

# REGULAMENTUL WARHAMMER 40,000

Warhammer 40,000 vă pune în fruntea unei armate de luptători puternici și a echipamentelor de război în lupta pentru supremație într-un viitor foarte îndepărtat și întunecat. Aceste pagini includ regulamentul de joc cu miniaturile Citadel și sunt concepute pentru a fi folosite împreună cu regulile esențiale incluse în pachetul modelelor Warhammer 40,000.

## CUPRINS

Legenda regulilor.....	2
<b>Reguli de bază.....</b>	<b>3</b>
Fișele de date.....	7
Runda de luptă.....	9
Etapa de comandă.....	9
Etapa de deplasare.....	10
Deplasarea unităților.....	10
Întăririle.....	11
Transportul.....	12
Avionul.....	13
Etapa paranormală.....	14
Etapa de artilerie.....	15
Tipurile armelor cu rază de acțiune.....	17
Efectuarea atacurilor.....	18
Etapa de atac.....	19
Atacurile.....	19
Intervențiile eroice.....	20
Etapa de luptă.....	21
Etapa de testare a curajului unităților epuizate.....	23
Testările curajului unităților epuizate.....	23
Verificarea coerenței unităților.....	23
<b>Misiuni.....</b>	<b>24</b>
Doar război.....	25









# REGULI DE BAZĂ

Regulile din aceste pagini conțin toate informațiile de care aveți nevoie pentru a folosi colecția de miniaturi Citadel ca să purtați lupte glorioase în galaxia sfâșiată de războaie.

Următoarele reguli explică modul de joc pentru Warhammer 40.000. Selectați mai întâi misiunea Doar război (pag. 25) sau un pachet de misiuni. Veți găsi pachetele de misiuni pentru joc liber, joc combinat și joc narativ în regulamentul Warhammer 40.000. Apoi, va trebui să gestionați o armată de miniaturi Citadel, să creați un câmp de luptă și să vă pregătiți de război. Această luptă este purtată într-o serie de runde, în care fiecare jucător joacă pe rând până când unul este declarat învingător.

## DEFINIȚII ȘI CONCEPTE ASOCIATE REGULILOR DE BAZĂ

Această pagină conține diferiți termeni care apar în regulamentul și oferă o prezentare generală a câtorva concepte cheie care stau la baza regulilor în general.

## MISIUNI

Pentru a juca Warhammer 40.000, trebuie mai întâi să selectați o misiune. Misiunea vă va oferi informații despre cum să gestionați armatele, să creați câmpul de luptă și să vă desfășurați armatele. De asemenea, vă va informa despre regulile speciale care se aplică în luptă și (cel mai important!) ce trebuie să faceți pentru a câștiga. Puteți afla mai multe despre misiuni din pagina 24.

## ARMATA

Fiecare jucător din cadrul Warhammer 40.000 comandă o armată de miniaturi Citadel, denumite în continuare modele. Misiunea pe care ați selectat-o vă va ghida în ceea ce privește dimensiunea armatei.

Un indicator al dimensiunii unei armate este Nivelul de putere stabilit prin adunarea Evaluării puterii fiecărei unități (definită în pagina alăturată) din armata dvs. Evaluarea puterii unei unități se regăsește în fișa de date aferentă - puteți afla mai multe despre Evaluările de putere din regulamentul Warhammer 40.000 și mai multe despre fișele de date de mai jos.

Warhammer 40.000 este conceput pentru a fi jucat cu armate de o anumită dimensiune. Dacă Evaluarea puterii combinată a tuturor modelelor pe care dvs. și adversarul vreți să le folosiți în luptă este sub 15 sau peste 300, atunci Echipa ucigașă sau Apocalipsa se potrivesc mai bine amplitudinii jocului. Puteți afla mai multe despre aceste jocuri pe warhammer-community.com.

■ **Armata:** Adunați modelele aflate sub comanda dvs.

## FIȘELE DE DATE

În fișele de date sunt prezentate regulile de utilizare a modelelor în cadrul armatei. Fiecare unitate are o fișă de date; veți avea nevoie de fișe de date pentru toate unitățile din armata dvs. Puteți afla mai multe despre fișele de date din paginile 7-8.

## CUVINTE CHEIE

Toate fișele de date au o listă de cuvinte cheie, împărțite în cuvinte cheie Facțiune și alte cuvinte cheie. Prima categorie poate fi folosită ca ghid pentru a stabili ce modele să includeți în armată, însă ambele seturi de cuvinte cheie sunt la fel funcțional vorbind. În fiecare caz, cuvintele cheie apar în **CUVINTE CHEIE CU CARACTERE ALDINE** în cadrul regulilor. Uneori, cuvintele cheie sunt asociate (sau etichetate de) unei reguli. De exemplu, se poate spune că o regulă se aplică unităților de **INFANTERIE**. Acest lucru înseamnă că se aplică doar unităților care au cuvântul cheie **INFANTERIE** în fișa de date. Pluralizarea (sau nu) a cuvintelor cheie nu afectează unitățile pentru care se aplică regula în cauză.

Unele fișe de date au cuvinte cheie prezentate în paranteze unghiulare <CAPITOL>, <LEGIUNE> și <INSEMNIUL HAOSULUI>. Aceasta este forma simplificată a cuvintelor cheie pe care le puteți selecta singur (cu anumite restricții, conform descrierii din publicația care conține fișa de date). Trebuie să hotărâți care vor fi aceste cuvinte cheie în momentul în care o astfel de unitate este adăugată în armată (înainte sau în timpul luptei). Dacă o altă regulă folosește cuvinte cheie în paranteze unghiulare, atunci acel cuvânt cheie se potrivește cu cuvântul cheie pe care l-ați selectat al unității care folosește acea regulă.

***De exemplu:** Nick adaugă un Custode marin spațial în armata sa. Această unitate are cuvântul cheie <CAPITOL> în fișa de date, pe care Nick îl selectează a fi **ULTRAMARINI**. Dacă Custodele încearcă să manifeste o putere paranormală ce folosește și cuvântul cheie <CAPITOL>, atunci Nick, când va citi regula, va înlocui acel cuvânt cheie de fiecare dată cu **ULTRAMARINI**.*

Unele unități pot include modele care au cuvinte cheie diferite. În timp ce o unitate are modele cu cuvinte cheie diferite, se consideră că are toate cuvintele cheie ale tuturor modelelor sale, iar astfel este vizată de orice regulă care se aplică unităților cu oricare dintre aceste cuvinte cheie. Dacă o regulă se aplică doar modelelor cu un cuvânt cheie specific, atunci se aplică doar modelelor dintr-o unitate care are cuvântul cheie corect.

- **Cuvinte cheie:** Apar în reguli cu font **ALDIN PENTRU CUVINTELE CHEIE**.
- Regulile privind cuvintele cheie se aplică unităților și modelelor cu acel cuvânt cheie.
- **<CUVINTELE CHEIE>** sunt alese de dvs. când o unitate este adăugată la armata proprie.



## UNITĂȚI

Modelele se deplasează și luptă în unități. O unitate poate avea unul sau mai multe modele alese dintr-o singură fișă de date. Toate unitățile din aceeași armată sunt unități aliate și toate modelele din aceeași armată sunt modele aliate. Toate unitățile din armata adversarului sunt unități inamice și toate modelele din armata adversarului sunt modele inamice. Dacă o regulă afectează unitățile sau modelele fără să specifice dacă sunt aliate sau inamice, atunci afectează toate unitățile sau toate modelele, indiferent de armata în care se află.

- **Unitate:** Un grup de modele din aceeași fișă de date.
- Modele aliate = toate modelele din aceeași armată.
- Modele inamice = toate modelele din armata inamicului dvs.
- Unități aliate = toate unitățile din aceeași armată.
- Unități inamice = toate unitățile din armata inamicului dvs.

### Regula cea mai importantă

Într-un joc atât de detaliat și vast ca Warhammer 40.000, pot exista situații când nu știți exact cum să rezolvați o problemă care a apărut în timpul jocului. Când se întâmplă acest lucru discutați cu adversarul și aplicați soluția cea mai adecvată pentru amândoi (sau cea mai amuzantă!). Dacă nu apare nicio soluție, dvs. și adversarul trebuie să dați cu zarul pentru a stabili cine câștigă, iar cine obține cel mai ridicat scor alege ce se întâmplă. Apoi puteți continua lupta!

## COERENȚA UNITARĂ

O unitate care are mai mult de un model trebuie să fie configurată și să finalizeze orice tip de deplasare ca grup unic, toate modelele aflându-se pe o rază de 2" orizontal și 5" vertical față de cel puțin alt model al unității lor. Când o unitate are șase sau mai multe modele, toate modelele trebuie să fie pe o rază de 2" orizontal și 5" vertical față de cel puțin alte două modele ale unității lor. Aceasta este coerența unitară. Dacă o unitate nu poate încheia orice tip de deplasare în coerența unitară, acea deplasare nu poate fi efectuată. Unitățile sunt deplasate în principal în etapa de Deplasare (pag 10), dar pot fi deplasate și în etapa de Atac (pag 19) și în etapa de Luptă (pag 21).

Unele reguli vă permit să adăugați modele într-o unitate în timpul luptei; astfel de modele trebuie configurate întotdeauna în coerență cu unitatea la care sunt adăugate. Uneori nu va exista suficient spațiu pentru a configura toate modelele dintr-o unitate sau nu va fi posibil să configurați toate modelele astfel încât să fie în coerența unitară. În astfel de situații, toate modelele care nu pot fi configurate, sunt considerate distruse.

- **Coerența unitară:** 2" orizontal + 5" vertical.
- Fiecare model trebuie să fie în coerență unitară cu alt model din propria unitate.
- Când unitatea are 6+ modele, fiecare model trebuie să fie în coerență unitară cu alte 2 modele din propria unitate

## RAZA DE LUPTĂ

Raza de luptă reprezintă zona de amenințare pe care o prezintă modelele pentru inamici. Când un model se află pe o rază de 1" orizontal și 5" vertical față de un model inamic, acele modele sunt în Raza lor de luptă. Când două modele inamice se află în Raza lor de luptă, unitățile modelelor respective sunt de asemenea în Raza lor de luptă. Modelele nu pot fi configurate în Raza de luptă a modelelor inamice.

- **Raza de luptă:** 1" orizontal + 5" vertical.
- Modelele nu pot fi configurate în Raza de luptă a modelelor inamice.

## CÂMPUL DE LUPTĂ

Toate luptele Warhammer 40.000 sunt purtate pe câmpuri de luptă dreptunghiulare. Acest lucru poate fi orice suprafață pe care pot sta modelele - o masă de sufragerie, de exemplu sau podeaua. Misiunea vă va ghida cu privire la dimensiunea câmpului de luptă necesar, însă va fi proporțională cu dimensiunea armatelor pe care le folosiți. Câmpurile de luptă vor fi populate cu caracteristici de teren.

### CARACTERISTICILE DE TEREN

Peisajul câmpului de luptă poate fi reprezentat de modelele din gama Warhammer 40.000. Aceste modele sunt denumite caracteristici de teren pentru a le diferenția de modelele care alcătuiesc o armată. Caracteristicile de teren sunt configurate pe câmpul de luptă înainte de începutul luptei. Puteți afla mai multe despre caracteristicile de teren din regulamentul Warhammer 40.000.

Cu excepția cazului în care misiunea pe care o jucați vă indică să procedați altfel, puteți crea un câmp de luptă interesant folosind caracteristicile de teren din colecția pe care o doriți. În general, recomandăm existența unei caracteristici pe câmpul de luptă pentru fiecare zonă de 12" pe 12" (rotunjită). Nu vă faceți griji dacă câmpul dvs. de luptă nu corespunde acestor cerințe, însă rețineți că jocul pe un câmp de luptă care este pustiu sau supraîncărcat cu caracteristici de teren poate oferi avantaje unei părți sau celeilalte.



## MĂSURAREA DISTANTELOR

Distanțele sunt măsurate în inchi (") între cele mai apropiate puncte ale bazelor modelelor de la care și până la care măsoarați. Dacă un model nu are o bază, ca în cazul multor vehicule, măsoarați până la cel mai apropiat punct al oricărei părți a modelului respectiv; acest lucru se numește măsurarea până la corpul modelului. Puteți măsura distanțele oricând doriți.

Dacă o regulă face referire la cea mai apropiată unitate sau model, iar două sau mai multe sunt echidistante, atunci jucătorul care controlează unitatea care folosește regula în cauză selectează care unitate este cea mai apropiată în scopul îndeplinirii regulii respective.

- Distanțele măsurate în inchi (").
- Măsoarați întotdeauna cea mai apropiată distanță dintre baze (sau corpuri).
- Corp = orice parte a modelului care nu are bază.
- Puteți măsura distanțele oricând doriți.
- Dacă mai multe unități sunt la egalitate ca fiind cele mai apropiate, jucătorul care rezolvă regula selectează care este cea mai apropiată.

### ÎN LIMITELE SAU INTEGRAL ÎN LIMITELE

Dacă o regulă spune că se aplică pe o anumită distanță, se aplică la orice distanță care nu este mai mare decât distanța specificată. De exemplu, pe o rază de un 1" înseamnă orice distanță care nu depășește 1".

Dacă o regulă spune că vizează modelele care se află într-o anumită limită, atunci se aplică atât timp cât orice parte a bazei modelului (sau corpului) se află în limitele distanței specificate. Dacă o regulă spune că vizează modelele care se află integral într-o anumită limită, atunci se aplică doar dacă fiecare parte a bazei modelului (sau corpului) se află în limitele distanței specificate.

Dacă o regulă spune că vizează unitățile care se află într-o anumită limită, atunci se aplică atât timp cât orice parte a bazei modelului (sau corpului) din acea unitate se află în limitele distanței specificate. Dacă o regulă spune că vizează unitățile dacă fiecare model din acea unitate se află într-o anumită limită, atunci se aplică atât timp cât orice parte a bazei fiecărui model (sau corp) se află în limitele distanței specificate. Dacă o regulă spune că vizează unitățile care se află integral într-o anumită limită, atunci se aplică doar dacă fiecare parte a bazei modelului (sau corpului) din acea unitate se află în limitele distanței specificate.

- Model în limită = orice parte a bazei modelului (sau corpului).
- Model integral în limită = fiecare parte a bazei modelului (sau corpului).
- Unitate în limită = orice model în limită.
- Unitate integral în limită = fiecare model integral în limită.

### Recomandări – Modelele Wobbly

*Uneori este posibil ca o anumită caracteristică de teren să facă dificilă plasarea unui model exact acolo unde doriți. Dacă echilibrați cu grijă un model în poziție, este foarte probabil să cadă când cineva mișcă masa, fapt care poate deteriora sau distruge modelul vopsit. În astfel de cazuri, dacă este posibil să așezați modelul în locația dorită, este mai bine să lăsați modelul într-o poziție sigură, atât timp cât ambii jucători sunt de acord și cunosc locația efectivă. Dacă, mai apoi, un model inamic doboară modelul, va trebui să-l mențineți pe poziție pentru verificarea vizibilității.*

## ZARURI

Pentru a participa la o luptă, veți avea nevoie de câteva zaruri cu șase fațete (deseori abreviate ca D6). Unele reguli se referă la 2D6, 3D6 și așa mai departe - în astfel de cazuri, dați cu zarul D6 de mai multe ori și adunați rezultatele. Dacă o regulă cere să dați cu un zar D3, dați cu un zar D6 și împărțiți valoarea indicată pe zar pentru a obține rezultatul (rotunjirea fracțiilor). Dacă o regulă necesită să aruncați cu un zar D6, de exemplu, de 3 sau mai multe ori, acest lucru este deseori abreviat ca 3+.

Toate modificatoarele (dacă există) pentru o aruncare de zar sunt cumulative; trebuie să aplicați toate modificatoarele de împărțire înainte de a le aplica pe cele de înmulțire și înainte de toate modificatoarele pentru adunare și scădere. Rotunjiți fracțiile după aplicarea modificatoarelor. O aruncare de zaruri poate fi modificată peste valoarea maxim posibilă (de exemplu, o aruncare D6 poate fi modificată peste 6), dar nu poate fi modificată sub 1. Dacă, după aplicarea tuturor modificatoarelor, o aruncare de zar este sub 1, considerați rezultatul ca fiind 1.

- D6 = Zar cu șase fațete.
- D3 = D6 împărțit la 2 (rotunjire).
- Toate modificatoarele sunt cumulative.
- Aplicați modificatoarele în următoarea ordine: împărțire, înmulțire, adunare, scădere.
- Rotunjiți fracțiile după aplicarea modificatoarelor.
- Rezultatul aruncării zarurilor nu poate fi modificat la mai puțin de 1.

### ARUNCAREA DIN NOU A ZARURILOR

Unele reguli vă permit să dați din nou cu zarul, ceea ce înseamnă că puteți da din nou cu zarul pentru o parte sau toate aruncările cu zarul anterioare. Dacă o regulă vă permite să dați din nou cu zarul pentru o aruncare efectuată prin adăugarea câtorva zaruri (2D6, 3D6 etc.) atunci, dacă nu se prevede altfel, trebuie să dați din nou cu zarul pentru toate acele aruncări. Dacă o regulă vă permite să dați din nou cu zarul pentru anumite rezultate specifice, se poate da din nou cu zarul doar pentru acele. Dacă o regulă vă permite să dați din nou cu zarul pentru un rezultat specific, dar rezultatul este obținut prin împărțirea unui D6 (la fel ca atunci când se aruncă un D3), folosiți valoarea aruncării înjumătățite pentru a stabili dacă se poate da din nou cu zarul, nu valoarea aruncării inițiale D6. De exemplu, dacă o regulă spune să dați din nou cu zarul pentru rezultatele de 1, iar dvs. aruncați un D3, dați din nou cu zarul dacă aruncarea D6 a dat drept rezultat 1 sau 2 (care este apoi împărțit pentru a obține valoarea D3 de 1).

Nu puteți da cu zarul din nou mai mult de o dată, iar aruncarea din nou a zarurilor are loc înainte de aplicarea modificatoarelor (dacă există). Regulile care vizează valoarea unei aruncări nemodificate a zarurilor fac referire la rezultatul după orice aruncare din nou a zarurilor, dar înainte de aplicarea modificatoarelor.

- **Aruncarea din nou a zarurilor:** Aruncați din nou zarurile.
- Rezultatele aruncării din nou a zarurilor se aplică înaintea modificatoarelor (dacă există).
- Un zar poate fi aruncat din nou doar o singură dată.
- **Rezultate zaruri nemodificate:** Rezultatul după aruncarea din nou a zarurilor, însă înainte de modificatoare (dacă există).



## ARUNCAREA ZARURILOR PENTRU A STABILI CINE CÂȘTIGĂ

Unele reguli impun jucătorilor să dea cu zarul pentru a stabili cine câștigă. Pentru aceasta, ambii jucători aruncă un D6, iar cine obține scorul cel mai mare câștigă. Dacă jucătorii sunt la egalitate, aceștia trebuie să dea din nou cu zarul pentru a vedea cine câștigă. Niciunul dintre jucători nu poate da din nou cu zarul sau modifica rezultatele obținute cu D6 când dau cu zarul pentru a stabili cine câștigă.

- **Aruncarea zarurilor pentru a stabili cine câștigă:** Ambii jucători aruncă un D6 - cea mai mare valoare câștigă.
- Aruncați din nou în caz de egalitate.

## SUCCESIUNEA

Când jucați Warhammer 40.000, veți observa că două sau mai multe reguli trebuie îndeplinite în același timp, de ex., la începutul runde de luptă sau la sfârșitul etapei de luptă. Când se întâmplă acest lucru într-o luptă, jucătorul al cărui rând este, alegea ordinea. Dacă aceste lucruri au loc înainte sau după luptă, sau la începutul sau sfârșitul unei runde de luptă, jucătorii pot da cu zarul pentru a stabili cine câștigă, iar câștigătorul decide ordinea de îndeplinire a regulilor.

- Dacă mai multe reguli trebuie îndeplinite în același timp, jucătorul al cărui rând este, alege ordinea îndeplinirii acestora.

## Recomandări – Aruncarea zarurilor

*În jocul Warhammer 40.000 dvs. și adversarul veți da cu zarul de multe zaruri. Se recomandă să vă asigurați că adversarul știe pentru ce aruncați zarul, precum și abilitățile și regulile în vigoare care vă permit să dați din nou cu zarul.*

*Mulți jucători aruncă zarurile undeva pe câmpul de luptă, iar alții în altă locație, precum o tavă pentru zaruri. Indiferent de locul în care aruncați zarurile, asigurați-vă că adversarul poate vedea rezultatele. Dacă un zar este aruncat în afara limitelor (adică iese din câmpul de luptă, din tava pentru zaruri sau ajunge pe podea), atunci se obișnuiește ca rezultatul să fie ignorat și zarul aruncat din nou. Aruncarea din nou a zarului care a ajuns în afara limitelor nu este considerată drept aruncarea din nou a zarurilor.*

*Dacă nu zar nu stă drept pe câmpul de luptă după ce a fost aruncat, se numește zar înclinat. Unii jucători folosesc o regulă conform căreia dacă un zar nu este plat după ce a fost aruncat sau dacă nu se poate așeza alt zar deasupra celui înclinat fără să cadă, atunci zarul trebuie aruncat din nou. Se obișnuiește ca jucătorii să arunce din nou zarul doar dacă nu pot fi siguri de rezultat. În orice caz, aruncarea din nou a zarului înclinat nu este considerată drept aruncarea din nou a zarurilor.*

## FORȚA DE ÎNCEPUT, JUMĂTATE DIN FORȚĂ ȘI UNITĂȚI DISTRUSE

Numărul de modele pe care le deține o unitate când este adăugată în armata dvs. este cunoscut ca Forța de început. În timpul luptei, modelele vor fi deteriorate și distruse. Când un model este distrus, este scos din joc. Când numărul modelelor dintr-o unitate este mai puțin de jumătate față de Forța de început, se spune că unitatea are mai puțin de jumătate din forță. Când fiecare model dintr-o unitate a fost distrus, se spune că unitatea a fost distrusă.

Dacă se folosește o regulă pentru a împărți o unitate în mai multe unități în timpul luptei, forța de pornire a fiecărei unități individuale este modificată pentru a fi egală cu numărul de modele din acea unitate. Dacă mai multe unități se unesc pentru a forma o singură unitate combinată în timpul luptei, adunați Forțele de început ale tuturor unităților individuale pentru a determina noua Forță de început a unității combinate și folosiți această valoare pentru a determina dacă unitatea combinată are mai puțin de jumătate din forță.

Unele reguli vor fi declanșate doar dacă unitatea inamică a fost distrusă de dvs. sau de un model sau unitate din armata dvs. - acest lucru înseamnă că ultimul model din unitatea inamică a fost distrus de un atac (pag. 18) lansat de un model din armata dvs. sau a fost distrus deoarece a fugit de pe câmpul de luptă (pag. 23) sau a fost distrus de o rană mortală (pag. 19) cauzată de o regulă pe care o folosește un model din armata dvs. sau a fost distrus ca urmare a oricărei alte reguli pe care o folosește un model din armata dvs. care indică faptul că modelul inamic este complet distrus. Unitățile inamice distruse în orice alte moduri nu sunt distruse de dvs. sau o unitate ori model din armata dvs.

- **Forța de început:** Numărul de modele din unitate când este adăugată în armata dvs.
- Când un model este distrus, îndepărtați-l de pe câmpul de luptă.
- **Mai puțin de jumătate din forță:** Numărul de modele din unitate este mai puțin de jumătate față de Forța de început.
- Când ultimul model dintr-o unitate a fost distrus, se spune că unitatea a fost distrusă.



# FIȘELE DE DATE

Fiecare unitate are o fișă de date care indică caracteristicile, echipamentul de război și abilitățile modelelor - aici explicăm o parte din ce înseamnă acestea, în timp ce regulile din altă parte a secțiunii explică cum se folosește totul în cadrul jocului. O versiune rezumativă a fișei de date a modelului poate fi găsită în ghidul de construcție - acesta conține mai puține informații decât versiunea completă, însă vă va permite să vă amplasați imediat unitatea în câmp.

## 1. NUMELE UNITĂȚII

Aici găsiți numele unității

## 2. ROLUL PE CÂMPUL DE LUPTĂ

Este folosit în special când se creează o armată călită în luptă (consultați regulamentul Warhammer 40.000).

## 3. EVALUAREA PUTERII

Cu cât este mai mare, cu atât unitatea este mai puternică!

## 4. PROFILURI

Acestea conțin următoarele caracteristici care vă spun cât sunt de puternice modelele din unitate.

Nr.: Acest lucru vă spune ce modele sunt în unitate și câte ar trebui să aveți (dimensiunea minimă și maximă a unității).



**Deplasare (M):** Aceasta este viteza cu care se deplasează modelul pe câmpul de luptă. Dacă modelul are o Deplasare cu '-', nu se poate deplasa deloc.



**Abilitate de folosire a armelor (WS):** Acest lucru indică abilitatea modelului în lupta corp la corp. Dacă modelul are o Abilitate de folosire a armelor cu '-', nu poate lupta deloc corp la corp.



**Abilitate balistică (BS):** Acest lucru arată precizia modelului când folosește armele cu rază de acțiune. Dacă un model are o Abilitate balistică '-', nu poate folosi armele cu rază de acțiune și nici lansa atacuri folosind armele cu rază de acțiune.



**Forța (S):** Acest lucru indică forța fizică a unui model și capacitatea de a produce daune în lupta corp la corp.



**Rezistența (T):** Acest lucru reflectă rezistența modelului la daunele fizice.



**Răni (W):** Rănilor arată câte daune poate suferi un model înainte de a muri.



**Atacuri (A):** Acest lucru indică de câte ori un model poate lansa lovituri în lupta corp la corp. Dacă modelul are un nivel de Atac cu '-', nu poate lupta deloc corp la corp.



**Leadership (Ld):** Acest lucru indică cât de curajos, determinat sau stăpân pe sine este un model.



**Salvare (Sv):** Acest lucru indică nivelul de protecție oferit de armura modelului.

Caracteristicile unor modele de mari dimensiuni se modifică pe măsură ce modelul scapă de răni - analizați rănilor rămase ale modelului și consultați rândul adecvat din profilul său din fișa de date pentru a determina caracteristicile actuale.

## 5. COMPOZIȚIE ȘI ECHIPAMENT DE RĂZBOI

Această parte a fișei de date indică ce modele sunt în unitate, dacă profilul unei unități nu face acest lucru, și câte dintre acestea ar trebui să aveți. De asemenea, vă indică armele și echipamentul de război implicit cu care sunt dotate modelele.

### Unitate cu forță diminuată

Dacă nu aveți suficiente modele pentru a introduce pe teren o unitate de dimensiuni minime, puteți include o unitate de acel tip în armata dvs. cu atât de multe modele câte aveți disponibile. Aceasta este cunoscută ca o unitate cu forță diminuată.

## 6. ABILITĂȚI

Multe unități au una sau mai multe abilități speciale; acestea vor fi descrise aici.

### Abilitățile de tip aură

Unele abilități afectează modelele sau unitățile dintr-o anumită zonă - acestea sunt abilitățile de tip aură. Un model cu o abilitate de tip aură se află întotdeauna în raza de acțiune a efectului său. Efectele mai multor abilități de tip aură cu denumire identică nu sunt cumulative (de ex., dacă o unitate se află în raza de acțiune a două modele cu aceeași abilitate de tip aură, abilitatea de tip aură se aplică unității doar o dată).

## 7. ARME

În fișele de date rezumative, armele primesc un număr care corespunde imaginilor adnotate ale miniaturii, în loc să fie denumite. Armele sunt descrise cu următoarele caracteristici:

**Raza de acțiune:** Cât de departe poate acționa arma. Armele pentru lupta corp la corp sunt arme folosite în lupta corp la corp și pot fi folosite doar în acest sens. Unele arme au o rază de acțiune minimă și maximă, de exemplu, 6" -48"; astfel de arme nu pot ținti unitățile care se află integral în cea mai scurtă rază de acțiune.



**Tip:** Acestea sunt cu toate explicate în etapele de Artilerie și luptă din regulile de bază. Aceste tipuri sunt desemnate prin simboluri în fișa de date rezumativă.



**Forța (S):** Probabilitatea unei arme de a răni un inamic. Dacă la forța unei arme apare Utilizator, atunci aceasta este egală cu caracteristicile de forță ale utilizatorului. Dacă o armă are un modificador (de ex. '+1' sau 'x2'), modifică caracteristica de forță a utilizatorului după cum este indicat (de ex., dacă forța unei arme era 'x2', iar utilizatorul avea o forță de 6, arma are o forță de 12).



**Penetrarea armurii (AP):** Cât de mult reușesc atacurile armei să pătrundă sub armură.



**Daune (D):** Nivelul de daune produse de o rană produsă cu succes.

**Abilități:** Dacă se aplică abilități în cazul atacurilor efectuate cu acest profil de armă, ele sunt enumerate aici.



## FIȘA DE DATE COMPLETĂ

## FIȘĂ DE DATE REZUMATIVĂ

### 1 ASSAULT INTERCESSOR SQUAD

**5 POWER**

No.	Name	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
4-9	Assault Intercessor	6"	3+	3+	4	4	2	2	7	3+
1	Assault Intercessor Sergeant	6"	3+	3+	4	4	2	3	8	3+

If this unit contains 6 or more models, its Power Rating is increased to 10. Every model is equipped with: heavy bolt pistol; Astartes chainsword; frag grenades; Krak grenades.

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D	ABILITIES
Heavy bolt pistol	18"	Pistol 1	4	-1	1	-
Plasma pistol	Before selecting targets, select one of the profiles below to make attacks with.					
Standard	12"	Pistol 1	7	-3	1	-
Supercharge	12"	Pistol 1	8	-3	2	On an unmodified hit roll of 1, the bearer is destroyed after shooting with this weapon.
Astartes chainsword	Melee	Melee	User	-1	1	When the bearer fights, it makes 1 additional attack with this weapon.
Frag grenades	6"	Grenade D6	3	0	1	Blast
Krak grenades	6"	Grenade 1	6	-1	D3	-


**WARGEAR OPTIONS**

- The Assault Intercessor Sergeant can be equipped with 1 plasma pistol instead of 1 heavy bolt pistol.

**ABILITIES**

**Angels of Death** [see Codex: Space Marines]  
**Combat Squads** If this unit contains 10 models, then during deployment, before any units have been set up, it can be divided into two units of 5 models.

**FACTION KEYWORDS: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CHAPTER>**  
**KEYWORDS: INFANTRY, PRIMARIS, ASSAULT INTERCESSOR SQUAD**



Assault Intercessors are amongst the most widespread close support units in a Chapter's arsenal. Firing explosive salvos from their heavy bolt pistols as they close upon the foe, Assault Intercessors then charge into the fray where they make short work of their enemies with brutal swings of their chainswords.

### 5 OUTRIDER SQUAD

**6 POWER**

No.	Name	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
2	Outrider	14"	3+	3+	4	5	4	2	7	3+
1	Outrider Sergeant	14"	3+	3+	4	5	4	3	8	3+

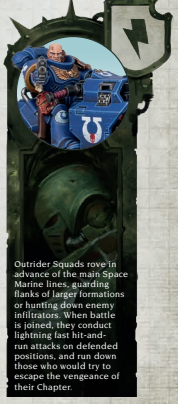
Every model is equipped with: heavy bolt pistol; Astartes chainsword; frag grenades; Krak grenades.

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D	ABILITIES
Heavy bolt pistol	18"	Pistol 1	4	-1	1	-
Twin bolt rifle	30"	Rapid Fire 2	4	-1	1	-
Astartes chainsword	Melee	Melee	User	-1	1	When the bearer fights, it makes 1 additional attack with this weapon.
Frag grenades	6"	Grenade D6	3	0	1	Blast
Krak grenades	6"	Grenade 1	6	-1	D3	-

**ABILITIES**

**Angels of Death** [see Codex: Space Marines]  
**Devastating Charge** If this unit makes a charge move, add 2 to the Attacks characteristic of models in this unit until the end of the turn.  
**Turbo-boost** When this unit Advances, add 6" to the Move characteristic of its models until the end of the Movement phase instead of making an Advance roll.

**FACTION KEYWORDS: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CHAPTER>**  
**KEYWORDS: BIKER, PRIMARIS, OUTRIDER SQUAD**



Outrider Squads rove in advance of the main Space Marine lines, guarding flanks of larger formations or hunting down enemy infiltrators. When battle is joined, they conduct lightning fast hit-and-run attacks on defended positions, and run down those who would try to escape the vengeance of their Chapter.

19

## 8. OPȚIUNI DE ECHIPAMENT DE LUPTĂ

Unele fișe de date au o listă cu marcatori a opțiunilor în materie de echipament de luptă. Când includeți o astfel de unitate în armata dvs., puteți folosi aceste opțiuni pentru a modifica armele și alte echipamente de război ale modelelor din unitate. Nu contează ordinea în care folosiți armele, dar fiecare poate fi folosită doar o dată.

## 9. CUVINTE CHEIE

Fișele de date au o listă de cuvinte cheie, împărțite în cuvinte cheie Facțiune și alte cuvinte cheie. Prima categorie poate fi folosită ca ghid pentru a stabili ce modele să includeți într-o armată, însă ambele seturi de cuvinte cheie sunt la fel funcțional vorbind.

### TABELELE CU DAUNE

Caracteristicile unor modele se modifică pe măsură ce scapă de răni. Acestea sunt afișate cu "x" în profilul modelului. Analizați rănile rămase ale unui astfel de model și consultați rândul aferent din tabelul de daune pentru a-i stabili caracteristicile actuale.

- **Tabele cu daune:** Caracteristicile modelului se modifică pe măsură ce scapă de răni.

### 1 OUTRIDERS

**6 POWER**

No.	Name	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
2	Outrider	14"	3+	3+	4	5	4	2	7	3+
1	Outrider Sergeant	14"	3+	3+	4	5	4	3	8	3+

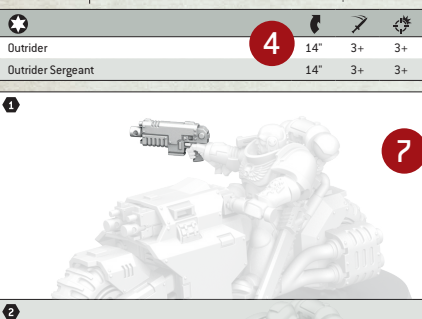
Every model is equipped with: heavy bolt pistol; Astartes chainsword; frag grenades; Krak grenades.

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D	ABILITIES
Heavy bolt pistol	18"	Pistol 1	4	-1	1	-
Twin bolt rifle	30"	Rapid Fire 2	4	-1	1	-
Astartes chainsword	Melee	Melee	User	-1	1	When the bearer fights, it makes 1 additional attack with this weapon.
Frag grenades	6"	Grenade D6	3	0	1	Blast
Krak grenades	6"	Grenade 1	6	-1	D3	-

**ABILITIES**

**Angels of Death** [see Codex: Space Marines]  
**Devastating Charge** If this unit makes a charge move, add 2 to the Attacks characteristic of models in this unit until the end of the turn.  
**Turbo-boost** When this unit Advances, add 6" to the Move characteristic of its models until the end of the Movement phase instead of making an Advance roll.

**FACTION KEYWORDS: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CHAPTER>**  
**KEYWORDS: BIKER, PRIMARIS, OUTRIDER SQUAD**



Outriders are the vanguard of the Space Marine lines, guarding flanks of larger formations or hunting down enemy infiltrators. When battle is joined, they conduct lightning fast hit-and-run attacks on defended positions, and run down those who would try to escape the vengeance of their Chapter.

## CARACTERISTICILE CARE SE MODIFICĂ

Multe reguli modifică caracteristicile modelelor și armelor. Toate modificatoarele pentru o caracteristică sunt cumulative; trebuie să aplicați modificatoarele de împărțire înainte de a le aplica pe cele de înmulțire și înainte de modificatoarele pentru adunare și scădere. Rotunjiți fracțiile după aplicarea modificatoarelor. Dacă o regulă indică să înlocuiți o caracteristică cu o valoare specificată, modificați caracteristica relevantă la valoarea nouă înainte de a aplica modificatoarele care se aplică din alte reguli (dacă este cazul) pentru valoarea nouă. Indiferent de sursă, caracteristicile de Forță, Rezistență, Atac și Leadership ale unui model nu pot fi niciodată modificate sub 1.

Este posibil să întâlniți o caracteristică care este o valoare aleatorie în loc de număr. De exemplu, o caracteristică de Deplasare poate fi 2D6, sau valoarea unui atac poate fi D6. Când o unitate cu o caracteristică aleatorie de Deplasare este selectată pentru deplasare, stabiliți distanța de deplasare a întregii unități aruncând numărul indicat de zaruri. Pentru toate celelalte caracteristici, dați cu zarul pentru a stabili a stabili valoarea în mod individual - per model sau per armă - de fiecare dată când este necesară caracteristica respectivă.

Caracteristicile '-' nu pot fi niciodată modificate. Dacă un model are o caracteristică de Forță sau Leadership cu '-', iar acea caracteristică este necesară pentru îndeplinirea unei reguli, atunci înlocuiți caracteristica de Rezistență a modelului cu caracteristica respectivă în vederea îndeplinirii regulii (caracteristica înlocuită nu poate fi modificată).

- Toate modificatoarele caracteristicilor sunt cumulative.
- Aplicați modificatoarele în următoarea ordine: împărțire, înmulțire, adunare, scădere.
- Rotunjiți fracțiile după aplicarea tuturor modificatoarelor.
- S, T, A și Ld nu pot fi modificate sub 1.
- Caracteristicile de deplasare aleatorii determinate pentru fiecare unitate de fiecare dată când se deplasează.
- Alte caracteristici aleatorii determinate individual când caracteristica este solicitată.
- Caracteristicile cu '-' nu pot fi niciodată modificate.

**Exemplu:** Un Sergent marin spațial (caracteristica de Forță 4) lansează un atac cu o lovitură puternică (caracteristica de Forță x2) sub efectele unei puteri paranormale care-i sporește caracteristica de Forță cu 1. Cele două modificatoare (x2 și +1) sunt cumulative și se aplică simultan. Astfel, s-a decis ca efectul atacului să aibă Forța 9 ((4x2)+1=9).



# RUNDA DE LUPTĂ

Minut după minut lupta avansează implacabil, de la ploaia de lovituri la ofensivele furioase și contraatacurile disperate, și până la ultimele momente ale morții când victoria atârnă de un fir de ață.

Warhammer 40.000 se joacă într-o serie de runde de luptă. În fiecare rundă, ambii jucători joacă pe rând. Același jucător este întotdeauna primul în fiecare rundă de luptă - misiunea pe care o jucați va indica jucătorul. Fiecare rundă constă dintr-o serie de etape, care trebuie parcurse în următoarea ordine:

## 1. ETAPA DE COMANDĂ

Ambii jucători gestionează resursele strategice și folosesc abilitățile tactice.

## 2. ETAPA DE DEPLASARE

Unitățile dvs. execută manevre pe câmpul de luptă.

## 3. ETAPA PARANORMALĂ

Eroii dvs. cu puteri paranormale își folosesc abilitățile mentale puternice.

## 4. ETAPA DE ARTILERIE

Unitățile dvs. împușcă unitățile inamice.

## 5. ETAPA DE ATAC

Unitățile dvs. pot trece la lupta de aproape cu unitățile inamice.

## 6. ETAPA DE LUPTĂ

Unitățile ambilor jucători se răspândesc în mulțime și atacă cu arme pentru lupta corp la corp.

## 7. ETAPA TESTĂRII CURAJULUI UNITĂȚILOR EPUIZATE

Ambii jucători testează curajul unităților într-un număr redus.

Când s-a terminat rândul unui jucător, adversarul își începe jocul. Când ambii jucători au finalizat o tură, runda de luptă a fost încheiată și începe următoarea și tot așa mai departe până la terminarea luptei.

### REGULI ÎN AFARA ETAPEI

Unele reguli permit unui model sau unități să se deplaseze, să împușce, să atace, să lupte sau să manifeste o abilitate paranormală în afara succesiunii normale a rundelor. Dacă o astfel de regulă menționează în mod explicit să procedați ca și cum ar fi o etapă diferită de cea actuală (de ex., acea unitate poate împușca la fel ca în etapa de artilerie), atunci orice reguli care sunt folosite în mod normal în etapa respectivă (în exemplu, etapa de artilerie) se aplică atunci când unitatea împușcă.

Singura excepție în acest sens o reprezintă Stratagemele; dacă o stratagemă specifică faptul că trebuie utilizată într-o etapă specifică, atunci poate fi folosită doar în acea etapă (de ex., nu puteți folosi o stratagemă care spune Folosiți o stratagemă în etapa de artilerie pentru a ataca o unitate care împușcă la fel ca în etapa de artilerie). Puteți afla mai multe despre stratageme din regulamentul Warhammer 40.000.

- Când aplicați o regulă în afara etapei, toate regulile care se aplică în mod normal în etapa respectivă, se aplică în continuare.
- Stratagemele specifice etapelor nu pot fi folosite pentru aplicarea regulilor în afara etapei.

# ETAPA DE COMANDĂ

Comandanții monitorizează desfășurarea luptei, consolidându-și obiectivele înainte de a modifica planurile de luptă și de a implementa tactici și strategii noi de învingere a inamicului.

Dacă armata dvs. este călită în luptă, atunci la începutul etapei de Comandă, înainte de orice altceva, obțineți 1 punct de comandă (CP). Acesta se numește bonusul pentru călirea în luptă CP: Puteți afla mai multe despre armatele călitate în luptă și punctele de comandă din regulamentul Warhammer 40.000.

În etapa de Comandă sunt folosite unele abilități din fișele de date și unele stratageme. În plus, unele misiuni au reguli care au loc în etapa de Comandă. După ce dvs. și adversarul ați îndeplinit toate aceste reguli (dacă există), treceți la etapa de Deplasare. Puteți afla mai multe despre stratageme din regulamentul Warhammer 40.000.

- **Bonus CP pentru călirea în luptă:** Obțineți 1 CP dacă armata este călită în luptă.
- Îndepliniți regulile care apar în etapa de Comandă.
- Treceți la etapa de Deplasare (pag 10).



# ETAPA DE DEPLASARE

Pământul se cutremură sub povara picioarelor care mășăluiesc și al urlului mașinilor pe măsură ce armatele avansează pe câmpul de luptă îndreptându-se spre poziții avantajoase.

Etapa de deplasare este împărțită în două. Mai întâi vă deplasați unitățile. Apoi puteți configura întăririle care nu au sosit încă.

## 1. DEPLASAREA UNITĂȚILOR 2. ÎNTĂRIRILE

### 1. DEPLASAREA UNITĂȚILOR

Începeți etapa de deplasare selectând o unitate din armată pentru deplasare; acea unitate poate face o deplasare normală, poate avansa sau staționa (vezi la dreapta). Dacă o unitate este în Raza de luptă (pag. 4) a oricăror modele inamice când este selectată pentru deplasare, nu poate face o deplasare normală sau avansa; poate staționa sau se poate retrage (vezi la dreapta). După ce ați finalizat deplasarea unității respective, puteți selecta altă unitate din armată pentru deplasare în același mod, și tot așa, până ați procedat astfel cu cât de multe unități doriți.

Când deplasați o unitate, puteți deplasa oricare dintre modelele sale (puteți alege și să nu deplasați unele dintre modele unității dacă doriți). Când deplasați un model, îl puteți pivota și/sau schimba poziția pe câmpul de luptă pe orice traseu, dar nicio parte din baza modelului (sau corp) nu poate fi deplasată peste bazele (sau corpurile) altor modele; de asemenea, nicio parte a modelului (inclusiv baza) nu poate depăși marginea câmpului de luptă. Puteți roti orice parte mobilă a modelului (precum turelele și bordajele) când este deplasat. Distanța de deplasare a unui model este măsurată folosind partea de la baza modelului (sau corpului) care se deplasează cel mai mult de-a lungul traseului (inclusiv părțile rotative sau pivotante).

O unitate trebuie să finalizeze orice tip de deplasare în coerența unitară (pag. 4). Dacă acest lucru este imposibil, atunci acea deplasare nu poate fi efectuată. Nicio unitate nu poate fi selectată să fie deplasată mai mult de o dată în etapa de deplasare. După ce ați deplasat toate unitățile pe care le doriți, treceți la pasul de Întăriri din etapa de deplasare.

- Selectați o unitate din armata dvs. pentru deplasare.
- O unitate se poate deplasa Normal, poate avansa sau staționa.
- Unitățile care sunt în raza de luptă a modelelor inamice se pot retrage sau staționa.
- Selectați o altă unitate din armata dvs. pentru deplasare.
- După ce au fost deplasate toate unitățile, treceți la pasul de Întăriri (pag 11).

### DEPLASAREA NORMALĂ

Când o unitate efectuează o deplasare normală, fiecare model din acea unitate se poate deplasa pe o distanță în inchi egală cu sau mai mică decât caracteristica de Deplasare (M) indicată în fișa de date, însă niciun model nu poate fi deplasat în Raza de luptă a modelelor inamice (pag, 4).

- **Deplasarea normală:** Modelele se deplasează până la M".
- Imposibil de deplasat în raza de luptă a oricărui model inamic.

### AVANSAREA

Când o unitate avansează, dați cu zarul pentru avansarea unității folosind un D6. Adunați rezultatul în inchi la caracteristica de deplasare (M) a fiecărui model din acea unitate până la sfârșitul etapei curente. Fiecare model din acea unitate se poate deplasa pe o distanță în inchi egală cu sau mai mică decât acest total, însă niciun model nu poate fi deplasat în Raza de luptă a modelelor inamice. O unitate nu poate împușca sau lansa un atac în aceeași rundă în care a avansat.

- **Avansarea:** Modelele se deplasează până la M+D6".
- Imposibil de deplasat în raza de luptă a modelelor inamice.
- Unitățile care avansează nu pot împușca sau ataca în această rundă.

### STAȚIONAREA

Dacă o unitate rămâne staționară, niciunul dintre modele nu poate fi deplasat pentru restul etapei. Se presupune că unitățile din armata dvs. care erau pe câmpul de luptă și nu au fost selectate să se deplaseze în etapa de deplasare a unităților din cadrul etapei de Deplasare au rămas staționare în acea etapă.

- **Staționarea:** Modelele nu se pot deplasa în această etapă.

### RETRAGEREA

Când o unitate se retrage, fiecare model din acea unitate se poate deplasa pe o distanță în inchi egală cu sau mai mică decât caracteristica de Deplasare (M) indicată în fișa de date, iar când procedați astfel, puteți deplasa unitatea în raza de luptă a modelelor inamice, însă deplasarea nu se poate încheia în raza de luptă a modelelor inamice - dacă nu poate face acest lucru, atunci nu se poate retrage. O unitate nu poate declara atac în aceeași rundă în care s-a retras. O unitate nu poate împușca sau manifesta o putere paranormală în aceeași rundă în care s-a retras, cu excepția cazului în care este **TITANIC**.

- **Retragerea:** Modelele se deplasează până la M".
- Unitățile care se retrag nu pot ataca în această rundă.
- Unitățile care se retrag nu pot împușca sau manifesta puteri paranormale în această rundă, cu excepția cazului în care sunt **TITANIC**.



## 2. ÎNTĂRIRILE

Unele unități au o regulă care le permite să înceapă lupta în altă locație decât pe câmpul de luptă; unitățile care folosesc astfel de reguli se numesc Întăriri și vor sosi ulterior în luptă astfel cum este descris în regula aferentă. Unitățile de Întăriri care nu au fost configurate pe câmpul de luptă la sfârșitul luptei sunt considerate distruse.

Dacă aveți unități de Întăriri, în acest pas al etapei de Deplasare le puteți selecta și configura pe câmpul de luptă câte una pe rând. După ce toate unitățile de Întăriri pe care vreți să le configurați în această rundă au fost configurate, etapa de Deplasare se încheie, iar dvs. treceți la etapa paranormală. Detaliile privind configurarea unităților de Întăriri sunt descrise în aceleași reguli care au permis configurarea unității în altă locație decât câmpul de luptă.

Unitățile de Întăriri nu pot efectua o deplasare normală, nu pot avansa, nu se pot retrage sau staționa în runda în care sosesc din niciun motiv, însă pot acționa normal (împușca, ataca, lupta, etc.). Se consideră că modelele din unitățile sosite ca Întăriri s-au deplasat pe o distanță în inchi egală cu caracteristica de Deplasare (M) din etapa de deplasare. Dacă modelele din unitate au o caracteristică de deplasare minimă, se consideră că acele modele s-au deplasat pe o distanță în inchi egală cu caracteristica de deplasare maximă.

- **Unitatea de Întăriri:** Unitate care începe lupta într-o locație diferită de câmpul de luptă.
- Configurați unitățile de Întăriri, câte una pe rând, conform regulilor care le-au permis să înceapă lupta în locații diferite de câmpul de luptă.
- Unitățile de întăriri nu pot efectua o deplasare normală, nu pot avansa, nu se pot retrage sau staționa în această rundă.
- Se consideră că unitățile de întăriri s-au deplasat în această rundă.
- Unitățile de întăriri neconfigurate pe câmpul de luptă până la sfârșitul luptei vor fi considerate distruse.
- După ce unitățile de întăriri au fost configurate, treceți la Etapa paranormală (pag 14).

### DEPLASAREA PE TEREN

Când un model face orice fel de deplasare, poate fi deplasat peste o caracteristică de teren, însă nu prin aceasta (deci, modelele nu pot trece printr-un zid, dar se pot sui pe acesta sau sări peste el).

Un model poate fi deplasat peste caracteristici de teren care au o înălțime cu 1" sau mai puțin ca și atunci când nu ar fi acolo - orice distanță verticală în sus și/sau jos pe care trebuie să o parcurgă pentru a traversa o astfel de caracteristică de teren este ignorată. Un model poate fi deplasat vertical pentru a urca pe, a coborî și a parcurge orice caracteristică de teren mai înaltă de atât, luând în calcul distanța verticală în sus și/sau în jos ca parte a deplasării. Modelele nu pot finaliza nicio deplasare pe jumătate - dacă deplasarea nu poate fi finalizată, atunci nu poate fi efectuată.

- Modelele se pot deplasa liber peste caracteristici de teren cu o înălțime de 1" sau mai puțin.
- Modelele nu se pot deplasa peste caracteristici de teren mai înalte, dar se pot sui și coborî de pe acestea.

### ZBORUL

Dacă în fișa de date a unei unități apare cuvântul cheie **ZBOR**, atunci când efectuează o deplasare normală, avansează sau se retrage, modelele sale pot fi deplasate peste alte modele (și bazele lor) ca și când nu ar fi acolo și pot fi deplasare în raza de luptă a modelelor inamice. În plus, orice distanță verticală în sus și/sau jos pe care o parcurg ca parte a acelei deplasări, este ignorată. Oricum aceste modele nu-și pot finaliza deplasarea pe deasupra altui model (sau a bazei sale) sau în raza de luptă a modelelor inamice.

- Modelele de zbor se pot deplasa peste alte modele când efectuează o deplasare normală, avansează sau se retrag.
- Modelele de zbor ignoră distanțele verticale când efectuează o deplasare normală, avansează sau se retrag.



## TRANSPORT

Unele modele au cuvântul cheie **TRANSPORT**. Următoarele reguli descriu modul în care unitățile se pot îmbarca și debarca de pe astfel de modele și cum își deplasează pasagerii pe câmpul de luptă.

### Capacitatea de transport

Toate modelele de **TRANSPORT** au o capacitate de transport indicată în fișa de date. Acest lucru stabilește numărul și tipul de modele aliate care pot îmbarca pe ele. Capacitatea de transport a unui model nu poate fi niciodată depășită.

Unitățile pot începe lupta îmbarcate pe un model de **TRANSPORT** în loc să fie configurate separat – declară ce unități sunt îmbarcate pe un model de **TRANSPORT** înainte de configurare.

- **Capacitatea de transport:** Numărul maxim de modele care se pot îmbarca pe modelul de **TRANSPORT**.
- Unitățile pot începe lupta îmbarcate pe modelul de **TRANSPORT**.

### ÎMBARCAREA

Dacă o unitate efectuează o deplasare normală, avansează sau se retrage și fiecare model din unitatea respectivă finalizează deplasarea la o distanță de 3" față de un model de **TRANSPORT** aliat, se poate îmbarca pe acesta. O unitate nu poate îmbarca pe un model de **TRANSPORT** aflat în raza de luptă a modelelor inamice și nu poate îmbarca dacă a debarcat deja de pe un model de **TRANSPORT** în aceeași etapă. Îndepărtați unitatea de pe câmpul de luptă și așezați-o deoparte - acum este îmbarcată pe model.

Unitățile nu pot face nimic în mod normal sau fi afectate în vreun fel când sunt îmbarcate. Dacă nu este specificat altfel, abilitățile nu au niciun efect asupra unităților cât sunt îmbarcate, iar strategiile nu pot fi folosite pentru a afecta unitățile când sunt îmbarcate. În scopul tuturor regulilor, se consideră că unitățile care sunt îmbarcate pe un model de **TRANSPORT** care a efectuat o deplasare normală, a avansat, s-a retras sau a staționat, au efectuat același tip de deplasare în runda respectivă.

- Unitățile se pot îmbarca pe un model de **TRANSPORT** aliat dacă fiecare model încheie o deplasare normală, avansează sau se retrage la pe o rază de 3" față de acesta.
- O unitate nu se poate îmbarca pe un model de **TRANSPORT** aflat în raza de luptă a modelelor inamice.
- O unitate nu se poate îmbarca și debarca în aceeași etapă.
- Unitățile nu pot face nimic, și nici nu pot fi afectate în vreun fel când sunt îmbarcate pe un model de **TRANSPORT**.

### DEBARCAREA

Dacă o unitate începe etapa de Deplasare îmbarcată pe un model de **TRANSPORT**, acea unitate poate debarca în etapa respectivă atât timp cât modelul în sine nu a efectuat nicio deplasare normală, nu a avansat și nu s-a retras în etapa respectivă.

Când o unitate debarcă, configurați-o pe câmpul de luptă astfel încât să se afle integral pe o rază de 3" față de modelul de **TRANSPORT** și nu în raza de luptă a modelelor inamice.

Unitățile care debarcă pot acționa apoi normal (se pot deplasa, împușca, ataca, lupta, etc.) în restul runde, însă se consideră că modelele lor s-au deplasat în runda respectivă, chiar dacă nu s-au deplasat mai departe (adică nu se consideră că au staționat).

- Unitățile care încep faza de deplasare îmbarcate pe un model de **TRANSPORT** pot debarca în această etapă.
- O unitate trebuie să debarce înainte ca mijlocul de **TRANSPORT** să se deplaseze.
- Unitățile care debarcă trebuie configurate integral pe o rază de 3" față de modelul de **TRANSPORT** și nu în raza de luptă a modelelor inamice.
- Se consideră că unitățile au debarcat s-au deplasat în această rundă.

### MODELELE DE TRANSPORT DISTRUSE

Dacă un model de **TRANSPORT** este distrus (pag 6), iar acel model are abilitatea de a exploda (sau similar), dați cu zarul pentru a vedea dacă explodează și stabiliți efectul daunelor produse unităților din zonă înainte de a configura unitățile îmbarcate pe acesta (dacă este cazul) pe câmpul de luptă. Dacă există unități îmbarcate pe modelul de **TRANSPORT** distrus, acestea trebuie să debarce imediat (vezi mai sus) înainte ca modelul să fie îndepărtat de pe câmpul de luptă; aceste unități nu sunt afectate de abilitatea explozivă a modelului distrus (sau echivalent) - în schimb, trebuie să dați cu zarul D6 pentru fiecare model configurat pe câmpul de luptă. Pentru fiecare aruncare de zaruri de 1, un model care a debarcat (alegerea dvs.) este distrus. Unitățile nu pot declara atac (pag 19) sau efectua o intervenție eroică (pag 20) în aceeași rundă în care au debarcat de pe un model de **TRANSPORT** distrus.

- Dacă un model de **TRANSPORT** este distrus, stabiliți efectele capacității sale explozive (dacă are una).
- Orice unitate pe acesta îmbarcată trebuie debarcată.
- Aruncați un zar D6 pentru fiecare model care a debarcat, pentru fiecare rezultat de 1, un model este distrus.
- Unitățile care au debarcat nu pot ataca sau efectua intervenții eroice în această rundă.



## AVION

Unele modele au cuvântul cheie **AVION**. Pe lângă regulile de zbor (pag 11), următoarele reguli descriu modul în care aceste unități se deplasează pe câmpul de luptă și cum alte unități se pot deplasa pe sub ele.

### DEPLASAREA MINIMĂ

Modelele **AVION** au o caracteristică de deplasare alcătuită din două valori. Prima este caracteristica de deplasare minimă a modelului - în etapa de deplasare, toate părțile bazei modelului trebuie să-și încheie deplasarea cel puțin până unde au stat. A doua este caracteristica de deplasare maximă - nicio parte a bazei modelului nu poate fi deplasată mai mult de atât. Dacă caracteristica de deplasare a modelului este modificată, caracteristicile sale de deplasare minimă și maximă sunt ambele modificate.

Dacă un model **AVION** nu poate efectua deplasarea minimă, sau dacă deplasarea minimă determină orice parte a modelului (inclusiv baza) să depășească marginea câmpului de luptă, atunci, cu excepția cazului în care folosiți regula privind rezervele strategice, modelul este îndepărtat de pe câmpul de luptă și considerat distrus (dacă modelul **AVION** este un model de **TRANSPORT**, atunci toate modelele îmbarcate pe acesta sunt considerate distruse). Regula privind rezervele strategice este descrisă în regulamentul Warhammer 40.000.

- **Deplasarea minimă:** Modelele trebuie să efectueze cel puțin deplasarea minimă *M'*.
- Dacă un model nu poate efectua deplasarea minimă, este distrus (cu excepția cazului în care folosiți rezervele strategice).

### RAZA DE LUPTĂ A AVIONULUI

Deși modelele **AVION** au o rază de luptă (pag 4) la fel ca orice alt model, în cazul lui se aplică următoarele reguli și excepții - motivul este că de obicei modelele **AVION** zboară și nu se deplasează pe sol.

Când un model face orice fel de deplasare, poate fi deplasat peste modelele **AVION** (și bazele lor) ca și când nu ar fi acolo și poate fi deplasat în raza de luptă a unui model **AVION** inamic, dar nu-și poate încheia deplasarea deasupra altui model (sau a bazei acestuia) și nu-și poate încheia deplasarea în raza de luptă modelelor **AVION** inamice.

Dacă, atunci când o unitate **AVION** este selectată să se deplaseze în etapa de deplasare, există unități inamice în raza sa de luptă, acea unitate **AVION** se poate deplasa normal sau avansa (nu trebuie să se retragă sau să staționeze).

Dacă, atunci când o unitate este selectată să se deplaseze în etapa de deplasare, iar singurele modele inamice care sunt în raza sa de luptă sunt **AVION**, acea unitate se poate deplasa normal sau avansa (nu trebuie să se retragă sau să staționeze).

- Modelele se pot deplasa în raza de luptă a unui **AVION** inamic.
- Modelele se pot deplasa peste **AVION** (și bazele lor) când efectuează orice fel de deplasare.
- **AVIONUL** poate face o deplasare normală sau avansa chiar și în raza de luptă a modelelor inamice.
- Unitățile pot face o deplasare normală sau avansa dacă sunt doar și în raza de luptă a **AVIONULUI** inamic.

### INTERVENȚIILE EROICE, RĂSPÂNDIREA ÎN MULȚIME, CONSOLIDĂRI ȘI AVION

Ori de câte ori o unitate se deplasează când efectuează o intervenție eroică (pag 20), se răspândește în mulțime (pag 21) sau se consolidează (pag 22), trebuie să încheie deplasarea respectivă cât mai aproape de cel mai apropiat model inamic. În toate cazurile, modelele **AVION** sunt excluse când se stabilește ce model este cel mai apropiat, cu excepția cazului în care unitatea care se deplasează poate **ZBURA**.

- Când un model efectuează o intervenție eroică, se răspândește în mulțime sau se consolidează, ignorați **AVIONUL** (cu excepția cazului în care modelul care se deplasează poate **ZBURA**).



# ETAPA PARANORMALĂ

Luptătorii mistici și vrăjitorii dețin puterea misterioasă a warp-ului pentru a-și ajuta aliații și a distruge inamicii. Gestionarea acestei forțe presupune riscuri, iar la cea mai mică greșeală, vraja poate fi fatală pentru toți cei din jur.

Unele modele au cuvântul cheie **EROU CU PUTERI PARANORMALE**. În etapa paranormală, **ERORII CU PUTERI PARANORMALE** pot încerca să-și manifeste puterile paranormale și să reziste puterilor paranormale ale inamicului.

Începeți etapa paranormală selectând o unitate **EROU CU PUTERI PARANORMALE** eligibilă din armata dvs. aflată pe câmpul de luptă. Unitățile **EROU CU PUTERI PARANORMALE** care se retrag în această rundă (cu excepția unităților **TITANIC**) nu sunt eligibile. Dacă nu aveți unități **EROU CU PUTERI PARANORMALE** eligibile din armata dvs. pe câmpul de luptă, și nicio altă regulă care trebuie îndeplinită în etapa paranormală, etapa paranormală se încheie.

După ce ați selectat o unitate **EROU CU PUTERI PARANORMALE** din armata dvs., puteți încerca să manifestați una sau mai multe puteri paranormale cu aceasta. După ce ați terminat de manifestat toate abilitățile paranormale ale acestei unități, puteți selecta altă unitate **EROU CU PUTERI PARANORMALE** eligibilă din armata dvs. pentru a încerca să manifestați abilitățile paranormale și tot așa mai departe, până ați procedat astfel cu cât de multe unități **EROU CU PUTERI PARANORMALE** doriți.

Nicio unitate nu poate fi selectată să manifeste abilitățile paranormale mai mult de o dată în etapa paranormală. Dacă nu aveți unități **EROU CU PUTERI PARANORMALE** eligibile pe câmpul de luptă cu care doriți să manifestați puteri paranormale, etapa paranormală se încheie, iar dvs. treceți la etapa de artilerie.

- Selectați un **EROU CU PUTERI PARANORMALE** din armata dvs. pentru a-i manifesta puterile paranormale.
- Selectați alt **EROU CU PUTERI PARANORMALE** din armata dvs. pentru a-i manifesta puterile paranormale.
- După ce toți **ERORII DVS. CU PUTERI PARANORMALE** și-au manifestat puterile paranormale, treceți la etapa de artilerie (pag 15).

## ABILITĂȚILE PARANORMALE

Toți **ERORII CU PUTERI PARANORMALE** cunosc abilitatea paranormală a *Distrugerii* (pag 15). Unii cunosc alte abilități, în locul sau pe lângă cea a *Distrugerii* –fișele de date ale unității și alte reguli suplimentare pe care le folosiți vor clarifica abilitățile fiecărui **EROU CU PUTERI PARANORMALE**. Fiecare putere paranormală are o valoare de atac warp - cu cât este mai mare, cu atât este mai dificil să manifestați abilitatea paranormală. O unitate **EROU CU PUTERI PARANORMALE** își generează abilitățile înainte de luptă.

- Toți **ERORII DVS. CU PUTERI PARANORMALE** știu să *Distrugă*.
- **ERORII CU PUTERI PARANORMALE** vor cunoaște și alte puteri paranormale, conform descrierii și fișa de date.

## MANIFESTAREA ABILITĂȚILOR PARANORMALE

Când selectați o unitate **EROU CU PUTERI PARANORMALE** pentru a manifesta abilitățile paranormale, selectați o putere paranormală cunoscută de această unitate și încercați să o manifestați. Cu excepția *Distrugerii*, nu puteți încerca să manifestați aceeași putere paranormală de mai multe ori în aceeași rundă, chiar și cu unități **EROU CU PUTERI PARANORMALE** diferite.

Pentru a manifesta abilitatea paranormală, trebuie să treceți un test paranormal. Jucătorul advers poate selecta una dintre unitățile sale **EROU CU PUTERI PARANORMALE** aflată pe o rază de 24" față de unitatea **EROU CU PUTERI PARANORMALE** care încearcă să manifeste puterea și să reziste puterii respective înainte de a stabili efectele acesteia, trecând testul *Rezistă vrăjitoarei*.

Atât timp cât testul paranormal a fost trecut cu brio, și nu s-a întâmpinat rezistență la puterea paranormală ca urmare a testului *Rezistă vrăjitoarei* reușit, puterea paranormală este manifestată cu succes, iar efectele sale, care vor fi descrise în puterea în sine, sunt apoi stabilite conform regulii. Dacă unitatea **EROU CU PUTERI PARANORMALE** încearcă să manifeste mai mult de o putere paranormală în etapa paranormală, acestea pot fi manifestate câte una pe rând, conform descrierii de mai sus. Numărul de puteri paranormale pe care fiecare unitate **EROU CU PUTERI PARANORMALE** le poate manifesta în etapa paranormală este indicat în fișa de date.

- Selectați puterea paranormală.
- Nu puteți selecta aceeași putere paranormală ai mult de o dată per rundă, cu excepția cazului în care puterea este *Distrugea*.
- Încercați să manifestați puterea paranormală efectuând un test al puterilor paranormale.
- Adversarul poate încerca să reziste puterii paranormale efectuând testul *Rezistă vrăjitoarei*.
- Dacă este manifestat cu succes, stabiliți efectele puterii paranormale conform regulii.
- Selectați altă putere paranormală.

## TESTELE PUTERILOR PARANORMALE

Când o unitate **EROU CU PUTERI PARANORMALE** încearcă să manifeste o putere paranormală, trebuie să dați un test al puterilor paranormale pentru unitatea respectivă aruncând un zar 2D6. Dacă totalul este egal sau mai mare decât valoarea de atac warp a puterii respective, testul pentru puterile paranormale este promovat. Dacă dați de două ori 1 sau de două ori 6 când dați testul pentru puterile paranormale, unitatea respectivă se expune imediat pericolului warp.

- **Testul puterilor paranormale:** Promovat dacă 2D6 este egal sau depășește atacul warp al puterii paranormale.
- Dacă rezultatul aruncării zarurilor este de două ori 1 sau de două ori 6, **EROU CU PUTERI PARANORMALE** se expune pericolului warp.

## REZISTĂ VRĂJITOAREI

Când o unitate **EROU CU PUTERI PARANORMALE** încearcă să reziste unei puteri paranormale, trebuie să dați un test *Rezistă vrăjitoarei* pentru unitatea respectivă aruncând un zar 2D6. Dacă totalul este mai mare decât rezultatul testului pentru puterile paranormale, testul *Rezistă vrăjitoarei* este promovat și puterea paranormală respinsă. Poate fi făcută doar o încercare de a rezista unei puteri paranormale. Dacă o unitate **EROU CU PUTERI PARANORMALE** poate încerca să reziste la mai mult de o putere paranormală într-o etapă paranormală, acest lucru va fi indicat în fișa de date.

- **Rezistă vrăjitoarei:** Promovat dacă 2D6 depășește rezultatul testului privind puterile paranormale ale **EROUULUI CU PUTERI PARANORMALE** al adversarului.
- Poate fi făcută doar o încercare de a rezista la fiecare putere paranormală.



## DISTRUGEREA

*Distrugerea* are o valoare de atac warp de 5. Adunați 1 la valoarea de atac warp a acestei puteri paranormale pentru fiecare încercare de a manifesta această putere de către o unitate din armata dvs. în această etapă, indiferent dacă încercarea a fost reușită sau nu. Dacă a fost manifestată, cea mai apropiată unitate inamică pe o rază de 18" și vizibilă pentru Eroul cu puteri paranormale suferă răni D3 mortale (pag 19). Dacă rezultatul testului pentru puterile paranormale a fost 11 sau mai mult, unitatea respectivă suferă răni D6 mortale, în schimb.

- **Atacul warp 5:** Este necesar un test al puterilor paranormale de 5+ pentru a manifesta *Distrugerea*.
- Atacul warp crește cu 1 pentru fiecare încercare de a manifesta *Distrugerea* în această etapă.
- Dacă este manifestată, cea mai apropiată unitate inamică vizibilă pe o rază de 18" suferă răni D3 mortale.
- Dacă este manifestată când rezultatul testului pentru puterile paranormale este 11+, inamicul suferă răni D6 mortale, în schimb.

## PERICOLELE WARP

Când o unitate **EROUL CU PUTERI PARANORMALE** este afectată de pericolele Warp, aceasta suferă răni mortale D3. Dacă o unitate **EROUL CU PUTERI PARANORMALE** este distrusă de pericolele Warp când încearcă să manifeste o putere paranormală, puterea nu se mai manifestă automat. Dacă o unitate **EROUL CU PUTERI PARANORMALE** este distrusă de pericolele Warp, atunci, chiar înainte de a îndepărta ultimul model din acea unitate, fiecare unitate pe o rază de 6" față de aceasta suferă imediat răni mortale D3.

- **Pericolele Warp:** Unitatea **EROUL CU PUTERI PARANORMALE** care manifestă puterea suferă răni mortale D3.
- Dacă unitatea **EROUL CU PUTERI PARANORMALE** este distrusă, puterea paranormală nu se mai manifestă.
- Dacă unitatea **EROUL CU PUTERI PARANORMALE** este distrusă, fiecare unitate pe o rază de 6" față de aceasta suferă răni mortale D3.

# ETAPA DE ARTILERIE

**Armele bubuie și schije cad din cer. Focul ce iese pe gura țevii strălucește prin întuneric, fasciculele laser iluminează ceața războiului, iar cartușele de muniție folosite sunt aruncate pe câmpul de luptă.**

Începeți etapa de artilerie selectând o unitate eligibilă din armata dvs. cu care să împușcați. O unitate eligibilă este cea care are unul sau mai multe modele echipate cu arme cu rază de acțiune. Unitățile care au avansat și care s-au retras (alte decât unitățile **ТРАНС**) în această rundă nu sunt eligibile. Dacă nu aveți unități eligibile, etapa dvs. de artilerie se încheie. După ce ați împușcat cu una dintre unitățile dvs. eligibile, puteți selecta alta dintre unitățile eligibile cu care să împușcați, și tot așa, până când ați împușcat cu câte unități v-ați dorit.

Când selectați o unitate cu care să împușcați, selectați țintele și stabiliți efectele atacurilor cu oricare sau toate armele cu rază de acțiune cu care sunt echipate modelele din acea unitate (fiecare armă cu rază de acțiune poate fi folosită doar o dată per etapă). Armele cu rază de acțiune cu care sunt echipate modelele din acea unitate sunt detaliate în fișa de date.

Nicio unitate nu poate fi selectată pentru a fi folosită mai mult de o dată în fiecare etapă de artilerie. După ce toate unitățile eligibile cu care doriți să împușcați au procedat astfel, etapa dvs. de artilerie se încheie, iar dvs. treceți la etapa de atac.

- Selectați o unitate din armata dvs. cu care să împușcați.
- Când o unitate împușcă, selectați ținte apoi stabiliți efectele atacurilor cu oricare sau toate armele cu rază de acțiune cu care sunt echipate modelele din acea unitate.
- Selectați o altă unitate din armata dvs. cu care să împușcați.
- După ce ați împușcat cu toate unitățile, treceți la etapa de atac (pag 19).

## SELECȚAȚI ȚINTELE

Când o unitate împușcă, trebuie să selectați unitățile țintă pentru toate armele cu rază de acțiune cu care atacă modelele sale înainte de a stabili efectele atacurilor. Dacă un model are mai mult de o armă cu rază de acțiune, poate împușca cu toate spre aceeași țintă sau poate împărți armele între diferite unități inamice. În mod similar, dacă o unitate are mai mult de un model, aceasta poate împușca spre aceeași țintă sau ținte diferite. În orice caz, când selectați o unitate țintă trebuie să declarați ce arme vor ținti acea unitate înainte de a stabili efectele atacurilor. Dacă oricare dintre aceste arme are mai mult de un profil din care să alegeți, trebuie să declarați ce profil este folosit.

Doar unitățile inamice pot fi alese ca țintă a unui atac. Pentru a ținti o unitate inamică, cel puțin un model din acea unitate trebuie să fie în raza (adică distanța aferentă razei de acțiune) de acțiune a armei folosite și să fie vizibil modelului care împușcă. Dacă aveți nelămuriri, uitați-vă din spatele modelului care împușcă pentru a vedea dacă orice parte a țintei este vizibilă. Pentru determinarea vizibilității, un model poate vedea prin celelalte modele ale unității sale. Dacă nu există ținte eligibile pentru o armă, atunci arma respectivă nu poate împușca. Dacă așa stau lucrurile pentru toate armele cu rază de acțiune ale unității, atunci unitatea nu este eligibilă pentru a împușca.

Dacă ați selectat mai mult de o țintă pentru unitatea dvs., trebuie să stabiliți efectele tuturor atacurilor împotriva unei ținte înainte de a trece la următoarea. Dacă unitatea dvs. trage cu mai mult de o armă cu rază de acțiune spre o țintă, iar acele arme au profiluri caracteristice diferite, atunci, după ce ați stabilit efectele atacurilor cu una dintre acele arme, și dacă alte arme cu aceleași caracteristici sunt folosite pentru a împușca acea unitate, trebuie să stabiliți efectele acelor atacuri înainte de a stabili efectele altor atacuri împotriva unității țintă cu o armă cu caracteristici diferite.

Atât timp cât cel puțin un model din unitatea țintă a fost vizibil pentru modelul care împușcă și în raza de acțiune a armei sale când acea unitate a fost selectată drept țintă, atacurile acelei arme sunt întotdeauna direcționate împotriva unității țintă, chiar dacă niciun model din unitatea țintă nu rămâne vizibil sau în raza sa de acțiune când le stabiliți efectele (acest lucru se poate întâmpla deoarece



modelele sunt distruse și eliminate de pe câmpul de luptă ca urmare a stabilirii efectelor împușcării mai întâi cu alte arme din unitatea modelului care împușcă).

- Selectați ținte pentru toate armele înainte de a stabili efectele atacurilor.
- Cel puțin un model din unitatea țintă trebuie să fie vizibil pentru modelul care atacă și în raza de acțiune a armei folosite.
- Dacă unitatea mai multe unități, toate efectele atacurilor împotriva unei unități trebuie stabilite înainte de a stabili efectele atacurilor împotriva următoarei.
- Dacă o unitate împușcă cu mai multe arme, toate efectele atacurilor efectuate cu arme care au același profil trebuie stabilite înainte de a stabili efectele atacurilor cu următoarea.

***De exemplu:** James selectează o echipă de Pușcași marini spațiali ai haosului pentru a împușca. Unitatea are zece modele: unul este echipat cu un tun laser, altul cu o armă de fuziune și opt cu arme cu proiectile explozive. Când unitatea este selectată pentru a împușca, James împarte atacurile astfel: tunul laser țintește o unitate vehicul inamică, în timp ce arma de fuziune și armele cu proiectile explozive țintesc o unitate de infanterie inamică. Toate armele sunt în raza de acțiune a unităților aferente și ambele ținte sunt vizibile pentru toate modelele care împușcă. James stabilește efectele atacurilor împotriva unității de infanterie mai întâi și folosește pentru început arme cu proiectile explozive. După ce efectele tuturor atacurilor cu arme cu proiectile explozive au fost stabilite, James stabilește efectul atacului cu arma de fuziune. După stabilirea efectelor tuturor atacurilor împotriva unității de infanterie, James poate stabili efectul atacului cu tunul laser împotriva unității vehicul.*

## BLOCAT ÎN LUPTĂ

Modelele nu pot lansa atacuri cu arme cu rază de acțiune cât timp unitatea lor este în raza de luptă a modelelor inamice (pag. 4). Modelele nu pot ținti unitățile inamice din raza de luptă a altor unități din armata dvs. - riscul de a vă afecta propriile trupe este prea mare.

- Unitățile nu pot împușca când se află în raza de acțiune a unităților inamice.
- Unitățile nu pot împușca țintele din raza de acțiune a unităților aliate.

## NUMĂRUL ATACURILOR

Când un model împușcă cu o armă cu rază de acțiune, va efectua un număr de atacuri. Trebuie să dați cu zarul pentru a stabili dacă atacul afectează ținta pentru fiecare atac efectuat (consultați Efectuarea atacurilor, pagina 18).

Numărul de atacuri efectuat de un model cu o armă cu rază de acțiune este egal cu numărul scris pe profilul armei, după tipul acesteia. De exemplu, un model care împușcă cu o armă de asalt 1 poate efectua un atac cu acea armă; un model care folosește armament greu 3 poate lansa trei atacuri, și așa mai departe.

- Toate atacurile cu armă cu rază de acțiune trebuie efectuate împotriva aceeași unități țintă.
- Numărul de atacuri = numărul după tipul armei.

## ARMELE MARI NU OBOSESC NICIODATĂ

Un model **VEHICUL** sau **MONSTRU** poate lansa atacuri cu arme cu rază de acțiune chiar și atunci când unitatea sa se află în raza de luptă a unităților inamice, însă poate lansa aceste atacuri doar împotriva unităților inamice în a căror rază de luptă se află. În astfel de situații, modelele **VEHICUL** și **MONSTRU** pot ținti o unitate inamică chiar dacă alte unități aliate sunt în raza de luptă a aceleiași unități inamice. Dacă o unitate **VEHICUL** sau **MONSTRU** are mai mult de o armă cu rază de acțiune, puteți alege în continuare să țintiți unități care nu sunt în raza de luptă a unității modelului care împușcă, însă acestea vor putea lansa atacurile cu acea armă doar dacă toate unitățile inamice din raza de luptă a unității modelului care împușcă au fost distruse când sosiți să stabiliți efectele acelor atacuri. În plus, când un model **VEHICUL** sau **MONSTRU** împușcă cu armament greu, scădeți 1 din rezultatul zarurilor când stabiliți efectele acelei arme, iar în raza de luptă a unității modelului se află încă unități inamice.

- **MONȘTRII** și **VEHICULELE** pot împușca cu arme cu rază de acțiune chiar dacă se află în raza de luptă a unităților inamice.
- **MONȘTRII** și **VEHICULELE** pot ținti alte unități, dar nu pot stabili efectele acestor atacuri în timp ce modelele inamice rămân în raza lor de luptă.
- Scădeți 1 din rezultatul zarurilor atunci când **MONȘTRII** și **VEHICULELE** împușcă cu armament greu în timp ce unitățile inamice rămân în raza lor de luptă.

## ATENȚIE, DOMNULE

Modelele nu pot ținti o unitate care conține modele **PERSONAJ** cu caracteristica Răni de 9 sau mai puțin, cu o armă cu rază de acțiune în timp ce unitatea respectivă se află pe o rază de 3" față de orice altă unitate **VEHICUL** sau **MONSTRU** aliată, sau în timp ce se află pe o rază de 3" față de alte unități aliate care au 3 sau mai multe modele, cu excepția cazului în care unitatea **PERSONAJ** este vizibilă pentru modelul care împușcă și este cea mai apropiată unitate inamică față de modelul care împușcă - vârtejul luptei face dificilă identificarea acestor indivizi. Ignorați alte modele **PERSONAJ** inamice cu caracteristica Răni de 9 sau mai puțin când stabiliți dacă o țintă este cea mai apropiată unitate inamică față de modelul care împușcă.

- Nu puteți împușca un **PERSONAJ** inamic cu 9 sau mai puține răni când se află pe o rază de 3" față de o unitate aliată (**MONSTRU**, **VEHICUL** sau unitate cu 3+ modele) cu excepția cazului în care este cea mai apropiată țintă.



# TIPURILE ARMELOR CU RAZĂ DE ACȚIUNE

Există cinci tipuri de arme cu rază de acțiune: Asalt, grele, foc rapid, grenadă și pistol. Tipul unei arme poate afecta numărul de atacuri pe care aceasta le poate efectua (vezi pag 17). În plus, fiecare tip de armă cu rază de acțiune are și o regulă suplimentară care, în funcție de situație, poate afecta precizia armei sau când poate fi utilizată. Acestea sunt următoarele:



## ASALT

Armele de asalt acționează atât de rapid sau generalizat încât pot fi folosite rapid și fără a gândi de luptătorii care se lansează în luptă.

Dacă o unitate include modele echipate cu arme de asalt, acea unitate este în continuare eligibilă pentru a împușca în etapa dvs. de artilerie, chiar dacă a avansat în această rundă, însă puteți stabili efectele atacurilor folosind acele arme de asalt doar când selectați acea unitate pentru a împușca. Dacă un model folosește o armă de asalt în aceeași rundă în care unitatea sa a avansat, scădeți 1 din rezultatul aruncării zarurilor pentru a stabili dacă atacul afectează ținta când stabiliți efectele atacurilor cu acea armă.

- Se poate împușca chiar dacă unitatea modelului care împușcă a avansat.
- Scădeți 1 din rezultatul aruncării zarurilor pentru a stabili dacă atacul afectează ținta dacă unitatea modelului care împușcă a avansat.



## ARMAMENT GREU

Armamentul greu include cele mai mari arme de pe câmpul de luptă, însă necesită sprijin pentru a fi folosite la capacitate maximă și sunt greoaie să fie folosite la distanță mică.

Când un model de INFANTERIE folosește o armă grea, scădeți 1 din rezultatul aruncării zarurilor pentru a stabili dacă atacul afectează ținta când stabiliți efectele atacurilor cu armă dacă unitatea modelului care împușcă s-a deplasat din orice motiv în această rundă (de ex., a efectuat o deplasare normală (pag 10) în această rundă).

- Scădeți 1 din rezultatul aruncării zarurilor pentru a stabili dacă atacul afectează ținta dacă modelul care împușcă este de INFANTERIE iar unitatea sa s-a deplasat în această rundă.



## FOC RAPID

Armele cu foc rapid sunt un armament versatil, capabil să efectueze împușcături individuale țintite la distanță mare sau rafale controlate pe distanță mică.

Când un model folosește o armă cu foc rapid, numărul atacurilor pe care le efectuează este dublu dacă ținta este la jumătatea razei de acțiune a armei.

- Dublați numărul de atacuri dacă ținta este la jumătatea razei de acțiune.



## GRENADĂ

Grenadele sunt dispozitive explozive manuale pe care un luptător le aruncă spre inamic în timp ce colegii de echipă îl acoperă cu focuri de armă.

Când o unitate împușcă, un model echipat cu o grenadă din acea unitate poate stabili efectele atacurilor cu aceasta în loc să folosească alte arme.

- Doar un model poate folosi o grenadă când unitatea sa împușcă.



## PISTOL

Datorită dimensiunii compacte, pistoalele pot fi folosite și în lupta corp la corp pentru a împușca de aproape.

Un model poate efectua atacuri cu un pistol chiar și atunci când unitatea sa este în raza de luptă a unităților inamice, însă trebuie să țintească o unitate inamică care este în raza de luptă a propriei unități când procedează astfel. În astfel de situații, modelul poate ținti o unitate inamică chiar dacă alte unități aliate sunt în raza de luptă a aceleiași unități inamice.

Când un model echipat cu pistol și alt tip de armă cu rază de acțiune (de ex., pistol și armă cu foc rapid) împușcă, poate face acest lucru fie cu pistolul (pistoalele), fie cu alte arme cu rază de acțiune. Alegeți cu ce se va împușca (pistoale sau alte arme) înainte de a selecta țintele.

- Poate fi folosit pentru a împușca chiar dacă unitatea modelului care împușcă se află în raza de luptă a unității inamice.
- Nu poate fi folosit pentru a împușca împreună cu orice alt tip de armă.

## ARME EXPLOZIVE

Unele arme au Exploziv trecut în profil. Acestea sunt numite arme explozive. Pe lângă regulile normale, armelor explozive se aplică și următoarele reguli:

1. Dacă arma explozivă țintește o unitate care are între 6 și 10 modele, efectuează întotdeauna minimum 3 atacuri. Dacă atunci când stabiliți câte atacuri se efectuează cu arma, rezultatul obținut cu zarurile este mai puțin de 3 atacuri, efectuați 3 atacuri în schimb. De exemplu, dacă o armă grenadă D6 cu regula Exploziv țintește o unitate care are 6 sau mai multe modele, iar dvs. obțineți 2 ca rezultat după aruncarea zarurilor pentru a stabili câte atacuri sunt efectuate, acel rezultat este considerat 3, iar arma execută trei atacuri împotriva unității.
2. Când o armă explozivă țintește o unitate care are 11 sau mai multe modele, nu aruncați cu zarurile pentru a stabili aleatoriu câte atacuri sunt efectuate - în schimb, efectuați numărul maxim de atacuri posibile. De exemplu, dacă o armă grenadă D6 cu regula Exploziv țintește o unitate care are 11 sau mai multe modele, arma execută șase atacuri împotriva acelei unități.

Armele explozive nu pot fi folosite niciodată pentru a efectua atacuri împotriva unei unități aflate în raza de luptă a unității modelului care împușcă, chiar dacă arma este de tip pistol sau dacă modelul care împușcă este VEHICUL sau MONSTRU - folosirea de arme puternic explozive de aproape nu este o alegere înțeleaptă.

- **Arme explozive:** Minimum trei atacuri împotriva unităților cu 6+ modele. Efectuați întotdeauna numărul maxim de atacuri împotriva unităților cu 11+ modele.
- Nu poate fi folosit niciodată pentru a ataca unitățile din raza de luptă a unității care împușcă.



# EFFECTUAREA ATACURILOR

Atacurile sunt efectuate cu arme cu rază de acțiune sau pentru lupte corp la corp. Atacurile pot fi efectuate câte unul pe rând, sau în unele cazuri, puteți da cu zarul pentru mai multe atacuri împreună. Următoarea succesiune este folosită pentru a efectua câte un atac pe rând:

## 1. ARUNCAREA ZARURILOR PENTRU A STABILII DACĂ ATACUL AFECTEAZĂ ȚINTA

Când un model efectuează un atac, dați cu zarul pentru stabili dacă acel atac afectează ținta folosind un D6. Dacă rezultatul aruncării zarurilor pentru a stabili dacă atacul afectează ținta este egal sau mai mare decât Abilitatea balistică (BS) a modelului (dacă atacul este efectuat cu o armă cu rază de acțiune) sau Abilitatea sa de folosire a armelor (WS) (dacă atacul este efectuat cu o armă pentru lupta corp la corp), atunci acel atac țintește unitatea țintă. Dacă nu, atacul eșuează și secvența de atac se încheie.

Dacă atacul este efectuat cu o armă care are în descriere că lovește automat ținta, nu se dă cu zarul pentru a stabili dacă atacul afectează ținta - atacul țintește pur și simplu unitatea țintă. O aruncare nemodificată a zarurilor pentru a stabili dacă atacul afectează ținta al cărei rezultat este 6 marchează întotdeauna, iar o aruncare nemodificată a zarurilor pentru a stabili dacă atacul afectează ținta al cărei rezultat este 1 eșuează întotdeauna. O aruncare a zarurilor pentru a stabili dacă atacul afectează ținta nu poate fi niciodată modificată mai mult de -1 sau +1. Acest lucru înseamnă că, dacă după ce s-au calculat toate modificatoarele cumulative pentru aruncarea zarurilor în vederea stabilirii dacă atacul afectează ținta, modificatorul total este -2 sau mai puțin, acesta va fi modificat la -1. În mod similar, dacă după ce s-au calculat toate modificatoarele cumulative pentru aruncarea zarurilor în vederea stabilirii dacă atacul afectează ținta, modificatorul total este +2 sau mai mult, acesta va fi modificat la +1.

## 2. ARUNCAREA ZARURILOR PENTRU A STABILII DACĂ ATACUL A PRODUS EFECTE MORTALE ȚINTEI

De fiecare dată când un atac marchează împotriva unității țintă, dați cu zarul pentru a stabili dacă atacul a produs efecte mortale țintei pentru atacul respectiv folosind un D6 pentru a vedea dacă atacul rănește cu succes ținta. Rezultatul necesar este determinat comparând forța (S) armei folosite pentru atac cu rezistența (T) țintei, astfel cum este indicat în tabelul următor:

FORȚA ATACATORULUI vs REZISTENȚA ȚINTEI	REZULTATE D6 NECESAR
Este forța <b>DUBLĂ (sau mai mult)</b> față de rezistență	<b>2+</b>
Este forța <b>MAI MARE</b> față de rezistență	<b>3+</b>
Este forța <b>EGALĂ</b> cu rezistență	<b>4+</b>
Este forța <b>MAI MICĂ</b> decât rezistență	<b>5+</b>
Este forța <b>JUMĂTATE (sau mai puțin)</b> din rezistență	<b>6+</b>

Dacă rezultatul aruncării zarurilor pentru a stabili dacă atacul a produs efecte mortale țintei este sub numărul necesar, atacul eșuează și secvența de atac se încheie. O aruncare nemodificată pentru a stabili dacă atacul a produs efecte mortale țintei al cărei rezultat este 6 rănește întotdeauna cu succes ținta, iar o aruncare nemodificată pentru a stabili dacă atacul a produs efecte mortale țintei al cărei rezultat este 1 eșuează întotdeauna. O aruncare a zarurilor pentru a stabili dacă atacul a produs efecte mortale țintei nu poate fi niciodată modificată mai mult de -1 sau +1. Acest lucru înseamnă că, dacă după ce s-au calculat toate modificatoarele cumulative pentru aruncarea zarurilor pentru a stabili dacă atacul a produs efecte mortale țintei, modificatorul total este -2 sau mai puțin, acesta va fi modificat la -1. În mod similar, dacă după ce s-au calculat toate modificatoarele cumulative pentru aruncarea zarurilor pentru a stabili dacă atacul a produs efecte mortale țintei, modificatorul total este +2 sau mai mult, acesta va fi modificat la +1.

## 3. ALOCAREA ATACURILOR

Dacă un atac rănește cu succes unitatea țintă, jucătorul care comandă unitatea țintă alocă atacul unui model din unitatea țintă (poate fi orice model din unitate și nu trebuie să fie alocat unui model din raza de acțiune și vizibil pentru modelul care atacă). Dacă un model din unitatea țintă a pierdut răni sau a avut deja atacuri alocate în această etapă, atacul trebuie alocat modelului respectiv.

## 4. ARUNCAREA DE SALVARE

Jucătorul care comandă unitatea țintă face o aruncare de salvare folosind un D6 și modificând rezultatul cu caracteristica Penetrarea armurii (AP) a armei cu care s-a realizat atacul. De exemplu, dacă arma are un AP de -1, atunci se scade 1 din aruncarea de salvare. Dacă rezultatul este egal cu sau mai mare decât caracteristica de Salvare (Sv) a modelului căruia i-a fost alocat atacul, atunci aruncarea de salvare s-a realizat cu succes și secvența de atac se încheie. Dacă rezultatul este mai mic decât caracteristica de salvare, atunci aruncarea de salvare eșuează și modelul suferă daune. O aruncare nemodificată de 1 eșuează întotdeauna.

## 5. PRODUCEREA DAUNELOR

Daunele produse sunt egale cu daunele (D) caracteristice armei care efectuează atacul. Un model pierde o rană pentru fiecare punct de daune suferite. Dacă rănilor unui model sunt reduse la 0 sau mai puțin, acesta este distrus și scos din joc. Dacă un model pierde câteva răni dintr-un atac și este distrus, daunele în exces produse de acel atac sunt pierdute și nu au niciun efect.

- **Aruncarea zarurilor pentru a stabili dacă atacul afectează ținta (armă cu rază de acțiune):** Dați cu zarul folosind un D6; ținta a fost lovită cu succes dacă rezultatul este egal sau depășește BS-ul modelului care atacă. În caz contrar, atacul eșuează.
- **Aruncarea zarurilor pentru a stabili dacă atacul afectează ținta (armă pentru lupta corp la corp):** Dați cu zarul folosind un D6; ținta a fost lovită cu succes dacă rezultatul este egal sau depășește WS-ul modelului care atacă. În caz contrar, atacul eșuează.
- **Aruncarea zarurilor pentru a stabili dacă atacul a produs efecte mortale țintei:** Aruncați un zar D6 și comparați Forța atacului cu Rezistența țintei în tabelul din stânga. Ținta este rănită dacă scopul este egal sau peste rezultatul necesar. În caz contrar, atacul eșuează.
- **Alocarea atacurilor:** Jucătorul care comandă unitatea țintă selectează un model din acea unitate. Dacă un model din unitate a pierdut răni sau a avut deja atacuri alocate în această etapă, acest model trebuie selectat.
- **Aruncarea de salvare:** Aruncați un zar D6 și modificați rezultatul în funcție de AP-ul atacului. Dacă rezultatul este mai mic decât Sv-ul modelului selectat, aruncarea de salvare este eșuată și acesta suferă daune. În caz contrar, atacul nu produce daune țintei.
- **Producerea daunelor:** Modelul selectat pierde o serie de răni egale cu D-ul atacului.
- Dacă un model este distrus de un atac, daunele în exces produse de un atac sunt pierdute.
- Aruncarea nemodificată a zarurilor pentru a stabili dacă atacul afectează ținta, aruncarea zarurilor pentru a stabili dacă atacul a produs efecte mortale țintei și aruncările de salvare cu valoarea 1 eșuează întotdeauna.
- Aruncarea nemodificată a zarurilor pentru a stabili dacă atacul afectează ținta și aruncarea zarurilor pentru a stabili dacă atacul a produs efecte mortale țintei cu valoarea 6 marchează întotdeauna.
- Aruncarea zarurilor pentru atac și pentru a stabili dacă atacul a produs efecte mortale țintei nu pot fi modificate mai mult de -1 sau +1.



## SALVĂRILE INVULNERABILE

Unele modele beneficiază de o salvare invulnerabilă. De fiecare dată când un atac este alocat unui model cu o salvare invulnerabilă, puteți alege să folosiți salvarea normală (Sv) sau cea invulnerabilă, dar nu ambele. Dacă un model are mai mult de o salvare invulnerabilă, poate folosi doar una dintre ele - alegeți-o pe cea pe care o va folosi. Dacă folosiți salvarea invulnerabilă a unui model, nu este niciodată modificată de valoarea armei de penetrare a armurii.

- **Salvarea invulnerabilă:** Aruncarea de salvare nu este niciodată modificată atacând AP-ul armei.
- Un model cu o salvare invulnerabilă o poate folosi în locul Sv normale.

## RĂNI MORTALE

Unele atacuri produc răni mortale - acestea sunt atât de puternice încât nicio armură sau câmp de forță nu le poate face față furiei. Fiecare rană mortală produce 1 punct de daune unității țintă și sunt întotdeauna aplicate câte una pe rând. Nu efectuați o aruncare a zarurilor pentru a stabili dacă atacul a produs efecte mortale țintei sau o aruncare de salvare (inclusiv salvări invulnerabile) pentru o rană mortală - alocați-o la fel ca orice alt atac și produceți daune unui model din unitatea țintă (pag. 18). Spre deosebire de daunele produse de atacurile normale, daunele în exces produse de răni mortale nu se pierd. În schimb, alocați în continuare daune altui model din unitatea țintă până toate daunele sunt alocate sau unitatea țintă este distrusă.

Dacă un atac produce răni mortale pe lângă daunele morale, stabiliți efectele daunelor normale mai întâi. Dacă un atac produce răni mortale pe lângă cele normale, dar daunele normale nu afectează ulterior ținta, unitatea țintă suferă în continuare răni mortale, conform descrierii din

pagina alăturată. Dacă o abilitate modifică daunele produse de o armă, iar arma respectivă poate produce răni mortale pe lângă daunele normale, modificatorul nu se aplică niciunei răni mortale produse (cu excepția cazului în care regula specifică altfel).

- Fiecare rană mortală produsă unei unități determină un model din unitate să scape de o rană.
- Nu pot fi efectuate aruncări de salvare pentru răni mortale.
- Răni mortale produse de atacuri pe lângă daunele normale se aplică întotdeauna, chiar dacă daunele normale nu afectează ținta.

## IGNORAREA RĂNILOR

Unele modele au reguli care le oferă șansa de a ignora răni. Dacă un model are mai mult de o astfel de regulă, puteți folosi doar una din aceste reguli de fiecare dată când un model pierde o rană (inclusiv răni pierdute din cauza rănilor mortale).

- Un model poate folosi doar o regulă pentru a încerca să ignore fiecare rană suferită.

# ETAPA DE ATAC

Luptătorii se reped în luptă pentru a ucide cu sabia, ciocanul și ghearele. Ecurile strigatelor de război stridente și frenetice se aud prin vârtejul de fum, pe măsură ce momentul de violență cataclismică se apropie.

Etapa de atac este împărțită în doi pași. Mai întâi atacați cu unitățile dvs. Apoi adversarul efectuează intervențiile eroice.

1. ATACURILE
2. INTERVENȚIILE EROICE

## 1. ATACURILE

Începeți etapa de atac selectând o unitate eligibilă din arama cu care vreți să atacați și decalați atacul. O unitate eligibilă este cea care se află pe o rază de 12" față de orice unitate inamică la începutul etapei de atac. Unitățile care au avansat sau s-au retras în această rundă și unitățile care încep etapa de atac în raza de luptă a unităților inamice nu sunt eligibile. Dacă nu aveți unități eligibile din armata dvs. cu care să atacați pe câmpul de luptă, treceți la pasul de Intervenții eroice al etapei de atac. După ce ați finalizat atacul cu una dintre unitățile dvs., puteți selecta altă unitate din armată pentru a proceda în același mod, și tot așa, până ați procedat astfel cu cât de multe unități doriți.

Nicio unitate nu poate fi selectată pentru a ataca mai mult de o dată în etapa de atac. După ce toate unitățile dvs. eligibile cu care doriți să atacați (dacă există) au declarat atacul și au procedat astfel, treceți la pasul Intervențiilor eroice din etapa de atac.

- Selectați o unitate din armata dvs. cu care să atacați.
- Atacați cu unitatea respectivă (vezi mai jos).
- Selectați o altă unitate din armata dvs. cu care să atacați.
- După ce toate unitățile dvs. au atacat, treceți la pasul de Intervenții eroice (pag 20).

## ATACUL CU O UNITATE

După ce ați ales o unitate eligibilă pentru a declara un atac, trebuie să selectați una sau mai multe unități inamice pe o rază de 12" față de aceasta drept ținte de atac. Ținta(țintele) acestui atac nu trebuie să fie vizibile pentru unitatea de atac. Apoi, dați cu zarul pentru a stabili distanța atacului pentru unitatea dvs. folosind 2D6. Acesta este numărul maxim de inchi pentru deplasarea fiecărui model din unitatea de atac dacă acestea pot efectua deplasarea de atac. Pentru deplasarea de atac, aruncarea zarurilor pentru a stabili distanța atacului de către unitate trebuie să fie suficientă pentru a încheia deplasarea respectivă în



coerența unitară (pag 4) și în raza de luptă (pag 4) a fiecărei unități care a fost ținta atacului său, fără deplasarea în raza de luptă a unităților inamice care nu au fost ținta atacului său. Dacă acest lucru este posibil, atacul este realizat cu succes și modelele din unitate fac o deplasare de atac pentru a îndeplini condițiile de mai sus. Dacă acest lucru este imposibil, atacul eșuează și niciun model din unitatea de atac nu se deplasează în această etapă.

- Declarați țintele atacului (trebuie să fie pe o rază de 12").
- Aruncarea zarurilor pentru a stabili distanța atacului =  $2D6$ ".
- Dacă este insuficientă pentru a deplasa unitatea care atacă în raza de luptă a tuturor țintelor, atacul eșuează.
- Dacă atacul s-a realizat cu succes, modelele efectuează deplasarea de atac.
- Imposibil de efectuat o deplasare de atac în raza de luptă a oricărei unități care nu a fost ținta unui atac.

## 2. INTERVENȚIILE EROICE

Adversarul dvs. poate acum selecta o unitate **PERSONAJ** eligibilă din armata sa pentru o intervenție eroică (vezi mai jos). O unitate **PERSONAJ** eligibilă este una care nu se află în raza de luptă a niciunei unități inamice, dar se află pe o rază de 3" orizontal și 5" vertical față de o unitate inamică. După ce au finalizat intervenția eroică cu o unitate **PERSONAJ**, pot selecta altă unitate **PERSONAJ** eligibilă din armata lor pentru aceasta și tot așa mai departe, până au procedat astfel cu cât de multe unități doresc. Dacă adversarul dvs. nu are unități **PERSONAJ** eligibile, etapa de atac se încheie.

Nicio unitate nu poate efectua mai mult de o intervenție eroică în fiecare etapă de atac inamică. O unitate nu poate efectua nicio intervenție eroică în propria etapă de atac. Când toate unitățile **PERSONAJ** eligibile ale adversarului dvs. au efectuat intervențiile eroice pe care le doresc, etapa dvs. de atac se încheie și treceți la etapa de luptă.

- Selectați o unitate **PERSONAJ** pentru a efectua intervenția eroică.
- Imposibil de efectuat o intervenție eroică dacă unitățile inamice sunt în raza de luptă.
- Trebuie să fie o unitate inamică pe o rază de 3" orizontal și 5" vertical pentru a efectua intervenția eroică.
- Selectați o altă unitate **PERSONAJ** pentru a efectua intervenția eroică.
- După ce toate unitățile **PERSONAJ** au efectuat intervențiile eroice, treceți la etapa de luptă (pag 21).

### EFFECTUAREA UNEI INTERVENȚII EROICE

Când o unitate efectuează o intervenție eroică, puteți deplasa fiecare model din acea unitate până la 3" - aceasta este o deplasare pentru intervenția eroică. Fiecare model din unitate trebuie să-și finalizeze deplasarea pentru intervenția eroică lângă cel mai apropiat model inamic. O unitate trebuie să finalizeze orice tip de deplasare în coerența unitară (pag. 4).

- **Intervenție eroică:** Deplasați-vă până la 3".
- Trebuie să ajungă cât mai aproape de cel mai apropiat model inamic.

### ATACUL PE TEREN

Dacă nu se precizează altfel, un model poate fi deplasat peste o caracteristică de teren când face o deplasare de atac, dar nu prin aceasta (deci, modelele nu pot trece printr-un zid sau copac, dar se pot sui pe acesta sau sări peste el).

Un model poate fi deplasat peste caracteristici de teren care au o înălțime cu 1" sau mai puțin ca și atunci când nu ar fi acolo - orice distanță verticală în sus și/sau jos pe care trebuie să o parcurgă pentru a traversa o astfel de caracteristică de teren este ignorată. Un model poate fi deplasat vertical pentru a urca pe, a coborî și a parcurge orice caracteristică de teren mai înaltă de atât, luând în calcul distanța verticală în sus și/sau în jos ca parte a deplasării de atac. Modelele nu pot finaliza o deplasare de atac la jumătate - dacă deplasarea de atac nu poate fi efectuată, atacul eșuează.

- Modelele se pot deplasa liber peste caracteristici de teren cu o înălțime de 1" sau mai puțin.
- Modelele nu se pot deplasa peste caracteristici de teren mai înalte, dar se pot sui și coborî de pe acestea.

### ZBORUL ÎN TIMPUL ATACULUI

Dacă în fișa de date a unei unități apare cuvântul cheie **ZBOR**, atunci când efectuează o deplasare de atac, modelele sale pot fi deplasate peste alte modele (și bazele lor) ca și când nu ar fi acolo, însă trebuie să se deplaseze peste caracteristicile de teren (inclusiv unitățile de **CONSTRUCȚII**) la fel ca orice alt model. Un model care poate **ZBURA** nu poate finaliza nicio deplasare deasupra altui model.

- Modelele de **ZBOR** se pot deplasa peste alte modele când fac o deplasare de atac.
- Modelele de **ZBOR** se deplasează peste teren (inclusiv **CLĂDIRI**) la fel ca orice alt model când efectuează o deplasare de atac.

### SUPRAVEGHEREA

Anumite reguli permit unităților să împuște sub supraveghere (adică dacă inamicul care atacă se află în raza armei cu rază de acțiune a țintelor, atunci toate modelele din unitate care pot vedea unitatea care atacă pot trage cu o armă spre ele) o unitate inamică înainte să atace. Dacă unitatea inamică declară un atac care vizează una sau mai multe unități din armata dvs. care au o astfel de regulă, fiecare dintre acest unități pot împușca sub supraveghere înainte de aruncarea zarurilor pentru a stabili distanța atacului. O unitate nu poate împușca sub supraveghere dacă există unități inamice în raza de luptă a sa. Stabilirea efectelor supravegherii este realizată ca pentru un atac armat normal (cu excepția celui din etapa de atac) și folosește toate regulile normale, cu excepția faptului că o aruncare nemodificată a zarurilor pentru a stabili dacă atacul afectează ținta al cărei rezultat este 6 este mereu necesară pentru aruncarea cu succes a zarurilor în vederea stabilirii dacă atacul afectează ținta, indiferent de abilitatea balistică a modelului care împușcă sau alte modificatoare pentru aruncarea zarurilor în vederea stabilirii dacă atacul afectează ținta. În plus, când un model împușcă sub supraveghere, face acest lucru către unitatea de atac. Nicio regulă care afirmă că unitatea nu poate fi țintită dacă nu este cea mai apropiată țintă (de ex., Atenție, domnule) nu se aplică la tragerile sub supraveghere.

- **Supravegherea:** Înainte de aruncarea zarurilor pentru a stabili distanța atacului, toate țintele de atac ce pot împușca sub supraveghere pot proceda astfel.
- Nu puteți împușca sub supraveghere în timp unitățile inamice sunt în raza de luptă.
- Când împușcați sub supraveghere, împușcați cu unitatea, însă atacurile vizează doar aruncările de 6 nemodificate.



# ETAPA DE LUPTĂ

Câmpul de luptă este cuprins de carnagiu când armatele beligerante se intersectează. Colții și ghearele strivesc oasele. Săbiile sună ca ciocanul pe nicovală. Sângele țâșnește și carnea se sfâșie pe măsură ce dușmanii plini de ură se sfărtecă între ei.

Începând cu jucătorul al cărui rând nu are loc, jucătorii trebuie să alterneze selectarea unei unități eligibile din armata lor și să lupte cu ea (vezi mai jos). O unitate eligibilă este cea aflată în raza de luptă a unei unități inamice și/sau care a efectuat o deplasare de atac în aceeași rundă. Dacă niciun jucător nu are unități eligibile cu care să lupte, etapa de luptă se încheie.

Nicio unitate nu poate lupta mai mult de o dată în etapa de luptă. Dacă toate unitățile eligibile ale unui jucător au luptat, jucătorul advers poate lupta cu unitățile eligibile rămase, câte una pe rând. După ce o unitatea inamică a luptat și finalizat deplasarea de consolidare, este posibil ca unitățile ineligibile anterior să se califice acum - aceste unități pot fi selectate pentru luptă. După ce toate unitățile eligibile au luptat, etapa de luptă se încheie, iar dvs. treceți la etapa testării curajului unităților epuizate.

- Începând cu adversarul dvs., alternați unitățile selectate cu care să luptați.
- Când o unitate luptă, se răspândește în mulțime, apoi lansează atacuri de luptă strânsă, apoi se consolidează.
- Dacă un jucător nu mai are unități rămase cu care să lupte, atunci adversarul luptă cu unitățile rămase câte una pe rând.
- După ce toate unitățile au luptat, treceți la etapa testării curajului unităților epuizate (pag 23).

## UNITĂȚILE DE ATAC LUPTĂ MAI ÎNTÂI.

Unitățile care fac o deplasare de atac în această rundă luptă mai întâi în etapa de luptă. Acest lucru înseamnă că unitățile care nu au făcut o deplasare de atac în această rundă nu pot fi selectate să lupte până când nu luptă toate unitățile care au făcut o deplasare de atac.

- Unitățile care au făcut o deplasare de atac în această rundă luptă înaintea tuturor celorlalte unități.

## LUPTA

Când selectați o unitate pentru a lupta, mai întâi se răspândește în mulțime, apoi modelele din unitate trebuie să efectueze atacuri de luptă strânsă, apoi unitatea se consolidează.

## RĂSPÂNDIREA ÎN MULȚIME

Când o unitate se răspândește în mulțime, puteți deplasa fiecare model din acea unitate până la 3" - aceasta este o deplasare pentru răspândirea în mulțime. Fiecare model din unitate trebuie să-și încheie deplasarea pentru răspândirea în mulțime lângă cel mai apropiat model inamic. Un model care atinge deja un model inamic nu se poate deplasa, dar se consideră că s-a răspândit în mulțime. O unitate trebuie să finalizeze orice tip de deplasare în coerența unitară (pag. 4).

- **Răspândirea în mulțime:** Deplasați-vă până la 3".
- Trebuie să ajungă cât mai aproape de cel mai apropiat model inamic.

## EFFECTUAREA ATACURILOR DE LUPTĂ STRÂNSĂ

Când o unitate lansează atacurile de luptă strânsă, înainte de a stabili efectele atacurilor, trebuie să stabiliți mai întâi ce modele pot lupta și câte atacuri vor efectua, apoi selectați unitatea (unitățile) țintă pentru toate atacurile pe care le vor efectua acele modele și declarați cu ce arme de luptă corp la corp vor fi efectuate atacurile.

## Ce modele luptă

Când o unitate lansează atacurile de luptă strânsă, doar modelele din acea unitate care sunt în raza de luptă (pag 4) a unei unități inamice sau pe o rază de ½" față de alt model din unitatea lor care la rândul ei se află pe o rază de ½" față de o unitate inamică pot lupta.

- Un model poate lupta dacă este în raza de luptă a unității inamice.
- Un model poate lupta dacă este pe o rază de ½" față de alt model din propria unitate care este pe o rază de ½" față de o unitate inamică.

## Numărul atacurilor

Când un model luptă, va efectua un număr de atacuri. Trebuie să dați cu zarul pentru a stabili dacă atacul afectează ținta pentru fiecare atac efectuat (consultați Efectuarea atacurilor, pagina 18).

Numărul de atacuri efectuate de un model este stabilit de caracteristica Atacuri (A) care se găsește în fișa sa de date. De exemplu, dacă un model are o caracteristică A de 2, poate efectua două atacuri.

- Numărul de atacuri efectuate de fiecare model ce poate lupta = A.



## Selectați țintele

Înainte de stabiliți efectele atacurilor, trebuie să selectați mai întâi unitățile țintă pentru toate atacurile. Atacurile efectuate de modelele din unitățile care au efectuat o deplasare de atac în runda respectivă pot ținti doar unitățile inamice împotriva cărora unitatea lor a declarat atac sau care au efectuat o intervenție eroică în runda respectivă. Pentru a ținti o unitate inamică, un model care atacă trebuie fie să se afle în raza de luptă a acelei unități sau pe o rază de ½" față de alt model din unitatea sa care se află și ea pe o rază de ½" față de unitatea inamică.

Dacă un model poate efectua mai mult de un atac, le poate lansa pe toate împotriva aceleiași ținte, sau se poate împărți între unități inamice diferite. În mod similar, dacă o unitate are mai mult de un model, fiecare model poate ataca aceeași țintă sau ținte diferite. În orice caz, declarați ce atacuri vor ținti ce unități înainte de a stabili efectele atacurilor și stabiliți efectele tuturor atacurilor împotriva unei ținte înainte de a trece la următoarea.

Dacă nu există ținte viabile (deoarece toate unitățile inamice sunt în afara razei de luptă, et.), atunci acea unitate nu poate lansa atacurilor de luptă strânsă, dar se poate consolida (vezi pagina alăturată).

- Dacă unitatea care atacă a efectuat o deplasare de atac în această rundă, modelele sale pot ținti doar unitățile împotriva cărora a declarat atac în această rundă sau unitățile care au efectuat o intervenție eroică în această rundă.
- Selectați ținte pentru toate atacurile, înainte de stabilirea efectelor atacurilor.
- Dacă unitatea mai multe unități, toate efectele atacurilor împotriva unei unități trebuie stabilite înainte de a stabili efectele atacurilor împotriva următoarei.

## Selectarea armei

Când un model lansează un atac de luptă strânsă, trebuie să folosească o armă pentru luptă corp la corp (adică o armă de tipul Luptă corp la corp). Armele cu care este echipat un model sunt descrise în fișa de date. Dacă un model nu este echipat cu nicio armă pentru luptă corp la corp sau dacă nu poate lansa niciun atac cu nicio armă pentru luptă corp la corp cu care este echipat, atunci acel model atacă folosind o armă pentru luptă strânsă, cu următorul profil:

ARMĂ	RAZĂ DE ACȚIUNE	TIP	S	AP	D
Armă pentru luptă strânsă	Luptă corp la corp	Luptă corp la corp	Utilizator	0	1

Dacă un model are mai mult de o armă pentru luptă corp la corp, selectează-o pe cea pe care o va folosi înainte de a stabili efectele atacurilor. Dacă un model are mai mult de o armă pentru luptă corp la corp și poate lansa câteva atacuri, le poate împărți între aceste arme oricum doriți - declarați ce atacuri sunt efectuate cu ce arme înainte de a stabili efectele atacurilor. Dacă arma selectată are mai mult de un profil din care să alegeți, trebuie să declarați ce profil este folosit în același timp. Atacuri diferite cu o astfel de armă pot fi efectuate folosind profiluri diferite dacă doriți.

Dacă unitatea dvs. atacă cu mai mult de o armă pentru luptă corp la corp o unitate, iar acele arme au caracteristici diferite, atunci, după ce ați stabilit efectele unui atac cu una dintre acele arme, și dacă alte arme cu aceleași caracteristici sunt folosite pentru a ataca acea unitate, stabiliți efectele acelor atacuri înainte de a stabili efectele altor atacuri împotriva țintei cu o armă cu caracteristici diferite. Efectele tuturor atacurilor pe care le-ați declarat sunt întotdeauna stabilite împotriva unității țintă chiar dacă, atunci când stabiliți efectele unui atac individual, niciun model din unitatea țintă nu rămâne în raza de acțiune (acest lucru se poate întâmpla deoarece modelele sunt distruse și îndepărtate de pe câmpul de luptă ca urmare a stabilirii efectelor altor atacuri efectuate de unitatea modelului care atacă mai întâi).

- Fiecare atac de luptă strânsă este efectuat cu o armă de luptă corp la corp.
- Un model efectuează atacuri folosind arma de luptă strânsă dacă nu are nicio altă armă pentru luptă corp la corp.
- Dacă o unitate atacă cu mai multe arme, efectele tuturor atacurilor efectuate cu arme care au același profil trebuie stabilite înainte de a stabili efectele atacurilor cu următoarea.

## CONSOLIDAREA

Când o unitate se consolidează, puteți deplasa fiecare model din acea unitate până la 3" - aceasta este o deplasare pentru consolidare. Fiecare model trebuie să-și încheie deplasarea pentru consolidare lângă cel mai apropiat model inamic. Un model care atinge deja un model inamic nu se poate deplasa, dar se consideră ca fiind consolidat. O unitate trebuie să finalizeze orice tip de deplasare în coerența unitară (pag. 4).

- Consolidarea: Deplasați-vă până la 3".
- Trebuie să ajungă cât mai aproape de cel mai apropiat model inamic.

***De exemplu:** James selectează o unitate de Terminatori ai haosului pentru a lupta. După ce toate modelele s-au răspândit în mulțime, James atacă cu această unitate. Unitatea constă din cinci modele aflate în raza de luptă a unității inamice. Unul dintre modelele lui James are o caracteristică de atac de 3 și este echipat cu gheara luminoasă. Celelalte patru modele au fiecare o caracteristică de atac de 2 și două sunt echipate cu pumni puternici și două cu gheare luminoase. Terminatorii haosului se află doar în raza de luptă a unei unități inamice; prin urmare, lansează șapte atacuri împotriva acelei unități folosind ghearele luminoase, și patru folosind pumnii puternici. James stabilește efectele atacurilor cu pumnii puternici mai întâi, și după ce s-a stabilit totul, James stabilește efectele atacurilor cu ghearele luminoase. După ce s-au stabilit efectele tuturor atacurilor unității, Terminatorii se consolidează.*



# ETAPA TESTĂRII CURAJULUI UNITĂȚILOR EPUIZATE

Chiar și cea mai curajoasă inimă poate tremura când ororile luptei își pun amprenta. Pericolul pândește la tot pasul, iar tovarășii de luptă cad unul câte unul. În astfel de situații, doar eroii, monștri sau cei nebuni de legat vor rămâne pe poziții.

Etapa testării curajului unităților epuizate este împărțită în doi pași. Mai întâi efectuați testele privind curajul Apoi îndepărtați modelele incoerente.

## 1. TESTĂRILE CURAJULUI UNITĂȚILOR EPUIZATE 2. VERIFICAREA COERENȚEI UNITARE

### 1. TESTĂRILE CURAJULUI UNITĂȚILOR EPUIZATE

Începând cu jucătorul al cărui rând este, jucătorii trebuie să selecteze alternativ o unitate din armata lor care a avut modele distruse în această rundă și să efectueze o testare a curajului unităților epuizate. Dacă nicio unitate de pe câmpul de luptă nu trebuie să efectueze o testare a curajului unităților epuizate, treceți la pasul de verificare a coerenței unitare din etapa de testare a curajului unităților epuizate.

O unitate trebuie să efectueze doar o testare a curajului unităților epuizate în fiecare etapă. Dacă un jucător a terminat efectuarea testărilor curajului unităților epuizate pentru toate unitățile din armata sa care au avut modele distruse în această rundă, jucătorul advers efectuează toate celelalte testări ale curajului unităților epuizate, câte una pe rând. După ce au fost efectuate toate testările curajului unităților epuizate (dacă există), treceți la verificarea coerenței unitare din etapa testării curajului unităților epuizate.

- Jucătorii alternează efectuarea testărilor curajului unităților epuizate pentru unitățile din armata lor care au suferit pierderi în această rundă.
- Dacă un jucător nu mai are unități rămase care să efectueze testări ale curajului unităților epuizate, atunci adversarul efectuează testările curajului unităților epuizate pentru unitățile sale rămase, câte una pe rând.
- După ce toate unitățile au efectuat testările morale, treceți la pasul de verificare a coerenței unitate (vezi pagina alăturată).

### TESTĂRILE CURAJULUI UNITĂȚILOR EPUIZATE

Pentru a efectua o testare a curajului unităților epuizate, dați cu zarul D6 și adăugați numărul modelelor din unitate care au fost distruse în această rundă. Dacă rezultatul este egal sau mai mic decât cea mai înaltă caracteristică de leadership (Ld) din unitate, testarea curajului unităților epuizate este promovată și nu se mai întâmplă nimic. Dacă rezultatul nemodificat al zarurilor este 1, înseamnă că testarea curajului unităților epuizate a fost promovată, indiferent de rezultatul total. În orice altă situație, testarea curajului unităților epuizate a eșuat, un model părăsește unitatea, iar dvs. trebuie să efectuați teste de Uzură în luptă pentru modelele rămase din unitate (vezi pagina alăturată). Dvs. decideți ce model din unitatea dvs. pleacă - acel model este eliminat din joc și este considerat distrus, dar nu declanșează nicio regulă folosită când un model este distrus.

- **Testarea curajului unităților epuizate** = D6 + numărul de modele distruse în această rundă.
- Dacă rezultatul nemodificat al zarurilor este 1, acest lucru înseamnă mereu succes (niciun model nu pleacă).
- Dacă testarea curajului unităților epuizate depășește Ld-ul unității, un model pleacă, iar alte modele trebuie să efectueze testele de uzură în luptă.

### TESTELE DE UZURĂ ÎN LUPTĂ

Dacă o unitate nu promovează o testare a curajului unităților epuizate, atunci, după ce primul model a părăsit unitatea, trebuie să efectuați testele de uzură în luptă. Pentru aceasta, aruncați un D6 pentru fiecare model rămas din unitatea respectivă, scăzând 1 din rezultat dacă unitatea este sub jumătate de forță (pag. 6); pentru fiecare rezultat de 1, un model suplimentar părăsește unitatea. Dvs. decideți ce model din unitatea dvs. pleacă - acel model este eliminat din joc și este considerat distrus, dar nu declanșează nicio regulă folosită când un model este distrus.

- **Testele de uzură în luptă:** Aruncați un zar D6 pentru fiecare model rămas în unitate; pentru fiecare rezultat de 1, un model pleacă.
- Scădeți 1 din rezultatele uzurii în luptă, dacă unitatea este sub jumătate de forță.

***De exemplu:** În etapa testării curajului unităților epuizate, Stu trebuie să efectueze o testare a curajului unităților epuizate pentru unitatea sa Skitarii Rangers. Unitatea a început lupta cu zece modele și este condusă de un Ranger Alpha cu o caracteristică de Leadership de 7. Cinci modele au fost distruse din unitate în această rundă, așadar Stu aruncă un zar D6, obține rezultatul 4 și adaugă 5 la rezultat. Rezultatul 9 este mai mare decât caracteristica de Leadership a unității, prin urmare testarea curajului unităților epuizate nu a fost promovată, iar un model din unitate pleacă și este îndepărtat. Stu trebuie să efectueze teste de uzură în luptă: pentru cele patru modele rămase din unitatea sa. Stu obține rezultatele de 1, 2, 5 și 6 la aruncarea zarurilor. Deoarece unitatea este acum sub jumătate de forță, acesta scade 1 din fiecare aruncare a zarurilor. Rezultatele finale înseamnă că două modele placă din unitate și sunt îndepărtate.*

### 2. VERIFICAREA COERENȚEI UNITARE

Fiecare jucător trebuie să elimine modelele câte unul pe rând, din oricare dintre unitățile armatelor care nu sunt în coerența unitară, astfel cum este definit la pagina 4, până când doar un singur grup de modele din unitate rămâne în joc și în coerența unitară. Modelele îndepărtate sunt considerate distruse, însă nu declanșează nicio regulă folosită când un model este distrus. Modelele eliminate din această cauză nu determină unitatea să facă altă testare a curajului unităților epuizate.

- Îndepărtați modelele din unitățile din armata dvs. care nu sunt în coerența unitară: (pag 4).
- După ce toate modelele care nu sunt în coerența unitară au fost îndepărtate (dacă există), etapa testării curajului unităților epuizate se încheie.
- Rândul jucătorului se încheie și, cu excepția cazului în care lup se încheie, începe rândul celui alt jucător (pag 9).



# MISIUNI

Pentru a declara război în jocul Warhammer 40.000, trebuie mai întâi să selectați o misiune. Regulile de bază includ o singură misiune - Doar război - acest lucru este ideal pentru a începe rapid. Altele pot fi găsite în alte cărți, sau puteți juca o misiune creată de dvs. Dacă dvs. sau adversarul nu cădeți de acord asupra misiunii de jucat, jucătorii trebuie să arunce zarurile pentru a stabili cine câștigă, iar câștigătorul decide.

## INSTRUCȚIUNI PRIVIND MISIUNILE

Toate misiunile includ un set de instrucțiuni care descriu modul de desfășurare a unei lupte. Acestea trebuie respectate în ordine, și includ în mod obișnuit următorii pași:

### 1. Adunarea armatelor

Fiecare misiune va ghida jucătorii privind dimensiunea armatelor pe care trebuie să le adune, și pot include reguli suplimentare care pot afecta modul în care alegeți armatele.

### 2. Citiți instrucțiunile misiunii

Fiecare misiune are o descriere a circumstanțelor luptei și a obiectivelor principale ale misiunii (acest lucru vă va spune cum să obțineți victoria). Unele misiuni pot include una sau mai multe reguli speciale. Acestea vizează situații unice sau abilități ce pot fi folosite în luptă.

### 3. Crearea câmpului de luptă

Fiecare misiune va include detalii despre dimensiunea câmpului de luptă de care aveți nevoie. Fiecare misiune vă va instrui dacă caracteristicile de teren sau marcajele pentru obiective trebuie configurate și vor oferi detalii despre locul configurării. În caz contrar, se presupune că folosiți principiile directoare din Regulamentul Warhammer 40.000 pentru a vă crea câmpul de luptă. Dacă folosiți un câmp de luptă cu o formă sau dimensiune diferită, va trebui să reglați distanțele și locația zonelor de desfășurare, marcajele pentru obiective și caracteristicile de teren în mod adecvat.

### 4. Desfășurarea forțelor

Fiecare misiune include o hartă de desfășurare care indică locul în care fiecare jucător își poate configura modelele în armată (denumită zona de desfășurare a armatei) și va include restricțiile care se aplică pentru configurare.

### 5. Stabilirea jucătorului care începe jocul

Fiecare misiune vă va spune cum să stabiliți ce jucător începe jocul.

### 6. Îndeplinirea regulilor înainte de luptă

Jucătorii trebuie să îndeplinească regulile înainte de luptă ale armatei lor (dacă există).

### 7. Începutul luptei

Începe prima rundă de luptă. Jucătorii continuă să joace runde de luptă până când aceasta se încheie.

### 8. Încheierea luptei

Fiecare misiune vă va spune când se încheie lupta. Acest lucru se va întâmpla după finalizarea unui număr stabilit de runde ale luptei sau când un jucător a atins un anumit nivel de victorie.

### 9. Stabilirea învingătorului

Fiecare misiune vă va indica ce trebuie să faceți pentru a câștiga fiecare joc. Dacă niciun jucător nu reușește să obțină victoria, atunci se consideră egal.

## MARCAJELE OBIECTIVELOR

Multe misiuni folosesc marcaje ale obiectivelor - acestea reprezintă locuri cu importanță tactică sau strategică pe care ambele tabere încearcă să le obțină. Dacă o luptă are marcaje ale obiectivelor, atunci misiunea va indica unde se află pe câmpul de luptă. Acestea pot fi reprezentate folosind orice marcaj adecvat, însă noi recomandăm utilizarea marcajelor rotunde cu diametru de 40 mm.

Când configurați marcajele obiectivelor pe câmpul de luptă, așezați-le astfel încât să fie centrate față de punctul specificat de misiune. Când măsurați distanțele până la și de la marcajele obiectivelor, măsurați întotdeauna până la și de la cea mai apropiată parte a aceluia marcaj al obiectivului.

Un model se află pe raza unui marcaj al obiectivelor dacă se află 3" orizontal și 5" vertical față de marcajul obiectivului.

Dacă nu se specifică altfel, un jucător controlează un marcaj al obiectivului când are mai multe modele pe raza acestuia decât adversarul. Un model poate fi considerat a controla doar un marcaj al obiectivelor per rundă - dacă unul dintre modelele dvs. poate fi considerat a controla mai mult de un marcaj al obiectivelor, trebuie să selectați pe care îl controlează în runda respectivă. Unitățile Avion și unitățile cu Rol de fortificații pe câmpul de luptă nu pot controla niciodată marcajele obiectivelor - excludeți aceste unități când stabiliți ce jucător controlează un marcaj al obiectivelor.

- **Marcajul obiectivelor:** Marcaj rotunde 40 mm
- Un model se află pe raza unui marcaj al obiectivelor dacă se află 3" orizontal și 5" vertical față de acesta.
- Marcajul obiectivelor este controlat de jucătorul cu cele mai multe modele pe raza de acțiune.
- AVIOANELE și fortificațiile nu pot controla marcajele obiectivelor.



Locațiile pentru marcajele obiectivelor pe câmpul de luptă sunt indicate de obicei pe harta de desfășurare a misiunii jucate și sunt reprezentate de pictograma din stânga.

## OBIECTIV SECURIZAT

Unele unități au abilitatea denumită obiectiv securizat. Un jucător controlează un marcaj al obiectivelor dacă are modele cu această abilitate în raza marcajului obiectivelor, chiar dacă există mai multe modele inamice pe raza aceluia marcaj al obiectivelor. Dacă un model din raza marcajului obiectivelor are această abilitate (sau o abilitate similară), atunci marcajul obiectivelor este controlat de jucătorul care are cele mai multe modele pe raza aceluia marcaj al obiectivelor decât normal.

- **Obiectiv securizat:** Jucătorul controlează marcajul obiectivelor dacă oricare dintre modelele sale din raza de acțiune are această abilitate.



# MISIUNE DOAR RĂZBOI

## 1. ADUNAREA ARMATELOR

Pentru a juca această misiune, dvs. și adversarul trebuie să adunați mai întâi o armată de miniaturi din colecție. Armatele pot folosi orice modele din colecțiile dvs. pe care le doriți. Jucătorii stabilesc de comun acord cât de mari vor fi armatele - nu este nevoie ca cele două armate să aibă aceeași dimensiune, dar dacă asta își doresc jucătorii, trebuie să stabilească acest lucru acum. Dacă acesta este primul dvs. joc Warhammer 40.000, recomandăm ca fiecare jucător să folosească un număr mic de unități. Tabelul de mai jos vă oferă informații generale despre durata luptei pe baza dimensiunii armatelor folosite; rețineți că acesta este nivelul de putere combinat (vezi regulamentul Warhammer 40.000) al armatei dvs. și a adversarului.

LUPTE		
DIMENSIUNEA LUPTEI	DIMENSIUNEA ARMATELOR (niveluri de putere combinate)	DURATA LUPTEI
Patrula de luptă	50	Până la 1 oră
Incursiune	100	Până la 2 ore
Forța de atac	200	Până la 3 ore
Ofensiva	300	Până la 4 ore

După ce v-ați adunat armata, selectați unul dintre modele pentru a fi Comandantul. Modelul obține cuvântul cheie **COMANDANTUL**. Dacă **COMANDANTUL** dvs. are un cuvânt cheie **PERSONAJ** acesta va avea o caracteristică de comandant, pe care o alegeți acum. Orice Comandant poate avea caracteristica de Comandant și conducător inspirat (vezi mai jos). În alte publicații puteți găsi caracteristici alternative ale Comandantului.

### Conducător inspirat (caracteristică a Comandantului, Aura)

Adunați 1 la caracteristica de Leadership a unităților aliate când se află pe o rază de 6" față de acest **COMANDANT**.

## 2. INSTRUCȚIUNILE MISIUNII

A venit vremea să vă dovedeți valoarea de cel mai mare comandat din galaxie! Tot ce stă între dvs. și gloria supremă este o forță adversă care vrea să vă distrugă. Distrugeți armata inamică și acaparați locurile strategice răspândite pe câmpul de luptă împiedicându-vă dușmanul să procedeze la fel.

### Obiectivele misiunii:

**Uciderea Comandantului:** Un jucător obține 1 punct victorios dacă **COMANDANTUL** inamic este distrus la sfârșitul luptei.

**Capturarea și controlul:** La sfârșitul etapei de comandă a fiecărui jucător, jucătorul al cărui rând este marchează 1 punct victorios pentru fiecare marcaj al obiectivelor pe care le controlează în prezent (vezi pagina alăturată pentru detalii despre configurarea marcajelor obiectivelor). Jucătorii controlează marcajele obiectivelor conform descrierii din pag. 24. În plus, dacă un jucător controlează mai multe marcaje ale obiectivelor decât adversarul la sfârșitul luptei, acesta obține 1 punct victorios bonus.

## 3. CREAREA CÂMPULUI DE LUPTĂ

Jucătorii creează câmpul de luptă și configurează caracteristicile de teren folosind liniile directoare din regulamentul Warhammer 40.000. Dimensiunea minimă a câmpului de luptă depinde de dimensiunea luptei pe care ați selectat-o, conform tabelului de mai jos:

CÂMPURILE DE LUPTĂ	
DIMENSIUNEA LUPTEI	DIMENSIUNEA CÂMPULUI DE LUPTĂ (Minimă)
Patrula de luptă/incursiune	44" x 30"
Forța de atac	44" x 60"
Ofensiva	44" x 90"

Apoi, jucătorii trebuie să alterneze configurarea marcajelor obiectivelor pe câmpul de luptă, începând cu jucătorul care câștigă după ce au fost aruncate zarurile pentru a stabili câștigătorul (pag. 6), până au fost plasate patru în total. Marcajele obiectivelor nu pot fi plasate pe o rază de 6" față de orice margine a câmpului de luptă sau de 9" a altor marcaje ale obiectivelor.

## 4. DESFĂȘURAREA FORȚELOR

Când câmpul de luptă a fost creat, jucătorii trebuie să dea din nou cu zarurile pentru a stabili cine câștigă. Câștigătorul alege una dintre cele două zone de desfășurare pentru a fi a sa. Apoi, jucătorii alternează desfășurarea unităților, câte una pe rând, începând cu jucătorul care nu și-a ales zona de desfășurare. Modelele trebuie configurate integral în propria zonă de desfășurare. Continuați configurarea unităților până când ambii jucători au configurat toate unitățile din armata lor sau ați rămas fără spațiu pentru a configura mai multe unități. Dacă un jucător a finalizat configurarea armatei, adversarul său continuă să configureze unitățile rămase din armata sa.

Dacă ambii jucători au unități cu abilități care le permit să fie configurate după ce ambele armate au fost desfășurate, jucătorii trebuie să dea cu zarul pentru a stabili cine câștigă după ce toate celelalte unități au fost configurate și să alterneze configurarea acestor unități, începând cu câștigătorul.

## 5. STABILIREA JUCĂTORULUI CARE ÎNCEPE JOCUL

Jucătorii trebuie să dea din nou cu zarul pentru a stabili cine câștigă, iar câștigătorul poate alege să fie primul sau al doilea.

## 6. ÎNDEPLINIREA REGULILOR ÎNAINTE DE LUPTĂ

Jucătorii trebuie să îndeplinească regulile înainte de luptă ale armatei lor (dacă există).

## 7. ÎNCEPUTUL LUPTEI

Începe prima rundă de luptă. Jucătorii continuă să joace runde de luptă până când aceasta se încheie.

## 8. ÎNCHIEIEREA LUPTEI

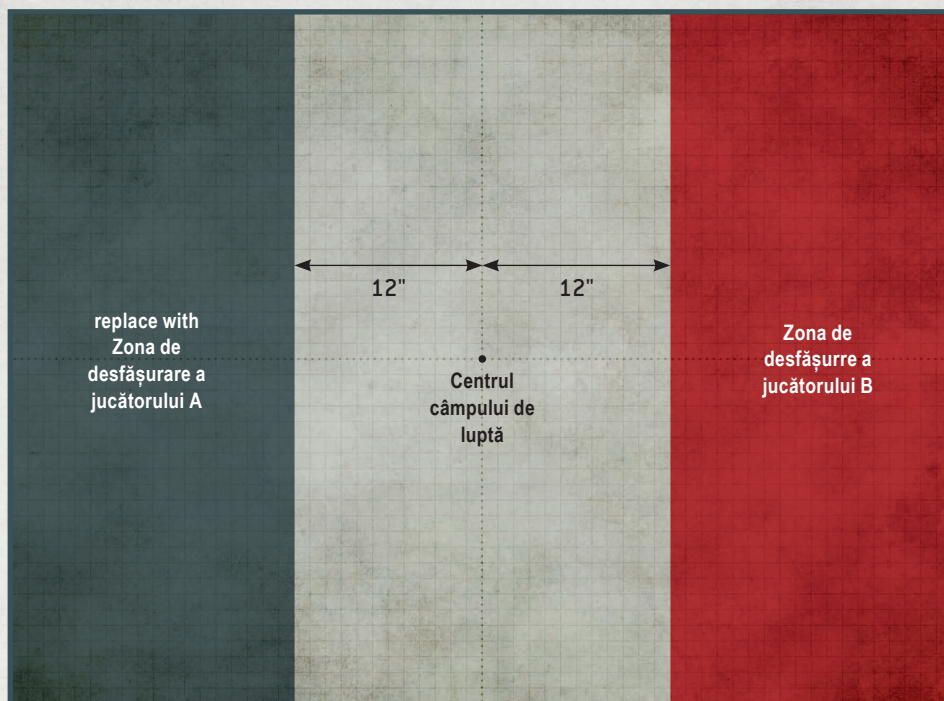
Lupta se încheie când toate modelele din armata unui jucător au fost desfășurate sau când a cincea rundă de luptă s-a încheiat (oricare este prima).

## 9. STABILIREA ÎNVIĞĂTORULUI

Dacă la sfârșitul luptei, o armată a fost distrusă, jucătorul care comandă armata adversă este învingător. În caz contrar, jucătorul cu cele mai multe puncte victorioase este învingătorul (în caz de egalitate, lupta se încheie la egalitate).



Jucătorul A Marginea câmpului de luptă



Jucătorul B Marginea câmpului de luptă