchin). Nel caso di più modelli, prima della battaglia il giocatore che li controlla deve nominare uno di essi Campione dell'Unità. L'abilità Leader non riguarda i Campioni dell'Unità.

Caratteristica Disciplina dell'unità: si tratta del valore della migliore caratteristica Disciplina tra tutti i modelli di un'unità.

Caratteristica Resistenza dell'unità: se un'unità Aggregata include modelli con caratteristiche Resistenza differenti, ai fini di determinare la caratteristica Resistenza di quell'unità usa la caratteristica Resistenza più alta tra i suoi modelli Guardia del Corpo. Se un'unità non Aggregata include modelli con caratteristiche Resistenza differenti, ai fini di determinare la caratteristica Resistenza di quell'unità usa la caratteristica Resistenza più alta tra i suoi modelli. In entrambi i casi, quando risolvi gli attacchi contro una di tali unità, determina la caratteristica Resistenza di quella unità quando viene scelta come bersaglio.

Caratteristica Salvezza dell'unità: se una regola menziona la caratteristica Salvezza di un'unità, si riferisce alla caratteristica Salvezza più comune tra i modelli di quell'unità. Se due diverse caratteristiche Salvezza sono parimenti comuni tra i modelli di un'unità, il giocatore che la controlla decide quale è considerata la caratteristica Salvezza dell'unità ai fini della regola. Quando una regola modifica la caratteristica Salvezza di un'unità, modifica la caratteristica Salvezza di tutti i modelli dell'unità.

Caratteristiche Attacchi: quando effettui un attacco, quell'attacco è considerato avere le stesse caratteristiche e abilità dell'arma che lo effettua. Se alle caratteristiche o alle abilità di un attacco si applicano uno o più modificatori, quelle modifiche non si applicano all'arma con cui viene effettuato, né a qualsiasi altro attacco effettuato con quell'arma.

Caratteristiche nulle: se un modello ha una caratteristica Forza o Disciplina di ¹ e quella caratteristica è richiesta per risolvere una regola, usa invece la caratteristica Resistenza del modello. Nota che la caratteristica sostituita non può essere modificata.

CARICARE

- **Movimento di carica:** movimento effettuato nella fase di Carica come parte di una carica riuscita.
- **Distanza di carica:** il risultato del tiro per Caricare è il numero

massimo di pollici di cui ciascun modello dell'unità alla carica può muoversi quando effettua il proprio movimento di Carica. Ciò è a volte chiamato distanza di carica.

- **Dichiarare una carica:** quando un giocatore dichiara una carica con un'unità, si dice che quell'unità dichiara una carica.
- **Unità alla carica:** un'unità che ha dichiarato una carica è un'unità alla carica.
- **Caricare su elementi di terreno con modelli volanti:** vedi **Muoversi sugli elementi di terreno durante il volo**.
- **Ha caricato:** se un'unità effettua un movimento di Carica in un turno, fino alla fine di quel turno quell'unità e ogni suo modello sono considerati aver caricato.
- **È stato caricato:** se in un turno un'unità è stata il bersaglio di una carica che ha avuto successo, fino alla fine di quel turno, quell'unità e ogni suo modello sono considerati essere stati caricati.

Colpi aggiuntivi: alcune regole fanno sì che gli attacchi mettano a segno colpi aggiuntivi in caso di un Colpo Critico (ad esempio [SCARICA DI COLPI]). Se il modello attaccante beneficia anche di altre regole che si attivano con un Colpo Critico (ad esempio [COLPO FATALE]), solo l'attacco originale beneficia di tali regole. Qualsiasi colpo aggiuntivo messo a segno come conseguenza di un Colpo Critico ha automaticamente successo (vedi **Avere automaticamente successo**).

Esempio: un attacco con le abilità [SCARICA DI COLPI 1] e [COLPO FATALE] mette a segno un Colpo Critico. L'attacco ferisce automaticamente il bersaglio per via di [COLPO FATALE], ma mette anche a segno un colpo aggiuntivo grazie a [SCARICA DI COLPI 1]. Questo colpo aggiuntivo non beneficia dell'abilità [COLPO FATALE], quindi il giocatore che controlla il modello attaccante effettua un tiro per Ferire come di consueto.

Colpisce automaticamente: se un attacco colpisce automaticamente, il tiro per Colpire di quell'attacco ha automaticamente successo (vedi **Avere automaticamente successo**).

Colpo Critico: un Colpo Critico viene messo a segno quando un giocatore ottiene un tiro per Colpire non modificato pari a 6 per un attacco. I Colpi Critici sono sempre tiri per Colpire riusciti, e possono anche attivare effetti aggiuntivi come descritto in alcune regole (tali effetti sono spesso detti attivati 'con un Colpo Critico', ovvero quando viene messo a segno un Colpo Critico). Quando risolvi gli attacchi usando lo Stratagemma Tirare di Reazione, i Colpi Critici vengono messi a segno solo con tiri per Colpire non modificati pari a 6.

Colpo Fatale (e Ferite Devastanti): vedi **Ferisce automaticamente**.

Colpo Fatale (e Scarica di Colpi): vedi **Colpi aggiuntivi**.

Con l'abilità 'X': alcune regole influenzano o ti chiedono di scegliere un modello o un'unità con una determinata abilità. Quando risolvi tali regole, qualsiasi numero che segue l'abilità è irrilevante ai fini di determinare se la regola influenza quel modello o unità.

Esempio: se una regola ti dice di scegliere un modello della tua armata con l'abilità Morte a Catena, puoi selezionare un modello con l'abilità Morte a Catena 1, Morte a Catena D3 o Morte a Catena D6.

Combattere: quando un'unità combatte, i suoi modelli si Ammassano, effettuano attacchi e Consolidano.

COMBATTERE CON MODELLI INDIVIDUALI

Solitamente sono le unità ad essere scelte per combattere, ma alcune regole specificano che solo un modello di un'unità può combattere (o combattere ancora). In tali casi:

- Quel modello può effettuare un movimento di Ammassamento, ma deve terminare quel movimento in Coesione dell'Unità.

- Quel modello poi effettua un numero di attacchi con le sue armi da mischia, come specificato nel passo Effettuare attacchi da mischia della sequenza di combattimento (Regole Base, pagina 33).
- Quel modello può poi effettuare un movimento di Consolidamento, ma deve terminare quel movimento in Coesione dell'Unità.

Combattere nel momento della morte: alcune regole consentono ai modelli di combattere dopo che sono stati distrutti, prima di essere rimossi dal gioco, seguendo la normale sequenza di combattimento (Regole Base, pagina 33). Un modello influenzato da una o più di tali regole può combattere solo dopo essere stato distrutto. Le regole che consentono di 'combattere al momento della morte' vengono sempre risolte prima che l'unità attaccante (ovvero l'unità che ha distrutto il modello che ha quella regola) Consolidi, e prima che qualsiasi altra regola venga attivata dalla distruzione di quel modello (ad esempio Morte a Catena). Quando effettui gli attacchi di una regola che consente di combattere nel momento della morte, il modello distrutto è considerato avere 1 ferita rimanente, a meno che non sia specificato diversamente. Dopo che un modello ha effettuato i propri attacchi nel momento della morte, si attiva qualsiasi altra regola che si attiva con la sua distruzione ed esso viene poi rimosso dal gioco. Non Consolidano.

Considerato come (tiro di dado): quando il risultato di un tiro di dado è 'considerato come' un altro valore, ha effetto qualsiasi regola che si sarebbe attivata se si fosse ottenuto quel valore.

Considerato essere (tiro di dado): vedi **Considerato come (tiro di dado)**.

Consolidare (senza muoversi): quando un'unità Consolidano, se nessun suo modello viene effettivamente mosso perché sceglie di non farlo o perché ogni modello è già a contatto di basetta con un modello nemico, quell'unità è considerata comunque aver Consolidato, ma non è considerata essersi mossa.

Conta come (tiro di dado): vedi **Considerato come (tiro di dado)**.

Contatto di basetta: quando le basette di due modelli si toccano, essi sono a contatto di basetta nonché il più vicino possibile l'uno all'altro (vedi **Il più vicino possibile**). Alcuni modelli sono così grandi da sporgere oltre la basetta e quindi potrebbe non essere fisicamente possibile metterli a contatto di basetta con altri modelli. In tali casi devi misurare da o verso la basetta (o lo scafo) di un tale modello, ciò che è più vicino, e quando un tale modello è il più vicino possibile a un altro modello, quei modelli sono considerati essere a contatto di basetta.

Conteso (segnalino obiettivo): un segnalino obiettivo è conteso alla fine di una fase se i Livelli di Controllo di entrambi i giocatori su di esso sono gli stessi. All'inizio della battaglia tutti i segnalini obiettivo sul campo sono contesi.

Contro (un attacco): quando effettui un attacco, se viene effettuato un tiro salvezza, si dice che quel tiro salvezza viene effettuato contro quell'attacco.

Contro (un attacco con una caratteristica 'X' pari a 'Y'): alcune regole si applicano solo contro un attacco con una caratteristica specifica. Se la caratteristica interessata è VP o Danni, tali regole si applicano nel passo Assegnare gli attacchi della sequenza di attacco (ad esempio 'ogni volta che un attacco con una caratteristica Danni pari a 1 viene assegnato a un modello di questa unità, aggiungi 1 ai tiri salvezza armatura effettuati contro quell'attacco'). Altrimenti si applicano all'inizio della sequenza d'attacco.

Controllare (segnalino obiettivo): un giocatore controlla un segnalino obiettivo alla fine di qualsiasi fase in cui il suo Livello di Controllo su di esso è superiore a quello dell'avversario. Vedi **Livello di Controllo**.

Controllato (segnalino obiettivo): fintanto che un giocatore controlla un segnalino obiettivo, si dice che esso è controllato da quel giocatore.

D66: per tirare un D66, tira due D6, uno dopo l'altro. Il primo risultato rappresenta le decine e il secondo le unità.

Esempio: un tiro di D66 in cui il primo risultato è 3 e il secondo è 6 corrisponde a un risultato di 36.

Danni Normali: i danni inflitti a un modello come conseguenza della caratteristica Danni di un'arma, anziché da altri mezzi come le ferite mortali.

Deve essere/non può essere il Generale: quando scegli il tuo **GENERALE**, se più di un modello della tua armata ha una regola che afferma che deve essere il tuo **GENERALE**, devi selezionare uno di tali modelli come tuo **GENERALE**. Se una regola afferma che un modello deve essere il tuo **GENERALE** e un'altra che non può esserlo, ha la precedenza la regola che gli impedisce di essere il tuo **GENERALE**.

Distanza di Ingaggio dell'unità: la Distanza di Ingaggio di un'unità è l'area coperta dalla Distanza di Ingaggio di tutti i modelli di quell'unità.

Distanza orizzontale/verticale: alcune regole stabiliscono che le distanze vengano misurate in orizzontale o verticale. Quando risolti tali regole, non misurare 'in diagonale'.

Vedi le immagini 2 e 3

DISTRUTTO

- **Modello distrutto:** quando un modello viene ridotto a 0 ferite viene distrutto e rimosso dal gioco.
- **Unità distrutta:** quando l'ultimo modello di un'unità è stato distrutto, quell'unità viene distrutta e rimossa dal gioco.

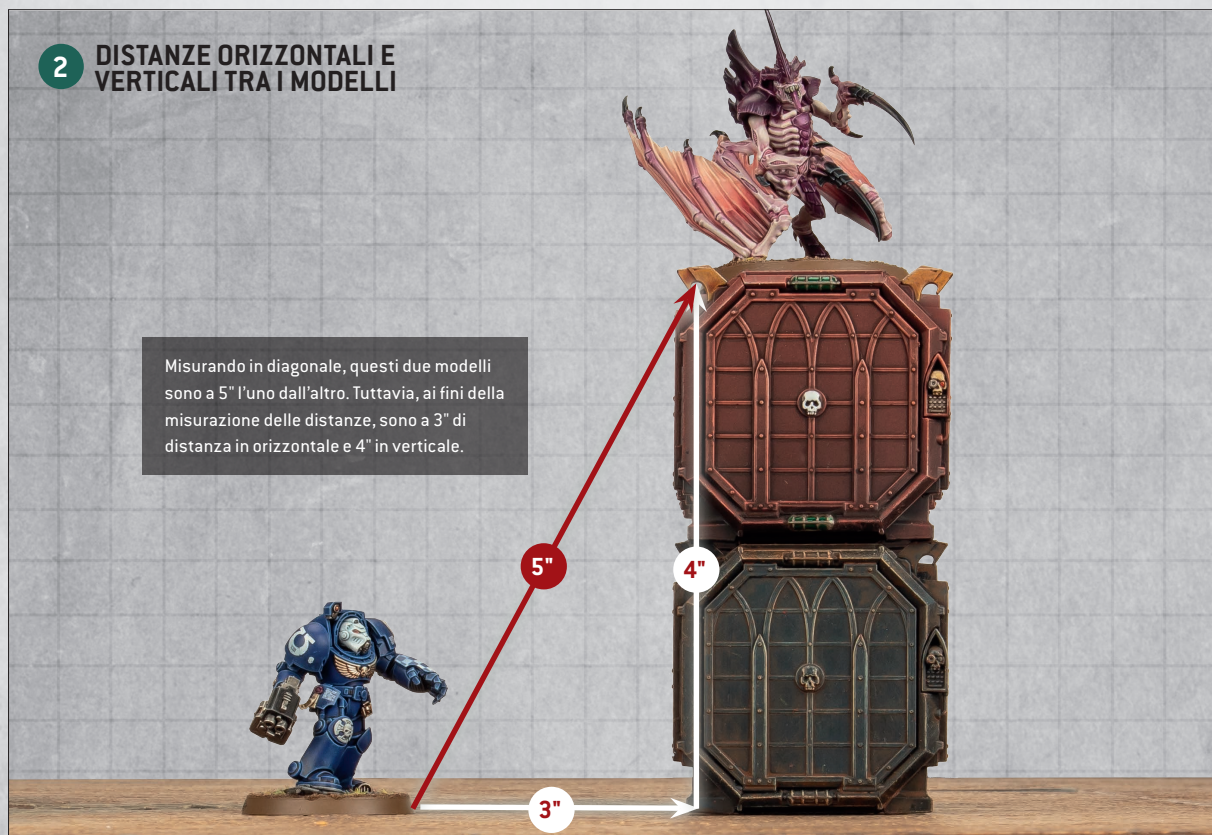
■ **Distrutto da:** alcune regole si attivano solo se un modello nemico o un'unità nemica è stata distrutta da te oppure da un modello o unità della tua armata. Ciò significa che il modello nemico o l'unità nemica sono stati distrutti da un attacco effettuato da un modello della tua armata, o da una ferita mortale inflitta come conseguenza di una regola che un modello della tua armata sta usando, oppure come conseguenza di qualsiasi altra regola che un modello della tua armata sta usando e che indica espressamente che il modello o l'unità nemica vengono distrutti. I modelli nemici o le unità nemiche che vengono distrutti in qualsiasi altro modo non sono distrutti da te, o da un modello o unità della tua armata.

Doppio: quando effettui un tiro di dadi, un doppio è un risultato che include due dadi con lo stesso risultato.

Effetti persistenti: alcune regole applicano un effetto che persiste per una certa durata (ad es. fino all'inizio del tuo prossimo turno). Tali effetti sono chiamati effetti persistenti. Se un effetto persistente si applica a un'unità quando si imbarca in un **TRASPORTO**, prendi nota di quell'effetto e della sua durata; se quell'unità sbarca per qualsiasi motivo, qualsiasi effetto persistente continua ad applicarsi a quell'unità per la sua intera durata. Se un effetto persistente si applica a un'unità Aggregata ed essa cessa di essere Aggregata (perché tutti i suoi modelli Guardia del Corpo o tutti i suoi modelli Leader vengono distrutti), qualsiasi effetto persistente continua ad applicarsi all'unità sopravvissuta per la sua intera durata.

Equipaggiamento dell'unità: quando una regola menziona l'equipaggiamento di un'unità, si riferisce a tutti gli equipaggiamenti di cui sono dotati i modelli di quell'unità.

Esploratori (con diversi valori): se ogni modello di un'unità Aggregata ha l'abilità Esploratori, ma la distanza indicata da quell'abilità varia di modello in modello, quell'unità può comunque effettuare il suo 'movimento da Esploratori', ma può farlo solo della distanza più breve. Ad esempio: un'unità che include alcuni modelli



3 DISTANZA ORIZZONTALE E ATTACCO IN PROFONDITÀ

Il Terminator arriva usando l'abilità Attacco in Profondità. Non può essere schierato entro 9" in orizzontale dai modelli nemici, come il Tiranide Primus (le distanze diagonali e verticali sono irrilevanti).



9"



con l'abilità Esploratori 6" e altri con l'abilità Esploratori 9" può effettuare un movimento da Esploratori solo di massimo 6".

Etichetta dello Stratagemma: le etichette di uno Stratagemma sono riportate sotto il suo nome e possono essere: Tattica Bellica; Gesto Epico; Espediente Strategico; Equipaggiamento. Uno Stratagemma può avere più di un'etichetta; ad esempio: uno Stratagemma con 'Coorte Radioattiva - Stratagemma Equipaggiamento' ha sia l'etichetta Coorte Radioattiva che Equipaggiamento.

Far sbarcare i modelli grandi: quando un'unità sbarca da un **TRASPORTO**, deve essere schierata interamente entro 3" da quel modello. Se un modello che sbarca è talmente grande che non è possibile schierarlo interamente entro 3" (solitamente perché è più grande di 3" in tutte le direzioni), schieralo con la basetta entro 1" dalla basetta (o dallo scafo) di quel **TRASPORTO** e non entro la Distanza di Ingaggio dei modelli nemici.

Fase del modello/unità: quando una regola fa riferimento alla fase di un modello o di un'unità (ad esempio 'nella fase di Comando di questo modello'), si riferisce alla fase corrispondente del giocatore che controlla quel modello/unità.

Fase dell'unità: la fase di un'unità è la stessa del giocatore che la controlla. Ad esempio, la fase di Movimento di un'unità è la fase di Movimento del giocatore che la controlla.

Ferisce automaticamente: se un attacco ferisce automaticamente, il tiro per Ferire di quell'attacco ha automaticamente successo (vedi **Avere automaticamente successo**).

Ferita Critica: una Ferita Critica viene messa a segno quando un giocatore ottiene un tiro per Ferire non modificato pari a 6 in un attacco. Le Ferite Critiche sono sempre tiri per Ferire riusciti, e possono anche attivare effetti aggiuntivi come descritto in alcune regole (tali effetti sono spesso detti attivati 'con una Ferita Critica', ovvero quando viene messo a segno una Ferita Critica).

Ferite: se un tiro per Ferire ha successo, si dice che l'attacco ferisce il bersaglio.

Ferite Devastanti (e Precisione): vedi **Ferite Mortali**.

Fine della fase/passò: le regole che specificano di svolgersi alla fine di una fase/passò hanno effetto solo dopo qualsiasi altra regola che si dovrebbe svolgere in quella fase/passò è stata risolta. Ciò significa che un giocatore non può usare nessuna regola che si svolgerebbe durante una fase/passò una volta che una regola Fine della Fase ha avuto effetto. Il passo/fase successivo non inizia finché tutte le regole di questo tipo non sono state risolte (per le regole usate alla fine della fase di Comando vedi Regole usate alla fine della fase di Comando).

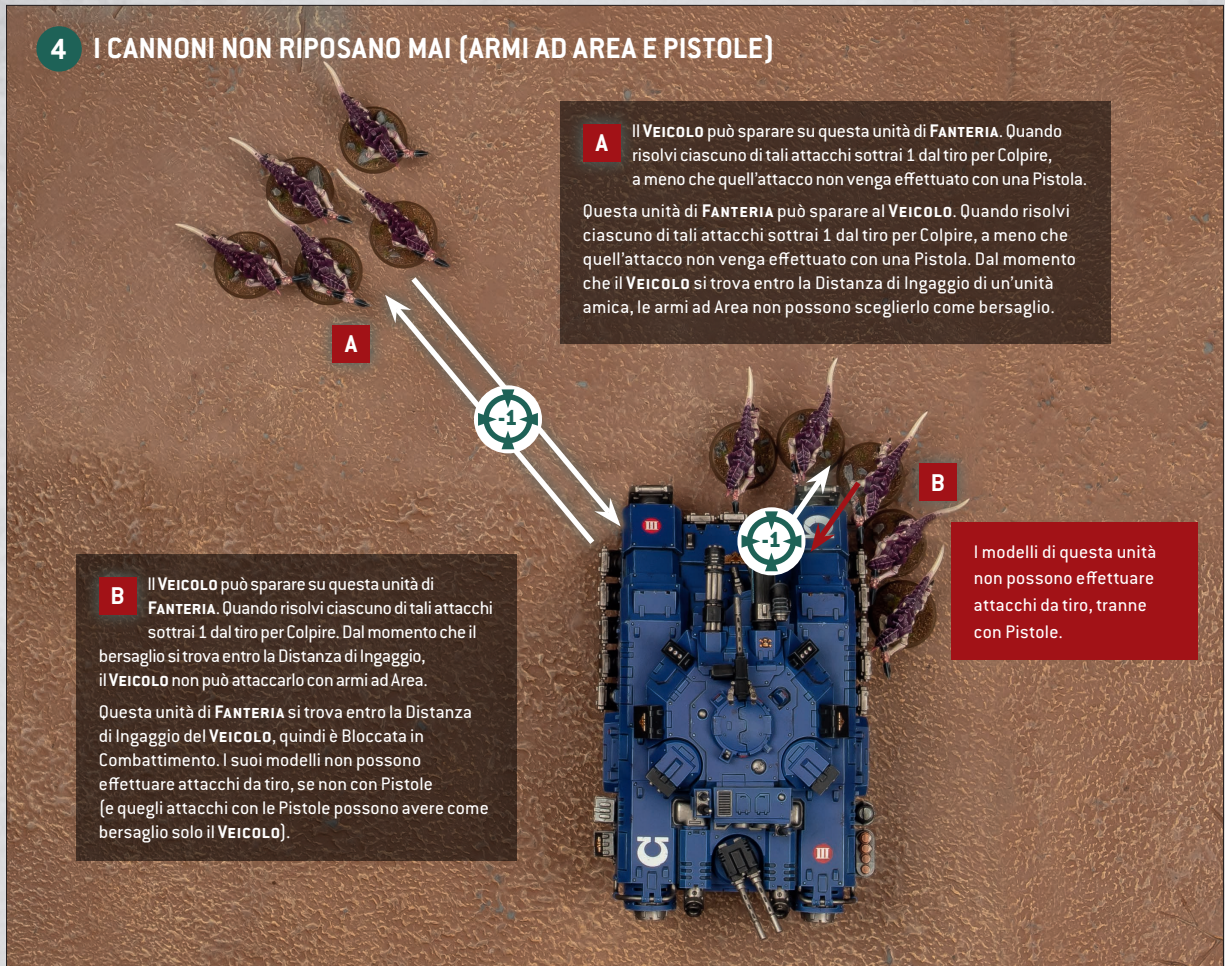
Fintanto che questo modello guida un'unità: queste regole si applicano solo fintanto che il modello con quella regola fa parte di un'unità Aggregata, altrimenti non ha effetto. Fintanto che un modello con una regola del genere fa parte di un'unità Aggregata, beneficia della propria regola. Se un'unità Aggregata contiene più di un modello con una regola del genere, entrambi i modelli sono considerati guidare quell'unità Aggregata, dunque si applicano tutte le regole del genere. Tali regole cessano di avere effetto se quell'unità cessa di essere un'unità Aggregata (come quando l'ultimo modello Guardie del Corpo di quell'unità viene distrutto); se ciò avviene come conseguenza degli attacchi di un'unità nemica, tutte le regole 'fintanto che questo modello guida un'unità' cessano di applicarsi dopo che gli attacchi dell'unità attaccante sono stati risolti.

Forza Iniziale: la Forza Iniziale di un'unità è il numero di modelli che include nel momento in cui viene aggiunta alla tua armata.

Giocatore attivo: il giocatore attivo è il giocatore di turno.

Giocatore che controlla: il giocatore che controlla un'unità è quello che controlla l'armata di cui quell'unità fa parte.

4 I CANNONI NON RIPOSANO MAI (ARMI AD AREA E PISTOLE)



A Il VEICOLO può sparare su questa unità di FANTERIA. Quando risolvi ciascuno di tali attacchi sottrai 1 dal tiro per Colpire, a meno che quell'attacco non venga effettuato con una Pistola.

Questa unità di FANTERIA può sparare al VEICOLO. Quando risolvi ciascuno di tali attacchi sottrai 1 dal tiro per Colpire, a meno che quell'attacco non venga effettuato con una Pistola. Dal momento che il VEICOLO si trova entro la Distanza di Ingaggio di un'unità amica, le armi ad Area non possono sceglierlo come bersaglio.

B Il VEICOLO può sparare su questa unità di FANTERIA. Quando risolvi ciascuno di tali attacchi sottrai 1 dal tiro per Colpire. Dal momento che il bersaglio si trova entro la Distanza di Ingaggio, il VEICOLO non può attaccarlo con armi ad Area. Questa unità di FANTERIA si trova entro la Distanza di Ingaggio del VEICOLO, quindi è Bloccata in Combattimento. I suoi modelli non possono effettuare attacchi da tiro, se non con Pistole (e quegli attacchi con le Pistole possono avere come bersaglio solo il VEICOLO).

I modelli di questa unità non possono effettuare attacchi da tiro, tranne con Pistole.

Ha risolto i suoi attacchi: quando un'unità attaccante ha terminato di effettuare tutti i suoi attacchi, si dice che ha risolto tutti i suoi attacchi.

Ha sparato: quando tutti gli attacchi effettuati con un'arma da tiro sono stati risolti, quell'arma ha sparato. Quando tutte le armi da tiro di un modello hanno sparato, quel modello ha sparato. Quando tutti i modelli di un'unità che sta effettuando attacchi da tiro hanno risolto tutti quegli attacchi, quell'unità ha sparato (vedi **Ha risolto i suoi attacchi**).

I Cannoni Non Riposano Mai (armi ad Area e Pistole): le unità MOSTRO e VEICOLO possono sparare e su di loro è possibile sparare, anche mentre sono Bloccate in Combattimento (Regole Base, pagina 20).

Vedi immagine 4

Idoneo a sparare (quando non equipaggiato con armi da tiro): a meno che un'unità non abbia Avanzato o Ripiegato in questo turno o non sia Bloccata in Combattimento, è idonea a sparare anche se nessun modello di quell'unità è equipaggiato con armi da tiro. Ciò significa che tali unità possono essere scelte per qualsiasi regola che ti richiede di scegliere un'unità idonea a sparare.

Il più vicino possibile: se una regola indica di muovere un modello 'il più vicino possibile' a un'unità, un modello o un segnalino obiettivo, devi terminare il movimento di quel modello a contatto di base con quell'unità, modello o segnalino obiettivo se il suo movimento è sufficiente a farlo rispettando qualsiasi altra restrizione (come la Coesione dell'Unità), o il più vicino possibile in caso il suo movimento

non sia sufficiente. Se un modello è già il più vicino possibile a un'unità, un modello o un segnalino obiettivo quando deve muoversi il più vicino possibile a un'unità, un modello o un segnalino obiettivo, quel modello non può essere mosso, ma viene comunque considerato aver effettuato il movimento in questione.

Il turno/la fase: se una regola si attiva durante 'il turno' o 'la fase' invece che durante 'il tuo turno', 'la tua fase', 'il turno dell'avversario' o 'la fase dell'avversario', essa si attiva nel turno/fase di entrambi i giocatori.

Esempio: se una regola dice 'Alla fine della fase di Movimento questo modello recupera 1 ferita persa', essa si attiva alla fine della tua fase di Movimento e alla fine della fase di Movimento dell'avversario.

Infligge una ferita: un attacco si dice aver inflitto una ferita se ha ferito con successo il bersaglio e arrivi al passo Assegnare gli attacchi della sequenza d'attacco, anche se quell'attacco viene poi salvato da un tiro salvezza riuscito, oppure se il danno inflitto da quell'attacco viene poi ignorato grazie a un'abilità come Insensibile al Dolore.

Influenzato da uno Stratagemma: se un'unità viene scelta come bersaglio di uno Stratagemma si dice che è influenzata da quello Stratagemma. Se lo Stratagemma Ripetizione Comando viene usato per ripetere il risultato di un tiro effettuato per un'unità, per un modello di quell'unità o per un attacco effettuato da un modello di quell'unità, si dice che quell'unità è influenzata da quello Stratagemma. Se un'unità non può essere influenzata da uno dei tuoi Stratagemmi (ad esempio perché è Traumatizzata), non puoi sceglierla come bersaglio dello

Stratagemma Ripetizione Comando o di nessun altro tuo Stratagemma. Nota che lo Stratagemma Nuovi Ordini ha come bersaglio una carta Missione Secondaria attiva anziché le unità, quindi può essere usato sempre (a patto di avere i PC necessari), anche se tutte le unità della tua armata sono Traumatizzate.

Indicatore: gli indicatori sono ausili di gioco che alcune regole ti dicono di collocare accanto a un modello/unità per ricordare a te e all'avversario che esso ha un'abilità dall'utilizzo limitato oppure che è sotto l'effetto di una determinata regola. Gli indicatori non sono considerati modelli a nessun fine (anche se sono rappresentati da un modello). Se un altro modello deve muoversi nello spazio occupato da un indicatore, riposiziona l'indicatore per consentire quel movimento.

Inizio del round di battaglia/turno/fase: se una regola si attiva all'inizio del round di battaglia/turno/fase, si attiva all'inizio di ogni round di battaglia/turno/fase.

Esempio: se una regola si attiva 'All'inizio della fase di Comando', significa 'All'inizio della fase di Comando di ciascun giocatore'.

Insensibile al Dolore: per ogni ferita che un modello con l'abilità Insensibile al Dolore dovrebbe perdere, il giocatore che lo controlla tira un D6: se il risultato è maggiore o uguale al numero indicato alla fine dell'abilità, quella ferita non viene persa.

Esempio: un attacco con una caratteristica Danni di 2 viene assegnato a un modello con l'abilità Insensibile al Dolore 5+ e il tiro salvezza successivo non riesce, quindi quell'attacco infligge due punti di danno. Il giocatore che controlla il modello tira due D6, ottenendo 1 e 6. Dal momento che il 6 supera il requisito dell'abilità Insensibile al Dolore 5+, un punto di danno viene ignorato e quel modello perde solo una ferita.

Interamente su (Crateri): un modello si trova interamente su un elemento di terreno **CRATERE** se nessuna parte della sua bassetta (o scafo) sporge oltre il bordo di quell'elemento di terreno.

KEYWORD

- Se una regola specifica che si applica a un modello/unità con una **KEYWORD**, si applica solo a un modello/unità con quella keyword sulla propria scheda tecnica.
- Se una regola specifica che si applica ai modelli/unità 'non-**KEYWORD**', si applica solo ai modelli/unità che non hanno quella keyword. Ad esempio, se una regola si applica alle unità non-**VEICOLO**, si applica solo alle unità che non hanno la keyword **VEICOLO**.
- Alcune unità possono contenere modelli con keyword diverse. In tali casi l'unità è considerata avere tutte le keyword dei suoi modelli e quindi viene influenzata da qualsiasi regola che si applica alle unità con una o più di tali keyword. Ricorda che gli attacchi vengono effettuati contro le unità, non contro i modelli.

Esempio: un'unità **Aggregata** contiene un modello di **Leader** con la keyword **PSIONICO**. Fintanto che quel leader fa parte di quell'unità, l'intera unità è considerata avere la keyword **PSIONICO**. Se quell'unità viene attaccata da un'arma con l'abilità [ANTI-PSIONICO 4+], ogni tiro per Ferire non modificato di 4+ effettuato contro quell'unità mette a segno una Ferita Critica, anche se l'attacco non è stato assegnato a quel modello di **Leader**.

- Se una regola si applica solo ai modelli con una keyword specifica, si applica invece soltanto ai modelli di quell'unità che hanno la keyword corrispondente.
- Un **Distaccamento di KEYWORD** è un **Distaccamento** che contiene solo modelli con quella keyword (esclusi i modelli che specificano di non impedire a un **Distaccamento** di ottenere le proprie regole del **Distaccamento**).

- Una regola con una lista di keyword separate da virgole, o due keyword separate dalla parola 'o' (ad esempio 'un'unità di **IMMORTALI**, **NECROCECCINI** o **NECROGUARDIE**) si riferisce a un modello/unità che ha una o più di tali keyword.
- Una regola con keyword multiple adiacenti o separate da una preposizione (ad esempio 'un'unità di **GUARDIANI** degli **AELDARI**') fa riferimento solo a modelli/unità che hanno tutte le keyword indicate.

La migliore: quando determini la 'migliore' caratteristica di un'unità, confronta i valori di tutte le caratteristiche specificate di tutti i modelli o armi in quell'unità. La caratteristica migliore è il valore rispetto al quale tutte le altre risultano inferiori o uguali (vedi **0 migliore**).

Esempio: un'unità include un modello con una caratteristica **Disciplina** di 6+, uno con una con una caratteristica **Disciplina** di 7+ e nove con una caratteristica **Disciplina** di 8+. La migliore caratteristica **Disciplina** in quell'unità è dunque 6+.

La peggiore: quando determini la peggiore caratteristica di un'unità, confronta i valori di tutte le caratteristiche corrispondenti di tutti i modelli o armi di quell'unità. Il valore peggiore è il valore rispetto al quale tutti gli altri valori dello stesso tipo nell'unità sono migliori o uguali (vedi **0 peggiore**).

Esempio: se un'unità contiene un modello con **D** 6+, uno con **D** 7+ e nove con **D** 8+, la caratteristica **D** peggiore di quell'unità è 8+.

La tua unità (negli Stratagemmi): l'espressione 'la tua unità' o 'le tue unità' nella sezione **Effetto** degli **Stratagemmi** si riferisce sempre all'unità scelta nella sezione **Bersaglio** di quello **Stratagemma** e non si riferisce mai a qualsiasi altra unità della tua armata.

LINEA DI BATTAGLIA se...: alcune regole conferiscono la keyword **LINEA DI BATTAGLIA** a unità aggiuntive della tua armata, solitamente se scegli un **Distaccamento** particolare o se il tuo **GENERALE** è un modello specifico. Quando aduni la tua armata considera tali unità come unità **LINEA DI BATTAGLIA** ai fini del passo **Scegli** le unità, anche se il passo **Scegli** il **Generale** viene dopo.

Livello del suolo: alcune regole fanno riferimento a modelli che si trovano 'al livello del suolo' ai fini di essere scelti come bersagli (ad esempio **Fuoco** di **Precipitazione**) o per determinare se i modelli possono essere schierati sui livelli più alti degli elementi di terreno. Un modello a contatto con la superficie del campo di battaglia (che sia all'interno dell'impronta di un terreno o meno) si dice al livello del suolo. Se usi elementi di terreno con una base integrata o aree texturizzate al piano terra su cui i modelli possono essere collocati, anche tali aree vengono considerate al livello del suolo.

Livello di Controllo: il Livello di Controllo di un giocatore su un segnalino obiettivo è determinato sommando le caratteristiche **Controllo** degli **Obiettivi** di tutti i suoi modelli che si trovano entro la gittata del segnalino obiettivo.

Modello/unità che spara: quando risolvi un attacco da tiro, il modello/unità che effettua l'attacco è il modello/unità che spara.

Modello/unità differente: vedi **Altro/a modello/unità**.

Modello/unità più vicino/a: quando una regola fa riferimento al modello/unità più vicino/a, si tratta del modello/unità più vicino/a al modello/unità che usa quella regola. Se due o più modelli/unità sono parimenti vicini, il giocatore che controlla il modello/unità che usa quella regola sceglie qual è il/la più vicino/a ai fini di quella regola.

Modificatore negativo: un modificatore che riduce o peggiora una caratteristica, un tiro di dado o un'altra regola. Vedi **Modificatori**.

Modificatore positivo: un modificatore che aumenta o migliora una caratteristica, un tiro di dado o un'altra regola (vedi **Modificatori**).

Movimento di Ammassamento: un movimento di 3" che, se effettuato, deve portare l'unità in Coesione dell'Unità ed entro la Distanza di Ingaggio di una o più unità nemiche. Ciascun modello che effettua un movimento di Ammassamento deve terminarlo più vicino al modello nemico più vicino e, se possibile, a contatto di basetta con esso. I modelli che si trovano già a contatto di basetta non si muovono. Se una regola modifica la distanza di cui un'unità si Ammassa, modifica il movimento di Ammassamento che ogni modello dell'unità può effettuare.

Movimento di Consolidamento: un movimento di 3" che, se effettuato, deve portare quell'unità a terminarlo entro la Distanza di Ingaggio di una o più unità nemiche e in Coesione dell'Unità o, se ciò non fosse possibile, entro la gittata del segnalino obiettivo più vicino e in Coesione dell'Unità. Se un'unità è in grado di terminare un movimento di Consolidamento entro la Distanza di Ingaggio di una o più unità nemiche, ogni modello che effettua un movimento di Consolidamento deve terminarlo il più vicino possibile al modello nemico più vicino e a contatto di basetta con esso se possibile. I modelli che sono già a contatto di basetta non si muovono. Se una regola modifica la distanza di cui un'unità può Consolidare, modifica il movimento di Consolidamento che ogni modello di quell'unità può effettuare.

Movimento minimo: i modelli di **AEROMOBILE** hanno una caratteristica Movimento di 20+. Questa è la distanza minima di cui il modello deve muoversi nella propria fase di Movimento. Tutte le parti della sua basetta devono terminare il movimento almeno a quella distanza dal punto da cui sono partite.

Muoversi entro la Distanza di Ingaggio: se un'unità si trova entro la Distanza di Ingaggio di uno o più modelli nemici non può effettuare nessun tipo di movimento che non sia un movimento di Ripiegamento, Ammassamento o Consolidamento.

Muoversi sugli elementi di terreno durante il volo: i modelli in grado di **VOLARE** possono muoversi su elementi di terreno che si frappongono quando effettuano un movimento Normale, di Avanzata, di Ripiegamento o di Carica. Quando lo fanno devi misurare il percorso in aria.

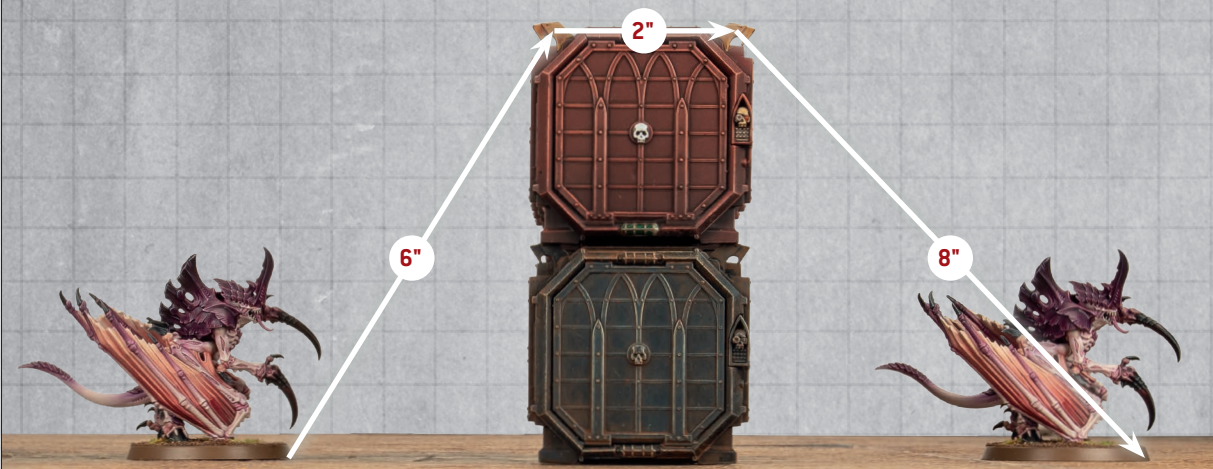
Vedi le immagini 5 e 6

Muoversi sui modelli: alcuni modelli hanno una regola che consente loro di 'muoversi sui/sopra i modelli', 'muoversi sui/sopra i modelli come se non ci fossero' o 'sorvolare i modelli' quando effettuano un movimento. Quando muovi un modello con una regola del genere, puoi muoverlo entro la Distanza di Ingaggio dei modelli nemici, ma esso non può terminare un movimento sopra un altro modello, non può terminare un movimento Normale, di Avanzata o di Ripiegamento entro la Distanza di Ingaggio dei modelli nemici e può terminare un movimento di Carica entro la Distanza di Ingaggio solo delle unità contro cui ha dichiarato una carica in questa fase.

Non è stato scelto per sparare o per combattere in questa fase: questa dicitura è usata in molte regole, solitamente negli Stratagemmi che possono essere usati nella fase di Tiro o di Combattimento. Quando usi tali regole, il riferimento a 'sparare' si applica unicamente alla fase di Tiro, e il riferimento a 'combattere' si applica solamente nella fase di Combattimento. Ad esempio, non puoi usare una regola del genere su un'unità nella fase di Tiro solo perché in quella fase tale unità non è stata scelta per combattere.

5 MUOVERSI 'IN ARIA' SUGLI ELEMENTI DI TERRENO DURANTE IL VOLO

Questo modello può **VOLARE**. Quando si muove sopra elementi di terreno superiori a 2" in altezza (tutti i modelli possono muoversi liberamente sugli elementi di terreno che sono 2" o meno in altezza), misuri il percorso più corto 'in aria' richiesto per superare quel terreno. In questo esempio il modello si muove in totale di 16".

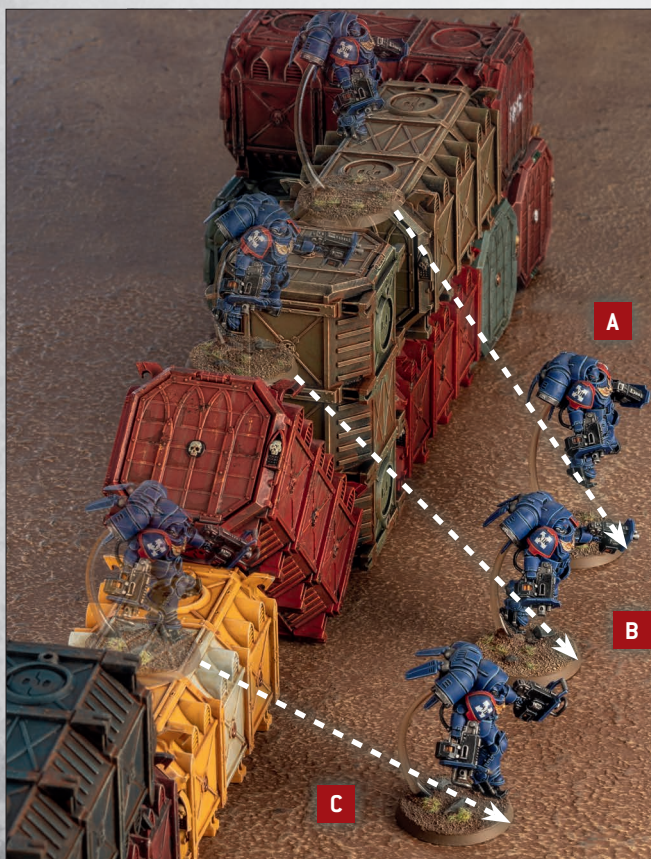


6 MUOVERSI 'IN ARIA' SU TERRENI IRREGOLARI DURANTE IL VOLO

Questi modelli possono **VOLARE** e si stanno tutti muovendo sopra un terreno dall'altezza non uniforme. La distanza percorsa è il percorso che il modello effettua 'in aria', e deve essere sufficiente affinché la basetta del modello oltrepassi il terreno rimanendo allineata e parallela alla superficie del campo. Per questo motivo, la basetta del modello A è troppo larga per passare nel varco che ha di fronte, quindi deve muoversi più in alto affinché la sua intera basetta sia in grado di superare l'altezza del terreno che ha davanti. Per superare l'altezza del terreno che ha davanti, il modello B deve muoversi oltre una parte più alta del terreno, in un punto in cui la basetta possa passare, mentre il modello C può muoversi oltre una parte più bassa del terreno.



Per terminare di muoversi oltre il terreno, i modelli si muovono della distanza richiesta per oltrepassare il terreno e poi del resto della distanza 'in aria' per arrivare sulla superficie del campo di battaglia, facendo in modo che nessuna parte di questo movimento superi la caratteristica Movimento massima del modello e che l'unità si trovi in Coesione dell'Unità. Se un modello non può terminare questo movimento perché non ha movimento sufficiente o senza infrangere la Coesione dell'Unità, il movimento non può essere effettuato. Nota che potrebbe essere possibile collocare uno o più modelli su parti orizzontali dell'elemento di terreno mentre altri vengono collocati sulla superficie del campo di battaglia: ciò è consentito finché l'unità resta in coesione.



O migliore: quando si fa riferimento al valore di un tiro invulnerabilità, all'abilità Insensibile al Dolore o a una caratteristica seguita da un segno +, un valore migliore è un valore con un numero più basso prima del segno +. Ad esempio: una caratteristica AC di 2+ è migliore di una caratteristica AC di 3+. Quando si fa riferimento al valore della caratteristica VP, un valore migliore è un valore con un numero più alto dopo il segno - (nota che a questo fine una caratteristica VP di 0 può essere considerata una caratteristica VP di -0). Quando si fa riferimento a qualsiasi altra caratteristica, un valore migliore è un valore con un numero più alto. Ad esempio: una caratteristica Resistenza di 5 è migliore di una caratteristica Resistenza di 4.

O peggiore: quando si fa riferimento al valore di un tiro invulnerabilità, all'abilità Insensibile al Dolore o a una caratteristica che non è il VP, un valore peggiore è un valore con un numero più alto prima del segno +. Ad esempio: una caratteristica AC di 3+ è peggiore di una caratteristica AC di 2+. Quando si fa riferimento al valore della caratteristica VP, un valore peggiore è un valore con un numero più basso dopo il segno - (nota che a questo fine una caratteristica VP di 0 può essere considerata una caratteristica VP di -0). Quando si fa riferimento a qualsiasi altra caratteristica, un valore peggiore è un valore con un numero più basso. Ad esempio: una caratteristica Resistenza di 4 è peggiore di una caratteristica Resistenza di 5.

Più vicino: vedi **modello/unità più vicino**.

Portatore: il portatore di un'arma, Potenziamento o oggetto di equipaggiamento è il modello che lo possiede.

PRIORITÀ DELLE REGOLE

Quando giochi a Warhammer 40,000 potresti imbatterti in due regole che sono in conflitto e non possono essere applicate entrambe. In questi casi controlla di seguito se una di esse ha priorità sull'altra.

Priorità dell'attaccante

Quando effettui attacchi potresti scoprire che due regole non possono applicarsi contemporaneamente, ad esempio quando un modello attaccante con un'abilità che consente ai suoi attacchi di ferire con successo con 2+ ha come bersaglio un'unità che ha un'abilità che afferma che può essere ferita solo con 4+. In questi casi le regole del modello attaccante hanno la priorità.

Priorità dei rinforzi

Quando schiererai unità di Rinforzi potresti scoprire che due regole non possono applicarsi contemporaneamente, ad esempio quando un'unità sta arrivando tramite l'abilità Attacco in Profondità (che le consente di schierarsi ovunque sul campo, a più di 9" di distanza da tutte le unità nemiche), ma c'è un'unità che ha una regola che impedisce alle unità di Rinforzi nemiche di schierarsi entro 12". In questi casi le regole che limitano lo schieramento delle unità di Rinforzi hanno la priorità su quelle che indicano dove collocare le unità di Rinforzi.

Qualsiasi: se una regola si applica a 'qualsiasi', significa che si applica a 'uno o più'. Ad esempio, 'fintanto che questo modello si trova entro la Distanza di Ingaggio di qualsiasi unità nemica' è la stessa cosa di 'fintanto che questo modello si trova entro la Distanza di Ingaggio di una o più unità nemiche'.

Quando: se una regola indica che si applica quando si verifica una determinata condizione, a meno che non sia indicato diversamente, quella regola ha effetto prima di qualsiasi altra.

Quarto del campo: vedi **Quarto del tavolo**.

Quarto del tavolo: un quarto del campo. Se una regola ti dice di dividere il campo in quattro quarti uguali, deve essere diviso usando due linee che attraversano il centro del campo, una delle quali è parallela a uno dei bordi del campo e l'altra è perpendicolare allo stesso bordo.

Recuperare ferite: quando un modello recupera un numero di ferite, recupera massimo quel numero di ferite perse. Ciò non può portare il modello ad avere più ferite rimanenti di quanto ne avesse quando ha iniziato la battaglia.

Regole che sono attivate dopo aver selezionato un bersaglio: vedi **Bersaglio idoneo (non più idoneo)** e **Subito dopo**.

REGOLE FUORI DALLA FASE

Alcune regole consentono a un modello o a un'unità di muoversi, sparare, caricare o combattere fuori dalla normale sequenza del turno. Ad esempio, lo Stratagemma Tirare di Reazione permette a un'unità di sparare nel turno dell'avversario come se fosse la tua fase di Tiro. Quando usi regole fuori dalla fase per svolgere un'azione come se fosse una delle tue fasi, non puoi usare nessun'altra regola che verrebbe solitamente attivata in quella fase.

Esempio: *nella fase di Movimento dell'avversario usi lo Stratagemma Tirare di Reazione per consentire a un Whirlwind della tua armata di sparare come se fosse la tua fase di Tiro. Il Whirlwind ha l'abilità Bombardamento Immobilizzante, che viene usata 'nella tua fase di Tiro, dopo che questo modello ha sparato'. Dato che Tirare di Reazione è una regola fuori dalla fase, permette al Whirlwind solo di svolgere l'azione specificata (in questo caso sparare come se fosse la tua fase di Tiro) e non attiva nessun'altra regola che verrebbe normalmente usata nella tua fase di Tiro. Questo vuol dire che l'abilità Bombardamento Immobilizzante del Whirlwind non ha effetto mentre risolvi questi attacchi e non puoi usare nessun altro Stratagemma che si impiega nella tua fase di Tiro per influenzare quegli attacchi.*

Regole usate alla fine della fase di Comando: sebbene molte regole usate nella fase di Comando devono essere impiegate nel passo di Comando di quella fase, se una regola specifica chiaramente che ha effetto alla fine della fase di Comando, quella regola ha effetto alla fine del passo dei Traumi della fase, invece che nel passo di Comando.

Rimanere Stazionari: qualsiasi unità della tua armata che si trovava sul campo all'inizio della tua fase di Movimento e che non è stata scelta per muoversi nel passo Muovere le unità di quella fase (o che hai dimenticato di muovere) è considerata essere Rimasta Stazionaria in quella fase.

Rinforzi/unità di Rinforzo: vedi **Unità in Riserva**.

RIPETIZIONI DEL TIRO

- Il tiro di un dado non può mai essere ripetuto più di una volta.
- Quando ripeti un tiro che comprende più dadi (ad es. 2D6), devi tirare di nuovo tutti quei dadi.
- Se una regola ti consente di ripetere il tiro di dadi che hanno determinati risultati, puoi ripetere il tiro solo di quei dadi.

- Se una regola ti consente di ripetere il tiro di dadi che hanno determinati risultati, ma il risultato è ottenuto dimezzando un D6 (come quando tiri un D3), devi usare il valore dimezzato per determinare se il tiro può essere ripetuto, non il valore del D6 originale. Ad esempio, se una regola ti consente di ripetere i risultati pari a 1 e tu tiri un D3, puoi ripetere il tiro se il risultato del D6 è 1 o 2 (cioè il risultato di 1 su un D3).
- I modificatori si applicano dopo aver effettuato tutte le eventuali ripetizioni di tiro.

Se una regola ti consente di ripetere più di un tipo di tiro (ad es. 'Puoi ripetere il tiro per Colpire e il tiro per Ferire'), puoi decidere di ripetere qualsiasi di quei tiri, non sei obbligato a scegliere tra ripetere entrambi i tiri o nessuno di essi.

Riportare modelli in un'unità: alcune regole resuscitano o riportano modelli nella propria unità. Tali modelli vengono aggiunti alla propria unità (vedi **Aggiungere modelli a un'unità**) assieme a eventuali equipaggiamenti e Potenzamenti con cui hanno cominciato la battaglia. Tali regole non possono mai portare un'unità oltre la sua Forza Iniziale; qualsiasi modello addizionale che verrebbe riportato oltre quel valore viene ignorato (l'unica eccezione è l'abilità Divisione degli Orrori Rosa e degli Orrori Blu). Se una regola del genere riporta modelli in un'unità nella stessa fase in cui sono stati distrutti, ai fini dell'assegnazione degli attacchi in seguito nella stessa fase tali modelli non sono considerati aver perso nessuna ferita o aver già avuto uno o più attacchi assegnati loro. Se un modello di Leader viene distrutto e in seguito riportato sul campo, e l'unità Guardia del Corpo a cui era aggregato si trova sul campo, deve essere riportato in quell'unità per formare nuovamente un'unità Aggregata (altrimenti torna come unità separata).

Rischiare: alcune regole ti consentono di rischiare una o più delle tue unità. Quando lo fai, rimuovi tali unità dal campo dopo che entrambi i giocatori hanno terminato di schierare le proprie armate, ma prima dell'inizio del primo turno, e poi schierale di nuovo usando le consuete regole. Se entrambi i giocatori hanno regole che permettono loro di rischiare unità, i giocatori devono fare a turno a rischiare le proprie unità, una dopo l'altra, a cominciare dall'Attaccante.

Risolvere un attacco: quando la sequenza d'attacco di un singolo attacco termina, quell'attacco è stato risolto.

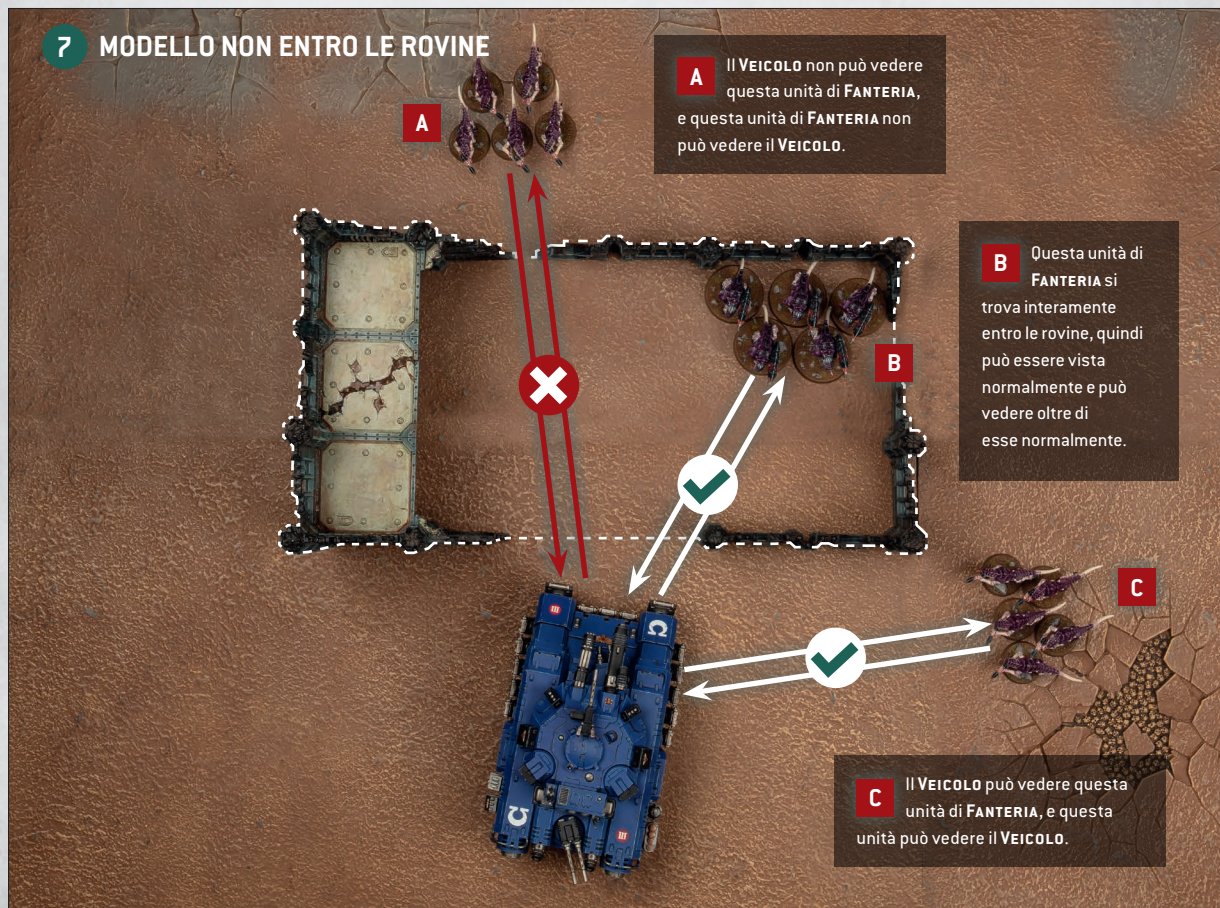
Risultato del dado (nessun effetto indicato): alcune regole vengono attivate da un particolare risultato. Se il risultato ottenuto non ha un effetto corrispondente indicato, non accade nulla.

Risultato di dado più alto: se una regola fa riferimento al risultato più alto di un dado e il tiro comprende più dadi, se più di uno di quei dadi ha lo stesso valore e quel valore è il più alto, il giocatore attivo deve scegliere uno di tali dadi affinché sia il risultato di dado più alto.

Risultato di dado più basso: se una regola fa riferimento al risultato più basso di un dado e il tiro comprende più dadi, se più di uno di quei dadi ha lo stesso valore e quel valore è il più basso, il giocatore attivo deve scegliere uno di tali dadi affinché sia il risultato di dado più basso.

Rovine (e visibilità): le immagini in basso illustrano come la visibilità può essere influenzata quando le unità si trovano entro, interamente entro o dietro **ROVINE**.

Vedi immagini 7, 8 e 9

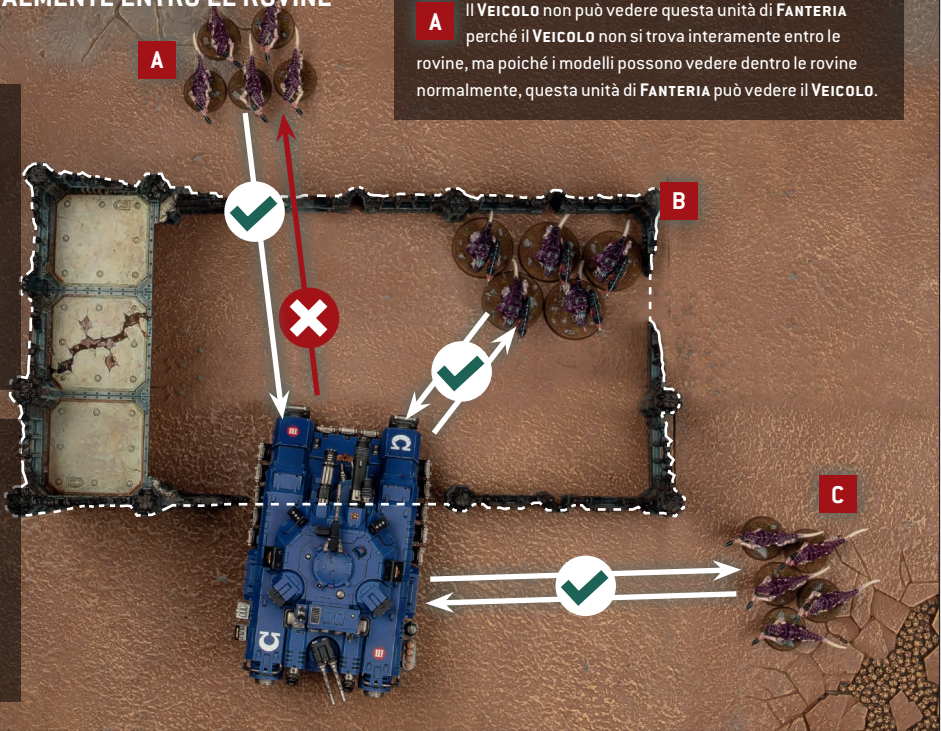


8 MODELLO PARZIALMENTE ENTRO LE ROVINE

B Il VEICOLO può vedere questa unità di FANTERIA perché questa unità di FANTERIA è interamente entro le rovine ed è visibile. Questa unità di FANTERIA si trova interamente entro le rovine, quindi può vedere oltre di esse normalmente.

C Il VEICOLO può ancora vedere questa unità di FANTERIA, e questa unità di FANTERIA può vedere il VEICOLO. Il VEICOLO non può vedere i bersagli dall'altro lato delle rovine, ma si applicano tutte le normali regole della visibilità.

A Il VEICOLO non può vedere questa unità di FANTERIA perché il VEICOLO non si trova interamente entro le rovine, ma poiché i modelli possono vedere dentro le rovine normalmente, questa unità di FANTERIA può vedere il VEICOLO.

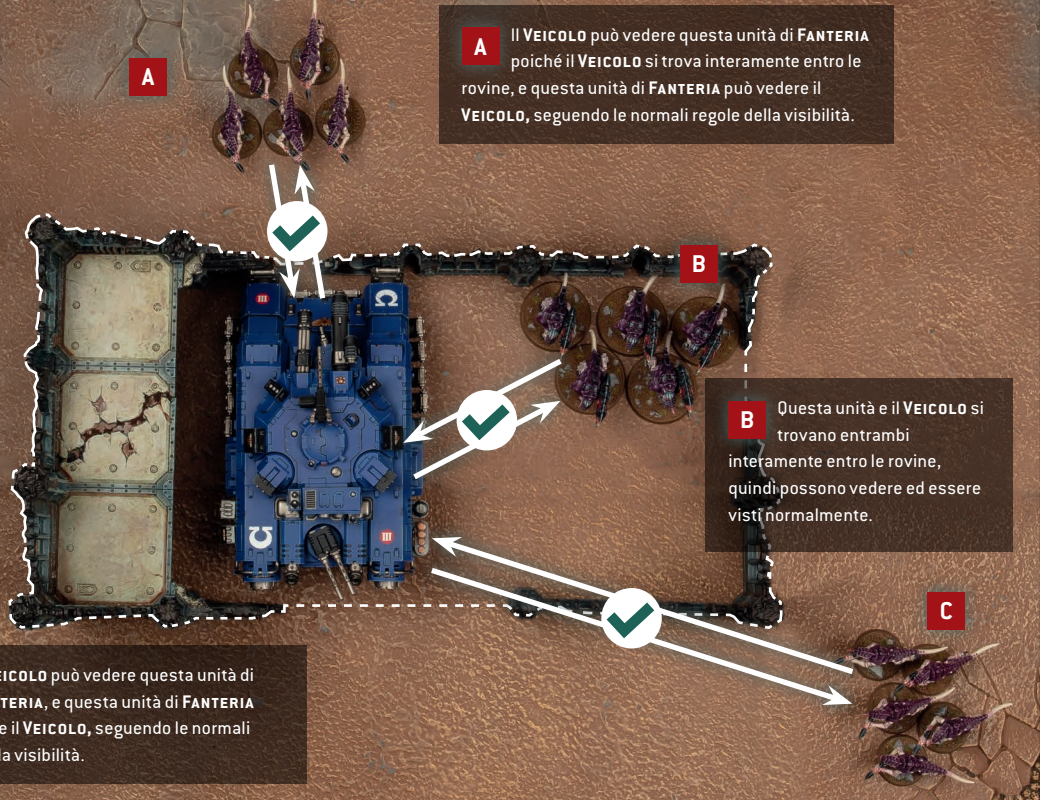


9 MODELLO INTERAMENTE ENTRO LE ROVINE

A Il VEICOLO può vedere questa unità di FANTERIA poiché il VEICOLO si trova interamente entro le rovine, e questa unità di FANTERIA può vedere il VEICOLO, seguendo le normali regole della visibilità.

B Questa unità e il VEICOLO si trovano entrambi interamente entro le rovine, quindi possono vedere ed essere visti normalmente.

C Il VEICOLO può vedere questa unità di FANTERIA, e questa unità di FANTERIA può vedere il VEICOLO, seguendo le normali regole della visibilità.



Salvato: gli attacchi o i danni sono detti salvati se qualsiasi tipo di tiro salvezza effettuato come conseguenza di quegli attacchi o danni ha avuto successo nel prevenire che un modello subisca danni.

Scafo: per i modelli che non hanno una basetta, la parola scafo è usata per indicare qualsiasi parte di quel modello che è più vicina dalla prospettiva del punto da cui si misura. Nota che potrebbe non corrispondere con l'area di un veicolo che letteralmente viene chiamata scafo.

Scarta il risultato più basso/alto: se più regole indicano a un giocatore di scartare il risultato più alto/basso di un tiro di dado, il giocatore interessato decide l'ordine in cui tali regole vengono risolte, e ciascuna di tali regole ha effetto una dopo l'altra, rimuovendo un dado dal tiro ogni volta. Le regole che fanno riferimento a doppi o tripli hanno effetto solo dopo che tutti i dadi richiesti sono stati scartati (vedi **Doppio e Triplo**).

Schierare le unità: quando un'unità viene schierata viene collocata sul campo di battaglia. Se una regola stabilisce che un'unità dev'essere schierata interamente entro una certa area [ad esempio interamente entro la tua zona di schieramento o interamente entro 6" da un bordo del campo], quell'unità deve essere schierata interamente entro quell'area (vedi **Entro e interamente entro**). Se un modello è talmente grande che la sua basetta non può essere fisicamente schierata interamente entro l'area indicata, deve essere schierato a contatto con il tuo bordo del campo. Nel turno in cui un modello del genere viene schierato sul campo, la sua unità non può svolgere nessuna delle seguenti: effettuare un movimento Normale, di Avanzata o di Ripiegamento; Rimanere Stazionaria; effettuare qualsiasi attacco con armi da tiro; dichiarare una carica. Alcuni modelli grandi, solitamente gli **AEROMOBILI**, hanno ali e altre parti che si estendono ben oltre la basetta. Tali modelli possono spuntare fuori da una zona di schieramento se non è possibile schierarli altrimenti, ma quando li schieri la loro basetta deve comunque trovarsi interamente entro quella zona di schieramento.

Schierare sul campo: quando modelli, segnalini obiettivo ed elementi di terreno vengono collocati sul campo da un luogo che non è il campo di battaglia sono detti schierati sul campo. I modelli devono essere collocati in Coesione dell'Unità quando vengono schierati sul campo. Se, per qualsiasi motivo, un modello non può essere schierato sul campo quando viene indicato di farlo, quel modello viene distrutto, ma non attiva nessuna regola che si attiva quando un modello viene distrutto [ad es. Morte a Catena].

Segnalino obiettivo (entro la gittata di un): un modello si trova entro la gittata di un segnalino obiettivo se si trova entro 3" in orizzontale e 5" in verticale da esso. Quando misuri le distanze verso un segnalino obiettivo fallo dal punto più vicino di quel segnalino obiettivo.

Sotto la Forza Iniziale (con una Forza Iniziale di 1): se il numero di modelli rimanenti in un'unità è inferiore alla Forza Iniziale di quell'unità, essa si dice sotto la sua Forza Iniziale. Se un'unità ha una Forza Iniziale di 1, si dice che è sotto la sua Forza Iniziale fintanto che a quel modello rimane meno del proprio numero iniziale di ferite.

Sparare di nuovo: alcune regole consentono alle unità (o a volte a modelli o ad armi) di sparare di nuovo nella tua fase di Tiro, o di sparare 'come se fosse la tua fase di Tiro'. Tali regole possono essere usate solo su unità idonee a sparare quando la regola viene usata. Quando un'unità spara di nuovo, tutti i modelli di quell'unità che hanno già sparato in quella fase con qualsiasi arma con cui sono equipaggiati possono sparare con quelle armi una volta addizionale. Quando un modello spara di nuovo, può sparare una volta addizionale con qualsiasi arma con cui è equipaggiato e con cui ha già sparato in quella fase. Quando un modello può sparare di nuovo con un'arma specifica, può sparare con essa una volta addizionale, anche se in quella fase

ha già sparato con quell'arma. Se una regola consente a un'unità, a un modello o a un'arma di sparare di nuovo, devi risolvere gli attacchi da tiro originali prima di sparare di nuovo.

Esempio: un modello in un'unità di Hellblaster usa la sua abilità *Per il Capitolo!* dopo essere stato distrutto, il che gli consente di sparare una volta addizionale. Quando lo fa, quel modello segue la normale sequenza d'attacco delle armi da tiro, effettuando attacchi e tirando per *Colpire* e per *Ferire* come di consueto.

Sparare nel momento della morte: alcune regole consentono a un modello di sparare dopo che è stato distrutto, prima di essere rimosso dal gioco. Un modello sotto l'effetto di più di una regola 'sparare nel momento della morte' può sparare solo una volta dopo che è stato distrutto, indipendentemente da quante di tali regole si applichino ad esso. Le regole sparare nel momento della morte sono sempre risolte prima di altre regole che si attivano quando un modello viene distrutto (ad es. Morte a Catena). Quando effettui attacchi conferiti da una regola sparare nel momento della morte, l'unità del modello distrutto è sempre considerata aver effettuato un movimento Normale in quel turno e, a meno che non sia indicato diversamente, il modello distrutto è considerato avere 1 ferita rimanente. Le regole sparare nel momento della morte sono anche regole fuori dalla fase (vedi **Regole fuori dalla fase**).

Stratagemmi dell'avversario: gli Stratagemmi che l'avversario usa a volte sono chiamati Stratagemmi dell'avversario.

Subisce danni: se un attacco arriva al passo Infliggere i danni della sequenza d'attacco, il modello a cui è stato assegnato l'attacco è detto aver subito danni, anche se in seguito usa una regola per ignorare le ferite inflitte o impiega una regola che fa in modo che non perda quelle ferite.



Subito dopo: se una regola si attiva 'subito dopo' che qualcosa è avvenuto, viene risolta prima che accada qualsiasi altra cosa. Ad esempio, se una regola si attiva 'subito dopo' che un'unità ha scelto i bersagli per i propri attacchi, viene risolta prima che tali attacchi vengano risolti. L'attivazione di tali regole può quindi interrompere le normali sequenze, come la sequenza d'attacco o quella di carica. Vedi **Bersaglio idoneo (non più idoneo)**.

Supera automaticamente: vedi **Avere automaticamente successo**.

Terminare di effettuare i propri attacchi: quando tutti gli attacchi di un'unità attaccante sono stati risolti, essa ha terminato di effettuare i propri attacchi.

Terra di Nessuno: qualsiasi parte del campo di battaglia che non si trova in nessuna della zona di schieramento dei giocatori è chiamata Terra di Nessuno.

Test di Disciplina: tira 2D6 e se il totale è superiore o uguale alla migliore caratteristica Disciplina di quell'unità il test è superato. Altrimenti fallisce.

Test per i Traumi: tiro di 2D6 richiesto a ciascuna unità della tua armata che si trova Sotto Metà Forza nella tua fase di Comando (Regole Base, pagina 11). Se il risultato è inferiore alla caratteristica Disciplina dell'unità, fino all'inizio della tua prossima fase di Comando quell'unità è Traumatizzata. Alcune regole richiedono che un'unità effettui un test per i Traumi durante una fase che non sia la fase di Comando e persino se non è Sotto Metà Forza. In tali casi le unità che sono già Traumatizzate devono comunque effettuare un altro test per i Traumi, nel caso il risultato attivi effetti addizionali, ma superare o fallire quel test non cambia lo status Traumatizzato di quell'unità (in pratica, un successo non porta quell'unità a non essere più Traumatizzata, e un fallimento non porta quell'unità ad essere Traumatizzata per una durata maggiore). A prescindere da quando un'unità della tua armata diventa Traumatizzata, resta tale solo fino all'inizio della tua prossima fase di Comando.

Tiro per i danni: quando determini a caso una caratteristica Danni, il tiro effettuato è chiamato tiro per i Danni.

Totale in punti: i valori in punti combinati di tutte le unità dell'armata di un giocatore.

Tracciare una linea: quando ti viene richiesto di tracciare una linea tra due punti, traccia una linea retta immaginaria, spesso 1mm, tra quei due punti. Se ti viene richiesto di tracciare una linea tra due modelli, fallo tra i punti più vicini delle loro basette (o scafi).

Triplo: quando effettui un tiro di dado, un triplo è un risultato che include tre dadi qualsiasi con lo stesso risultato.

Tu: se una regola menziona 'tu', si riferisce al giocatore che controlla il soggetto della regola.

Tuoi Stratagemmi: gli Stratagemmi che usi a volte sono chiamati tuoi Stratagemmi.

Tutti i modelli (di questa unità possono sostituire ciascuno l'arma A con 1 arma B): quando questa opzione equipaggiamento viene scelta per un'unità, ogni modello di quell'unità equipaggiato con l'arma A deve sostituirla con l'arma B. Non è concesso che alcuni modelli sostituiscano quell'arma e altri no.

Un numero qualsiasi di modelli (può sostituire ciascuno l'arma A con 1 arma B): quando questa opzione equipaggiamento viene scelta per un'unità, un numero qualsiasi di modelli di quell'unità equipaggiati

con l'arma A può sostituirla ciascuno con l'arma B. È concesso che alcuni di quei modelli sostituiscano quell'arma e altri no.

Un Solo Colpo: se un modello è equipaggiato con più di un esemplare della stessa arma con l'abilità [UN SOLO COLPO] (ad esempio 2 missili cacciatori), esso può sparare con ciascuna di tali armi una volta per battaglia.

Unità aggregate a più Personaggi (assegnare gli attacchi): alcune unità possono avere più di una unità Leader aggregata, dunque possono contenere più di un modello di PERSONAGGIO. Ogni volta che un attacco con l'abilità [PRECISIONE] ferisce con successo un'unità del genere, il giocatore che controlla il modello attaccante può scegliere che quell'attacco venga assegnato a qualsiasi modello di PERSONAGGIO visibile in quell'unità anziché seguire la normale sequenza d'attacco. In tali casi assegna tutti gli attacchi con [PRECISIONE] che feriscono con successo prima che venga effettuato qualsiasi tiro salvezza.

Unità aggregate a più Personaggi (non più di due): alcuni modelli hanno regole che consentono loro di aggregarsi a un'unità specifica anche se un altro specifico PERSONAGGIO è già aggregato ad essa (ad esempio i modelli di Tenente aggregati a unità già guidate da un Capitano o da un Maestro Capitolare). In questi casi, solo un modello addizionale con regole di questo tipo può essere aggiunto a un'unità già guidata da un PERSONAGGIO diverso.

Esempio: una SQUADRA INTERCESSOR ha un CAPITANO aggregato. Non puoi aggregare sia un TENENTE che un APOTECARIO a quell'unità, anche se entrambi i modelli hanno regole che glielo consentono. Solo una di quelle unità può essere aggregata assieme al CAPITANO.

Esempio: se una regola indica 'tira un D6: con 2-5 l'unità nemica più vicina subisce 1 ferita mortale; con 6 l'unità nemica più vicina subisce D3 ferite mortali', e tu ottieni un 1, non accade nulla.

Unità in Riserva: qualsiasi unità che inizia la battaglia in un luogo diverso dal campo di battaglia, e che non è imbarcata in un TRASPORTO che inizia la battaglia sul campo, è considerata un'unità in Riserva. Quando un'unità in Riserva viene schierata sul campo, è considerata aver effettuato un movimento Normale in quella fase. Qualsiasi unità in Riserva che non è stata schierata sul campo entro la fine della battaglia è considerata distrutta. Fintanto che sono nelle Riserve, le unità possono comunque usare regole e abilità.

Unità imbarcate: le unità imbarcate in un TRASPORTO non sono considerate trovarsi sul campo di battaglia ai fini di qualsiasi regola. Ciò significa che, a meno che non sia specificato diversamente, le unità imbarcate non possono fare niente (come sparare, combattere, usare abilità ecc.). Allo stesso modo non puoi scegliere un'unità imbarcata come bersaglio di qualsiasi regola, inclusi gli Stratagemmi.

UNITÀ RIPOSIZIONATE

Alcune regole consentono alle unità di essere riposizionate, ovvero rimosse dal campo e ricollocate sul campo. In questi casi si applicano i seguenti punti:

1. Se usate nella fase di Movimento, tali regole possono essere impiegate su unità che sono arrivate come Rinforzi in questa fase e su unità che sono già state scelte per muoversi in questa fase.
2. Le regole attivate dalle unità in Riserva oppure che si applicano ad esse o a unità che vengono 'schierate sul campo come Rinforzi' si attivano e si applicano anche alle unità riposizionate quando vengono ricollocate.

3. Un'unità riposizionata è considerata aver effettuato un movimento Normale nella fase in cui è stata ricollocata.
4. Se un'unità riposizionata è Sotto Metà Forza e non si trovava sul campo nella tua fase di Comando, dopo essere stata ricollocata deve effettuare un test per i Traumi come se fosse la tua fase di Comando.
5. Se un'unità è sotto la sua Forza Iniziale quando viene rimossa dal campo per essere riposizionata, i modelli distrutti non vengono riportati in essa quando viene ricollocata. Allo stesso modo, i modelli feriti di quell'unità non recuperano ferite perse quando vengono ricollocati.
6. Quando un'unità viene rimossa dal campo per essere riposizionata, qualsiasi regola che la influenza per una durata specifica o in particolari circostanze continua a influenzarla fintanto che quella durata/circostanza è in corso. Ad esempio: un'unità che si trovava entro la gittata di un'abilità Aura quando è stata rimossa non viene più influenzata da quell'abilità Aura se viene ricollocata oltre la sua gittata, mentre un'unità che era Traumatizzata quando è stata rimossa sarebbe ancora Traumatizzata fino all'inizio della tua prossima fase di Comando.

UNITÀ SOSTITUTIVE

Alcune regole ti consentono di rimuovere unità dal campo e sostituirle con una nuova unità a piena forza. In questi casi si applicano i seguenti punti:

1. Se usate nella fase di Movimento, tali regole possono essere usate su unità che sono arrivate come Rinforzi in questa fase e su unità che sono già state scelte per muoversi in questa fase.
2. Le regole che sono attivate dalle unità in Riserva o da unità 'schierate sul campo come Rinforzi' oppure che si applicano ad esse vengono attivate e si applicano anche a un'unità sostitutiva quando viene schierata sul campo.

Valori di Resistenza misti: vedi **Caratteristica Resistenza di un'unità.**

VISIBILITÀ

- **Modello/unità visibile:** se qualsiasi parte di un altro modello può essere vista da qualsiasi parte del modello che la osserva, quell'altro modello è visibile ad esso. Se un modello di un'unità è visibile, l'unità è detta visibile al modello che la osserva.
- **Modello completamente visibile:** se ogni parte di un altro modello rivolta verso il modello che la osserva può essere vista da qualsiasi parte del modello che la osserva, quell'altro modello è detto completamente visibile al modello che lo osserva, cioè il modello che osserva ha una linea di vista verso tutte le parti dell'altro modello che sono rivolte verso di esso, senza che nessun altro modello o elemento di terreno ne blocchi qualsiasi parte. Se un modello è completamente visibile a ogni modello di un'unità che osserva, quel modello è completamente visibile all'unità che osserva.
- **Unità completamente visibile:** se ogni modello in un'unità è completamente visibile a un modello che osserva, quell'unità è completamente visibile al modello che osserva. Se ogni modello di un'unità è completamente visibile a ogni modello di un'unità che osserva, quell'unità è completamente visibile all'unità che osserva. Ai fini di determinare se un'unità nemica è completamente visibile, un modello può vedere anche attraverso altri modelli della propria unità e altri modelli dell'unità che sta osservando.

VOLARE: se la scheda tecnica di un'unità ha la keyword **VOLARE**, si dice che quell'unità è in grado di **VOLARE**. Quando effettua un movimento Normale, di Avanzata o di Ripiegamento, i suoi modelli possono muoversi sui modelli nemici come se non ci fossero. Nota che ciò significa anche che i modelli di **MOSTRO** e **VEICOLO** in grado di **VOLARE** possono muoversi su altri modelli di **MOSTRO** e **VEICOLO** quando effettuano un tale movimento. Quando un modello in grado di volare inizia o termina un movimento su un elemento di terreno, anziché misurare il percorso di cui si muove attraverso il campo di battaglia lo misura 'in aria' (vedi **Muoversi sugli elementi di terreno durante il volo**). Ferite mortali: i tiri salvezza (di qualsiasi tipo) non possono essere effettuati contro i danni inflitti dalle ferite mortali, sebbene possano essere usate regole che consentono ai modelli di ignorare le ferite (ad esempio Insensibile al Dolore). Le ferite mortali vengono applicate una alla volta e non vanno perse se un modello dell'unità bersaglio viene distrutto. Continua ad applicarle finché non le hai risolte tutte o l'unità bersaglio non viene distrutta. Se un'unità attaccante infligge sia ferite mortali che danni normali, risolvi prima i suoi danni normali. Se un attacco con l'abilità **[PRECISIONE]** che può essere assegnato a un modello di **PERSONAGGIO** alla guida di un'unità Aggregata può infliggere ferite mortali al bersaglio, assegna per prime anche le ferite mortali inflitte da quell'attacco a quel modello di **PERSONAGGIO**.

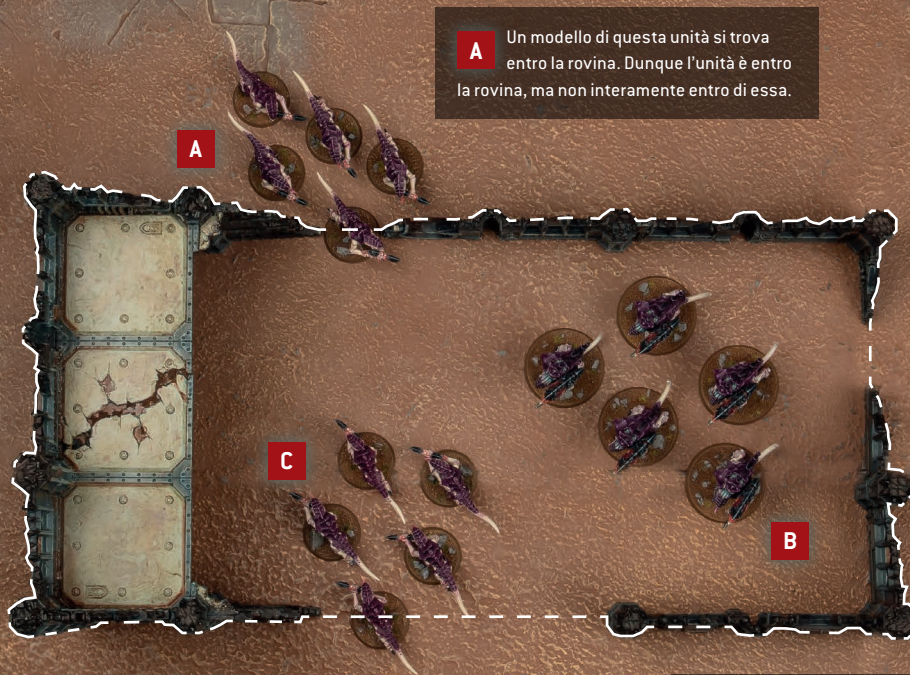


ENTRO E INTERAMENTE ENTRO

- **Entro:** se una regola dice che si applica 'entro' una determinata distanza, si applica a qualsiasi distanza che non è superiore a quella. Ad esempio, entro 1" vuol dire qualsiasi distanza inferiore o uguale a 1".
- **Modello/unità entro:** un modello si trova entro una determinata distanza se qualsiasi parte della sua basetta (o scafo) si trova entro quella distanza. Un'unità si trova entro una determinata distanza se uno o più dei suoi modelli si trovano entro quella distanza.
- **Modello/unità interamente entro:** un modello si trova interamente entro una determinata distanza se ogni parte della sua basetta (o scafo) si trova entro quella distanza. Ad esempio, un modello si trova interamente entro un elemento di terreno come Boschi o Rovine se nessuna parte della sua basetta (o scafo) sporge dall'impronta di quell'elemento di terreno. Un'unità si trova interamente entro una determinata distanza se ogni suo modello si trova interamente entro quella distanza.



1 ENTRO E INTERAMENTE ENTRO



A Un modello di questa unità si trova entro la rovina. Dunque l'unità è entro la rovina, ma non interamente entro di essa.

C Quattro modelli di questa unità sono interamente entro la rovina, e uno solo entro di essa. Dunque l'unità è entro la rovina, ma non interamente entro di essa.

B Ogni modello di questa unità è interamente entro la rovina. Dunque l'unità è interamente entro la rovina.

MODIFICATORI

I modificatori sono regole che cambiano un valore numerico in un altro. Ciò può includere il risultato di un tiro di dado, le caratteristiche di un modello e altro ancora. Questa sezione descrive come applicare i modificatori durante le partite. In qualsiasi caso:

1. Tutti i modificatori sono cumulativi.
2. Se una regola ti dice di cambiare o sostituire una caratteristica con un determinato valore, cambia la relativa caratteristica con il nuovo valore prima di applicare al nuovo valore qualsiasi eventuale modificatore proveniente da altre regole.
3. Poi devi applicare i modificatori di divisione prima dei modificatori di moltiplicazione, poi quelli di addizione e infine quelli di sottrazione.
4. Arrotonda qualsiasi frazione per eccesso dopo aver applicato tutti i modificatori.

Esempio 1: un modello è sotto gli effetti di due abilità, una che dice al giocatore che lo controlla di 'raddoppiare la caratteristica Attacchi delle sue armi da mischia' e l'altra di 'aggiungere 1 alla caratteristica Attacchi delle sue armi da mischia'. Questi due modificatori ($\times 2$ e $+1$) sono cumulativi e si applicano contemporaneamente. Se quel modello ha un'arma da mischia con una caratteristica Attacchi pari a 3, dopo aver applicato i modificatori diventa 7 ($3 \times 2 = 6$, poi $6 + 1 = 7$).

Esempio 2a: un Antico sta guidando un'unità di Intercessor (Controllo degli Obiettivi = 2). L'unità si trova entro la Distanza di Ingaggio di un'unità di Sventratori la cui abilità Orrore Chitinosi dice: 'Fintanto che un'unità nemica si trova entro la Distanza di Ingaggio di questa unità dimezza la caratteristica Controllo degli Obiettivi dei modelli di quell'unità nemica'. L'Antico ha l'abilità Stendardo degli Astartes, che dice: 'Fintanto che questo modello guida un'unità aggiungi 1 alla caratteristica Controllo degli Obiettivi dei modelli di quell'unità'. I modificatori di divisione si applicano prima di quelli di addizione, quindi il Controllo degli Obiettivi modificato finale di ogni modello di Intercessor di quella unità è 2 ($2/2 = 1$, poi $1 + 1 = 2$).

Esempio 2b: la stessa unità di Intercessor dell'Esempio 2a diventa Traumatizzata, e cambia la caratteristica CO dei suoi modelli in 0. Ciò accade prima di applicare i modificatori di Orrore Chitinosi e Stendardo degli Astartes, dunque il CO modificato finale di ogni modello di Intercessor di quella unità è 1 ($2 \rightarrow 0$, quindi $0/2 = 0$, poi $0 + 1 = 1$).

Modificare le caratteristiche

Alcune regole modificano le caratteristiche di modelli, armi e attacchi. In questi casi si applicano i seguenti punti:

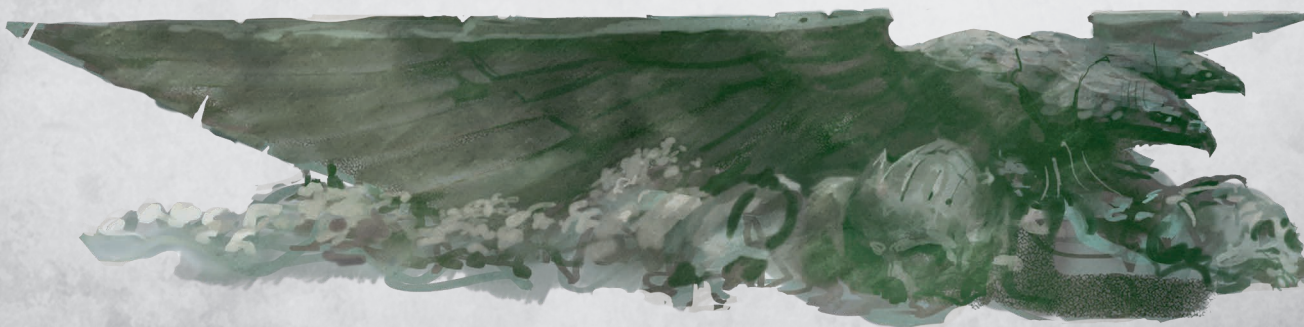
- Se una regola ti dice di modificare la caratteristica Abilità di Combattimento (AC) di un modello, modifica la caratteristica AC di tutte le armi da mischia di quel modello.

- Se una regola ti dice di modificare la caratteristica Abilità Balistica (AB) di un modello, modifica la caratteristica AB di tutte le armi da tiro di quel modello.
- Le caratteristiche Forza, Resistenza, Attacchi e Danni non possono mai essere modificate in un valore inferiore a 1. L'eccezione avviene quando una regola specifica che puoi cambiare la caratteristica Danni in 0, e ciò si applica prima di qualsiasi altro modificatore.
- Le caratteristiche Disciplina non possono mai essere modificate in 4+ (o migliore), o 9+ (o peggiore).
- Le caratteristiche Valore di Penetrazione e Controllo degli Obiettivi non possono mai essere modificate in un valore peggiore di 0.
- Le caratteristiche Movimento e Gittata non possono mai essere modificate in un valore inferiore a 1".
- Le caratteristiche di '20+', '-', '*' e 'N/A' non possono mai essere modificate.
- Se un'abilità modifica la caratteristica Danni di un'arma, e quell'arma può infliggere ferite mortali in aggiunta ai normali danni, il modificatore non si applica a nessuna ferita mortale inflitta.

Modificare caratteristiche migliorandole, riducendole o peggiorandole

Quando questi termini appaiono nelle regole, applica i seguenti punti:

- **Migliorare AC, AB, S e D:** quando migliori una caratteristica AC, AB, S o D sottrai il valore appropriato dal numero prima del segno più, ad esempio se migliori di 1 una AC di 3+ la caratteristica diventa AC 2+. Le caratteristiche AC, AB e D non possono mai essere modificate in 1+ o migliore.
- **Peggiorare AC, AB, S e D:** quando peggiori una caratteristica AC, AB, S o D aggiungi il valore appropriato al numero prima del segno più, ad esempio se peggiori di 1 una AC di 3+ la caratteristica diventa AC 4+.
- **Migliorare il VP:** quando migliori una caratteristica VP, sottrai il valore appropriato dalla caratteristica, ad esempio se migliori di 1 un VP di -1 la caratteristica diventa VP -2; se migliori di 1 un VP di 0 la caratteristica diventa VP -1.
- **Ridurre o peggiorare il VP:** quando riduci o peggiori una caratteristica VP aggiungi il valore appropriato alla caratteristica, fino a un massimo di 0, ad esempio se riduci/peggiori di 1 un VP di -1 la caratteristica diventa VP 0; se riduci/peggiori di 1 un VP di 0 la caratteristica diventa VP 0.
- **Migliorare o peggiorare altre caratteristiche:** quando migliori/peggiori una caratteristica che non include un segno '+', '-', o '*', aggiungi/sottrai il valore appropriato a/da quella caratteristica (ad esempio se migliori di 1 una caratteristica Forza, aggiungi 1 a quella caratteristica).



Modificare una caratteristica Danni e Ferite Devastanti

Alcune regole modificano la caratteristica Danni di un attacco che ha l'abilità [FERITE DEVASTANTI].

- Quando una regola modifica la caratteristica Danni di un attacco, se quell'attacco mette a segno una Ferita Critica, la caratteristica Danni viene modificata prima che il danno venga applicato sotto forma di ferite mortali.

Modificare la caratteristica di un'unità

Alcune regole modificano la caratteristica non di un singolo modello, arma o attacco, ma di un'unità.

- Quando una regola modifica la caratteristica di un'unità, modifica la caratteristica corrispondente di ogni modello/arma dell'unità.

Modificare i tiri di dado

Alcune regole modificano i risultati dei tiri di dado. In questi casi si applicano i seguenti punti:

- I modificatori si applicano dopo aver effettuato eventuali ripetizioni di quel tiro di dado.
- Un tiro di dado può essere modificato oltre il suo valore massimo possibile (ad esempio, un tiro di D6 può essere modificato in un numero superiore a 6).
- Un tiro di dado non può mai essere modificato in un numero inferiore a 1. Se, dopo aver applicato tutti i modificatori, un tiro di dado diventa minore di 1, considera quel risultato come 1.
- Alcuni tiri di dado non possono mai essere modificati di più di -1 o +1 (ad es. i tiri per Colpire). In questi casi, dopo aver calcolato tutti i modificatori cumulativi a quel tiro, se il modificatore totale è -2 o peggiore, cambialo in -1. Allo stesso modo, dopo aver calcolato tutti i modificatori cumulativi a quel tiro, se il modificatore totale è +2 o migliore, cambialo in +1.

Modificare il costo in PC di uno Stratagemma

Alcune regole modificano il costo per utilizzare determinati Stratagemmi. In questi casi si applicano i seguenti punti:

- Il costo in PC di uno Stratagemma non può mai essere modificato in un valore inferiore a OPC.
- Se una regola modifica il costo in PC di uno Stratagemma quando lo usi, ma non specifica una durata per tale modificatore, quel modificatore si applica solo a quell'utilizzo di quello Stratagemma.

Ignorare i modificatori

Alcune regole consentono a un'arma, un modello o un'unità di ignorare i modificatori alle caratteristiche o ai tiri.

- Quando una regola dice 'puoi ignorare qualsiasi modificatore (anche tutti)', indica le caratteristiche, i tiri o i test di cui puoi ignorare i modificatori, indipendentemente dalla provenienza. Questo vuol dire che puoi decidere di ignorare tutti i modificatori specificati, oppure solo alcuni di essi. Ad esempio: puoi decidere di applicare i modificatori positivi/migliorativi a quella caratteristica, tiro o test e ignorare i modificatori negativi/peggiorativi.