

# WARHAMMER 40,000 REGOLE BASE

Warhammer 40,000 ti mette al comando di un'armata di possenti guerrieri e macchine da guerra in una battaglia per la supremazia nella tetra oscurità del lontano futuro. Queste pagine contengono le regole base per giocare con le tue miniature Citadel, e sono ideate per essere usate con le regole essenziali incluse nella confezione dei modelli di Warhammer 40,000.

## CONTENUTO

Legenda delle regole.....2

**Regole base .....3**

Schede tecniche.....7

Il round di battaglia.....9

Fase di Comando .....9

Fase di Movimento .....10

Muovere le unità.....10

Rinforzi .....11

Trasporti.....12

Aeromobili.....13

Fase Psionica.....14

Fase di Tiro .....15

Tipi di armi da tiro.....17

Effettuare attacchi .....18

Fase di Carica .....19

Cariche.....19

Interventi eroici .....20

Fase di Combattimento.....21

Fase di Morale .....23

Test di Morale.....23

Controlli di Coesione dell'unità .....23

**Missioni .....24**

Solo Guerra .....25



# LEGGI LE REGOLE

Le regole presenti in questo libro sono illustrate usando diversi stili e formati. In questa pagina trovi una legenda di questi stili e formati e su come vengono utilizzati.

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

**2 1. MUOVERE LE UNITÀ 2. RINFORZI**

**3 1. MUOVERE LE UNITÀ**  
Inizia la tua fase di Movimento scegliendo un'unità dalla tua armata da muovere; essa può effettuare un Movimento Normale, Avanzare o Rimuovere Stazionaria (vedi a destra). Se, quando viene scelta per muoversi, un'unità si trova entro la Distanza di Ingaggio da qualsiasi modello nemico (pag. 6), non può effettuare un Movimento Normale o Avanzare ma può Rimuovere Stazionaria oppure Patteggiare (vedi a destra). Dopo aver finito di muovere quell'unità, puoi scegliere un'altra per muoversi e così via, finché non avrai deciso di aver finito.

**4**

**5**

**6**

**7**

**8**

**REGOLE AVANZATE**

**I CANNONI NON RIPOSAO MAI!**  
Un modello di **VEICOLA** o **MEZZO** può effettuare attacchi con le armi da tiro anche se si trovano entro la Distanza di Ingaggio delle unità nemiche, ma può effettuare tali attacchi solo contro unità nemiche di cui si trova entro la Distanza di Ingaggio. In questi casi, i modelli di **VEICOLA** e **MEZZO** possono prendere di mira un'unità nemica anche se altre unità amiche si trovano entro la Distanza di Ingaggio della stessa unità nemica. Nota: se un'unità **VEICOLA** o **MEZZO** include più di un'arma da tiro, può comunque scegliere di prendere di mira l'unità che non si trova entro la Distanza di Ingaggio dell'unità del modello bersaglio. Tuttavia, se queste armi distinte caricano i bersagli degli attacchi. Inoltre, quando un modello di **VEICOLA** o di **MEZZO** spara con un'arma Pesante, evita i dati per scegliere quando risolvere gli attacchi di quell'arma pesante che qualsiasi unità nemica si trova entro la Distanza di Ingaggio dell'unità di quel modello.

**I MOSTRI e I VEICOLI possono sparare con armi da tiro anche se si trovano entro la Distanza di Ingaggio delle unità nemiche.**  
**I MOSTRI e I VEICOLI** possono prendere di mira altre unità, ma non possono risolvere tali attacchi fintanto che qualsiasi modello nemico rimane entro la loro Distanza di Ingaggio.  
**Se i Tiri per Colpire effettuati quando MOSTRI e VEICOLI sparano con armi Pesanti** finiscono che qualsiasi unità nemica rimane entro la loro Distanza di Ingaggio.

**ATTENTO, SIGNORE!**  
I modelli non possono prendere di mira con un'arma da tiro un'unità che include uno o più modelli di **PERSONAGGIO** con una caratteristica Forte di 9 o meno fintanto che quell'unità si trova entro 3' da qualsiasi altra unità di **VEICOLA** o di **MEZZO**, e fintanto che si trova entro 3' da qualsiasi altra unità nemica che include 1 o più modelli, a meno che quell'unità **PERSONAGGIO** non sia visibile al modello che spara e non sia un'unità nemica più vicina al modello che spara. Il modello che bersaglio rende difficile cogliere tali individui. Spara i bersagli di **PERSONAGGIO** nemici con una caratteristica Forte di 9 o meno quando determini il bersaglio. L'unità nemica più vicina al modello che spara.

**Non puoi sparare su un PERSONAGGIO nemico con una caratteristica Forte di 10 o meno fintanto che si trova entro 3' da un'unità amica (MOSTRO, VEICOLA o unità di 3+ modelli) a meno che non sia il bersaglio più vicino.**

**Non puoi sparare su un PERSONAGGIO nemico con una caratteristica Forte di 10 o meno fintanto che si trova entro 3' da un'unità amica (MOSTRO, VEICOLA o unità di 3+ modelli) a meno che non sia il bersaglio più vicino.**

**CASTIGO**  
Castigo ha un valore di carica warp di 5. Aggiungi 1 al valore di carica warp di questo passo per ogni altro tentativo effettuato per manifestare questo passo in questa fase da un'unità della tua armata, indipendentemente da quel tentativo abbia avuto successo o meno. Se manifesti l'unità nemica più vicina entro 18" dalla posizione e visibile ad esso subisce D3 ferite mortali (pag. 10). Se il risultato del tuo Passaggio è 11 o più, quell'unità subisce invece D6 ferite mortali.

**Carica warp 5:** per manifestare Castigo è necessario un test Passaggio di 5+.  
La carica warp aumentata di 1 per ogni altro tentativo di manifestare Castigo effettuato in questa fase.  
Se manifesti, l'unità nemica più vicina visibile entro 18" subisce D3 ferite mortali.  
Se manifesti con un test Passaggio di 11+, il nemico subisce invece D6 ferite mortali.

**PERICOLI DEL WARP**  
Quando un'unità **PANORAMA** subisce i Pericoli del Warp, essa subisce D3 ferite mortali. Se un'unità **PANORAMA** viene distrutta dai Pericoli del Warp mentre tenta di manifestare un potere passivo, il tentativo fallisce automaticamente. Se un'unità **PANORAMA** viene distrutta dai Pericoli del Warp prima di rimuovere l'ultimo modello di quella unità, ogni unità entro 6" da essa subisce immediatamente D3 ferite mortali.

**Pericoli del Warp:** l'unità **PANORAMA** che manifesta il potere subisce D3 ferite mortali.  
Se un'unità **PANORAMA** viene distrutta, il tentativo di manifestare il potere passivo fallisce.  
Se un'unità **PANORAMA** viene distrutta, ogni altra unità entro 6" subisce D3 ferite mortali.

**SCEGLIERE I BERSAGLI**  
Quando un'unità spara, devi scegliere una o più unità come bersaglio di tutte le armi da tiro con cui i tuoi modelli stanno effettuando attacchi, prima che qualsiasi attacco venga risolto. Se un modello ha più di un'arma da tiro, può sparare con tutte le armi da tiro bersaglio, o dividere tra diverse unità nemiche. Allo stesso modo, se un'unità include più di un modello, possono sparare tutti sullo stesso obiettivo o su bersagli differenti. In ogni caso, quando scegli un'unità bersaglio, devi considerare quali armi prendono di mira quell'unità prima di risolvere qualsiasi attacco. Se scegli una di quelle armi ha più di un profilo tra cui scegliere, devi scegliere l'arma da usare.

Solo le unità nemiche possono essere scelte come bersagli. I modelli nemici possono essere scelti come bersagli di quest'unità. Per prendere di mira un'unità nemica, almeno un modello di quell'unità deve trovarsi entro la gittata (cioè entro la distanza della caratteristica di gittata) dell'arma usata e visibile al modello che spara. Se non sei sicuro, prova a guardare dalle spalle del modello che spara per determinare se qualsiasi parte del bersaglio è visibile. Al fine di determinare la visibilità, un modello può vedere attraverso gli altri modelli della propria unità. Se non ci sono bersagli idonei per un'arma, essa non può sparare. Se accade per tutte le armi da tiro di un'unità, quell'unità non si idona per sparare.

Se hai scelto più di un bersaglio a cui sparare con la tua unità, devi risolvere tutti gli attacchi contro un bersaglio prima di passare al successivo. Se la tua unità sta sparando con più di un'arma da tiro su un bersaglio, quelle armi prendono in considerazione le caratteristiche differenti. Dopo aver risolto gli attacchi di una di quelle armi, se qualsiasi altra arma con lo stesso profilo delle caratteristiche sta sparando su quella unità, devi risolvere gli attacchi di tali armi prima di risolvere qualsiasi attacco contro l'unità bersaglio effettuato con armi con un profilo delle caratteristiche differente.

Nota: che finiscono che almeno un modello dell'unità bersaglio è visibile al modello che spara e in gittata della sua arma quando quell'unità viene scelta come bersaglio, gli attacchi di quell'arma sono effettuati.

**1. MUOVERE LE UNITÀ**  
1. Quando scegli un'unità da muovere, essa può effettuare un Movimento Normale, Avanzare o Rimuovere Stazionaria (vedi a destra). Se, quando viene scelta per muoversi, un'unità si trova entro la Distanza di Ingaggio da qualsiasi modello nemico (pag. 6), non può effettuare un Movimento Normale o Avanzare ma può Rimuovere Stazionaria oppure Patteggiare (vedi a destra). Dopo aver finito di muovere quell'unità, puoi scegliere un'altra per muoversi e così via, finché non avrai deciso di aver finito.

**2. RINFORZI**  
1. Scegli un'unità della tua armata con cui sparare. 2. Quando un'unità spara, scegli i bersagli e poi risolvi gli attacchi con una o più armi da tiro con cui sono equipaggiati i modelli di quell'unità. 3. Quando hai sparato con tutte le tue armi, passa alla fase di Carica (pag. 10).

**3. MOVIMENTO NOR**  
Quando un'unità effettua una mossa, essa può effettuare un Movimento Normale, Avanzare o Rimuovere Stazionaria (vedi a destra). Se, quando viene scelta per muoversi, un'unità si trova entro la Distanza di Ingaggio da qualsiasi modello nemico (pag. 6), non può effettuare un Movimento Normale o Avanzare ma può Rimuovere Stazionaria oppure Patteggiare (vedi a destra). Dopo aver finito di muovere quell'unità, puoi scegliere un'altra per muoversi e così via, finché non avrai deciso di aver finito.

**4. SCELTA DEL BERSAGLIO**  
1. Scegli un'unità della tua armata con cui sparare. 2. Quando un'unità spara, scegli i bersagli e poi risolvi gli attacchi con una o più armi da tiro con cui sono equipaggiati i modelli di quell'unità. 3. Quando hai sparato con tutte le tue armi, passa alla fase di Carica (pag. 10).

**5. CARICA WARP**  
1. Quando un'unità spara, essa può effettuare un Movimento Normale, Avanzare o Rimuovere Stazionaria (vedi a destra). Se, quando viene scelta per muoversi, un'unità si trova entro la Distanza di Ingaggio da qualsiasi modello nemico (pag. 6), non può effettuare un Movimento Normale o Avanzare ma può Rimuovere Stazionaria oppure Patteggiare (vedi a destra). Dopo aver finito di muovere quell'unità, puoi scegliere un'altra per muoversi e così via, finché non avrai deciso di aver finito.

**6. RISOLUZIONE DEGLI ATTACCHI**  
1. Quando un'unità spara, essa può effettuare un Movimento Normale, Avanzare o Rimuovere Stazionaria (vedi a destra). Se, quando viene scelta per muoversi, un'unità si trova entro la Distanza di Ingaggio da qualsiasi modello nemico (pag. 6), non può effettuare un Movimento Normale o Avanzare ma può Rimuovere Stazionaria oppure Patteggiare (vedi a destra). Dopo aver finito di muovere quell'unità, puoi scegliere un'altra per muoversi e così via, finché non avrai deciso di aver finito.

**7. MANIFESTAZIONE DEI POTERI PASSIVI**  
1. Quando un'unità spara, essa può effettuare un Movimento Normale, Avanzare o Rimuovere Stazionaria (vedi a destra). Se, quando viene scelta per muoversi, un'unità si trova entro la Distanza di Ingaggio da qualsiasi modello nemico (pag. 6), non può effettuare un Movimento Normale o Avanzare ma può Rimuovere Stazionaria oppure Patteggiare (vedi a destra). Dopo aver finito di muovere quell'unità, puoi scegliere un'altra per muoversi e così via, finché non avrai deciso di aver finito.

**8. FINE DELLA FASE**  
1. Quando un'unità spara, essa può effettuare un Movimento Normale, Avanzare o Rimuovere Stazionaria (vedi a destra). Se, quando viene scelta per muoversi, un'unità si trova entro la Distanza di Ingaggio da qualsiasi modello nemico (pag. 6), non può effettuare un Movimento Normale o Avanzare ma può Rimuovere Stazionaria oppure Patteggiare (vedi a destra). Dopo aver finito di muovere quell'unità, puoi scegliere un'altra per muoversi e così via, finché non avrai deciso di aver finito.

# REGOLE BASE

Le regole in queste pagine sono tutto ciò di cui hai bisogno per usare la tua collezione di miniature Citadel per combattere gloriose battaglie nella galassia dilaniata dalla guerra.

Le seguenti regole spiegano come giocare una partita a Warhammer 40,000. Prima scegli la missione Solo Guerra (pag.25) o un pacchetto missioni. Troverai i pacchetti missione per le partite libere, bilanciate e narrative in Warhammer 40,000 Libro Base. Poi avrai bisogno di adunare un'armata di miniature Citadel, creare un campo di battaglia e prepararti a combattere. La partita si svolge in una serie di round di battaglia, in cui ciascun giocatore svolge un turno finché uno dei partecipanti non viene dichiarato vincitore.

## DEFINIZIONI E CONCETTI DELLE REGOLE BASE

Questa pagina contiene vari termini regolistici usati altrove nel libro e ti fornisce una panoramica di alcuni concetti chiave che formano le fondamenta delle regole.

## MISSIONI

Per giocare una partita a Warhammer 40,000 devi prima scegliere una missione. Essa ti dice come adunare le armate, creare il campo di battaglia e schierare le forze. Ti indica anche le eventuali regole speciali che si applicano alla partita e, cosa più importante, ciò che devi fare per vincere. Puoi saperne di più sulle missioni a pagina 24.

## ARMATE

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

Un altro buon metro di misura per un'armata è il suo Livello di Potenza, determinato sommando il Valore di Potenza di ogni unità (definita nella pagina accanto) della tua armata. Il Valore di Potenza di un'unità è riportato sulla sua scheda tecnica; puoi trovare ulteriori informazioni sui Valori di Potenza in Warhammer 40,000 Libro Base, mentre più avanti puoi saperne di più sulle schede tecniche.

Warhammer 40,000 è ideato per essere giocato con armate di una certa dimensione. Se il Valore di Potenza combinato di tutti i modelli che tu e l'avversario volete usare in battaglia è minore di 15 o maggiore di 300 potreste optare rispettivamente per Kill Team o Apocalypse, che si adattano meglio alle dimensioni di quelle partite. Puoi scoprire di più su questi giochi su [warhammer-community.com](http://warhammer-community.com).

■ **Armata:** collezione di modelli al tuo comando.

## SCHEDE TECNICHE

Le regole di cui hai bisogno per usare i modelli della tua armata in una partita sono presentate sulle schede tecniche. Ogni unità ha una scheda tecnica; hai bisogno delle schede tecniche di tutte le unità della tua armata. Puoi saperne di più sulle schede tecniche alle pagine 7-8.

## KEYWORDS

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

Alcune schede tecniche hanno keywords presentate tra parentesi angolari, come <CAPITOLO>, <LEGIONE> e <MARCHIO DEL CAOS>. Si tratta di un sostitutivo per keywords a tua scelta (con alcune restrizioni, come descritto nella pubblicazione che include la scheda tecnica). Devi decidere qual è la keyword nel momento in cui aggiungi tale unità alla tua armata (che sia prima o durante la battaglia). Se un'altra regola usa keywords tra parentesi angolari, esse si abbinano alla keyword scelta per l'unità che usa quella regola.

*Esempio: Nick aggiunge alla sua armata uno Space Marine Bibliotecario. Questa unità ha sulla sua scheda tecnica la keyword <CAPITOLO>, che Nick decide essere **ULTRAMARINES**. Se il Bibliotecario tenta di manifestare un potere psionico che usa anche la keyword <CAPITOLO>, quando Nick legge quella regola sostituisce quella keyword con **ULTRAMARINES** ogni volta che appare.*

Alcune unità possono includere modelli che hanno keywords diverse. Quando un'unità comprende modelli con keywords differenti, essa è considerata avere tutte le keywords di tutti i suoi modelli, quindi è influenzata da qualsiasi regola che si applica alle unità con qualunque di quelle keywords. Se una regola si applica solo a modelli con una specifica keyword, essa invece si applica solo ai modelli di quell'unità che hanno la keyword corretta.

- **Keywords:** appaiono nelle regole con il font **GRASSETTO DELLE KEYWORDS**.
- Le regole con keywords si applicano alle unità e ai modelli con quella keyword.
- Le <KEYWORDS> sono scelte da te quando aggiungi un'unità alla tua armata.

## UNITÀ

I modelli si muovono e combattono in unità. Un'unità può includere uno o più modelli scelti da una singola scheda tecnica. Tutte le unità della stessa armata sono unità amiche, e tutti i modelli della stessa armata sono modelli amici. Tutte le unità dell'armata dell'avversario sono unità nemiche, e tutti i modelli dell'armata dell'avversario sono modelli nemici. Se una regola influenza 'unità' o 'modelli' senza specificare amici o nemici, influenza 'tutte le unità' o 'tutti i modelli', indipendentemente dall'armata a cui appartengono.

- **Unità:** un gruppo di modelli della stessa scheda tecnica.
- Modelli amici = tutti i modelli della stessa armata.
- Modelli nemici = tutti i modelli dell'armata dell'avversario.
- Unità amiche = tutte le unità della stessa armata.
- Unità nemiche = tutte le unità dell'armata dell'avversario.

### La regola più importante

In un gioco dettagliato e ampio quanto Warhammer 40,000, possono esserci casi in cui non sai esattamente come risolvere una situazione insorta durante la partita. Quando ciò accade, parla con l'avversario e applicate la soluzione che ha più senso per entrambi (o che sembra più divertente!). Se non riuscite a trovare una soluzione, spargete e chi ottiene il risultato più alto sceglie cosa fare. Poi potete continuare il combattimento!

## COESIONE DELL'UNITÀ

Un'unità che include più di un modello deve essere schierata e terminare qualsiasi tipo di movimento come un singolo gruppo, con tutti i modelli entro 2" in orizzontale e 5" in verticale da almeno un altro modello della loro unità. Fintanto che un'unità include sei o più modelli, ciascuno di essi deve invece trovarsi entro 2" in orizzontale e 5" in verticale da almeno altri due modelli della sua unità. Questa si chiama coesione dell'unità. Se un'unità non può terminare qualsiasi tipo di movimento in coesione dell'unità, non può svolgere quel movimento. Le unità si muovono fondamentalmente nella fase di Movimento (pag.10), ma possono farlo anche nella fase di Carica (pag.19) e nella fase di Combattimento (pag.21).

Alcune regole ti consentono di aggiungere modelli a un'unità durante la battaglia; questi modelli devono sempre essere schierati in coesione dell'unità con l'unità a cui vengono aggiunti. A volte non c'è spazio sufficiente per schierare tutti i modelli di un'unità, o non è possibile schierare tutti i modelli in coesione dell'unità. Quando ciò accade, qualsiasi modello che non può essere schierato è considerato distrutto.

- **Coesione dell'unità:** 2" in orizzontale + 5" in verticale.
- Ogni modello deve essere in coesione dell'unità con un altro modello della propria unità.
- Fintanto che un'unità include 6+ modelli, ciascuno deve essere in coesione dell'unità con altri 2 modelli della propria unità.

## DISTANZA D'INGAGGIO

La Distanza di Ingaggio è la zona di pericolo che i modelli rappresentano per i nemici. Fintanto che un modello si trova entro 1" in orizzontale e 5" in verticale da un modello nemico, quei modelli sono entro la Distanza di Ingaggio l'uno dell'altro. Fintanto che due modelli nemici sono entro la Distanza di Ingaggio l'uno dell'altro, anche le unità di quei modelli lo sono. I modelli non possono essere schierati entro la Distanza di Ingaggio dei modelli nemici.

- **Distanza di Ingaggio:** 1" in orizzontale + 5" in verticale.
- I modelli non possono essere schierati entro la Distanza di Ingaggio dei modelli nemici.

## CAMPO DI BATTAGLIA

Tutte le partite a Warhammer 40,000 si svolgono su un campo rettangolare. Può essere qualsiasi superficie sulla quale i modelli stanno in piedi, ad esempio un tavolo da pranzo o il pavimento. La missione suggerisce le dimensioni del campo di battaglia, ma dovranno essere adeguate alla grandezza delle armate che usate. I campi di battaglia ospitano diversi elementi di terreno.

## ELEMENTI DI TERRENO

I terreni su un campo di battaglia possono essere rappresentati dai modelli della gamma di Warhammer 40,000. Questi modelli sono chiamati elementi di terreno per differenziarli dai modelli che formano un'armata. Gli elementi di terreno sono schierati sul campo prima dell'inizio della battaglia. Puoi saperne di più sugli elementi di terreno in Warhammer 40,000 Libro Base.

A meno che la missione che state giocando non dica altrimenti, sentiti libero di creare un campo di battaglia interessante con qualsiasi elemento di terreno della tua collezione desideri. In generale, consigliamo di mettere un terreno sul campo per ogni area di 12" per 12" (arrotondando per eccesso). Non preoccuparti se il tuo campo non soddisfa questi requisiti, ma tieni a mente che giocare su un campo troppo spoglio o troppo ingombro può avvantaggiare una fazione o l'altra.

## MISURARE LE DISTANZE

Le distanze sono 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 di molti veicoli, misura dal punto più vicino di qualsiasi parte di quel modello; questa operazione è chiamata misurare dallo scafo del modello. Puoi misurare le distanze ogni volta che vuoi.

Se una regola fa riferimento all'unità o al modello più vicino, e due o più unità o modelli sono equidistanti, il giocatore che controlla l'unità che sta usando la regola in questione sceglie quale unità è la più vicina ai fini di risolvere quella regola.

- Le distanze sono misurate in pollici (").
- Misura sempre la distanza più corta tra le basette (o gli scafi).
- Scafo = qualsiasi parte di un modello che non ha una basetta.
- Puoi misurare le distanze ogni volta che vuoi.
- Se diverse unità sono le più vicine, il giocatore che risolve la regola decide qual è la più vicina.

## ENTRO E INTERAMENTE ENTRO

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

Se una regola dice che influenza i modelli che si trovano 'entro', si applica fintanto che qualsiasi parte della basetta (o dello scafo) del modello si trova entro la distanza specificata. Se una regola dice che influenza i modelli che si trovano 'interamente entro', si applica solo se ogni parte della basetta (o dello scafo) del modello si trova entro la distanza specificata.

Se una regola dice che influenza le unità che si trovano 'entro', si applica fintanto che qualunque parte della basetta (o dello scafo) di qualsiasi modello di quella unità si trova entro la distanza specificata. Se una regola dice che si applica alle unità se 'ogni modello di quell'unità si trova entro', si applica fintanto che qualunque parte della basetta (o dello scafo) di ogni modello si trova entro la distanza specificata. Se una regola dice che influenza le unità che si trovano 'interamente entro', si applica solo se ogni parte della basetta (o dello scafo) di ogni modello di quella unità si trova entro la distanza specificata.

- Modello entro = qualsiasi parte della basetta (o scafo) del modello.
- Modello interamente entro = ogni parte della basetta (o scafo) del modello.
- Unità entro = qualsiasi modello entro.
- Unità interamente entro = ogni modello interamente entro.

### Consigli e Suggestimenti – Modelli in bilico

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

## DADI

Per combattere una battaglia hai bisogno di qualche dado a sei facce (spesso abbreviati in D6). Alcune regole fanno riferimento a 2D6, 3D6 ecc., in questi casi tira quel numero di D6 e somma i risultati. Se una regola ti chiede di tirare un D3, tira un D6 e dimezza il valore mostrato dal dado per ottenere il risultato (arrotondando per eccesso). Se una regola necessita un risultato, ad esempio, di 3 o più su un D6, questo spesso viene riassunto in 3+.

Tutti gli eventuali modificatori a un risultato sono cumulativi; devi applicare tutti i modificatori che dividono prima di quelli che moltiplicano e prima di applicare quelli che sommano; infine quelli che sottraggono. Arrotonda qualsiasi frazione per eccesso dopo aver applicato tutti i modificatori. Un tiro di dado può essere modificato oltre il suo valore massimo possibile (ad esempio, un tiro di D6 può essere modificato oltre il 6), ma mai sotto l'1. Se, dopo aver applicato tutti i modificatori, un risultato è inferiore a 1, quel risultato conta come 1.

- D6 = dado a sei facce.
- D3 = D6 diviso per 2 (arrotondando per eccesso).
- Tutti i modificatori sono cumulativi.
- Applica i modificatori nel seguente ordine: divisione, moltiplicazione, addizione, sottrazione.
- Arrotonda per eccesso dopo aver applicato tutti i modificatori.
- I tiri di dado non possono essere modificati in una cifra inferiore ad 1.

## RIPETIZIONI DEI TIRI

Alcune regole ti consentono di ripetere un tiro di dadi, che vuol dire che puoi tirare di nuovo alcuni o tutti i dadi. Se una regola ti consente di ripetere un tiro che è stato effettuato sommando più dadi (2D6, 3D6 ecc.), a meno che non sia indicato diversamente, devi ripetere il tiro di tutti quei dadi. Se una regola ti consente di ripetere tiri particolari, puoi ripetere il tiro solo di quei dadi. Se una regola ti consente di ripetere un tiro particolare, ma il risultato è ottenuto dimezzando un D6 (come quando tiri un D3), usa il valore del risultato dimezzato per determinare se può essere ripetuto, non il valore originale del D6. Ad esempio, se una regola dice di ripetere i risultati di 1, e tiri un D3, ripeti il tiro se sul D6 ottieni 1 o 2 (che viene poi dimezzato per ottenere un valore di 1 sul D3).

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

- **Ripetizione del tiro:** tira di nuovo i dadi.
- Le ripetizioni si applicano prima degli eventuali modificatori.
- Il tiro di un dado non può mai essere ripetuto più di una volta.
- **Tiro non modificato:** risultato di un tiro dopo la ripetizione, ma prima degli eventuali modificatori.

## SPAREGGI

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

- **Spareggio:** entrambi i giocatori tirano un D6; vince il risultato più alto.
- Ripetete lo spareggio in caso di parità.

## SEQUENZE

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

- Se diverse regole devono essere risolte nello stesso momento, il giocatore di turno sceglie l'ordine in cui risolverle.

### **Consigli e suggerimenti – Tiri di dado**

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

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

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

## FORZA INIZIALE, METÀ FORZA E UNITÀ DISTRUTTE

Il numero di modelli che un'unità include quando viene aggiunta alla tua armata è chiamato Forza Iniziale. Durante la battaglia i modelli subiscono danni e vengono distrutti. Quando un modello viene distrutto, viene rimosso del gioco. Fintanto che il numero di modelli di un'unità è inferiore alla metà della sua Forza Iniziale, quell'unità viene detta sotto Metà Forza. Quando ogni modello di un'unità è stato distrutto, si dice che l'unità è distrutta.

Se una regola viene usata per dividere un'unità in più unità durante la battaglia, la Forza Iniziale di ogni singola unità viene cambiata nel numero di modelli di quella unità. Se più unità si uniscono per formare una singola unità combinata durante la battaglia, somma le Forze Iniziali di ogni unità per determinare la nuova Forza Iniziale dell'unità combinata, e usa questo valore per determinare se l'unità combinata è sotto Metà Forza.

Alcune regole si attivano solo se un'unità nemica è stata distrutta da te, o da un modello o un'unità della tua armata; questo vuol dire che l'ultimo modello dell'unità nemica è stato distrutto da un attacco effettuato da un modello della tua armata (pag.18), o perché è fuggito dal campo di battaglia (pag.23), o è stato distrutto da una ferita mortale inflitta da una regola usata da un modello della tua armata (pag.19), o è stato distrutto come conseguenza di qualsiasi altra regola usata da un modello della tua armata che dice che il modello nemico viene distrutto. Le unità nemiche che vengono distrutte in qualsiasi altro modo non sono distrutte da te, o da un'unità o un modello della tua armata.

- **Forza Iniziale:** il numero di modelli di un'unità quando viene aggiunta alla tua armata.
- Quando un modello viene distrutto, rimuovilo dal campo di battaglia.
- **Sotto Metà Forza:** il numero di modelli di un'unità è inferiore a metà della sua Forza Iniziale.
- Quando l'ultimo modello di un'unità viene distrutto, si dice che l'unità è distrutta.

# SCHEDE TECNICHE

Ogni unità ha una scheda tecnica che elenca le caratteristiche, gli equipaggiamenti e le abilità dei suoi modelli; qui spieghiamo cosa vogliono dire alcuni elementi, mentre le regole che si trovano altrove in questa sezione spiegano come usarli in partita. Nella guida all'assemblaggio di un modello trovi la versione condensata della sua scheda tecnica: contiene meno informazioni rispetto a quella completa, ma consente di usarlo fin da subito.

## 1. NOME DELL'UNITÀ

Qui trovi il nome dell'unità.

## 2. RUOLO BELLICO

Viene usato fondamentalmente per le armate Organizzate (vedi Warhammer 40,000 Libro Base).

## 3. VALORE DI POTENZA

Più alto è, più potente è l'unità!

## 4. PROFILI

Contengono le seguenti caratteristiche, che ti dicono quanto sono potenti i modelli dell'unità.

**No.:** ti dice quali modelli sono nell'unità, e quanti puoi averne (la dimensione minima e massima dell'unità).



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



**Abilità di Combattimento (AC):** indica l'abilità di un modello nella mischia. Se un modello ha Abilità di Combattimento '-' non può combattere in corpo a corpo.



**Abilità Balistica (AB):** mostra quanto è preciso un modello quando usa le armi da tiro. Se un modello ha Abilità Balistica '-' non è familiare con le armi da tiro e non può attaccare con esse.



**Forza (Fo):** indica quanto è fisicamente forte un modello e quanto è probabile che infligga danni in corpo a corpo.



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



**Ferite (Fe):** le ferite mostrano quanti danni un modello può subire prima di soccombere.



**Attacchi (A):** ti dice quante volte un modello può sferrare colpi nella mischia. Se un modello ha Attacchi '-' non può combattere in corpo a corpo.



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



**Salvezza (S):** indica la protezione fornita dall'armatura al modello.

Le caratteristiche di alcuni modelli grandi cambiano man mano che perdono ferite; calcola le ferite rimanenti di un modello di questo tipo e consulta la riga appropriata del suo profilo sulla scheda tecnica per determinarne la caratteristica corrente.

## 5. COMPOSIZIONE ED EQUIPAGGIAMENTO

Se non è specificato nel profilo di un'unità, questa parte della scheda tecnica indica quali modelli sono compresi in essa e quanti puoi averne. Indica anche le armi e gli equipaggiamenti di cui sono dotati di base i modelli.

### Unità Incomplete

Se non hai abbastanza modelli per schierare un'unità di dimensioni minime puoi comunque includere nella tua armata una singola unità di quel tipo contenente tutti i modelli a disposizione. Essa viene chiamata unità Incomplete.

## 6. ABILITÀ

Molte unità hanno una o più abilità speciali; esse sono descritte qui.

### Abilità Aura

Alcune abilità influenzano modelli o unità entro una certa gittata e si chiamano abilità aura. Un modello con un'abilità aura si trova sempre entro la gittata del suo effetto. Gli effetti di diverse abilità aura con lo stesso nome non sono cumulativi (ad esempio, se un'unità si trova entro la gittata di due modelli con la stessa abilità aura, quell'abilità aura si applica all'unità solo una volta).

## 7. ARMI

Sulle schede tecniche condensate le armi sono indicate con numeri che corrispondono alle immagini della miniatura, anziché con nomi. Le armi sono descritte con le seguenti caratteristiche:

**Gittata:** quanto l'arma può sparare lontano. Le armi con gittata 'Mischia' sono armi da mischia e possono essere usate solo nei combattimenti corpo a corpo. Tutte le altre armi sono armi da tiro. Alcune armi hanno una gittata minima e massima, ad esempio '6"-48"'; queste armi non possono prendere di mira unità che si trovano interamente entro la gittata più corta.



**Tipo:** i tipi sono spiegati alle fasi Tiro e Combattimento delle regole base. Sulle schede condensate sono indicati da simboli.



**Forza (Fo):** quanto è probabile che l'arma ferisca il nemico. Se la Forza di un'arma è 'Modello', è pari alla caratteristica Forza del portatore. Se un'arma indica un modificatore (ad esempio '+1' o 'x2'), modifica la caratteristica Forza del portatore come mostrato (ad esempio se la Forza di un'arma è 'x2', e il portatore ha una Forza di 6, quell'arma ha una Forza di 12).



**Valore di Penetrazione (VP):** quanto gli attacchi dell'arma riescono a penetrare le armature.



**Danni (Da):** la quantità di danni inflitti da un attacco che ha successo.

**Abilità:** se qualsiasi abilità si applica agli attacchi effettuati con questo profilo d'arma, appare qui.

## SCHEDA TECNICA COMPLETA

### 1 SQUADRA INTERCESSOR D'ASSALTO 5 POTENZA

No.	Nome	M	AC	AB	Fo	R	Fe	A	D	S
4-9	Intercessor d'Assalto	6"	3+	3+	4	4	2	2	7	3+
1	Intercessor d'Assalto Sergente	6"	3+	3+	4	4	2	3	8	3+

Se questa unità include 6 o più modelli, il suo Valore di Potenza aumenta a 10. Ogni modello è equipaggiato con: pistola requiem pesante; spada a catena Astartes; granate a frammentazione; granate perforanti.

ARMA	GITTATA	TIPO	Fo	VP	Da	ABILITÀ
Pistola requiem pesante	18"	Pistola 1	4	-1	1	-
Pistola plasma	Prima di scegliere i bersagli, scegli uno dei profili in basso con cui effettuare gli attacchi.					
Standard	12"	Pistola 1	7	-3	1	-
Sovraccarica	12"	Pistola 1	8	-3	2	Con un tiro per colpire non modificato di 1, dopo aver tirato con quest'arma il portatore viene distrutto.
Spada a catena Astartes	Mischia	Mischia	Mod.	-1	1	Quando il portatore combatte effettua 1 attacco aggiuntivo con quest'arma.
Granate a frammentazione	6"	Granata D6	3	0	1	Area
Granate perforanti	6"	Granata 1	6	-1	D3	-

**OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO**

- 1 L'Intercessor d'Assalto Sergente può essere equipaggiato con 1 pistola plasma al posto di 1 pistola requiem pesante.

**ABILITÀ**

**Angeli della Morte** (vedi Codex: Space Marines)  
**Squadre da Combattimento:** se questa unità include 10 modelli, durante lo schieramento, prima che qualsiasi unità venga schierata, può essere divisa in due unità da 5 modelli.

**KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CAPITOLO>**  
**KEYWORDS: FANTERIA, PRIMARIS, SQUADRA INTERCESSOR D'ASSALTO**



2

Gli Intercessor d'Assalto sono le unità da supporto ravvicinato più comuni nell'arsenale di un Capitolo. Mentre si avvicinano al nemico sparano salve esplosive con le pistole requiem pesanti, poi caricano in mischia dove con bratelli spazzate delle spade a catena annientano velocemente ogni resistenza.

### 5 SQUADRA STAFFETTE 6 POTENZA

No.	Nome	M	AC	AB	Fo	R	Fe	A	D	S
2	Staffetta	14"	3+	3+	4	5	4	2	7	3+
1	Staffetta Sergente	14"	3+	3+	4	5	4	3	8	3+

Ogni modello è equipaggiato con: pistola requiem pesante; doppio fucile requiem a lunga gittata; spada a catena Astartes; granate a frammentazione; granate perforanti.

ARMA	GITTATA	TIPO	Fo	VP	Da	ABILITÀ
Pistola requiem pesante	18"	Pistola 1	4	-1	1	-
Doppio fucile requiem a lunga gittata	30"	Cadenza Rapida 2	4	-1	1	-
Spada a catena Astartes	Mischia	Mischia	Mod.	-1	1	Quando il portatore combatte effettua 1 attacco aggiuntivo con quest'arma.
Granate a frammentazione	6"	Granata D6	3	0	1	Area
Granate perforanti	6"	Granata 1	6	-1	D3	-

**ABILITÀ**

**Angeli della Morte** (vedi Codex: Space Marines)  
**Carica Devastante:** se questa unità effettua un movimento di carica, fino alla fine del turno aggiunge 2 alla caratteristica Attacchi dei modelli di questa unità.  
**Turbo:** quando questa unità Avanza, invece di effettuare un tiro per Avanzare aggiunge 6" alla caratteristica Movimento dei suoi modelli fino alla fine della fase di Movimento.

**KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CAPITOLO>**  
**KEYWORDS: MOTOCICLISTA, PRIMARIS, SQUADRA STAFFETTE**



6

Le Squadre Staffette precedono le linee principali degli Space Marines, proteggendo i fianchi delle formazioni più grandi o dando la caccia agli infiltratori nemici. In battaglia, le Staffette conducono attacchi lampo su posizioni fortificate e abbattono chiunque tenti di sfuggire alla vendetta del Capitolo.

## 8. OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

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

## 9. KEYWORDS

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

## TABELLE DEI DANNI

Le caratteristiche di alcuni modelli cambiano man mano che perdono ferite. Esse sono indicate da un "x" sul profilo del modello. Calcola le ferite rimanenti di questi modelli e consulta la riga appropriata della loro tabella dei danni per determinarne le caratteristiche attuali.

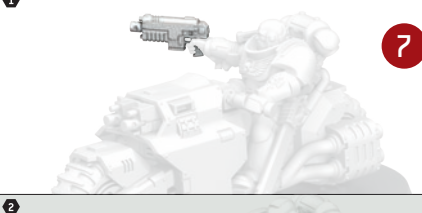
- **Tabella dei Danni:** le caratteristiche del modello cambiano man mano che perde ferite.

## SCHEDA TECNICA CONDENSATA

### 1 OUTRIDERS

OUTRIDERS | SPACE MARINES: INCURSORS | EXCURSOREN | SPACE MARINES: STAFFETTE  
 スペースマリン:フライマリス・アウトライダー | 星际战士重型摩托小队

	14"	3+	3+	4	5	4	2	7	3+
Outrider	14"	3+	3+	4	5	4	2	7	3+
Outrider Sergeant	14"	3+	3+	4	5	4	3	8	3+



2

	16"	1	4	-1	1
1	16"	1	4	-1	1
2	30"	2	4	-1	1
3					

## MODIFICARE LE CARATTERISTICHE

Molte regole modificano le caratteristiche di modelli e armi. Tutti i modificatori alle caratteristiche sono cumulativi, devi applicare i modificatori che dividono prima di quelli che moltiplicano e prima di applicare quelli che sommano; infine quelli che sottraggono. Arrotonda per eccesso eventuali frazioni dopo aver applicato tutti i modificatori. Se una regola ti dice di sostituire una caratteristica con un determinato valore, cambia la caratteristica interessata con il nuovo valore prima di applicare al nuovo valore eventuali modificatori conferiti da altre regole. Indipendentemente dalla fonte, le caratteristiche Forza, Resistenza, Attacchi e Disciplina di un modello non possono essere mai modificate sotto l'1.

Potresti imbatterti in una caratteristica che è un valore casuale, invece di un numero. Ad esempio, una caratteristica Movimento può essere 2D6", o un valore di Attacchi D6. Quando un'unità con una caratteristica 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 per ciascun modello o arma ogni volta che quella caratteristica è necessaria.

Le caratteristiche '-' non possono mai essere modificate. Se un modello ha una caratteristica Forza o Disciplina di '-' ed essa è necessaria per risolvere una regola, usa la caratteristica Resistenza del modello al posto di quella caratteristica ai fini di risolvere la regola (nota che il valore usato in sostituzione non può comunque essere modificato).

- Tutti i modificatori alle caratteristiche sono cumulativi.
- Applica i modificatori nel seguente ordine: divisione, moltiplicazione, addizione, sottrazione.
- Arrotonda le frazioni per eccesso dopo aver applicato tutti i modificatori.
- Fo, R, A e D non possono mai essere modificate sotto l'1.
- Le caratteristiche Movimento casuali sono determinate per l'intera unità ogni volta che si muove.
- Le altre caratteristiche casuali sono determinate singolarmente quando chiamate in causa.
- Una caratteristica '-' non può mai essere modificata.

*Esempio: uno Space Marine Sergente (caratteristica Fo 4) sta effettuando un attacco con un maglio potenziato (caratteristica Fo x2) mentre è sotto gli effetti di un potere psionico che aumenta di 1 la sua caratteristica Fo. I due modificatori (x2 e +1) sono cumulativi e applicati entrambi. Dunque l'attacco viene risolto a Fo 9 ((4x2)+1=9).*



# IL ROUND DI BATTAGLIA

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

Warhammer 40,000 si gioca in una serie di round di battaglia.

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

## 1. FASE DI COMANDO

Entrambi i giocatori adunano risorse strategiche e usano abilità tattiche.

## 2. FASE DI MOVIMENTO

Le unità effettuano manovre sul campo di battaglia.

## 3. FASE PSIONICA

I tuoi psionici usano potenti abilità mentali.

## 4. FASE DI TIRO

Le tue unità sparano sulle unità nemiche.

## 5. FASE DI CARICA

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

## 6. FASE DI COMBATTIMENTO

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

## 7. FASE DI MORALE

Entrambi i giocatori mettono alla prova il coraggio delle unità danneggiate.

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

## REGOLE FUORI DALLA FASE

Alcune regole consentono a un modello o a un'unità di muoversi, sparare, caricare combattere o tentare di manifestare un potere psionico fuori dalla normale sequenza del turno. Se una regola di questo tipo indica espressamente di fare qualcosa come se fosse una fase diversa da quella in corso (ad esempio, 'quell'unità può sparare come se fosse la fase di Tiro'), qualsiasi regola che normalmente si usa in quella fase (nel nostro esempio, la fase di Tiro) si applica quando quell'unità spara.

L'unica eccezione è costituita dagli Stratagemmi; se uno Stratagemma specifica che deve essere usato in una certa fase, può essere usato solo in quella fase (quindi non puoi usare uno Stratagemma che dice 'Usa questo Stratagemma nella fase di Tiro' per influenzare un'unità che sta sparando 'come se fosse la fase di Tiro'). Puoi saperne di più sugli Stratagemmi in Warhammer 40,000 Libro Base.

- Quando risolvi una regola fuori dalla fase, tutte le regole che solitamente si applicano in quella fase continuano ad applicarsi.
- Gli Stratagemmi specifici di una fase non possono essere usati quando risolvi regole fuori dalla fase.

# FASE DI COMANDO

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

Se la tua armata è Organizzata, all'inizio della tua fase di Comando, prima di fare qualsiasi altra cosa, ottieni 1 Punto Comando (PC). Questo è chiamato PC bonus Organizzato. Puoi saperne di più sulle armate Organizzate e i Punti Comando in Warhammer 40,000 Libro Base.

Alcune abilità presenti sulle schede tecniche e alcuni Stratagemmi vengono usati nella tua fase di Comando. Inoltre, alcune missioni hanno regole che si applicano nella fase di Comando. Dopo che tu e l'avversario avete risolto tutte queste eventuali regole, passate alla fase di Movimento. Puoi saperne di più sugli Stratagemmi in Warhammer 40,000 Libro Base.

- **PC bonus Organizzato:** ottieni 1 PC se la tua armata è Organizzata.
- Risolvi qualsiasi regola che ha effetto nella fase di Comando.
- Passa alla fase di Movimento [pag.10].

# FASE DI MOVIMENTO

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

La fase di Movimento è divisa in due passi. Prima muovi le tue unità, poi puoi schierare i Rinforzi che ancora non sono arrivati.

## 1. MUOVERE LE UNITÀ 2. RINFORZI

### 1. MUOVERE LE UNITÀ

Inizia la tua fase di Movimento scegliendo un'unità della tua armata da muovere; essa può effettuare un Movimento Normale, Avanzare o Rimanere Stazionaria (vedi a destra). Se, quando viene scelta per muoversi, un'unità si trova entro la Distanza di Ingaggio da qualsiasi modello nemico (pag.4), non può effettuare un Movimento Normale o Avanzare; essa può Rimanere Stazionaria oppure Ripiegare (vedi a destra). Dopo aver finito di muovere quell'unità, puoi sceglierne un'altra per muoversi e così via, finché non hai mosso tutte le unità della tua armata che desideri.

Quando muovi un'unità, puoi muovere qualsiasi dei suoi modelli (puoi anche decidere di non muoverne alcuni, se lo desideri). Ogni volta che muovi un modello, puoi ruotarlo sul posto e/o cambiare la sua posizione sul campo lungo qualsiasi percorso, ma nessuna parte della sua basetta (o scafo) può attraversare le basette (o gli scafi) di altri modelli, e nessuna parte di quel modello (inclusa la basetta) può superare il bordo del campo. Quando muovi un modello puoi anche ruotare qualsiasi sua parte mobile (come torrette e piattaforme). La distanza di cui si muove un modello è misurata usando la parte della basetta (o dello scafo) del modello che si sposta più lontana (inclusi i componenti che ruotano).

Ricorda che un'unità deve terminare qualsiasi tipo di movimento in coesione dell'unità (pag.4). Se ciò non fosse possibile, non può compiere quel movimento. Nessuna unità può essere scelta per muoversi più di una volta per ogni fase di Movimento. Dopo che hai mosso tutte le tue unità che vuoi, passa al passo Rinforzi della fase di Movimento.

- Scegli un'unità della tua armata da muovere.
- Quando un'unità si muove può effettuare un Movimento Normale, Avanzare o Rimanere Stazionaria.
- Le unità che si trovano entro la Distanza di Ingaggio di qualsiasi modello nemico possono solo Ripiegare o Rimanere Stazionarie.
- Scegli un'altra unità della tua armata che vuoi muovere.
- Una volta mosse tutte le tue unità, passa al passo Rinforzi (pag.11).

### MOVIMENTO NORMALE

Quando un'unità effettua un Movimento Normale, ogni modello che ne fa parte può muoversi di una distanza in pollici uguale o inferiore alla caratteristica Movimento (M) mostrata sulla sua scheda tecnica, ma nessun modello può essere mosso entro la Distanza di Ingaggio dei modelli nemici (pag.4).

- **Movimento Normale:** i modelli possono muoversi di massimo M".
- Non possono muoversi entro la Distanza di Ingaggio dei modelli nemici.

### AVANZARE

Quando un'unità Avanza, effettua per essa un tiro per Avanzare tirando un D6. Somma il risultato in pollici alla caratteristica Movimento (M) di ogni modello di quella unità fino alla fine della fase in corso. Ciascun modello di quella unità poi si muove di una distanza in pollici uguale o inferiore a questo totale, ma nessun modello può muoversi entro la Distanza di Ingaggio dei modelli nemici. Un'unità non può sparare o dichiarare una carica nello stesso turno in cui ha Avanzato.

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

### RIMANERE STAZIONARI

Se un'unità Rimane Stazionaria, nessuno dei suoi modelli può muoversi per il resto della fase. Qualsiasi unità della tua armata che si trova sul campo e che non è stata scelta per muoversi nel passo Muovere le unità della fase di Movimento sono considerate essere Rimaste Stazionarie in quella fase.

- **Rimanere Stazionari:** i modelli non possono muoversi in questa fase.

### RIPIEGARE

Quando un'unità Ripiega, ogni modello che ne fa parte può muoversi di una distanza in pollici uguale o inferiore alla caratteristica Movimento (M) mostrata sulla sua scheda tecnica, e quando lo fa puoi muoverla entro la Distanza di Ingaggio dei modelli nemici, ma non può terminare tale movimento entro la Distanza di Ingaggio di nessun modello nemico; se non è possibile, non può Ripiegare. Un'unità non può dichiarare una carica nello stesso turno in cui Ripiega. Un'unità non può sparare o tentare di manifestare un potere psionico nello stesso turno in cui Ripiega, a meno che non sia **TITANICA**.

- **Ripiegare:** i modelli si muovono massimo di M".
- Le unità che Ripiegano non possono caricare in questo turno.
- Le unità che Ripiegano non possono sparare o manifestare poteri psionici in questo turno, a meno che non siano **TITANICHE**.

## 2. RINFORZI

Alcune unità hanno regole che consentono loro di iniziare la battaglia in un luogo diverso dal campo; le unità che usano tali regole sono chiamate Rinforzi, e arrivano in seguito nella battaglia come descritto dalla loro regola. Qualsiasi unità di Rinforzi che non è stata schierata sul campo quando la partita termina viene considerata distrutta.

Se hai qualsiasi unità di Rinforzi, in questo passo della fase di Movimento puoi sceglierle e schierarle sul campo, una alla volta. Dopo aver schierato tutte le unità di Rinforzi che desideri, la fase di Movimento termina e passi alla fase Psionica. I dettagli su come schierare le unità di Rinforzi sono illustrati dalle stesse regole che consentono loro di schierarsi in un luogo diverso dal campo.

Le unità di Rinforzi non possono per nessun motivo effettuare un Movimento Normale, Avanzare, Ripiegare o Rimanere Stazionarie nel turno in cui arrivano; a parte questo possono agire normalmente (sparare, caricare, combattere ecc.). I modelli delle unità che sono arrivate come Rinforzi in questa fase di Movimento contano essersi mossi di una distanza in pollici pari alla loro caratteristica Movimento (M). Se i modelli dell'unità hanno una caratteristica Movimento minima, essi contano come essersi mossi di una distanza in pollici pari alla loro caratteristica di Movimento massima.

- **Unità di Rinforzi:** unità che inizia la battaglia in un luogo che non è il campo.
- Schiera le tue unità di Rinforzi, una alla volta, come descritto dalle regole che consentono loro di iniziare la battaglia in luoghi che non sono il campo.
- In questo turno le unità di Rinforzi non possono effettuare un Movimento Normale, Avanzare, Ripiegare o Rimanere Stazionarie.
- Le unità di Rinforzi contano sempre come essersi mosse in questo turno.
- Qualsiasi unità di Rinforzi che non viene schierata sul campo entro la fine della battaglia conta come distrutta.
- Dopo aver schierato tutte le tue unità di Rinforzi che vuoi, passa alla fase Psionica (pag.14).

### MUOVERSI SOPRA I TERRENI

Quando un modello effettua un qualsiasi tipo di movimento, può muoversi sopra un elemento di terreno ma non attraverso di esso (quindi i modelli non possono attraversare un muro, ma possono scavalcarlo o calarsi da esso).

Un modello può muoversi sopra gli elementi di terreno alti 1" o meno come se non ci fossero; ignora qualsiasi distanza verticale verso l'alto e/o verso il basso che compie per attraversare tali terreni. Un modello può muoversi in verticale per arrampicarsi, calarsi e superare gli elementi di terreno più alti di 1", considerando la distanza verticale verso l'alto e/o verso il basso come parte di tale movimento. I modelli non possono terminare nessun tipo di movimento a metà strada; se per questo motivo non possono terminare il movimento, non possono compierlo.

- I modelli possono muoversi liberamente sopra i terreni alti 1" o meno.
- I modelli non possono attraversare i terreni più alti, ma possono scavalcarli e calarsi da essi.

### VOLARE

Se la scheda tecnica di un'unità ha la keyword **VOLARE**, allora quando effettua un Movimento Normale, Avanza o Ripiega, i suoi modelli possono attraversare altri modelli (e le loro basette) come se non ci fossero, e possono essere mossi entro la Distanza di Ingaggio dei modelli nemici. Inoltre, ignora qualsiasi distanza verso l'alto e/o verso il basso che compiono come parte di quel movimento. Tuttavia, questi modelli non possono terminare il movimento sopra un altro modello (o la sua basetta) o entro la Distanza di Ingaggio dei modelli nemici.

- I modelli con **VOLARE** possono muoversi sopra altri modelli quando effettuano un Movimento Normale, Avanzano o Ripiegano.
- I modelli con **VOLARE** ignorano le distanze verticali quando effettuano un Movimento Normale, Avanzano o Ripiegano.

## TRASPORTI

Alcuni modelli hanno la keyword **TRASPORTO**. Le seguenti regole descrivono come le unità si imbarcano e sbarcano da tali modelli, e come sono usati per spostare i passeggeri lungo il campo.

### Capacità di trasporto

Tutti i modelli di **TRASPORTO** hanno una capacità di trasporto indicata sulla propria scheda tecnica. Essa determina la quantità e il tipo di modelli amici che possono imbarcarsi in essi. Non puoi mai superare la capacità di trasporto di un modello.

Le unità possono iniziare la battaglia imbarcati in un **TRASPORTO** invece che essere schierate separatamente; dichiara quali unità sono imbarcate in un modello di **TRASPORTO** prima di schierarlo.

- **Capacità di trasporto:** il numero massimo di modelli che può imbarcarsi nel **TRASPORTO**.
- Le unità possono iniziare la battaglia imbarcate in un **TRASPORTO**.

### IMBARCARSI

Se un'unità effettua un Movimento Normale, Avanza o Ripiega, e tutti i suoi modelli terminano quel movimento entro 3" da un modello di **TRASPORTO** amico, l'unità può imbarcarsi in esso. Un'unità non può imbarcarsi in un modello di **TRASPORTO** amico che si trova entro la Distanza di Ingaggio dei modelli nemici, e non può farlo se nella stessa fase è già sbarcata da un modello di **TRASPORTO**. Rimuovi dal campo l'unità e mettila da parte: ora è imbarcata nel modello.

Solitamente le unità non possono fare nulla né essere influenzate in nessun modo fintanto che sono imbarcate. A meno che non sia indicato specificatamente, le abilità non hanno effetto sulle unità imbarcate, e gli Stratagemmi non possono essere usati per influenzare le unità imbarcate. A tutti i fini delle regole, le unità imbarcate in un modello di **TRASPORTO** che ha effettuato un Movimento Normale, ha Avanzato, Ripiegato o è Rimasto Stazionario contano anch'esse come aver compiuto lo stesso tipo di movimento.

- Le unità possono imbarcarsi in un **TRASPORTO** amico se ogni modello termina un Movimento Normale, Avanza o Ripiega entro 3" da esso.
- Un'unità non può imbarcarsi in un **TRASPORTO** che si trova entro la Distanza di Ingaggio dei modelli nemici.
- Un'unità non può imbarcarsi e sbarcare nella stessa fase.
- Le unità non possono fare niente né essere influenzate in nessun modo fintanto che sono imbarcate in un **TRASPORTO**.

### SBARCARE

Se un'unità inizia la sua fase di Movimento imbarcata in un modello di **TRASPORTO**, essa può sbarcare in quella fase fintanto che quel modello non ha ancora effettuato un Movimento Normale, non ha Avanzato o Ripiegato in quella fase.

Quando un'unità sbarca, schierala sul campo in modo che si trovi interamente entro 3" dal modello di **TRASPORTO** e non entro la Distanza di Ingaggio dei modelli nemici.

Le unità sbarcate possono poi agire normalmente (muoversi, sparare, caricare, combattere ecc.) nel resto del turno, ma i loro modelli contano essersi mossi in quel turno anche se non si sono spostati ulteriormente (cioè non sono mai considerati essere Rimasti Stazionari).

- Le unità che iniziano la propria fase di Movimento imbarcate in un **TRASPORTO** possono sbarcare in questa fase.
- Un'unità deve sbarcare prima che il suo **TRASPORTO** si muova.
- Le unità che sbarcano devono essere schierate interamente entro 3" dal proprio **TRASPORTO** e non entro la Distanza di Ingaggio dei modelli nemici.
- Le unità sbarcate contano come essersi mosse in questo turno.

### TRASPORTI DISTRUTTI

Se un modello di **TRASPORTO** viene distrutto (pag.6), e quel modello ha l'abilità Esplose (o simile), tira per determinare se esplose e risolvi i danni risultanti alle unità vicine prima di schierare sul campo le eventuali unità imbarcate in esso. Se ci sono unità imbarcate nel modello di **TRASPORTO** distrutto, esse devono immediatamente sbarcare (vedi sopra) prima di rimuovere il modello dal campo; queste unità non sono influenzate dall'abilità Esplose (o simile) del modello distrutto; devi invece tirare un D6 per ciascun modello appena schierato sul campo. Per ogni 1 ottenuto un modello sbarcato a tua scelta viene distrutto. Le unità non possono dichiarare una carica (pag.19) o eseguire un Intervento Eroico (pag.20) nello stesso turno in cui sono sbarcate da un modello di **TRASPORTO** distrutto.

- Se un **TRASPORTO** viene distrutto, risolvi la sua abilità Esplose (se la ha).
- Poi qualsiasi unità imbarcata all'interno deve sbarcare.
- Tira un D6 per ogni modello sbarcato; per ogni risultato di 1 viene distrutto un modello.
- Le unità sbarcate non possono caricare o effettuare Interventi Eroici in questo turno.

## AEROMOBILI

Alcuni modelli hanno la keyword **AEROMOBILE**. Oltre alle regole Volare (pag.11), le seguenti regole descrivono ulteriormente come queste unità si muovano sul campo e come le altre unità possono muoversi sotto di esse.

### MOVIMENTO MINIMO

Solitamente i modelli di **AEROMOBILE** hanno una caratteristica Movimento formata da due valori. Il primo è la caratteristica Movimento minima del modello: nella sua fase di Movimento tutte le parti della basetta del modello devono terminare il movimento almeno a una distanza pari a quella dal punto in cui è partito. Il secondo è la caratteristica Movimento massima: nessuna parte della basetta del modello può essere mossa oltre tale distanza. Se la caratteristica Movimento di un modello di questo tipo viene modificata, le sue caratteristiche Movimento minima e massima sono entrambe modificate.

Se un modello di **AEROMOBILE** non può effettuare il suo movimento minimo, o il suo movimento minimo porterebbe qualsiasi parte di quel modello (inclusa la basetta) ad attraversare il bordo del campo, a meno che non stai usando la regola Riserve Strategiche, quel modello viene rimosso dal campo e conta come distrutto (se l'**AEROMOBILE** è un **TRASPORTO**, anche qualsiasi modello attualmente imbarcato in esso è considerato distrutto). La regola Riserve Strategiche è descritta in Warhammer 40,000 Libro Base.

- **Movimento minimo:** i modelli devono muoversi di un numero di pollici pari al loro M" minimo.
- Se un modello non può effettuare il suo movimento minimo, viene distrutto (a meno che non usi le Riserve Strategiche).

### DISTANZA DI INGAGGIO E AEROMOBILI

Anche se i modelli di **AEROMOBILE** hanno una Distanza di Ingaggio (pag.4) come qualsiasi altro modello, ad essi si applicano le seguenti regole ed eccezioni; ciò rispecchia il fatto che solitamente i modelli di **AEROMOBILE** sfrecciano in cielo e non raso terra.

Ogni volta che un modello effettua un qualsiasi tipo di movimento, può attraversare i modelli di **AEROMOBILE** (e le loro basette) come se non ci fossero, e può muoversi entro la Distanza di Ingaggio di un modello di **AEROMOBILE** nemico, ma non può terminare il movimento sopra un altro modello (o la sua basetta), e non può terminare il movimento entro la Distanza di Ingaggio di qualsiasi modello di **AEROMOBILE** nemico.

Se, quando un'unità **AEROMOBILE** viene scelta per muoversi nella fase di Movimento, qualsiasi unità nemica si trova entro la Distanza di Ingaggio da essa, quell'unità **AEROMOBILE** può comunque effettuare un Movimento Normale o Avanzare (cioè non è costretta a Ripiegare o a Rimanere Stazionaria).

Se, quando un'unità viene scelta per muoversi nella fase di Movimento, gli unici modelli nemici che si trovano entro la Distanza di Ingaggio da essa sono **AEROMOBILE**, essa può comunque effettuare un Movimento Normale o Avanzare (cioè non è costretta a Ripiegare o a Rimanere Stazionaria).

- I modelli possono muoversi dentro la Distanza di Ingaggio di un **AEROMOBILE** nemico.
- I modelli possono attraversare gli **AEROMOBILI** (e le loro basette) quando effettuano qualsiasi tipo di movimento.
- Gli **AEROMOBILI** possono effettuare un Movimento Normale o Avanzare anche quando si trovano entro la Distanza di Ingaggio dei modelli nemici.
- Le unità possono effettuare un Movimento Normale o Avanzare unicamente se si trovano entro la Distanza di Ingaggio di un **AEROMOBILE** nemico.

### INTERVENTI EROICI, AMMASSAMENTI, CONSOLIDAMENTI E AEROMOBILI

Ogni volta che un'unità si muove quando esegue un Intervento Eroico (pag.20), si ammassa (pag.21) o consolida (pag.22), deve terminare quel movimento più vicino al modello nemico più vicino. In ogni caso, i modelli di **AEROMOBILE** vengono esclusi quando determini quale modello è il più vicino, a meno che l'unità che si muove non possa **VOLARE**.

- Quando un modello esegue un Intervento Eroico, si ammassa o consolida, ignora gli **AEROMOBILI** (a meno che il modello non possa **VOLARE**).

# FASE PSIONICA

I guerrieri mistici e gli stregoni sfruttano gli strani poteri del Warp per aiutare gli alleati e distruggere i nemici. Incanalare questa forza non è privo di rischi, però, e al più piccolo errore lo sforzo potrebbe indurre la fine di chiunque si trovi nelle vicinanze.

Alcuni modelli hanno la keyword **PSIONICO**. Nella fase Psionica gli **PSIONICI** possono tentare di manifestare poteri psionici e bloccare quelli nemici.

Inizia la tua fase Psionica scegliendo un'unità **PSIONICA** idonea della tua armata che si trova sul campo. Le unità **PSIONICHE** che in questo turno hanno Ripiegato (tranne le unità **TITANICHE**) non sono idonee. Se non hai unità **PSIONICHE** idonee della tua armata sul campo, e nessun'altra regola da risolvere nella fase Psionica, la fase Psionica termina.

Dopo aver scelto un'unità **PSIONICA** idonea della tua armata, puoi tentare di manifestare con essa uno o più poteri psionici. Quando hai finito di manifestare tutti i poteri psionici che desideri di questa unità, puoi scegliere un'altra unità **PSIONICA** idonea della tua armata con cui tentare di manifestare poteri psionici, e così via finché non lo hai fatto con tutte le unità **PSIONICHE** idonee che vuoi.

Nessuna unità può essere scelta per manifestare poteri psionici più di una volta per ogni fase Psionica. Quando non hai unità **PSIONICHE** idonee sul campo con cui desideri tentare di manifestare poteri psionici, la tua fase Psionica termina e passi alla fase di Tiro.

- Scegli uno **PSIONICO** della tua armata per manifestare i suoi poteri psionici.
- Scegli un altro **PSIONICO** della tua armata per manifestare i suoi poteri psionici.
- Quando tutti i tuoi **PSIONICI** hanno manifestato poteri psionici, passa alla fase di Tiro (pag.15).

## POTERI PSIONICI

Tutti gli **PSIONICI** conoscono il potere psionico *Castigo* (pagina 15). Alcuni conoscono altri poteri al posto di *Castigo* o in aggiunta ad esso; le schede tecniche dell'unità e altre regole supplementari che stai usando indicano chiaramente quali poteri conosce ogni **PSIONICO**. Ogni potere psionico ha un valore di carica warp: più alto è, più è difficile manifestarlo. Un'unità **PSIONICA** genera i propri poteri prima della battaglia.

- Tutti gli **PSIONICI** conoscono *Castigo*.
- Gli **PSIONICI** conoscono anche poteri addizionali, come descritto sulle loro schede tecniche.

## MANIFESTARE I POTERI PSIONICI

Quando scegli un'unità **PSIONICA** per manifestare poteri psionici, seleziona un potere psionico che quell'unità conosce e tenta di manifestarlo. Con l'eccezione di *Castigo*, non puoi tentare di manifestare lo stesso potere psionico più di una volta nello stesso round di battaglia, neanche con unità **PSIONICHE** diverse.

Per manifestare il potere psionico devi prima superare un test Psionico. L'avversario può poi scegliere una delle sue unità **PSIONICHE**

che si trova entro 24" dall'unità **PSIONICA** che sta tentando di manifestare il potere e provare a bloccare quel potere prima che i suoi effetti vengano risolti superando un test per Bloccare il Potere.

Fin tanto che il test Psionico ha avuto successo e il potere psionico non è stato bloccato da un test per Bloccare il Potere, esso si manifesta con successo e i suoi effetti, descritti dal potere stesso, vengono risolti. Se l'unità **PSIONICA** può tentare di manifestare più di un potere psionico nella sua fase Psionica, puoi tentare di manifestarli uno alla volta come descritto in alto. Il numero di poteri psionici che ogni unità **PSIONICA** può tentare di manifestare nella sua fase Psionica è indicato sulla relativa scheda tecnica.

- Scegli il potere psionico.
- Non puoi scegliere lo stesso potere psionico più di una volta per round di battaglia, a meno che non si tratti di *Castigo*.
- Tenta di manifestare il potere psionico effettuando un test Psionico.
- L'avversario può tentare di bloccare il potere psionico effettuando un test per Bloccare il Potere.
- Se manifestato con successo, risolvi gli effetti del potere psionico.
- Scegli un altro potere psionico.

## TEST PSIONICI

Quando un'unità **PSIONICA** tenta di manifestare un potere psionico, devi effettuare un test Psionico per essa tirando 2D6. Se il risultato è uguale o maggiore al valore di carica warp di quel potere, il test Psionico è superato. Se quando effettui un test Psionico ottieni un doppio 1 o un doppio 6, quell'unità subisce immediatamente i Pericoli del Warp.

- **Test psionico:** superato se il risultato di 2D6 è uguale o superiore alla carica warp del potere psionico.
- Se ottieni un doppio 1 o un doppio 6, lo **PSIONICO** subisce i Pericoli del Warp.

## BLOCCARE IL POTERE

Quando un'unità **PSIONICA** tenta di bloccare un potere psionico, devi effettuare un test per Bloccare il Potere per essa tirando 2D6. Se il risultato è maggiore del risultato del test Psionico, il test per Bloccare il Potere è superato e il potere psionico viene annullato. Può essere effettuato un solo tentativo per bloccare ogni test psionico. La scheda tecnica dell'unità **PSIONICA** indica se essa può tentare di bloccare più di un potere psionico in una fase Psionica.

- **Bloccare il Potere:** superato se il risultato di 2D6 supera quello del test Psionico dello **PSIONICO** avversario.
- Puoi effettuare un solo tentativo di bloccare ogni potere psionico.

## CASTIGO

*Castigo* ha un valore di carica warp di 5. Aggiungi 1 al valore di carica warp di questo potere psionico per ogni altro tentativo effettuato per manifestare questo potere in questa fase da un'unità della tua armata, indipendentemente che quel tentativo abbia avuto successo o meno. Se manifestato, l'unità nemica più vicina entro 18" dallo psionico e visibile ad esso subisce D3 ferite mortali (pag.19). Se il risultato del test Psionico è 11 o più, quell'unità subisce invece D6 ferite mortali.

- **Carica warp 5:** per manifestare *Castigo* è necessario un test Psionico di 5+.
- La carica warp aumenta di 1 per ogni altro tentativo di manifestare *Castigo* effettuato in questa fase.
- Se manifestato, l'unità nemica più vicina visibile entro 18" subisce D3 ferite mortali.
- Se manifestato con un test Psionico di 11+, il nemico subisce invece D6 ferite mortali.

## PERICOLI DEL WARP

Quando un'unità **PSIONICA** subisce i Pericoli del Warp, essa subisce D3 ferite mortali. Se un'unità **PSIONICA** viene distrutta dai Pericoli del Warp mentre tenta di manifestare un potere psionico, il tentativo fallisce automaticamente. Se un'unità **PSIONICA** viene distrutta dai Pericoli del Warp, prima di rimuovere l'ultimo modello di quella unità, ogni unità entro 6" da essa subisce immediatamente D3 ferite mortali.

- **Pericoli del Warp:** l'unità **PSIONICA** che manifesta il potere subisce D3 ferite mortali.
- Se l'unità **PSIONICA** viene distrutta, il tentativo di manifestare il potere psionico fallisce.
- Se l'unità **PSIONICA** viene distrutta, ogni altra unità entro 6" subisce D3 ferite mortali.

# FASE DI TIRO

**Le armi tuonano e i detriti piovono dal cielo. Le bocche di fuoco brillano nella penombra, raggi laser illuminano la foschia della battaglia e le munizioni usate costellano il campo.**

Inizia la tua fase di Tiro scegliendo un'unità idonea della tua armata con cui sparare. Un'unità idonea è un'unità che include uno o più modelli equipaggiati con armi da tiro. Le unità che hanno Avanzato in questo turno, e quelle che hanno Ripiegato in questo turno (tranne le unità **TITANICHE**) non sono idonee. Se non hai unità idonee, la tua fase di Tiro termina. Dopo aver sparato con una delle tue unità idonee, puoi sceglierne un'altra con cui sparare e così via, finché non hai sparato con tutte le tue unità che desideri.

Quando scegli un'unità con cui sparare, seleziona i bersagli e risolvi gli attacchi con una o più armi da tiro con cui i modelli di quell'unità sono equipaggiati (ogni arma da tiro può essere usata solo una volta per fase). Le armi da tiro con cui sono equipaggiati i modelli di un'unità sono indicate sulla sua scheda tecnica.

Nessuna unità può essere scelta per sparare più di una volta per ogni fase di Tiro. Quando tutte le unità idonee con cui vuoi sparare lo hanno fatto, la tua fase di Tiro termina e passi alla fase di Carica.

- Scegli un'unità della tua armata con cui sparare.
- Quando un'unità spara, scegli i bersagli e poi risolvi gli attacchi con una o più armi da tiro con cui sono equipaggiati i modelli di quell'unità.
- Scegli un'altra unità della tua armata con cui sparare.
- Quando hai sparato con tutte le tue unità, passa alla fase di Carica (pag.19).

## SCEGLIERE I BERSAGLI

Quando un'unità spara, devi scegliere una o più unità come bersaglio di tutte le armi da tiro con cui i suoi modelli stanno effettuando attacchi, prima che qualsiasi attacco venga risolto. Se un modello ha più di un'arma da tiro, può sparare con tutte sullo stesso bersaglio, o dividerle tra diverse unità nemiche. Allo stesso modo, se un'unità include più di un modello, possono sparare tutti sullo stesso obiettivo o su bersagli differenti. In ogni caso, quando scegli un'unità bersaglio devi dichiarare quali armi prendono di mira quell'unità prima di risolvere qualsiasi attacco. Se qualunque di quelle armi ha più di un profilo tra cui scegliere, devi anche dichiarare quale usi.

Solo le unità nemiche possono essere scelte come bersagli di un attacco. Per prendere di mira un'unità nemica, almeno un modello di quell'unità deve trovarsi entro la gittata (cioè entro la distanza della caratteristica Gittata) dell'arma usata e visibile al modello che spara. Se non sei sicuro, prova a guardare dalle spalle del modello che spara per determinare se qualsiasi parte del bersaglio è visibile. Ai fini di determinare la visibilità, un modello può vedere attraverso gli altri modelli della propria unità. Se non ci sono bersagli idonei per un'arma, essa non può sparare. Se accade per tutte le armi da tiro di un'unità, quell'unità non è idonea per sparare.

Se hai scelto più di un bersaglio a cui sparare con la tua unità, devi risolvere tutti gli attacchi contro un bersaglio prima di passare al successivo. Se la tua unità sta sparando con più di un'arma da tiro su un bersaglio, quelle armi potrebbero avere profili delle caratteristiche differenti. Dopo aver risolto gli attacchi di una di quelle armi, se qualsiasi altra arma con lo stesso profilo delle caratteristiche sta sparando su quella unità, devi risolvere gli attacchi di tali armi prima di risolvere qualsiasi attacco contro l'unità bersaglio effettuato con armi con un profilo delle caratteristiche differente.

Nota che fintanto che almeno un modello dell'unità bersaglio è visibile al modello che spara e in gittata della sua arma quando quell'unità viene scelta come bersaglio, gli attacchi di quell'arma sono effettuati

contro l'unità bersaglio in ogni caso, anche se nessun modello dell'unità bersaglio rimane visibile ad esso o in gittata della sua arma quando vengono risolti (questo può accadere perché i modelli vengono distrutti e rimossi dal campo come conseguenza degli attacchi di altre armi dell'unità del modello che spara).

- Scegli i bersagli per tutte le armi prima di risolvere qualsiasi attacco.
- Almeno un modello dell'unità bersaglio deve essere visibile al modello che attacca e entro la gittata dell'arma che attacca.
- Se un'unità prende di mira più unità, devi risolvere tutti gli attacchi contro una unità prima di risolvere quelli contro la successiva.
- Se un'unità spara con più armi, tutti gli attacchi effettuati con le armi che hanno lo stesso profilo devono essere risolti prima di risolvere gli attacchi con la successiva.

*Ad esempio: James sceglie una squadra di Space Marines del Chaos con cui sparare. L'unità include dieci modelli: uno è equipaggiato con un cannone laser, uno con fucile termico e otto con fucili requiem. Quando sceglie l'unità per sparare, James divide gli attacchi come segue: il cannone laser prende di mira un'unità veicolo nemica, mentre il fucile termico e tutti i fucili requiem prendono di mira un'unità di fanteria nemica. Tutte le armi sono in gittata delle rispettive unità ed entrambi i bersagli sono visibili a tutti i modelli che sparano. James prima risolve gli attacchi contro l'unità di fanteria, decidendo di cominciare a sparare con i fucili requiem. Dopo aver risolto tutti gli attacchi dei fucili requiem, James risolve l'attacco del fucile termico. Dopo aver risolto tutti gli attacchi contro l'unità di fanteria, James può risolvere l'attacco del cannone laser contro l'unità veicolo.*

## BLOCCATI IN COMBATTIMENTO

I modelli non possono effettuare attacchi con le armi da tiro mentre la loro unità si trova entro la Distanza di Ingaggio di qualsiasi modello nemico (pag.4). Inoltre i modelli non possono scegliere come bersaglio le unità nemiche entro la Distanza di Ingaggio di qualsiasi altra unità della tua armata: il rischio di colpire le tue truppe è troppo alto.

- Le unità non possono sparare fintanto che si trovano entro la Distanza di Ingaggio delle unità nemiche.
- Le unità non possono sparare su bersagli entro la Distanza di Ingaggio di nessuna unità amica.

## NUMERO DI ATTACCHI

Quando un modello spara con un'arma da tiro, effettua un determinato numero di attacchi. Effettua un tiro per colpire per ogni attacco sferrato (vedi Effettuare attacchi, pag.18).

Il numero di attacchi che un modello effettua con un'arma da tiro è pari al numero scritto sul profilo di quell'arma dopo il suo tipo. Ad esempio, un modello che spara con un'arma 'Assalto 1' può effettuare un attacco con quell'arma; un modello che spara con un'arma 'Pesante 3' può effettuare tre attacchi ecc.

- Tutti gli attacchi di un'arma da tiro devono essere effettuati contro la stessa unità bersaglio.
- Numero di attacchi = il numero dopo il tipo dell'arma.

## I CANNONI NON RIPOSANO MAI

Un modello di **VEICOLO** o **MOSTRO** può effettuare attacchi con le armi da tiro anche quando la sua unità si trova entro la Distanza di Ingaggio delle unità nemiche, ma può effettuare tali attacchi solo contro unità nemiche di cui si trova entro la Distanza di Ingaggio. In questi casi, i modelli di **VEICOLO** e di **MOSTRO** possono prendere di mira un'unità nemica anche se altre unità amiche si trovano entro la Distanza di Ingaggio della stessa unità nemica. Nota che se un'unità **VEICOLO** o **MOSTRO** include più di un'arma da tiro, puoi comunque scegliere di prendere di mira unità che non si trovano entro la Distanza di Ingaggio dell'unità del modello che spara, ma può effettuare gli attacchi con quell'arma solo se tutte le unità nemiche entro la Distanza di Ingaggio dell'unità del modello che spara sono state distrutte quando risolvi quegli attacchi. Inoltre, quando un modello di **VEICOLO** o di **MOSTRO** spara con un'arma Pesante, sottrai 1 dai tiri per colpire quando risolvi gli attacchi di quell'arma fintanto che qualsiasi unità nemica si trova entro la Distanza di Ingaggio dell'unità di quel modello.

- I **MOSTRI** e i **VEICOLI** possono sparare con armi da tiro anche se si trovano entro la Distanza di Ingaggio delle unità nemiche.
- I **MOSTRI** e i **VEICOLI** possono prendere di mira altre unità, ma non possono risolvere tali attacchi fintanto che qualsiasi modello nemico rimane entro la loro Distanza di Ingaggio.
- Sottrai 1 dai tiri per colpire effettuati quando **MOSTRI** e **VEICOLI** sparano con armi Pesanti fintanto che qualsiasi unità nemica rimane entro la loro Distanza di Ingaggio.

## ATTENTO, SIGNORE

I modelli non possono prendere di mira con un'arma da tiro un'unità che include uno o più modelli di **PERSONAGGIO** con una caratteristica Ferite di 9 o meno fintanto che quell'unità si trova entro 3" da qualsiasi altra unità di **VEICOLO** o di **MOSTRO** amica, o fintanto che si trova entro 3" da qualsiasi altra unità amica che include 3 o più modelli, a meno che quell'unità **PERSONAGGIO** non sia visibile al modello che spara e non sia l'unità nemica più vicina al modello che spara: il maelstrom della battaglia rende difficile scorgere tali individui. Ignora gli altri modelli di **PERSONAGGIO** nemici con una caratteristica Ferite di 9 o meno quando determini se il bersaglio è l'unità nemica più vicina al modello che spara.

- Non puoi sparare su un **PERSONAGGIO** nemico con una caratteristica Ferite di 9 o meno fintanto che si trova entro 3" da un'unità amica (**MOSTRO**, **VEICOLO** o unità di 3+ modelli) a meno che non sia il bersaglio più vicino.



# TIPI DI ARMI DA TIRO

Ci sono cinque tipi di arma da tiro: d'Assalto, Pesante, a Cadenza Rapida, Granata e Pistola. Il tipo di un'arma può influenzare il numero di attacchi che può effettuare (vedi pag.17). Inoltre, ogni tipo di arma da tiro ha anche una regola addizionale che, a seconda della situazione, potrebbe influenzare la precisione dell'arma o quando può essere usata:



## ASSALTO

*Le armi d'Assalto sparano in maniera talmente rapida e immediata che possono essere usate mentre i guerrieri corrono in combattimento.*

Se un'unità include qualsiasi modello con armi d'Assalto, essa è idonea per sparare nella tua fase di Tiro anche se ha Avanzato in questo turno, ma quando scegli quella unità per sparare puoi risolvere solo gli attacchi di quelle armi d'assalto. Se un modello spara con un'arma d'Assalto nello stesso turno in cui la sua unità ha Avanzato, sottrai 1 dai tiri per colpire quando risolvi gli attacchi di quell'arma.

- Può tirare anche se l'unità del modello che spara ha Avanzato.
- Sottrai 1 dai tiri per colpire se l'unità del modello che spara ha Avanzato.



## PESANTE

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

Quando un modello di **FANTERIA** spara con un'arma Pesante, sottrai 1 dai tiri per colpire quando risolvi gli attacchi di quell'arma se l'unità del modello che spara si è mossa per qualsiasi motivo in questo turno (ad es. se ha effettuato un Movimento Normale (pag.10) in questo turno).

- Sottrai 1 dai tiri per colpire se il modello che spara è di **FANTERIA** e la sua unità si è mossa in questo turno.



## CADENZA RAPIDA

*Le armi a cadenza rapida sono versatili e capaci di sparare colpi singoli mirati o esplosioni controllate in corpo a corpo.*

Quando un modello spara con un'arma a Cadenza Rapida, raddoppia il numero di attacchi che effettua se il bersaglio si trova entro metà della gittata dell'arma.

- Raddoppia il numero di attacchi effettuati se il bersaglio si trova entro metà gittata.



## GRANATA

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

Quando un'unità spara, un singolo modello di quella unità equipaggiato con una Granata può risolvere gli attacchi con essa invece di sparare con qualsiasi altra arma.

- Solo un modello può usare una Granata quando la sua unità spara.



## PISTOLA

*Grazie alle sue dimensioni compatte, le pistole possono anche essere usate nella mischia per sparare a bruciapelo.*

Un modello può effettuare attacchi con una Pistola anche se la sua unità si trova entro la Distanza di Ingaggio delle unità nemiche, ma quando lo fa deve prendere di mira un'unità nemica che si trova entro la Distanza di Ingaggio della propria unità. In questo caso, il modello può prendere di mira un'unità nemica anche se altre unità amiche si trovano entro la Distanza di Ingaggio della stessa unità nemica.

Quando il modello che spara è equipaggiato sia con una Pistola che con un altro tipo di arma da tiro (ad es. una Pistola e un'arma a Cadenza Rapida), può sparare con le sue Pistole o con le sue altre armi da tiro. Scegli con quale sparare (Pistole o non-Pistole) prima di selezionare i bersagli.

- Può essere usata anche se l'unità del modello che spara si trova entro la Distanza di Ingaggio dell'unità nemica.
- Non può essere usata assieme a qualsiasi altro tipo di arma.

## ARMI AD AREA

Alcune armi hanno 'Area' tra le abilità sul profilo. Queste sono chiamate armi ad Area. Le armi ad Area hanno le seguenti regole in aggiunta a quelle normali:

1. Se un'arma ad Area prende di mira un'unità che include tra 6 e 10 modelli, effettua sempre un minimo di 3 attacchi. In tal caso, quando determini quanti attacchi effettuare con quell'arma, per i dadi i cui risultati concedono meno di 3 attacchi effettua invece 3 attacchi. Ad esempio, se un'arma Granata D6 con la regola Area prende di mira un'unità che include 6 o più modelli, e ottieni un 2 per determinare quanti attacchi effettua, quel risultato è considerato 3 e quell'arma effettua tre attacchi contro quell'unità.
2. Quando un'arma ad Area prende di mira un'unità che include 11 o più modelli, non tirare i dadi per determinare a caso quanti attacchi effettua; invece, effettua il numero massimo di attacchi possibile. Ad esempio, se un'arma Granata D6 con la regola Area prende di mira un'unità che include 11 o più modelli, quell'arma effettua sei attacchi contro quell'unità.

Le armi ad Area non possono mai essere usate per effettuare attacchi contro un'unità che si trova entro la Distanza di Ingaggio dell'unità del modello che spara, anche se l'arma ha il tipo Pistola o se il modello che spara è un **VEICOLO** o un **MOSTRO**: tirare esplosivi a distanza ravvicinata non è decisamente consigliabile.

- **Armi ad Area:** minimo tre attacchi contro le unità con 6+ modelli. Effettua sempre il numero massimo di attacchi contro le unità con 11+ modelli.
- Non può mai essere usata per attaccare unità entro la Distanza di Ingaggio dell'unità che spara.

# EFFETTUARE ATTACCHI

Gli attacchi vengono effettuati usando armi da tiro o da mischia. Puoi svolgerli uno alla volta o, in alcuni casi, tirare per più attacchi assieme. Usa la seguente sequenza per effettuare attacchi uno alla volta:

## 1. TIRO PER COLPIRE

Quando un modello sferra un attacco, effettua un tiro per colpire per quell'attacco tirando un D6. Se il risultato del tiro per colpire è pari o superiore alla caratteristica Abilità Balistica (AB) del modello attaccante (se l'attacco è effettuato con un'arma da tiro) o alla sua caratteristica Abilità di Combattimento (AC) (se l'attacco è effettuato con un'arma da mischia), quell'attacco mette a segno un colpo sull'unità bersaglio. In caso contrario l'attacco fallisce e la sequenza d'attacco termina.

Se un attacco è effettuato con un'arma che ha un'abilità che dice 'colpisce automaticamente il bersaglio', non viene effettuato nessun tiro per colpire: l'attacco semplicemente mette a segno un colpo sull'unità bersaglio. Un tiro per colpire non modificato pari a 6 mette sempre a segno un colpo. Un tiro per colpire non modificato pari a 1 fallisce sempre. Un tiro per colpire non può mai essere modificato di un valore diverso da -1 o +1. Ciò significa che, dopo aver calcolato tutti i modificatori cumulativi ad un tiro per colpire, se il modificatore totale è -2 o peggiore, viene cambiato in -1. Allo stesso modo, dopo aver calcolato tutti i modificatori cumulativi ad un tiro per colpire, se il modificatore totale è +2 o migliore, viene cambiato in +1.

## 2. TIRO PER FERIRE

Ogni volta che un attacco mette a segno un colpo contro un'unità bersaglio, effettua un tiro per ferire per quell'attacco tirando un D6 per vedere se quell'attacco ferisce con successo il bersaglio. Il risultato richiesto è determinato comparando la caratteristica Forza (Fo) dell'arma attaccante con la Resistenza (R) del bersaglio, come mostrato nella seguente tabella:

TIRO PER FERIRE	
FORZA DELL'ATTACCANTE VS RESISTENZA DEL BERSAGLIO	RISULTATO DEL D6 RICHIESTO
La Forza è il <b>DOPPIO (o più)</b> della Resistenza	<b>2+</b>
La Forza è <b>SUPERIORE</b> alla Resistenza	<b>3+</b>
La Forza è <b>UGUALE</b> alla Resistenza	<b>4+</b>
La Forza è <b>INFERIORE</b> alla Resistenza	<b>5+</b>
Le Forza è <b>METÀ (o meno)</b> della Resistenza	<b>6+</b>

Se il risultato del tiro per ferire è inferiore al numero richiesto, l'attacco fallisce e la sequenza d'attacco termina. Un tiro per ferire non modificato pari a 6 ferisce sempre con successo il bersaglio e un tiro per ferire non modificato pari a 1 fallisce sempre. Un tiro per ferire non può mai essere modificato di un valore diverso da -1 o +1. Ciò significa che, dopo aver calcolato tutti i modificatori cumulativi ad un tiro per ferire, se il modificatore totale è -2 o meno, viene cambiato in -1. Allo stesso modo, dopo aver calcolato tutti i modificatori cumulativi ad un tiro per ferire, se il modificatore totale è +2 o migliore, viene cambiato in +1.

## 3. ASSEGNARE GLI ATTACCHI

Se un attacco ferisce con successo l'unità bersaglio, il giocatore che la controlla assegna quell'attacco a un singolo modello nell'unità bersaglio (può essere qualsiasi modello dell'unità: non deve necessariamente essere assegnato ad un modello che si trova in gittata del modello attaccante o che è visibile ad esso). Se un modello dell'unità bersaglio ha già perso una o più ferite o gli sono già stati assegnati attacchi in questa fase, l'attacco deve essere assegnato a quel modello.

## 4. TIRO SALVEZZA

Il giocatore che controlla l'unità bersaglio effettua poi un tiro salvezza tirando un D6 e modificando il risultato in base alla caratteristica Valore di Penetrazione (VP) dell'arma con cui è stato effettuato l'attacco. Ad esempio, se l'arma ha una caratteristica VP di -1 viene sottratto 1 dal risultato del tiro salvezza. Se il risultato è uguale o superiore alla caratteristica Salvezza (S) del modello a cui è stato assegnato l'attacco, il tiro salvezza ha successo e la sequenza d'attacco termina. Se il risultato è inferiore alla caratteristica Salvezza del modello, il tiro salvezza fallisce e il modello subisce i danni. Un tiro salvezza non modificato pari a 1 fallisce sempre.

## 5. INFLIGGERE I DANNI

I danni inflitti sono pari alla caratteristica Danni (Da) dell'arma che ha effettuato l'attacco. Un modello perde una ferita per ciascun punto di danno che subisce. Se le ferite di un modello sono ridotte a 0 o meno, esso viene distrutto e rimosso dal gioco. Se un modello perde diverse ferite per via di un attacco e viene distrutto, qualsiasi danno in eccesso inferto da quell'attacco è perduto e non ha effetto.

- **Tiro per colpire (arma da tiro):** tira un D6; metti a segno un colpo se il risultato è pari o superiore alla AB del modello attaccante. Altrimenti l'attacco fallisce.
- **Tiro per colpire (arma da mischia):** tira un D6; metti a segno un colpo se il risultato è pari o superiore alla AC del modello attaccante. Altrimenti l'attacco fallisce.
- **Tiro per ferire:** tira un D6 e confronta la Fo dell'attacco con la R del bersaglio sulla tabella a sinistra. Il bersaglio viene ferito se il risultato è pari o superiore al risultato richiesto. Altrimenti l'attacco fallisce.
- **Assegnare l'attacco:** il giocatore che controlla l'unità bersaglio sceglie un modello di quell'unità. Se un modello dell'unità ha già perso ferite o gli sono già stati assegnati attacchi in questa fase, deve scegliere quel modello.
- **Tiro salvezza:** tira un D6 e modifica il risultato con il VP dell'attacco. Se il risultato è inferiore alla S del modello scelto, il tiro salvezza fallisce ed esso subisce i danni. Altrimenti l'attacco viene salvato.
- **Infliggere i danni:** il modello scelto perde un numero di ferite pari ai Da dell'attacco.
- Se un modello viene distrutto da un attacco, ogni danno in eccesso inflitto da quell'attacco va perduto.
- I tiri per colpire, per ferire e salvezza non modificati pari a 1 falliscono sempre.
- I tiri per colpire e per ferire non modificati pari a 6 hanno sempre successo.
- I tiri per colpire e per ferire non possono essere modificati di un valore diverso da -1 o +1.

## TIRI INVULNERABILITÀ

Alcuni modelli hanno un tiro invulnerabilità. Ogni volta che ad un modello con un tiro invulnerabilità viene assegnato un attacco, puoi scegliere se usare la sua normale caratteristica Salvezza (S) o il suo tiro invulnerabilità, ma non entrambi. Se un modello ha più di un tiro invulnerabilità puoi usarne uno solo: scegli quale utilizzerà. Se usi il tiro invulnerabilità di un modello, questo non è mai modificato dal Valore di Penetrazione di un'arma.

- **Tiro invulnerabilità:** tiro salvezza che non è mai modificato dal VP dell'arma attaccante.
- Un modello con un tiro invulnerabilità può usarlo al posto della sua normale S.

## FERITE MORTALI

Alcuni attacchi infliggono ferite mortali, talmente potenti che nessuna armatura né campo di forza può resistere alla loro furia. Ogni ferita mortale infligge 1 punto di danno all'unità bersaglio, ed esse vengono applicate sempre una per volta. Non effettuare un tiro per ferire o salvezza (nemmeno i tiri invulnerabilità) contro una ferita mortale, assegna semplicemente come faresti per qualsiasi altro attacco e infliggi il danno a un modello dell'unità bersaglio (pag.18). A differenza dei danni inferti da attacchi normali, i danni in eccesso delle ferite mortali non vanno perduti. Continua invece ad assegnare danni ad un altro modello dell'unità bersaglio fino a quando tutti i danni non stati assegnati o l'unità bersaglio è stata distrutta.

Se un attacco infligge ferite mortali in aggiunta ai normali danni, risolvi prima questi ultimi. Se un attacco infligge ferite mortali

in aggiunta ai normali danni, ma i normali danni vengono successivamente salvati, l'unità bersaglio subisce comunque le ferite mortali, come descritto accanto. Se un'abilità modifica i danni inferti da un'arma, e quell'arma può infliggere ferite mortali in aggiunta al normale danno, il modificatore non si applica alle ferite mortali inflitte (a meno che la regola non specifichi altrimenti).

- Ogni ferita mortale inflitta a un'unità fa perdere una ferita a un modello dell'unità.
- Contro le ferite mortali non può essere effettuato nessun tiro salvezza.
- Le ferite mortali inferte da attacchi in aggiunta ai normali danni si applicano sempre, anche se i normali danni vengono salvati.

## IGNORARE LE FERITE

Alcuni modelli hanno regole che danno loro la possibilità di ignorare le ferite. Se un modello ha più di una di tali regole, puoi usarne una sola ogni volta che il modello perde una ferita (incluse le ferite perse per via di ferite mortali).

- Un modello può usare solo una regola per provare ad ignorare ciascuna ferita subito.

# FASE DI CARICA

I guerrieri si gettano in battaglia per uccidere con lame, martelli e artigli. Stridenti urli di guerra e urla scomposte riecheggiano tra il fumo turbinante all'avvicinarsi della violenza cataclismica.

La fase di Carica è divisa in due passi. Prima carichi con le tue unità, poi l'avversario effettua Interventi Eroi.

## 1. CARICHE 2. INTERVENTI EROICI

### 1. CARICHE

Comincia la tua fase di Carica scegliendo un'unità idonea della tua armata che vuoi far caricare, e dichiara una carica con essa. Un'unità è idonea se all'inizio della fase di Carica si trova entro 12" da una o più unità nemiche. Le unità che hanno Avanzato o Ripiegato in questo round di battaglia, e le unità che iniziano la fase di carica entro la Distanza di Ingaggio di una o più unità nemiche non sono unità idonee. Se sul campo non ci sono unità idonee della tua armata con cui intendi caricare, procedi con il passo Interventi Eroi della fase di Carica. Dopo che hai finito di caricare con una delle tue unità puoi scegliere di farlo con un'altra unità della tua armata, e così via finché non lo hai fatto con tutte le tue unità che desideri.

Nessuna unità può essere scelta per caricare più di una volta in ciascuna fase di Carica. Una volta che tutte le tue unità idonee con cui desideri caricare hanno dichiarato una carica e l'hanno effettuata, procedi con il passo Interventi Eroi della fase di Carica.

- Scegli un'unità della tua armata con cui caricare.
- Carica con quell'unità (vedi sotto).
- Scegli un'altra unità della tua armata con cui caricare.
- Una volta che tutte le tue unità hanno caricato procedi al passo Interventi Eroi (pag.20).

## CARICARE CON UN'UNITÀ

Una volta che hai scelto un'unità idonea con cui dichiarare una carica, devi selezionare una o più unità nemiche entro 12" da essa come bersagli della sua carica. Non è necessario che i bersagli di questa carica siano visibili all'unità alla carica. Poi effettua un tiro per caricare per la tua unità tirando 2D6. Il risultato è il numero massimo di pollici di cui ciascun modello dell'unità alla carica può muoversi se essa può effettuare il movimento di carica. Per effettuare un movimento di carica, il tiro per caricare dell'unità deve essere sufficiente a farle terminare

quel movimento in coesione dell'unità (pag.4) ed entro la Distanza di Ingaggio (pag.4) di ogni unità che era bersaglio della sua carica, senza muoversi entro la Distanza di Ingaggio da qualsiasi unità nemica che non era un bersaglio della sua carica. Se ciò è possibile, la carica ha successo e i modelli dell'unità effettuano un movimento di carica in modo da rispettare le condizioni appena descritte. Se ciò è impossibile, la carica fallisce e nessun modello dell'unità alla carica si muove in questa fase.

- Dichiarare i bersagli della carica (devono trovarsi entro 12").
- Tiro per caricare = 2D6".
- Se non è sufficiente a muovere l'unità alla carica nella Distanza di Ingaggio di tutti i bersagli, la carica fallisce.
- Se la carica ha successo, i modelli effettuano il loro movimento di carica.
- Non puoi effettuare un movimento di carica entro la Distanza di Ingaggio di qualsiasi unità che non era bersaglio della carica.

## 2. INTERVENTI EROICI

L'avversario può ora scegliere un'unità **PERSONAGGIO** idonea della sua armata affinché effettui un Intervento Eroico (vedi sotto). Un'unità **PERSONAGGIO** è idonea se non si trova entro la Distanza di Ingaggio di una o più unità nemiche, ma si trova entro 3" in orizzontale e 5" verticale da un'unità nemica. Dopo che l'avversario ha terminato di effettuare un Intervento Eroico con un'unità **PERSONAGGIO** può scegliere un'altra unità **PERSONAGGIO** idonea della sua armata affinché lo faccia e così via, finché non lo ha fatto con tutte le sue unità che desidera. Se l'avversario non ha unità **PERSONAGGIO** idonee, la fase di carica termina.

Nessuna unità può effettuare più di un Intervento Eroico in ciascuna fase di Carica nemica. Un'unità non può mai effettuare un Intervento Eroico nella propria fase di Carica. Una volta che tutte le unità **PERSONAGGIO** idonee dell'avversario hanno effettuato gli Interventi Eroici che desidera, la tua fase di Carica termina e passi alla fase di Combattimento.

- Scegli un'unità **PERSONAGGIO** affinché effettui un Intervento Eroico.
- Non puoi effettuare un Intervento Eroico se una o più unità nemiche si trovano entro la Distanza di Ingaggio.
- Deve esserci un'unità nemica entro 3" in orizzontale e 5" in verticale per effettuare un Intervento Eroico.
- Scegli un'altra unità **PERSONAGGIO** affinché effettui un Intervento Eroico.
- Una volta che tutte le tue unità **PERSONAGGIO** hanno effettuato Interventi Eroici, procedi alla fase di Combattimento (pag.21).

### EFFETTUARE UN INTERVENTO EROICO

Quando un'unità effettua un Intervento Eroico puoi muovere ciascun modello in quell'unità di un massimo di 3". Questo è un movimento di Intervento Eroico. Ciascun modello dell'unità deve terminare il suo movimento di Intervento Eroico più vicino al modello nemico più vicino. Ricorda che un'unità deve terminare qualsiasi tipo di movimento in coesione dell'unità (pag.4).

- **Intervento Eroico:** muoviti di massimo 3".
- Devi terminare il movimento più vicino al modello nemico più vicino.

### CARICHE E TERRENI

A meno che non sia specificato diversamente, un modello può muoversi sopra un elemento di terreno quando effettua un movimento di carica ma non attraverso di esso (quindi i modelli non possono muoversi attraverso un muro o un albero, ma possono arrampicarsi o scavalcarli).

Un modello può muoversi su elementi di terreno alti 1" o meno come se non ci fossero. Qualsiasi distanza verticale verso l'alto o il basso che dovrebbe percorrere per attraversare tali elementi di terreno viene ignorata. Un modello può muoversi verticalmente per scalare verso l'alto o il basso e scavalcare qualsiasi elemento di terreno più alto di 1", contando la distanza verticale verso l'alto o il basso come parte del suo movimento di carica. I modelli non possono terminare un movimento di carica a metà dell'arrampicata. Se per questo motivo non è possibile effettuare un movimento di carica, la carica fallisce.

- I modelli possono effettuare liberamente un movimento su elementi di terreno alti 1" o meno.
- I modelli non possono muoversi attraverso elementi di terreno più alti, ma possono scalarli o calarvi.

### VOLARE DURANTE UNA CARICA

Se la scheda tecnica di un'unità ha la keyword **VOLARE**, quando effettua un movimento di carica i suoi modelli possono muoversi attraverso altri modelli (e le loro basette) come se non ci fossero, ma devono muoversi sugli elementi di terreno (incluse le unità **EDIFICIO**) come qualsiasi altro modello. Un modello in grado di **VOLARE** non può terminare nessun movimento sopra un altro modello.

- I modelli in grado di **VOLARE** possono muoversi su altri modelli quando effettuano un movimento di carica.
- I modelli in grado di **VOLARE** si muovono sugli elementi di terreno (inclusi gli **EDIFICI**) come qualsiasi altro modello quando effettuano un movimento di carica.

### REAZIONE

Alcune regole consentono alle unità di Tirare di Reazione prima che un'unità nemica carichi. Se un'unità nemica dichiara una carica che ha come bersaglio una o più unità della tua armata con una tale regola, ciascuna di quelle unità può Tirare di Reazione prima che venga effettuato il tiro per caricare. Un'unità non può Tirare di Reazione se c'è qualsiasi unità nemica entro la sua Distanza di Ingaggio. Il Tiro di Reazione viene risolto come un normale attacco da tiro (tranne per il fatto che viene risolto nella fase di Carica) e usa tutte le normali regole, con l'eccezione che per un tiro per colpire riuscito è sempre richiesto un tiro per colpire non modificato pari a 6, a prescindere dall'Abilità Balistica del modello che spara e da qualsiasi modificatore al tiro per colpire. Inoltre, quando un modello Tira di Reazione, lo fa sull'unità alla carica. Qualsiasi regola che stabilisce che l'unità non può essere presa di mira a meno che non sia il bersaglio più vicino (come Attento, Signore!) non si applica quando si tira di Reazione.

- **Reazione:** prima che venga effettuato il tiro per caricare, tutti i bersagli della carica che possono Tirare di Reazione possono farlo.
- Non puoi mai Tirare di Reazione se ci sono unità nemiche in Distanza di Ingaggio.
- Quando Tiri di Reazione, spara con l'unità, ma gli attacchi colpiscono solo con risultati non modificati pari a 6.

# FASE DI COMBATTIMENTO

**Il massacro sommerge il campo di battaglia quando le armate rivali si scontrano faccia a faccia. Le lame battono come martelli su un incudine. Il sangue schizza e la carne si squarcia mentre odiati nemici si fanno a pezzi l'un l'altro.**

A partire dal giocatore che non è di turno, i giocatori devono fare a turno a scegliere un'unità idonea della propria armata e a combattere con essa (vedi sotto). Un'unità è idonea se si trova entro la Distanza di Ingaggio di un'unità nemica e/o ha effettuato un movimento di carica nello stesso turno. Se nessun giocatore ha unità idonee con cui combattere, la fase di Combattimento termina.

Nessuna unità può combattere più di una volta nella fase di Combattimento. Se tutte le unità idonee di un giocatore hanno combattuto, il giocatore avversario può poi combattere con le sue unità idonee, una alla volta. Nota che dopo che un'unità nemica ha combattuto e ha terminato il suo movimento di Consolidamento, può succedere che unità precedentemente non idonee diventino tali. Queste unità possono essere scelte per combattere. Una volta che tutte le unità idonee hanno combattuto, la fase di Combattimento termina e passi alla fase di Morale.

- A partire dall'avversario, fate a turno a scegliere unità con cui combattere.
- Quando un'unità combatte, si ammassa e poi effettua attacchi da corpo a corpo. Quindi consolida.
- Se a un giocatore non restano unità con cui combattere, l'avversario poi combatte con le sue unità rimanenti, una alla volta.
- Una volta che tutte le unità hanno combattuto, procedi alla fase di Morale (pag.23).

## LE UNITÀ ALLA CARICA COMBATTONO PER PRIME

Le unità che hanno effettuato un movimento di carica in questo turno combattono per prime nella fase di Combattimento. Ciò significa che le unità che non hanno effettuato un movimento di carica in questo turno non possono essere scelte per combattere fino a quando tutte le unità che hanno effettuato un movimento di carica non hanno combattuto.

- Le unità che hanno effettuato un movimento di carica in questo turno combattono prima di tutte le altre unità.

## COMBATTERE

Quando scegli un'unità per combattere, l'unità prima si ammassa, poi i suoi modelli devono effettuare attacchi in corpo a corpo e infine l'unità consolida.

## AMMASSARSI

Quando un'unità si ammassa, puoi muovere ciascun suo modello di massimo 3". Questo è un movimento di ammassamento. Ciascun modello dell'unità deve terminare il proprio movimento di ammassamento più vicino al modello nemico più vicino. Un modello che sta già toccando un modello nemico non può muoversi, ma conta comunque come se si fosse ammassato. Ricorda che un'unità deve terminare qualsiasi tipo di movimento in coesione dell'unità (pag.4).

- **Ammassamento:** muoviti di massimo 3".
- Il movimento deve terminare più vicino al modello nemico più vicino.

## EFFETTUARE ATTACCHI IN CORPO A CORPO

Quando un'unità effettua i propri attacchi in corpo a corpo, prima di risolvere tali attacchi devi determinare quali modelli possono combattere e quanti attacchi effettuano, poi scegliere l'unità (o le unità) bersaglio di tutti gli attacchi che quei modelli effettuano e dichiarare con quali armi da mischia tali attacchi saranno effettuati.

## Quali modelli combattono

Quando un'unità effettua attacchi in corpo a corpo, possono combattere solo i modelli di quell'unità che si trovano entro la Distanza di Ingaggio di un'unità nemica (pag.4) o che si trovano entro ½" da un altro modello della propria unità che a sua volta si trova entro ½" da un'unità nemica.

- Un modello può combattere se si trova a Distanza di Ingaggio di un'unità nemica.
- Un modello può combattere se si trova entro ½" da un altro modello della sua unità che si trova entro ½" da un'unità nemica.

## Numero di attacchi

Quando un modello combatte, effettua un certo numero di attacchi. Puoi effettuare un tiro per colpire per ciascun attacco che sferrì (vedi Effettuare gli attacchi a pag.18).

Il numero di attacchi che un modello effettua è determinato dalla sua caratteristica Attacchi (A) presente sulla sua scheda tecnica. Ad esempio, se un modello ha A 2 può effettuare due attacchi.

- Numero di attacchi sferrati da ciascun modello in grado di combattere = A.

## Scegliere i bersagli

Prima di risolvere gli attacchi devi scegliere le unità bersaglio per tutti gli attacchi. Gli attacchi effettuati da modelli di unità che hanno effettuato un movimento di carica in questo turno possono avere come bersaglio solo unità nemiche contro cui la loro unità ha dichiarato una carica o che hanno effettuato un Intervento Eroico in questo turno. Per scegliere come bersaglio un'unità nemica, un modello che attacca deve essere entro la Distanza di Ingaggio di quell'unità o entro ½" da un altro modello della propria unità che a sua volta si trova entro ½" da quell'unità nemica.

Se un modello può effettuare più di un attacco, può effettuarli tutti contro lo stesso bersaglio o può suddividerli tra diverse unità nemiche. Allo stesso modo, se un'unità include più di un modello, ciascun modello può effettuare i suoi attacchi contro lo stesso bersaglio o diversi. In ogni caso dichiara quali attacchi avranno come bersaglio quali unità prima che qualsiasi attacco venga risolto, e risolvi tutti contro un bersaglio prima di passare a quello successivo.

Se non ci sono bersagli idonei (perché tutte le unità nemiche sono oltre la Distanza di Ingaggio ecc.) quell'unità non può effettuare attacchi da corpo a corpo, ma può comunque Consolidare (vedi accanto).

- Se l'unità attaccante ha effettuato un movimento di carica in questo turno, i suoi modelli possono prendere di mira solo unità contro cui hanno dichiarato una carica in questo turno o unità che hanno effettuato un Intervento Eroico in questo turno.
- Scegli i bersagli di tutti gli attacchi, prima che qualsiasi attacco venga risolto.
- Se un'unità ha come bersaglio più unità, devono essere risolti tutti gli attacchi contro una unità prima di risolvere gli attacchi contro quella successiva.

## Scegliere un'arma

Quando un modello effettua un attacco da corpo a corpo deve farlo usando un'arma da mischia (ovvero un'arma che ha il tipo 'Mischia'). Le armi con cui è equipaggiato un modello sono descritte sulla sua scheda tecnica. Se un modello non è equipaggiato con armi da mischia o non gli è possibile effettuare un attacco con una o più delle sue armi da mischia, quel modello effettua i suoi attacchi usando un'arma da corpo a corpo che ha il seguente profilo:

ARMA	GITTATA	TIPO	Fo	VP	Da
Arma da corpo a corpo	Mischia	Mischia	Mod.	0	1

Se un modello ha più di un'arma da mischia, scegli quale usa prima di risolvere qualsiasi attacco. Se un modello ha più di un'arma da mischia e può effettuare diversi attacchi, può dividerli tra queste armi come desidera. Dichiara quali attacchi vengono effettuati con quali armi prima che qualsiasi attacco venga risolto. Se l'arma scelta ha più di un profilo tra cui scegliere, devi anche dichiarare quale profilo viene usato. Se desideri, i diversi attacchi sferrati con tali armi possono essere effettuati usando profili differenti.

Se la tua unità sta attaccando con più di un'arma da mischia un'unità, quelle armi potrebbero avere profili delle caratteristiche differenti. Dopo che hai risolto un attacco con una di quelle armi, se anche qualsiasi altra arma con lo stesso profilo delle caratteristiche viene usata per attaccare quell'unità, devi risolvere tali attacchi prima di qualsiasi attacco contro il bersaglio effettuato con un'arma che ha un profilo delle caratteristiche differente. Nota che tutti gli attacchi che dichiarati vengono risolti contro l'unità

bersaglio in ogni caso, anche se quando ti trovi a risolvere un dato attacco non rimane in gittata nessun modello dell'unità bersaglio (ciò può avvenire se i modelli vengono distrutti e rimossi dal campo di battaglia come conseguenza della risoluzione di altri attacchi effettuati prima dall'unità del modello attaccante).

- Ogni attacco in corpo a corpo si effettua con un'arma da mischia.
- Un modello effettua i suoi attacchi usando il profilo dell'arma da corpo a corpo se non ha altre armi da mischia.
- Se un'unità attacca con più armi, tutti gli attacchi effettuati con armi che hanno lo stesso profilo devono essere risolti prima di risolvere gli attacchi con le armi successive.

## CONSOLIDARE

Quando un'unità consolida puoi muovere ciascun suo modello di massimo 3". Questo è un movimento di Consolidamento. Ciascun modello deve terminare il suo movimento di Consolidamento più vicino al modello nemico più vicino. Un modello che già tocca un modello nemico non può muoversi, ma si considera comunque come se avesse consolidato. Ricorda che un'unità deve terminare qualsiasi tipo di movimento in coesione dell'unità (pag.4).

- **Consolidate:** muoviti di massimo 3".
- Il movimento deve terminare più vicino al modello nemico più vicino.

***Esempio:** James sceglie un'unità di Terminators del Caos per combattere. Dopo che i modelli si sono ammassati James effettua attacchi con la sua unità. L'unità è composta da cinque modelli che sono a Distanza di Ingaggio di un'unità nemica. Uno dei modelli di James ha una caratteristica Attacchi di 3 ed è equipaggiato con un artiglio fulmine. Gli altri quattro modelli hanno una caratteristica Attacchi di 2, due sono equipaggiati con magli potenziati e due con artigli fulmine. I Terminators del Caos sono in Distanza di Ingaggio solo di un'unità nemica, e dunque sferrano sette attacchi contro quell'unità usando gli artigli fulmine e quattro usando i magli potenziati. James risolve prima gli attacchi con i magli potenziati, e una volta che li ha risolti tutti, risolve gli attacchi con gli artigli fulmine. Dopo che tutti gli attacchi dell'unità sono stati risolti, i Terminators consolidano.*

# FASE DI MORALE

Persino i cuori più impavidi vacillano di fronte agli orrori della battaglia. Con pericoli da tutti i lati e compagni che cadono uno dopo l'altro, solo i più eroici, mostruosi o disperati riescono a mantenere la posizione.

La fase di Morale è divisa in due passi. Prima effettui i test di Morale per le tue unità. Poi rimuovi ogni modello fuori dalla coesione dell'unità.

## 1. TEST DI MORALE 2. CONTROLLI DI COESIONE DELL'UNITÀ

### 1. TEST DI MORALE

A partire dal giocatore di turno, i giocatori devono alternarsi a scegliere un'unità della propria armata che include modelli distrutti in questo turno ed effettuare un test di Morale per essa. Se nessuna unità sul campo ha bisogno di effettuare un test di Morale, procedi al passo Controlli di coesione dell'unità della fase di Morale.

Un'unità ha bisogno di effettuare un solo test di Morale in ciascuna fase. Se un giocatore ha terminato i test di Morale da effettuare per tutte le unità della sua armata che includono modelli distrutti in questo turno, il giocatore avversario effettua tutti i suoi test di Morale rimanenti, uno alla volta. Una volta che tutti gli eventuali test di Morale sono stati effettuati, procedi al passo Controlli di coesione dell'unità della fase di Morale.

- I giocatori effettuano a turno test di Morale per le unità della propria armata che hanno subito perdite in questo turno.
- Se a un giocatore non rimangono più unità per cui effettuare test di Morale, l'avversario effettua i test di morale per le sue unità rimanenti, una alla volta.
- Una volta che tutte le unità hanno effettuato test di Morale, procedi al passo Controlli di coesione dell'unità (vedi accanto).

### TEST DI MORALE

Per effettuare un test di Morale tira un D6 e aggiungi il numero di modelli dell'unità che sono stati distrutti in questo turno. Se il risultato è uguale o inferiore alla caratteristica Disciplina (D) più alta dell'unità, il test di Morale viene superato e non accade nulla. Un tiro non modificato pari a 1 è sempre un test di Morale superato, a prescindere dal risultato totale. In ogni altro caso il test di Morale fallisce, un modello fugge dall'unità e devi poi effettuare test di Logorio da Combattimento per i modelli rimanenti dell'unità (vedi accanto). Puoi decidere quale modello della tua unità fugge; esso viene rimosso dal gioco e si considera essere stato distrutto, ma non innesca mai regole che vengono usate quando un modello viene distrutto.

- **Test di Morale** = D6 + numero di modelli distrutti in questo turno.
- I tiri non modificati pari a 1 hanno sempre successo (non fuggono modelli).
- Se il test di Morale supera la D dell'unità, un modello fugge e gli altri modelli devono effettuare test di Logorio da Combattimento.

### TEST DI LOGORIO DA COMBATTIMENTO

Se un'unità fallisce un test di Morale, dopo che il primo modello è fuggito dall'unità devi effettuare i test di Logorio da Combattimento. Per farlo tira un D6 per ciascun modello rimanente in quell'unità, sottraendo 1 dal risultato se l'unità è sotto Metà Forza (pag.6); per ciascun risultato pari a 1 da quell'unità fugge un modello addizionale. Puoi decidere quali modelli della tua unità fuggono; essi vengono rimossi dal gioco e si considerano essere stati distrutti, ma non innescano mai regole che vengono usate quando un modello viene distrutto.

- **Test di Logorio da Combattimento:** tira un D6 per ciascun modello rimanente nell'unità. Per ogni 1 fugge un modello addizionale.
- Sottrai 1 dai test di Logorio da Combattimento se l'unità è sotto Metà Forza.

***Esempio:** nella fase di Morale, Stu deve effettuare un test di Morale per la sua unità di Skitarii Rangers. Essa ha iniziato la battaglia con dieci modelli ed è guidata da un Ranger Alfa con una caratteristica Disciplina di 7. In questo turno sono stati distrutti cinque modelli, quindi Stu tira un D6, ottiene 4, e aggiunge 5 al risultato. Il totale di 9 è superiore alla caratteristica Disciplina dell'unità, quindi il test di Morale fallisce, un modello dell'unità fugge e viene rimosso. Stu ora deve effettuare i test di Logorio da Combattimento per i quattro modelli rimanenti della sua unità. Ottiene 1, 2, 5 e 6. Dal momento che l'unità è sotto Metà Forza, sottrae 1 da ciascuno di questi tiri. Il risultato finale porta due modelli addizionali a fuggire dall'unità e ad essere rimossi.*

### 2. CONTROLLI DI COESIONE DELL'UNITÀ

Ogni giocatore deve ora rimuovere modelli che non sono più in coesione dell'unità, uno alla volta, da ognuna delle unità della sua armata, come descritto a pag.4, fino a che non resta in gioco un singolo gruppo di modelli in coesione dell'unità di quell'unità. I modelli rimossi contano come distrutti, ma non innescano mai regole che vengono usate quando un modello viene distrutto. L'unità non deve effettuare un altro test di Morale per via dei modelli rimossi per questo motivo.

- Rimuovi i modelli delle unità della tua armata che non sono in coesione dell'unità (pag.4).
- Una volta che tutti gli eventuali modelli fuori coesione sono stati rimossi, la fase di Morale termina.
- Poi il turno del giocatore termina e, a meno che non finisca la battaglia, inizia il turno del prossimo giocatore (pag.9).

# MISSIONI

**Prima di guerreggiare in una partita di Warhammer 40,000 devi, come prima cosa, scegliere una missione. Le regole base ne includono una sola: Solo Guerra, perfetta per mettersi velocemente in azione. Ne puoi trovare altre in altri libri, o puoi giocare una di tua invenzione. Se non riesci a decidere assieme all'avversario quale missione giocare, dovete spargere e il vincitore decide.**

## ISTRUZIONI DELLA MISSIONE

Tutte le missioni includono un set di istruzioni che spiegano come si svolge una battaglia. Dovresti seguirle nel giusto ordine e di solito comprendono i seguenti passi:

### 1. Adunare le armate

Ogni missione indica ai giocatori la grandezza degli eserciti che dovrebbero utilizzare, e può includere regole aggiuntive che potrebbero influenzare il modo in cui scelgono le armate.

### 2. Leggere il briefing

Ogni missione descrive le circostanze della battaglia e quali sono gli Obiettivi Primari (ovvero come ottenere la vittoria). Alcune missioni potrebbero includere anche una o più regole speciali, le quali riguardano situazioni uniche o abilità che si possono usare in battaglia.

### 3. Creare il campo di battaglia

Ogni missione comprende dettagli sulla grandezza del campo che ti servirà. Ciascuna specifica anche se bisogna schierare elementi di terreno o segnalini obiettivo, e include dettagli su dove farlo. In caso contrario si dà per scontato che stai usando le linee guida in Warhammer 40,000 Libro Base per creare il tuo campo di battaglia. Se stai usando un campo con una grandezza o forma differente, dovrai aggiustare le distanze e la posizione delle zone di schieramento, dei segnalini obiettivo e degli elementi di terreno in modo appropriato.

### 4. Schierare le forze

Ogni missione include una mappa dello schieramento che mostra dove ogni giocatore può collocare i propri modelli (chiamata zona di schieramento dell'armata), ed elenca le eventuali restrizioni che si applicano allo schieramento.

### 5. Stabilire il primo turno

Ogni missione dice come stabilire quale giocatore ha il primo turno.

### 6. Risolvere le regole pre-battaglia

Adesso i giocatori devono risolvere ogni eventuale regola pre-battaglia delle loro armate.

### 7. Iniziare la battaglia

Inizia il primo round di battaglia. I giocatori continuano a risolvere round di battaglia fino alla fine della partita.

### 8. Terminare la battaglia

Ogni missione indica quando termina la partita. Di solito avviene dopo che è stato completato un certo numero di round di battaglia, o quando un giocatore ha conseguito una particolare condizione di vittoria.

### 9. Stabilire il vincitore

Ogni missione spiega cosa devi fare per vincere la partita. Se nessun giocatore riesce ad ottenere la vittoria, la partita è considerata un pareggio.

## SEGNALINI OBIETTIVO

Molte missioni usano i segnalini obiettivo: essi indicano luoghi di importanza tattica o strategica che entrambe le fazioni tentano di conquistare. Se una battaglia ha uno o più segnalini obiettivo, la missione dice dove sono localizzati sul campo. Puoi rappresentarli con qualunque segnalino idoneo, ma consigliamo di usarne di rotondi dal diametro di 40mm.

Quando schieri i segnalini obiettivo sul campo, mettili in modo da centrarli sul punto specificato nella missione. Quando misuri le distanze da e verso i segnalini obiettivo, misura sempre da e verso il punto più vicino di quel segnalino obiettivo.

Un modello è in gittata di un segnalino obiettivo se si trova entro 3" orizzontalmente e 5" verticalmente da quel segnalino obiettivo.

A meno che non sia indicato diversamente, un giocatore controlla un segnalino obiettivo se ha più modelli dell'avversario entro la sua gittata. Ogni modello può essere conteggiato per il controllo di solo un segnalino obiettivo per turno: se uno dei tuoi modelli può essere conteggiato per il controllo di più di un segnalino obiettivo, devi scegliere per quale è conteggiato in quel turno. Le unità di **AEROMOBILI** e quelle con il ruolo bellico **Fortificazione** non possono mai controllare segnalini obiettivo: escludi tali unità quando stabilisci quale giocatore controlla un segnalino obiettivo.

- **Segnalino obiettivo:** segnalino rotondo da 40mm
- Un modello è in gittata di un segnalino obiettivo se si trova entro 3" orizzontalmente e 5" verticalmente.
- Il segnalino obiettivo è controllato dal giocatore con più modelli in gittata.
- **AEROMOBILI** e **Fortificazioni** non possono controllare segnalini obiettivo.



*Di solito le posizioni dei segnalini obiettivo sul campo sono mostrate nella mappa dello schieramento della missione che si sta giocando, e sono rappresentati dall'icona a sinistra.*

## OBIETTIVO SICURO

Alcune unità hanno un'abilità chiamata Obiettivo Sicuro. Un giocatore controlla un segnalino obiettivo se ha qualunque modello con questa abilità entro la gittata di quel segnalino obiettivo, anche se i modelli nemici entro la gittata di quel segnalino obiettivo sono di più. Se anche un modello nemico entro la gittata di un segnalino obiettivo ha questa abilità (o un'abilità simile), il segnalino obiettivo viene controllato dal giocatore che ha più modelli entro la gittata di quel segnalino obiettivo come di consueto.

- **Obiettivo Sicuro:** il giocatore controlla il segnalino obiettivo se qualunque dei suoi modelli in gittata ha questa abilità.



# MISSIONE SOLO GUERRA

## 1. ADUNARE LE ARMATE

Per giocare questa missione, tu e l'avversario dovete come prima cosa adunare un'armata dalle miniature della vostra collezione. Gli eserciti possono usare qualunque modello desideriate delle vostre collezioni. Spetta ai giocatori accordarsi su quanto saranno grandi le armate: non c'è motivo che abbiano la stessa dimensione, ma in caso i giocatori devono deciderlo adesso. Se questa è la tua prima partita di Warhammer 40,000, consigliamo che ogni giocatore prenda poche unità. La tabella in basso dà un'indicazione approssimativa di quanto dovrebbe durare una battaglia in base alla dimensione delle armate usate; nota che indica i Livelli di Potenza combinati (vedi Warhammer 40,000 Libro Base) del tuo esercito e di quello avversario.

BATTAGLIE		
DIMENSIONE DELLA BATTAGLIA	DIMENSIONE DELLE ARMATE (Liv. di Potenza combinati)	DURATA
Pattuglia da Combattimento	50	Massimo 1 ora
Incursione	100	Massimo 2 ore
Forza d'attacco	200	Massimo 3 ore
Offensiva	300	Massimo 4 ore

Una volta che hai adunato l'armata scegli uno dei tuoi modelli affinché sia il Generale. Quel modello ottiene la keyword **GENERALE**. Se il tuo **GENERALE** ha la keyword **PERSONAGGIO** avrà un Tratto del Generale che puoi scegliere adesso. Qualsiasi Generale può avere il Tratto del Generale Condottiero Ispiratore (vedi sotto). Puoi trovare Trattati del Generale alternativi in altre pubblicazioni.

## Condottiero Ispiratore (Tratto del Generale, Aura)

Aggiungi 1 alla caratteristica Disciplina delle unità amiche fintanto che si trovano entro 6" da questo **GENERALE**.

## 2. BRIEFING

È giunto il momento di dimostrare il tuo valore come migliore comandante della galassia! Tutto ciò che si frappone tra te e la gloria è una forza avversaria votata a distruggerti. Devasta l'armata nemica e cattura luoghi strategici sparsi sul campo, impedendo all'avversario di fare lo stesso.

### Obiettivi della missione:

**Uccidi il Generale:** un giocatore ottiene 1 punto vittoria se alla fine della battaglia il **GENERALE** nemico è distrutto.

**Cattura e controllo:** alla fine della fase di Comando di ogni giocatore, il giocatore di turno ottiene 1 punto vittoria per ogni segnalino obiettivo che attualmente controlla (vedi accanto per capire come schierare i segnalini obiettivo). I giocatori controllano i segnalini obiettivo come descritto a pag.24. Inoltre, se alla fine della battaglia un giocatore controlla più segnalini obiettivo dell'avversario, riceve 1 punto vittoria bonus.

## 3. CREARE IL CAMPO DI BATTAGLIA

Ora i giocatori creano il campo e schierano i terreni usando le linee guida di Warhammer 40,000 Libro Base. La dimensione minima del campo dipende dalla dimensione della battaglia che hai scelto, come mostrato nella seguente tabella:

CAMPI DI BATTAGLIA	
DIMENSIONE DELLA BATTAGLIA	DIMENSIONE DEL CAMPO (minima)
Pattuglia da Combattimento/ Incursione	44" x 30"
Forza d'attacco	44" x 60"
Offensiva	44" x 90"

Poi i giocatori devono fare a turno a collocare sul campo i segnalini obiettivo, a partire da chi vince uno spareggio (pag.6), fino a che non ne sono stati collocati quattro in totale. I segnalini obiettivo non possono essere schierati entro 6" da qualsiasi bordo del campo, né entro 9" da altri segnalini obiettivo.

## 4. SCHIERARE LE ARMATE

Una volta che il campo è stato creato, i giocatori devono spareggiare di nuovo. Il vincitore sceglie una delle due zone di schieramento come propria. Poi i giocatori fanno a turno a schierare le proprie unità, una alla volta, iniziando da colui che non ha scelto la zona di schieramento. I modelli devono essere collocati interamente dentro la propria zona di schieramento. Continuate a schierare unità finché entrambi non avete collocato tutte quelle delle vostre armate, o non finisci lo spazio per collocarne altre. Se un giocatore ha finito di schierare il proprio esercito, l'avversario continua a collocare le unità rimanenti della sua armata.

Se entrambi i giocatori hanno unità con abilità che consentono loro di essere schierate dopo che le armate si sono schierate, dopo che tutte le altre unità sono state collocate i giocatori devono spareggiare: a partire dal vincitore devono fare a turno per schierare tali unità.

## 5. STABILIRE IL PRIMO TURNO

I giocatori spareggiano di nuovo e chi vince può scegliere di avere il primo o il secondo turno.

## 6. RISOLVERE LE REGOLE PRE-BATTAGLIA

Ora i giocatori devono risolvere le eventuali regole pre-battaglia della propria armata.

## 7. INIZIARE LA BATTAGLIA

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

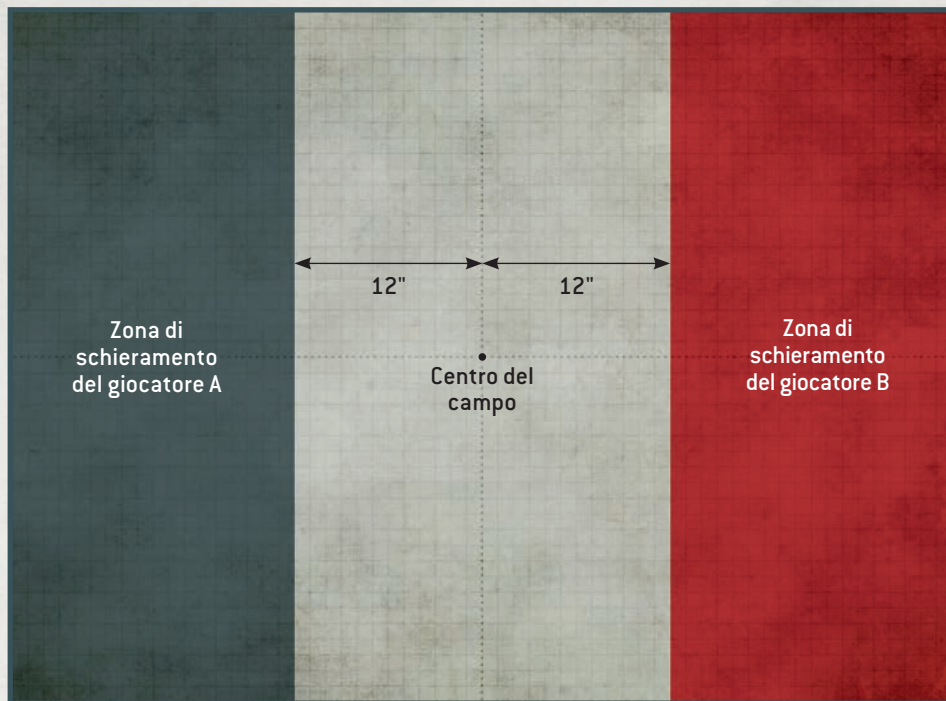
## 8. TERMINARE LA BATTAGLIA

La partita termina quando tutti i modelli dell'armata di un giocatore sono stati distrutti, o quando finisce il quinto round di battaglia (cioè che si verifica per primo).

## 9. STABILIRE IL VINCITORE

Se alla fine della partita un'armata è stata distrutta, il giocatore che comanda quella avversaria è il vincitore. Altrimenti vince chi ha più punti vittoria (in caso di parità, la partita è un pareggio).

Bordo del campo del giocatore A



Bordo del campo del giocatore B