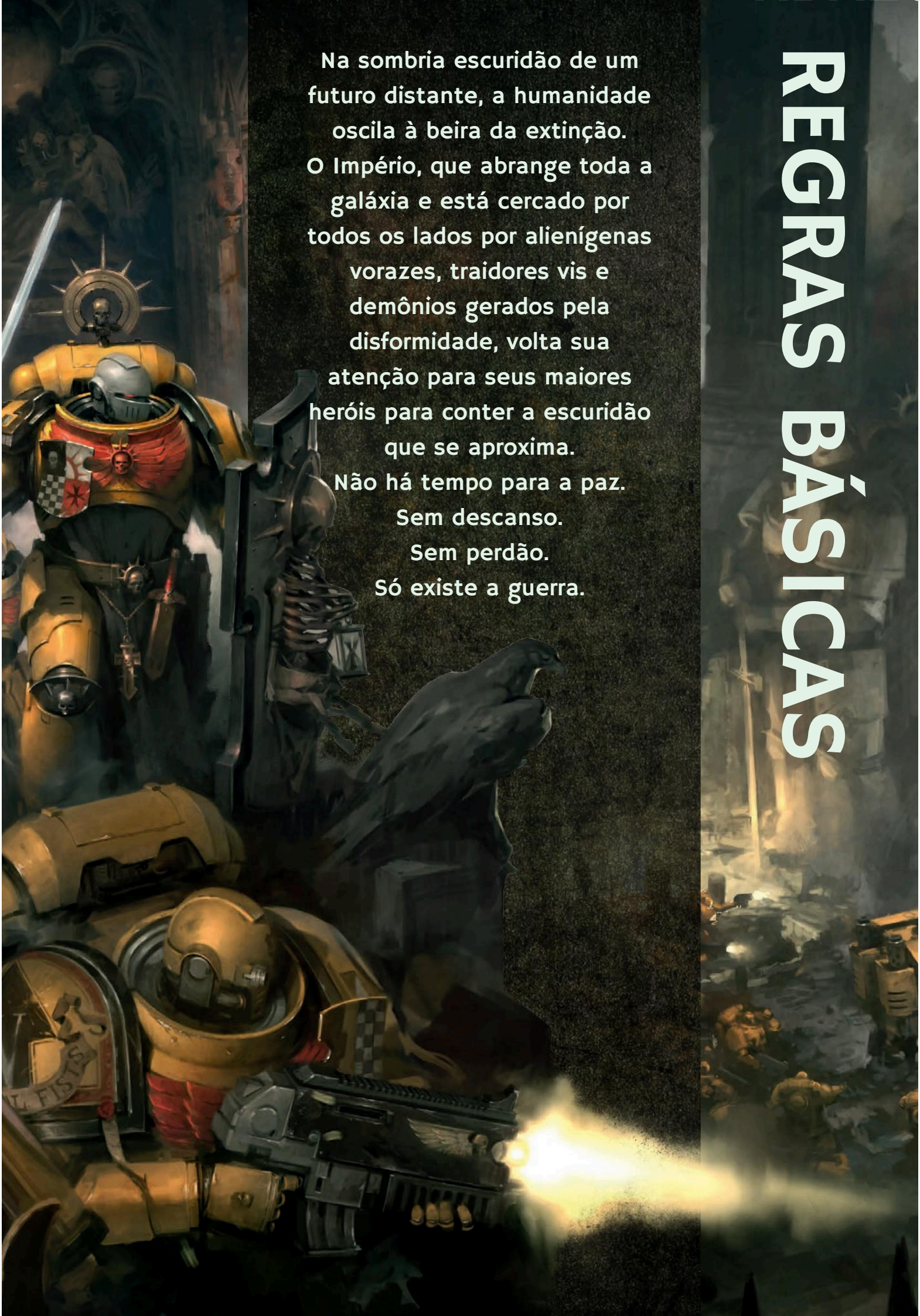
REGRAS BÁSICAS



Na sombria escuridão de um futuro distante, a humanidade oscila à beira da extinção. O Império, que abrange toda a galáxia e está cercado por todos os lados por alienígenas vorazes, traidores vis e demônios gerados pela disformidade, volta sua atenção para seus maiores heróis para conter a escuridão que se aproxima.

Não há tempo para a paz.

Sem descanso.

Sem perdão.

Só existe a guerra.

CONTEÚDO

Cada seção e subseção é identificada por um número de referência; estes são utilizados para referências internas. A tabela abaixo lista cada seção por número de página.

INTRODUÇÃO.....4-5

REGRAS BÁSICAS 6-25

Os conceitos essenciais das regras de Warhammer 40.000, incluindo como usar as fichas de dados e como mover e atacar com suas miniaturas.

01. CONCEITOS FUNDAMENTAIS.....8
02. FICHAS TÉCNICAS.....10
03. MOVIMENTO.....12
04. REALIZANDO ATAQUES.....16
05. SEQUÊNCIA DE ATAQUE.....18
06. OUTROS CONCEITOS.....24

A RODADA DE BATALHA 26-43

Warhammer 40.000 é jogado em uma série de rodadas de batalha, nas quais cada jogador realiza um turno composto por 5 fases.

07. A RODADA DE BATALHA.....28
08. FASE DE COMANDO.....30
09. FASE DE MOVIMENTO.....32
10. FASE DE TIROTEIO.....34
11. FASE DE CARGA.....36
12. FASE DE LUTA.....38

CAMPOS DE BATALHA E TÁTICAS 44-59

Esta seção explica como criar um campo de batalha emocionante usando **terreno** e **objetivos,** e como usar ferramentas táticas na forma de **estratagemas** e **ações.**

13. TERRENO.....46
14. OBJETIVOS.....52
15. ESTRATAGEMAS.....54
16. AÇÕES.....58

REGRAS AVANÇADAS 60-75

Esta seção explica como usar tipos de unidades mais especializadas, bem como reforçar seu exército com unidades que ainda não estão no campo de batalha.

17. MONSTROS E VEÍCULOS.....62
18. TRANSPORTES.....64
19. UNIDADES ANEXAS.....66
20. RESERVAS ESTRATÉGICAS.....68
21. VOANDO E IMPULSANDO.....70
22. OUTRAS REGRAS E HABILIDADES.....72
23. AERONAVES.....74

REFERÊNCIA 76-89

Aqui são apresentadas habilidades que são universais para muitas unidades e armas em Warhammer 40.000, juntamente com uma introdução aos materiais de referência encontrados no aplicativo Warhammer 40.000.

24. HABILIDADES ESSENCIAIS.....78
25. APÊNDICE DE REGRAS.....86

ÍNDICE DE REGRAS PRINCIPAIS.....89



INTRODUÇÃO

Warhammer 40.000 é um jogo de batalha de mesa no qual cada jogador comanda um exército de miniaturas Citadel representando as forças do Império ou de um de seus muitos inimigos.

O jogo se desenrola em uma série de rodadas de batalha, durante as quais cada jogador realiza um turno composto por 5 fases. Ao longo dessas fases, os jogadores movem suas forças pelo tabuleiro.

no campo de batalha, eles realizam ataques para destruir seus inimigos com tiros mortais e sangrentos combates corpo a corpo.

Uma batalha geralmente dura 5 rodadas, ao final das quais, por meio de uma combinação de habilidade, tática e um pouco de sorte, um dos jogadores será coroado o vencedor.



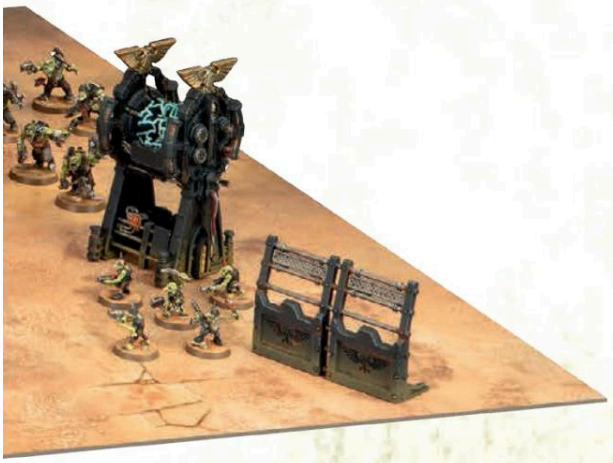
Cada partida de Warhammer 40.000 é jogada usando uma **missão,** que você deve escolher antes de começar. Você pode fazer isso usando um baralho de missões de Warhammer 40.000. Cada missão lhe dirá como se preparar para a batalha e posicionar suas forças, bem como quaisquer regras adicionais que entrarão em vigor. Crucialmente, ela também indicará o que os jogadores precisam fazer para vencer!

As missões instruirão os jogadores a **reunir um exército** a partir de sua coleção de miniaturas Citadel e indicarão o tamanho total que esses exércitos devem ter. Um guia simples para reunir um exército pode ser encontrado no aplicativo Warhammer 40.000. Fazer isso é um hobby gratificante por si só, com temas narrativos e combinações de unidades quase ilimitadas para explorar em mais de duas dúzias de facções.

Para qualquer facção que você queira colecionar e jogar, um **Codex** é um guia indispensável. Cada Codex é o livro de referência definitivo para aquela facção, repleto de informações inspiradoras, ilustrações e fotografias, além das regras que representam os modelos daquela facção e os estilos de combate únicos que eles podem usar no campo de batalha.

Por fim, antes de jogar uma partida de Warhammer 40.000, você precisará criar um **campo de batalha** com terreno. Você pode usar qualquer superfície onde possa posicionar suas miniaturas e o terreno; uma mesa é ideal. Sua missão indicará o tamanho do campo de batalha que você deve usar e o guiará quanto ao volume e posicionamento do terreno. Dessa forma, os jogadores podem recriar muitas das zonas de guerra mais terríveis do 41º milênio, desde mundos infestados de carnívoros até paisagens urbanas devastadas pela guerra.

As páginas a seguir contêm as Regras Básicas que todo jogador de Warhammer 40.000 precisa conhecer. Este livro é o seu guia indispensável para jogar emocionantes jogos de guerra que dão vida aos conflitos sombrios e desesperados do 41º milênio. Então pegue seus dados e sua fita métrica, fortaleça sua determinação e que suas vitórias entrem para a história!



WARHAMMER 40.000: O APLICATIVO

O aplicativo Warhammer 40.000 é o melhor companheiro para suas partidas de Warhammer

40.000! Além de incluir as Regras Básicas aprimoradas com recursos de referência expandidos, o aplicativo permite que você crie facilmente uma lista de exército e acesse as regras da sua facção.

O aplicativo Warhammer 40.000 também é o melhor lugar para obter as atualizações mais recentes da sua facção, desde informações adicionais sobre o contexto até novas regras.

Nas páginas seguintes, as referências a conteúdo adicional do aplicativo estão destacadas em verde, conforme mostrado abaixo:

- Exemplo de referência do aplicativo

Escaneie o código abaixo para começar a jogar Warhammer 40.000 APP.







CONCEITOS BÁSICOS

Antes de aprender como mover seus guerreiros pelo campo de batalha e atacar o inimigo em tiroteios mortais e combates corpo a corpo sangrentos, esta seção apresenta alguns conceitos básicos que sustentam todas as batalhas de Warhammer 40.000.

EXÉRCITOS 01.01

Em uma partida de Warhammer 40.000, cada jogador comanda um exército composto por unidades de miniaturas. Você controla todas as miniaturas do seu exército. Quando uma regra se refere ao "jogador controlador", está se referindo ao jogador que controla as miniaturas afetadas por essa regra.

UNIDADES E MODELOS 01.02

Uma unidade pode conter um ou mais modelos. Esses modelos se movem e Lutam juntos como um único grupo. A maioria dos modelos possui uma base, que também faz parte do modelo para todos os efeitos das regras.

As regras às vezes afetam modelos ou unidades "amigáveis" ou "inimigas", que são definidas da seguinte forma:

- Unidades e miniaturas amigas são aquelas do seu exército.
- Unidades e miniaturas inimigas são aquelas do exército do seu oponente.

Se uma regra afetar unidades ou miniaturas sem especificar se são aliadas ou inimigas, essa regra afetará qualquer unidade ou miniatura, independentemente de qual exército pertença. Quando um efeito ou habilidade se aplica a uma unidade, aplica-se a todas as miniaturas dessa unidade.



JOGADOR ATIVO E JOGADOR ADVERSÁRIO 01.03

Em qualquer momento, um jogador é o 'jogador ativo' e seu oponente é o 'jogador adversário'. A posição de cada jogador muda ao longo da partida, mas ambos os jogadores sempre se tornam um ou outro; sempre que um jogador se torna o jogador ativo, seu oponente se torna o jogador adversário, e vice-versa.

Embora não seja a vez de nenhum dos jogadores (por exemplo, no início ou no fim da rodada de batalha), o jogador que realiza o primeiro turno em cada rodada de batalha é o jogador ativo.

Enquanto for a vez de um jogador, esse jogador é o jogador ativo, com as seguintes exceções:

- Sempre que uma unidade é **selecionada para se mover,** o jogador que controla essa unidade se torna o jogador ativo até o final do movimento.

- Sempre que uma unidade é **selecionada para atirar** ou **para lutar,** o jogador que controla essa unidade se torna ojogador ativo até que esses ataques sejam resolvidos.

MEDINDO DISTÂNCIAS 01.04

Em Warhammer 40.000, as distâncias são medidas em polegadas ("). Você pode medir distâncias sempre que quiser.

Quando uma regra se refere à posição de uma miniatura em relação a qualquer outro elemento no campo de batalha, a menos que seja especificado o contrário, a medida deve ser feita a partir da parte mais próxima da base dessa miniatura.

DADOS 01.05

Você precisará de alguns dados de 6 lados (frequentemente abreviados para D6).

Existem muitas maneiras de se referir aos lançamentos de dados, incluindo:

- **2+, 3+, e assim por diante:** 2+ significa um resultado de 2 ou mais, 3+ significa um resultado de 3 ou mais, e assim por diante.
- **1-3, 4-6 e assim por diante:** Qualquer resultado dentro do intervalo especificado interagirá com a regra estabelecida.
- **2D6, 3D6 e assim por diante:** Role o número indicado de D6 e some os resultados. os valores individuais juntos (por exemplo, para rolar 2D6, role dois D6 e some os valores).
- **D3:** Lance um dado de seis lados edivida o resultado por dois (arredondando para cima).
- **D6+1, 2D6+3 e assim por diante:** Role o número indicado de dados e Adicione ovalor especificado ao resultado.

ROLAGENS DE LIDERANÇA 01.06

Para realizar um **teste de liderança** para uma unidade, o jogador que a controla rola 2D6: se o resultado for igual ou maior que uma ou mais das **características de Liderança** dessa unidade, o teste é bem-sucedido. Caso contrário, o teste falha.

A regra que instruiu você a realizar o **teste de liderança descreverá os efeitos de um sucesso ou falha nesse teste.**

ROLAGENS DE BATTLESHOCK 01.07

Para realizar um **teste de Battleshock** para uma unidade, o jogador que a controla realiza um **teste de liderança** para ela (veja acima).

- Se esse teste for bem-sucedido, essa unidade não ficará em estado de choque de batalha.
- Se esse teste falhar, essa unidade e cada miniatura nela contida, está em estado de choque.

Enquanto uma unidade está em estado de choque:

- A característica de **Objective Control (OC)** de todos os seus modelos é modificado para '-' (02.02).
- Seu jogador controlador não pode escolher essa unidade como alvo de estratagemas (15).
- Não é **elegível para iniciar uma ação** (16), e qualquer **ação** que tenha iniciado não pode ser concluída.

VEJA TAMBÉM

UNIDADES E MODELOS

- Quadro 17.02

JOGADOR ATIVO E JOGADOR ADVERSÁRIO

- Regras do Jogador
- Sequenciamento de regras

MEDINDO DISTÂNCIAS

- Modelo/Unidade mais próxima
- Quarto de mesa
- Dentro/Totalmente Dentro

DADOS

- Sucesso automático
- Modificando resultados dos dados
- Re-rolagens
- Roll Off

ROLAGENS DE BATTLESHOCK

- **Fase de Comando 08.00**
  - Rolagens múltiplas de battleshock

MORAL NO CAMPO DE BATALHA

O moral e a organização das tropas podem vacilar e ruir durante a batalha.
Isso é verificado por meio de testes de choque de batalha, geralmente na fase de Comando.
Falhar nesse teste representa a coragem da unidade vacilando devido a baixas ou outras perturbações, reduzindo sua eficácia no campo de batalha.
Da mesma forma, algumas regras exigem que você verifique a prontidão de uma unidade fazendo um teste de liderança.

FICHA DE DADOS

Cada unidade possui uma ficha técnica que explica seu funcionamento em batalha. Aqui você aprenderá como usar as fichas técnicas ao preparar seu exército e jogar partidas.

1. NOME DA FOLHA DE DADOS 02.01
Aqui você encontrará o nome da unidade.

2. PERFIS 02.02
Estes contêm as seguintes características que indicam o quão poderosos são os modelos da unidade:

Movimento (M): A velocidade com que uma miniatura atravessa o campo de batalha. Se uma miniatura tiver uma característica M de '-', pode ser posicionada no campo de batalha, mas de outra forma não pode ser transferido.

Resistência (T): A resiliência do modelo contra danos.

Salvaguarda (Sv): Apresentada como o resultado de um dado (ex: 4+), indica a proteção que a armadura de um modelo lhe confere.

Salvaguarda Invulnerável (Sv): Apresentada como o resultado de um dado (ex.: 4+). Alguns modelos são protegidos por meios esotéricos além da armadura física, como campos de força ou reflexos sobrenaturais.

Nem todos os modelos possuem a característica **Salvaguarda Invulnerável,** mas caso possuam, ela será listada aqui.

Ferimentos (W): Os ferimentos representam a quantidade de dano que um modelo pode suportar antes de ser **destruído.** Se os ferimentos de um modelo forem reduzidos a 0 ou menos, esse modelo é **destruído.**

Liderança (Ld): Apresentada como o resultado de um dado (ex: 7+), revela o quão corajoso, determinado ou autocontrolado um modelo é.

Controle de Objetivo (OC): Quão eficazmente um modelo consegue controlar um objetivo no campo de batalha. Se um modelo tiver uma característica **OC** de '-' é incapaz de o**bjetivos** de controle em geral.

3. HABILIDADES 02.03
Muitas unidades possuem habilidades que podem ser aplicadas durante ojogo. Estas serão descritas aqui.

4. ARMAS 02.04
As armas possuem as seguintes características:

Alcance (R): Distância que as armas de longo alcance podem atingir. Armas com a característica **R** igual a 'Corpo a corpo' são armas de combate corpo a corpo.

Ataques (A): Quantos **dados de ataque** são usados cada vez que essa arma é usada.

Habilidade Balística (BS): Apresentada como o resultado de um dado (ex: 4+), indica a precisão do portador ao atirar com a arma de longo alcance correspondente.

Habilidade com Arma (WS): Apresentada como o resultado de um dado (ex.: 4+), reflete a habilidade do portador em manejar a arma corpo a corpo de forma relevante.

Força (S): Quanto maior o valor de S de uma arma, maior a probabilidade de ela ferir um inimigo.

Penetração de Armadura (AP): Apresentada como um modificador em uma rolagem de dados (ex.: -1). Quanto maior o modificador, melhor a arma é para penetrar as defesas do alvo.

Dano (D): A quantidade de dano infligido por um ataque.

5. PALAVRAS-CHAVE02.05
As fichas de dados contêm uma lista de palavras-chave, separadas em palavras-chave de facção e outras palavras-chave. As primeiras são usadas para decidir quais miniaturas incluir no seu exército, mas, fora isso, ambas são funcionalmente iguais. As palavras-chave aparecem em letras maiúsculas, em **NEGRITO.**

02

Algumas regras estão ligadas a uma ou mais palavras-chave. Por exemplo, uma regra pode dizer que se aplica a unidades de **INFANTARIA** .

Isso significa que ela se aplica apenas a unidades que possuem apalavra- chave **INFANTARIA** . Instâncias singulares e plurais da mesma palavra-chave funcionam da mesma maneira.

6. COMPOSIÇÃO DA UNIDADE E OUTRAS REGRAS 02.06

Esta seção detalha o número e tipos de modelos na unidade. Cada um desses modelos terá um conjunto de configurações padrão.

O equipamento bélico, que será listado aqui. Também pode listar outras regras, como a quais unidades uma unidade **líder** pode se juntar ou quais unidades podem embarcar em um **TRANSPORTE.**

7. OPÇÕES DE EQUIPAMENTO DE GUERRA 02.07

Algumas fichas de dados incluem uma lista de opções de equipamento. Ao adicionar uma unidade desse tipo ao seu exército, você pode usar essas opções para alterar as armas e outros equipamentos que seus modelos possuem.

VEJA TAMBÉM

PERFIS E ARMAS

- Modificadores de Característica
- Destruído
- Características aleatórias

HABILIDADES

- Habilidades de Aura 22.01
- Habilidades de Facção 22.02
- Habilidades Psíquicas 22.03
- Habilidades de Equipamento 22.04

PALAVRAS-CHAVE

- Palavras-chave mistas em unidades



MOVENDO

Durante uma batalha, você moverá suas miniaturas pegando-as e mudando sua posição no campo de batalha. Os princípios de movimento são explicados aqui:

MOVENDO UNIDADES 03.01

Existem vários tipos de movimento que uma unidade pode realizar. Cada um define quais unidades são elegíveis para realizá-lo, qual a sua **distância máxima** ou **distância de posicionamento** , e quaisquer condições que devam ser atendidas.

Cada vez que você move uma unidade, você pode mover um ou mais de seus modelos, um de cada vez, movendo-a em linha reta e/ou girando-a, quantas vezes quiser.

A cada movimentação de um modelo, salvo indicação em contrário:

- Pode ser movido através de miniaturas aliadas.
- Pode ser movido por qualquer espaço onde sua base caiba.
- Sua base não pode ser movida através de miniaturas inimigas.
- Sua base não pode ultrapassar a borda do campo de batalha.
- Todas as condições estabelecidas para **"enquanto mover"** devem ser cumpridas.

MOVENDO UM MODELO EM LINHA RETA.

Cada vez que você mover uma miniatura em linha reta, mova-a horizontalmente pelo campo de batalha. Meça a distância apartir do mesmo ponto em sua base no início e no fim desse movimento e adicione essa distância aqualquer outra distância percorrida desde que a unidade iniciou o movimento. A distância percorrida não pode ser maior que a **distância máxima** daquele **tipo de movimento.**



GIRANDO UM MODELO

A cada rotação do modelo, gire-o qualquer ângulo em torno do centro da sua base, mantendo-o na vertical. Observe que a rotação do modelo não conta para a distância percorrida.

ENCERRANDO UM MOVIMENTO

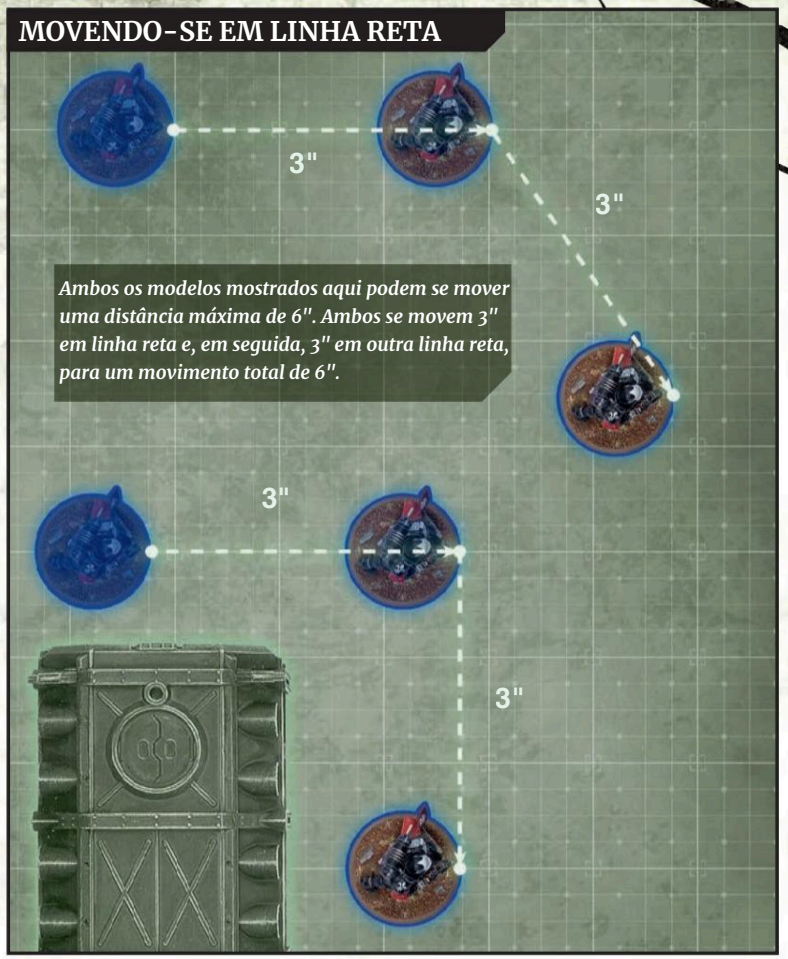
Após concluir a instalação de todos os modelos em uma unidade e/ou a movimentação de todos os modelos que deseja mover em uma unidade, verifique se todos os itens a seguir estão corretos:

- Se essa unidade estiver no campo de batalha, ela está em coerência (03.03).
- Nenhum modelo nessa unidade está em outro modelo ou parcialmente em outro modelo através da superfície de uma característica do terreno (por exemplo, uma parede ou teto).
- Todas as condições estabelecidas para 'Após o movimento' foram atendidas.

Se uma ou mais das condições acima não forem atendidas, essa unidade não poderá realizar esse movimento e seus modelos retornarão aos seus lugares de origem nas posições no início daquele turno. Caso contrário, após a resolução de quaisquer regras adicionais estipuladas na seção 'Após o movimento' daquele **tipo de movimento,** aquele movimento termina.

03

MOVENDO-SE EM LINHA RETA



Ambos os modelos mostrados aqui podem se mover uma distância máxima de 6". Ambos se movem 3" em linha reta e, em seguida, 3" em outra linha reta, para um movimento total de 6".

VEJA TAMBÉM

- Quadro 17.02
- Monstros e Veículos 17.00
- Movimento Vertical 13.06

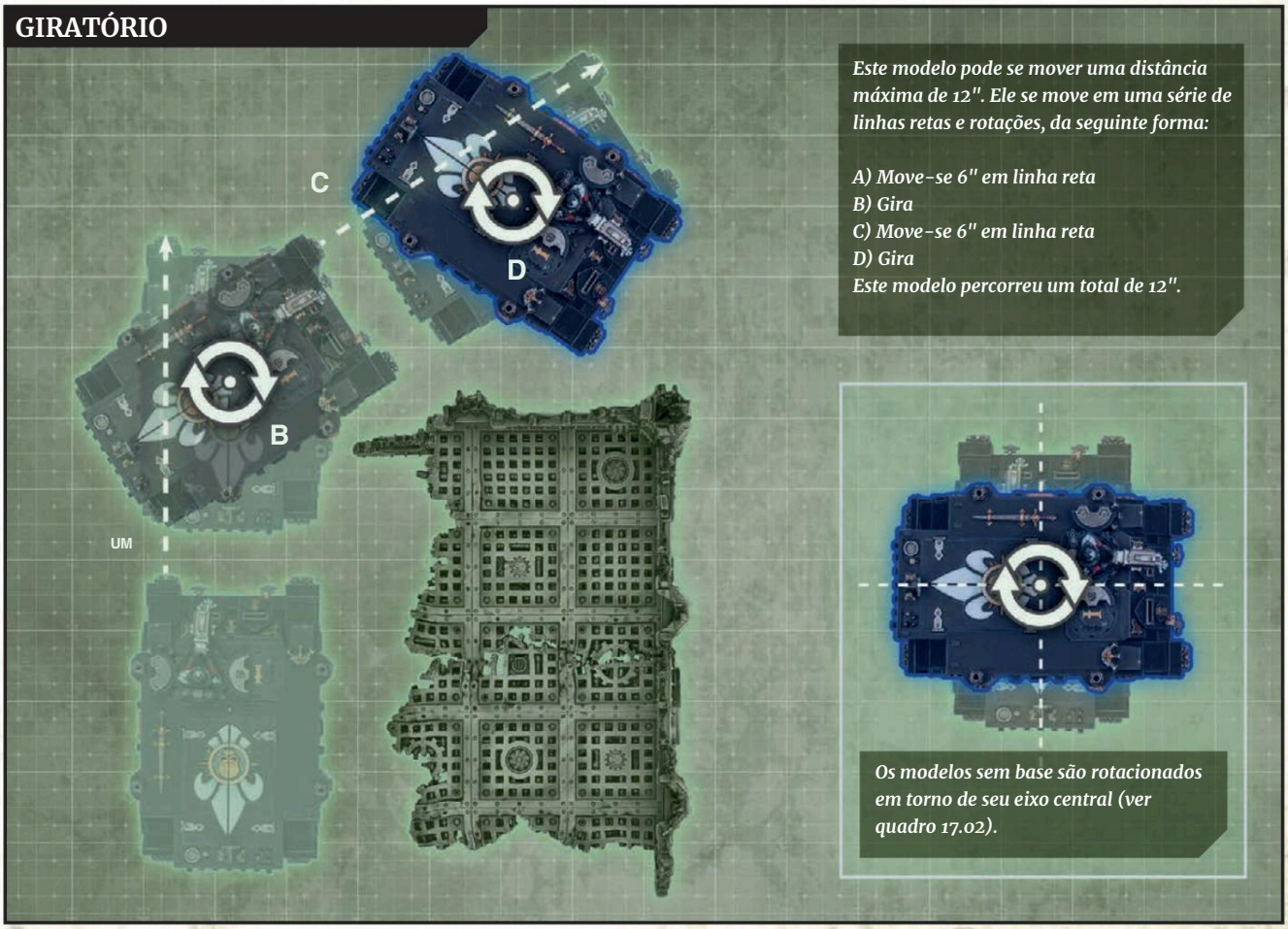
Movimento Aleatório

- Reservas Estratégicas 20.00
- Terreno 13.00
- Transportes 18.00

TIPOS DE MOVIMENTO

- Movimento Avançado 09.06
- Movimento de Carga 11.04
- Movimento de Consolidação 12.08
- Desembarque - Movimento 18.04
- Desembarque de emergência - Movimento 18.05
- Movimento de Contingência 09.07
- Movimento de ingresso 20.04
- Movimento Normal 09.05
- Movimento de empilhamento 12.03
- Movimento de reconhecimento 24.32
- Movimento de impulso 21.02

GIRATÓRIO



Este modelo pode se mover uma distância máxima de 12". Ele se move em uma série de linhas retas e rotações, da seguinte forma:

A) Move-se 6" em linha reta
B) Gira
C) Move-se 6" em linha reta
D) Gira
Este modelo percorreu um total de 12".

Os modelos sem base são rotacionados em torno de seu eixo central (ver quadro 17.02).

CONFIGURAÇÃO 03.02

Antes que suas unidades possam se mover e atacar, elas precisarão ser posicionadas no campo de batalha. Isso geralmente acontece ao enviar seu exército para a batalha, mas também pode ocorrer por outros motivos.

Sempre que uma regra instruir você a posicionar uma unidade, coloque suas miniaturas no campo de batalha de forma que:

- Essa unidade está em **coerência** (veja abaixo).
- Essa unidade está **desativada** (veja abaixo).
- Todos os outros requisitos e restrições foram atendidos.

Se não for possível posicionar todos os modelos de uma unidade, remova essa unidade do campo de batalha e retorne-a à sua posição original (por exemplo, em **reservas estratégicas** ou embarcada em um **TRANSPORTE).**

SE VOCÊ NÃO PUDER CONFIGURAR UMA UNIDADE

Esta seção explica como posicionar suas unidades no campo de batalha.
Ao fazer isso como resultado de um tipo de movimento, se você tiver que retornar os modelos de uma unidade aos seus lugares originais, eles retornarão aos seus lugares originais.

posições anteriores porque não é possível estabelecer todas elas, essa unidade não foi selecionada para fazer essa mudança.

Isso significa que pode ser selecionado para fazer um movimento mais tarde, podendo tentar outra configuração ou permanecer estacionário (09.04)

COERÊNCIA 03.03

Uma unidade que contém mais de um modelo deve ser montada e finalizar qualquer tipo de movimento em **coerência.** Uma unidade está em **coerência** enquanto ambas as condições a seguir se aplicarem a todos os modelos dessa unidade:

- A uma distância de até 2" na horizontal e 5" na vertical de pelo menos um outro modelo nessa unidade.
- A uma distância de até 9" e 5" vertical de qualquer outro modelo nessa unidade.

O QUE É COERÊNCIA?

A coerência impede que as miniaturas da mesma unidade se separem demais umas das outras no campo de batalha, garantindo que elas se posicionem e terminem cada tipo de movimento como um único grupo.

RECUPERANDO A COERÊNCIA

Na etapa de Fim de Turno de cada jogador, se uma ou mais unidades no campo de batalha não estiverem em **coerência,** os jogadores que controlam essas unidades devem remover miniaturas delas, uma de cada vez, até que voltem a estar em **coerência .** As miniaturas removidas dessa forma são **destruídas,** mas não acionam as regras que se aplicam quando uma miniatura é **destruída.**

ENGAJAMENTO 03.04

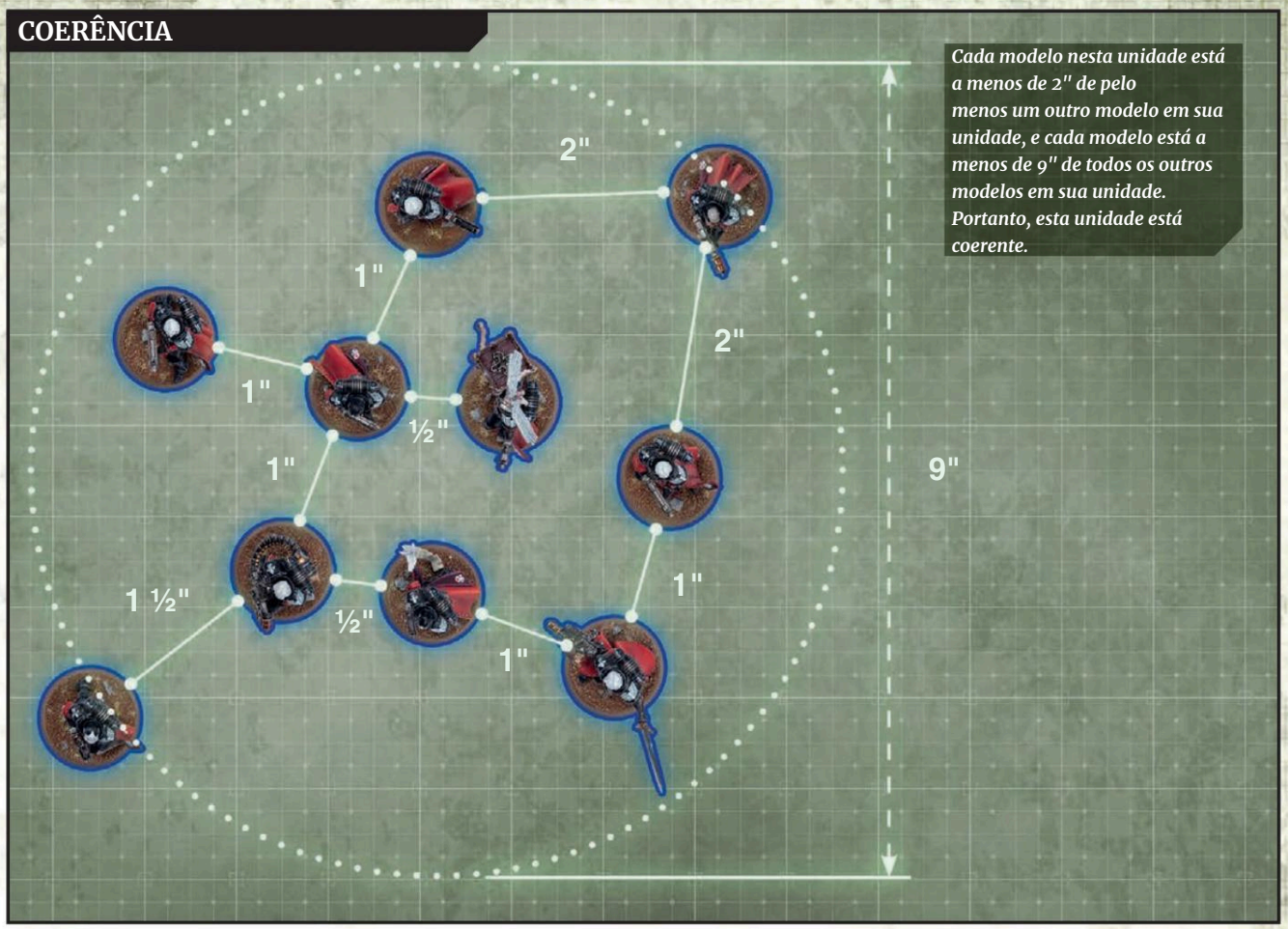
O alcance de engajamento de um modelo é a área do campo de batalha dentro de um raio de 2" na horizontal e 5" na vertical ao seu redor.

- Enquanto um modelo aliado estiver dentro do **alcance de engajamento** de um ou mais modelos inimigos, esses modelos – e as unidades às quais pertencem – estarão **engajados** uns com os outros.
- Enquanto uma unidade não contiver modelos **engajados ,** essa unidade estará **desengajada**.

O QUE É ENGAJAMENTO?

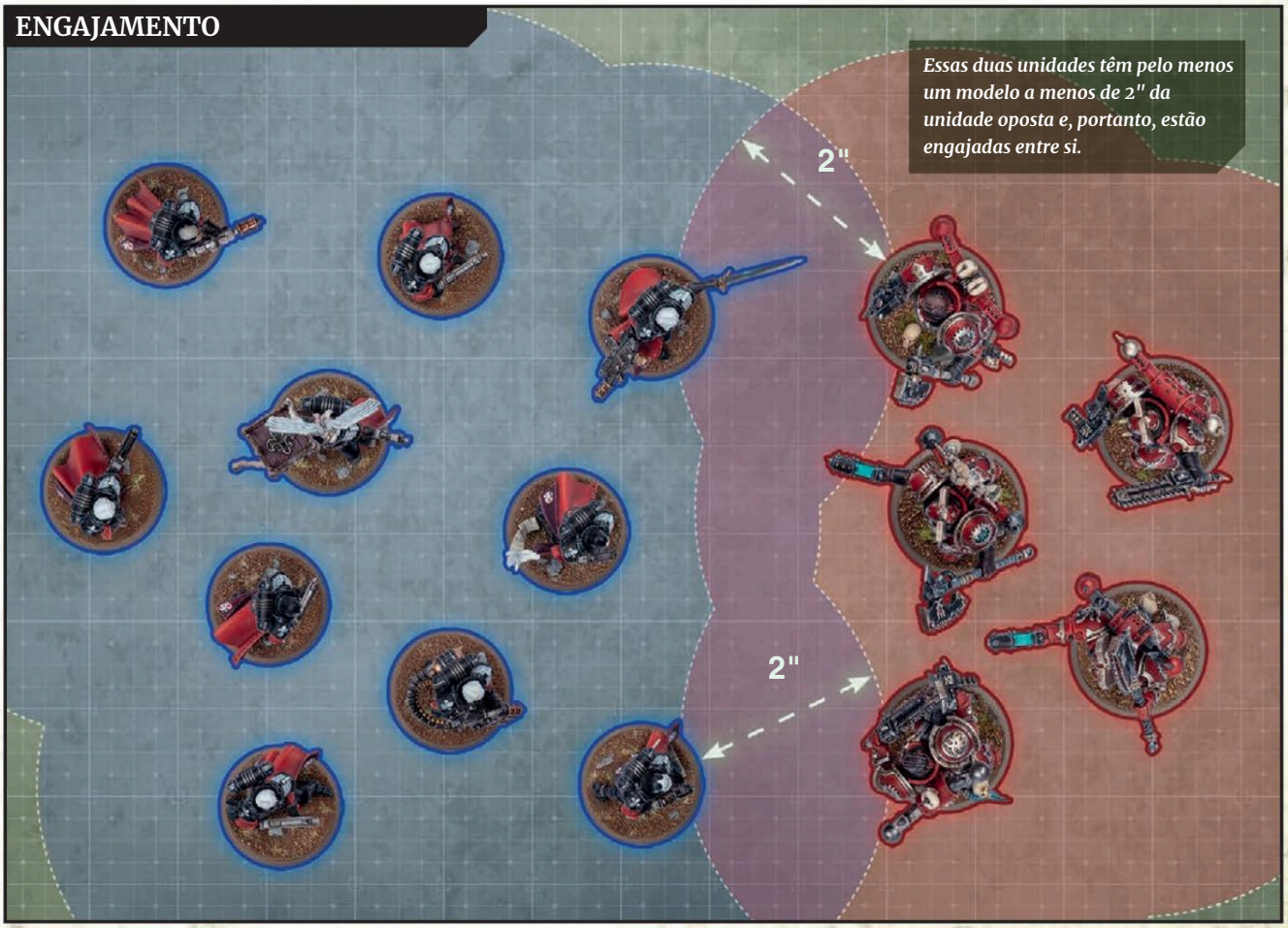
*Enquanto os modelos adversários estiverem dentro do **alcance de engajamento** um do outro, eles podem lutar em combate corpo a corpo feroz, então, a menos que estejam buscando realizar ataques corpo a corpo, os modelos devem se manter fora do alcance de seus inimigos.*

COERÊNCIA



Cada modelo nesta unidade está a menos de 2" de pelo menos um outro modelo em sua unidade, e cada modelo está a menos de 9" de todos os outros modelos em sua unidade. Portanto, esta unidade está coerente.

ENGAJAMENTO



Essas duas unidades têm pelo menos um modelo a menos de 2" da unidade oposta e, portanto, estão engajadas entre si.

FAZENDO ATAQUES

Cada vez que uma unidade atira ou luta, o jogador ativo segue estes passos:

1. SELECIONE AS ARMAS
2. SELECIONAR ALVOS
3. RESOLVER ATAQUES

1. SELECIONAR ARMAS 04.01

Para cada miniatura na unidade atacante, selecione com quais armas ela realizará os ataques. Miniaturas realizam ataques à distância com armas de longo alcance e ataques corpo acorpo com armas de combate corpo a corpo.

ENQUANTO ESTIVER ATIRANDO

Você pode selecionar uma ou mais armas de longo alcance que esse modelo possua.

ENQUANTO ESTIVER LUTANDO

Você deve selecionar uma arma corpo a corpo que esse modelo possua.

2. SELECIONAR ALVOS 04.02

Para cada arma selecionada:

ENQUANTO ESTIVER ATIRANDO

Selecione uma unidade inimiga para ser o alvo dessa arma. A menos que seja especificado o contrário, cada alvo deve ser:

- **Visível** para o modelo que possui essa arma (06.01).
- Dentro do alcance dessa arma.
- **Não-engajado**.

ENQUANTO ESTIVER LUTANDO

Selecione uma ou mais unidades inimigas para serem os alvos dessa arma:

- Cada alvo deve ser engajado com o modelo que possui aquela arma.
- Você não pode selecionar mais alvos do que a característica **A** dessa arma permite.

MODELOS SEM ARMAS À DISTÂNCIA/CORPO A CORPO
Um modelo que não possui armas de longo alcance não pode realizar ataques à distância, e um modelo que não possui armas de combate corpo a corpo não pode realizar ataques corpo a corpo.

SELECIONANDO ALVOS
Ao atirar ou lutar, você pode selecionar alvos diferentes para cada arma. Se não for possível selecionar um alvo para uma arma, ou se você optar por não selecionar um alvo para uma arma de longo alcance, o modelo com essa arma não realizará ataques com ela.

ARMAS SECUNDÁRIAS
Alguns modelos são equipados com armas **[CLOSE-QUARTERS]** além de outras armas de fogo. Tais modelos podem ser uma exceção às regras desta seção, pois você pode não conseguir selecionar todas as suas armas para realizar ataques.

04

RESOLVER ATAQUES 04.03

Resolva os ataques usando a seguinte sequência:

1. Selecionar Unidade Inimiga: Selecione uma das unidades inimigas alvo de uma ou mais armas.

2. Reunir Dados de Ataque: Selecione uma arma que tenha como alvo aquela unidade e que ainda não tenha sido usada para realizar ataques contra ela, e reúna um número de D6 igual à característica **A** daquela arma . Estes são dados de ataque – **cada dado um representa um ataque** realizado por um modelo atacante com aquela arma.

Se uma ou mais armas que têm como alvo essa unidade realizarem **ataques idênticos** aos da arma selecionada (veja abaixo) e essas armas ainda não tiverem sido usadas para atacar esse alvo, elas o farão agora e você coletará também os **dados de ataque** dessas armas (por exemplo, para três armas realizando **ataques idênticos**, cada uma com uma característica **A** de 2, colete um total de seis D6).

3. Resolver Dados de Ataque: Resolva a sequência de ataque (05) para todos dos dados de ataque que você acabou de coletar.

4. Outros ataques: Siga a primeira das instruções que se aplicarem a seguir:

->	Se houver alguma arma visando a mesma unidade que ainda não tenha sido usada para realizar ataques, retorne à etapa de Coletar Dados de Ataque.
->	Caso contrário, se houver alguma arma com ataques não resolvidos direcionados a uma unidade diferente, retorne à etapa Selecionar Unidade Inimiga.
->	Caso contrário, se todas as armas tiverem sido usadas para realizar todos os ataques, esta sequência termina e os ataques da unidade atacante são considerados concluídos.

ATAQUES IDÊNTICOS

Ataques idênticos são aqueles que possuem as mesmas **características de BS/WS, S, AP** e **D ,** e que são afetados pelas mesmas habilidades e regras aplicáveis.

ATAQUES DE CORPO A CORPO DIVIDIDOS

Ao selecionar alvos, se você escolher mais de uma unidade como alvo de uma arma corpo a corpo, você deve dividir os ataques dessa arma entre essas unidades alvo. Para fazer isso, declare quantos ataques dessa arma serão feitos contra cada unidade (você deve declarar pelo menos um ataque por unidade alvo).

Na etapa de Coletar Dados de Ataque, para cada arma que divide seus ataques, colete apenas o número de dados de ataque correspondente ao número de ataques que você declarou que seriam feitos contra aquele alvo com aquela arma.

VEJA TAMBÉM

SELECIONAR ARMAS

- **CLOSE-QUARTES** 24.07
- **ATAQUES EXTRAS 24.11**

Vários perfis de armas

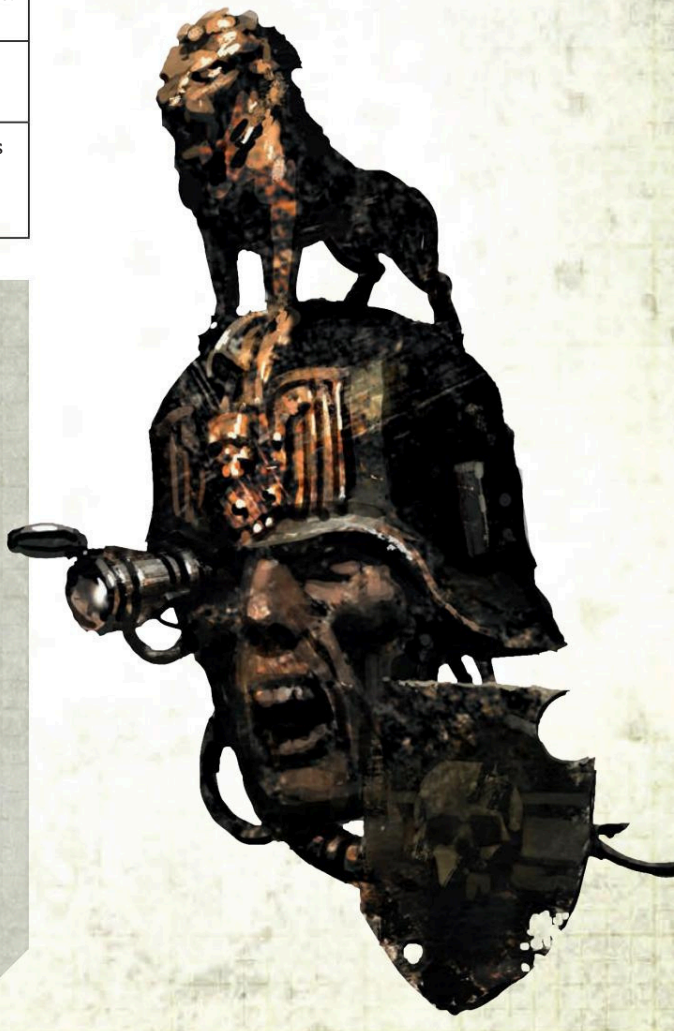
SELECIONAR ALVOS

- **Quadro 17.02**
- **Tiroteio contra Monstros e Veículos Engajados 17.03**

RESOLVER ATAQUES

Características aleatórias

O alvo não é mais elegível ou viavel.



SEQUÊNCIA DO ATAQUE

05

Sempre que os modelos realizarem ataques, você deverá seguir a sequência detalhada nesta seção para descobrir se eles infligem dano.

Quando acontece o fim de uma sequência?

Se um ataque falhar ou causar dano, esta sequência termina para esse ataque. Quando todos os ataques falharem ou causarem dano, esta sequência termina e esses ataques são considerados resolvidos.

Sempre que o jogador ativo for instruído a resolver a sequência de ataque, ele deverá seguir os passos abaixo. Em cada passo, se houver mais de um dado para rolar, faça todas as rolagens simultaneamente.

1 ROLAGENS DE ACERTO
2 ROLAGENS DE FERIMENTO
3 ROLAGENS DE RESISTÊNCIA
4 INFLIGIR DANO

Sucessos críticos e Ferimentos críticos

Acertos críticos ainda são acertos, e ferimentos críticos ainda são ferimentos. Além disso, outras regras podem ser acionadas por um acerto crítico ou um ferimento crítico, como **LETHAL HITS** *e* **DEVASTATING WOUNDS** *(24).*

1 ROLAGENS DE ACERTO 05.01

Para cada **dado de ataque,** faça um **teste de acerto** rolando um D6. Para cada resultado, verifique se houve falha ou acerto, comparando com a primeira condição abaixo que se aplica:

• **Sem modificações** ⚀	**FALHA**
• **Sem modificações** ⚅	**ACERTO CRÍTICO**
• Igual ou superior à característica **BS/WS** daquele ataque	**ACERTO**
• Qualquer outro resultado	**FALHA**

2 ROLAGENS DE FERIMENTO 05.02

Para cada acerto, faça um **teste de ferimento** rolando um dado de seis lados (D6). Para cada resultado, verifique se houve falha ou se o teste resultou em ferimento, comparando-o com a primeira condição abaixo que se aplicar:

• **Sem modificações** ⚀	**FALHA**
• **Sem modificações** ⚅	**FERIMENTO CRÍTICO**
• **Igual ou superior ao resultado exigido abaixo:**	**FERIMENTO**

FORÇA DO ATAQUE (S) VS RESISTÊNCIA DO ALVO (T)	RESULTADO NECESSÁRIO
A força (S) é **o dobro (ou mais do que o dobro)** da resistência (T).	⚄ +
A força (S) é **MAIOR** que a resistência (T).	⚄ +
A Força (S) é **IGUAL** à resistência (T).	⚃ +
A Força (S) é **MENOR** que resistência (T).	⚂ +
A força (S) é **METADE (ou menos da metade)** da resistência (T).	⚁ +

Qualquer outro resultado	**FALHA**

VEJA TAMBÉM

Destruído
Características Modificadas
Modificando o dano
Modificando os resultados dos dados
Características aleatórias

3 ROLAGENS DE RESISTÊNCIA 05.03

O jogador adversário resolve a seguinte sequência:

1 Criar grupos: Divida todos os modelos da unidade de destino nos seguintes grupos, quantas vezes forem necessárias:

- Um grupo para cada modelo de **PERSONAGEM .**
- Um grupo para todos os outros modelos com as mesmas características **W**, **Sv** e **InSv**.

2 Ordem de Alocação: Declare aordem em que os ataques serão alocados a esses grupos, aplicando todos os seguintes critérios:

- Se um grupo que não seja de PERSONAGEM contiver um modelo que tenha sofrido um ou mais ferimentos, esse grupo deverá ser o primeiro na ordem de alocação.
- Nenhum grupo **PERSONAGEM** pode estar anterior na ordem de alocação em relação a um grupo **NÃO-PERSONAGEM**.
- Grupos **de PERSONAGENS** que contenham um modelo que tenha sofrido um ou mais ferimentos devem estar em posições anteriores na ordem de alocação do que Grupos de PERSONAGENS que não contêm modelos feridos.

3 Testes de Resistência: O jogador adversário faz um **teste de resstência** para cada ataque que feriu o alvo, rolando um D6.

ALOCAÇÃO DE GRUPO ATUAL
O primeiro grupo na ordem de alocação começa como o grupo atual. Assim que todos os modelos em um grupo de alocação forem destruídos, o próximo grupo na ordem de alocação se torna oatual.

4 INFLIGIR DANO 05.04

O jogador adversário resolve a seguinte sequência para cada **teste de resistência,** começando pelo(s) resultado(s) mais baixo(s) e indo até o(s) resultado(s) mais alto(s), até que todos os ataques sejam resolvidos ou todos os modelos na unidade alvo sejam **destruídos** – neste último caso, quaisquer ataques excedentes são perdidos.

1. Selecionar Modelo: Selecione um modelo na alocação de grupo atual (ver à direita); este deve ser um modelo que tenha sofrido um ou mais ferimentos, se possível.
2. Verificação do Teste de resistência: Para cada resultado, verifique se o ataque causa dano ou falha, verificando se a primeira condição abaixo corresponde à que se aplica:

→ **Sem modificações** ●	**CAUSA DANO**
→ **Resistência Invulnerável:** Os modelos no grupo de alocação atual possuem uma **característica InSv,** e o resultado é igual ou maior que essa característica.	**FALHA**
→ **Resistência e AP:** Após modificar o resultado pela **característica de AP da arma atacante** , ele é igual ou maior que a **característica Sv** dos modelos no grupo de alocação atual.	**FALHA**
→ **Qualquer** outro resultado	**CAUSA DANO**

Exemplo: *Uma* característica *de* ***AP*** *de -1 modificaria uma* ***rolagem de resistência*** *de 3 para 2. Para modelos com uma* característica *de* ***Sv*** *de 2+ ou melhor, esse ataque falharia.*

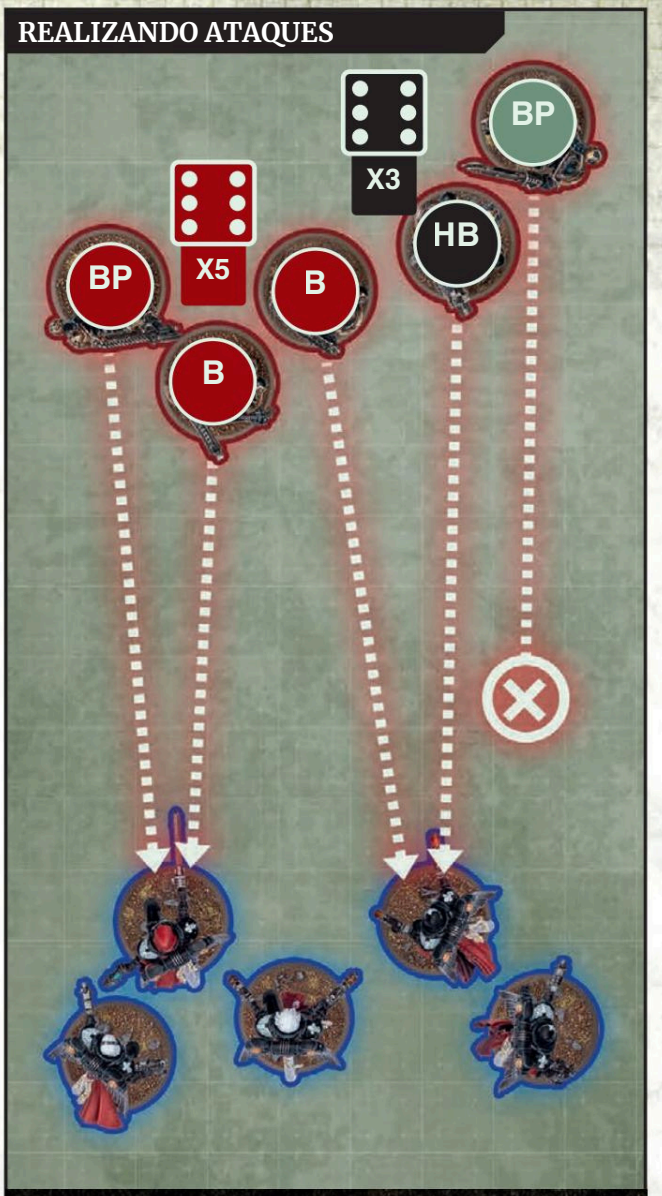
3 Resolver Dano: Se esse ataque causar dano, o modelo selecionado sofre um número de ferimentos igual à característica **D** desse ataque . Se isso causar os ferimentos suficientes e reduzir o W desse modelo a 0 ou menos, ele é destruído.

EXEMPLOS DE SEQUÊNCIA DO ATAQUE

05



REALIZANDO ATAQUES



1. SELECIONE AS ARMAS

A unidade ***VERMELHA*** *está atacando. As seguintes armas foram selecionadas para realizar os ataques:*

- *2 bolters* (B)
- *2 bolter pistols* (BP)
- *1 heavy bolter* (HB)

2. SELECIONAR OS ALVOS

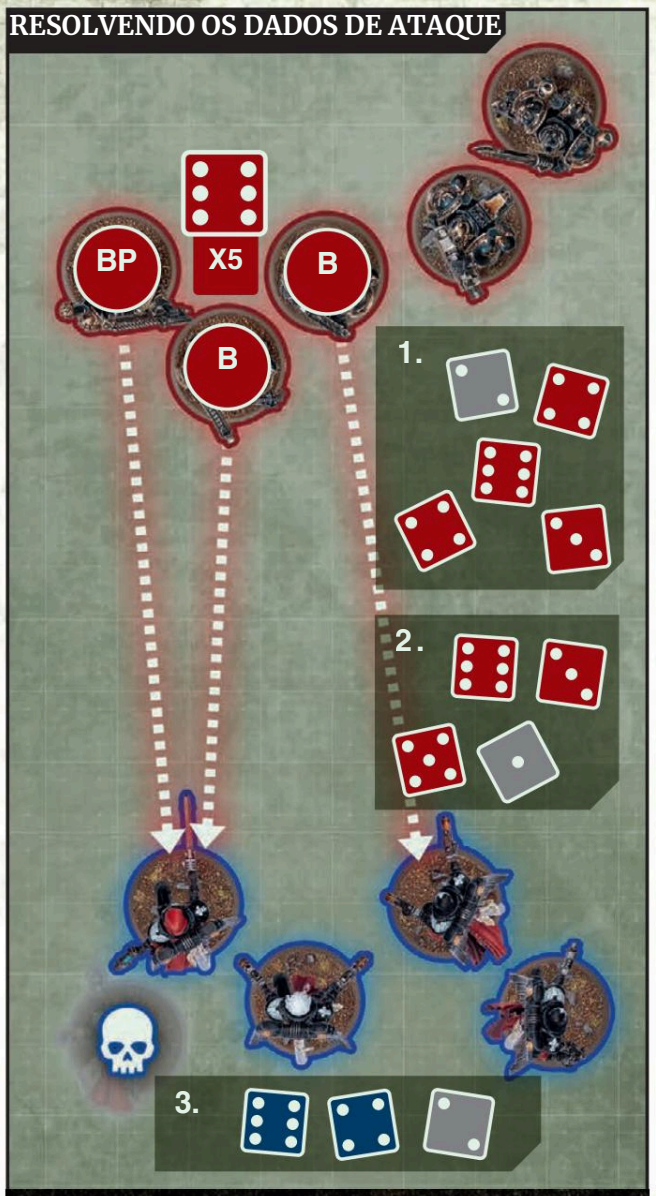
A unidade *AZUL foi selecionada como alvo. A unidade está* **VISÍVEL** *para todos os modelos da unidade atacante. Todas as armas selecionadas estão ao alcance, com exceção de uma bolter pistol. Consequentemente, essa arma não realizará nenhum ataque.*

3. RESOLVER OS ATAQUES

Há apenas uma unidade inimiga sendo alvo, então o jogador que a controla agora coleta **DADOS DE ATAQUE:**

- **5 DADOS DE ATAQUE** *são reunidos para os boltguns e a bolt pistol, que têm características A de 2 e 1 respectivamente e todos fazem* **ATAQUES IDÊNTICOS.**
- **3 DADOS DE ATAQUE** *são reunidos para o heavy bolter, que tem uma característica A de 3, mas não faz ataques idênticos.*

RESOLVENDO OS DADOS DE ATAQUE



1. ROLAGENS DE ACERTO

O jogador em controle escolhe fazer primeiro os cinco testes de acerto para os boltguns e a bolt pistol. A característica de Habilidade *de Tiro* (BS) *das armas é 3+. Quatro dos ataques acertam oalvo.*

2. ROLAGENS DE FERIMENTOS

O jogador que controla a unidade faz quatro testes de ferimento. As armas têm uma característica de **Força** (S) *de 4 e a unidade alvo tem uma* característica *de* **Resistência** (T) *de 3, portanto, são necessários resultados de 3 ou mais nos testes para ferir. Três dos ataques feriram o alvo.*

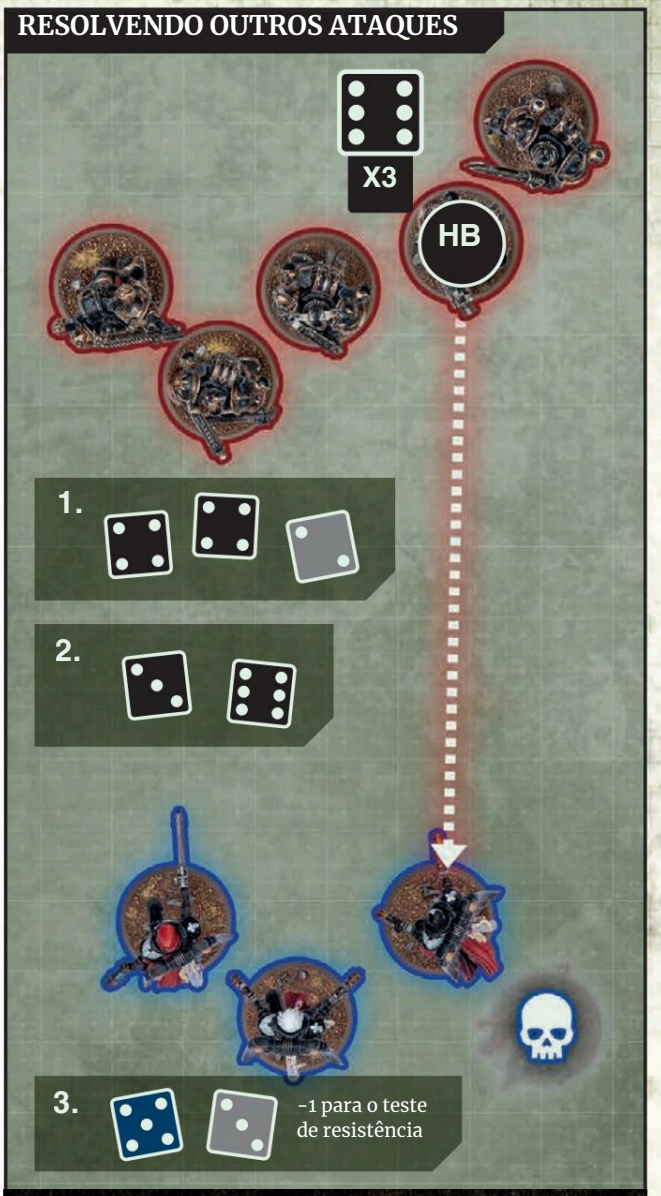
3. ROLAGENS DE RESISTÊNCIA

O jogador que controla aunidade alvo realiza três testes de resistência.

4. INFLIGIR DANO

- *O resultado mais baixo é menor que as características* InSv e Sv *do alvo, de modo que o ataque cause dano. Isso reduz o modelo ao qual o ataque foi atribuído a o ferimentos, o que o destrói .*
- *O próximo resultado mais baixo é menor que a característica* InSv *do alvo, mas maior que sua característica* Sv *de 3+; esse ataque falha.*
- *O outro resultado é maior que o* InSv *do alvo característica de 5+; esse ataque também falha.*

RESOLVENDO OUTROS ATAQUES



1. ROLAGENS DE ACERTO

O jogador em controle então realiza três testes de acerto para o heavy bolter. A característica de Habilidade *de Tiro* (BS) *da arma é 4+. Dois dos ataques acertam oalvo.*

2. ROLAGENS DE FERIMENTOS

O jogador em controle realiza dois testes de ferimento. A arma tem uma característica **S** *de 5, portanto, são necessários resultados de 3 ou mais nos testes para ferir. Ambos os ataques feriram o alvo.*

3. ROLAGENS DE RESISTÊNCIA

O jogador que controla a unidade alvo realiza dois testes de resistência.

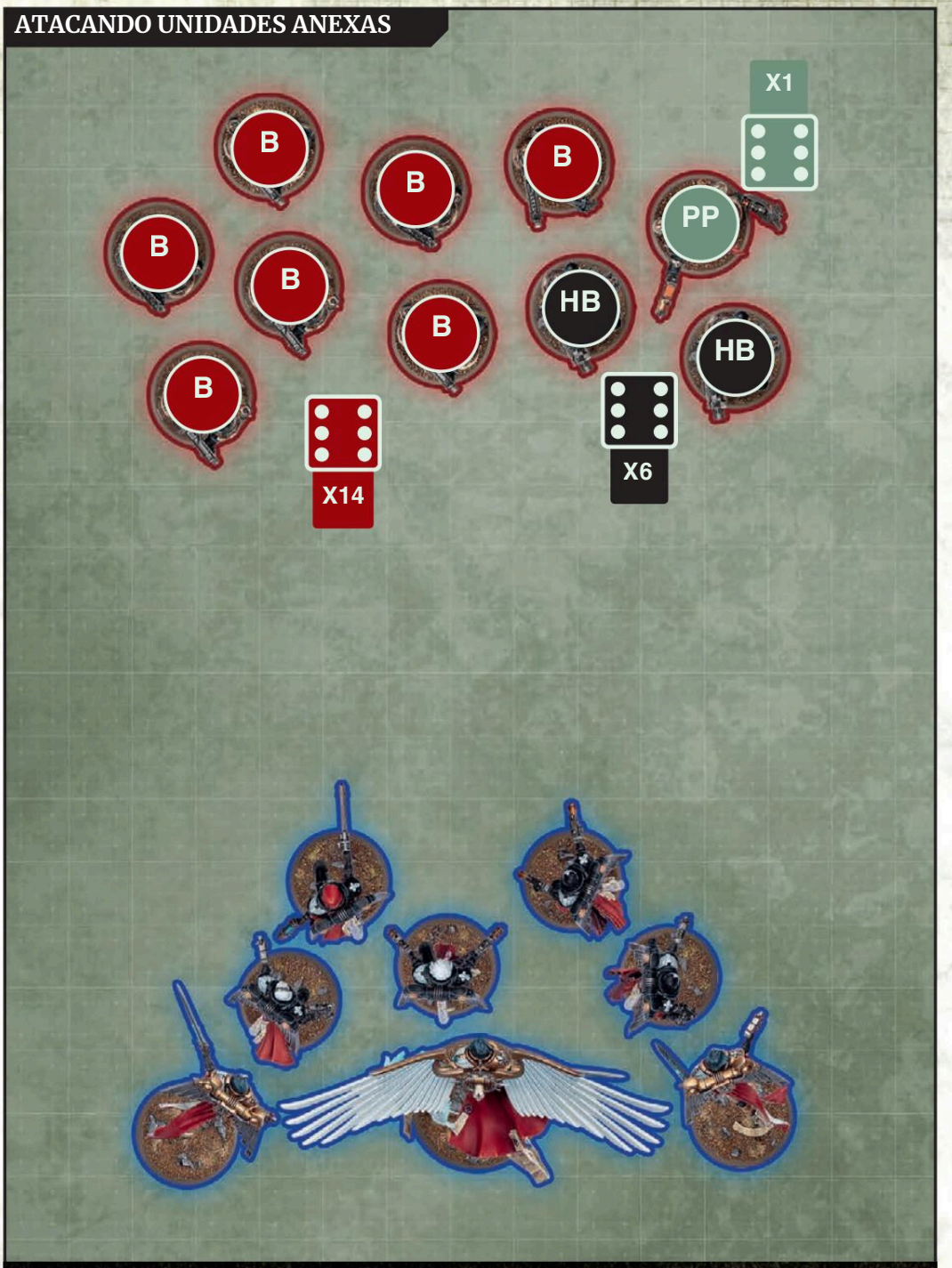
4. INFLIGIR DANO

- *O resultado mais baixo, quando modificado pela* característica *de* PA *de -1 da arma atacante, é menor que a característica de* Sv *do alvo de 3+, de modo que o ataque causa dano. Isso reduz o modelo ao qual o ataque foi atribuído aos ferimentos, o que o destrói .*
- *O outro resultado é igual àcaracterística* InSv *do alvo. de 5 ou mais; esse ataque falha.*

EXEMPLOS DE SEQUÊNCIA DO ATAQUE

05

ATACANDO UNIDADES ANEXAS



1. SELECIONE AS ARMAS

A unidade VERMELHA ***está atacando. As seguintes armas foram selecionadas para realizar os ataques:***

- *7* ***Bolters*** **(B)**
- *1* ***Plasma pistol*** **(PP)**
- *2* ***Heavy bolters*** **(HB)**

2. SELECIONAR ALVOS

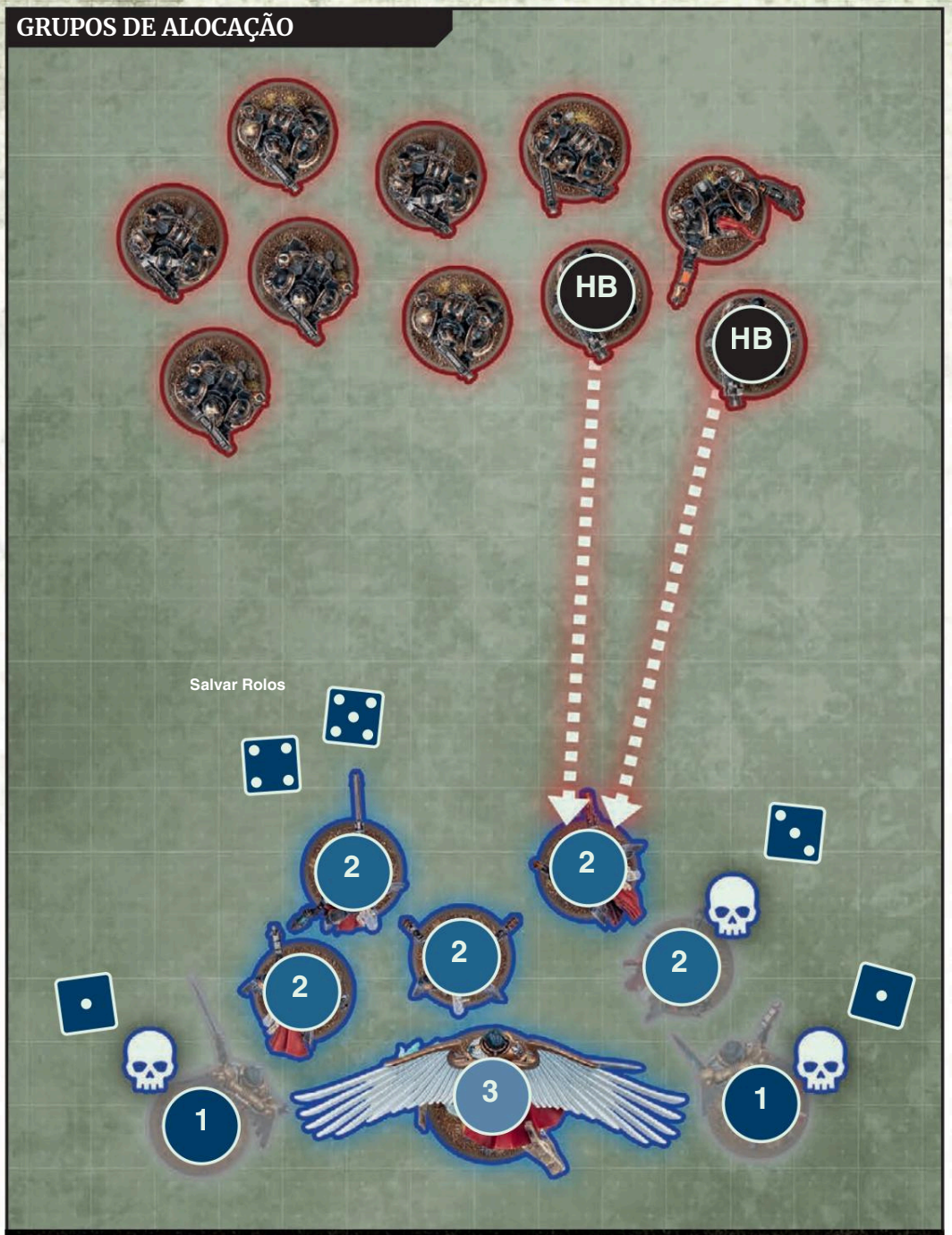
A unidade AZUL *foi selecionada como alvo. Trata-se de* **uma unidade anexa** *(19) constituída da unidade Seraphym e Saint Celestine (com suas duas Geminae Superia). Esta unidade é* **visível** *para todos os modelos da unidade atacante e todas as armas selecionadas que estão ao alcance.*

3. RESOLVER ATAQUES

Como só existe uma unidade inimiga sendo alvo, o jogador que a controla agora coleta dados de ataque. Eles decidem resolver primeiro os ataques com heavy bolter cada um com uma característica **A** *de 3, então seis dados de ataque são coletados.*
Os dados de ataque para as armas restantes serão coletados assim que os ataques do heavy bolter forem resolvidos (veja ao lado), da seguinte forma:

- *14 dados de ataque para os bolters, cada um com uma característica* **A** *de 2.*
- *Um dado de ataque para a pistola de plasma, que tem uma característica* **A** *de 1.*

GRUPOS DE ALOCAÇÃO



1. CRIAR GRUPOS E DECLARAR ORDEM

O jogador que controla a unidade alvo a divide em grupos: um contendo Saint Celestine, um contendo as Geminae Superia e um contendo os Serafins. Em seguida, declara a ordem de alocação, escolhendo as Geminae Superia primeiro (1), esperando que suas melhores características de **Sv** *e* **InSv** *resistam aos ataques. Os Serafins devem ser escolhidos em segundo lugar (2), pois Saint Celestine é um modelo de PERSONAGEM e, portanto, deve ser a última na ordem (3).*

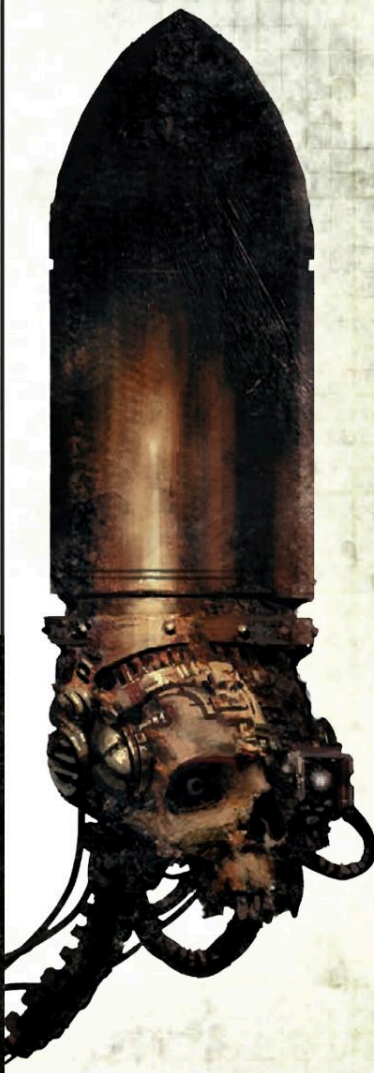
2. RESOLVA OS DADOS DE ATAQUE

Os ataques dos heavy bolters feriram o alvo cinco vezes, portanto o jogador que controla a unidade alvo faz cinco testes de resistência.

Os ataques são resolvidos um de cada vez, do menor para o maior *resultado nos testes de resistência :*

- *Os dois resultados de 1 são alocados primeiro ao grupo de alocação atual (as Geminae Superia). Ambos causam dano e ambas as Geminae Superia são destruídas.*
- *O resultado 3 agora é alocado aos Serafins, que se tornaram o grupo de alocação atual. Quando modificado pela característica de* **AP** *de -1 da arma atacante, isso também inflige dano, destruindo um modelo de Serafim.*
- *Os ataques restantes falham, portanto, nenhum dano adicional é infligido.*

3. SELECIONE O PRÓXIMO GRUPO DE DADOS DE ATAQUE E REPITA



OUTROS CONCEITOS

Esta seção contém alguns conceitos de regras adicionais que são usados com mais frequência ao realizar ataques.

VISIBILIDADE 06.01

A linha de visão é usada para determinar a visibilidade entre os modelos. Para que um modelo observador tenha **linha de visão,** deve ser possível traçar uma linha reta imaginária, com 1 mm de largura, de qualquer parte desse modelo até qualquer parte do modelo que está sendo observado. Essa linha é a **linha de visão.** Ao fazer isso, outros modelos na unidade do modelo observador e na unidade do modelo observado são ignorados.

Outros modelos e unidades podem ser **visíveis** ou **totalmente visíveis** ao modelo de observação, conforme mostrado ao lado. Observe que o terreno aplica regras adicionais àvisibilidade (13.07).

FERIDAS MORTAIS 06.02

Alguns ataques ou regras infligem **ferimentos mortais** às unidades. A cada vez que uma unidade sofre um ou mais **ferimentos mortais,** o jogador que a controla deve resolver a seguinte sequência para cada um desses **ferimentos mortais,** até que todos tenham sido infligidos ou que a unidade seja **destruída:**

1. Selecione o modelo: Selecione um modelo nessa unidade seguindo à partir da primeira instrução abaixo que se aplica:

→	Se um modelo que não seja de **PERSONAGEM** nessa unidade tiver perdido um ou mais ferimentos, você deve selecionar esse modelo.
→	Caso contrário, se essa unidade contiver um ou mais modelos que não sejam de **PERSONAGENS**, você deverá selecionar um desses modelos.
→	Caso contrário, se um ou mais modelos de **PERSONAGEM** nessa unidade tiverem perdido um ou mais ferimentos, você deve selecionar um desses modelos.
→	Caso contrário, você deverá selecionar um modelo de **PERSONAGEM** nessa unidade.

2. Resolver Dano: O modelo selecionado perde 1 ferimento. Se isso Se reduzir os ferimentos restantes desse modelo a 0, ele é destruído.

FERIMENTOS MORTAIS E DANOS NORMAIS

Ao resolver **os dados de ataque,** se esses ataques infligirem uma mistura de **ferimentos mortais** e dano normal, resolva primeiro todo o dano normal e, em seguida, resolva todos os **ferimentos mortais.**

ROLAGENS DE PERIGO 06.03

Para realizar um **TESTE DE PERIGO** para uma unidade, role um D6: em um resultado de 1 ou 2, o teste falha e a unidade sofre 1 **ferimento mortal** (veja acima), ou 3 **ferimentos mortais** se cada miniatura da unidade for um MONSTRO/VEÍCULO.

Se mais de um **TESTE DE PERIGO** for necessário para uma unidade, faça todos os testes simultaneamente.

MODELO VISÍVEL



Se alguma parte de outro modelo for visível para o modelo observador, esse modelo também será visível.

MODELO TOTALMENTE VISÍVEL



Se cada parte de outro modelo que está voltada para o modelo observador for visível para o modelo observador (ou seja, se a única coisa que bloqueia a visibilidade de qualquer parte desse outro modelo for o próprio modelo), então esse modelo estará totalmente visível.

UNIDADE VISÍVEL



Se um ou mais modelos em uma unidade forem visíveis para o modelo observador, essa unidade é visível.

UNIDADE TOTALMENTE VISÍVEL



Se todos os modelos em uma unidade forem totalmente visíveis para o modelo observador, essa unidade será totalmente visível. Ao determinar isso, o modelo observador consegue enxergar através dos outros modelos nessa unidade.





A RODADA DE BATALHA

A RODADA DE BATALHA

As partidas de Warhammer 40.000 são jogadas em uma série de rodadas de batalha. Esta seção descreve a estrutura da rodada de batalha, definindo a ordem em que os jogadores se revezam para mover suas unidades e realizar ataques com elas.

Cada rodada de batalha é resolvida seguindo estes passos:

1. INÍCIO DA RODADA DE BATALHA
2. TURNOS DOS JOGADORES
3. FIM DA RODADA DE BATALHA

1. ÍNICO DA RODADA DE BATALHA 07.01

No início da rodada de batalha, os jogadores resolvem as regras que são acionadas no início da rodada, antes de prosseguirem para os turnos dos jogadores.

2. O TURNO DO JOGADOR 07.02

Agora, cada jogador realiza uma jogada. O mesmo jogador sempre realiza a primeira jogada em cada rodada de batalha –a missão que você estiver jogando indicará qual jogador é esse. Assim que a vez desse jogador terminar, o oponente dele joga.

Cada turno consiste em sete partes: primeiro, a etapa de Início do Turno; em seguida, uma série de cinco fases resolvidas na ordem mostrada ao lado; e, por fim, a etapa de Fim do Turno.

3. FIM DA RODADA DE BATALHA 07.03

As regras que são acionadas ao final da rodada de batalha são resolvidas agora, na seguinte ordem:

1. Primeiro, resolva as regras acionadas neste ponto, exceto as regras da missão.
2. Em seguida, ambos os jogadores consultam suas missões; se um ou ambos os jogadores tiverem concluído algum aspecto de sua missão que seja ativado neste ponto, resolvam-no agora.

A rodada de batalha termina e, a menos que a batalha termine, a próxima rodada de batalha começa. A missão que você está jogando indicará quantas rodadas de batalha faltam para serem concluídas antes do fim da batalha.



07

1 INÍCIO DO TURNO

As regras que são acionadas no início de um turno são resolvidas agora.



2 FASE DE COMANDO

Você reúne recursos estratégicos e verifica o moral de suas unidades.



3 FASE DE MOVIMENTO

Suas unidades avançam pelo campo de batalha e chegam reservas estratégicas.



4 FASE DE TIROTEIO

Suas unidades realizam ataques com suas armas de longo alcance.



5 FASE DE CARGA

Suas unidades realizam movimentos de carga para enfrentar o inimigo.



6 FASE DE LUTA

As unidades de ambos os jogadores realizam ataques com suas armas de combate corpo a corpo.



7 FIM DO TURNO

As regras que são acionadas no final de um turno são resolvidas agora, na seguinte ordem:

1. Primeiro, resolva as regras acionadas neste ponto, exceto as regras da missão.
2. Em seguida, ambos os jogadores consultam suas missões; se um ou ambos os jogadores tiverem concluído algum aspecto de sua missão que seja ativado neste ponto, resolvam-no agora.



FASE DE COMANDO

Na fase de Comando, ambos os jogadores ganham Pontos de Comando Essenciais, depois verificam a prontidão de combate das suas forças e utilizam quaisquer habilidades de nível estratégico que possuam.

A fase de comando é resolvida seguindo estes passos:

1. INÍCIO DA FASE DE COMANDO
2. GANHO DE PONTOS DE COMANDO (CP) PRINCIPAIS
3. CHOQUE DE BATALHA (BATTLESHOCK)
4. HABILIDADES DE COMANDO
5. FIM DA FASE DE COMANDO

1. INÍCIO DA FASE DE COMANDO 08.01

As regras que são acionadas no início da fase de comando são resolvidas agora.

PONTOS DE COMANDO
Pontos de Comando são um recurso valioso que você pode gastar para usar **estratagemas** (15).
A etapa Ganhar CP principais garante que ambos jogadores ganhem 1 CP a cada turno. Embora sejam chamados de CP Principais aqui, eles são Pontos de Comando como quaisquer outros. Outras regras às vezes mencionam 'OC Principal' ao se referirem a esses Pontos de Comando.

2. GANHE PONTOS DE COMANDO PRINCIPAIS 08.02

Ambos os jogadores ganham 1 Ponto de Comando (CP).

3. CHOQUE DE BATALHA 08.03

O jogador ativo deve agora fazer um **teste de choque de batalha** (01.07) para cada unidade em seu exército que atenda a uma ou ambas as seguintes condições:

- Essa unidade está atualmente em **estado choque de batalha .**
- Essa unidade está com força igual ou inferior **à metade da força total .**

Se uma unidade estava em **estado de choque de batalha** no início desta etapa e seu **teste de choque de batalha** durante esta etapa for bem-sucedido, ela não estará mais em **estado de choque de batalha .**

4. HABILIDADES DE COMANDO 08.04

As regras que são acionadas na fase de Comando (excluindo aquelas que são acionadas no início ou no final desta fase, ao ganhar Pontos de Comando Principais ou por testes de choque de batalha) são resolvidas agora.

5. FIM DA FASE DE COMANDO 08.05

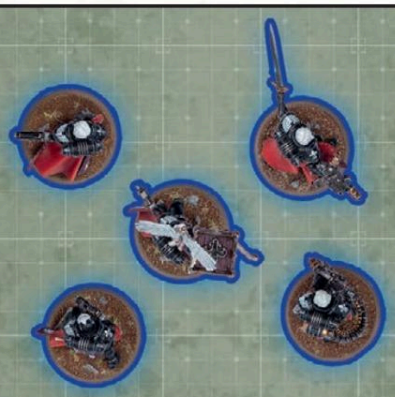
As regras que são acionadas no final da fase de Comando são resolvidas agora, na seguinte ordem:
1. Primeiro, resolva as regras acionadas neste ponto, exceto as regras da missão.
2. Em seguida, ambos os jogadores consultam suas missões; se um ou ambos os jogadores tiverem concluído algum aspecto de sua missão que seja ativado neste ponto, resolvam-no agora.

08

EXEMPLOS DE CHOQUE DE BATALHA



Esta unidade tem uma força inicial de 3, portanto não está em ou abaixo de 3. A unidade está com metade da força, mas encontra-se atualmente em estado de choque de batalha, portanto, um teste de choque de batalha deve ser realizado. Se o teste for bem-sucedido, a unidade deixará de estar em estado de choque de batalha.



Esta unidade tem uma força inicial de 10. Ela possui 5 modelos restantes, portanto está com metade da força e um teste de choque de batalha deve ser realizado para ela.



Esta unidade tem uma força inicial de 5. Ela possui dois modelos restantes, portanto está com menos da metade da força e um teste de choque de batalha deve ser realizado para ela.



Este VEÍCULO *tem uma força inicial (S) de 1 e a característica W de 11. Já sofreu 8 ferimentos e ainda tem 3 restantes, portanto está com menos da metade da força e um teste de choque de batalha deve ser feito para ele.*

VEJA TAMBÉM

CHOQUE DE BATALHA

- → Rolagens de choque de batalha 01.07
- → Características Modificadas
- → Rolagens múltiplas de Battleshock
- → Não no campo de batalha
- → Força inicial e Metade da força



FASE DE MOVIMENTO

Na fase de Movimento, você poderá mover cada uma de suas unidades pelo campo de batalha. Reforços também podem chegar nesta fase para fortalecer suas forças.

A fase de Movimento é resolvida seguindo estes passos:

1. INÍCIO DA FASE DE MOVIMENTO
2. MOVER UNIDADES
3. FIM DA FASE DE MOVIMENTO

1. INÍCIO DA FASE DE MOVIMENTO 09.01

As regras que são acionadas no início da fase de Movimento são resolvidas agora.

2. MOVER UNIDADES 09.02

O jogador ativo move suas unidades uma de cada vez, seguindo a sequência abaixo, até que todas as suas unidades tenham sido **selecionadas para se mover** e esses movimentos tenham terminado.

1. Selecione a unidade: Selecione uma unidade amigável que ainda não tenha sido **Selecionada para se mover** nesta fase. Você pode selecionar uma unidade no campo de batalha, em **reservas estratégicas** ou embarcada em um **TRANSPORTE**. Essa unidade será **selecionada para se mover**.

2. Selecione o Tipo de Movimento: Selecione um **tipo de movimento** que a unidade pode realizar e execute-o com essa unidade. Pode ser um dos listados abaixo ou um apresentado em outro local:

→ **Permanecer estacionário** (veja a seguir)
→ **Movimento normal** (ver a seguir)
→ **Movimento de avanço** (ver a seguir)
→ **Movimento** alternativo (ver a seguir)
→ **Desembarque** (18.04)
→ **Movimento de entrada** (20.04)

3. FIM DA FASE DE MOVIMENTO 09.03

As regras que são acionadas no final da fase de Movimento são resolvidas agora.

SELECIONANDO UNIDADES PARA MOVER
Quando a etapa Mover Unidades termina, o jogador ativo deve ter selecionado todas as suas unidades para realizar um movimento incluindo aquelas em **reservas estratégicas**. *Isso significa que, antes do fim da fase, todas as unidades em seu exército terão selecionadas para realizar um movimento, mesmo que seja para permanecer estacionárias.*



Os **tipos de movimento** *são marcados com este ícone.*

09

PERMANECER ESTACIONÁRIO 09.04

DISTÂNCIA MÁXIMA: '–'

ELEGÍVEL SE: Qualquer unidade.

EFEITO: Nenhum modelo é movido (nem em linha reta nem rotacionado). Unidades que **permanecem estacionárias** não acionam nenhuma regra que seja acionada quando uma unidade inicia ou termina um movimento.

MOVIMENTO NORMAL 09.05

DISTÂNCIA MÁXIMA: A característica "**M**" da sua unidade .

ELEGÍVEL SE: Sua unidade estiver no campo de batalha e **desengajada**

EFEITO: Sua unidade se move conforme descrito em Movimentação (03).

APÓS A MOVIMENTAÇÃO: Sua unidade deve estar **desengajada.**

MOVIMENTO DE AVANÇO 09.06

DISTÂNCIA MÁXIMA: Rolagem de Avanço + a característica "**M**" da sua unidade .

ELEGÍVEL SE: Sua unidade estiver no campo de batalha e **não estiver engajado.**

EFEITO: Sua unidade se move conforme descrito em Movimentação (03).

ANTES DE MOVER: Faça um **Rolagem de Avanço** rolando um dado de seis lados (D6).

APÓS SE MOVER:

- Sua unidade deve estar desengajada.
- Até o final do turno, salvo indicação em contrário, a sua unidade não está **elegível em declarar Carga** ou **iniciar uma ação**.

RETROCEDER 09.07

DISTÂNCIA MÁXIMA: A característica "**M**" da sua unidade.

ELEGÍVEL SE: Sua unidade estiver **engajada.**

EFEITO: Sua unidade se move conforme descrito em Movimentação (03).

ANTES DE MOVER: Selecione **o modo de retroceder:**

Retirada ordenada : Se sua unidade não estiver em **estado de choque de batalha,** você pode selecionar este modo.

Fuga Desesperada : Caso contrário, você deve selecionar este modo. Faça um **teste de perigo** para cada modelo em sua unidade (06.03).

DURANTE O MOVIMENTO:

Fuga Desesperada: Cada miniatura que for movida pode atravessar miniaturas inimigas.

APÓS O MOVIMENTO:

- Sua unidade deve estar **desengajada.**
- Até o final do turno, a menos que seja declarado o contrário, sua unidade não está **apta a atirar, declarar uma carga ou iniciar uma ação.**

Fuga Desesperada: Se sua unidade não estiver **em choque de batalha,** você deve fazer um **teste de choque de batalha** para sua unidade (01.07).

VEJA TAMBÉM

MOVER UNIDADES

→ Ações 16.00
→ Aeronave 23.00
→ Características de Movimento Diferentes
→ Modelos Voadores 21.03
→ Modificando rolagens dos dados
→ Monstros e Veículos 17.00
→ Reservas Estratégicas 20.00
→ Transportes 18.00

SELECIONANDO MODOS

Algumas regras instruem você a selecionar um modo, como **movimentos de retroceder.** (veja à esquerda).

Os modos são mutuamente exclusivos e você deve avaliar cada um na ordem apresentada. Ao fazer um movimento, se sua unidade não atender às condições de nenhum dos modos, ela não poderá fazer esse movimento.

Às vezes, um modo será obrigatório se aplicável (por exemplo, **modos de consolidação** 12.08), mas no caso de **movimentos de retroceder**, a **retirada ordenada** não é obrigatória, então você pode selecionar fuga desesperada em vez disso.

Muitos **tipos de movimento** estabelecem condições que você deve cumprir durante ou após o movimento. Aqueles que são rotulados com um nome só se aplicam se você selecionou esse modo; os modos que não possuem nome são sempre aplicados.

FASE DE TIROTEIO

Na fase de tiroteio, suas unidades irão mirar e usar suas armas de longo alcance para atirar nos alvos escolhidos.

A fase de tiroteio é resolvida seguindo estes passos:

1. Início da fase de tiroteio
2. Tiroteio
3. Fim da fase de tiroteio

1. INÍCIO DA FASE DE TIROTEIO 10.01

As regras que são acionadas no início da fase de tiroteio são resolvidas agora.

2. TIROTEIO 10.02

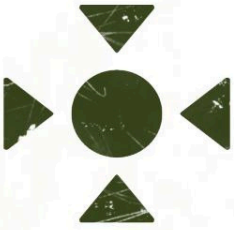
O jogador ativo atira com suas unidades elegíveis uma de cada vez, usando a sequência abaixo, até que todas as unidades escolhidas para atirar tenham sido **selecionadas para atirar** e seus ataques tenham sido concluídos.

Uma unidade está **elegível a atirar** se estiver no campo de batalha e ainda não tiver sido **selecionada para atirar** nesta fase.

1. Selecionar Unidade: Selecione uma unidade amiga que esteja **elegível para atirar;** essa unidade será **selecionada para atirar.**

2. Selecione o tipo de disparo: Selecione um **tipo de disparo** para a unidade elegível para realizar e resolver a situação com essa unidade. Pode ser uma das listadas abaixo ou uma apresentada em outro local:

→ **Tiro normal** (ver a seguir)
→ **Tiro de assalto** (ver a seguir)
→ **Tiro em curta distância** (ver a seguir)
→ **Tiro indireto** (ver a seguir)



Os tipos de tiro são marcados com este ícone.

3. FIM DA FASE DE TIROTEIO 10.03

As regras que são acionadas no final da fase de Tiroteio são resolvidas agora.

TIRO NORMAL 10.04



ELEGÍVEL SE: Sua unidade não estiver **engajada** e não tiver feito nenhum **movimento de avanço** neste turno.

EFEITO: Sua unidade atira conforme descrito em Realizando Ataques (04).

APÓS O TIROTEIO: Até o final da fase, sua unidade não estará **elegível a iniciar uma ação .**

10

TIRO DE ASSALTO 10.05

ELEGÍVEL SE: Todas as seguintes condições se aplicarem à sua unidade:
→ Não estar engajado e ter feito o movimento de avanço neste turno.
→ Possui uma ou mais armas [ASSAULT].

EFEITO: Sua unidade atira conforme descrito em Realizando Ataques (04).

ENQUANTO ATIRA: Você só pode selecionar **armas [ASSAULT]** para realizar ataques.

APÓS ATIRAR: Até o final da fase, sua unidade não estará **elegível a iniciar uma ação.**

TIRO EM CURTA DISTÂNCIA (CLOSE-QUARTERS) 10.06

ELEGÍVEL SE: Todas as seguintes condições se aplicarem à sua unidade:
→ **Engajado**, mas não fez nenhum **movimento de avanço** neste turno.
→ Possui uma ou mais armas [CLOSE-QUARTERS] ou é uma unidade **MONSTRO/VEÍCULO**.

EFEITO: Sua unidade atira conforme descrito em Realizando Ataques (04).

ENQUANTO ATIRA: As miniaturas da sua unidade podem alvejar unidades inimigas com as quais sua unidade esteja **engajada**.

→ **Modelos** de MONSTRO/VEÍCULO: Cada vez que um modelo de **MONSTRO/VEÍCULO** em sua unidade realiza um ataque:
- A menos que esse ataque seja feito com uma arma **[CLOSE-QUARTERS]** e tenha como alvo uma unidade com a qual sua unidade esteja engajada, subtraia 1 da **rolagem de acerto**.
- Se esse ataque for feito com uma arma **[BLAST] ,** ele ainda não poderá atingir uma unidade com a qual sua unidade esteja **engajada**.

→ **Modelos que não sejam MONSTRO/VEÍCULO:** Você só pode selecionar armas **[CLOSE-QUARTERS]** para realizar ataques e você só pode selecionar como alvos as unidades inimigas que estão **engajadas** com a sua unidade.

APÓS ATIRAR: Até o final da fase, sua unidade não estará **elegível a iniciar uma ação.**

TIRO INDIRETO 10.07

ELEGÍVEL SE: Todas as seguintes condições se aplicarem à sua unidade:
→ Está **desengajado** e não fez nenhum **movimento de avanço** neste turno.
→ Possui uma ou mais armas de [INDIRECT FIRE] .

EFEITO: Sua unidade atira conforme descrito em Realizando Ataques (04).

ENQUANTO ATIRA:
→As armas de **[INDIRECT FIRE]** da sua unidade podem alvejar unidades que não são visíveis para o modelo atacante.
→ Cada vez que uma arma de **[INDIRECT FIRE]** realiza um ataque:
- O alvo tem a vantagem de cobertura contra esse ataque (13.08).
- Você não pode rolar novamente os resultados dos testes de acerto.
- Um resultado não modificado no teste de acerto de 1 a 5 falha, a menos que sua unidade tenha **permanecido estacionária** neste turno e o alvo esteja visível para uma ou mais unidades amigas, caso em que um resultado não modificado no teste de acerto de 1 a 3 falha.

APÓS ATIRAR: Até o final da fase, sua unidade não estará **elegível a iniciar uma ação.**

VEJA TAMBÉM

ATIRAR
→ **Ações 16.00**
→ **Tiroteio contra Monstros e Veículos Engajados 17.03**
→ **Terreno e Visibilidade 13.07**

FOGO INDIRETO
Quando você seleciona disparo indireto para uma unidade, suas armas de **[INDIRECT FIRE]** podem lançar rajadas devastadoras contra alvos que não estão visíveis, mas não se esqueça de que suas outras armas ainda podem atingir outros alvos visíveis.

FASE DE CARGA

Na fase de Carga, você poderá realizar movimentos de carga com suas unidades. Isso representa suas forças encurtando a distância com seus inimigos para envolvê-los em um combate corpo a corpo sangrento.

A fase de carga é resolvida seguindo estes passos:

1. Início da fase de carga
2. Carga
3. Fim da fase de carga

CARGAS FRACASSADAS
*Note que, na ausência de modificadores na **rolagem de carga**, um resultado de 2 (um duplo 1) nunca é suficiente para uma unidade completar um **movimento de carga**, já que uma unidade não pode estar dentro do **alcance de engajamento** (2") quando tenta uma carga. Tal rolagem resultaria, portanto, em uma falha de **carga**, e a unidade não se moveria.*

1. INÍCIO DA FASE DE CARGA 11.01

As regras que são acionadas no início da fase de Carregamento são resolvidas agora.

2. CARGA 11.02

O jogador ativo resolve **as cargas** com suas unidades elegíveis, uma de cada vez, seguindo a sequência abaixo, até que todas as unidades que ele escolheu para **dar carga** tenham **declarado uma carga** e essas **cargas** tenham sido resolvidas.

1. Declarar Carga: Selecione uma unidade parceira que não tenha **declarado carga** nesta fase e que esteja **elegível a fazê-lo** (veja a seguir). Essa unidade **declara a carga**.
Uma unidade **pode declarar uma carga** se estiver no campo de batalha, a menos que seja especificado o contrário. Aqui estão algumas regras que impedem uma unidade de **declarar uma carga:**

- Não está até ou menos de 12" de uma ou mais unidades inimigas.
- Está **em combate.**
- Realizou um **movimento de avanço** ou de **retroceder** neste turno.

2. Realizar Teste de Carga: Faça um **teste de carga** rolando 2D6: o resultado é a **distância máxima** para o **movimento de carga.**
3. Tentativa de Carga: Se for possível realizar um **movimento de carga,** e se você ainda quiser, faça um **movimento de carga** com essa unidade (veja a seguir). Caso contrário, sua unidade não realiza um **movimento de carga.** Em ambos os casos, a **carga** é então resolvida.

3. FIM DA FASE DE CARGA 11.03

As regras que são acionadas no final da fase de Carga são resolvidas agora.



11

MOVIMENTO DE CARGA 11.03

DISTÂNCIA MÁXIMA: Rolagem de carga.

ELEGÍVEL SE: Sua unidade **declarou carga** nesta fase.

EFEITO: Sua unidade se move conforme descrito em Movimentação (03).

ANTES DE SE MOVER: Selecione uma ou mais unidades inimigas que estejam até 12" da sua unidade e dentro da **distância máxima** da sua unidade; até o final deste movimento, cada uma dessas unidades inimigas será um **alvo de carga.**

DURANTE O MOVIMENTO:

→ Cada modelo deve terminar seu movimento mais próximo de um ou mais **alvos de carga**.
→ Cada modelo que pode terminar seu movimento a menos de 1" de um ou mais **alvos de carga** devem fazê-lo.
→ Cada modelo que puder terminar seu movimento **engajado** com um ou mais **alvos de carga** deve fazê-lo.

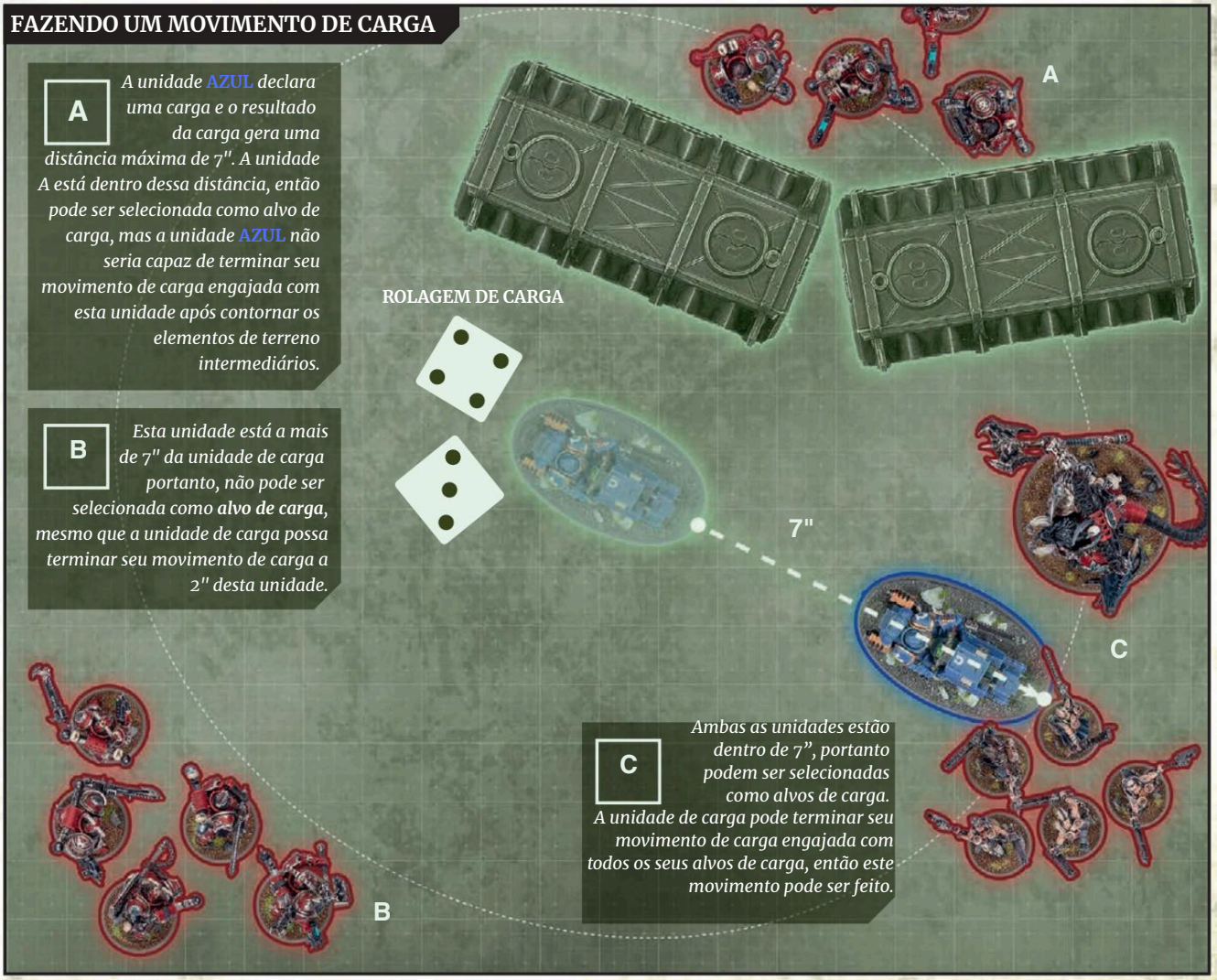
APÓS A MOVIMENTO:
→ Sua unidade deve estar **engajada** com todos os **alvos de carga**.
→ Sua unidade não pode ser **engajada** com uma ou mais unidades inimigas que não sejam **alvos de carga**.
→ Até o final do turno, cada modelo em sua unidade tem a habilidade **Lutar Primeiro (Fights First)** (24.13).

VEJA TAMBÉM

DECLARAR CARGA

O alvo não é mais Elegível ou viável

FAZENDO UM MOVIMENTO DE CARGA



A *A unidade AZUL declara uma carga e o resultado da carga gera uma distância máxima de 7". A unidade A está dentro dessa distância, então pode ser selecionada como alvo de carga, mas a unidade AZUL não seria capaz de terminar seu movimento de carga engajada com esta unidade após contornar os elementos de terreno intermediários.*

B *Esta unidade está a mais de 7" da unidade de carga portanto, não pode ser selecionada como **alvo de carga**, mesmo que a unidade de carga possa terminar seu movimento de carga a 2" desta unidade.*

C *Ambas as unidades estão dentro de 7", portanto podem ser selecionadas como alvos de carga. A unidade de carga pode terminar seu movimento de carga engajada com todos os seus alvos de carga, então este movimento pode ser feito.*

FASE DE LUTA

Na fase de luta, ambos os jogadores agem. Primeiro, as unidades se agrupam para maximizar o número de miniaturas engajadas, depois todos os combatentes realizam ataques corpo a corpo, antes que as unidades consolidem suas posições.

A fase de Luta é resolvida seguindo estes passos:

1. Início da fase de luta
2. Pile in
3. Luta
4. Consolidação
5. Fim da fase de luta

1. INICIO DA FASE DE LUTA 12.01

As regras que são acionadas no início da fase de Luta são resolvidas agora.

AS UNIDADES PRECISAM LUTAR?
Sim, você precisa lutar com todas as unidades que puder, mas você não precisa fazer o Pile in ou consolidar com uma unidade se não quiser.

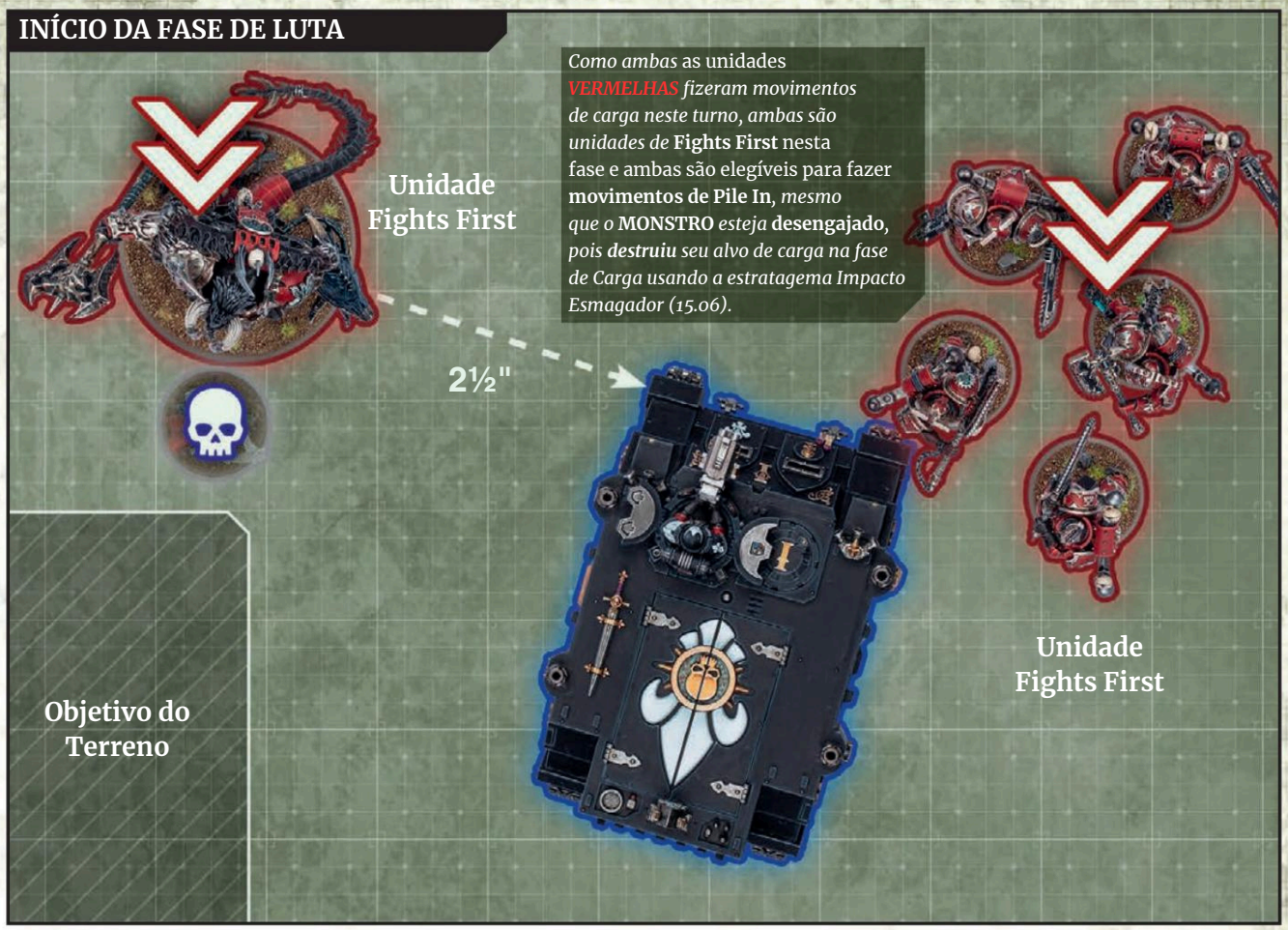
2. PILE IN 12.02

Ambos os jogadores fazem movimentos de "**pile-in**" (veja a seguir) com todas as suas unidades elegíveis que escolherem mover. A seção "Elegível se" descreve quais unidades são elegíveis para fazer tais movimentos. O jogador cuja vez é resolver todos os seus movimentos primeiro, seguido pelo seu oponente. Cada unidade não pode fazer mais de um movimento de "pile-in" durante esta etapa.

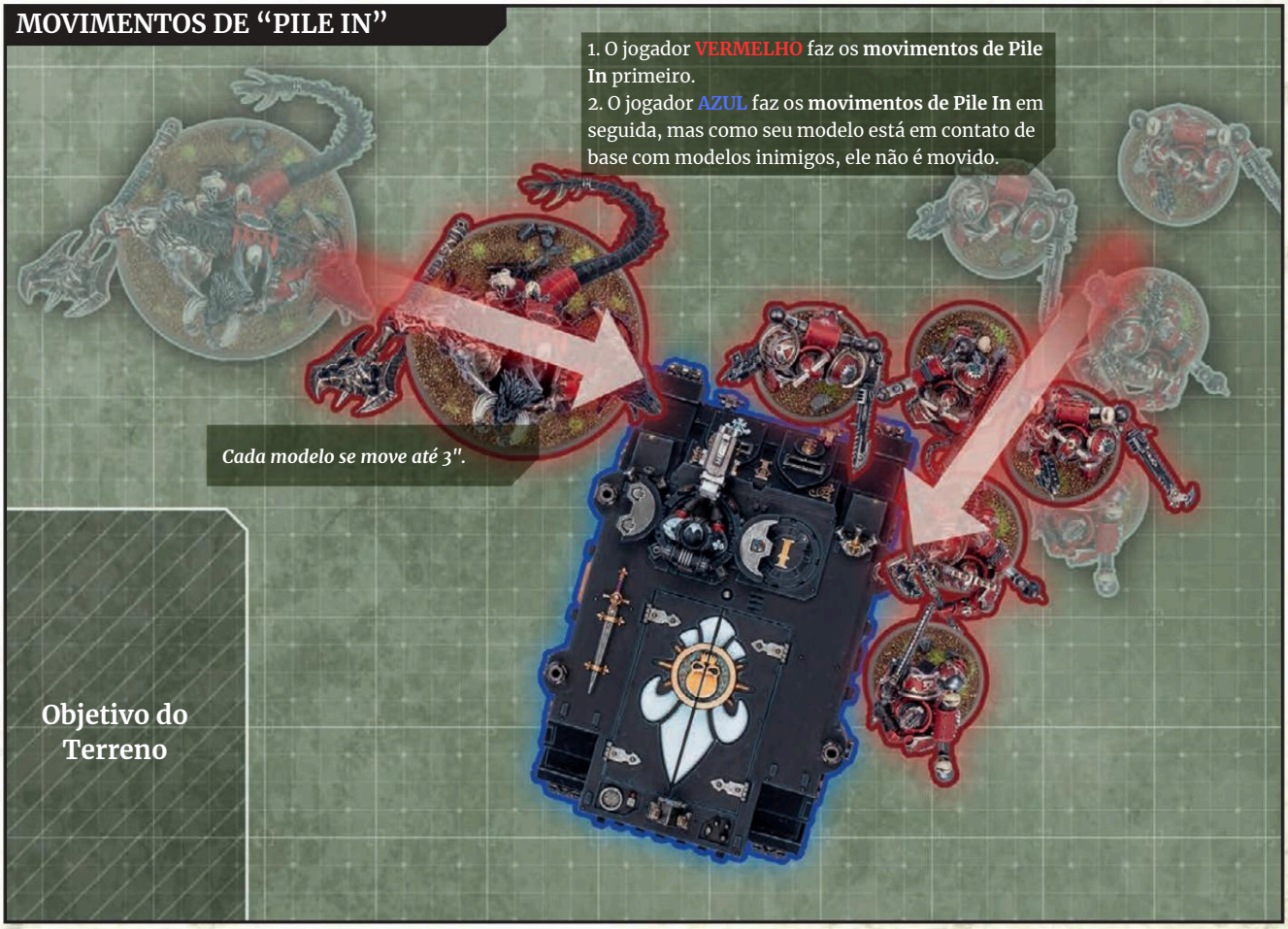
MOVIMENTO DE "PILE IN" 12.03

DISTÂNCIA MÁXIMA: 3"
ELEGÍVEL SE: É a fase de Luta e uma ou mais das seguintes condições se aplicam à sua unidade: → Ela está **engajada**. → Ela fez um **movimento de carga** neste turno. → Ela foi selecionada para fazer um **combate de sobrecarga (Overrun fights)** nesta fase (12.06).
EFEITO: Sua unidade se move conforme descrito em Movimentação (03).
ANTES DE SE MOVER: Selecione **os alvos de Pile In:** Se sua unidade estiver **engajada**, selecione **todas** as unidades inimigas com as quais ela está **engajada** .Caso contrário, selecione uma ou mais unidades inimigas a até 5" de distância sua unidade.
DURANTE O MOVIMENTO: → Modelos em contato de base com um ou mais modelos inimigos Não pode ser movido. → Cada modelo que for movido deve terminar seu movimento mais próximo do **alvo de Pile In**, e **engajado** com esse alvo se possível.
APÓS O MOVIMENTO: → Sua unidade deve estar **engajada** . → Cada modelo que iniciou esse movimento **engajado** com uma unidade inimiga ainda deve estar **engajada** com essa unidade inimiga.

INÍCIO DA FASE DE LUTA



MOVIMENTOS DE "PILE IN"



FASE DE LUTA

3. LUTA 12.04

Uma unidade está **elegível a lutar** se ainda não tiver sido **selecionada para** esta fase e se uma ou mais das seguintes condições se aplicarem a ela:

- Está **engajado,** ou estava **engajado** no início desta etapa.
- Fez um **movimento de carga** neste turno.

Os jogadores resolvem a seguinte sequência até que todas as unidades elegíveis tenham sido **selecionadas para lutar** e seus ataques tenham sido resolvidos:

1. Resolver Combates com Lutas Primeiro: Começando com o jogador cuja vez é, os jogadores se revezam na seleção de uma unidade aliada com **Fights First** que esteja elegível a lutar; essa unidade é selecionada para lutar (veja a seguir). Se isso não for possível:
→ Se não houver unidades **"Fights First" elegíveis para lutar,** passe para a etapa "Resolver Combates Restantes", onde este jogador selecionará sua próxima unidade.
→ Caso contrário, o outro jogador seleciona sua próxima unidade.

2. Resolver os combates restantes: Começando com o jogador que acabou de mover esta sequência para esta etapa, os jogadores se revezam na seleção de uma unidade aliada elegível para lutar; essa unidade é selecionada para lutar. Se isso não for possível:
→ Se não houver unidades elegíveis **para a luta,** a etapa de luta termina.
→ Caso contrário, o outro jogador seleciona sua próxima unidade.

Após resolver um combate na etapa Resolver Combates Restantes, se houver uma ou mais unidades com a habilidade **Fights First** que agora estejam elegíveis para lutar, retorne à etapa Resolver Combates com a habilidade **Fights First**.



Os tipos de luta são marcados com este ícone.

LUTA DE SOBRECARGA
Quando uma unidade realiza um **luta de sobrecarga,** seus modelos podem ser movidos de forma que unidades inimigas que **não estavam engajadas** fiquem **engajadas**. Tais unidades inimigas tornam-se **elegíveis para combater** nesta fase (e podem até mesmo ser capazes de combater em seguida se forem unidades de **Fights First**).

QUANDO UMA UNIDADE É SELECIONADA PARA LUTAR

Sempre que uma unidade for **selecionada para lutar,** escolha um **tipo de combate** que essa unidade possa realizar e resolva-o com essa unidade. Pode ser um dos tipos listados abaixo ou um apresentado em outro local:

LUTA NORMAL 12.05

ELEGÍVEL SE: Sua unidade estiver **engajada .**

EFEITO: Sua unidade luta conforme descrito em Realizando Ataques (04).

LUTA DE SOBRECARGA (OVERRUN) 12.06

ELEGÍVEL SE: Sua unidade estiver **desengajada,** ou estava **desengajada** no início da fase de luta, mas ficou **engajada** durante a fase de luta.

EFEITO: Sua unidade pode fazer um **movimento adicional de Pile In,** e então luta como descrito em Realizando Ataques (04).

12

LUTA NORMAL

Os jogadores se revezam na escolha das unidades para combater. As unidades *Fights First devem ser selecionadas antes de quaisquer outras unidades elegíveis.*

1. O jogador VERMELHO *seleciona seu* MONSTRO *para luta. Isso faz uma luta normal, destruindo o TRANSPORTE.*



2. *A unidade embarcada realiza um* ***movimento de desembarque de emergência****. Após fazer isso, ele é* ***desengajado****.*

LUTA DE SOBRECARGA

3. O *jogador AZUL* ***não possui*** *unidades que possuem Fights First, então o jogador VERMELHO seleciona sua próxima unidade.*

4. **O jogador VERMELHO** seleciona outra unidade **Fights First. Esta unidade não está engajada, mas estava engajada com o TRANSPORTE no início da fase de Luta, portanto pode realizar um combate de sobrecarga. Primeiro, realiza um movimento de Pile In para atacar a unidade que desembarcou, depois luta e a destrói dois modelos inimigos.**



5. A unidade do jogador AZUL revida, mas não causa dano.

FASE DE LUTA

4. CONSOLIDAR 12.07

Ambos os jogadores realizam **movimentos de consolidação** (veja a seguir) com todas as suas unidades elegíveis que escolherem mover. A seção "Elegível se" descreve quais unidades são elegíveis para realizar tais movimentos.

O jogador cuja vez é resolver realiza todos os seus movimentos primeiro, seguido pelo seu oponente. Cada unidade não pode realizar mais de um **movimento de consolidação** durante esta etapa.

MOVIMENTO DE CONSOLIDAÇÃO 12.08

DISTÂNCIA MÁXIMA: 3"

ELEGÍVEL SE: For a fase de luta e sua unidade estiver **elegível para lutar** nesta fase.

EFEITO: Sua unidade se move conforme descrito em Movimentação (03).

ANTES DE MOVER: Selecione **o modo de consolidação :**

Consolidação em andamento Se sua unidade estiver **engajada,** É necessário selecionar este modo e selecionar todas as unidades inimigas com as quais ele estiver em luta.

Consolidação de engajamento: Caso contrário, se sua unidade estiver a 3" de uma ou mais unidades inimigas, você deve selecionar este modo e selecionar uma ou mais dessas unidades inimigas.

Consolidação de objetivos : Caso contrário, se sua unidade estiver a 3" de um ou mais objetivos, você deverá selecionar este modo e escolher um desses objetivos.

DURANTE O MOVIMENTO:

→ **Consolidação em andamento:** Modelos em contato de base com um ou mais modelos inimigos não podem ser movidos. Cada modelo que for movido deve terminar seu movimento mais próximo da unidade inimiga selecionada mais próxima e, se possível, engajá- la.

→ **Consolidação de Engajamento** Cada modelo que for movido deve terminar seu movimento mais próximo da unidade inimiga selecionada mais próxima e, se possível, engajar-se com ela.

→ **Consolidação de Objetivos:** Cada modelo que for movido deve terminar seu movimento dentro do alcance do **objetivo** selecionado , se possível, ou mais próximo dele, caso contrário.

APÓS AO MOVIMENTO:

→ **Consolidação em andamento** Cada modelo que iniciou esse movimento engajado a uma unidade ainda deve estar engajado com aquela unidade inimiga.

→ **Consolidação de Engajamento** Sua unidade deve estar **engajada** com todas as unidades inimigas selecionadas. Se uma ou mais unidades inimigas **engajadas** com sua unidade não tiverem sido selecionadas para lutar nesta fase, seu oponente deve selecionar cada uma dessas unidades, uma de cada vez; quando cada uma for selecionada, **ela se torna elegível para lutar** e é **selecionada para lutar** (12.04).

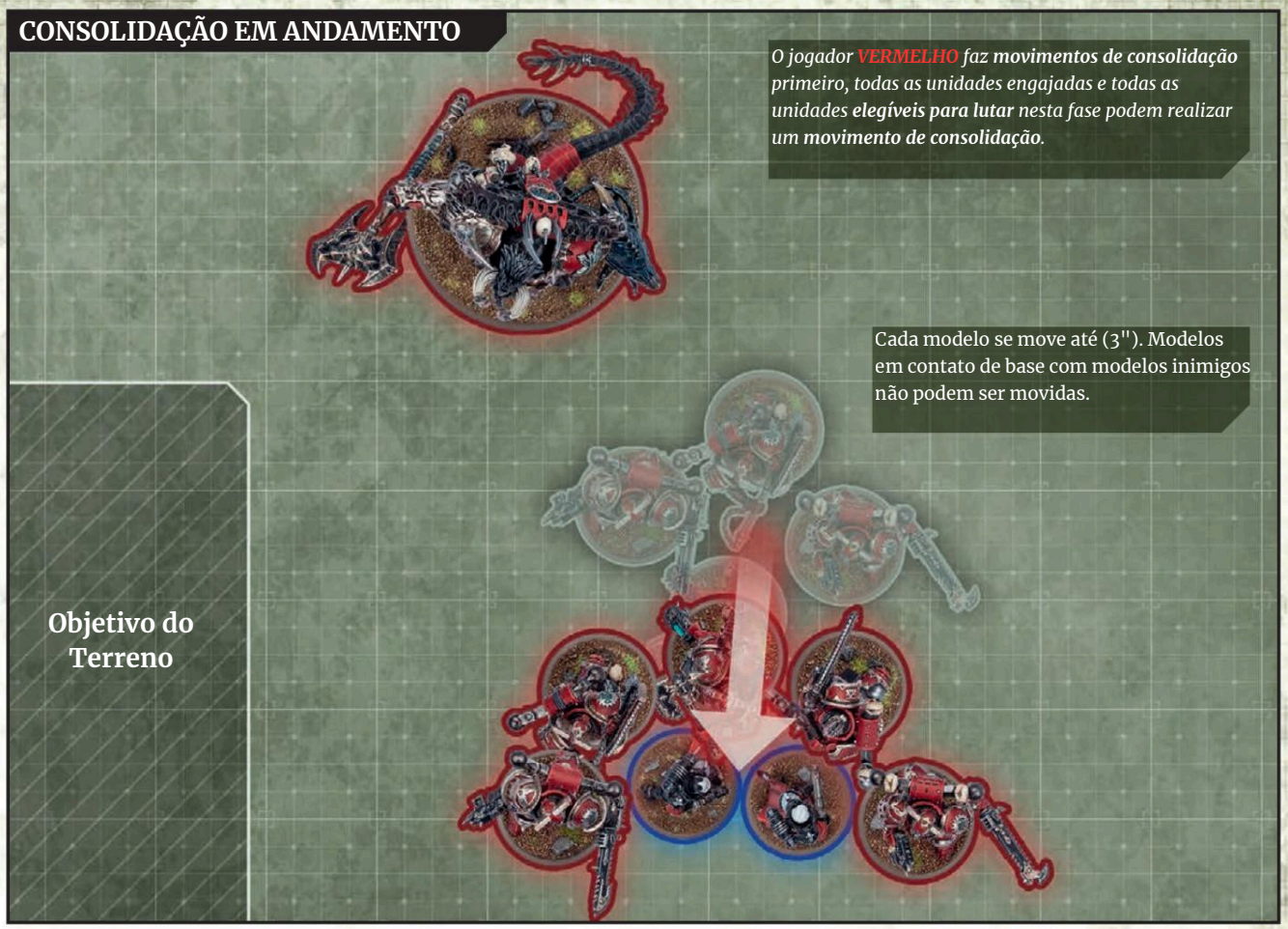
→ **Consolidação de Objetivo:** Sua unidade deve estar dentro do alcance do **objetivo** selecionado .

*NOVOS INIMIGOS PARA ENFRENTAR Ao usar o modo de **consolidação em andamento**, sua unidade pode terminar seu **movimento de consolidação engajada** com unidades inimigas que ainda não lutaram nesta fase. Nesse caso, cada uma dessas unidades inimigas terá a oportunidade de lutar contra sua unidade, então pense cuidadosamente sobre o quão agressivamente você deseja mover sua unidade usando este modo.*

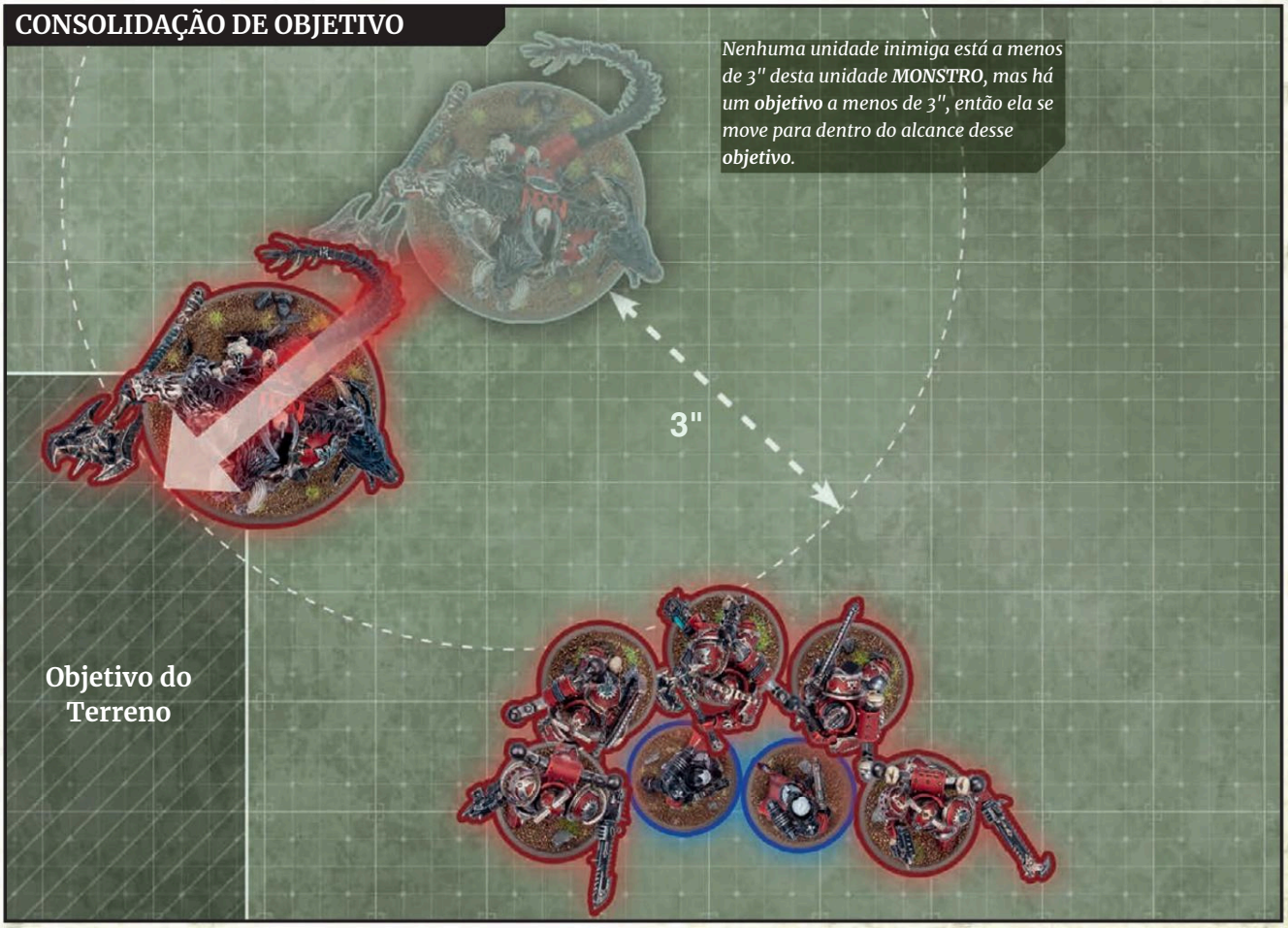
5. FIM DA FASE DE LUTA 12.09

As regras que são acionadas no final da fase de Luta são resolvidas agora.

CONSOLIDAÇÃO EM ANDAMENTO



CONSOLIDAÇÃO DE OBJETIVO




612
THETA

CAMPOS DE BATALHA E TÁTICAS



TERRENO

Esta seção fornece regras para usar o terreno para transformar sua mesa de jogo em um campo de batalha temático e interativo. Essas regras ajudam a dar vida ao seu campo de batalha e introduzem uma dimensão tática vital aos seus jogos.

COLOCANDO O TERRENO 13.01

Antes da batalha, posicione uma seleção de **elementos de terreno** no campo de batalha usando um ou mais dos seguintes métodos:

- Coloque um limite bem definido (como uma base ou um tapete) em cada local que você deseja preencher com terreno e, em seguida, coloque um ou mais elementos de terreno inteiramente dentro desse limite.
- Coloque um **elemento de terreno** diretamente no campo de batalha.
- Posicione duas ou mais **características do terreno** diretamente no campo de batalha de forma que, juntas, definam o limite de uma área.

Em cada caso, a área do campo de batalha ocupada por essa fronteira ou elemento do terreno é conhecida como área de terreno. O mapa de implantação de uma missão pode definir a localização e as dimensões de cada área de terreno. Caso contrário, os jogadores devem chegar a um acordo sobre isso antes da batalha.

CATEGORIAS DE TERRENO 13.02

Cada **elemento do terreno** pertence a uma **categoria de terreno,** o que pode afetar o movimento e a visibilidade dos modelos. Abaixo estão alguns exemplos de quais tipos de **elementos do terreno** se enquadram em cada categoria.

EXPOSTO 13.03

O terreno exposto oferece apenas proteção escassa às tropas mais desesperadas e pode ser atravessado sem impedimentos.
Exemplos: crateras, arame farpado, destroços espalhados.

LEVE 13.04

Terrenos leves podem fornecer cobertura contra ataques inimigos, mas não irão retardar o avanço do adversário nem oferecer defesa duradoura.
Exemplos: Barricadas, muros baixos, estátuas.

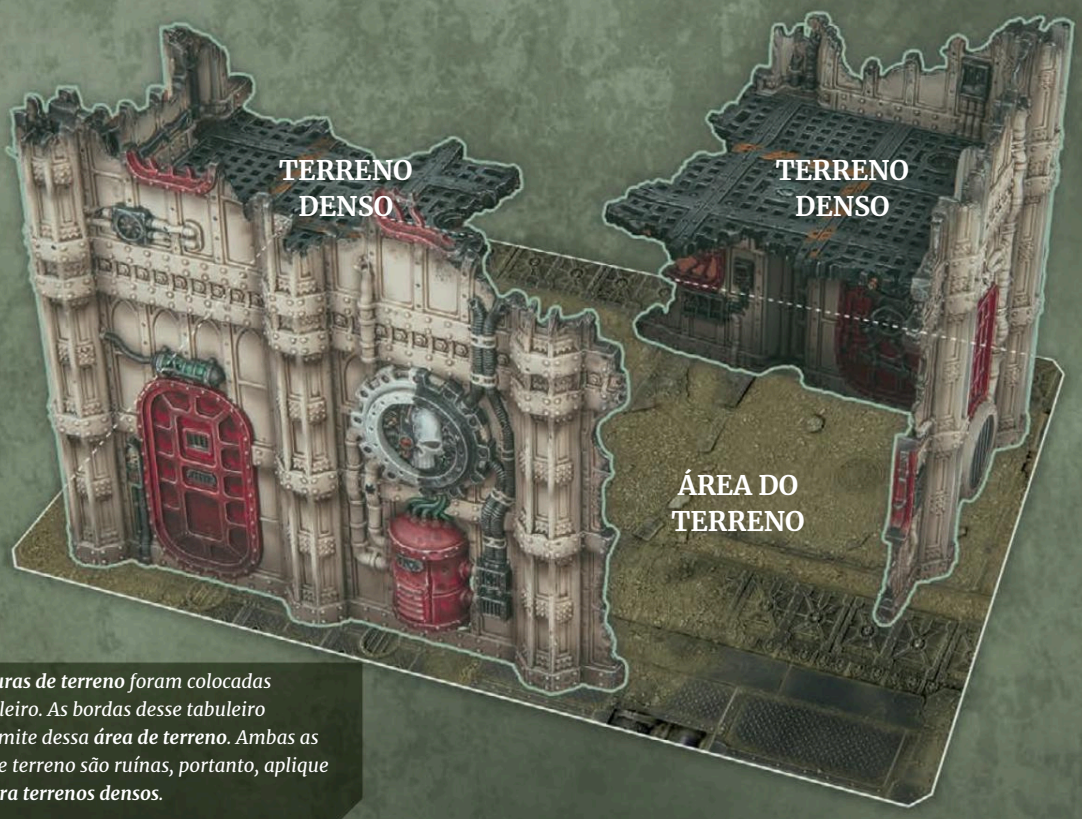
DENSO 13.05

Terrenos densos representam um obstáculo até mesmo para as maiores máquinas de guerra, e podem proteger esquadrões inteiros da vista inimiga.
Exemplos: Edifícios, ruínas, contêineres blindados, bosques.

O mapa de implantação de uma missão pode definir quais categorias de terreno devem estar presentes em cada área. Atender a esses requisitos criará a melhor experiência de jogo. Observe que elementos de terreno que compartilham a mesma área podem pertencer a categorias de terreno diferentes.

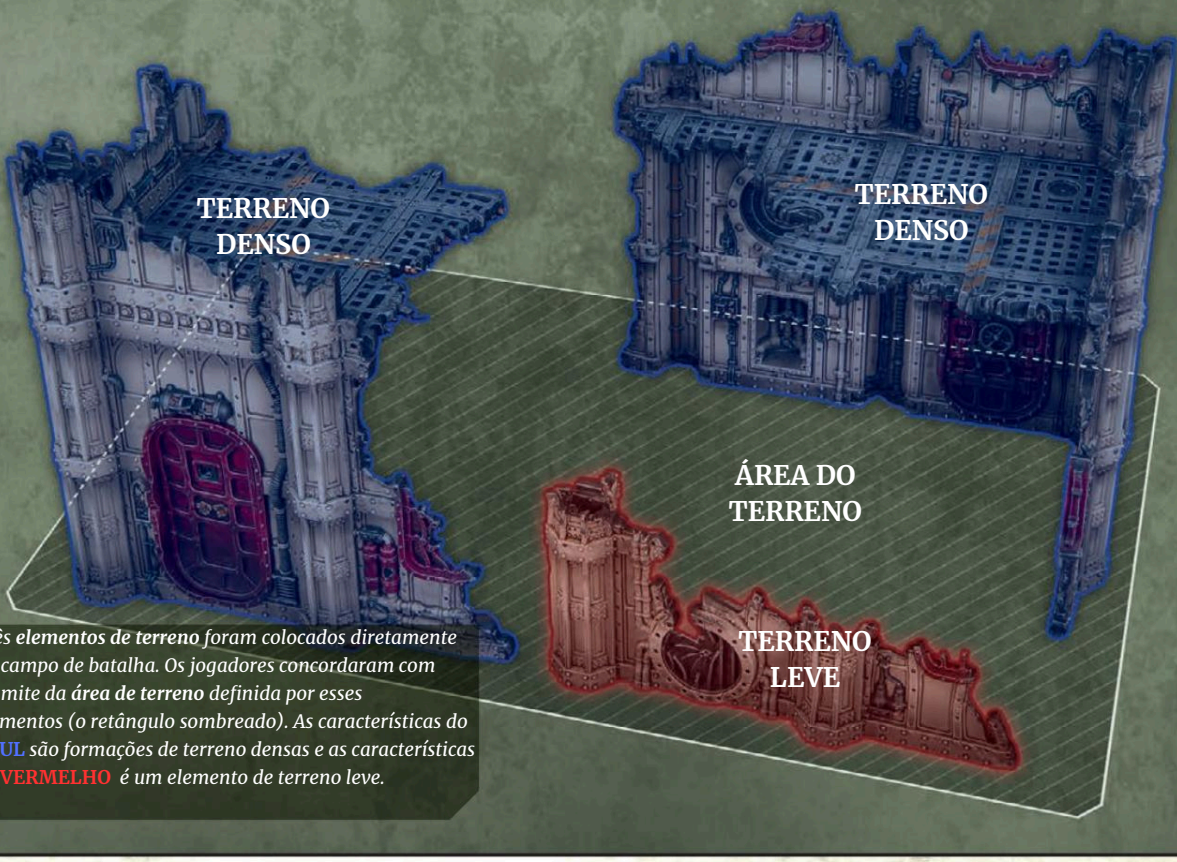
CRIANDO SEU PRÓPRIO CAMPO DE BATALHA *Não se preocupe se o seu campo de batalha não corresponder aos requisitos da* ***categoria de terreno*** *da missão; apenas faça o melhor possível com os recursos de terreno que você tem. Se uma missão não fornecer orientações, caberá aos jogadores decidir como criar seu campo de batalha. Ao fazer isso, lembre-se de que* ***recursos de terreno densos*** *têm o maior impacto na visibilidade e movimento. Campos de batalha com poucos* ***recursos de terreno densos*** *podem favorecer exércitos que dependem de tiros ou desfavorecer exércitos que dependem de combate corpo a corpo. Lembre-se também de deixar espaço suficiente ao redor de* ***recursos de terreno densos*** *para que modelos maiores, como MONSTROS/VEÍCULOS, possam manobrar, especialmente perto das bordas do campo de batalha.*

TERRENO COLOCADO EM ÁREA



*Duas **estruturas de terreno** foram colocadas em um tabuleiro. As bordas desse tabuleiro definem o limite dessa **área de terreno**. Ambas as estruturas de terreno são ruínas, portanto, aplique as **regras para terrenos densos**.*

TERRENO COLOCADO NO CAMPO DE BATALHA



*Três **elementos de terreno** foram colocados diretamente no campo de batalha. Os jogadores concordaram com o limite da **área de terreno** definida por esses elementos (o retângulo sombreado). As características do AZUL são formações de terreno densas e as características do VERMELHO é um elemento de terreno leve.*

TERRENO E MOVIMENTO 13.02

Os modelos podem se mover por diferentes categorias de **características do terreno** do seguinte modo:

→ **Terreno exposto/leve:** Todos os modelos podem se mover horizontal e verticalmente em terrenos expostos e leves.

→ **Denso:**

- Os modelos de **INFANTARIA/BESTAS/ENXAME/MÓVEIS** podem se mover horizontalmente por terrenos densos.
- Os modelos de **INFANTARIA/BESTAS/ENXAME** podem se mover verticalmente através de terrenos densos.
- Outros modelos podem se mover horizontalmente através de **terrenos densos**, desde que todas as **seções desse terreno** pelas quais a base do modelo em movimento se moveria tenham 2" ou menos de altura. Caso contrário, o modelo em movimento deve se mover verticalmente para subir ou descer essas seções. Eles não podem atravessar tetos e pisos enquanto fazem isso, e não podem terminar esse movimento em nenhuma superfície desse terreno que não esteja no nível do solo (veja abaixo).

MOVENDO-SE VERTICALMENTE

Os modelos podem se mover verticalmente para subir ou descer **em diferentes tipos de terreno.** Ao fazer isso:

- Esse modelo deve permanecer a uma distância horizontal de até ½" dessa **característica do terreno**.
- Some a distância percorrida verticalmente para cima e a distância movido verticalmente para baixo, até qualquer outra distância que o modelo tenha percorrido desde que sua unidade iniciou esse movimento.

INICIAR OU ENCERRAR UM MOVIMENTO

Os modelos podem ser posicionados ou finalizar um movimento no nível do solo de **elementos do terreno.** Os modelos também podem ser posicionados ou finalizar um movimento em qualquer superfície de um **elemento do terreno** que não esteja no nível do solo, desde que todas as seguintes condições sejam atendidas:

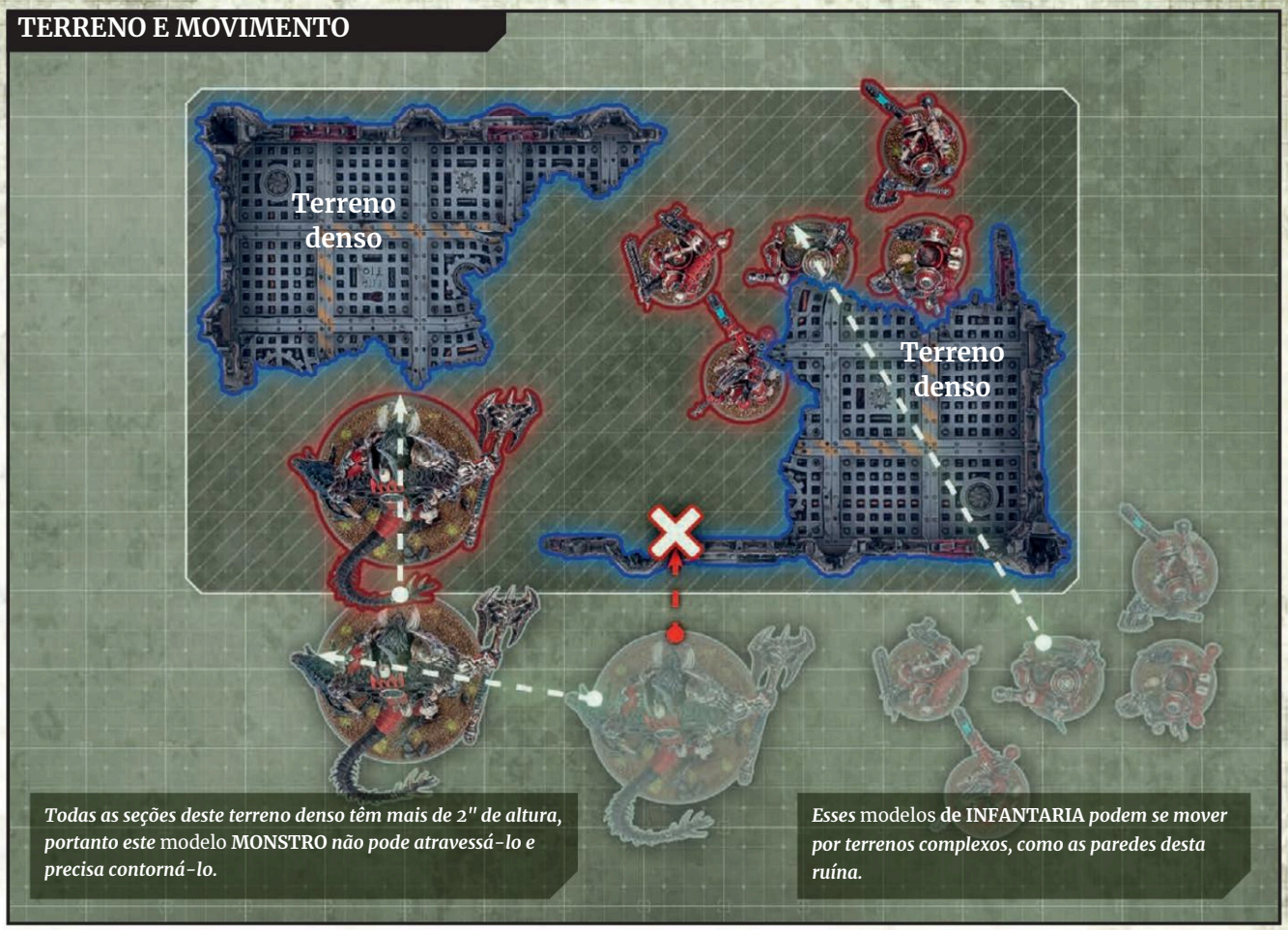
→ Esse modelo possui uma ou mais das seguintes características:
Palavras-chave: INFANTARIA/FERAS/ENXAME/MOSCA/MONSTRO.

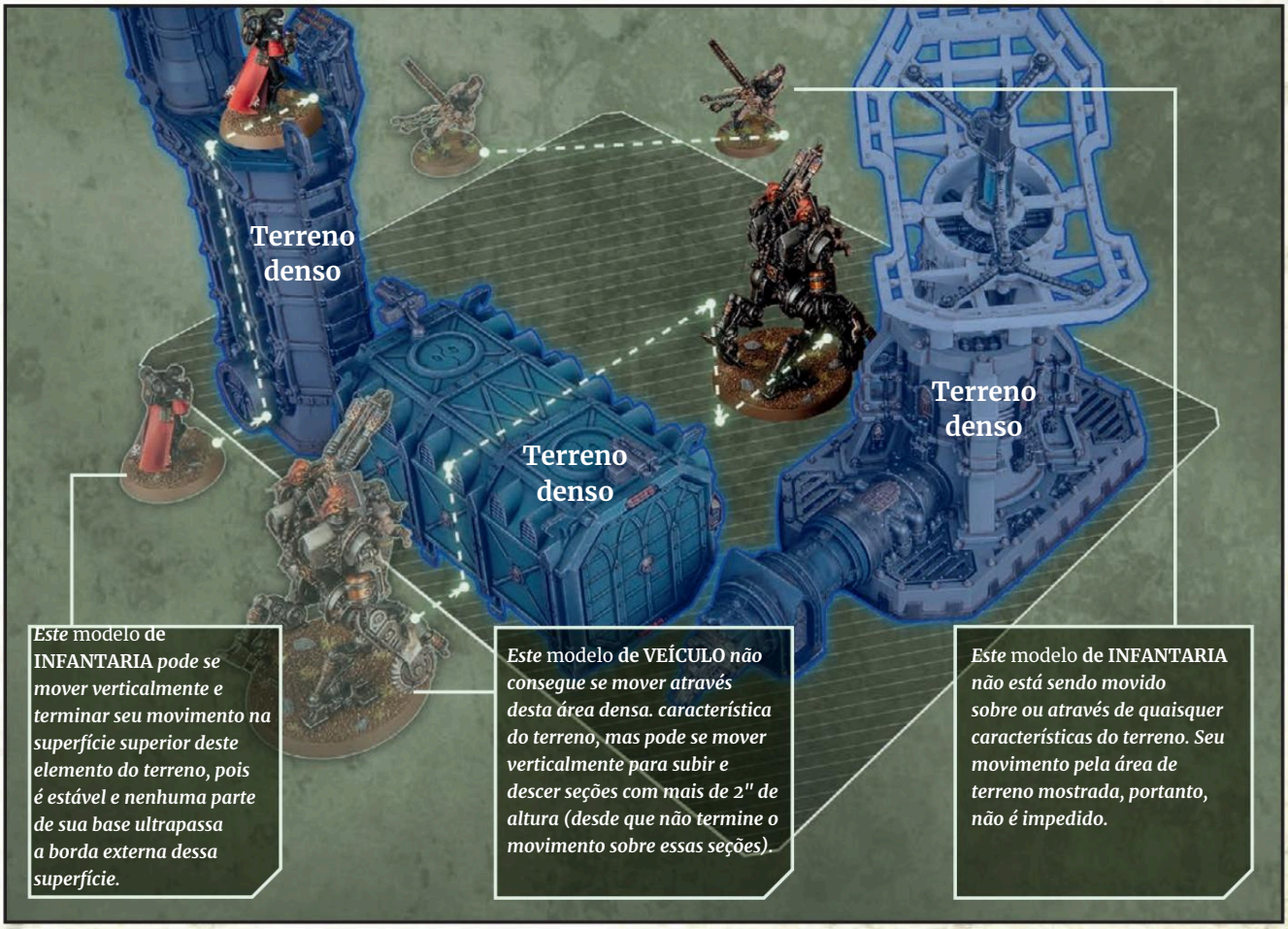
- Após finalizar esse movimento, o modelo fica estável e nenhuma parte de sua base ultrapassa a borda externa da superfície.

PLUNGING FIRE
*Além de obter linhas de visão superiores, modelos que sobem **elementos de terreno** altos podem se beneficiar da regra **Plunging Fire** (22.05).*

TERRENO SÓLIDO
*Se um **elemento de terreno** tiver a regra **Sólido** (13.11), como elementos de terreno densos têm, um modelo não pode terminar um movimento de forma que qualquer parte dele esteja através de qualquer parte fechada desse **elemento de terreno** que esteja a 7,62 cm (3") ou menos do nível do solo — nem mesmo através de pequenas aberturas, como portas e janelas. Isso garante que elementos salientes de modelos não possam ser usados para contornar as restrições de visibilidade da regra **Sólido**.*

TERRENO E MOVIMENTO





TERRENO E VISIBILIDADE 13.07

O terreno pode afetar a visibilidade, dependendo se as regras de **Benefício de Cobertura, Oculto, Obscurecimento** ou **Sólido se aplicam**.

BENEFÍCIO DA COBERTURA 13.08

Sempre que um ataque à distância tiver como alvo uma unidade, se todos os modelos dessa unidade atenderem a uma ou mais das seguintes condições, essa unidade terá o **benefício de cobertura** contra esse ataque:

- Esse modelo possui a palavra-chave **INFANTARIA/FERAS/ENXAME** e está dentro de uma **área de terreno**.
- Esse modelo não está **totalmente visível** para o modelo atacante devido a uma ou mais **características do terreno** interpostas e/ou uma ou mais áreas do terreno que obscurecem a visão (veja a seguir).

Cada vez que um ataque à distância tiver como alvo uma unidade que se **beneficia de cobertura ,** piore a característica de Habilidade de Tiro **(BS)** desse ataque em 1.

OCULTO 13.09

Um modelo está **oculto** enquanto todas as seguintes condições se aplicarem a ele:

- Esse modelo possui a palavra-chave **INFANTARIA/BESTAS/ENXAME** e está dentro de uma **área de terreno** que contém uma ou mais **características de terreno densas.**
- A unidade desse modelo não realizou um ou mais ataques à distância durante este turno ou durante o turno anterior.

Enquanto um modelo estiver oculto, ele só poderá ser visto por modelos inimigos que estejam dentro de seu alcance de detecção. A menos que seja especificado o contrário, o alcance de detecção de um modelo é de 15".



OBSCURO 13.10

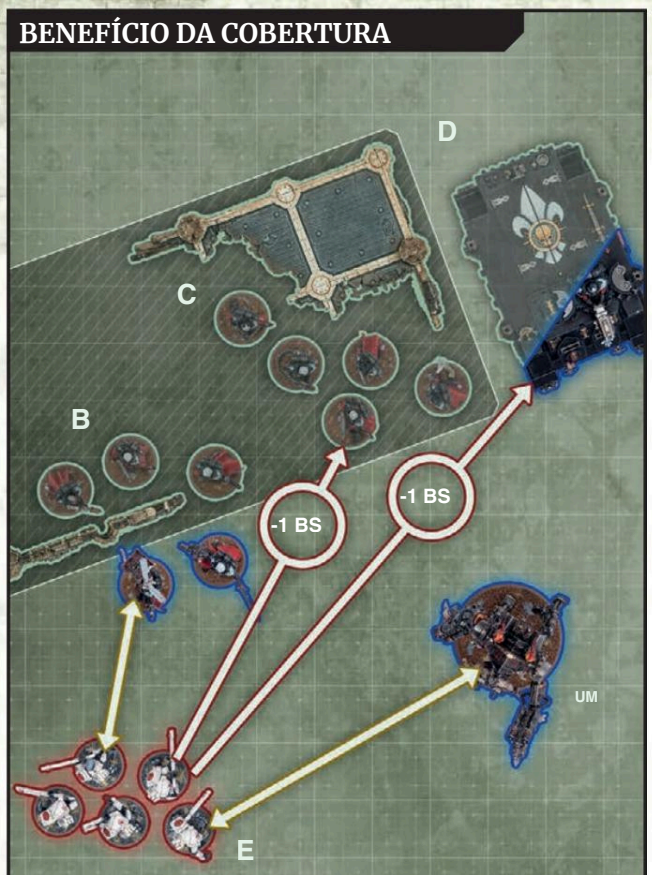
Áreas de terreno que contêm uma ou mais características de terreno **leve** ou **denso** são áreas de **terreno que obscurecem a visão**. Se cada **linha de visão** traçada entre dois modelos cruzar uma ou mais **áreas de terreno que obscurecem a visão** (excluindo **áreas de terreno que obscurecem a visão** em que um ou ambos os modelos estejam), esses dois modelos não são **visíveis** um para o outro.

SÓLIDO 13.11

Em terrenos densos, a regra **do sólido** é aplicada . Não é possível traçar **uma linha de visão** através de qualquer abertura fechada na superfície de tal **terreno** que esteja a 3" ou menos do nível do solo.

Nota do designer: ***Esta regra garante que os modelos não fiquem visíveis. Ao se abrigar em terreno plano, independentemente de pequenas aberturas como portas, janelas ou buracos de bala, ou devido a pequenas lacunas entre características adjacentes do terreno, 3 polegadas é a altura do primeiro andar de muitas dessas características, mas algumas missões podem ajustar a altura na qual essa regra entra em vigor.***

BENEFÍCIO DA COBERTURA



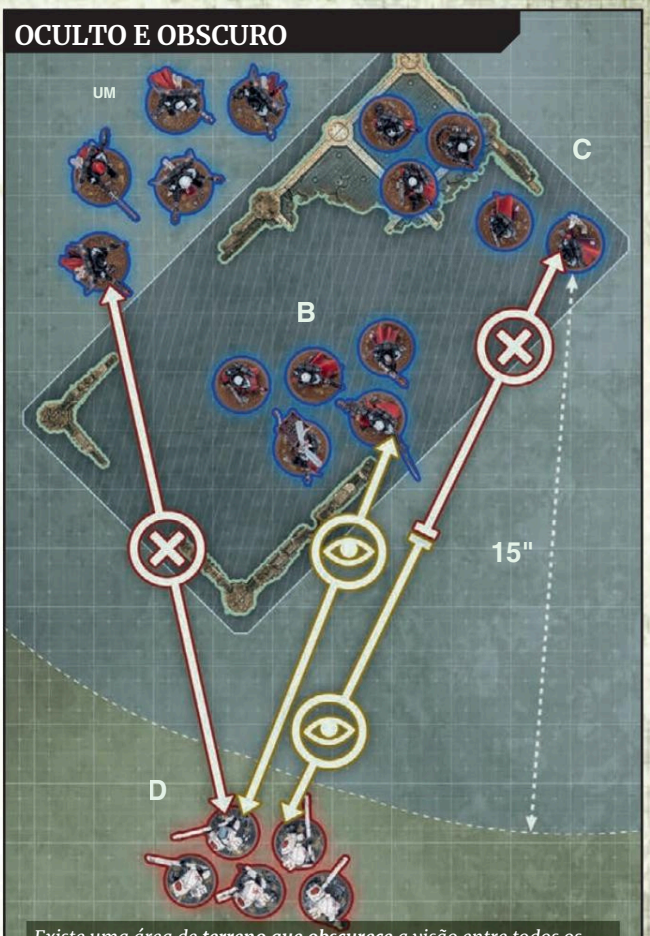
*Quando a Unidade **E** realiza ataques à distância:*

▪ *A Unidade **A** está **totalmente visível** para todos os modelos da Unidade **E**, portanto, não possui o **benefício de cobertura**.* ▪ *Nem todos os modelos da Unidade **B** estão dentro de uma **área de terreno**, portanto, a Unidade **B** não possui o **benefício de cobertura**.*

▪ *Todos os modelos da Unidade **C** estão dentro de uma **área de terreno**, portanto, a Unidade **C** possui o **benefício de cobertura**.*

▪ *A Unidade **D** **não está totalmente visível** para a Unidade **E** devido a uma **área de terreno que a obscurece**, portanto, a Unidade D possui o **benefício de cobertura**.*

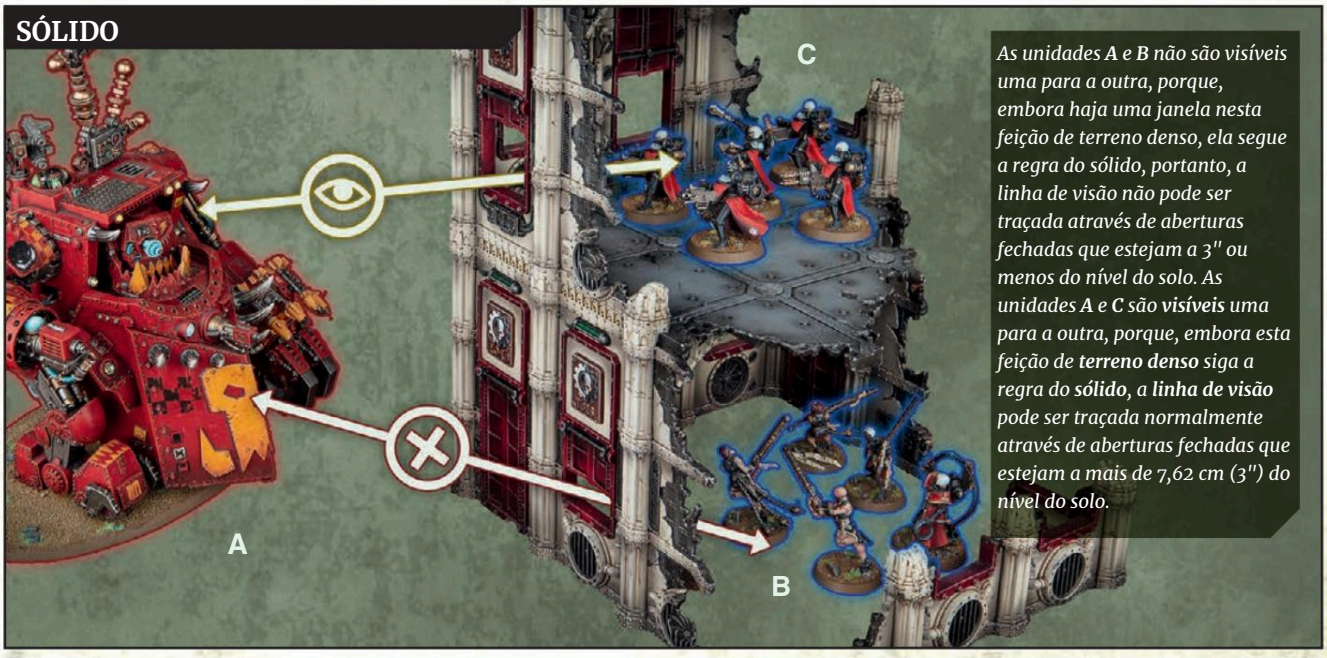
OCULTO E OBSCURO



*Existe uma área de **terreno que obscurece** a visão entre todos os modelos das unidades **A** e **D**, portanto, nenhum deles é **visível** para outro.*

▪ *Todos os modelos das unidades **B** e **C** estão dentro da área de terreno e são de **INFANTARIA**, portanto, estão **ocultos**. No entanto, os modelos da unidade **D** estão dentro do **alcance de detecção** de 15" dos modelos da unidade **B** (mas não dos da unidade **C**), portanto, os modelos da unidade B são **visíveis** para os da unidade D. Os modelos da unidade D também são visíveis para os modelos das unidades B e C, já que não estão dentro de uma área de **terreno**.*

SÓLIDO



*As unidades **A** e **B** não são visíveis uma para a outra, porque, embora haja uma janela nesta feição de terreno denso, ela segue a regra do sólido, portanto, a linha de visão não pode ser traçada através de aberturas fechadas que estejam a 3" ou menos do nível do solo. As unidades **A** e **C** são **visíveis** uma para a outra, porque, embora esta feição de **terreno denso** siga a regra do **sólido**, a **linha de visão** pode ser traçada normalmente através de aberturas fechadas que estejam a mais de 7,62 cm (3") do nível do solo.*

OBJETIVOS

Os objetivos representam locais críticos que ambos os lados estão tentando assegurar, e muitas missões exigem que suas forças assumam o controle deles para alcançar a vitória. Esta seção descreve como fazer isso com seus modelos.

OBJETIVOS DE TERRENO 14.01

Se uma missão utiliza **objetivos,** ela indicará onde eles estão localizados no campo de batalha. Normalmente, sua missão terá um mapa de implantação mostrando vários pontos onde **os objetivos** devem ser colocados. A localização de cada ponto deve coincidir com uma **área do terreno**(13.01); essa **área de terreno** é o **objetivo** e é chamada de **objetivo de terreno.**

Ao medir distâncias de e para um **objetivo**, meça a partir da parte mais próxima do objeto.

NÍVEL DE CONTROLE 14.02

No início da batalha, nenhum **objetivo** no campo de batalha é controlado por nenhum dos jogadores. Para obter o controle de um **objetivo,** um jogador precisará de um ou mais modelos com uma **característica OC** de 1 ou mais dentro do alcance do objetivo. Um modelo está dentro do alcance de um **objetivo de terreno** enquanto estiver dentro da **área desse terreno.**

MANTENHA A TODO CUSTO
*Algumas unidades têm habilidades que são ativadas quando controlam um **objetivo**, ou quando **asseguram** um **objetivo** para seu exército.*

Ao final de cada fase e turno, para determinar o **nível de controle** de um jogador sobre um **objetivo**, some as características de Controle de Objetivo (**OC**) de todos os modelos do exército desse jogador que estejam dentro do alcance do **objetivo**:

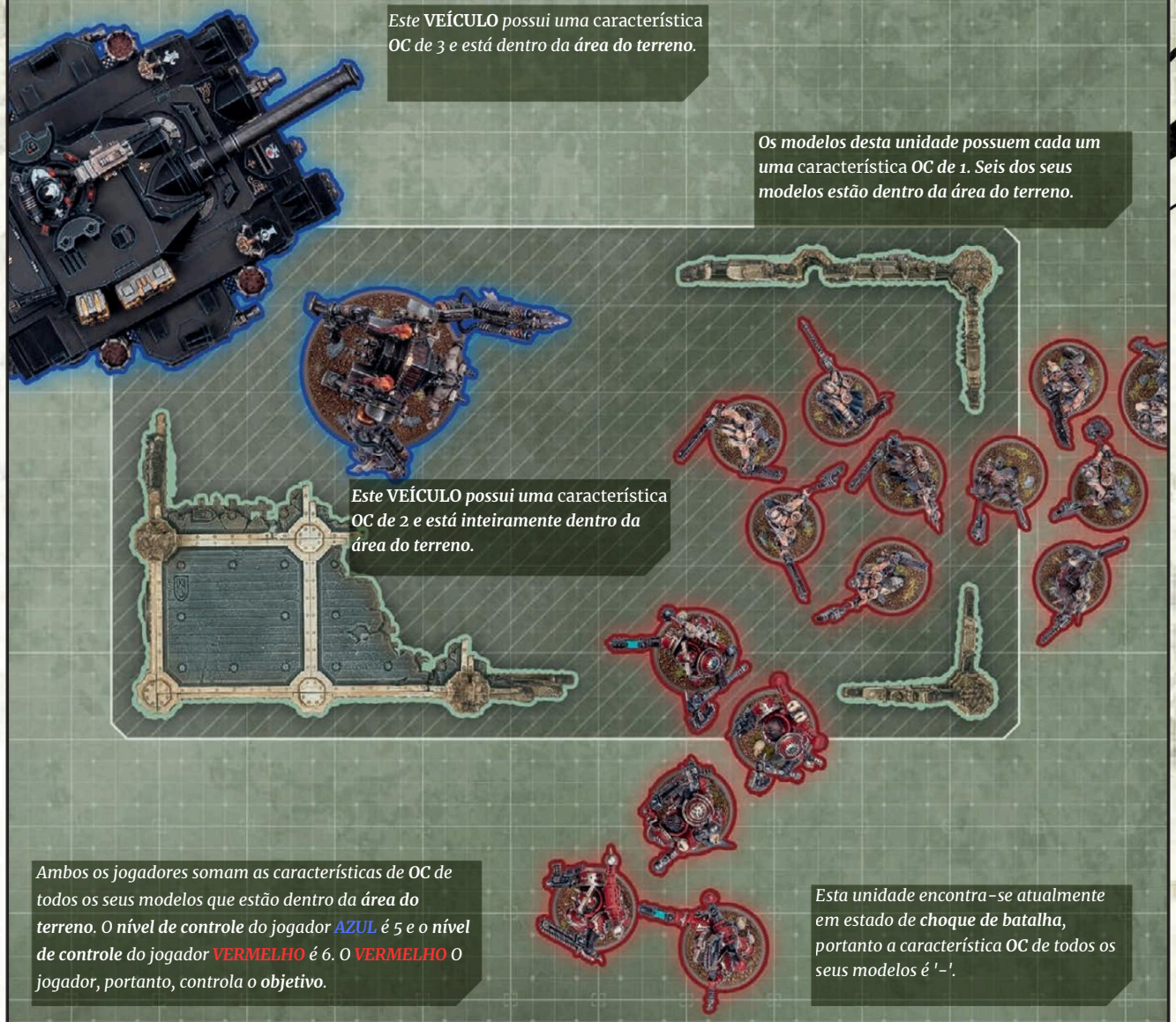
- O jogador que tem o maior **nível de controle** sobre isso controles objetivos que afetam esse **objetivo**.
- Se ambos os jogadores tiverem o mesmo **nível de controle** sobre esse **objetivo**, a menos que esse **objetivo** seja garantido (veja a seguir), não é controlado por nenhum dos jogadores .

Enquanto uma ou mais unidades do exército de um jogador estiverem ao alcance de um **objetivo** que esse jogador controla, para cada uma dessas unidades que contenha um ou mais modelos com uma característica de Objetivo (**OC**) de 1 ou além disso, diz-se que essa unidade controla esse **objetivo**.

OBJETIVOS ASSEGURADOS 14.03

Algumas regras permitem que um **objetivo** seja **assegurado** pelo exército de um jogador. Quando um **objetivo** é **assegurado** pelo exército de um jogador, esse **objetivo** permanece sob seu controle – mesmo depois que ele não tiver mais unidades ao alcance dele – até que **o nível de controle** do oponente sobre esse **objetivo** seja maior que o dele ao final de uma fase.

CONTROLANDO UM OBJETIVO DE TERRENO



VEJA TAMBÉM

Objetivos fora de uma área de terreno

ESTRATAGEMAS

As estratagemas podem ser usadas gastando Pontos de Comando, para criar momentos épicos de brilhantismo tático ou poderio marcial incomparável. Elas são usadas quando um jogador considera que um ponto crítico da batalha foi alcançado, onde proezas de combate extras ou efeitos fugazes, porém poderosos, são necessários para inclinar a balança a seu favor.

USANDO ESTRATAGEMAS 15.01

Durante a batalha, ambos os jogadores podem usar **estratagemas.** Cada **estratagema** estabelece:

→ Quantos CP custa usar.
→ **QUANDO:** Quando puder ser usado.
→ **ALVO:** Quais unidades ele pode alvejar.
→ **EFEITO:** Quais são os efeitos da utilização dessa **estratagema** .
→ **RESTRIÇÕES:** Quaisquer restrições adicionais que se apliquem.

Cada jogador pode usar a mesma **estratégia** várias vezes durante a batalha, mas as seguintes restrições se aplicam:

- Cada jogador não pode usar a mesma **estratagema** mais de uma vez na mesma fase.
- Salvo indicação em contrário, cada jogador não pode escolher a mesma unidade como alvo de mais de uma estratagema na mesma fase.

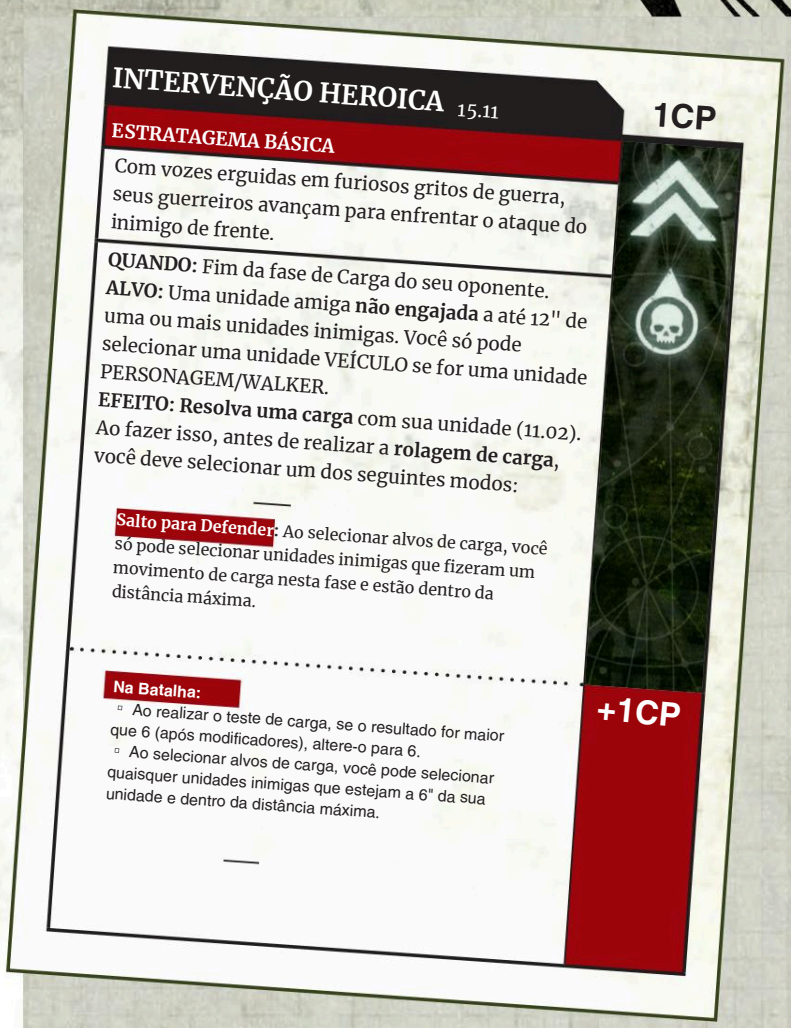
Cada vez que você usar uma **estratagema**, resolva a seguinte sequência:
1. Selecione os alvos conforme descrito nessa **estratagema.**
2. Reduza seu total de **CP** pelo custo de **CP** listado nessa **estratagema.**

Se essa estratagema contiver uma seção que acarrete um custo adicional em Pontos de Comando (**CP**) (por exemplo, +1 CP), você só poderá usar essa seção adicional se aumentar o custo em **CP** da **estratagema** pelo valor indicado. Se você não tiver **CP** suficiente, não poderá usar essa **estratagema**.

3. Analise os efeitos dessa **estratagema.**

ESTRATAGEMAS PRINCIPAIS

Todos os jogadores podem usar **as estratagemas básicas** (veja a seguir).
Estratagemas adicionais podem ser encontradas em Codex e outras publicações.



As estratagemas são apresentadas conforme mostrado acima. Algumas características são condições opcionais que acarretam um custo adicional de CP. Isso pode depender do efeito que você selecionar (como no exemplo acima) ou de outras variáveis, como o palavras-chave de unidades que estão sendo o alvo.

VEJA TAMBÉM

UTILIZANDO ESTRATAGEMAS

Modificando o custo do CP

Sequenciamento de regras

LEGENDA DOS ESTRATAGEMAS

Utilizado em: Ambos turnos dos jogadores.

Utilizado em: Sua vez

Utilizado em: Vez do oponente

COMANDO RE-ROLAR 15.02

1CP

ESTRATAGEMA BÁSICA

Um grande comandante pode dobrar até mesmo os caprichosdo destino e da fortuna à sua vontade, para melhor garantir a vitória.

QUANDO: Em qualquer fase, logo após você realizar um dos seguintes testes para uma unidade ou modelo aliado:
→ **Rolagem de avanço (Advance roll)**
→ **Rolagem de carga (Charge roll)**
→ **Rolagem de dano (Damage roll)**
→ **Rolagem de perigo (Hazard roll)**
→ **Rolagem de acerto (hit roll)**
→ **Rolagem de resistência (save roll)**
→ **Rolagem de ferimento (Wound roll)**
→ Um lançamento de dados para determinar o número de ataques gerado com uma arma.

ALVO: Essa unidade ou modelo.
EFEITO: Você rola o dado novamente. Se estiver rolando mais de um dado ao mesmo tempo, selecione um deles para rolar novamente (exceto rolagens de carga, que devem ser roladas integralmente novamente).

DESAFIO ÉPICO 15.03

1CP

ESTRATAGEMA BÁSICA

As lendas do 41º milênio estão repletas de duelos mortais entre campeões poderosos.

QUANDO: Na fase de combate, logo após uma unidade **de PERSONAGEM aliada ser selecionada para lutar.**
ALVO: Aquela unidade de **PERSONAGEM.**

EFEITO: Selecione um modelo de **PERSONAGEM** em sua unidade. Até o final da fase, as armas de combate corpo a corpo desse modelo têm a habilidade **[PRECISÃO].**

CORAGEM INSANA15.04

1CP

ESTRATAGEMA BÁSICA

Indiferentes à própria sobrevivência, esses guerreiros mantêm suas posições contra probabilidades aparentemente impossíveis.

QUANDO: Na etapa de choque de batalha da sua fase de Comando, imediatamente antes de você fazer uma **rolagem de choque de batalha** para uma unidade amigável.
ALVO: Aquela unidade.
EFEITO: Esse **teste de choque de batalha** é automaticamente bem-sucedido.
RESTRIÇÕES: Você não pode usar esta **estratégia.** mais de uma vez por batalha.

EXPLOSIVOS 15.05

1CP

ESTRATAGEMA BÁSICA

Preparando granadas ou outros explosivos, esses guerreiros recuam e lançam a morte no meio do inimigo.

QUANDO: Na sua fase de tiroteio.

ALVO: Uma unidade amigável de EXPLOSIVOS/GRANADAS desengajada elegível para atirar e não fazer nenhum movimento de avanço esta vez.

EFEITO: Resolver a seguinte sequência:

1. Selecione um modelo **de EXPLOSIVOS/GRANADAS** em sua unidade.
2. Selecione uma unidade inimiga desengajada a até 8" de distância e visível para esse modelo.
3. Role 6 D6: para cada 4+, aquela unidade inimiga sofre 1 **ferimento mortal (06.02).**

IMPACTO ESMAGADOR 15.06

1CP

ESTRATAGEMA BÁSICA

Em situações extremas, veículos blindados e monstros descontrolados podem usar seu tamanho colossal como arma, atropelando e esmagando inimigos sob sua massa gigantesca, embora isso resulte no risco de sofrerem danos em troca.

QUANDO: Na sua fase de Carga, logo após uma **unidade** MONSTRO/ VEÍCULO **aliada** terminar um **movimento de carga.**

ALVO: Aquela unidade **MONSTRO/VEÍCULO .**

EFEITO: Resolva a seguinte sequência:
1. Selecione uma unidade inimiga **engajada** com sua unidade.
2. Selecione um modelo da sua unidade que esteja engajado com a unidade inimiga.
3. Role um número de D6 igual à característica **T** daquele modelo: para cada 1, sua unidade sofre 1 **ferimento mortal**; para cada 5 ou mais, aquela unidade inimiga sofre 1 **ferimento mortal** (até um máximo de 6 **ferimentos mortais** por unidade).



INGRESSO RÁPIDO 15.07

1CP

ESTRATAGEMA BÁSICA

Seja por meio de estratégia astuta, tecnologia poderosa ou ritual sobrenatural, existem muitos meios pelos quais um comandante pode acelerar o ataque de seus guerreiros.

QUANDO: Fim da fase de Movimento do seu oponente.

ALVO: Uma unidade amigável que esteja em reserva estratégica (excluindo AERONAVES).

EFEITO: Sua unidade faz um **movimento de entrada** (20.04).
RESTRIÇÕES: Você não pode usar esta estratégia. durante a primeira rodada de batalha.

VIGILÂNCIA DE FOGO 15.08

1CP

ESTRATAGEMA BÁSICA

Uma chuva de fogo pode repelir o avanço dos inimigos.

QUANDO: Fim da fase de Movimento do seu oponente.

ALVO: Uma unidade amiga **não engajada** (excluindo unidades **TITÂNICAS).**

EFEITO: Sua unidade dispara usando **tiro instantâneo.** (Veja a seguir).

TIRO INSTANTÂNEO 15.09

ELEGÍVEL SE: Conforme estipulado na regra que permite este **tipo de disparo.**

EFEITO: Sua unidade atira conforme descrito em Realizando Ataques (04).

DURANTE OS DISPAROS:
→ Você só pode alvejar uma unidade inimiga **visível** a até 24" da sua unidade (e somente se for um alvo elegível).
→ Cada ataque só acerta com um **resultado de acerto** não modificado de 6 (independentemente da característica BS da arma atacante ou quaisquer modificadores).
→ Você não pode rolar novamente **os resultados dos testes de acerto.**

APÓS O DISPAROS: Até o final da fase, sua unidade não estará **elegível a iniciar uma ação.**

CORTINA DE FUMAÇA 15.10

1CP

ESTRATAGEMA BÁSICA

Até mesmo os atiradores mais habilidosos têm dificuldade em acertar alvos envoltos em densas cortinas de fumaça.

QUANDO: Início da fase de tiroteio do seu oponente.

ALVO: Uma unidade de FUMAÇA amigável .

EFEITO: Até o final da fase, cada vez que um ataque tiver como alvo sua unidade **de FUMAÇA** ou uma unidade que não esteja **totalmente visível** para o modelo atacante devido a um ou mais modelos em sua unidade de **FUMAÇA**, o alvo tem a **vantagem de cobertura** contra esse ataque (13.08).

INTERVENÇÃO HEROICA 15.11

1CP

ESTRATAGEM BÁSICA

Com vozes erguidas em furiosos gritos de guerra, seus guerreiros avançam para enfrentar o ataque inimigo de frente.

QUANDO: Fim da fase de Carga do seu oponente.
ALVO: Uma unidade amiga desengajada a até 12" de uma ou mais unidades inimigas. Você só pode selecionar uma unidade de **VEÍCULO** se ela for uma unidade de **PERSONAGEM/WALKER**.
EFEITO: Resolva uma **CARGA** com sua unidade (11.02). Ao fazer isso, antes de realizar a rolagem de carga, você deve selecionar um dos seguintes modos:

Salto para Defesa: Ao selecionar os **alvos da carga**, você só pode escolher unidades inimigas que realizaram um **movimento de carga** nesta fase e que estejam dentro da **distância máxima**.

Na batalha +1CP

→ Ao realizar o **teste de carga,** se oresultado for maior que 6 (após os modificadores), altere para 6.
→ Ao selecionar **alvos de carga,** você pode selecionar quaisquer unidades inimigas que estejam a 6" da sua unidade e dentro da distância máxima.

CONTRA-OFENSIVA 15.12

2CP

ESTRATAGEMA BÁSICA

Em combate próximo (Close-Quarters), a menor hesitação pode abrir uma brecha para um inimigo ágil explorar.

QUANDO: Na fase de Combate do seu oponente, logo após uma unidade inimiga ter resolvido seus ataques.
ALVO: Uma unidade amiga apta para o combate.

EFEITO: Até o final da fase, sua unidade tem a habilidade **Lutar Primeiro (Fights First)** e deve ser apróxima unidade que você **selecionar para lutar** (12.04).

AÇÕES

As ações representam tarefas vitais que suas forças devem executar no campo de batalha,desde a busca por arqueotecnologia desaparecida até a conclusão de um ritual blasfemo.

ONDE ENCONTRAR AÇÕES
As ações que os jogadores podem usar podem ser encontradas em outras publicações, como pacotes de missões. Todos os jogadores podem usar ***ações básicas****, enquanto outras* ***ações*** *podem ter restrições, como* ***facção do exército****.*

EXECUTANDO AÇÕES 16.01

Algumas regras permitem que as unidades executem **ações**. Cada **ação** declara:

→ **INÍCIO**: Quando é iniciado.
→ **UNIDADES:** Quais unidades amigas podem realizar isso.
→ **LIMITE DE USO:** Quantas vezes as unidades aliadas podem iniciá-lo.
→ **CONCLUI:** Quando é concluído.
→ **EFEITO:** Quais são os efeitos de concluí-lo.
→ Quaisquer outras restrições adicionais que possam ser aplicáveis.

INICIANDO UMA AÇÃO

Uma unidade está **elegível a iniciar uma ação,** a menos que uma ou mais das seguintes condições se apliquem a essa unidade:

- Não está no campo de batalha.
- É uma unidade de **AERONAVE/FORTIFICAÇÃO**.
- Está em estado de **choque de batalha**.
- Possui uma característica **OC** de 0 ou '-'.
- Está **engajado** (a menos que seja uma unidade **TITÂNICA).**
- Fez um **movimento de avanço** ou **retroceder** neste turno.
- Iniciou outra **ação** neste turno.

Se uma unidade iniciar uma **ação**, ela permanecerá ativa até o final do turno:

- Não é **elegível para atirar**(exceto unidades **TITÂNICAS).**
- Não é **elegível para declarar uma carga.**

CONCLUINDO UMA AÇÃO

Se uma unidade que realiza uma **ação** fizer um movimento (exceto em **movimentos de Pile In** e de **Consolidação**) ou deixa o campo de batalha, essa unidade não completa essa **ação**. Caso contrário, quando uma ação é concluída, sua seção 'Efeito' é acionada.

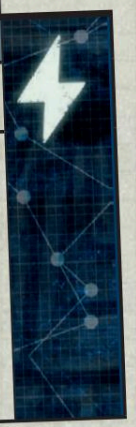
Ação de exemplo apenas para fins ilustrativos.

IMPLANTAR DISPOSITIVO

EXEMPLO DE AÇÃO (NÃO PODE SER USADO)

Embora não vá mudar o rumo da batalha, a implantação desse dispositivo será fundamental para o esforço de guerra.

INÍCIO: Sua fase de tiroteio.
UNIDADES: Uma unidade de **INFANTARIA** que esteja em uma área de terreno que não esteja dentro da sua zona de implantação.
LIMITE DE USO: Uma vez por turno.
CONCLUÍDO: Fim do turno.
EFEITO: Posicione um marcador a 1" da sua unidade e dentro daquela **área do terreno.**



16





REGRAS AVANÇADAS



MONSTROS E VEÍCULOS

Devido ao seu tamanho imponente e natureza implacável, Monstros e Veículos funcionam de maneira diferente no campo de batalha. Esta seção detalha as regras adicionais necessárias para usar essas unidades em seus jogos.

MOVENDO MONSTROS E VEÍCULOS 17.01

Cada vez que você realiza um **movimento normal** ou **de avanço** com uma unidade, os modelos de **MONSTRO/VEÍCULO** dessa unidade podem se mover através de miniaturas amigas e inimigas (exceto outros modelos de **MONSTRO/VEÍCULO**).

ESTRUTURA (FRAME) 17.02

Alguns modelos não possuem base; muitos deles são **modelos de MONSTRO/VEÍCULO**. Tais modelos possuem a **palavra-chave ESTRUTURA,** assim como alguns outros modelos grandes.

Sempre que uma regra se referir à posição de um modelo em relação a qualquer outro elemento no campo de batalha (por exemplo, ao medir distâncias), se esse modelo possuir apalavra-chave **ESTRUTURA**, ele será considerado como tendo uma **base.**

A palavra-chave, salvo indicação em contrário, refere-se à medição a partir do ponto mais próximo nesse modelo (portanto, não necessariamente a partir de sua base, se houver uma).

Ao girar um modelo **ESTRUTURA** como parte de uma movimentação, se esse modelo não tiver uma base, gire-o qualquer ângulo em torno de seu eixo central, mantendo-o na posição vertical.

TIRO EM COMBATE COM MONSTROS/VEÍCULOS
Uma unidade que está **engajada** com uma unidade inimiga de **MONSTRO/VEÍCULO** ainda **não está elegível para atirar** e, portanto, não pode realizar ataques à distância contra essa unidade de **MONSTRO/VEÍCULO**, a menos que essa unidade esteja elegível a atirar engajado (por exemplo, por estar usando **close-quarters shooting**).

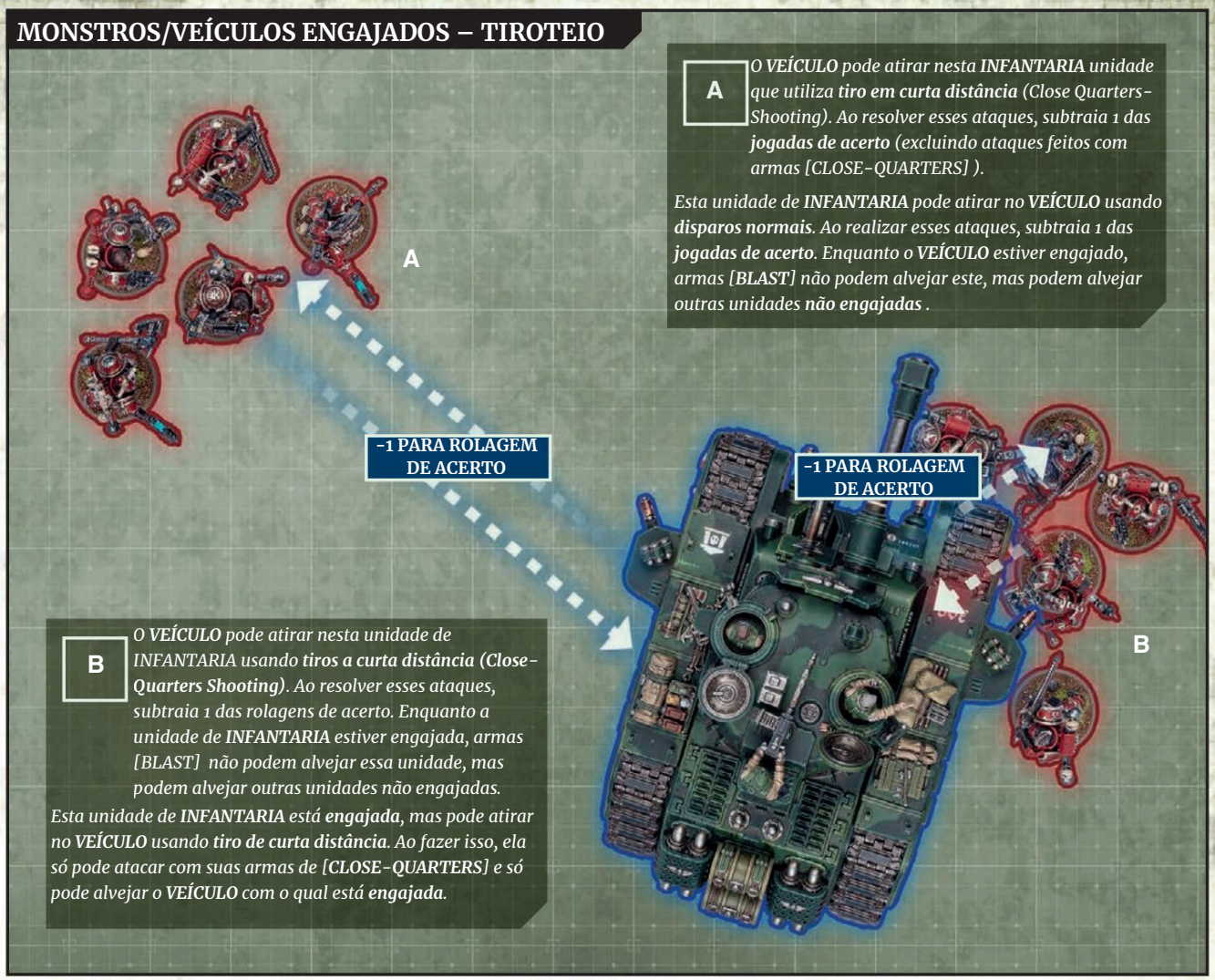
ATIRANDO EM ENGAJAMENTO MONSTROS E VEÍCULOS 17.03

Na sua fase de Tiro, as unidades inimigas **MONSTRO/VEÍCULO** que estiverem **engajadas** podem ser selecionadas como alvos de ataques à distância.

Cada vez que um modelo fizer um ataque à distância que tenha como alvo uma unidade desse tipo, subtraia 1 do resultado da **jogada de acerto** (excluindo ataques feitos com armas **[CLOSE-QUARTERS]** por modelos em uma unidade **engajada** com o alvo).



MONSTROS/VEÍCULOS ENGAJADOS – TIROTEIO



A *O **VEÍCULO** pode atirar nesta **INFANTARIA** unidade que utiliza **tiro em curta distância** (Close Quarters-Shooting). Ao resolver esses ataques, subtraia 1 das **jogadas de acerto** (excluindo ataques feitos com armas [CLOSE-QUARTERS]).*

*Esta unidade de **INFANTARIA** pode atirar no **VEÍCULO** usando **disparos normais**. Ao realizar esses ataques, subtraia 1 das **jogadas de acerto**. Enquanto o **VEÍCULO** estiver engajado, armas [**BLAST**] não podem alvejar este, mas podem alvejar outras unidades **não engajadas** .*

B *O **VEÍCULO** pode atirar nesta unidade de INFANTARIA usando **tiros a curta distância (Close-Quarters Shooting)**. Ao resolver esses ataques, subtraia 1 das rolagens de acerto. Enquanto a unidade de **INFANTARIA** estiver engajada, armas [BLAST] não podem alvejar essa unidade, mas podem alvejar outras unidades não engajadas.*

*Esta unidade de **INFANTARIA** está **engajada**, mas pode atirar no **VEÍCULO** usando **tiro de curta distância**. Ao fazer isso, ela só pode atacar com suas armas de [**CLOSE-QUARTERS**] e só pode alvejar o **VEÍCULO** com o qual está **engajada**.*



TRANSPORTES

Os modelos de TRANSPORTE podem transportar passageiros pelo campo de batalha. Esta seção explica como usar esses modelos em suas batalhas e como as unidades podem embarcar e desembarcar neles.

CAPACIDADE DE TRANSPORTE 18.01

Os modelos **TRANSPORTE** têm uma **capacidade de transporte** indicada na sua ficha de dados. Esta capacidade determina o tipo e o número máximo de modelos compatíveis que podem **ser transportados** neles. Mais de uma unidade pode ser embarcada no mesmo **transporte**. O modelo de **TRANSPORTE,** ao mesmo tempo, deve possuir **capacidade de transporte suficiente.**

Antes da batalha, na etapa de Declaração de Formações de Batalha, suas unidades podem começar embarcadas em qualquer **TRANSPORTE** aliado. Modelo que ainda possui **capacidade de transporte suficiente** para toda a unidade.

EMBARQUE 18.02

Após o início da primeira rodada de batalha, uma unidade amiga pode embarcar em um **modelo de TRANSPORTE amigo** após realizar um **movimento normal, de avanço** ou de **retroceder,** desde que todas as seguintes condições sejam atendidas:

→ Cada modelo nessa unidade está a 3" desse **TRANSPORTE**.
→ Essa unidade não foi posicionada no campo de batalha neste turno.
→ Essa unidade está **elegível a embarcar** no **TRANSPORTE,** conforme descrito na ficha de dados desse **TRANSPORTE** .
→ Que o **TRANSPORTE** tenha **capacidade de transporte** restante suficiente para cada modelo nessa unidade.

Quando uma unidade embarca, o jogador ativo remove essa unidade do campo de batalha e a coloca de lado – ela agora está embarcada dentro daquele **TRANSPORTE** e não está mais no campo de batalha.

DESEMBARQUE 18.02

Na fase de Movimento do jogador ativo, cada unidade amiga embarcada em um **modelo** de **TRANSPORTE** pode desembarcar dele realizando um **movimento de desembarque** (veja a seguir).

Se um modelo de **TRANSPORTE** for destruído, antes de removê-lo do campo de batalha, o jogador ativo deve fazer um movimento de desembarque de emergência (veja ao lado) com cada unidade embarcada dentro dele.



MOVIMENTO - DESEMBARQUE 18.04

CONFIGURAR DISTÂNCIA:

- Desembarque rápido/tático: 3"
- Desembarque em combate: 6"

ELEGÍVEL SE: Todas as seguintes condições se aplicarem à sua unidade:

→ Embarcou em um modelo de **TRANSPORTE** que está no campo de batalha.

→ Não embarcou em um **TRANSPORTE** nesta fase.

→ O **TRANSPORTE** não fez movimentos de avançar e nem retroceder nesta fase.

EFEITO: Sua unidade está configurada conforme descrito em Configuração (03.02).

ANTES DE SE MOVER: Selecione **o modo de desembarque:**

Desembarque rápido : Se esse **TRANSPORTE** realizou um **movimento normal** ou de **ingresso** nesta fase, você deve selecionar este modo.

Desembarque tático : Caso contrário, se esse **TRANSPORTE** permaneceu estacionário ou ainda não foi selecionado para mover nesta fase e, se você puder configurar sua unidade conforme descrito abaixo, deverá selecionar este modo.

Desembarque em combate : Caso contrário, você deve selecionar este modo.Modo. Faça um **teste de perigo** para cada modelo em sua unidade.

DURANTE O MOVIMENTO: Configure cada modelo em sua unidade completamente dentro do **alcance de configuração** do **TRANSPORTE.**

Desembarque Rápido: Se aquele **TRANSPORTE** fez um **movimento de ingresso** neste turno, cada modelo deve seguir as mesmas regras que o **TRANSPORTE** teve que seguir ao resolver aquele movimento.

Desembarque em combate: Cada modelo pode ser posicionado em **engajamento** com uma ou mais unidades inimigas com as quais o **TRANSPORTE** esteja **engajado.**

APÓS O MOVIMENTO:

Desembarque Rápido: Até o final do turno, sua unidade não está **elegível para declarar uma carga**.

Desembarque Tático: Selecione sua unidade para realizar um movimento **normal** ou de **avanço**.

Desembarque em combate :Sua unidade está em **estado de choque de batalha** e, até o final do turno, **não está elegível a declarar uma carga.**

MOVIMENTO - DESEMBARQUE DE EMERGÊNCIA 18.05

DISTÂNCIA DE CONFIGURAÇÃO: 6"

ELEGÍVEL SE: Sua unidade estiver embarcada em um **modelo de TRANSPORTE** que acabou de ser destruído.

EFEITO: Sua unidade está configurada conforme descrito em Configuração (03.02).

ANTES DE SE MOVER: Faça um **teste de perigo** para cada modelo em sua unidade (06.03).

DURANTE O MOVIMENTO: Configure cada modelo em sua unidade completamente dentro do **alcance de configuração** daquele **TRANSPORTE** e o mais próximo possível dele . Qualquer modelo que não puder ser configurado dessa forma será **destruído.**

APÓS O MOVIMENTO: Sua unidade está em **estado de choque de batalha** e, até o final do turno, não **está elegível para declarar uma carga.**

VEJA TAMBÉM

EMBARQUE

Fora do campo de batalha

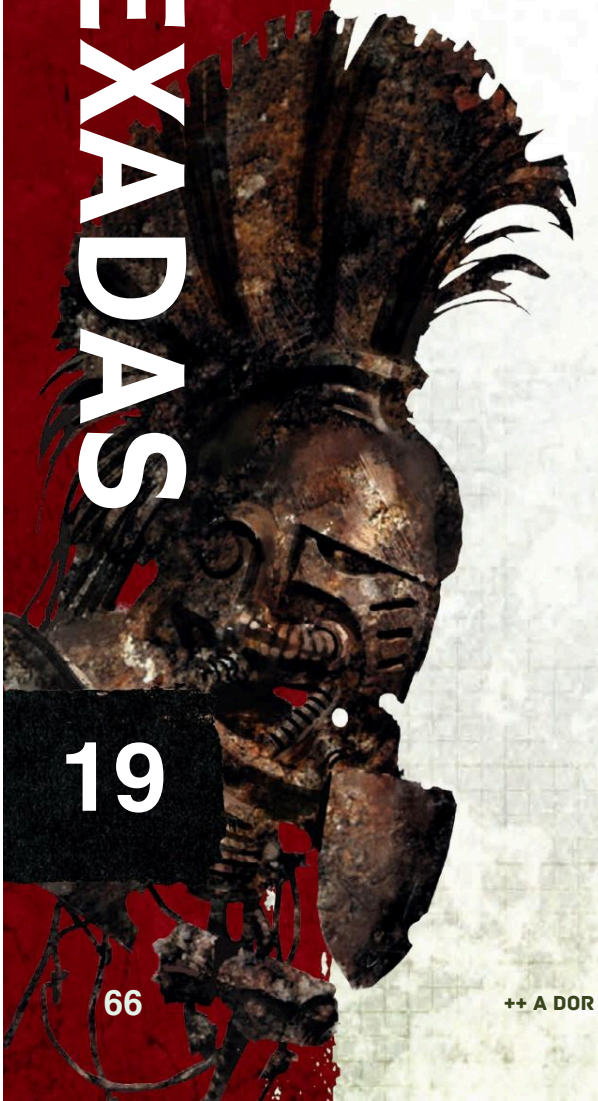
DESEMBARQUE

→ Rolagens de Perigo 06.03

→ Efeitos persistentes das regras

DESEMBARQUE RÁPIDO
*Quando uma unidade usa o modo de **desembarque rápido** após seu **TRANSPORTE** realizar um **movimento de ingresso**, os modelos devem seguir as mesmas regras e restrições que aquele **TRANSPORTE** seguiu. Por exemplo, se aquele **TRANSPORTE** teve que ser posicionado a mais de 20 cm de todas as unidades inimigas e não dentro da zona de implantação do seu oponente, o mesmo se aplica à unidade que desembarca.*

UNIDADES ANEXADAS



Os heróis do seu exército raramente lutam sozinhos. Em vez disso, geralmente lideram grupos de guerreiros, formando uma unidade integrada que age como uma única entidade. Esta seção explica como formar unidades integradas e como elas funcionam no campo de batalha.

FORMAÇÃO DE UNIDADES ANEXAS 19.01

Algumas unidades possuem a **habilidade Líder** ou **Suporte** listada em sua ficha de dados (veja abaixo). Essas unidades são conhecidas como unidades **de líder** e **unidades de suporte ,** respectivamente. Ambas as habilidades permitem que essas unidades **liderem** outras unidades aliadas (conhecidas como **unidades de guarda-costas)** para formar unidades **anexas .**

Uma **unidade anexa** é considerada uma única unidade para todos os efeitos das regras.

Unidades de líder e **unidades de suporte** só podem **liderar unidades de guarda-costas** específicas , conforme listado no aplicativo Warhammer 40.000.

LÍDER 24,22 **/SUPORTE** 24,34

Heróis poderosos lutam na linha de frente da batalha.

Antes da batalha, na etapa de Reunião dos Exércitos, para cada **líder.** e, **como unidade de apoio** em seu exército, você pode selecionar uma unidade **de guarda-costas aliada que essa unidade possa liderar.** Essa unidade **liderará então a unidade de guarda-costas** na batalha e formará uma **unidade anexa** aela. Salvo indicação em contrário, cada unidade de guarda-costas só pode ter uma unidade líder e uma unidade de apoio anexadas a ela.

ATACANDO UNIDADES ANEXAS 19.01

Sempre que um ataque tiver como alvo uma **unidade anexada ,** se essa unidade contiver um ou mais **modelos de guarda-costas ,** use a **característica T mais alta** dos **modelos de guarda-costas** nessa unidade ao resolver o ataque, mesmo que uma **unidade de líder/suporte** nessa **unidade anexada** tenha uma **característica T diferente .** Se essa unidade contiver apenas **modelos de líder/suporte ,** use a **característica T mais alta** desses modelos ao resolver o ataque.

As regras que são acionadas quando uma unidade é destruída só são acionadas quando o último modelo que iniciou a batalha em uma unidade anexada é destruído.

PALAVRAS-CHAVE EM UNIDADES ANEXAS19.03

Uma unidade **anexada** possui todas as palavras-chave de todas as suas unidades componentes. Portanto, uma unidade **anexada** é afetada por qualquer regra que se aplique a unidades com qualquer uma dessas palavras-chave.

Observe que os modelos em uma unidade **anexada** não adquirem as palavras-chave de outros modelos nessa unidade que eles já não possuam. Lembre-se de que os ataques têm como alvo unidades, não modelos.

Exemplo: *Uma* unidade ***anexada*** *contém um* modelo *de líder com a* palavra-chave **PSÍQUICO** *. Enquanto esse modelo fizer parte da unidade,* ***a unidade terá*** *a* palavra-chave **PSÍQUICO** *, mesmo que os* modelos *de guarda-costas não a possuam. Se essa unidade for atacada por uma arma com a* habilidade [**ANTIPSÍQUICO 4+**] *, qualquer rolagem de ferimento* não modificada com u*m resultado de 4+ no dado contra aquela unidade é considerado um ferimento crítico, mesmo que o ataque em si não seja atribuído àquele* modelo *de líder .*

HABILIDADES EM UNIDADES ANEXAS19.04

Habilidades/regras que afetam um único modelo específico (por exemplo, de um **aprimoramento** ou um item de equipamento) aplicam-se somente a esse modelo, mesmo quando ele faz parte de uma unidade **anexada.**

Caso contrário, as habilidades/regras que afetam uma unidade (ou miniaturas nela) aplicam-se a todas as miniaturas da unidade anexada , até que a fonte dessa habilidade/regra seja destruída, conforme mostrado abaixo.

HABILIDADES EM UNIDADES ANEXAS

FONTE DE HABILIDADE/REGRA	APLICA-SE À UNIDADE ANEXADA ATÉ
Unidade de lider/apoio	O último modelo dessa unidade **de líder/suporte** é destruído.*
Unidade de guarda-costas (por exemplo, à partir de uma ficha de dados)	O último modelo daquela unidade **de guarda-costas** foi destruído.
Um modelo específico (por exemplo, o portador de um **aprimoramento** ou item de equipamento militar)	Esse modelo ser **destruído.**

** Isso significa que* as unidades *de* ***líder/apoio*** *continuam a se beneficiar de suas próprias habilidades "enquanto este modelo estiver* ***liderando*** *uma unidade", mesmo após sua unidade de* ***guarda-costas*** ser ***destruída****, desde que tenham começado a batalha em uma* unidade ***anexada****.*

Em todos os casos acima, se o último modelo foi **destruído** como resultado de um ataque, a habilidade que ele conferia à unidade **anexada** se aplica até que a unidade atacante tenha resolvido todos os seus ataques.

VEJA TAMBÉM

HABILIDADES EM UNIDADES ANEXAS
Revivido

SOMENTE NA MORTE O DEVER TERMINA

Líderes e unidades de **apoio** frequentemente possuem habilidades que tornam os modelos que lideram mais poderosos. Da mesma forma, algumas habilidades de unidades de guarda-costas podem aumentar o poder dequeles que as **lideram**. As regras à esquerda significam que uma vez que os modelos que conferem tais efeitos sejam **destruídos**, a unidade **anexada** não continua a se beneficiar deles. Caso esses modelos sejam revividos posteriormente, essas habilidades voltarão a se aplicar à sua unidade **anexada**.

RESERVAS ESTRATÉGICAS

20

As reservas estratégicas são unidades que chegam ao campo de batalha em momentos diferentes, seja porque foram retidas durante o destacamento, seja porque estão utilizando habilidades especiais para se reposicionarem.

COLOCANDO UNIDADES EM RESERVAS ESTRATÉGICAS 20.01

Antes da batalha, na etapa de Declaração de Formações de Batalha, você pode selecionar uma ou mais unidades aliadas (exceto **FORTIFICAÇÕES)** para posicionar em **reservas estratégicas.** Em vez de posicionar essas unidades no campo de batalha durante o **COLOCAÇÃO (Deployment)**, coloque-as em um canto; elas são **unidades de reserva estratégica** e chegarão mais tarde na batalha.

Salvo indicação em contrário, o valor combinado em pontos de todas as suas unidades de **reserva estratégica** (incluindo as embarcadas em **TRANSPORTES** que também estejam em **reserva estratégica**) não pode exceder 50% do seu limite de pontos para o tamanho da sua batalha.

UNIDADES REPOSICIONADAS 20.02

Algumas regras permitem que unidades sejam removidas do campo de batalha e posicionadas em **reservas estratégicas** durante abatalha. Unidades que utilizam essas regras são conhecidas como **unidades reposicionadas**. Além de quaisquer outras regras que se apliquem a essas unidades (como onde elas podem ou não chegar), todas as seguintes regras se aplicam aelas:

→ Se usadas na fase de Movimento, essas regras podem ser aplicadas a unidades que já se moveram nessa fase.
→ Uma unidade reposicionada que é configurada na mesma rodada em que realizou um **movimento de avanço, recuo** ou **desembarque** ainda assim realizou um **movimento de avanço, recuo** ou **desembarque nessa rodada**.
→ Quando são removidas do campo de batalha, quaisquer regras que afetem essas unidades por uma duração específica ou sob circunstâncias específicas continuam a afetá-las enquanto essa duração e/ou essas circunstâncias estiverem vigentes.

Exemplo: *Uma unidade que estava dentro do alcance de uma* ***habilidade de aura****. Ao ser removida do campo de batalha, a unidade não seria mais afetada por essa* ***habilidade de aura*** *se não estivesse mais dentro do alcance dela ao realizar um movimento de ingresso, mas uma unidade que estava em* ***estado de choque de batalha*** *ao ser removida do campo de batalha ainda estaria em* ***estado de choque de batalha*** *se realizasse um* ***movimento de ingresso*** *no campo de batalha no mesmo turno.*

CHEGANDO DE RESERVAS ESTRATÉGICAS 20.03

Para chegar ao campo de batalha, cada **unidade de reserva estratégica** deve realizar um **movimento de ingresso** (ver a seguir). Salvo indicação em contrário, isso só é possível a partir da segunda rodada de batalha.

MOVIMENTO DE INGRESSO 20.04

DISTÂNCIA DE CONFIGURAÇÃO: 6"

ELEGÍVEL SE: Sua unidade estiver na **reserva estratégica** (excluindo unidades embarcadas em **transporte** que também estejam na **reserva estratégica).**

EFEITO: Sua unidade está configurada conforme descrito em Configuração (03.02).

DURANTE O MOVIMENTO: Posicione sua unidade inteiramente dentro da **distância de posicionamento** de uma ou mais bordas do campo de batalha e a mais de 8" horizontalmente de todas as unidades inimigas.

- Antes da terceira rodada de batalha: Durante esse período, nenhum modelo pode ser posicionado dentro da zona de implantação do seu oponente.

APÓS O MOVIMENTO: Salvo indicação em contrário, até o início da próxima fase de carga, sua unidade não está eligível para realizar nenhum outro tipo de movimento.

Ao final da terceira rodada de batalha, salvo indicação em contrário, todas as **unidades de reserva estratégica** que não realizaram um ou mais **movimentos de entrada** são **destruídas,** com as seguintes exceções:

→ Unidades embarcadas no âmbito dos **TRANSPORTES** que realizaram um **movimento de ingresso** durante a batalha.
→ Unidades **reposicionadas** (ver a seguir).

VEJA TAMBÉM

CHEGANDO DE RESERVAS ESTRATÉGICAS

Fora do campo de batalha
Efeitos das regras persistentes
Montando modelos grandes



Esta seção complementa as regras básicas para movimentar modelos, explicando como algumas unidades podem sobrevoar obstáculos ou avançar rapidamente em direção ao inimigo.

MOVIMENTO DE IMPULSO 21.01

Algumas regras permitem que uma unidade faça um **movimento de impulso**, conforme descrito abaixo.

MOVIMENTO DE IMPULSO 21.02

DISTÂNCIA MÁXIMA: Conforme estipulado na regra que permite este **tipo de movimento**.

ELEGÍVEL SE: Todas as seguintes condições forem atendidas:
→ A regra que permite este **tipo de movimento** foi acionado.
→ Sua unidade não está em **estado de choque de batalha**.
→ Sua unidade está **desengajada.**
→ Sua unidade não se moveu nesta fase.

EFEITO: Sua unidade se move conforme descrito em Movimentação (03).

ANTES DE SE MOVER: Selecione a unidade inimiga mais próxima para ser o **alvo do ataque.**

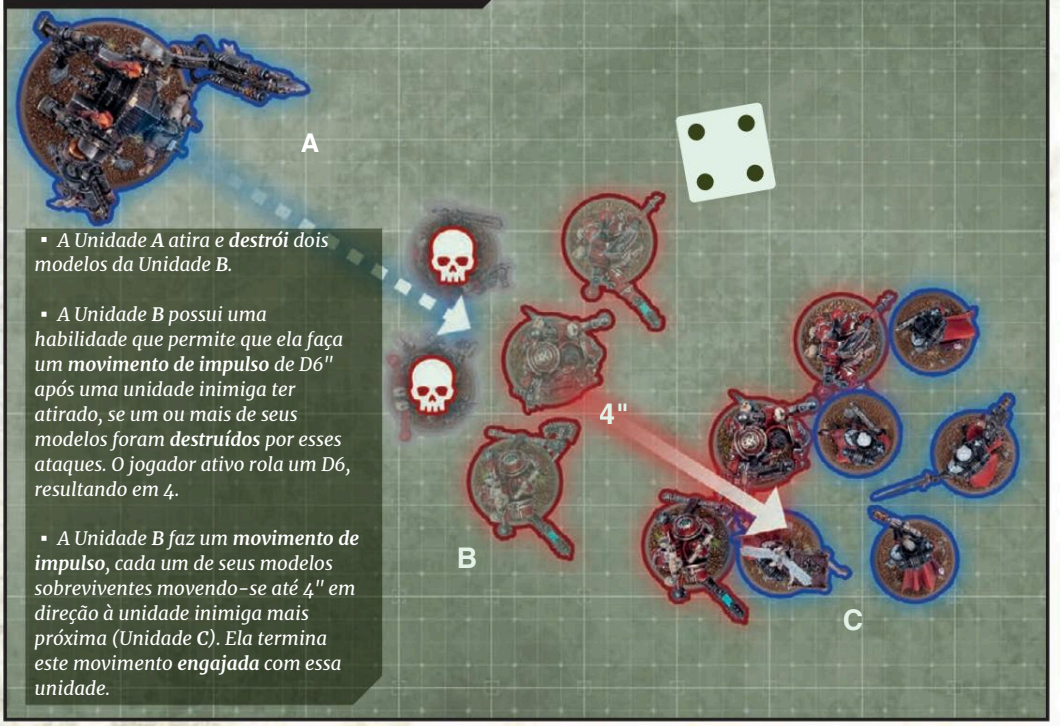
DURANTE O MOVIMENTO:

→ Cada modelo deve terminar seu movimento engajado com o **alvo do impulso**, se possível.
→ Cada modelo que não puder terminar seu movimento engajado com o alvo do impulso deve terminar seu movimento o mais próximo possível do alvo do impulso.

APÓS O MOVIMENTO:

→ Sua unidade não pode ser engajada por uma ou mais unidades inimigas que não eram **o alvo** do ataque de impulso.
→ Sua unidade não poderá se mover novamente nesta fase.

FAZENDO UM MOVIMENTO DE IMPULSO



▪ *A Unidade **A** atira e **destrói** dois modelos da Unidade **B**.*

▪ *A Unidade **B** possui uma habilidade que permite que ela faça um **movimento de impulso** de D6" após uma unidade inimiga ter atirado, se um ou mais de seus modelos foram **destruídos** por esses ataques. O jogador ativo rola um D6, resultando em 4.*

▪ *A Unidade **B** faz um **movimento de impulso**, cada um de seus modelos sobreviventes movendo-se até 4" em direção à unidade inimiga mais próxima (Unidade **C**). Ela termina este movimento **engajada** com essa unidade.*

MODELOS VOADORES 21.03

Modelos com a **palavra-chave VOAR ,** e as unidades das quais esses modelos fazem parte, são considerados capazes de **VOAR**. Algumas regras também se referem a esses modelos/unidades como modelos/ **unidades VOADORAS** .

Sempre que uma unidade **VOADORA** for selecionada para realizar um movimento **normal, de avanço, retroceder ou carga,** antes de mover qualquer miniatura dessa unidade, o jogador ativo pode declarar que ela irá **alçar vôo.** Se o fizer, durante a resolução desse movimento:

→ Subtraia 2" da **distância máxima.**
→ Cada vez que um modelo **VOADOR** se move:

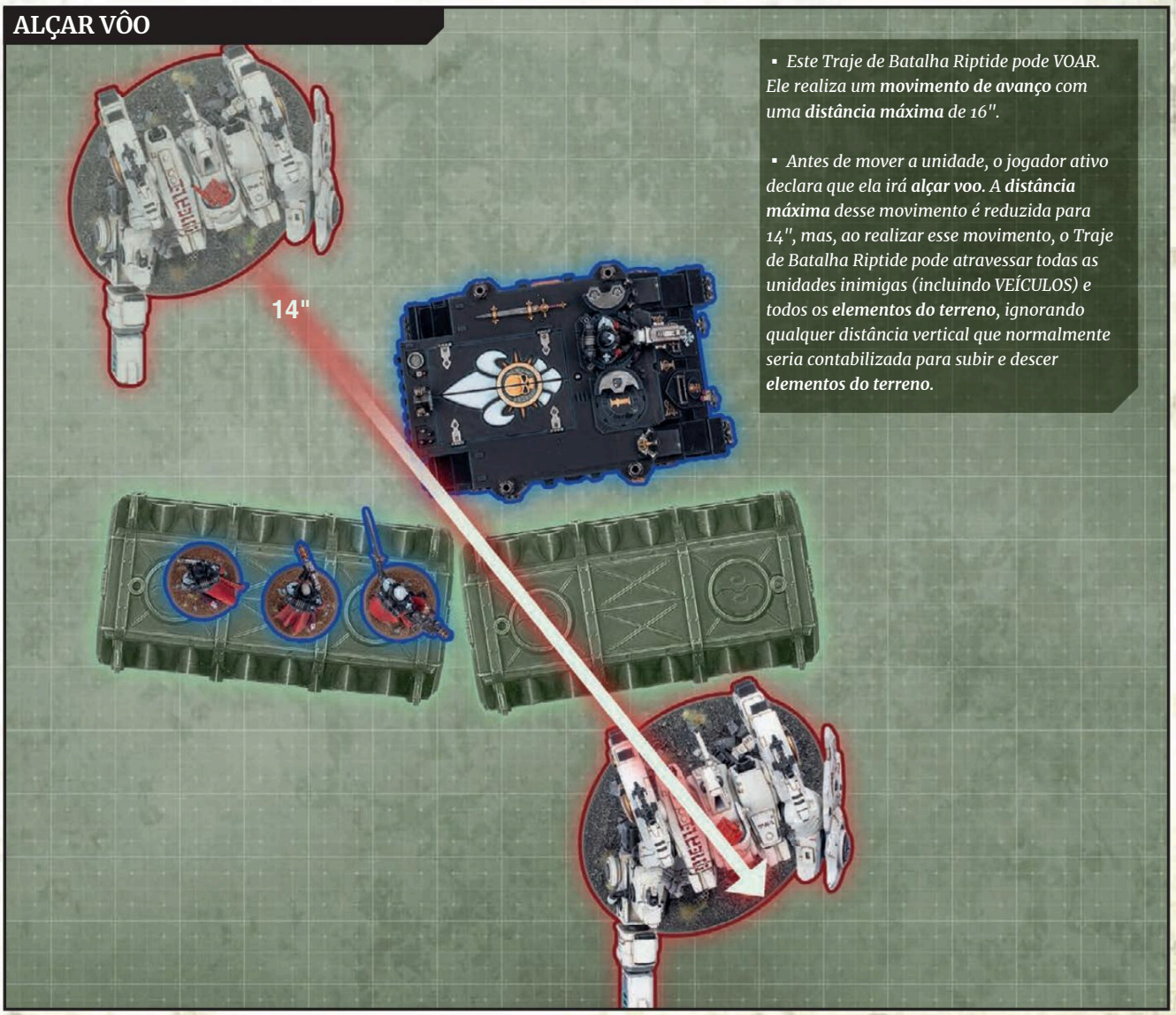
- Ignore toda a distância vertical para fins de cálculo da distância percorrida.
- Ele pode se mover através de todos os tipos de modelos (incluindo modelos de inimigos e modelos de MONSTRO/VEÍCULO).
- Ele pode se mover horizontal e verticalmente por todo o espaço através de todas as categorias de terreno.

VEJA TAMBÉM

MOVIMENTOS DE IMPULSO

Sequenciamento de regras

ALÇAR VÔO



▪ *Este Traje de Batalha Riptide pode VOAR. Ele realiza um* ***movimento de avanço*** *com uma* ***distância máxima*** *de 16".*

▪ *Antes de mover a unidade, o jogador ativo declara que ela irá* ***alçar voo****. A* ***distância máxima*** *desse movimento é reduzida para 14", mas, ao realizar esse movimento, o Traje de Batalha Riptide pode atravessar todas as unidades inimigas (incluindo VEÍCULOS) e todos os* ***elementos do terreno****, ignorando qualquer distância vertical que normalmente seria contabilizada para subir e descer* ***elementos do terreno****.*

Além das habilidades principais apresentadas em outros locais, muitas unidades têm acesso a outras regras e tipos de habilidades que funcionam conforme descrito abaixo.

HABILIDADES DE AURA 22.01

Habilidades que afetam modelos ou unidades dentro de um alcance específico são chamadas de **habilidades de aura** esão identificadas com a palavra 'Aura'.

Enquanto um modelo com uma **habilidade de aura** estiver no campo de batalha, ele estará sempre dentro do alcance de sua própria **habilidade de aura.**

Uma unidade pode ser afetada por mais de uma **habilidade de aura** simultaneamente, mas se uma unidade estiver dentro do alcance da mesma **habilidade de aura** mais de uma vez, essa **habilidade de aura** só se aplicará a essa unidade uma vez.

HABILIDADES DE FACÇÃO 22.02

Algumas habilidades são comuns a todas as unidades pertencentes a uma determinada facção – essas são **as habilidades de facção** (também conhecidas como **regras de exército)** e estão listadas na seção Habilidades de Facção da ficha de dados.

A menos que seja indicado o contrário, as **habilidades de facção** de uma unidade só se aplicam se a **facção do exército** que você selecionou ao reunir seu exército corresponder a uma palavra-chave de facção listada na ficha de dados dessa unidade.

HABILIDADES PSÍQUICAS 22.03

Habilidades marcadas com a palavra "Psíquico" são **habilidades psíquicas.** Se uma **habilidade psíquica** faz com que um modelo sofra um ou mais ferimentos, cada um desses ferimentos é considerado como tendo sido infligido por um **ataque psíquico.** (Isso pode ser importante para o acionamento de outras regras).

HABILIDADES DE EQUIPAMENTO DE GUERRA 22.04

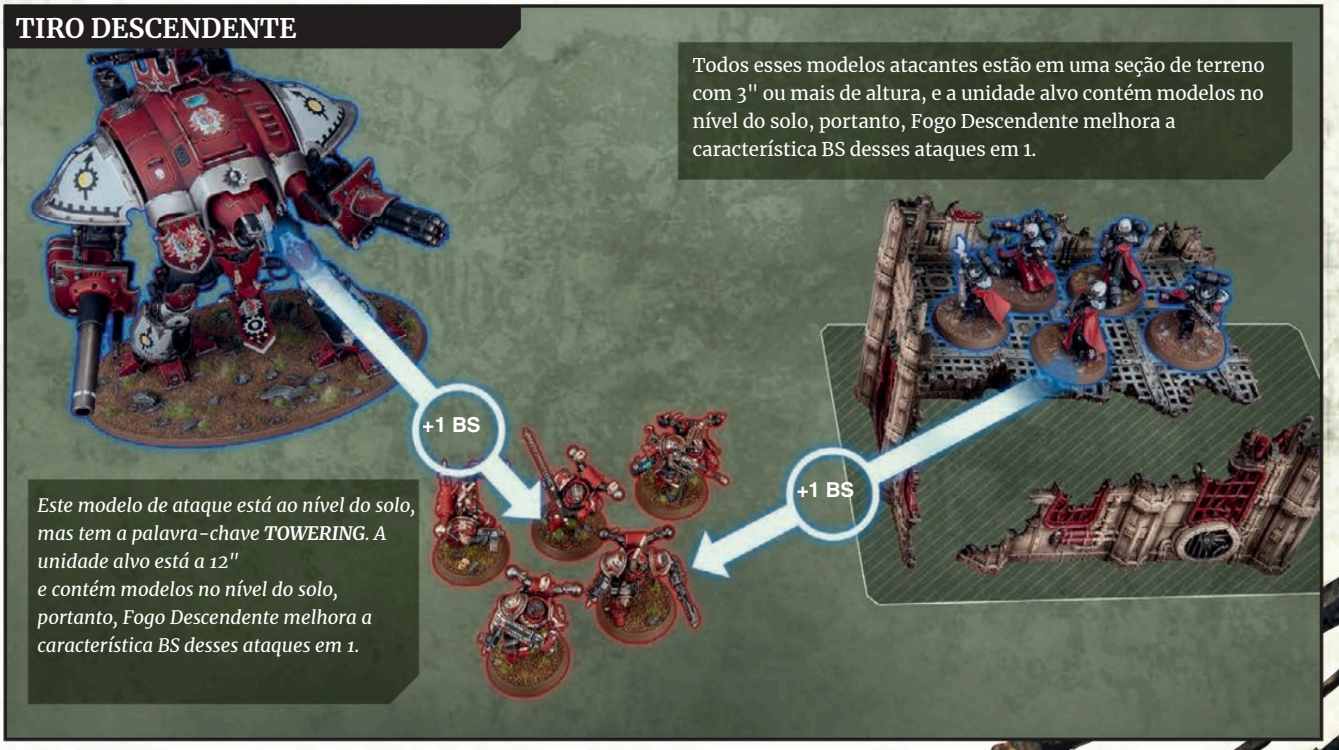
Habilidades adquiridas quando uma unidade (ou um de seus modelos) possui um item específico de equipamento são chamadas de **habilidades de equipamento** e estão listadas na seção **Habilidades de Equipamento** da ficha de dados.

Se uma unidade possuir um item de equipamento com uma **habilidade de equipamento**, essa habilidade se aplica à unidade. Se um modelo dentro de uma unidade possuir um item de **equipamento com uma habilidade** de equipamento, esse modelo é o "portador" desse item de equipamento e essa habilidade se aplica até que esse modelo seja **destruído**.

TIRO DESCENDENTE (PLUNGING FIRE) 22.05

Cada vez que um modelo realiza um ataque à distância contra uma unidade visível que contenha um ou mais modelos no nível do solo, se uma ou mais das seguintes condições se aplicarem, melhore o Característica **BS** desse ataque por 1:

→ O modelo atacante está em uma seção de um **elemento do terreno** com 3" ou mais de altura.
→ O modelo atacante possui a palavra-chave **TOWERING** e o alvo está a menos de 12".



AERONAVES

As aeronaves desempenham um papel único, porém limitado, nos campos de batalha de Warhammer 40.000. Cortando os céus em alta velocidade enquanto duelam entre si, metralham forças terrestres ou realizam bombardeios, elas estão constantemente em movimento.

IMPLANTAÇÃO 23.01

→ Na etapa Declarar Formações de Batalha, todas as unidades de **AERONAVES** devem ser colocadas em reservas estratégicas (20.01).

MOVIMENTO 23.02

→ Somente as unidades de **AERONAVES** podem realizar um **movimento de ingresso** (20.04); eles não são elegíveis para fazer qualquer outro tipo de movimento.

→ Ao final do turno do seu oponente, todas as unidades de **AERONAVES** do seu exército que estiverem no campo de batalha devem ser colocadas em **reservas estratégicas**.

→ Cada vez que uma unidade realiza qualquer tipo de movimento, seus modelos podem percorrer através dos modelos de AERONAVES .

→ Cada vez que uma unidade realiza um **Pile In, consolidação** ou no caso de **movimento de impulso**, a menos que a unidade possa **VOAR**, ao realizar esse movimento, ignore as unidades AÉREAS para fins de seleção de unidades inimigas e determinação da unidade inimiga mais próxima.

→ O fato de uma unidade estar **engajada** exclusivamente com uma ou mais unidades **de AERONAVES** não impede que ela seja elegível para realizar um movimento **normal** ou **avançado.**

TIROTEIO 23.03

→ A regra **Fogo Descendente** (22.05) não tem efeito sobre ataques realizados por, ou visando, unidades de AERONAVES.

CARGA E LUTA 23.04

- As unidades de **AERONAVES** não podem declarar uma carga e só podem realizar ataques corpo a corpo contra unidades **VOADORAS**.
- Somente unidades **VOADORAS** podem selecionar unidades de **AERONAVES** como **alvo de uma carga**, e somente modelos **VOADORES** podem realizar ataques corpo a corpo contra unidades de **aeronaves**.



23









REFERÊNCIA

HABILIDADES BÁSICAS

Esta seção apresenta as habilidades mais comuns usadas em Warhammer 40.000. Quando elas aparecem em outros lugares, geralmente são mencionadas apenas pelo nome.

HABILIDADES 24.01

Muitas unidades têm **habilidades básicas** listadas em suas fichas de dados e **habilidades de armas** listadas em seus perfis de armas.

As habilidades das armas são apresentadas entre colchetes em negrito, por exemplo, [**BLAST**]. As armas são frequentemente descritas usando uma habilidade específica que possuem, por exemplo, armas [**BLAST**] são aquelas com a habilidade [**BLAST**] .

Se uma **habilidade de arma** for seguida por uma ou mais palavras-chave, ao realizar ataques com essa arma, essa habilidade só se aplicará se a unidade alvo possuir uma ou mais dessas palavras-chave.

Exemplo: A habilidade [**LETHAL HITS: VEHICLE**] só se aplica a ataques que têm como alvo uma **unidade VEÍCULO** .
A habilidade [**SUSTAINED HITS 1: INFANTRY/BEASTS**] só se aplica a ataques que têm como alvo uma **unidade INFANTRY/BEASTS** .

HABILIDADES DUPLICADAS 24.02

Instâncias múltiplas da mesma **habilidade principal** ou **habilidade de arma** não são cumulativas, independentemente de quaisquer números ou palavras-chave incluídas nelas.

Nesses casos, o jogador que controla a unidade deve selecionar qual instância será aplicada a cada vez. No caso de **habilidades de arma duplicadas,** essa seleção deve ser feita sempre que a unidade realizar um ataque, na etapa Selecionar Armas.

→ Instâncias múltiplas de **habilidades básicas** que incluem um número são duplicadas, mesmo que esse número varie.

No entanto, no caso de **scouts**, você deve selecionar o menor número que não seja compartilhado por todos os modelos daquela unidade (por exemplo,se todos os modelos em uma unidade tiverem **Scouts 6"** e **Scouts 8"**, você pode selecionar **Scouts 8"**, pois é compartilhado por todos os modelos, mas se uma unidade contiver um modelo com **Scouts 6"** e cinco com **Scouts 8"**, você deve selecionar **Scouts 6"**).

→ Instâncias múltiplas de **habilidades de armas** que incluem um número (ex: [**SUSTAINED HITS 1**]) são duplicadas mesmo que esse número varie (ex: o jogador que controla a arma teria que escolher entre [**SUSTAINED HITS 1**] e [**SUSTAINED HITS 2**]).

→ Múltiplas instâncias de **habilidades de armas** que incluem uma palavra-chave, são duplicadas mesmo que variem (por exemplo, o jogador que controla a palavra-chave teria que escolher entre [**ANTI-VEHICLE 4+**] e [**ANTI-INFANTRY 2+**]).



24

[ANTI] 24.03

Certas armas são a ruína de certos inimigos.

Essa habilidade sempre assume a forma **[ANTI-X Y+]**. Cada vez que um ataque é feito com uma arma **[ANTI]** , se a unidade alvo possuir a palavra-chave indicada por X, um resultado não modificado **no teste de ferimento** de **Y+** resulta em um **ferimento crítico.**

> **Exemplo**: *Um ataque feito com uma arma* **[ANTI-VEHICLE 4+]** contra uma unidade **VEÍCULO** *resultará em* ***ferimento crítico*** *em uma rolagem de ferimento* não modificado *de 4+, enquanto um ataque feito com uma arma* **[ANTI-PSYKER 2+]** *contra uma* unidade **PSIKER** *resultará em um* ***ferimento crítico*** *em um* ***rolagem de ferimento*** não modificado *de 2+.*

[ASSAULT] 24.04

Coronhas dobráveis, canos mais curtos ou construção leve permitem que algumas armas sejam disparadas facilmente em movimento.

Unidades contendo um ou mais modelos com uma arma **[ASSAULT]** podem atirar usando **tiro de assalto** (10.05).

[BLAST] 24.05

Munições de alto poder explosivo podem abater vários soldados com uma única explosão, mas disparálas muito perto de companheiros é imprudente.

A cada vez que você reunir **dados de ataque** para uma arma **[BLAST] , adicione um dado de ataque adicional** para cada cinco modelos que estavam na unidade alvo na etapa Selecionar Alvos (arredondando para baixo).

Se esta habilidade assumir a forma **[BLAST X]**, cada vez que você reunir **dados de ataque** para tal arma, adicione **X dados de ataque** adicionais . para cada cinco modelos que estavam na unidade alvo na etapa Selecionar Alvos (arredondando para baixo).

> ***Exemplo:*** *Se uma arma* ***[BLAST 2]*** *com* ***uma característica A*** *de 3 tiver como alvo uma unidade contendo 12 miniaturas, você acumularia quatro* ***dados de ataque adicionais*** *para essa arma (totalizando sete para essa arma).*

[CLEAVE] 24.06

Com força ou habilidade suficientes, os guerreiros podem golpear seus inimigos com lâminas ou garras em longos arcos letais.

Essa habilidade sempre assume a forma **[CLEAVE X].** Cada vez que você reunir **dados de ataque** para uma arma **[CLEAVE],** se você selecionou apenas um alvo para todos os ataques dessa arma, adicione **X dados de ataque** adicionais para cada cinco modelos que estavam na unidade alvo na etapa Selecionar Alvos (arredondando para baixo).

> **Exemplo**: *Se uma* arma **[CLEAVE 1]** *com* característica ***A*** *de 3 tiver como alvo uma unidade contendo 16 modelos, você acumularia três* ***dados de ataque*** adicionais. *para essa arma (totalizando seis para essa arma).*

[CLOSE-QUARTERS] 24.07

Armas projetadas para combate à curta distância podem ser usadas com eficácia mesmo no calor do combate corpo a corpo.

Unidades contendo um ou mais modelos com uma arma **[CLOSE-QUARTERS]** podem atirar usando **tiro em curta distância** (10.06).

Ao usar outro **tipo de disparo**, para cada modelo nessa unidade (excluindo modelos de **MONSTRO/VEÍCULO**), você só pode selecionar **um** dos seguintes para fazer ataques:

- Uma ou mais de suas armas de **[CLOSE-QUARTERS]**.
- Uma ou mais de suas outras armas de disparo à distância.

DEADLY DEMISE 24.08

Desde depósitos de munição que explodem até órgãos internos corrosivos ou estertores frenéticos de morte, alguns alvos são mortais mesmo na derrota.

Essa habilidade sempre assume a forma **DEADLY DEMISE X**. Cada vez que um modelo nesta unidade for **destruído,** após as unidades embarcadas nela (se houver) terem realizado seus **movimentos de desembarque de emergência,** role um D6. Se sair 6, esse modelo sofre uma **DEADLY DEMISE;** cada unidade a 6" desse modelo sofre um número de **ferimentos mortais** indicados por **X** (se este for um número aleatório, role separadamente para cada unidade dentro de 6").

Exemplo: *Um Impulsor com uma unidade de Intercessores embarcada é* ***destruída*** *por ataques à distância. Primeiro, quaisquer ataques não resolvidos feitos pela unidade atacante são resolvidos.*

Em seguida, os Intercessores fazem um ***movimento de desembarque de emergência****. Então, é feita a rolagem para a* habilidade ***DEADLY DEMISE*** *, e com um resultado 6, essa habilidade é resolvida. Finalmente, o Impulsor é removido do campo de batalha.*

DEEP STRIKE 24.09

Existem muitas maneiras de posicionar tropas no campo de batalha, incluindo túneis, dispositivos de teletransporte e outros meios de transporte esotéricos.

Cada vez que esta unidade realiza um **movimento de ingresso**(20.04), se todos os modelos desta unidade tiverem esta habilidade, ela poderá ser posicionada em qualquer lugar no campo de batalha que esteja a mais de 8" horizontalmente de todas as unidades inimigas, mesmo que esteja dentro da zona de posicionamento do seu oponente.

[DEVASTATING WOUNDS] 24.10

As armas mais potentes golpeiam com tamanha força que ridicularizam armaduras e podem atravessar vários inimigos.

Cada vez que um ataque feito com uma arma de **[DEVASTATING WOUNDS]** resulta em um **ferimento crítico**, a sequência de ataque para esse ataque termina e a unidade alvo sofre um número de **ferimentos mortais** igual à característica **D** dessa arma. Esses ferimentos são infligidos após resolver qualquer dano normal infligido por esses ataques.

Ferimentos mortais infligidos por armas de **[DEVASTATING WOUNDS]** podem danificar no máximo um modelo para cada ferimento crítico; quaisquer ferimentos mortais restantes infligidos por esse ataque são perdidos.

Exemplo: Um ataque realizado com uma arma **[DEVASTATING WOUNDS]** com característica **D** de 3 resulta em um **ferimento crítico** contra um Esquadrão Intercessor, infligindo, portanto, 3 **ferimentos mortais**. Os primeiros 2 ferimentos mortais são suficientes para destruir 1 modelo Intercessor, então o **ferimento mortal** restante é perdido

[EXTRA ATTACKS] 24.11

Alguns guerreiros cavalgam para a batalha em montarias confiáveis que ferem e pisoteiam os inimigos próximos. Outros empunham armas de combate que desferem uma série de golpes adicionais.

Cada vez que uma unidade contendo um ou mais modelos com armas de luta **[EXTRA ATTACKS]** Esses modelos realizarão ataques com essas armas, além de quaisquer outras.
Na etapa **Selecionar Armas** (04.01), para cada um desses modelos, você deve selecionar:

→ Todas as armas desse modelo que contenham **[EXTRA ATTACKS]**.

→ Uma das outras armas de combate corpo a corpo desse modelo armas, se possível.

FEEL NO PAIN 24.12

Os guerreiros mais valentes se recusam a ser derrotados, mesmo por ferimentos que, em tese, deveriam ser letais.

Essa habilidade sempre assume a forma **[FEEL NO PAIN X+]**. Cada vez que um modelo com essa habilidade resultaria para infligir um ferimento. Role um D6: com um resultado X+, esse ferimento não é infligido.

FIGHTS FIRST 24.13

Aqueles que possuem reflexos extremamente rápidos podem atacar antes do oponente poder reagir.

Embora cada miniatura em uma unidade possua essa habilidade, essa unidade é uma unidade **"Fights First"** .

Veja a etapa de resolução de combates **Fights First** na fase de Luta (12.04).

FIRING DECK 24.14

Algumas embarcações de transporte possuem plataformas dedicadas ou aberturas de tiro a partir das quais os passageiros embarcados podem lançar uma chuva devastadora de munições.

Essa habilidade sempre assume a forma de **[FIRING DECK X]**. Na sua fase de Tiroteio, cada vez que este **TRANSPORTE** for selecionado para atirar, se uma ou mais unidades estiverem embarcadas dentro dele, resolva a seguinte sequência:

1. Selecione até **X** modelos embarcados neste **TRANSPORTE** (excluindo modelos cujas unidades já foram selecionadas para atirar nesta fase).

2. Para cada modelo selecionado, escolha uma de suas armas de longo alcance (exceto armas **[ONE SHOT]**).

3. Até que este **TRANSPORTE** tenha resolvido todos os seus ataques, possui todas essas armas selecionadas, além de suas outras armas.

4. Até o final do turno, unidades embarcadas neste **TRANSPORTE** estão não estão elegíveis para atirar.

[HAZARDOUS] 24.15

Armas alimentadas por fontes de energia instáveis e perigosas representam um risco substancial para o usuário e para aqueles que as utilizam e àqueles estão ao lado deles.

Cada vez que uma unidade é **selecionada para atirar** ou for **selecionada para lutar**, após essa unidade ter resolvido todos os seus ataques, faça um número de **testes de perigo** (06.03) para essa unidade igual ao número de armas **[HAZARDOUS]** que você selecionou na etapa selecionar Armas.

[HEAVY] 24.16

Armas pesadas estão entre as maiores armas no campo de batalha, mas exigem apoio para disparar com eficácia máxima.

Na sua fase de Tiro, cada vez que um ataque for feito com uma arma **[HEAVY]**, adicione 1 à jogada de acerto se todas as seguintes condições se aplicarem à unidade atacante:

- Essa unidade **não está engajada**.
- Essa unidade não foi posicionada no campo de batalha neste turno.
- Nenhum modelo nessa unidade se moveu mais de 3" neste turno.

HOVER 24.17

Alguns veículos aéreos podem usar propulsores vetoriais ou tecnologia antigravidade para pairar e deslizar sobre o campo de batalha, para melhor caçar suas presas ou desembarcar tropas embarcadas.

Cada vez que esta unidade **alçar voo** (21.03), não subtraia 2" da distância máxima.

[IGNORES COVER] 24.18

Algumas armas são projetadas para desarraigar formações inimigas de posições entrincheiradas.

Cada vez que um ataque é feito com uma arma que **[IGNORES COVER]**, o alvo não pode se beneficiar da cobertura contra esse ataque (13.08), incluindo regra que concede a um modelo ou unidade o **benefício de cobertura** (por exemplo, **STEALTH**).

[INDIRECT FIRE] 24.19

As armas de fogo indireto lançam munições por cima ou ao redor de obstáculos – nenhum lugar está a salvo de sua fúria.

Unidades contendo um ou mais modelos com uma arma de **[INDIRECT FIRE]** podem atirar usando **tiro indireto** (10.07).

INFILTRATORS 24.20

Muitos exércitos empregam unidades de reconhecimento que podem ficar escondidas, aguardando o momento certo para atacar.

Durante o posicionamento, se cada modelo em uma unidade tiver essa habilidade, ela pode ser posicionada em qualquer lugar do campo de batalha que esteja a mais de 8" horizontalmente da zona de posicionamento do seu oponente e de todas as unidades inimigas.

[LANCE] 24.21

Com o ímpeto de um guerreiro em plena investida, as lanças são mortais no ataque.

Cada vez que um ataque for feito com uma arma **[LANCE]**, se a unidade do modelo atacante fez um **movimento de carga** neste turno, adicione 1 ao **teste de ferimento**.

LEADER 24.22

Heróis poderosos lutam na linha de frente da batalha.

Ver Unidades Anexas (19).

[LETHAL HITS] 24.23

Muitas armas letais podem infligir ferimentos fatais em qualquer inimigo, independentemente de sua resistência.

Cada vez que um ataque é feito com um **[LETHAL HITS]** Se a arma resultar em um **acerto crítico,** você pode optar por ferir automaticamente o alvo com esse ataque.

Nota do Designer:
Optar por ferir o alvo automaticamente significa que nenhuma rolagem de ferimento será feita para esse ataque. Você pode optar por não fazer isso, pois significa que o ataque não pode resultar em um ferimento crítico e, portanto, não pode ativar outras habilidades como [DEVASTATING WOUNDS].

LONE OPERATIVE 24.24

Assassinos eoutros agentes secretos são difíceis de identificar em meio ao tumulto da batalha.

A menos que faça parte de uma **unidade anexada** , esta unidade não é **visível** para modelos inimigos, a menos que estejam a 12"desta unidade, e não pode ser alvo de armas **[INDIRECT FIRE]**, a menos que o modelo atacante esteja a 12" desta unidade.

Se esta habilidade assumir a forma **"LONE OPERATIVE X"**, a menos que faça parte de uma unidade anexada, esta unidade não será visível para modelos inimigos, a menos que estejam a uma distância de X" desta unidade, e não pode ser alvo de armas de **[INDIRECT FIRE]** a menos que o modelo atacante esteja a X" desta unidade.

[MELTA] 24.25

As armas Melta são poderosos raios de calor cuja fúria é amplificada em curta distância.

Essa habilidade sempre assume a forma **[MELTA X].** Cada vez que um modelo realiza um ataque com uma **arma [MELTA],** se a unidade alvo estava dentro da metade do alcance dessa arma na etapa Selecionar Alvos, até que os ataques da unidade atacante sejam resolvidos, adicione **X** à característica **D** dessa arma .

Exemplo: *Um modelo tem como alvo uma unidade que está dentro de metade do alcance de uma* **arma** ***[MELTA 2]*** *com uma característica* ***D de D6****. Ao resolver esses ataques, essa arma tem uma característica* ***D de D6+2****.*

[ONE SHOT] 24.26

Algumas armas são tão raras, ou tão complexas e lentas para recarregar, que só podem ser usadas uma vez.

Cada arma com essa habilidade só pode ser selecionada para realizar ataques uma única vez por batalha.

Se um modelo **destruído** retornar a uma unidade, todas as suas armas **[ONE SHOT]** que já foram selecionadas para realizar ataques durante a batalha não poderão ser selecionadas para realizar ataques novamente.

Se uma nova unidade for adicionada a um exército, todas as **[ONE SHOT]** As armas dessa unidade podem ser selecionadas para realizar ataques com uma única vez por batalha.

[PISTOL] 24,27

As pistolas podem ser empunhadas mesmo em alcance direto.

[PISTOL] e **[CLOSE-QUARTERS]** são idênticas para todos os efeitos legais. Veja **[CLOSE-QUARTERS].**

Nota do Designer:
[PISTOL] *é uma habilidade pre-existente que será substituída por* **[CLOSE-QUARTERS]** *conforme esta edição de Warhammer 40.000 progride. Ambas são funcionalmente iguais, mas o último termo émais adequado para armas que funcionam dessa maneira.*

[PRECISION] 24,28

Ataques de precisão podem identificar alvos de alto valor em meio a uma multidão.

Dentre os modelos atacantes, o jogador ativo pode selecionar um grupo de alocação que contenha um dos modelos de **PERSONAGENS visíveis.**

Se isso acontecer, até que esses ataques sejam resolvidos, ou até que esse grupo de **PERSONAGENS seja destruído** (o que ocorrer primeiro), esse **grupo de PERSONAGENS** será o grupo de alocação atual.

[PSYCHIC] 24.29

Algumas armas podem canalizar o poder psíquico de quem as porta para potencializar seus golpes.

Cada vez que um ataque é realizado com uma arma **[PSYCHIC]**:

você pode ignorar quaisquer ou todos modificadores de **Habilidade de Tiro (BS)** ou **Habilidade de Luta (WS)** desse ataque, ou todos e quaisquer modificadores na jogada de acerto. Ataques feitos com **[PSYCHIC]** armas são conhecidas como ataques psíquicos (Isso pode ser importante para o acionamento de outras regras).

[RAPID FIRE] 24:30

Armas de fogo rápido são capazes de realizar disparos de precisão a longa distância ou rajadas controladas contra alvos próximos.

Essa habilidade sempre assume a forma **[RAPID FIRE X].** Cada vez que você reunir **dados de ataque** para uma **arma [RAPID FIRE],** adicione **X dados de ataque** adicionais se a unidade alvo estava dentro da metade do alcance dessa arma na etapa de Selecionar Alvos.

> **Exemplo:** Se uma arma **[RAPID FIRE 1]** com uma **característica A** de 1 tiver como alvo uma unidade que esteja dentro da metade do alcance, você acumulará um **dado de ataque adicional** para essa arma (totalizando dois para essa arma).

SCOUTS 24.31

Os batedores formam a vanguarda de muitos exércitos. Sem serem notados pelo inimigo, eles avançam à frente da força principal.

Essa habilidade sempre assume a forma **"SCOUTS X".**

Na resolução pré-batalha na etapa de Habilidades: se todos os modelos em uma unidade possuírem essa habilidade, você pode fazer uma das seguintes ações:

→ Se essa unidade estiver em **reservas estratégicas,** você poderá posicioná-la em qualquer lugar que esteja inteiramente dentro da sua zona de implantação.

→ Se essa unidade estiver inteiramente dentro da sua zona de implantação, ela pode fazer um movimento de reconhecimento **(Scout Move)** (veja a seguir).

→ Se essa unidade estiver embarcada dentro de um **TRANSPORTE DEDICADO** que esteja inteiramente dentro da sua zona de implantação, e se cada modelo embarcado dentro dessa zona estiver localizado dentro do **TRANSPORTE DEDICADO** tem a **habilidade SCOUT**, que o **TRANSPORTE DEDICADO** pode usar para fazer um **movimento de reconhecimento (Scout Move).**

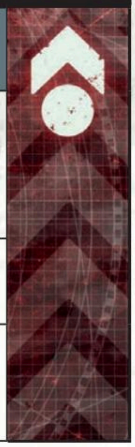
SCOUT MOVE 24.32

DISTÂNCIA MÁXIMA: O **"X"** em **Scouts X".**

ELEGÍVEL SE: For a etapa de Resolução de Habilidades Pré-batalha e sua unidade estiver inteiramente dentro de sua zona de implantação.

EFEITO: Sua unidade se move conforme descrito em Movimentação (03).

APÓS O MOVIMENTO: Sua unidade deve estar a mais de 8" horizontalmente de todas as unidades inimigas.



STEALTH 24.33

Os guerreiros mais furtivos conseguem escapar do atenções e balas de seus inimigos.

Se todos os modelos de uma unidade possuírem essa habilidade, cada vez que um ataque à distância tiver como alvo essa unidade, ela se **beneficiará de cobertura** contra esse ataque (13.08).

SUPPORT 24.34

Combatentes especializados podem ser designados para esquadrões da linha de frente para reforçar sua eficácia em combate.

Ver Unidades Anexas (19).

SUPER-HEAVY WALKER 24,35

Criaturas monstruosas e gigantescas máquinas de guerra pairam sobre o campo de batalha como deuses que ganharam forma, avançando sobre os combatentes e destruindo quase qualquer obstáculo que impeça sua passagem.

Cada vez que uma unidade com essa habilidade realiza um **movimento normal, de avanço** ou **retroceder:**

→ Os modelos dessa unidade podem se mover através de outros modelos (incluindo **MONSTRO/VEÍCULO**, mas excluindo os modelos **TITÂNICOS**) e podem se mover horizontalmente através de seções de **características do terreno** que tenham 4" ou menos de altura.

→ Antes de mover essa unidade, você pode selecionar para todos os modelos nessa unidade mantenha a palavra-chave **MOBILE** até o final do movimento.

Se a mantiver, ao final do movimento, role um D6: se sair 1, a unidade fica em **estado de choque de batalha**.

Nota do designer: Obtendo a palavra-chave **MOBILE** que indica a duração de um movimento permitirá que os modelos dessa unidade se movam. horizontalmente através de características de **terreno denso** (13.06).

[SUSTAINED HITS] 24.36

Algumas armas possuem uma cadência de tiro devastadora, ou podem desferir rajadas de golpes implacáveis, despedaçando o inimigo com ferocidade implacável.

Essa habilidade sempre assume a forma **[SUSTAINED HITS X].** Cada vez que um ataque feito com uma **arma** [SUSTAINED HITS X] resulta em um **acerto crítico,** esse ataque resulta em uma série de acertos adicionais no alvo conforme indicado por **X**.

Exemplo: Um ataque realizado com uma **arma [SUSTAINED HITS 2]** resulta em um **acerto crítico**. Portanto, esse ataque atinge o alvo três vezes (uma vez pelo acerto crítico e duas vezes pela habilidade **[SUSTAINED HITS 2]**).

[TORRENT] 24.37

As armas torrent projetam nuvens de fogo, gás ou outras substâncias letais das quais poucos inimigos conseguem escapar.

Cada vez que um ataque é realizado com uma arma **[TORRENT]**, esse ataque atinge o alvo automaticamente.

[TWIN-LINKED] 24,38

Armas duplas são frequentemente acopladas ao mesmo sistema de mira para maior letalidade.

Cada vez que um ataque é realizado com uma arma **[TWIN-LINKED]**, você pode rolar novamente o **teste de ferimento**.

SUPORTE DIGITAL

O aplicativo Warhammer 40.000 contém uma gama expandida de definições, interações raras entre regras e perguntas frequentes (FAQs).

Esses recursos digitais foram criados para esclarecer quaisquer dúvidas e manter suas batalhas o mais eficientes possível. Por isso, são revisados e atualizados regularmente com base no feedback dos jogadores. As páginas a seguir apresentam uma seleção desses materiais de apoio.

FORÇA INICIAL E METADE DA FORÇA

O número de modelos que uma unidade possui no início da primeira rodada de batalha é sua **força inicial.** A **força inicial** de uma **unidade anexada** é o número de modelos que essa unidade possui no início da primeira rodada de batalha.

Algumas regras se referem a unidades com **efetivo abaixo do inicial,** ou com efetivo igual ou inferior à **metade do inicial.** O significado desses termos varia dependendo do **efetivo inicial da unidade,** conforme mostrado abaixo.

ALGUMAS UNIDADES NÃO PODEM TER METADE DA FORÇA
Se a característica **W** *de um modelo ou a* ***força inicial*** *de uma unidade não puder ser dividida igualmente ao meio, esse modelo ou unidade não poderá ter* ***metade da força*** *(mas pode estar* ***abaixo da metade*** *da força, conforme descrito à direita).*

FORÇA DA UNIDADE

	FORÇA INICIAL DE 1	FORÇA INICIAL DE 2 OU MAIS
ABAIXO DA FORÇA INICIAL	O número de ferimentos restantes do modelo é menor que sua característica **W**.	O número de modelos restantes na unidade é menor que sua força inicial.
NA METADE DA FORÇA	O restante dos ferimentos do modelo são metade da sua Característica **W**.	O número de modelos restantes na unidade é metade da sua força inicial.
ABAIXO DA METADE DA FORÇA	O número de ferimentos restantes do modelo é inferior à metade de sua característica **W**.	O número de modelos restantes na unidade é menos da metade de sua capacidade inicial.

Exemplo: Um Capitão (1 modelo) está anexado a uma unidade de Intercessores (5 modelos). Essa **unidade anexada** tem uma **força inicial** de 6. Se três Intercessores forem **destruídos**, a unidade ficará com **metade da força**. Se quatro Intercessores forem **destruídos**, a unidade ficará com **menos da metade da força**. Se todos os Intercessores forem **destruídos**, o Capitão restante ficará com **menos da metade da força**, apesar de ainda ter todos os seus pontos de vida.

ADICIONANDO UMA NOVA UNIDADE AO SEU EXÉRCITO

Algumas regras adicionam uma nova unidade ao seu exército durante uma batalha. A **força inicial** dessa unidade é determinada no momento em que ela é adicionada ao seu exército, mas, fora isso, é determinada da mesma forma que para as outras unidades.

DESTRUÍDO

Durante uma batalha, os modelos sofrerão dano, perderão ferimentos e serão **destruídos.** Quando todos os modelos de uma unidade forem **destruídos,** essa unidade será **destruída.**

Quando um modelo é destruído, primeiro resolva quaisquer regras que sejam acionadas quando ele for destruído, e então ele será removido do campo de batalha. Se alguma dessas regras se aplicar, e se o modelo foi destruído como resultado de um ataque, a menos que seja especificado o contrário, essas regras só serão resolvidas e o modelo só será removido depois que os ataques da unidade atacante forem resolvidos. A menos que seja indicado o contrário, modelos e unidades destruídos não podem usar habilidades, nem ser selecionados ou alvejados por regras.

CARACTERÍSTICAS DE MOVIMENTO DIFERENTES

Ao realizar um **movimento normal** ou de **avanço**, se diferentes modelos na unidade móvel tiverem características **M** diferentes, a **distância máxima** para esse movimento será diferente para cada modelo.

Por exemplo, se uma unidade realizar um **movimento normal** e todos os modelos nessa unidade tiverem uma característica **M** de 6", exceto um modelo com uma característica **M** de 9", a **distância máxima** para esse movimento desse modelo será de 9", enquanto a **distância máxima** para os outros modelos será de 6". Enquanto essa unidade estiver realizando esse movimento, todas as outras restrições devem ser atendidas.

ELEGÍVEL PARA LUTAR, MAS INCAPAZ DE LUTAR

Durante a sequência de luta, quando a sequência retorna a um jogador para selecionar uma unidade para lutar, se todas as unidades desse jogador estiverem **elegíveis a lutar,** se as unidades inimigas estiverem amais de 5" de distância de qualquer unidade inimiga, esse jogador pode optar por passar a vez e retornar a vez para o oponente selecionar uma unidade. Se ambos os jogadores passarem a vez em sequência, ou se um jogador passar a vez quando o oponente não tiver mais unidades elegíveis **para lutar,** a etapa de luta termina.

> ***Nota do Designer: Ocasionalmente, todos os alvos de uma unidade serão destruídos antes que tenham a chance de lutar, sem que outros alvos estejam próximos o suficiente para um ataque em área. Nesses casos, um jogador pode optar por passar a vez e esperar para ver se outra unidade inimiga termina um ataque em área perto o suficiente para ser atacada mais tarde na fase.***

PALAVRAS-CHAVE MISTAS EM UNIDADES

Algumas unidades podem conter modelos com palavras-chave diferentes, seja por serem uma **unidade anexada** ou devido a separações listadas em suas fichas de dados e/ou itens de equipamento que possuam.

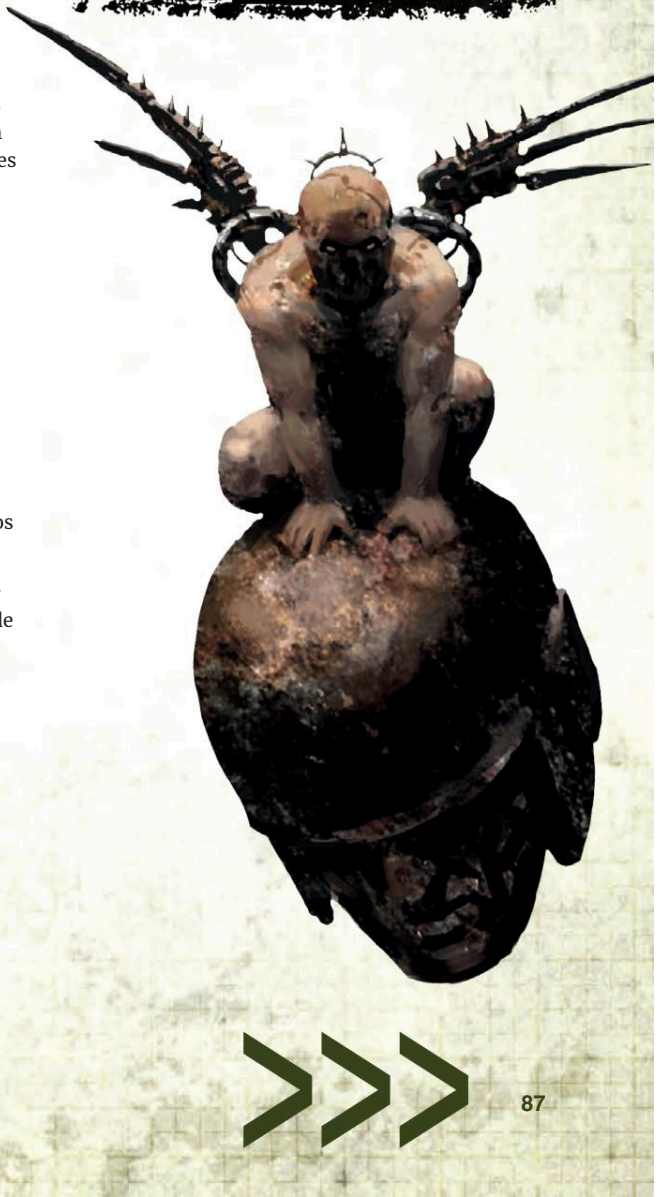
Nesse caso, tal unidade terá todas as palavras-chave de todas os seus modelos, mas seus modelos não ganharão as palavras-chave de outros modelos da mesma unidade que já não possuam. Lembre-se de que os ataques têm como alvo unidades, não modelos.

VEJA TAMBÉM

FORÇA INICIAL E METADE DA FORÇA

Recuperando Feridas Perdidas
Revivido

Escaneie o código abaixo para começar ausar o aplicativo Warhammer 40.000.



OBJETIVOS FORA DE UMA ÁREA DE TERRENO

Se o ponto de localização de um **objetivo** não coincidir com uma **área de terreno,** você deve indicar a localização desse **objetivo** com um marcador plano e circular, de 40 mm de diâmetro, centrado nesse ponto – isso é chamado de **marcador de objetivo.** Os modelos podem se mover através **dos marcadores de objetivo** e podem terminar um movimento sobre eles.

Um modelo está dentro do alcance de um marcador objetivo enquanto estiver a 3" horizontalmente e 5" verticalmente desse marcador. Ao medir distâncias de e para um marcador objetivo, meça a partir da parte mais próxima do marcador.

REVIVIDO

Quando uma regra revive, ressuscita ou retorna modelos auma unidade, o número especificado de **modelos destruídos** é adicionado à unidade. Isso não pode expandir uma unidade além de sua **força inicial.**
Tais modelos são adicionados com todos os equipamentos e **melhorias** com que começaram a batalha e, a menos que seja especificado o contrário, retornam com todos os seus pontos de vida.

Os modelos que retornam a uma unidade no campo de batalha devem ser configurados da seguinte forma:
→ Em **coerência** com os modelos daquela unidade que iniciaram aquela fase no campo de batalha (ou seja, modelos que já estavam no campo de batalha quando aquela regra foi usada).
→ Eles podem estar e**ngajados** com um ou mais unidades inimigas, mas somente se essas unidades inimigas já estiverem **engajadas** com a unidade para a qual esses modelos estão sendo devolvidos.

Se um **líder** ou modelo **de suporte** em uma unidade **anexada** for **destruído** e posteriormente revivido, ele ainda fará parte dessa unidade **anexada** e deverá ser devolvido a ela, se possível.

FAQ'S

P: Uma unidade sem armas de longo alcance pode atirar na fase de Tiroteio do jogador que a controla?

R: *Sim. Mesmo que a unidade não possa realizar ataques à distância, ela ainda pode atirar, o que pode afetar sua elegibilidade para outras regras, como iniciar uma ação .*

P: Quando minha unidade realiza disparos em curta distância, os modelos de MONSTER/VEÍCULOS da minha unidade têm como alvo uma unidade engajada com armas [BLAST]?

R: *Não.*

P: Quando minha unidade atira em uma unidade MONSTRO/VEÍCULO engajada, os modelos da minha unidade podem alvejar essa unidade com armas [BLAST]?

R: *Não.*

P: Uma unidade elegível para lutar e fazer um luta de sobrecarga (overrun) pode ser selecionada para fazê-lo se não for também elegível para lutar?

R: *Não. Às vezes, uma unidade pode engajar após o início da etapa de Luta, mas então se torna desengajada mais tarde nessa mesma etapa. Caso isso aconteça e a unidade não esteja mais elegível a lutar, ela não poderá realizar uma luta de sobrecarga .*

P: Uma unidade pode embarcar dentro de um TRANSPORTE após fazer um movimento de reconhecimento (Scout Move)?

A: *Não. Os movimentos de reconhecimento acontecem na etapa de Resolução de Habilidades Pré-Batalha da batalha, que vem depois da etapa de Declaração de Formações de Batalha e antes da etapa de Início da Batalha.*



Traduzido e diagramado por um grande fã do universo Warhammer 40K.
@universoemjogo