

# WARHAMMER<sup>®</sup> 40,000



## BATTLE PRIMER

A BASE ESSENCIAL PARA JOGAR PARTIDAS DE WARHAMMER 40.000



# REGRAS BÁSICAS

Warhammer 40.000 coloca você no comando de uma força de poderosos guerreiros e máquinas de combate. As regras básicas destas páginas contêm tudo que você precisa conhecer para usar sua coleção de Miniaturas da Citadel ao travar gloriosas batalhas por toda galáxia devastada pela guerra.

## MODELOS E FICHAS DE DADOS

As regras e características de todos os modelos e de algumas peças de terrenos estão presentes nas fichas de dados que você precisará consultar para usá-las nas batalhas.

## UNIDADES

Os Modelos se movem e lutam em unidades formadas de um ou mais modelos. Uma unidade deve preparar e finalizar qualquer tipo de movimento como um grupo, com cada modelo a 2" horizontalmente, e 6" verticalmente ao menos outro modelo da sua unidade: isto é chamado de coerência da unidade. Se qualquer circunstância fizer uma unidade se dividir durante uma batalha, ela deve reestabelecer sua coerência de unidade da próxima vez que se mover.

## FERRAMENTAS DA GUERRA

*Para lutar uma batalha, você precisará de uma fita métrica e alguns dados.*

*As distâncias em Warhammer 40.000 são medidas em polegadas (") entre os pontos mais próximos das bases dos modelos que você está medindo. Se um modelo não tiver uma base, como é o caso de muitos veículos, messa a partir do ponto mais próximo do casco. Você pode medir as distâncias sempre que desejar.*

*O Warhammer 40.000 usa dados de seis lados, algumas vezes abreviados como D6. Algumas regras referem-se a 2D6, 3D6 e assim por diante. Em tais casos, jogue todos os D6s e some os resultados. Se uma regra requer que você jogue um D3, jogue um dado e divida o valor obtido pela metade. Ao dividir pela metade qualquer jogada de dados, arredonde as frações para cima antes de aplicar os modificadores ao resultado (se existirem). Todos os modificadores são cumulativos. Se uma regra necessita de uma jogada de dados, por exemplo, que resulte em 3 ou mais, isso geralmente é abreviado como 3+.*

**Versão nacional feita de fãs para fãs:**

*Tradução e Diagramação por Kirlian Silvestre*

*Revisão por João Cavalcanti*

<http://www.legionarios40k.com.br>

## A RODADA DE BATALHA

Warhammer 40.000 é jogado em uma série de rodadas de batalha. Durante cada rodada de batalha, ambos os jogadores possuem um turno. O mesmo jogador sempre terá o primeiro turno em cada rodada de batalha - a missão que vocês estão jogando dirá qual jogador será este. Cada turno consiste em uma série de fases, que devem ser resolvidas em ordem. As fases são as seguintes:

- 1. FASE DE MOVIMENTO**  
Movem-se quaisquer unidades que sejam capazes de fazê-lo.
- 2. FASE PSÍQUICA**  
Os Psíquicos podem usar poderosas habilidades mentais.
- 3. FASE DE TIRO**  
Suas unidades podem atirar nas unidades inimigas.
- 4. FASE DE CARGA**  
Suas unidades podem se mover para o combate corpo a corpo contra as unidades inimigas.
- 5. FASE DE COMBATE**  
As unidades de ambos os jogadores se engajam e atacam com suas armas corporais.
- 6. FASE DE MORAL**  
Teste a coragem das unidades exauridas.

Uma vez que o turno de um jogador termine, seu oponente inicia o seu turno. Assim que ambos os jogadores tenham completado um turno, a rodada de batalha foi completada e a próxima começa e assim por diante, até que a batalha esteja concluída.

# 1. FASE DE MOVIMENTO

O chão treme diante dos passos em marchas e do rugido dos motores, enquanto os exércitos avançam pelo campo de batalha disputando posições vantajosas.

Comece a sua fase de Movimento escolhendo uma das suas unidades e mova cada modelo pertencente a ela, até que você tenha movido todos os modelos que desejar. Em seguida, você pode escolher outra unidade para mover, até você ter movido quantas das suas unidades você queira. Nenhum modelo pode ser movido mais de uma vez em cada fase de Movimento.

## Movendo

Um modelo pode ser movido em qualquer direção, a uma distância, em polegadas, igual ou menor que a característica Movimento em sua ficha de dados. Nenhuma parte da base do modelo (ou do casco) pode ser movida para além deste valor. O modelo não pode ser movido através de outros modelos ou através de peças de terrenos como muros, mas pode ser movido verticalmente para escalar ou atravessar qualquer cenário. Se a ficha de dados de um modelo diz que ele pode **VOAR**, ele pode se mover através de outros modelos e terrenos como se eles não estivessem lá.



## Movimento mínimo

Alguns modelos que podem **VOAR** possuem um característica Movimento composta de dois valores. A primeira é a velocidade mínima do modelo: na fase de Movimento, todas as partes da base do modelo devem terminar o movimento ao menos a esta distância de onde ele começou. A segunda é a velocidade máxima - nenhuma parte da base do modelo pode ser movida além. Se um modelo não pode fazer seu movimento mínimo, ou é forçado a sair do campo de batalha por causa da sua velocidade mínima, ele é destruído e removido do campo de batalha - o modelo estancou e caiu ou foi forçado a abandonar a batalha.

## Modelos Inimigos

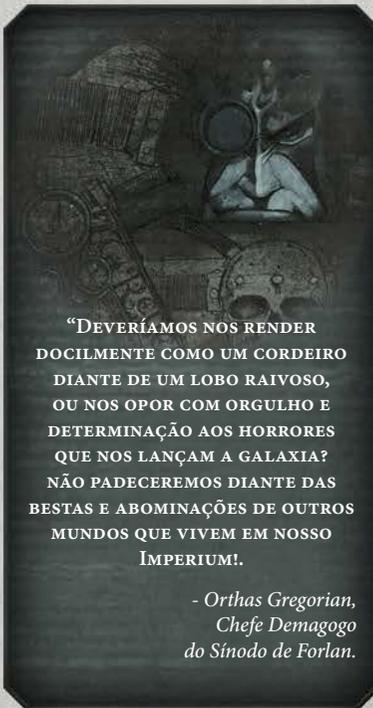
Todos os modelos no mesmo exército são modelos aliados. Os Modelos controlados por um jogador adversário são os modelos inimigos. Quando você move um modelo na fase de Movimento, ele não pode ser movido para a distância de 1" de qualquer modelo inimigo.

## Retirada

Unidades que começam a fase de Movimento a 1" de uma unidade inimiga podem manter a posição ou se Retirar. Se você escolhe que a unidade se Retire, ela deverá terminar seu movimento a mais de 1" de todas as unidades inimigas. Uma unidade em Retirada não pode Avançar (veja abaixo), nem fazer uma carga (veja Fase de Carga) posteriormente, neste turno. Uma unidade em Retirada também não pode atirar neste mesmo turno, a não ser que ela possa **VOAR**.

## Avançando

Quando você escolhe uma unidade para se mover na fase de Movimento, você pode declarar que ela irá Avançar. Jogue um dado e adicione o resultado à característica Movimento de todos os modelos na unidade durante aquela fase de Movimento. Uma unidade que Avança não pode atirar ou fazer uma carga posteriormente neste turno.



**"DEVERÍAMOS NOS RENDER  
DOCILMENTE COMO UM CORDEIRO  
DIANTE DE UM LOBO RAIVOSO,  
OU NOS OPOR COM ORGULHO E  
DETERMINAÇÃO AOS HORRORES  
QUE NOS LANÇAM A GALAXIA?  
NÃO PADECEREMOS DIANTE DAS  
BESTAS E ABOMINAÇÕES DE OUTROS  
MUNDOS QUE VIVEM EM NOSSO  
IMPERIUM!.**

*- Orthas Gregorian,  
Chefe Demagogo  
do Sinodo de Forlan.*

## MODELO CAMBALEANTE

*Algumas vezes, você pode descobrir que uma peça de terreno em particular dificulta a colocação de um modelo exatamente onde você queira. Se você o equilibrar no local, é muito provável que ele cairá assim que alguém bater na mesa. Em casos como este, achamos que é perfeitamente aceitável deixar o modelo numa posição segura, contanto que os dois jogadores concordem e saibam qual é sua posição "atual". Se, posteriormente, o seu inimigo estiver considerando atirar no modelo, você terá de segurá-lo de volta no local correto para verificar se ele está visível.*

## REFORÇOS

*Muitas unidades possuem a habilidade de serem colocadas no campo de batalha no meio do turno, algumas vezes usando teleportadores, impulsos gravitacionais, ou outros meios mais exóticos. Geralmente, isso acontece ao término da sua fase de Movimento, mas também pode acontecer durante outras fases. As unidades colocadas desta maneira não podem se mover ou Avançar posteriormente durante o turno que chegaram - pois sua fase de Movimento completa é usada para se posicionar no campo de batalha. Entretanto, elas podem agir normalmente (atirar, fazer carga, etc.) pelo resto do turno. As unidades que chegam como reforços contam como se já movidas em sua fase de Movimento para todas as regras, como atirar com armas Pesadas. Qualquer unidade que não chegue no campo de batalha até o fim da batalha, conta como destruída.*

## REJOGADA

Algumas regras permitem que você rejogue uma jogada de dados, o que significa que você joga alguns ou todos os dados novamente. Você nunca pode jogar um dado mais que uma vez, e as jogadas acontecem antes que os modificadores sejam aplicados (se tiver algum).

## DISPUTA DE SORTE

Algumas regras instruem os jogadores para fazerem uma Disputa de Sorte. Para fazê-lo, os dois jogadores jogam um D6 e quem conseguir o maior resultado vence a disputa. No caso de um empate, os dois jogadores rejogam seus D6; este é o único momento que os jogadores podem jogar uma jogada - se a segunda jogada e as subsequentes também forem um empate, continue jogando até que um vencedor seja decidido.

## SEQUENCIAMENTO

Ao jogar Warhammer 40.000, você ocasionalmente descobrirá que duas ou mais regras são para se resolverem ao mesmo tempo - normalmente "no início da fase de Movimento" ou "antes da batalha começar". Quando isso acontece durante a partida, o jogador, a qual pertence o turno, escolhe a ordem. Se estas coisas ocorrerem antes ou depois da partida, ou no início ou término de uma rodada de batalha, os jogadores fazem uma disputa de sorte e o vencedor decide em qual ordem as regras serão resolvidas.

# 2. FASE PSÍQUICA

Guerreiros místicos e feiticeiros empregam o estranho poder da distorção para ajudar aos seus aliados e destruir seus inimigos. Entretanto, o controle desta força não vem sem riscos, e mediante qualquer descuido, seu empenho pode condenar todos ao seu redor.

## SEQUÊNCIA PSÍQUICA

1. Escolha o psíquico e o poder
2. Faça o teste Psíquico
3. O inimigo faz o teste de Anular Bruxaria
4. Resolva o poder psíquico

### 1. Escolha o Psíquico e o Poder

Alguns modelos são descritos como **Psíquico** em sua ficha de dados. Os Psíquicos podem manifestar suas habilidades transcendentais e tentar negar os feiticeiros inimigos. Os poderes que um psíquico conhece, e o número de poderes que ele pode tentar manifestar ou anular a cada fase Psíquica estão detalhados em sua ficha de dados.

#### Poderes Psíquicos

A não ser que dito o contrário, todos os psíquicos conhecem o poder psíquico Castigar listado abaixo. Alguns conhecem outros poderes no lugar de Castigar ou além dele: as fichas de dados dos modelos e outras regras complementares que você esteja usando deixarão claros quais poderes cada psíquico conhece. Se um psíquico gera seus poderes antes da batalha, ele o faz imediatamente, antes de cada jogador iniciar o posicionamento de seu exército.

#### Castigar

Castigar tem um valor de carga da distorção de 5. Se manifestado, o inimigo mais próximo, visível, dentro de 18" do psíquico, sofre D3 ferimentos mortais. Se, ao invés disso, o resultado do teste Psíquico for maior que 10, o alvo sofre D6 ferimentos mortais.

### 2. Faça o Teste Psíquico

Um psíquico pode tentar manifestar um poder psíquico que ele conheça fazendo um teste Psíquico. Para fazê-lo, jogue 2D6. Se o total for igual ou maior que o valor de carga da distorção do poder, o poder foi manifestado com sucesso. Um psíquico não pode tentar manifestar o mesmo poder psíquico mais de uma vez por turno.

#### Perigos da distorção

Se você tira um duplo 1 ou um duplo 6 ao fazer o teste Psíquico, o psíquico imediatamente sofre os Perigos da Distorção. O psíquico sofre D3 ferimentos mortais, pois as forças Demoníacas da maldita distorção estão rasgando a sua mente. Se o psíquico for morto pelos Perigos da Distorção, o poder que ele estava tentando manifestar, automaticamente falha e cada unidade dentro de 6" dele, imediatamente sofre D3 ferimentos mortais, pois o psíquico foi arrastado para a distorção ou mesmo, detonou em uma explosão de retorno empírico.



### 3. Testes de Anular Bruxaria

Um psíquico pode tentar resistir a um poder psíquico que tenha sido manifestado por um modelo inimigo dentro de 24", com um teste de Anular Bruxaria. Isso ocorre imediatamente, mesmo que não seja seu turno. Para fazê-lo, jogue 2D6. Se o total for maior que o resultado do teste Psíquico que o manifestou, resistiu-se ao poder e seus efeitos são negados. Apenas uma tentativa de anular cada poder psíquico manifestado pode ser feita a cada turno, independentemente do número de psíquicos que você tenha, dentro de 24" do modelo inimigo que o manifestou.

### 4. Resolva o Poder Psíquico

Se o teste Psíquico for bem-sucedido, o psíquico não morrer como resultado dos Perigos da Distorção e a tentativa não foi impedida por um teste de Anular Bruxaria, você pode resolver o efeito do poder psíquico, que estará descrito no próprio poder.

## 3. FASE DE TIRO

Armas tropeçam e estilhaços caem dos céus. Chamas silenciosas reluzem através da escuridão em explosões, feixes de lasers iluminam o nevoeiro de guerra, e cartuchos de munições e células de energias gastas são descartadas por todo o campo de batalha.

### SEQUENCIA DE TIRO

1. Escolha a unidade para atirar
2. Escolha os alvos
3. Escolha a arma de alcance
4. Resolva os ataques
  - Faça a jogada de acerto
  - Faça a jogada para ferir
  - O Inimigo aloca o ferimento
  - O Inimigo faz a jogada de defesa
  - Infiltra-se o dano

### 1. Escolha a Unidade Para Atirar

Na sua fase de Tiro você pode atirar com os modelos que estejam armados com armas de alcance. Primeiro, você deve escolher uma das suas unidades para atirar. Você não pode escolher uma unidade que tenha Avançado ou se Retirado neste turno, ou uma unidade que esteja dentro de 1" de uma unidade inimiga. A menos que se indique o contrário, cada modelo na unidade ataca com todas as armas de alcance que estejam armadas. Depois de todos os modelos da unidade terem disparado, você pode escolher outra unidade para atirar, até que todas as unidades elegíveis que você queira atirar o tenham feito.

### 2. Escolha os Alvos

Tendo escolhido uma unidade de tiro, você deve selecionar a unidade ou unidades alvos do ataque. Para alvejar uma unidade inimiga, um modelo daquela unidade deve estar dentro do Alcance da arma escolhida (como listado em seu perfil) e estar visível para o modelo que atira. Se não tiver certeza, incline-se e dê uma olhada por trás do modelo atirando para ver se qualquer parte do alvo está visível. Ao determinar a visibilidade, um modelo pode ver através de outros modelos na sua própria unidade.

Os modelos não podem alvejar unidades inimigas que estejam à distância de 1" de modelos aliados - o risco de acertar suas próprias tropas é muito alto.

### 3. Escolha a Arma de Alcance

A arma que um modelo possui está listada na sua ficha de dados. Se um modelo possui várias armas, ele pode atirar com todas elas no mesmo alvo, ou ele pode atirar com cada uma em unidades inimigas diferentes. Da mesma forma, se uma unidade contém mais que um modelo, ele pode atirar no mesmo alvo, ou em alvos diferentes, como você queira. Em qualquer um dos casos, declare como você dividirá os tiros da unidade antes que quaisquer dados sejam jogados, e resolve todos os tiros contra um alvo antes de passar para o próximo.

### Número de Ataques

Cada vez que um modelo atirar com uma arma de alcance, ele fará um determinado número de ataques. Você joga um dado para cada ataque feito. O número de ataques que um modelo pode fazer com uma arma, e consequentemente, o número de dados que você pode jogar, é encontrado no perfil da arma, junto ao tipo da arma. O tipo de arma pode impactar no número de ataques que ela pode fazer (veja Tipos de Armas).

### Personagens

Alguns modelos na sua ficha de dados são identificados como um **PERSONAGEM**. Estes heróis, oficiais, profetas e senhores da guerra são poderosos indivíduos que podem ter um grande impacto no curso de uma batalha. Entretanto, o turbilhão do campo de batalha pode tornar difícil a escolha de tais indivíduos como alvos. Um **PERSONAGEM** só pode ser escolhido como alvo na fase de Tiro se ele for a unidade inimiga visível mais próxima do modelo que está atirando. Isto não se aplica aos **PERSONAGENS** com uma característica Ferimentos de 10 ou mais, devido a seu tamanho total.



### JOGADA RÁPIDA DE DADOS

As regras para resolver os ataques foram escritas assumindo que você os fará um por vez. Entretanto, é possível acelerar suas batalhas ao jogar juntos, todos os dados para vários ataques similares. Para fazer vários ataques de uma vez, todos os ataques devem possuir a mesma Habilidade Balística (se for um ataque de tiro) ou a mesma Habilidade com Arma (se for um ataque corpo a corpo). Eles também devem possuir o mesmo valor das características Força, Penetração de Armadura e Dano, e devem ser dirigidos a mesma unidade. Se este for o caso, faça todas as jogadas de acerto ao mesmo tempo, então todas as jogadas para ferir. Em seguida, seu oponente pode alocar os ferimentos, um por vez, fazendo as jogadas de defesas e sofrendo os danos por cada quando apropriado. Lembre-se: se a unidade alvo contém um modelo que já perdeu algum ferimento, os próximos ferimentos devem ser alocados para este modelo, até ele morrer ou até que todos os ferimentos sejam defendidos ou resolvidos.

### HABILIDADE DE AURA

Algumas unidades - geralmente os **PERSONAGENS** - possuem habilidades que afetam certos modelos dentro de um determinado alcance. A não ser que a habilidade em questão diga o contrário, um modelo com uma regra como esta, sempre está no alcance do efeito.

Por exemplo, um Lord of Contagion tem a habilidade Dádiva de Nurgle, que afeta todos os modelos da **DEATH GUARD** à 7" dele. Como o Lord of Contagion também é um modelo da **DEATH GUARD**, ele também se beneficia de sua habilidade.



### A REGRA MAIS IMPORTANTE

*Num jogo tão detalhado e tão abrangente como Warhammer 40.000, podem existir momentos nos quais você não esteja exatamente certo de como resolver uma situação que surgiu durante a partida. Quando isso acontecer, converse rapidamente com seu oponente e aplique a solução que faça mais sentido para vocês dois (ou a que pareça mais divertida!). Se nenhuma solução se apresentar, você e seu oponente devem fazer uma disputa de sorte, e quem tirar o resultado mais alto escolhe o que acontece. Assim vocês podem continuar com a luta!*



### Tipos de Armas

Existem cinco tipos de armas de alcance: de Assalto, Pesada, de Tiro Rápido, Granada e Pistola. Um modelo atirando com uma destas armas pode fazer um número de ataques igual ao número escrito após o tipo em seu perfil. Por exemplo, um modelo disparando uma arma "Assalto 1" pode fazer 1 ataque com esta arma; um modelo disparando uma arma "Pesada 3" pode fazer 3 ataques, etc.

Se uma arma tem mais que um ataque, ela deve fazer todos seus ataques contra a mesma unidade alvo.

Cada tipo de arma de alcance também possui uma regra adicional que, dependendo da situação, pode afetar a precisão da arma ou quando ela pode ser atirada. São essas:

#### ASSALTO

**Armas de Assalto disparam tão rapidamente ou indiscriminadamente que elas podem ser disparadas da cintura, enquanto os guerreiros avançam para o combate.**

Um modelo com uma arma de Assalto pode dispará-la mesmo se tiver Avançado anteriormente neste turno. Se o fizer, você deve subtrair 1 de quaisquer jogadas de acerto feita ao disparar aquela arma neste turno.

#### PESADA

**Armas Pesadas são as maiores e mais mortais armas no campo de batalha, porém precisam ser recarregadas, preparadas cuidadosamente ou apoiadas para dispararem com toda eficiência.**

Se um modelo com uma arma Pesada se moveu na sua fase anterior de Movimento, você deve subtrair 1 de quaisquer jogadas de acerto feitas ao dispará-la neste turno.

### TIRO RÁPIDO

**Armas de Tiro Rápido são armas versáteis capazes de tiros únicos precisos a longa distância ou rajadas de tiros controladas de perto.**

Um modelo que dispare uma arma de Tiro Rápido dobra o número de ataques feitos se seu alvo estiver à metade do alcance máximo da arma.

#### GRANADA

**Granadas são dispositivos explosivos portáteis que um guerreiro arremessa em direção ao inimigo, enquanto seus companheiros de esquadrão lhe dão cobertura.**

Cada vez que uma unidade atirar, um único modelo na unidade, que esteja equipado com Granadas, pode arremessar uma ao invés de atirar com outra arma.

#### PISTOLA

**As Pistolas são carregadas em uma mão e até mesmo podem ser utilizadas no corpo a corpo para atirar a queima roupa. Muitos guerreiros carregam uma como arma secundária, junto com sua arma primária.**

Um modelo pode atirar com uma Pistola mesmo se existirem unidades inimigas a 1" de sua própria unidade, mas ele deve selecionar como alvo a unidade inimiga mais próxima. Em tais circunstâncias, o modelo pode disparar sua Pistola, mesmo se outras unidades aliadas estiverem a 1" da mesma unidade inimiga.

Cada vez que um modelo equipado tanto com uma Pistola quanto com outro tipo de arma de alcance (ex.: Uma Pistola e uma arma de Tiro Rápido) atirar, ele pode atirar tanto com sua Pistola(s) quanto com todas as suas outras armas. Escolha qual atirá (Pistolas ou não) antes de fazer as jogadas de acerto.

**"DA MESMA FORMA QUE NOSSOS CORPOS ESTÃO BLINDADOS COM ADAMANTIO, NOSSAS ALMAS ESTÃO PROTEGIDAS COM A LEALDADE.**

**DA MESMA FORMA QUE NOSSOS BOLTERS CARREGAM A MORTE AOS INIMIGOS DO IMPERADOR, NOSSOS PENSAMENTOS ESTÃO CARREGADOS COM SABEDORIA.**

**À MEDIDA QUE NOSSAS FILEIRAS AVANÇAM, TAMBÉM O FAZ NOSSA DEVOÇÃO, AFINAL NÃO SOMOS SPACE MARINES?**

**NÃO SOMOS OS ESCOLHIDOS DO IMPERADOR, SEUS SERVOS LEAIS ATÉ A MORTE?"**

#### 4. Resolva os Ataques

Os ataques podem ser feitos um por vez, ou em alguns casos, você pode jogar para vários ataques juntos. A seguinte sequência é usada para fazer um ataque por vez:

- Jogada de Acerto:** Cada vez que um modelo faz um ataque, jogue um dado. Se a jogada for igual ou maior que a característica Habilidade Balística do modelo atacante, ele acerta com a arma que está usando. Se não, o ataque falha e a sequência de ataque termina. Um resultado de 1 sempre falha, independente de quaisquer modificadores que possam se aplicar.
- Jogada para Ferir:** Se um ataque acerta, você, então, precisará jogar outro dado para ver se o ataque fere o alvo com sucesso. A jogada requerida é determinada ao comparar a característica Força da arma atacante com a característica Resistência do alvo, como mostrado na seguinte tabela:

JOGADA PARA FERIR	
FORÇA DO ATAQUE CONTRA RESISTÊNCIA DO ALVO	JOGADA NECESSÁRIA NO D6
A Força é o <b>DOBRO (ou maior)</b> do que a Resistência?	2+
A Força é <b>MAIOR</b> do que a Resistência?	3+
A Força é <b>IGUAL</b> a Resistência?	4+
A Força é <b>MENOR</b> do que a Resistência?	5+
A Força é a <b>METADE (ou menor)</b> do que a Resistência?	6+

Se o resultado da jogada for menor do que o número requerido, o ataque falha e a sequência de ataque termina. Um resultado de 1 sempre falha, independente de quaisquer modificadores que possam se aplicar.

- Aloque o Ferimento:** Se um ataque feriu o alvo com sucesso, o jogador comandando a unidade alvo aloca o ferimento em qualquer modelo da unidade (o modelo escolhido não precisa estar dentro do alcance ou visível para a unidade atacante). Se um modelo na unidade alvo já perdeu algum ferimento, o dano deve ser alocado neste modelo.

- Jogada de Defesa:** Então, o jogador comandando a unidade alvo faz uma jogada de defesa, jogando um dado e modificando a jogada pela característica Penetração de Armadura da arma que causou o dano. Por exemplo, se a arma tem uma Penetração de Armadura de -1, então 1 é subtraído da jogada de defesa. Se o resultado é igual ou maior que a característica Defesa do modelo que o ferimento foi alocado, o dano foi evitado e a sequência de ataque termina. Se o resultado é menor do que a característica Defesa do modelo, então a jogada de defesa falhou e o modelo sofre o dano. Um resultado de 1 sempre falha, independente de quaisquer modificadores que possam se aplicar.

- Inflija o Dano:** O dano infligido é igual à característica Dano da arma usada no ataque. Um modelo perde um ferimento para cada ponto de dano que ele sofra. Se os ferimentos do modelo são reduzidos a 0, ou ele morreu, ou ele foi destruído e é removido do jogo. Se um modelo perde vários ferimentos em um único ataque e é destruído, qualquer dano infligido em excesso pelo ataque é perdido sem efeito.



#### Defesas Invulneráveis

Alguns modelos possuem reflexos sobrenaturais ou são protegidos por campos de força que lhe garantem uma defesa invulnerável. Toda vez que um ferimento é alocado a um modelo com uma defesa invulnerável, você pode escolher usar tanto sua característica Defesa normal, como sua defesa invulnerável, mas não as duas. Se um modelo tem mais de uma defesa invulnerável, ele só pode usar uma delas - escolha qual ele usará. Se você usa a defesa invulnerável de um modelo, ela nunca é modificada pelo valor de Penetração de Armadura da arma.

#### Terreno e Cobertura

Os campos de batalha do futuro distante estão repletos de peças de terreno, como ruínas, crateras e bosques desagradáveis. Os modelos podem se abrigar dentro de tais peças de terreno para obter proteção contra os tiros recebidos.

Se uma unidade estiver inteiramente sob ou dentro de qualquer peça de terreno, adicione 1 as jogadas de defesa contra os ataques de tiro para representar a cobertura recebida do terreno (as defesas invulneráveis não são afetadas). As unidades não ganham benefício de cobertura na fase de Combate.

#### Ferimentos Mortais

Alguns ataques infligem ferimentos mortais - estes são tão poderosos que nenhuma armadura ou campo de força podem suportar sua fúria. Cada ferimento mortal inflige um ponto de dano à unidade alvo. Não faça uma jogada para ferir ou uma jogada de defesa (inclusive defesas invulneráveis) contra um ferimento mortal. Apenas aloque-o como você faria com qualquer outro ferimento e inflija dano ou modelo na unidade alvo, como descrito acima. Ao contrário dos ataques normais, o dano excedente de ataques que infligem ferimentos mortais não é perdido. Ao invés disso, continue alocando o dano a outro modelo na unidade alvo, até que todos os danos tenham sido alocados ou a unidade alvo tenha sido destruída.

## 4. FASE DE CARGA

Os guerreiros se lançam na batalha para matar com espadas, martelos e garras.

### SEQUENCIA DE CARGA

1. Escolha a unidade para fazer carga
2. Escolha os alvos
3. O inimigo resolve os Tiros de Reação
4. Jogue 2D6 e faça o movimento de carga

#### 1. Escolha a Unidade para fazer Carga

Todas as suas unidades dentro de 12" do inimigo em sua fase de Carga podem fazer um movimento de carga. Você não pode escolher uma unidade que tenha Avançado ou se Retirado neste turno, nem uma que iniciou a fase de Carga dentro de 1" de um inimigo.

#### 2. Escolha os Alvos

Uma vez que você tenha escolhido uma unidade elegível, selecione uma ou mais unidades inimigas dentro de 12" deles, como alvo (s) da carga. Cada unidade alvo pode então tentar disparar os Tiros de Reação.

#### 3. Tiros de Reação

Cada vez que uma carga é declarada contra uma unidade, a unidade alvo pode imediatamente disparar os Tiros de Reação no potencial atacante. Uma unidade alvo pode potencialmente disparar os Tiros de Reação várias vezes em um turno, entretanto ela não pode disparar se existirem modelos inimigos dentro de 1" dela. Os Tiros de Reação são resolvidos como um ataque normal de tiro (embora seja resolvido na fase de Carga do inimigo) e usa todas as regras normais, exceto que um 6 é requerido para que a jogada de acerto obtenha sucesso, independente da Habilidade Balística do modelo atirando ou de quaisquer modificadores.

#### 4. Faça o Movimento de Carga

Depois de todos os Tiros de Reação serem resolvidos, jogue 2D6. Cada modelo na unidade fazendo carga pode mover até este número de polegadas: esta é a sua distância de carga neste turno. O primeiro modelo que você mover deve terminar dentro de 1" de um modelo inimigo de uma das unidades alvos. Nenhum modelo na unidade que está em carga pode se mover para 1" de uma unidade inimiga que não seja alvo desta carga. Se isto for impossível, a carga falha e nenhum modelo na unidade se move nesta fase. Assim que você tenha movido todos os modelos da unidade em carga, escolha outra unidade elegível e repita o procedimento acima, até que todas as unidades elegíveis que você queira tenham feito os movimentos de carga. Nenhuma unidade pode ser selecionada para fazer uma carga mais de uma vez em cada fase de Carga.

### Intervenção Heroica

Depois do inimigo ter completado todos os seus movimentos de carga, quaisquer dos seus Personagens que estejam dentro de 3" de uma unidade inimiga pode efetuar uma Intervenção Heroica. Todos que fizerem podem se mover até 3", contanto que eles terminem seu movimento próximo do modelo inimigo mais próximo.

## 5. FASE DE COMBATE

A carnificina precipita-se sobre o campo de batalha enquanto os exércitos em conflito se despedaçam mutuamente.

### SEQUÊNCIA DE COMBATE

1. Escolha a unidade para combater
2. Engaje no combate até 3"
3. Escolha os alvos
4. Escolha a arma de combate
5. Resolva os ataques corpo a corpo.
  - Faça a jogada de acerto
  - Faça a jogada para ferir
  - O Inimigo aloca o ferimento
  - O Inimigo faz a jogada de defesa
  - Inflige-se o dano
6. Consolidar até 3"

#### 1. Escolha a Unidade para Combater

Qualquer unidade que tenha feito carga ou possua um modelo à distância de 1" de uma unidade inimiga pode ser escolhida para combater na fase de Combate. Isto inclui todas as unidades, não apenas aquelas controladas pelo jogador a quem pertence o turno. Todas as unidades que fizeram a carga neste turno combatem primeiro. O jogador deste turno define a ordem que estas unidades combatem. Depois que todas as unidades em carga combateram, os jogadores alternam, escolhendo as unidades elegíveis para combater (iniciando com o jogador a quem pertence o turno), até que todas as unidades elegíveis de ambos os lados tenham combatido uma vez cada. Nenhuma unidade pode ser selecionada para combater mais que uma vez em cada fase de Combate. Se um jogador ficar sem unidades elegíveis, o outro jogador completa todos os seus combates restantes, uma unidade depois da outra. O combate é resolvido nos seguintes passos:

#### 2. Engajar no Combate

Você pode mover cada modelo na unidade a até 3". Este movimento pode ser para qualquer direção, contanto que o modelo termine o movimento mais perto do modelo inimigo mais próximo.

#### 3. Escolha os Alvos

Primeiro, você deve escolher a unidade alvo, ou unidades, para os ataques. Para escolher como alvo uma unidade inimiga, o modelo atacante deve estar a 1" daquela unidade, ou a 1" de outro modelo da sua própria unidade que esteja a 1" daquela unidade inimiga. Isto representa a unidade combatendo em duas fileiras. Os modelos que fizeram carga neste turno só podem selecionar como alvo as unidades inimigas que receberam a carga na fase anterior.

Se um modelo pode fazer mais que um ataque no corpo a corpo (veja a direita), ele pode dividi-los entre as unidades alvos elegíveis, como você desejar. Da mesma forma, se uma unidade contém mais que um modelo, cada um pode ter como alvo uma unidade inimiga diferente. Em qualquer um dos casos, declare como você dividirá os ataques de corpo a corpo da unidade antes que qualquer dado seja jogado, e resolva todos os ataques contra um alvo antes de passar para o próximo.

### Número de Ataques

O número de ataques no combate corpo a corpo que um modelo faz contra o alvo é determinado por sua característica Ataques. Você joga um dado para cada ataque de corpo a corpo sendo feito. Por exemplo, se um modelo tem uma característica Ataques de 2, ele pode fazer 2 ataques corpo a corpo e consequentemente, você joga 2 dados.

### 4. Escolha a Arma de Combate

Toda vez que um modelo faz um ataque no corpo a corpo, ele usa uma arma de combate - as armas que um modelo está equipado são descritas na sua ficha de dados. Se uma ficha de dados não lista nenhuma arma de combate, assume-se que o modelo luta com uma arma corpo a corpo, que possui o seguinte perfil:

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	PA	D
Arma corpo a corpo	Combate	Combate	Usuário	-	1

Se um modelo possui mais de uma arma de combate, escolha qual ele usa antes de jogar o dado. Entretanto, se um modelo tem mais de uma arma de combate e pode fazer vários Ataques corpo a corpo, ele pode dividir os ataques entre estas armas como você desejar - declare como você dividirá os ataques antes que qualquer dado seja jogado.

### 5. Resolva os Ataques Corpo a Corpo

Os ataques corpo a corpo podem ser feitos um por vez, ou, em alguns casos, você pode jogar os dados para vários ataques juntos. A sequência de ataque ao fazer ataques corpo a corpo é idêntica à usada para os ataques de tiro, exceto que você usa a característica Habilidade com Arma, ao invés da sua Habilidade Balística, para fazer as jogadas de acerto.

### 6. Consolidar

Você pode mover cada modelo na unidade a até 3". Este movimento pode ser para qualquer direção, contanto que o modelo termine o movimento mais perto do modelo inimigo mais próximo.

## 6. FASE DE MORAL

**Mesmo o coração mais bravo pode intimidar-se quando os horrores da batalha cobram seu preço.**

Na fase de Moral, começando pelo jogador a quem pertence o turno, os jogadores devem fazer testes de Moral para as unidades de seu exército que tiveram modelos mortos durante o turno.

Para fazer um teste de Moral, jogue um dado e adicione o número de modelos da unidade que foram mortos neste turno. Se o resultado do teste de Moral exceder a característica Liderança mais alta da unidade, o teste falhou. Para cada ponto que o teste falhou, um modelo naquela unidade deve fugir e é removido do jogo. Você escolhe quais os modelos das unidades que você comanda fogem.

### Transportes

Alguns modelos são descritos como **TRANSPORTE**, na sua ficha de dados. Estes veículos carregam os guerreiros na linha de frente, fornecendo-lhes velocidade e proteção. As seguintes regras descrevem como as unidades podem embarcar e desembarcar dos transportes, e como eles são usados para mover seus passageiros pelo campo de batalha. Perceba que uma unidade não pode embarcar e desembarcar no mesmo turno.

**Capacidade de Transporte:** Todos os transportes possuem uma capacidade de transporte listada na sua ficha de dados. Isto determina quantos modelos aliados, e de quais tipos, eles podem carregar. A capacidade de transporte de um modelo nunca pode ser excedida.

Quando você posiciona um transporte, as unidades podem iniciar a batalha embarcadas dentro dele, ao invés de serem colocadas separadamente - declare quais unidades estão embarcadas dentro do transporte quando você o posicionar.

**Embarque:** Se todos os modelos de uma unidade terminam seu movimento dentro de 3" de um transporte aliado, eles podem embarcar dentro dele. Remova a unidade do campo de batalha e coloque-a num lado - ela agora está embarcada dentro do transporte.

Unidades embarcadas normalmente não podem fazer nada, nem serem afetadas de forma alguma enquanto estiverem embarcadas. A não ser que dito o contrário, as habilidades que afetam outras unidades dentro de um certo alcance, não fazem efeito enquanto a unidade que tenha a habilidade estiver embarcada.

Se um transporte é destruído, todas as unidades embarcadas dentro dele imediatamente desembarcam (veja abaixo), antes que o modelo de transporte seja removido. Você deve então jogar um dado para cada modelo que desembarcou no campo de batalha. Para cada resultado de 1, um modelo que desembarcou (você escolhe) morre.

**Desembarque:** Qualquer unidade que inicie sua fase de Movimento embarcada dentro de um transporte pode desembarcar antes que o transporte se mova. Quando uma unidade desembarca, coloque-a no campo de batalha, de forma que todos os modelos fiquem a 3" do transporte e não estejam à distância de 1" de nenhum modelo inimigo - qualquer modelo desembarcando que não possa ser colocado desta maneira, morre.

Unidades que desembarcam podem agir normalmente (mover, atirar, fazer carga, combater, etc.) durante o resto do seu turno. Perceba, entretanto, que mesmo se você não mover as unidades desembarcadas na sua fase de Movimento, elas ainda contam como se tivessem movido para todos os efeitos de regras, como atirar com armas Pesadas (veja Fase de Tiro, Tipos de Armas).

# TURNO DE EXEMPLO

Nestas páginas você encontrará um exemplo de turno do Warhammer 40.000. Todas as seis fases do turno de um jogador estão descritas. Nos exemplos mostrados abaixo, é o turno do jogador da Death Guard, e nos uniremos a batalha justamente quando ele está para lançar um assalto às forças de Space Marines.

## 1. FASE DE MOVIMENTO

O jogador da Death Guard começa movendo sua unidade de Plague Marines. Eles possuem uma característica Movimento de 5", e são movidos o mais próximo possível dos Space Marines.

Em seguida, o jogador da Death Guard move seu Malignant Plaguecaster, e decide que este modelo deveria Avançar...



## 2. FASE PSÍQUICA

A Death Guard só possui um único psíquico - o Malignant Plaguecaster. Este modelo tenta manifestar o poder Castigar.

O jogador da Death Guard faz um teste Psíquico, jogando 2D6, e consegue um total de 6. Isto é maior que o valor de carga da distorção do poder de 5, então o teste passou.

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

A unidade inimiga mais próxima são os Intercessores. Eles sofrem D3 ferimentos mortais. O jogador da Death Guards tira um 5, o que significa que o esquadrão de Intercessor perde 3 ferimentos, suficiente para matar um Intercessor e ferir outro.

$$\text{D3} \div 2 \text{ arredonda para } 3$$



## 3. FASE DE TIRO

O jogador da Death Guard seleciona a unidade de Plague Marines para atirar. Os Plague Marines atirarão com seus bolters, enquanto que o Plague Champion arremessará uma granada de impacto.

Os alvos estão a 6" de distância, que está dentro do alcance dos **bolters** dos Plague Marines. São armas com Tiro Rápido 1, e, assim, cada uma dispara duas vezes na metade do alcance ou menos. Portanto, o jogador da Death Guard joga 8 dados para ver se os tiros acertam. A Habilidade Balística dos Plague Marines é 3+, então 6 tiros acertaram e os outros erraram.



Em seguida, o jogador da Death Guard faz uma jogada para ferir de cada acerto. A Força de um **bolter** é 4, igual a Resistência 4 do alvo, sendo assim, é necessária uma jogada de 4+ para ferir com sucesso o alvo. O jogador da Death Guard joga para cada tiro, quatro dos quais são bem-sucedidos. Agora, o jogador dos Space Marines precisará fazer uma jogada de defesa para cada.



Uma das jogadas foi menor do que a Característica Defesa 3 dos Intercessores, então o ferimento é alocado ao Intercessor ferido. Um **bolter** inflige 1 ponto de dano neste modelo, que remove seu último ferimento e ele morre. Os outros ferimentos são defendidos e resvalam na armadura do poder dos Space Marines.



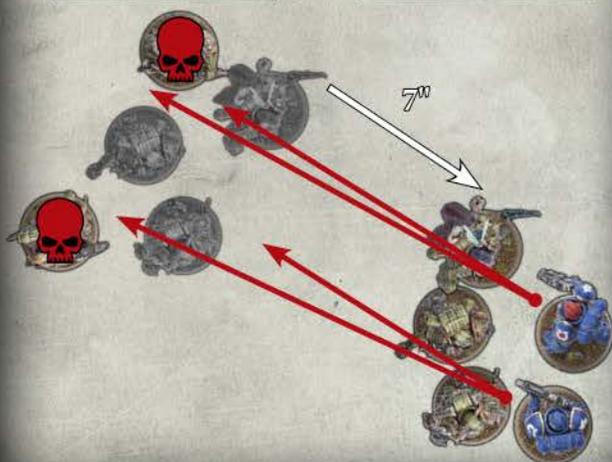
#### 4. FASE DE CARGA

O jogador da Death Guard escolhe os Plague Marines para fazerem uma carga nos Intersessors.

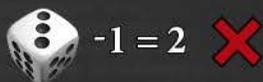
O jogador dos Space Marines dispara os Tiros de Reação e faz 4 jogadas de acerto. Os modelos só acertam os 6s ao disparar os Tiros de Reação, no entanto, os dois acertos conseguiram ferir, e as duas jogadas de defesas falharam - dois modelos morreram!



Depois de resolver os Tiros de Reação, o jogador da Death Guard joga 2D6, conseguindo um 7. Os Plague Marines podem fazer uma carga de 7" - o suficiente para se mover até 1" dos Intersessors.



Em seguida, o Plague Champion arremessa uma **granada perturbante**, que acerta. Esta granada tem uma Força de 6, o que fere os Intersessors numa jogada de 3+, pois sua Força é maior que a Resistência dos Intersessors. Então, o jogador dos Space Marines tira um 3 na sua jogada de defesa, mas deve subtrair 1 da jogada, pois a **granada perfurante** possui uma característica PA de -1. O resultado final de 2 falha ao proteger os Space Marines.



Uma **granada perfurante** inflige D3 de dano; o jogador da Death Guard tira um 6, infligindo 3 pontos de dano. Isto faz um Intersessor perder seus dois ferimentos. Como ele morreu por este ataque, o outro ponto de dano é descartado e não tem efeito.



#### 5. FASE DE COMBATE

As unidades que fizeram carga sempre resolvem seus combates primeiros. Neste caso, isso significa que a unidade de Plague Marines combatem primeiro.

Eles começam se engajando, cada modelo se movendo até 3" para se aproximar do modelo mais próximo. Agora todos estão a 1" de um inimigo.



Os Plague Marines usarão suas facas da peste para fazerem seus ataques de corpo a corpo contra a unidade de Intersessors, mas o Plague Champion, que possui uma característica Ataques de 2, escolhe fazer 1 ataque corpo a corpo usando sua **espada da peste** e 1 usando seu **punho do poder**. O jogador da Death Guard faz duas jogadas de acerto para as facas da peste (tirando um 3 e um 5), 1 para a **espada da peste** (tirando um 3), e um para o **punho do poder** (tirando um 2).



Plague sword Power fist

Tanto os Plague Marines quanto o Plague Champion possuem uma característica Habilidade com Arma de 3+, então o ataque feito com o **punho do poder** errou, mas todos os outros acertaram. Depois das jogadas para ferir e as jogadas de defesas serem feitas, outro Intersessor foi morto. Então, a unidade de Plague Marine consolida **▶▶▶▶**, um destes modelos se aproxima do modelo inimigo mais próximo.



O jogador da Death Guard não possui outras unidades que possam combater, então a unidade de Space Marine combate, matando um único Plague Marine em troca.

#### 6. FASE DE MORAL

Tanto a unidade de Plague Marines quanto os Intersessors sofreram baixas durante o turno, e assim, os dois precisam fazer um teste de Moral.

O jogador da Death Guard começa, tirando um 6. Três Plague Marines morreram neste turno, assim, 3 é adicionado a jogada, para um total de 9. Isto excede a Liderança mais alta da unidade por 1 (o Plague Champion tem uma característica Liderança de 8), então 1 dos modelos restantes foge do campo de batalha.

Em seguida, o jogador dos Space Marines faz um teste de moral para os Intersessors, tirando um 3, que somado ao número de baixas sofridas, resulta um total de 7. Isto é menor que a Liderança mais alta da unidade, que é 8 - o teste passou e nenhum modelo foge.

Agora, o turno da Death Guard está completo, e o jogador dos Space Marines pode começar seu turno.

# FICHAS DE DADOS

Os guerreiros, monstros e máquinas de guerras que lutam pelo controle da galáxia são incrivelmente diversificados, cada um com seu próprio estilo de guerrear. Cada unidade tem uma ficha de dados que lista as características, o equipamento de batalha e as habilidades dos modelos naquela unidade. Explicamos aqui, o que alguns destes significam, enquanto que nas regras básicas explicam como tudo isso é usado no jogo.

## 1. Nome da Unidade

Os Modelos se movem e lutam em unidades, que podem ter um ou mais modelos. Aqui você descobrirá o nome da unidade.

## 2. Papel no Campo de Batalha

Isto geralmente é usado ao se fazer um exército Forjado para Batalha como descrito no livro de regras do Warhammer 40.000.

## 3. Valor de Poder

Quanto maior esse valor, mais poderosa é a unidade! Você pode determinar o Nível do Poder de todo seu exército ao adicionar o Valor de Poder de todas as unidades no seu exército.

## 4. Perfis

Este contém as seguintes características que lhe dirão o quão poderosos são os modelos na unidade:

**Movimento (M):** Esta é a velocidade na qual um modelo se move pelo campo de batalha.

**Habilidade com Arma (HA):** Este lhe diz a habilidade de um modelo no combate corpo-a-corpo. Se um modelo tem uma habilidade com Arma de “-” ele é incapaz de lutar no combate e não pode fazer nenhum ataque no combate corpo-a-corpo.

**Habilidade Balística (HB):** isto mostra o quão preciso um modelo é quando atirando com armas de alcance. Se um modelo tem uma

Habilidade Balística de “-” ele não possui proficiência com armas de alcance e não pode fazer nenhum ataque de tiro.

**Força (F):** isto indica o quão forte é um modelo e quais são as chances dele infligir dano no combate corpo-a-corpo.

**Resistência (R):** isto reflete a resiliência de um modelo contra danos físicos.

**Ferimentos (Fe):** os Ferimentos mostram quanto de dano um modelo consegue receber antes de sucumbir às injúrias.

1

## LORD OF CONTAGION

2

3

PERFIS

NOME	M	HA	HB	F	R	Fe	A	L	De
Lord of Contagion	4"	2+	2+	4	5	6	4	9	2+

EQUIPAMENTO

Um Lord of Contagion está armado com um ceifador da peste.



COMPOSIÇÃO DA UNIDADE

Um Lord of Contagion é um único modelo.

HABILIDADES

**Resiliência Repugnante (pg. 17)**  
**Dádiva de Nurgle:** Todos **DEATH GUARD** a 7" ou menos de um Lord of Contagion estão cercadas por uma aura mortal de praga e doença. Jogue um dado para cada unidade inimiga que esteja a 1" ou menos de tais modelos no início do seu turno. Com um resultado de 4+, esta unidade sofre um ferimento mortal.  
**Armadura Cataphractii:** Um Lord of Contagion tem uma defesa invulnerável de 4+, mas você deve dividir pela metade o resultado dos dados ao determinar o quão longe esse modelo Avança.  
**Ataque Teleportado:** Quando você posiciona seu Lord of Contagion durante o posicionamento, ele pode ser colocado numa câmara de teleportação, ao invés de ser colocado no campo de batalha. Se o fizer, ele pode usar um ataque teleportado para chegar no campo de batalha ao término de quaisquer das suas fases de Movimento, quando ele fizer, coloque-o em qualquer lugar a mais de 9" de todos os modelos inimigos.

ARMAS

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	PA	D	HABILIDADES
Ceifador da peste	Combate	Combate	-2	-3	3	Arma da Peste (pg. 17)

CHAVES DA FACÇÃO

CAOS, NURGLE, ASTARTES HEREGES, DEATH GUARD

PALAVRAS-CHAVES

INFANTARIA, TERMINATOR, PERSONAGEM, LORD OF CON

**Ataques (A):** isto lhe diz quantas vezes um modelo pode golpear no combate corpo-a-corpo.

**Liderança (L):** Isto revela o quão corajoso, determinado e autocontrolado é um modelo.

**Defesa (De):** Isto indica a proteção que a armadura de um modelo lhe dá.

## 5. Composição da Unidade

Isto lhe diz quais modelos estão na unidade.

## 6. Equipamento de batalha

Isto abrange as armas básicas e os equipamentos que os modelos estão armados.

## 7. Habilidades

Muitas unidades possuem habilidades especiais empolgantes que não são abrangidas pelas regras básicas; estas estarão descritas aqui.

## 8. Armas

As armas com as quais uma unidade vem equipada são descritas usando o conjunto de características a seguir:

**Alcance:** o quão longe a arma pode atirar. Armas com um alcance de “Combate” só podem ser usadas no combate corpo-a-corpo. Todas as outras armas são classificadas como armas de alcance.

**Tipo:** todos estes são explicados nas fases de Tiro e de Combate das regras básicas.

**Força (F):** quais são as chances da arma infligir dano. Se a Força de uma arma é listada como “Usuário”, ela é igual a Força atual do seu portador. Se uma arma lista um modificador como “+1” ou “x2”, você deve modificar, conforme mostrado, a característica Força atual do seu usuário para determinar a Força da arma. Por exemplo, se na Força de uma arma estava “x2”, e o usuário tem uma característica Força de 6, esta arma tem Força 12.

**Penetração de Armadura (PA):** o quão bem ela consegue ultrapassar armaduras.

**Dano (D):** a quantidade de dano infligido por um acerto bem-sucedido.

Outras armas, por exemplo aquelas que uma unidade pode pegar como escolha opcional, são geralmente descritas em outro lugar, como no codex.

## 9. Palavras-chaves

Todas as fichas de dados possuem uma lista de palavras-chaves, algumas vezes, separadas em palavras-chaves da Facção e outras palavras-chaves. As primeiras podem ser usadas como guia para ajudar a decidir quais modelos incluir em seu exército, mas tirando isso, os dois conjuntos de palavras-chaves funcionam da mesma forma. Algumas vezes uma regra dirá que se aplica a modelos que possuem uma palavra-chave específica. Por exemplo, uma regra pode dizer que se aplica a “todos os modelos **ADEPTUS ASTARTES**”. Isso significa que ela só seria aplicada a modelos que possuem a palavra-chave **Adeptus Astartes** na sua ficha de dados.

## MODIFICANDO AS CARACTERÍSTICAS

*Algumas características de grandes modelos podem mudar à medida que o modelo sofre dano: verifique os ferimentos restantes do modelo e consulte a linha apropriada na tabela da sua ficha de dados para determinar as características atuais.*

*Você também pode encontrar habilidades e regras que modificam uma característica. Todos os modificadores são cumulativos, embora você deva aplicar qualquer multiplicação ou divisão à característica (arredondando as frações para cima) antes de aplicar qualquer adição ou subtração.*

*Você pode encontrar uma característica com um valor aleatório ao invés de um número. Por exemplo, uma característica Movimento pode ser 2D6”, ou um valor de Ataques pode ser D6. Quando uma unidade com uma característica Movimento aleatória é selecionada para se mover, determinar a distância de movimento para toda a unidade, jogando o número indicado de dados (pg. 176). Para todas as outras características, jogue para determinar o valor individualmente - por modelo - toda vez que a unidade ataca, inflige dano, e assim por diante. Perceba que, independente da fonte, as características com “...” nunca podem ser modificadas, e as características Força, Resistência e Liderança de um modelo nunca podem ser modificadas para menos de 1.*

## CODEXES DO WARHAMMER 40.000

Então, agora você sabe o que é uma ficha de dados e sabe como ela funciona. Em conjunção com as regras básicas a seguir (mais as suas Miniaturas da Citadel, o campo de batalha, os dados e a fita métrica, é claro!), você tem tudo que precisa para começar a jogar as partidas de Warhammer 40.000 e mergulhar numa batalha épica.

Mas onde você encontra as fichas de dados? Bem, quando você compra uma caixa das Miniaturas da Citadel, elas também estarão na caixa, e elas também estão presentes nos codexes. Um codex é o recurso definitivo para seu exército (ou exércitos!), contém as fichas de dados para todas as miniaturas que fazem parte de uma Facção em particular. Mas isso não é tudo: nos codexes você também encontrará as regras especiais específicas do exército que recai sobre os personagens do exército, empolgantes Traços do Senhor da Guerra, Estratagemas, equipamento de batalha, e até mesmo relíquias únicas.

Cada codex também é preenchido com uma riqueza de material de fundo inspirador, informação organizacional, artes estonteantes e fotografia de miniaturas, guias de cores e heráldica, todos estes fornecendo contexto para a forma como uma Facção funciona no universo de Warhammer 40.000. Dirija-se a [games-workshop.com](http://games-workshop.com) para saber mais.

“Não há espectadores na batalha pela sobrevivência. Qualquer um que não lute ao seu lado é um inimigo a ser esmagado.”

- Scriptorus  
Munificentus



# LUTANDO BATALHAS

## A MISSÃO

Antes que você possa guerrear numa partida de Warhammer 40.000, você deve selecionar uma missão. As regras básicas incluem uma única missão - Nada Além da Guerra, que é ideal para iniciar na ação rapidamente. Outras podem ser encontradas em outros livros, ou você poderia jogar uma missão de sua própria criação. Se você e seu oponente não podem chegar num acordo sobre qual missão jogar, os dois jogadores devem jogar um dado, rejeitando-o no caso de empates, e quem tirar o maior resultado decide qual será a missão.

## O CAMPO DE BATALHA

No futuro distante, as batalhas são travadas em uma infinidade de planetas estranhos e alienígenas, onde nenhuma terra permanece intocada pelo infortúnio da guerra. Luas de cristais, naves espaciais abandonadas, mundos mortais carnívoros e mundos Demoníacos atormentadores são apenas alguns dos fantásticos panoramas que podem ser recriados ao jogar uma partida de Warhammer 40.000.

Um campo de batalha pode ser qualquer superfície na qual os modelos possam se manter em pé - uma mesa de jantar, por exemplo, ou no chão. Geralmente assumimos que um campo de batalha é de 6' por 4' (embora algumas missões indiquem outras dimensões), mas ele sempre deve ser grande o suficiente para acomodar todos os seus modelos, se não for, simplesmente aumenta o tamanho do campo de batalha.

A menos que a missão que você esteja jogando instrua o contrário, você deve se sentir livre para criar um campo de batalha empolgante usando quaisquer peças de terreno da sua coleção que você deseje. Geralmente, recomendamos que tenha uma peça para cada área de 2' por 2'. Não se preocupe se o seu campo de batalha não condiz com estes requerimentos, mas mantenha em mente que jogar em campos de batalhas muito pequenos ou muito grandes, ou naqueles que são tanto uma terra desolada estéril quanto aqueles super preenchidos com peças de terreno, podem oferecer vantagem para um lado ou para outro.



## ZONAS DE BATALHA E EXPANSÕES

Se você estiver batalhando numa zona de batalha específica, ou se você está usando uma expansão em particular, podem existir regras adicionais, pertinentes a preparação do campo de batalha, e regras especiais que alteram como alguns terrenos interagem com os seus guerreiros. Tenha isto em mente ao criar seu campo de batalha.

## O SENHOR DA GUERRA

Uma vez que você tenha reunido seu exército, nomeie um dos seus modelos para ser seu Senhor da Guerra.

Se o seu Senhor da Guerra for um **PERSONAGEM**, ele pode usar um Traço de Senhor da Guerra - Uma tática preferida, ou uma habilidade pessoal que o distingue entre os seus pares. Imediatamente antes dos jogadores iniciarem a posicionar seus exércitos, você pode jogar aqui na tabela de Traços do Senhor da Guerra para determinar qual o Traço o seu Senhor da Guerra tem. Alternativamente, escolha o traço que mais combina com o temperamento ou o estilo de batalha do seu Senhor da guerra.

## TRAÇOS DO SENHOR DA GUERRA

### 03 TRAÇO DO SENHOR DA GUERRA

- |   |   |
|---|---|
| 1 | <b>Combatente Lendário:</b> Se este Senhor da Guerra faz carga na fase de Carga, adicione 1 a sua característica Ataques até o término da fase de Combate seguinte. |
| 2 | <b>Líder Inspirador:</b> Unidades aliadas a 6" deste Senhor da Guerra pode adicionar 1 a sua característica Liderança.  |
| 3 | <b>Sobrevivente Tenaz:</b> Jogue um dado cada vez que este Senhor da Guerra perde um ferimento. Em um 6, o Senhor da Guerra ignora o dano e não perde o ferimento.  |

# NADA ALÉM DA GUERRA

Chegou a hora de provar o seu valor como o maior senhor da guerra da galáxia! Tudo que resta entre você e a glória final é um exército inimigo disposto a te destruir.

## OS EXÉRCITOS

Para jogar esta missão, você deve primeiro reunir um exército de miniaturas da sua coleção. Você pode incluir quaisquer modelos no seu exército.

Algumas vezes você pode perceber que não possui modelos suficientes para colocar em campo a quantidade mínima necessária de uma unidade (o valor pode ser encontrado na ficha de dados); se for o caso, você pode incluir uma unidade daquele tipo no seu exército com tantos modelos quanto você tenha disponível.

## O CAMPO DE BATALHA

Crie um campo de batalha e coloque os terrenos. Os jogadores então, devem colocar marcadores de objetivo para representar os locais de importância tática ou estratégica que um ou os dois exércitos estão tentando assegurar. Os marcadores de objetivos podem ser representados por qualquer marcador específico ou peça de terreno. Cada jogador deve colocar dois marcadores de objetivos em qualquer lugar do campo de batalha, contanto que estejam, no mínimo, a 10" de distância um do outro. Sugerimos que se revezem para colocá-los, começando com qualquer jogador que vença uma disputa de sorte. Um jogador controla um marcador de objetivo se existir mais modelos de seu exército a 3" dele do que modelos inimigos (medidos do centro do marcador).

## OBJETIVOS PRIMÁRIOS

Antes de colocar seus exércitos, os dois jogadores fazem uma disputa de sorte. O jogador que tirar o maior resultado, joga para determinar qual objetivo será usado durante a missão, conforme a tabela de objetivos primários (veja a direita).

## POSICIONAMENTO

Uma vez que as condições de vitória tenham sido determinadas, o jogador que não jogou para determinar o objetivo primário divide o campo de batalha em duas metades com o mesmo tamanho. Em seguida, seu oponente decide qual metade será sua zona de posicionamento e qual será a zona de posicionamento do outro jogador.

Então, os jogadores alternam o posicionamento de suas unidades, uma por vez, iniciando com o jogador que não escolheu sua zona de posicionamento. Os modelos devem ser colocados na própria zona de posicionamento, a mais de 12" da zona de posicionamento do inimigo. Continuem colocando as unidades até que ambos jogadores coloquem todas as unidades de seus exércitos, ou que você tenha ficado sem espaço para colocar mais unidades.

## NÍVEIS DE PODER

Antes da batalha iniciar, determine o Nível de Poder de cada exército adicionando os valores de Poder de todas as unidades colocadas naquele exército; aquele jogador que tenha o menor valor é o Desfavorecido. Se ambos possuem o mesmo Nível de Poder, o jogador que definiu as zonas de posicionamento é o Desfavorecido.

Se a diferença entre os Níveis de Poder dos dois exércitos for entre 10 a 19, o Desfavorecido recebe uma rejogada de Comando; se a diferença for entre 20 a 29, o Desfavorecido recebe duas rejogadas de Comando, e assim por diante. Cada rejogada de Comando pode ser usada uma vez, a qualquer tempo, durante a batalha, para rejogar um único dado.

## PRIMEIRO TURNO

O Desfavorecido escolhe quem fica com o primeiro turno.

## DURAÇÃO DA BATALHA

A batalha dura cinco rodadas, ou até que um exército tenha destruído todos os seus inimigos.

## CONDIÇÕES DE VITÓRIA

Se um exército destruir todos os seus inimigos, ele imediatamente ganha uma vitória maior. Caso contrário, no final da batalha, o jogador que tenha mais pontos de vitória ganha uma vitória maior. Se os dois jogadores tiverem o mesmo número de pontos de vitória ao término da batalha, o Desfavorecido obtém uma vitória menor.

### OBJETIVOS PRIMÁRIOS

#### D3 CONDIÇÕES DE VITÓRIA

- |   |  |
|---|--|
| 1 | <b>Destruir e Proteger:</b> ao término da batalha, cada marcador de objetivo vale 2 pontos de vitória para o jogador que o controla. Os jogadores também ganham D3 pontos de vitória se o Senhor da Guerra do exército inimigo for destruído durante a batalha.  |
| 2 | <b>Relíquia Ancestral:</b> no início da primeira rodada de batalha, mas antes do primeiro turno começar, selecione aleatoriamente um marcador de objetivo; remova os outros marcadores de objetivo do campo de batalha. Ao término da batalha, o marcador de objetivo remanescente vale 6 pontos de vitória para o jogador que o controla. |
| 3 | <b>Dominação:</b> ao término de cada turno, cada marcador de objetivo vale 1 ponto de vitória para o jogador que o controla. Pontue continuamente, de turno a turno.   |

A ÚNICA REAÇÃO NECESSÁRIA DIANTE DA TRAIÇÃO É A VINGANÇA.