

WARHAMMER[®] 40,000



BATTLE PRIMER

LE BASI PER GIOCARE A WARHAMMER 40,000



STRUMENTI DI GUERRA

Per combattere una battaglia ti serviranno un misuratore a nastro e dei dadi.

Le distanze in Warhammer 40,000 vengono misurate in pollici (") tra i punti più vicini delle basette dei modelli da e verso cui stai misurando. Se un modello non ha una basetta, come nel caso dei veicoli, misura invece da e verso il punto più vicino del suo scafo. Puoi misurare le distanze ogni volta che vuoi.

Warhammer 40,000 usa dadi a sei facce, a volte abbreviati in D6. Alcune regole fanno riferimento a 2D6, 3D6 e così via: in questo caso, tira quel numero di D6 e somma i risultati. Se una regola ti chiede di tirare un D3, tira un dado e dimezza il risultato. Quando dimezzi, arrotonda per eccesso prima di applicare al risultato gli eventuali modificatori. Tutti i modificatori a un tiro di dado sono cumulativi. Se una regola richiede un risultato di, per esempio, 3 o più, questo viene spesso abbreviato in 3+.

REGOLE BASE

Warhammer 40,000 ti mette al comando di una forza di potenti combattenti e macchine da guerra. Le regole base in queste pagine contengono le fondamenta per giocare partite a Warhammer 40,000 con la tua collezione di miniature Citadel e per condurre gloriosi scontri nella galassia dilaniata dalla guerra.

MODELLI E SCHEDE TECNICHE

Le regole e le caratteristiche di tutte le miniature e di alcuni elementi di terreno sono mostrate sulle schede tecniche. Ne avrai bisogno per usare i modelli in battaglia.

UNITÀ

Le miniature si muovono e combattono in unità composte da uno o più modelli. Un'unità deve essere schierata e terminare qualunque tipo di movimento come singolo gruppo, con ogni modello entro 2" orizzontalmente e 6" verticalmente da almeno un altro modello della propria unità: questa è chiamata coesione dell'unità. Se per qualunque motivo un'unità viene divisa durante la battaglia, deve ripristinare la propria coesione la volta successiva che si muove.

ROUND DI BATTAGLIA

Una partita a Warhammer 40,000 è composta da una serie di round di battaglia. Durante ogni round di battaglia entrambi i giocatori svolgono un turno. Il primo turno di ogni round di battaglia viene svolto sempre dallo stesso giocatore (la missione che giochi ti dice quale giocatore). Ogni turno è composto da una serie di fasi che devono essere risolte in ordine. Le fasi sono le seguenti:

1. FASE DI MOVIMENTO

Muovi qualunque unità in grado di farlo.

2. FASE PSIONICA

Gli psionici possono usare potenti abilità mentali.

3. FASE DI TIRO

Le tue unità possono tirare sulle unità nemiche.

4. FASE DI CARICA

Le tue unità possono portarsi in corpo a corpo con le unità nemiche.

5. FASE DI COMBATTIMENTO

Le unità di entrambi i giocatori effettuano gli ammassamenti e attaccano con le armi da mischia.

6. FASE DI MORALE

Verifica il coraggio delle unità che hanno subito perdite.

Appena il turno di un giocatore è finito, l'avversario inizia il proprio. Quando entrambi i giocatori hanno svolto un turno, il round di battaglia finisce e inizia il successivo, e così via finché non termina la battaglia.

1. FASE DI MOVIMENTO

Il terreno trema sotto i passi cadenzati e il rombo dei motori mentre le armate attraversano il campo di battaglia per raggiungere posizioni di vantaggio.

Inizia la tua fase di Movimento scegliendo una delle tue unità e muovendo ciascun suo modello, finché non hai mosso tutti quelli che desideri. Poi puoi scegliere un'altra unità da muovere, finché non hai mosso tutte quelle che desideri. Nessun modello può muoversi più di una volta in ciascuna fase di Movimento.

Muoversi

Un modello può muoversi in qualunque direzione, fino a una distanza in pollici uguale o inferiore alla caratteristica Movimento sulla sua scheda tecnica. Nessuna parte della basetta del modello (o del suo scafo) può muoversi di più di quel valore. Non può muoversi attraverso altri modelli o elementi di terreno come i muri, ma può farlo verticalmente per arrampicarsi o per scavalcare qualunque elemento scenico.

Se la sua scheda tecnica dice che può **VOLARE**, un modello può muoversi attraverso modelli e terreni come se non ci fossero.



Movimento minimo

Alcuni modelli che possono **VOLARE** hanno una caratteristica Movimento composta da due valori. Il primo è la velocità minima: nella fase di Movimento tutte le parti della basetta del modello devono finire il movimento almeno a quella distanza dal punto in cui l'hanno iniziato. Il secondo è la velocità massima: nessuna parte della basetta del modello può muoversi oltre questa distanza. Se un modello non può completare il suo movimento minimo, o è costretto a uscire dal campo di battaglia a causa della propria velocità minima, viene distrutto e rimosso dal campo di battaglia: è andato in stallo ed è precipitato o è stato costretto ad abbandonare lo scontro.

Modelli nemici

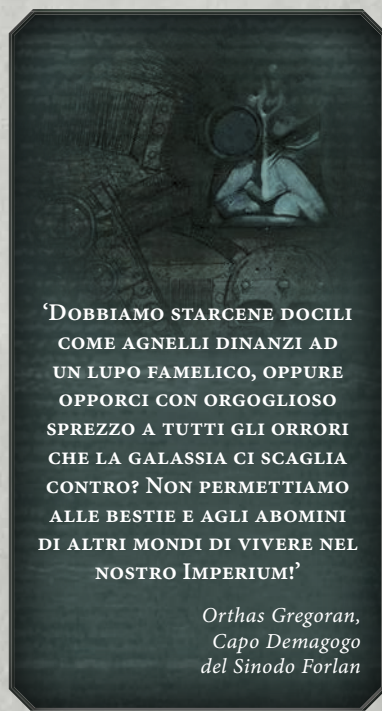
Tutti i modelli della stessa armata sono modelli amici. I modelli controllati da un avversario sono modelli nemici. Quando muovi un modello durante la fase di Movimento, non puoi muoverlo entro 1" dai modelli nemici.

Ripiegare

Le unità che iniziano la fase di Movimento entro 1" da un'unità nemica possono rimanere stazionarie o Ripiegare. Se scegli di Ripiegare, l'unità deve finire il movimento a più di 1" da qualsiasi unità nemica. Se un'unità Ripiega, in seguito quel turno non può Avanzare (vedi sotto) o caricare. Un'unità che Ripiega non può neanche tirare in seguito in quel turno, a meno che non possa **VOLARE**.

Avanzare

Quando scegli un'unità da muovere durante la fase di Movimento, puoi dichiarare che sta Avanzando. Tira un dado e somma il risultato alla caratteristica Movimento di tutti i modelli dell'unità per quella fase di Movimento. Un'unità che Avanza non può tirare o caricare in seguito in quel turno.



**'DOBBIAMO STARCENE DOCILI
COME AGNELLI DINANZI AD
UN LUPO FAMELICO, OPPURE
OPPORCI CON ORGOGLIOSO
SPREZZO A TUTTI GLI ORRORI
CHE LA GALASSIA CI SCAGLIA
CONTRO? NON PERMETTIAMO
ALLE BESTIE E AGLI ABOMINI
DI ALTRI MONDI DI VIVERE NEL
NOSTRO IMPERIUM!'**

*Orthas Gregoran,
Capo Demagogo
del Sinodo Forlan*

SINDROME DEL MODELLO TRABALLANTE

A volte un particolare elemento di terreno può rendere difficile collocare un modello esattamente dove vuoi. Se lo metti delicatamente in equilibrio, potrebbe cadere non appena qualcuno fa muovere il tavolo, con il rischio che la miniatura dipinta si danneggi o si rompa. In questi casi mettere il modello da parte al sicuro è perfettamente accettabile, fintanto che entrambi i giocatori hanno concordato sulla sua 'reale' posizione. Se in seguito l'avversario desidera sparare su quel modello, dovrai rimetterlo al suo posto in modo da controllare se è visibile.

RINFORZI

Molte unità hanno l'abilità di essere schierate sul campo di battaglia durante il turno, magari tramite teletrasporto, paracaduti gravitazionali o mezzi più esoterici. Di solito questo accade alla fine della fase di Movimento, ma potrebbe avvenire anche durante altre fasi. Le unità schierate in questo modo non possono muoversi o Avanzare ulteriormente nel turno in cui arrivano (usano l'intera fase di Movimento per schierarsi), ma per il resto del turno possono agire normalmente (tirare, caricare ecc.). Le unità che arrivano come rinforzi contano come essersi mosse nella loro fase di Movimento ai fini di tutte le regole, come tirare con armi Pesanti. Le unità che non sono arrivate sul campo entro la fine della battaglia contano come distrutte.

RIPETIZIONI DEL TIRO

Alcune regole ti permettono di ripetere un tiro di dado. Questo significa che puoi tirare di nuovo alcuni o tutti i dadi. Non puoi mai ripetere il tiro di un dado più di una volta, e le ripetizioni avvengono prima di applicare eventuali modificatori.

SPAREGGI

Alcune regole richiedono ai giocatori di spareggiare. Per farlo, entrambi tirano un D6 e chi ottiene il risultato più alto vince lo spareggio. In caso di parità, entrambi i giocatori ripetono il tiro del D6; questo è l'unico caso in cui un giocatore può ripetere il tiro di dado più di una volta: se anche il secondo tiro o i successivi sono un pareggio, continua a tirare finché non viene stabilito un vincitore.

SEQUENZIALITÀ

Quando giochi a Warhammer 40,000, a volte ti troverai a dover risolvere due o più regole contemporaneamente, di solito 'all'inizio della fase di Movimento', o 'prima dell'inizio della battaglia'. Quando succede durante la partita, il giocatore di turno sceglie l'ordine. Se questa cosa succede prima o dopo la partita, o all'inizio o alla fine di un round di battaglia, i giocatori spareggiano e il vincitore decide in che ordine risolvere le regole.

2. FASE PSIONICA

Mistici e stregoni impiegano gli strani poteri del Warp per aiutare gli alleati e distruggere i nemici. Tuttavia, controllare queste forze non è privo di rischi, e basta il minimo errore per condannare tutti quelli che si trovano nelle vicinanze.

SEQUENZA PSIONICA

1. Scegli lo psionico e il potere
2. Esegui il test Psionico
3. Il nemico esegue il test per Bloccare il Potere
4. Risolvi il potere psionico

1. Scegli lo Psionico e il potere

Alcuni modelli nella loro scheda tecnica sono indicati come **PSIONICI**. Gli psionici possono manifestare le loro abilità mentali e tentare di annullare le stregonerie nemiche. I poteri conosciuti dallo psionico e il numero di quelli che può cercare di manifestare o bloccare in ogni fase Psionica sono indicati sulla sua scheda tecnica.

Poteri psionici

Se non è specificato diversamente, tutti gli psionici conoscono il potere psionico *Castigo* (mostrato in basso). Alcuni conoscono altri poteri al posto di *Castigo* (o in aggiunta ad esso): la scheda tecnica del modello o le regole supplementari che stai usando specificano chiaramente quali poteri conosce ogni psionico. Se uno psionico genera i propri poteri prima della battaglia, fallo immediatamente prima che i giocatori inizino a schierare le armate.

Castigo

Castigo ha un valore di Carica Warp di 5. Se viene manifestato, l'unità nemica visibile più vicina entro 18" dallo psionico subisce D3 ferite mortali. Se il risultato del test Psionico è superiore a 10, il bersaglio subisce invece D6 ferite mortali.

2. Effettua il test Psionico

Uno psionico può tentare di manifestare un potere psionico che conosce effettuando un test Psionico. Per farlo tira 2D6. Se il totale è uguale o superiore al valore di Carica Warp del potere, esso viene manifestato con successo. Uno psionico non può tentare di manifestare lo stesso potere più di una volta per turno.

Pericoli del Warp

Se con i dadi ottieni un doppio 1 o un doppio 6 quando effettui un test Psionico, il modello subisce immediatamente i Pericoli del Warp. Le forze demoniache dell'Immaterium gli artigiano la mente e lo psionico subisce D3 ferite mortali. Se lo psionico viene ucciso dai Pericoli del Warp, il tentativo di lanciare il potere che stava attuando fallisce automaticamente, e ogni unità entro 6" subisce D3 ferite mortali mentre lo psionico viene trascinato nel Warp o esplose a causa del contraccolpo empirico.



3. Test per Bloccare il Potere

Uno psionico può tentare di resistere a un potere psionico manifestato da un modello nemico entro 24" effettuando un test per Bloccare il Potere. Questo avviene immediatamente, anche se non è il tuo turno. Per farlo, tira 2D6. Se il totale è maggiore del risultato del test Psionico che ha manifestato il potere, questo è stato bloccato e i suoi effetti vengono negati. Ogni turno può essere effettuato solo un tentativo per bloccare ciascun potere psionico manifestato con successo, indipendentemente dal numero di psionici che hai entro 24" dal modello nemico che sta manifestando il potere.

4. Risolvi il potere psionico

Se il test Psionico ha avuto successo, lo psionico non è morto a causa dei Pericoli del Warp, e il tentativo non è stato vanificato da un test per Bloccare il Potere, puoi risolvere gli effetti del potere psionico, che si trovano nella descrizione del potere stesso.

3. FASE DI TIRO

I cannoni tuonano e le schegge piovono dal cielo. Le fiammate delle raffiche brillano nell'oscurità, i raggi laser illuminano la nebbia, e le cartucce e gli alimentatori scarichi giacciono abbandonati sul campo di battaglia.

SEQUENZA DEL TIRO

1. Scegli l'unità con cui tirare
2. Scegli i bersagli
3. Scegli l'arma da tiro
4. Risolvi gli attacchi
 - Effettua il tiro per colpire
 - Effettua il tiro per ferire
 - Il nemico assegna le ferite
 - Il nemico effettua il tiro salvezza
 - Infliggi il danno

1. Scegli l'unità con cui tirare

Nella tua fase di Tiro puoi sparare con i modelli armati con armi da tiro. Per prima cosa scegli una delle tue unità con cui sparare. Non puoi scegliere un'unità che ha Avanzato o Ripiegato in questo turno, o un'unità che si trova entro 1" da un'unità nemica. Se non è specificato diversamente, ogni modello dell'unità attacca con tutte le armi da tiro con cui è armato. Dopo che tutti i modelli dell'unità hanno tirato, puoi scegliere un'altra unità con cui tirare, finché tutte le unità che possono e che vuoi far tirare non l'hanno fatto.

2. Scegli i bersagli

Dopo aver scelto l'unità che tira, devi scegliere l'unità o le unità bersaglio degli attacchi. Per prendere di mira un'unità nemica, un suo modello deve trovarsi entro la Gittata dell'arma in uso (indicata nel profilo) ed essere visibile al modello che tira. Se non sei sicuro, abbassati e dai un'occhiata da dietro il modello che tira per vedere se qualunque parte del bersaglio è visibile. Ai fini di determinare la visibilità, un modello può vedere attraverso gli altri modelli della propria unità.

I modelli non possono prendere di mira unità nemiche che si trovano entro 1" da modelli amici: il rischio di colpire i propri compagni è troppo alto.

3. Scegli l'arma da tiro

Le armi di un modello sono elencate sulla sua scheda tecnica. Se un modello ha più di un'arma, può usarle tutte contro lo stesso bersaglio, o può tirare con ognuna su un'unità nemica diversa. Allo stesso modo, se un'unità contiene più di un modello, questi possono tirare sullo stesso bersaglio o a bersagli diversi, come preferisci. In ogni caso, dichiara come intendi dividere il tiro dell'unità prima di tirare qualunque dado, e risolvi tutti i colpi contro un bersaglio prima di passare al successivo.

Numero di attacchi

Ogni volta che un modello usa un'arma da tiro, effettua un certo numero di attacchi. Tira un dado per ogni attacco effettuato. Il numero di attacchi che un modello può effettuare con un'arma, e quindi il numero di dadi che puoi tirare, si trova sul profilo dell'arma, insieme al tipo. Il tipo dell'arma può incidere sul numero di attacchi che può effettuare (vedi pagina seguente).

Personaggi

Alcuni modelli, nella loro scheda tecnica, sono indicati come **PERSONAGGI**. Questi eroi, ufficiali, profeti e signori della guerra sono potenti individui che possono avere un grande impatto sul corso della battaglia. Il caos dei combattimenti, però, può rendere difficile identificarli per attaccarli da lontano. Un **PERSONAGGIO** può essere scelto come bersaglio durante la fase di Tiro solo se è l'unità nemica visibile più vicina al modello che sta tirando. Questo non si applica ai **PERSONAGGI** con una caratteristica Ferite di 10 o più, a causa delle loro dimensioni.

TIRARE I DADI VELOCEMENTE

Le regole per risolvere gli attacchi sono state scritte presumendo che vengano effettuati uno alla volta. Tuttavia, è possibile velocizzare le battaglie tirando insieme i dadi degli attacchi uguali. Per poter svolgere più attacchi contemporaneamente, tutti gli attacchi devono usare la stessa Abilità Balistica (se è un attacco da tiro) o la stessa Abilità di Combattimento (se è un attacco da corpo a corpo). Devono avere anche le stesse caratteristiche Forza, Valore di Penetrazione e Danni, e devono essere diretti verso la stessa unità. In questo caso, effettua tutti i tiri per colpire insieme, poi tutti i tiri per ferire. Il tuo avversario può quindi assegnare le ferite una alla volta, effettuando i tiri salvezza e subendo i danni per ciascuna. Ricorda: se l'unità bersaglio contiene un modello che ha già perso una o più ferite, bisogna continuare ad assegnare ferite a quel modello finché non viene ucciso o tutte le ferite non sono state salvate o risolte.

ABILITÀ AURA

Alcune unità (di solito i **PERSONAGGI**) hanno abilità che influenzano alcuni modelli entro una certa gittata. A meno che l'abilità in questione non dica il contrario, un modello con una regola di questo tipo è sempre entro la gittata dell'effetto.

Per esempio, un Lord of Contagion ha l'abilità **Dono di Nurgle**, che influenza tutti i modelli di **DEATH GUARD** entro 7" da esso. Dato che anche il Lord of Contagion è un modello di **DEATH GUARD**, anch'egli beneficia di questa abilità.



LA REGOLA PIÙ IMPORTANTE

In un gioco dettagliato e ampio come Warhammer 40,000, potrebbe capitarti di non essere sicuro di come risolvere una situazione che si presenta durante il gioco. Quando succede, discutine rapidamente con l'avversario e applica la soluzione che a entrambi appare come la più sensata (o quella che sembra la più divertente!). Se non riuscite ad accordarvi, tu e il tuo avversario sparegiate, e chi ottiene il risultato più alto decide cosa succede. Poi potete continuare a combattere!



Tipi di armi

Ci sono cinque tipi di armi da tiro: d'Assalto, Pesante, a Cadenza Rapida, Granata e Pistola. Un modello che tira con una di queste armi può effettuare un numero di attacchi pari al numero indicato dopo il tipo nel profilo. Per esempio, un modello che usa un'arma 'Assalto 1' può effettuare 1 attacco con quell'arma; un modello che usa un'arma 'Pesante 3' può effettuare 3 attacchi ecc.

Se un'arma ha più di un attacco, deve effettuare tutti i suoi attacchi contro la stessa unità bersaglio.

Ogni tipo di arma da tiro ha anche una regola aggiuntiva che, a seconda della situazione, potrebbe influenzarne la precisione o la possibilità di usarla. Queste regole sono descritte di seguito:

ASSALTO

Le armi d'Assalto tirano così velocemente o sparano così tanti proiettili da poter essere usate dal fianco anche durante uno scatto.

Un modello con un'arma d'Assalto può tirare anche se ha Avanzato in precedenza in quel turno. Se lo fa, devi sottrarre 1 dai tiri per colpire effettuati tirando con quell'arma in quel turno.

PESANTE

Le armi pesanti sono le più grandi e le più letali, ma per ottenere la massima efficacia hanno bisogno di essere ricaricate, allestite o imbracciate.

Se un modello con un'arma Pesante si è mosso nella precedente fase di Movimento, devi sottrarre 1 dai tiri per colpire effettuati tirando con quell'arma in quel turno.

CADENZA RAPIDA

Le armi a cadenza rapida sono versatili, dato che possono tirare a colpo singolo dalla lunga distanza o raffiche controllate da vicino.

Un modello che usa un'arma a Cadenza Rapida raddoppia il numero di attacchi che effettua se il bersaglio si trova entro la metà della Gittata massima dell'arma.

GRANATA

Le granate sono ordigni esplosivi che un guerriero lancia sul nemico mentre i compagni di squadra forniscono fuoco di copertura.

Ogni volta che un'unità tira, un singolo modello dell'unità equipaggiato con Granate può lanciarne una invece di tirare con un'altra arma.

PISTOLA

Le pistole vengono impugnate con una mano e possono perfino essere usate in mischia per sparare a bruciapelo. Molti ne portano una come arma secondaria, insieme alla propria arma principale.

Un modello può sparare con una Pistola anche se ci sono unità nemiche entro 1" dalla sua unità, ma deve prendere di mira l'unità nemica più vicina. In questo caso, il modello può usare la Pistola anche se ci sono altre unità amiche entro 1" da quell'unità nemica.

Ogni volta che un modello equipaggiato con una Pistola e con un altro tipo di arma da tiro (per esempio una Pistola e un'arma a Cadenza Rapida) spara, può tirare con la Pistola (o le Pistole) oppure con tutte le altre armi. Scegli quale usa (Pistola o non Pistola) prima di effettuare i tiri per colpire.

'COME I NOSTRI CORPI SONO CORAZZATI CON L'ADAMANTIO, COSÌ LE NOSTRE ANIME SONO PROTETTE DALLA LEALTÀ.

COME I NOSTRI REQUIEM TRABOCCANO DI MORTE PER I NEMICI DELL'IMPERATORE, COSÌ I NOSTRI PENSIERI SONO COLMI DI SAGGEZZA.

I NOSTRI RANGHI AVANZANO, E COSÌ ANCHE LA NOSTRA DEVOZIONE, NON SIAMO FORSE GLI SPACE MARINES?

NON SIAMO DUNQUE I PRESCELTI DELL'IMPERATORE, SUOI SERVI FEDELI FINO ALLA MORTE?'

4. Risolvere gli attacchi

Gli attacchi possono essere effettuati uno per volta o, in alcuni casi, puoi tirare per più attacchi insieme. La seguente sequenza viene usata per effettuare un attacco alla volta:

- 1. Tira per colpire:** ogni volta che un modello effettua un attacco, tira un dado. Se il risultato è uguale o superiore all'Abilità Balistica del modello che attacca, l'arma mette a segno un colpo. In caso contrario, l'attacco fallisce e la sequenza d'attacco termina. Un tiro pari a 1 è sempre un fallimento, indipendentemente dagli eventuali modificatori.
- 2. Tira per Ferire:** se un attacco mette a segno un colpo, devi tirare un altro dado per vedere se riesce a ferire il bersaglio. Il risultato necessario viene determinato comparando la caratteristica Forza dell'arma che attacca con la caratteristica Resistenza del bersaglio, come mostrato dalla tabella seguente:

TIRO PER FERIRE

FORZA DELL'ATTACCANTE VS RESISTENZA DEL BERSAGLIO	RISULTATO DEL D6 RICHIESTO
La Forza è il DOPPIO (o più) della Resistenza?	2+
La Forza è MAGGIORE della Resistenza?	3+
La Forza è UGUALE alla Resistenza?	4+
La Forza è MINORE della Resistenza?	5+
La Forza è la METÀ (o meno) della Resistenza?	6+

Se il tiro è inferiore al risultato richiesto, l'attacco fallisce e la sequenza d'attacco termina. Un tiro pari a 1 è sempre un fallimento, indipendentemente dagli eventuali modificatori.

- 3. Assegna le Ferite:** se un attacco riesce a ferire il bersaglio, il giocatore che controlla l'unità bersaglio assegna la ferita a uno dei modelli dell'unità (il modello scelto non deve necessariamente essere entro la Gittata o visibile all'unità attaccante). Se un modello nell'unità bersaglio ha già perso una o più ferite, il danno deve essere assegnato a quel modello.

- 4. Effettua il tiro salvezza:** il giocatore che controlla l'unità bersaglio effettua un tiro salvezza tirando un dado e modificando il risultato in base alla caratteristica Valore di Penetrazione dell'arma che ha inflitto il danno. Per esempio, se l'arma ha Valore di Penetrazione -1, deve sottrarre 1 dal risultato del tiro salvezza. Se il risultato è uguale o superiore alla caratteristica Salvezza del modello a cui è stata assegnata la ferita, il danno viene evitato e la sequenza d'attacco termina. Se il risultato è inferiore alla caratteristica Salvezza del modello, il tiro salvezza fallisce e il modello subisce dei danni. Un tiro pari a 1 è sempre un fallimento, indipendentemente dagli eventuali modificatori.

- 5. Infliggere i danni:** il danno inflitto è pari alla caratteristica Danni dell'arma usata per attaccare. Un modello perde una ferita per ogni punto di danno che subisce. Se il numero di Ferite viene ridotto a 0, il modello viene ucciso o distrutto e rimosso dal gioco. Se un modello perde diverse ferite a causa di un singolo attacco e viene distrutto, gli eventuali danni in eccesso inflitti da quell'attacco vanno perduti e non hanno effetti.



Tiri invulnerabilità

Alcuni modelli hanno riflessi soprannaturali o sono protetti da campi di forza che concedono loro un tiro invulnerabilità. Ogni volta che una ferita viene assegnata a un modello con un tiro invulnerabilità, puoi scegliere se usare la sua normale caratteristica Salvezza o il suo tiro invulnerabilità, ma non entrambi. Se un modello ha più di un tiro invulnerabilità, può usarne solo uno: scegli quale. Il tiro invulnerabilità di un modello non viene mai modificato dal Valore di Penetrazione dell'arma.

Terreni e coperture

I campi di battaglia del lontano futuro sono cosparsi di elementi di terreno come rovine, crateri e boschi contorti. I modelli possono ripararsi all'interno di questi elementi di terreno per proteggersi dal fuoco nemico.

Se un'unità è interamente all'interno di un elemento di terreno o su di esso, aggiungi 1 ai tiri salvezza dei suoi modelli contro gli attacchi da tiro per rappresentare la copertura ricevuta dal terreno (i tiri invulnerabilità non vengono influenzati). Le unità non traggono benefici dalla copertura durante la fase di Combattimento.

Ferite mortali

Alcuni attacchi infliggono ferite mortali: sono così potenti che nessuna armatura o campo di forza può resistere alla loro furia. Ogni ferita mortale infligge un punto di danno all'unità bersaglio. Non effettuare tiri per ferire o tiri salvezza (inclusi i tiri invulnerabilità) per una ferita mortale: assegna semplicemente come faresti con qualunque altra ferita e infliggi i danni a un modello dell'unità bersaglio come descritto in precedenza. A differenza degli attacchi normali, i danni in eccesso per gli attacchi che infliggono ferite mortali non vanno perduti. Continua ad assegnare i danni a un altro modello dell'unità bersaglio finché tutti i danni non sono stati assegnati o l'unità bersaglio non è stata distrutta.

4. FASE DI CARICA

I guerrieri si gettano in battaglia brandendo spade, martelli e artigli.

SEQUENZA DI CARICA

1. Scegli l'unità con cui caricare
2. Scegli i bersagli
3. Il nemico risolve il tiro di Reazione
4. Tira 2D6 e svolge il movimento di carica

1. Scegli l'unità con cui caricare

Tutte le tue unità entro 12" dal nemico possono effettuare un movimento di carica durante la tua fase di Carica. Non puoi scegliere un'unità che ha Avanzato o Ripiegato in questo turno, o un'unità che ha iniziato la fase di Carica entro 1" da un nemico.

2. Scegli i bersagli

Quando hai scelto un'unità adeguata, scegli una o più unità nemiche entro 12" come bersaglio (o bersagli) della carica. Ogni unità bersaglio può cercare di tirare di Reazione.

3. Tiro di Reazione

Ogni volta che viene dichiarata una carica contro un'unità, l'unità bersaglio può immediatamente tirare di Reazione contro l'attaccante. Un'unità bersaglio può potenzialmente tirare di Reazione diverse volte in un turno, ma non può farlo se ci sono modelli nemici entro 1" da essa. Il tiro di Reazione viene risolto come un normale attacco da tiro (anche se viene risolto nella fase di Carica dell'avversario) e usa tutte le regole normali ma, indipendentemente dall'Abilità Balistica del modello che tira o dagli altri modificatori, il risultato necessario per colpire è sempre 6.

4. Effettua il movimento di Carica

Dopo che il tiro di Reazione è stato risolto, tira 2D6. Ogni modello che carica può muoversi di un numero di pollici massimo pari al risultato: questa è la sua distanza di carica per quel turno. Il primo modello che muove deve finire il movimento entro 1" da un modello nemico di una delle unità bersaglio. Nessun modello dell'unità che carica può muoversi entro 1" da un'unità nemica che non era un bersaglio della carica. Se non è possibile, la carica fallisce e nessun modello dell'unità che carica si muove per questa fase. Quando hai mosso tutti i modelli dell'unità che carica, scegli un'altra unità idonea e ripeti la procedura precedente, finché tutte le unità idonee con cui desideravi caricare non l'hanno fatto. Nessuna unità può essere scelta per caricare più di una volta per fase di Carica.

Intervento Eroico

Dopo che il nemico ha completato tutti i suoi movimenti di carica, qualunque tuo **PERSONAGGIO** che si trova entro 3" da un'unità nemica può effettuare un Intervento Eroico. Se lo fa, puoi muoverlo di massimo 3", ma deve terminare il movimento più vicino al modello nemico più vicino.

5. FASE DI COMBATTIMENTO

Il massacro dilaga sul campo di battaglia mentre le armate si fanno a pezzi a vicenda.

SEQUENZA DI COMBATTIMENTO

1. Scegli l'unità con cui combattere
2. Ammassati di un massimo di 3"
3. Scegli i bersagli
4. Scegli l'arma da mischia
5. Risolvi gli attacchi da corpo a corpo
 - Effettua il tiro per colpire
 - Effettua il tiro per ferire
 - Il nemico assegna la ferita
 - Il nemico effettua il tiro salvezza
 - Infliggi il danno
6. Consolida di un massimo di 3"

1. Scegli l'unità con cui combattere

Qualunque unità che ha caricato o che ha modelli entro 1" da un'unità nemica può essere scelta per combattere durante la fase di Combattimento. Sono incluse tutte le unità, non solo quelle controllate dal giocatore di turno. Prima combattono tutte le unità che hanno caricato in questo turno. Il giocatore di turno sceglie l'ordine in cui queste unità combattono. Fatto ciò, i giocatori fanno a turno a scegliere unità adeguate con cui combattere (iniziando dal giocatore di turno) finché tutte le unità idonee di entrambi i giocatori non hanno combattuto una volta ciascuna. Nessuna unità può essere scelta per combattere più di una volta per fase di Combattimento. Se un giocatore non ha più unità idonee, l'altro porta a termine tutti i combattimenti rimasti, uno dopo l'altro. Un combattimento viene risolto seguendo i seguenti passi:

2. Ammassamento

Puoi muovere ciascun modello dell'unità di massimo 3": questo movimento può essere effettuato in qualsiasi direzione, ma il modello deve terminare il movimento più vicino al modello nemico più vicino.

3. Scegli i bersagli

Per prima cosa devi scegliere l'unità o le unità bersaglio degli attacchi. Per prendere di mira un'unità nemica, il modello che attacca deve trovarsi entro 1" da essa, o entro 1" da un altro modello della propria unità che a sua volta si trova entro 1" da quell'unità nemica. Questo rappresenta l'unità che combatte su due ranghi. I modelli che hanno caricato in questo turno possono prendere di mira e attaccare solo le unità nemiche che hanno caricato nella fase precedente.

Se un modello può effettuare più di un attacco in corpo a corpo (vedi a destra), puoi dividerli come preferisci fra le unità bersaglio disponibili. Allo stesso modo, se un'unità contiene più di un modello, ciascuno può prendere di mira un'unità nemica diversa. In ogni caso, dichiara come intendi dividere gli attacchi in corpo a corpo dell'unità prima di tirare qualsiasi dado, e risolvi tutti gli attacchi contro un bersaglio prima di passare al successivo.

Numero di attacchi

Il numero di attacchi che un modello può effettuare in corpo a corpo è determinato dalla sua caratteristica Attacchi. Tira un dado per ogni attacco in corpo a corpo effettuato dal modello. Per esempio, se un modello ha una caratteristica Attacchi pari a 2, può effettuare 2 attacchi da mischia e quindi tirerai 2 dadi.

4. Scegli l'arma da mischia

Ogni volta che un modello effettua un attacco in corpo a corpo, usa un'arma da mischia. Le armi con cui il modello è equipaggiato sono descritte nella sua scheda tecnica. Se una scheda tecnica non riporta nessuna arma da mischia, si presume che il modello combatta con un'arma da corpo a corpo, che ha il seguente profilo:

ARMA	GITTATA	TIPO	Fo	VP	D
Arma da corpo a corpo	Mischia	Mischia	Mod.	-	1

Se un modello ha più di un'arma da mischia, scegli quale userà prima di tirare i dadi. Se un modello ha più di un'arma da mischia e può effettuare diversi attacchi in corpo a corpo, puoi dividere gli attacchi fra le varie armi come preferisci: dichiara come intendi dividere gli attacchi prima di tirare qualsiasi dado.

5. Risolvi gli attacchi da corpo a corpo

Gli attacchi da corpo a corpo possono essere effettuati uno alla volta, o, in alcuni casi, puoi tirare i dadi per diversi attacchi insieme. La sequenza d'attacco per gli attacchi da corpo a corpo è identica a quella usata per gli attacchi da tiro, ma per effettuare i tiri per colpire devi usare la caratteristica Abilità di Combattimento del modello al posto della sua Abilità Balistica.

6. Consolida

Puoi muovere ciascun modello dell'unità di massimo 3": questo movimento può essere effettuato in qualsiasi direzione, ma il modello deve terminare il movimento più vicino al modello nemico più vicino.

6. FASE DI MORALE

Persino i cuori più coraggiosi possono vacillare di fronte agli orrori della guerra.

Durante la fase di Morale, iniziando dal giocatore di turno, i giocatori devono effettuare un test di Morale per le loro unità a cui sono stati uccisi modelli durante il turno.

Per effettuare un test di Morale, tira un dado e aggiungi il numero di modelli dell'unità che sono stati uccisi durante questo turno. Se il risultato del test di Morale è maggiore della caratteristica Disciplina più alta nell'unità, fallisci il test. Per ogni punto per cui fallisci il test, un modello dell'unità fugge e viene rimosso dal gioco. Scegli quali modelli fuggono dalle unità che controlli.

TRASPORTI

Alcuni modelli sono indicati come **TRASPORTI** nella loro scheda tecnica. Questi veicoli portano i guerrieri fino alla linea del fronte, garantendo velocità e protezione. Le seguenti regole descrivono come le unità possono imbarcarsi e sbarcare dai trasporti, e come questi vengono usati per muovere i passeggeri sul campo di battaglia. Nota che un'unità non può imbarcarsi e sbarcare durante lo stesso turno.

Capacità di trasporto: tutti i trasporti hanno una capacità di trasporto, indicata sulla scheda tecnica, che determina quanti modelli amici possono trasportare, e di che tipo. Non puoi mai superare la capacità di trasporto di un modello.

Quando schieri un trasporto, le unità possono iniziare la battaglia imbarcate su di esso invece di essere schierate separatamente: dichiara quali unità sono imbarcate sul trasporto quando lo schieri.

Imbarco: se tutti i modelli di un'unità terminano il proprio movimento entro 3" da un trasporto amico, possono imbarcarsi. Rimuovi l'unità dal campo di battaglia e mettila da parte: ora è imbarcata sul trasporto.

Normalmente, finché sono imbarcate, tali unità non possono fare nulla né venire influenzate in alcun modo. Se non è specificato diversamente, le abilità che influenzano le altre unità entro una certa gittata non hanno effetto fintanto che l'unità che possiede l'abilità è imbarcata.

Se un trasporto viene distrutto, prima di rimuovere il modello del trasporto qualunque unità imbarcata in esso deve immediatamente sbarcare (vedi più avanti), ma poi devi tirare un dado per ciascun modello che hai appena schierato sul campo di battaglia. Per ogni tiro pari a 1, un modello che è sbarcato (a tua scelta) viene ucciso.

Sbarco: qualunque unità che all'inizio della propria fase di Movimento è imbarcata su un trasporto può sbarcare prima che il trasporto si muova. Quando un'unità sbarca, schierala sul campo di battaglia in modo che tutti i suoi modelli si trovino entro 3" dal trasporto, ma non entro 1" da qualunque modello nemico: quando sbarca, qualsiasi modello che non può essere schierato in questo modo viene ucciso.

Le unità che sbarcano possono poi agire normalmente (muoversi, tirare, caricare, combattere ecc.) per il resto del turno. Nota però che, anche se l'unità sbarcata non si muove ulteriormente durante la tua fase di Movimento, conta comunque come essersi mossa ai fini di tutte le regole, per esempio per tirare con le armi Pesanti.



ESEMPIO DI TURNO

In queste pagine troverai un esempio di turno di Warhammer 40,000. Vengono descritte tutte e sei le fasi del turno di un giocatore. Nell'esempio, è il turno del giocatore della Death Guard, e ci uniamo alla battaglia mentre sta per assaltare una forza di Space Marines.

1. FASE DI MOVIMENTO

Il giocatore della Death Guard inizia muovendo l'unità di Plague Marines. Hanno una caratteristica Movimento di 5", e vengono mossi il più possibile verso gli Space Marines.

Il giocatore della Death Guard, poi, muove il Malignant Plaguecaster, e decide che questo modello Avanza...



Il giocatore tira un D6 e ottiene un 4. Il Malignant Plaguecaster (Movimento 5") può quindi muoversi di massimo 9".



2. FASE PSIONICA

La Death Guard ha un solo psionico, il Malignant Plaguecaster. Questo modello cerca di manifestare il potere *Castigo*.

Il giocatore della Death Guard effettua un test Psionico tirando 2D6, e ottiene un totale di 6, che è maggiore del valore di Carica Warp del potere (5). Il test viene superato.

$$\text{D6} + \text{D6} = 6$$

L'unità nemica più vicina sono gli Intercissors, e subiscono D3 ferite mortali. Il giocatore della Death Guard ottiene un 5. La Intercissor Squad perde 3 ferite, abbastanza per uccidere un Intercissor e ferirne un altro.

$$\text{D6} \div 2 \text{ si arrotonda a } 3$$



3. FASE DI TIRO

Il giocatore della Death Guard sceglie di tirare con l'unità di Plague Marines. I Plague Marines sparano con i fucili requiem, mentre il Plague Champion lancia una granata perforante.

I bersagli sono a 6" di distanza, quindi entro la gittata dei **fucili requiem** dei Plague Marines. Queste armi sono Cadenza Rapida 1, pertanto ciascuna tira due volte a metà gittata o meno. Il giocatore della Death Guard tira 8 dadi per vedere se i proiettili colpiscono. L'Abilità Balistica dei Plague Marines è 3+, quindi 6 colpi vanno a segno e gli altri mancano.



Il giocatore della Death Guard effettua un tiro per ferire per ogni colpo. La Forza del **fucile requiem** è 4, e anche la Resistenza del bersaglio è 4, quindi è necessario un risultato di 4+ per ferire il bersaglio. Il giocatore della Death Guard tira un dado per ogni colpo, e quattro hanno successo. Per ciascuno, il giocatore degli Space Marines dovrà ora effettuare un tiro salvezza.



Uno dei risultati è inferiore alla caratteristica Salvezza di 3+ dell'Intercissor, quindi viene assegnata una ferita all'Intercissor ferito. Il **fucile requiem** infligge 1 punto di danno al modello, togliendogli l'ultima ferita e uccidendolo. Le altre ferite vengono salvate e rimbalzano sull'armatura potenziata.



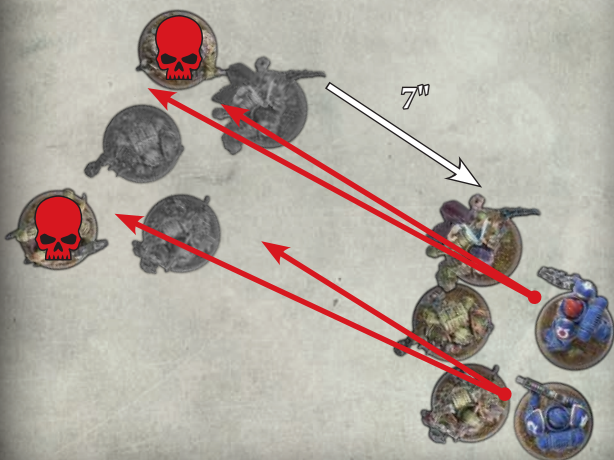
4. FASE DI CARICA

Il giocatore della Death Guard sceglie i Plague Marines per caricare gli Intercessors.

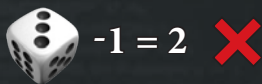
Il giocatore degli Space Marines tira di Reazione ed effettua 4 tiri per colpire. Durante il tiro di Reazione i modelli colpiscono solo con 6, ma entrambi i colpi a segno feriscono, ed entrambi i tiri saviezza falliscono: vengono uccisi due modelli!



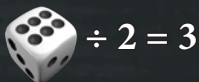
Dopo aver risolto il tiro di Reazione, il giocatore della Death Guard tira 2D6 e ottiene 7. I Plague Marines possono caricare di 7", abbastanza per portarsi entro 1" dagli Intercessors.



Poi, il Plague Champion lancia una **granata perforante**, e colpisce. La granata ha Forza 6. Dato che la Forza è maggiore della Resistenza degli Intercessor, il risultato di 3+ è sufficiente a ferirli. Il giocatore degli Space Marines ottiene un 3 per il tiro saviezza, ma deve sottrarre 1 dal risultato dal momento che la **granata perforante** ha una caratteristica VP di -1. Il risultato finale di 2 non protegge gli Space Marines.



Una **granata perforante** infligge D3 danni; il giocatore della Death Guard ottiene un 6: infligge 3 punti di danno e l'Intercessor perde entrambe le ferite. Dato che è stato ucciso dall'attacco, l'altro punto di danno viene scartato senza ulteriori effetti.



5. FASE DI COMBATTIMENTO

Le unità che hanno caricato risolvono sempre per prime i loro combattimenti. In questo caso significa che l'unità di Plague Marines combatte per prima.

Iniziano ammassandosi, e ogni modello si avvicina di massimo 3" al modello più vicino. Ora sono tutti entro 1" da un nemico.

Per effettuare gli attacchi da mischia contro l'unità di Intercessors, i Plague Marines usano le loro lame della peste, ma il Plague Champion, che ha una caratteristica Attacchi di 2, sceglie di sferrare 1 attacco da mischia usando la **spada della peste**, e 1 con il **maglio potenziato**. Il giocatore della Death Guard effettua 2 tiri per colpire per le lame della peste (ottenendo un 3 e un 5), 1 per la **spada della peste** (ottenendo un 3), e 1 per il **maglio potenziato** (ottenendo un 2).



Sia i Plague Marines che il Plague Champion hanno una caratteristica Abilità di Combattimento di 3+, quindi l'attacco sferrato con il **maglio potenziato** fallisce, ma tutti gli altri colpiscono. Dopo aver effettuato i tiri per ferire e i tiri saviezza, un altro Intercessor viene ucciso. L'unità di Plague Marines **consolida** >>>, e uno dei suoi modelli si avvicina al modello nemico più vicino.



Il giocatore della Death Guard non ha altre unità che possono combattere, quindi lo fa l'unità di Space Marines, uccidendo un solo Plague Marine.

6. FASE DI MORALE

Sia l'unità di Plague Marines che gli Intercessors hanno subito perdite durante il turno, quindi entrambe devono effettuare un test di Morale.

Inizia il giocatore della Death Guard, ottenendo un 6. In questo turno sono morti tre Plague Marines, quindi al tiro viene aggiunto 3, per un totale di 9, che supera di 1 la Disciplina più alta dell'unità (il Plague Champion ha una caratteristica Disciplina di 8), quindi 1 dei modelli rimasti fugge.

Il giocatore degli Space Marines effettua un test di Morale per gli Intercessors, ottenendo un 3. Aggiungendo il numero di perdite, ottiene un totale di 7, che è inferiore alla Disciplina più alta dell'unità (8): il test viene superato e nessun modello fugge.

Il turno della Death Guard termina, e il giocatore degli Space Marines può iniziare il proprio.

SCHEDE TECNICHE

I guerrieri, i mostri e le macchine da guerra che lottano per il controllo della galassia sono incredibilmente vari, e ognuno ha il proprio modo di combattere. Le caratteristiche, gli equipaggiamenti e le abilità dei modelli di un'unità sono elencati sulla relativa scheda tecnica. Qui spieghiamo come leggerla, mentre le regole base spiegano come usarla in gioco.

1. Nome dell'unità

I modelli si muovono e combattono in unità composte da una o più miniature. Qui trovi il nome dell'unità.

2. Ruolo Bellico

Solitamente viene usato per creare un'armata Organizzata come descritto nel regolamento di Warhammer 40,000.

3. Valore di Potenza

Più è alto, più l'unità è potente! Puoi determinare il Livello di Potenza dell'intera armata sommando i Valori di Potenza di tutte le unità che la compongono.

4. Profili

Contengono le seguenti caratteristiche che indicano quanto sono possenti i modelli dell'unità:

Movimento (M): la velocità a cui il modello si muove sul campo di battaglia.

Abilità di Combattimento (AC): indica l'abilità del modello in corpo a corpo. Se l'Abilità di Combattimento è '-', il modello non è in grado di combattere nella mischia e non può effettuare attacchi in corpo a corpo.

Abilità Balistica (AB): indica quanto è preciso il modello quando spara con le armi da tiro. Se l'Abilità Balistica è '-', il modello non sa usare le armi da tiro e non può effettuare attacchi a distanza.

Forza (Fo): indica quanto è forte il modello e quante probabilità ha di causare danni in combattimento.

Resistenza (R): rappresenta la resistenza ai danni fisici del modello.

Ferite (Fe): mostra quanti danni può subire il modello prima di soccombere.

1

LORD OF CONTAGION

2
3

4

PROFILI

NOME	M	AC	AB	Fo	R	Fe	A	D	S
Lord of Contagion	4"	2+	2+	4	5	6	4	9	2+

6

EQUIPAGGIAMENTO

Un Lord of Contagion è armato con una mietipeste.



8

ARMI

ARMA	GITTATA	TIPO	Fo	VP	Da	ABILITÀ
Mietipeste	Mischia	Mischia	+2	-3	3	Arma della Peste

5

COMPOSIZIONE DELL'UNITÀ

Un Lord of Contagion è un singolo modello.

7

ABILITÀ

Disgustosamente Resistente

Dono di Nurgle: tutti i modelli di **DEATH GUARD** che si trovano entro 7" da un Lord of Contagion vengono circondati da un'aura pestilenziale. All'inizio del tuo turno tira un dado per ogni unità nemica che si trova entro 1" da uno di questi modelli. Con un risultato di 4+ quell'unità subisce una ferita mortale.

Armatura Cataphractii: un Lord of Contagion ha un tiro invulnerabilità di 4+, ma devi dimezzare il risultato del dado quando determini di quanto può Avanzare.

Assalto Teletrasportato: quando schiererai il Lord of Contagion durante lo schieramento, puoi dire che si trova nel teletortarium invece di collocarlo sul campo di battaglia. In tal caso puoi usare un assalto teletrasportato per arrivare sul campo di battaglia alla fine di una qualsiasi tua fase di Movimento; quando arriva, schieralo ovunque a più di 9" da tutti i modelli nemici.

9

KEYWORDS DI FAZIONE

CHAOS, NURGLE, HERETIC ASTARTES, DEATH GUARD

KEYWORDS

FANTERIA, TERMINATOR, PERSONAGGIO, LORD OF CONTAGION



Attacchi (A): dice quante volte il modello può sferrare attacchi in combattimento corpo a corpo.

Disciplina (D): rivela quanto è coraggioso, determinato e saldo il modello.

Salvezza (S): indica il livello di protezione fornito dall'armatura.

5. Composizione dell'unità

Indica quali modelli fanno parte dell'unità.

6. Equipaggiamento

Elenca le armi e gli equipaggiamenti di base con cui sono armati i modelli.

7. Abilità

Molte unità possiedono abilità speciali che non sono spiegate nelle regole base, ma descritte qui.

8. Armi

Le armi con cui l'unità è equipaggiata sono descritte dalla seguente serie di caratteristiche:

Gittata: quanto può tirare lontano l'arma. Le armi con gittata 'Mischia' possono essere usate solo in corpo a corpo. Tutte le altre armi sono indicate come armi da tiro.

Tipo: viene spiegato nelle sezioni relative alle fasi di Tiro e di Combattimento delle regole base.

Forza (Fo): quante probabilità ha l'arma di infliggere danni. Se la Forza dell'arma è 'Modello' (Mod.), essa è uguale alla Forza attuale del portatore. Se un'arma indica un modificatore come '+1' o 'x2', per determinare la sua Forza devi modificare in quel modo la Forza attuale del portatore. Per esempio, se la Forza di un'arma è 'x2' e la Forza del portatore è 6, l'arma ha Forza 12.

Valore di Penetrazione (VP): quanto è efficace nel penetrare le armature.

Danni (Da): la quantità di danni inflitti da un colpo andato a segno.

Altre armi, come quelle che l'unità può prendere come scelta opzionale, di solito sono descritte altrove, per esempio in un codex.

9. Keywords

Tutte le schede tecniche hanno una lista di keywords, a volte separate in keywords di Fazione e altre keywords. Le prime possono essere usate per aiutarti a decidere quali modelli includere nella tua armata ma, a parte questo, entrambe le serie di keywords funzionano allo stesso modo. A volte una regola ti dice che si applica solo a modelli che hanno una keyword specifica. Per esempio, una regola può dire che si applica a tutti i modelli di **ADEPTUS ASTARTES**. Questo significa che si applica solo ai modelli che nella loro scheda tecnica hanno la keyword Adeptus Astartes.

MODIFICARE LE CARATTERISTICHE

Le caratteristiche di alcuni modelli grandi possono cambiare mano che subiscono danni: per determinare le caratteristiche attuali conta quante Ferite rimangono al modello e consulta la riga appropriata nella tabella sulla sua scheda tecnica.

Potresti anche trovare abilità e regole che modificano una caratteristica. Tutti i modificatori sono cumulativi, ma devi applicare le moltiplicazioni o le divisioni alla caratteristica (arrotondando per eccesso) prima di applicare le addizioni o le sottrazioni.

Potresti trovare una caratteristica rappresentata da un valore casuale invece che da un numero. Per esempio una caratteristica Movimento potrebbe essere 2D6", o un valore di Attacchi potrebbe essere D6. Quando un'unità con una caratteristica di Movimento casuale viene scelta per muoversi, determina la distanza di movimento dell'intera unità tirando il numero di dadi indicato. Per tutte le altre caratteristiche, tira per determinare il valore modello per modello ogni volta che l'unità attacca, infligge danni e così via. Nota che, indipendentemente dal motivo, una caratteristica '-' non può mai essere modificata, e le caratteristiche Forza, Resistenza e Disciplina di un modello non possono mai scendere sotto l'1.

CODEX DI WARHAMMER 40,000

Ora sai cos'è una scheda tecnica e come funziona: insieme alle regole base (oltre alle tue miniature Citadel, a un campo di battaglia, ai dadi e a un metro a nastro, naturalmente!) hai tutto quello di cui hai bisogno per iniziare a giocare a Warhammer 40,000 e a immergerti in epiche battaglie.

Dove si trovano le schede tecniche, però? Le troverai nella scatola delle miniature Citadel che acquisti, oltre che nei codex. Un codex è la risorsa definitiva per l'esercito (o gli eserciti!) che hai scelto, e contiene le schede tecniche di tutte le miniature che fanno parte di una determinata Fazione. Non è tutto: nei codex troverai regole speciali specifiche che riflettono il carattere dell'esercito, tratti del Generale, Stratagemmi, equipaggiamenti, e persino reliquie uniche.

Ogni codex è anche ricco di materiale di background da cui trarre ispirazione, informazioni sull'organizzazione dell'armata, disegni e fotografie delle miniature e guide ai colori e all'araldica, il tutto per darti un contesto riguardo a come funziona una Fazione nell'universo di Warhammer 40,000. Per saperne di più, vai su games-workshop.com.

'Nella lotta per la sopravvivenza non possono esserci spettatori. Chiunque non combatta al tuo fianco è un nemico da distruggere.'

*Scriptorus
Munificentus*



COMBATTERE UNA BATTAGLIA

LA MISSIONE

Prima di poter giocare a Warhammer 40,000 devi scegliere una missione. Le regole base includono una missione (Solo guerra) che è l'ideale per iniziare subito a combattere. Ne puoi trovare altre in diversi libri, e puoi addirittura giocare una missione di tua invenzione. Se tu e il tuo avversario non riuscite a mettervi d'accordo su quale, tirate un dado a testa ripetendo il tiro in caso di pareggio, e chi ottiene il risultato più alto sceglie la missione.

IL CAMPO DI BATTAGLIA

Nel lontano futuro le battaglie vengono combattute su un'infinita varietà di pianeti alieni: nessun mondo è risparmiato dal tocco della guerra. Lune di cristallo, relitti spaziali alla deriva, mondi assassini carnivori e mondi demoniaci da incubo sono solo alcune delle ambientazioni che puoi ricreare ogni volta che giochi una partita a Warhammer 40,000.

Qualunque superficie su cui i modelli possano stare in piedi può essere un campo di battaglia, anche il tavolo della cucina o il pavimento. Le dimensioni tipiche di un campo di battaglia sono 180cm x 120cm (anche se alcune missioni ne possono indicare altre), ma il campo dovrebbe sempre essere abbastanza grande da ospitare tutti i tuoi modelli: in caso contrario, aumentane semplicemente le dimensioni.

A meno che la missione che stai giocando non indichi diversamente, dovresti sentirti libero di creare il campo di battaglia usando qualunque elemento di terreno della tua collezione. In generale consigliamo uno o due elementi per ogni area di 61cm x 61cm. Non ti preoccupare se non soddisfi questi requisiti, ma tieni a mente che giocare su un campo di battaglia molto piccolo, molto grande, uno che sembra una distesa arida o uno completamente ricoperto di elementi di terreno, potrebbe avvantaggiare un giocatore o l'altro.



BATTLEZONES ED ESPANSIONI

Se stai combattendo in una specifica battlezone, o se stai usando una particolare espansione, potrebbero esserci regole aggiuntive riguardo all'allestimento del campo di battaglia, e regole speciali su come i terreni interagiscono con i tuoi guerrieri. Tienilo a mente quando crei il campo di battaglia.

IL GENERALE

Una volta che hai radunato l'esercito, nomina uno dei modelli come tuo Generale.

Se il tuo Generale è un **PERSONAGGIO**, può usare un tratto del Generale, una tattica preferita o un'abilità personale che lo contraddistinguono. Immediatamente prima di iniziare a schierare gli eserciti, puoi tirare sulla tabella dei Tratti del Generale per determinare il tratto del tuo Generale. In alternativa, scegli il tratto che rappresenta meglio il suo carattere o stile di guerra.

TRATTI DEL GENERALE

03 TRATTO DEL GENERALE

- Guerriero leggendario:** se questo Generale carica nella fase di Carica, aggiungi 1 alla sua caratteristica Attacchi fino alla fine della fase di Combattimento seguente.
- Condottiero ispiratore:** le unità amiche entro 6" da questo Generale possono aggiungere 1 alla propria caratteristica Disciplina.
- Sopravvissuto tenace:** tira un dado ogni volta che questo Generale perde una ferita. Con 6 il Generale ignora il danno e non perde la ferita.

SOLO GUERRA

È il momento di dimostrare il tuo valore come il più grande condottiero della galassia! Solo un'armata nemica determinata a distruggerti ti sbarrerà la strada verso la gloria.

ARMATE

Per giocare questa missione per prima cosa devi radunare un esercito con le tue miniature. L'armata può includere qualunque modello della tua collezione.

Potresti non avere abbastanza modelli per schierare un'unità delle dimensioni minime richieste (come indicato sulla scheda tecnica di ogni unità), in questo caso puoi comunque schierare una sola unità di quel tipo con tanti modelli quanti ne hai a disposizione.

CAMPO DI BATTAGLIA

Crea il campo di battaglia e disponi i terreni. Poi i giocatori devono collocare dei segnalini obiettivo per indicare le posizioni strategiche che uno o entrambi gli eserciti stanno cercando di conquistare. I segnalini obiettivo possono essere rappresentati da qualunque segnalino adeguato o elemento di terreno. Ogni giocatore può collocare due segnalini obiettivo ovunque sul campo di battaglia, almeno a 10" di distanza da qualsiasi altro segnalino obiettivo. Suggeriamo di collocarli a turno, iniziando dal giocatore che vince uno spareggio. Un giocatore controlla un segnalino obiettivo se entro 3" da esso ci sono più modelli della sua armata rispetto ai modelli nemici (misura dal centro del segnalino).

OBIETTIVI PRIMARI

Prima di schierare le armate, i giocatori spareggiano. Chi ottiene il risultato più alto tira sulla tabella degli Obiettivi primari (a destra) per determinare quale viene usato durante la missione.

SCHIERAMENTO

Dopo aver determinato le condizioni di vittoria, il giocatore che ha non tirato sulla tabella degli obiettivi primari divide il campo di battaglia in due metà delle stesse dimensioni. L'avversario sceglie quale metà è la propria zona di schieramento, e quale è quella dell'altro giocatore.

Poi i giocatori fanno a turno a schierare le proprie unità, una alla volta, iniziando dal giocatore che non ha scelto la sua zona di schieramento. I modelli devono essere schierati nella propria zona di schieramento, a più di 12" dalla zona di schieramento nemica. Continua a schierare le unità finché entrambi i giocatori non hanno schierato tutte le unità dei loro eserciti, o non hai più spazio per schierarne altre.

LIVELLO DI POTENZA

Prima dell'inizio della battaglia, determina il Livello di Potenza di ciascuna armata sommando i Valori di Potenza di tutte le unità schierate da ognuna; il giocatore con il totale più basso è lo Sfavorito. Se entrambi hanno lo stesso Livello di Potenza, il giocatore che ha scelto le zone di schieramento è lo Sfavorito.

Se la differenza fra i Livelli di Potenza dei due eserciti va da 10 a 19, lo Sfavorito riceve una ripetizione Comando; se la differenza va da 20 a 29, lo Sfavorito riceve due ripetizioni Comando, e così via. Ogni ripetizione Comando può essere usata una volta sola, in qualunque momento durante la battaglia, per ripetere il tiro di un singolo dado.

PRIMO TURNO

Lo Sfavorito sceglie chi ha il primo turno.

DURATA DELLA BATTAGLIA

La battaglia dura cinque round di battaglia, o fin quando un esercito non uccide tutti i nemici.

CONDIZIONI DI VITTORIA

Se un esercito uccide tutti i nemici ottiene immediatamente una vittoria schiacciante. In caso contrario, alla fine della battaglia il giocatore che ha più punti vittoria ottiene una vittoria schiacciante. Se alla fine della battaglia entrambi i giocatori hanno lo stesso numero di punti vittoria, lo Sfavorito ottiene una vittoria minore.

OBIETTIVI PRIMARI

D3 CONDIZIONI DI VITTORIA

- | | |
|---|--|
| 1 | Uccidi e Conquista: alla fine della battaglia ogni segnalino obiettivo vale 2 punti vittoria per il giocatore che lo controlla. I giocatori guadagnano anche D3 punti vittoria se il Generale avversario è stato ucciso durante la battaglia. |
| 2 | Antica Reliquia: all'inizio del primo round di battaglia, ma prima dell'inizio del primo turno, scegli in maniera casuale un segnalino obiettivo; rimuovi gli altri segnalini obiettivo dal campo di battaglia. Alla fine della battaglia il segnalino obiettivo rimasto vale 6 punti vittoria per il giocatore che lo controlla. |
| 3 | Dominio: alla fine di ciascun turno, ogni segnalino obiettivo fa guadagnare 1 punto vittoria al giocatore che lo controlla. Tieni il conto dei punti di turno in turno. |