

The background of the entire page is a dynamic and detailed illustration from the Warhammer 40,000 universe. It depicts a battle scene set against a backdrop of a massive, gothic-style city with spires and towers under a stormy, blue-tinted sky. In the center, a large, imposing figure of a Space Marine in red and gold armor stands prominently. He wears a golden halo and holds a large, ornate power sword in his left hand and a heavy bolter in his right. He is surrounded by other Space Marines in similar armor, some of whom are engaged in combat. In the foreground, several green-skinned Orks are visible, some of whom are attacking the Marines. The overall atmosphere is one of intense action and conflict.

WARHAMMER

40,000

GUIA DE REFERÊNCIA RÁPIDA

WARHAMMER 40,000: GUIA DE REFERÊNCIA RÁPIDAS

Prepara-te para a tua primeira batalha de Warhammer 40,000 com este guia rápido. Estas regras foram resumidas para ajudar você a consultá-las rapidamente durante as suas batalhas. Para mais informações, consulte as Regras Básicas. As batalhas de Warhammer 40,000 são disputadas em várias rondas, nas quais cada jogador joga um turno dividido em cinco fases.

1. FASE DE COMANDO
2. FASE DE MOVIMENTO
3. FASE DE TIRO
4. FASE DE CARGA
5. FASE DE COMBATE



1. FASE DE COMANDO

Obter CP Base: Ambos os jogadores ganham 1 Ponto de Comando (CP), que pode ser gasto em **estratagemas**.

Choque de Batalha: O jogador ativo executa agora um **teste de choque de batalha** para cada uma das suas unidades que cumpra uma ou ambas as seguintes condições:

- Essa unidade está atualmente em **choque de batalha**.
- Essa unidade está com ou abaixo de **metade da sua força**.

Para o fazeres, deves lançar 2D6. Se o resultado for igual ou superior à **característica Ld** daquela unidade, o teste é bem-sucedido. Caso contrário, o teste falha e a unidade fica em **choque de batalha**. Unidades em **choque de batalha** ficam com um **CO** de '-', não podem ser alvos dos **estratagemas** do jogador que as controla e **não são elegíveis para iniciar ações** (quaisquer **ações** que tenham iniciado não podem ser concluídas).

Habilidades de Comando: Resolve agora quaisquer habilidades utilizadas na Fase de Comando (exceto as que já foram resolvidas no início da fase).



2. FASE DE MOVIMENTO

Seleciona as suas unidades uma de cada vez para realizarem um **tipo de movimento** que sejam elegíveis para fazer (para veres a lista completa, consulta as Regras Básicas). Estes incluem: **permanecer estacionária**, **movimento normal**, **movimento de avanço** e **movimento de recuo**.

- **Movimento Normal:** Move a unidade uma distância em polegadas até à sua **M**. As unidades devem começar e terminar este movimento **desimpedidas** (a mais de 2" das unidades inimigas).
- **Movimento de Avanço:** Como acima, mas lança um D6 e adiciona o resultado à distância que a unidade pode mover-se. As unidades devem começar e terminar este movimento **desimpedidas** e, pelo o resto do turno, não podem disparar (exceto com armas **[ASSALTO]**), **declarar carga** ou iniciar uma **ação**.
- **Movimento de Recuo:** Como um **movimento normal**, mas a unidade deve estar **engajada** para começar este movimento e, pelo resto do turno, não pode disparar, **declarar carga** ou iniciar uma **ação**.



3. FASE DE TIRO

Uma unidade de cada vez, as tuas miniaturas podem disparar as suas armas de longo alcance contra unidades inimigas que estejam dentro do alcance e **visíveis**. As miniaturas com mais do que uma arma de longo alcance podem disparar cada uma delas contra um alvo diferente, mas deve declarar todos os alvos ao mesmo tempo.

As armas são apresentadas da seguinte forma:

ARMAS DE LONGO ALCANCE	ALCANCE	A	BS	S	AP	D
Pistola Bolt [curta distância]	12"	1	3+	4	0	1

ARMAS CORPO A CORPO	ALCANCE	A	WS	S	AP	D
Espada motosserra	Corpo a corpo	5	3+	4	-1	1

Alcance: A distância máxima de disparo de uma arma. Permite alvejar uma unidade inimiga desde que esteja dentro deste alcance e **visível** para a tua miniatura.

A (Ataques): A quantidade de tiros ou golpes que a tua arma possui, representada pelo número de D6 que jogas para o teu ataque.

BS (Habilidade de Tiro): A precisão dos teus ataques à distância. Se o **resultado do dado** for igual ou superior a este valor, o ataque acerta!

S (Força): Qualquer ataque bem-sucedido precisa de ter força suficiente para ferir o alvo.

AP (Penetração de Armadura): Representa a eficácia do ataque contra uma armadura.

D (Dano): Se a unidade inimiga falhar o seu **teste de salvamento**, o ataque inflige esta quantidade de dano.

REALIZAR ATAQUES

Utiliza a seguinte sequência para realizares ataques com uma unidade, lançando todos os dados ao mesmo tempo:

TESTES DE ACERTO

Realiza um **teste de acerto** por ataque ao lançares um D6. Um resultado de 1 falha sempre. Um resultado de 6 acerta sempre e é um **acerto crítico** (o que pode ativar outras regras). Caso contrário, o ataque acerta se o resultado for igual ou superior à **CT/CC** da arma.

TESTES DE FERIMENTOS

Realiza um **teste de ferimento** por ataque ao lançares um D6. Um resultado de 1 falha sempre. Um resultado de 6 fere sempre e é um **ferimento crítico** (o que pode ativar outras regras). Caso contrário, compara a Força do ataque com a Resistência do alvo para veres se fere, conforme mostrado abaixo.

FORÇA DO ATAQUE VS RESISTÊNCIA DO ALVO

	RESULTADO DO D6 NECESSÁRIO
A Força é o DOBRÓ (ou mais do que o dobro) da Resistência.	1+
A Força é SUPERIOR ao valor da Resistência	2+
A Força é IGUAL à Resistência.	3+
A Força é MENOR do que a Resistência.	4+
A Força é METADE (ou menos de metade) do valor da Resistência.	5+

TESTES DE SALVAGUARDA

O teu oponente divide todas as miniaturas da unidade alvo em grupos, os quais determinarão a ordem pela qual sofrerão dano (consulta as Regras Básicas para saberes a natureza destes grupos), e depois realiza um **teste de salvaguarda** para cada ataque que causou um ferimento ao lançar um D6.

CAUSAR DANO

Um resultado de 1 causa sempre dano (ver abaixo). Para grupos com uma **InSv**, um resultado igual ou superior a essa **InSv** bloqueia o dano. Caso contrário, após ser modificado pela **AP** da arma atacante, um resultado igual ou superior à **Sv** desse grupo bloqueia o dano. Um miniatura no grupo para o qual o teste está a ser feito perde um número de ferimentos igual ao **D** do ataque.



4. FASE DE CARGA

As tuas unidades podem agora declarar carga para assaltar o inimigo em combate corpo a corpo.

- Uma de cada vez, seleciona quaisquer unidades aliadas que estejam **elegíveis para declarar carga** (consulta as Regras Básicas) com as quais desejas **carregar**.
- Realiza um **teste de carga** para essa unidade ao lançar 2D6. O resultado é a distância máxima para esse **movimento de carga**.
- Seleciona uma ou mais unidades inimigas dentro dessa distância para serem **alvos de carga** e depois realiza esse **movimento de carga**. Ao fazê-lo, cada miniatura deve ser movida o mais próximo possível de um ou mais desses **alvos de carga** e, quando esse movimento terminar, a tua unidade deve estar **engajada** com todos esses **alvos de carga** (mas não **engajada** com nenhuma das outras unidades).



5. FASE DE LUTA

Todas as unidades do exército de cada jogador que estejam **engajadas** com uma unidade inimiga lutam agora.

1. APROXIMAÇÃO

Ambos os jogadores fazem **movimentos de aproximação** com todas as suas unidades elegíveis que escolherem mover. Este é um movimento de 3" (três polegadas) para aproximar seus modelos de uma unidade com a qual estejam **engajados** (ou mais próximos de uma unidade a até 5" se a sua unidade estiver **desengajada**). O jogador de quem é o turno resolve todos os seus movimentos primeiro, seguido por seu oponente.

2. LUTA

Começando pelo jogador que está atualmente em seu turno, os jogadores alternam o combate com suas unidades elegíveis (aquelas que estão **engajadas** ou que fizeram um **movimento de carga** neste turno), resolvendo primeiro todos os ataques com suas unidades que têm **Luta Primeiro** (todas as unidades que **carregaram** nesta fase têm **Luta Primeiro**), e depois quaisquer combates restantes. Para fazer isso, siga o mesmo processo de Realizar Ataques utilizado para o tiro.

3. CONSOLIDAR

Depois que todas as unidades elegíveis tiverem lutado, ambos os jogadores fazem **movimentos de consolidação** de 3" com todas as suas unidades elegíveis que escolherem mover. O jogador de quem é o turno resolve todos os seus movimentos primeiro, seguido por seu oponente. Se uma unidade estiver **engajada**, ela deve se mover para mais perto da unidade inimiga mais próxima com a qual está **engajada**. Caso contrário, ela pode ser movida para mais perto de uma unidade inimiga a até 3", ou para mais perto de um **objetivo** selecionado se nenhuma das opções acima for possível.

Abaixo encontra uma seleção de habilidades comuns a muitas unidades e armas. Para uma explicação detalhada de como funcionam estas e outras habilidades universais, consulta as Regras Básicas.

[ANTI]

[ANTI-X Y+]: Se a unidade alvo tiver a palavra-chave indicada por X, um teste de ferimento não modificado de Y+ é um **ferimento crítico**.

[ASSALTO]

Pode ser disparada mesmo que a unidade tenha realizado um **movimento de avanço**.

[EXPLOÇÃO]

- Lança 1 ataque adicional por cada cinco miniaturas na unidade alvo (arredondando para baixo).
- Os ataques de **[EXPLOÇÃO]** nunca podem ser usados contra um alvo que esteja **engajado** com uma unidade aliada.

[GOLPE TRESSALHANTE]

[GOLPE TRESSALHANTE X]: Lança X ataques adicionais por cada cinco miniaturas na unidade alvo (arredondando para baixo).

[A CURTA DISTÂNCIA]

- Pode ser disparada mesmo se a unidade estiver **engajada**, mas deve ter como alvo uma dessas unidades inimigas.
- Não pode ser disparada junto com outras armas que não sejam de combate **[A CURTA DISTÂNCIA]**.

DEMOLIÇÃO MORTAL

Demolição Mortal X: Quando este modelo for destruído, role um D6. Em um resultado 6, cada unidade a até 6" sofre X **ferimentos mortais**.

ATAQUE EM PROFUNDIDADE

Se for posicionada em **reservas estratégicas**, uma unidade com **Ataque em Profundidade** pode ser posicionada na sua fase de Movimento (exceto na primeira rodada de batalha), a mais de 8" horizontalmente de todas as unidades inimigas.

[FERIMENTOS DEVASTADORES]

Um **ferimento crítico** causa **ferimentos mortais** iguais à característica **D** (Dano) da arma, em vez de qualquer dano normal.

NÃO SENTES DOR

Não Sentes Dor X+: Cada vez que este modelo fosse perder um ferimento, role um D6: se o resultado for igual ou superior a X, esse ferimento não é perdido.

[PERIGOSA]

Depois de atacar com esta arma, joga um D6: com um resultado de 1-2, esta unidade sofre 1 **ferimento mortal**, ou 3 **ferimentos mortais** se for uma unidade **MONSTRO/VEÍCULO**.

[PESADO]

Adiciona 1 aos **testes de acerto** se a unidade atacante estiver **desimpedida**, não tiver sido colocada no campo de batalha este turno e nenhuma das suas miniaturas se tiver movido mais de 3" este turno.

INFILTRADORES

Durante a colocação em campo, quando posicionas uma unidade de **Infiltradores**, esta pode ser colocada em qualquer lugar do campo de batalha que esteja a mais de 8" horizontalmente da zona de colocação em campo inimiga e de todas as unidades inimigas.

LÍDER/APOIO

As unidades com **Líder** ou **Apoio** podem juntar-se a uma unidade de **guarda-costas** antes da batalha para formar uma unidade **anexada** (as unidades às quais se podem juntar estão listadas na aplicação do Warhammer 40,000).

[ACERTOS LETAIS]

Um **acerto crítico** fere automaticamente o alvo.

OPERATIVA SOLITÁRIA

A menos que faça parte de uma unidade **acoplada**, esta unidade não fica **visível** para modelos inimigos, a menos que eles estejam a até 12" (ou outra distância especificada na habilidade).

[FUSÃO]

[FUSÃO X]: Adicione X ao **D** (Dano) do ataque se o alvo estiver a até metade do alcance.

[FOGO RÁPIDO]

[FOGO RÁPIDO X]: Role X ataques adicionais ao visar unidades a até metade do alcance.

EXPLORADORES

- **Exploradores X"**: A unidade pode fazer um **movimento de batedor** de até X" antes do início do primeiro turno.
- Se estiver embarcada dentro de um **TRANSPORTE DEDICADO**, esse **TRANSPORTE DEDICADO** pode fazer este movimento em seu lugar.
- Deve terminar este movimento a mais de 8" horizontalmente de todas as unidades inimigas.

[ACERTOS SUSTENTADOS]

[ACERTOS SUSTENTADOS X]: Cada **acerto crítico** garante X acertos adicionais no alvo.

[TORRENTE]

Ataques de **[TORRENTE]** acertam automaticamente o alvo.

[LIGADAS EM PARALELO]

Podes repetir as jogadas de ferimento para ataques **[LIGADOS EM PARALELO]**.

WARHAMMER 40,000: GUIA DE REFERÊNCIA RÁPIDA

ESTRATAGEMAS BASE

Os Pontos de Comando podem ser gastos durante a batalha para usar estratégias. Todos os jogadores podem usar os estratégias base apresentados aqui. Estratégias adicionais podem ser encontrados em Codexes e outras publicações.

GUIA DE ESTRATAGEMAS



Usado em:
Turno de qualquer jogador



Usado em:
O teu turno



Usado em:
Turno do oponente

REPETIÇÃO DE COMANDO 15.02

1 CP

ESTRATAGEMA BASE

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

QUANDO: Qualquer fase, logo após fazeres uma das seguintes jogadas para uma unidade ou modelo aliado:

- Jogada de avanço
- Jogada de carga
- Jogada de dano
- Jogada de perigo
- Jogada de acerto
- Jogada de salvamento
- Jogada de ferimento
- Um lançamento para determinar o número de ataques gerados com uma arma.

ALVO: Essa unidade ou modelo.

EFEITO: Voltas a lançar esse dado. Se estiveres a lançar mais do que um dado em conjunto, seleciona um desses dados para voltar a lançar (exceto nos testes de carga, os quais deves voltar a lançar por completo).



EXPLOSIVOS 15.05

1 CP

ESTRATAGEMA BASE

Preparando granadas ou outros explosivos, estes guerreiros recuam e arremessam a morte para o meio do inimigo.

QUANDO: A tua fase de Tiro.

ALVO: Uma unidade de **EXPLOSIVOS/GRANADAS** aliada e **desengajada** que esteja **elegível para atirar** e que não tenha feito um **movimento de avanço** durante este turno.

EFEITO: Resolver a seguinte sequência:

1. Seleciona uma miniatura com as palavras-chave **EXPLOSIVOS/GRANADAS** na tua unidade.
2. Seleciona uma inimiga **desimpedida** que esteja a 8" ou menos de distância e **visível** para essa miniatura.
3. Lança seis D6: por cada resultado de 4+, essa unidade inimiga sofre 1 **ferimento mortal** (06.02).



DESAFIO ÉPICO 15.03

1 CP

ESTRATAGEMA BASE

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

QUANDO: Fase de Combate, logo após uma unidade **PERSONAGEM** aliada ser **selecionada para lutar**.

ALVO: Essa unidade **PERSONAGEM**.

EFEITO: Seleciona um modelo **PERSONAGEM** na tua unidade. Até ao final da fase, as armas corpo a corpo desse modelo têm a habilidade **[PRECISÃO]**.



CORAGEM INSANA 15.04

1 CP

ESTRATAGEMA BASE

Indiferentes à sua própria sobrevivência, estes guerreiros mantêm a sua posição contra todas as probabilidades.

QUANDO: Etapa de Choque de Batalha da tua Fase de Comando, mesmo antes de realizares um teste de choque de batalha para uma unidade aliada.

ALVO: Essa unidade.

EFEITO: Essa **jogada de choque de batalha** é automaticamente bem-sucedida.

RESTRIÇÕES: Não podes usar este **estratégema** mais do que uma vez por batalha.



IMPACTO ESMAGADOR 15.06

1 CP

ESTRATAGEMA BASE

Em casos extremos, veículos blindados e monstros enfurecidos podem usar seu próprio tamanho como arma, abalroando e esmagando inimigos sob sua massa colossal, embora fazer isso traga o risco de sofrer danos em retorno.

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

ALVO: Essa unidade de **MONSTRO/VEÍCULO**.

EFEITO: Resolver a seguinte sequência:

1. Seleciona uma unidade inimiga **engajada** com a tua unidade.
2. Seleciona uma miniatura na tua unidade que esteja **engajada** com essa unidade inimiga.
3. Lança um número de D6 igual à característica de **T** (resistência) dessa miniatura – por cada resultado de 1, a tua unidade sofre 1 **ferimento mortal**; por cada resultado de 5+, essa unidade inimiga sofre 1 **ferimento mortal** (até um máximo de 6 **ferimentos mortais** por unidade).



WARHAMMER 40,000: GUIA DE REFERÊNCIA RÁPIDA

INGRESSO RÁPIDO 15.07

1 CP

ESTRATAGEMA BASE

Quer se trate de uma estratégia astuta, tecnologia potente ou de um ritual sobrenatural, existem muitos meios pelos quais um comandante pode acelerar a investida dos seus guerreiros.

QUANDO: Fim da Fase de Movimento do teu oponente.

ALVO: Uma unidade aliada que esteja nas **reservas estratégicas** (excluindo **AERONAVES**).

EFEITO: A tua unidade realiza um **movimento de ingresso** (20.04).

RESTRIÇÕES: Não podes usar este **estratagema** durante a primeira ronda de batalha.



CORTINA DE FUMO 15.10

1 CP

ESTRATAGEMA DE BASE

Mesmo os atiradores mais habilidosos lutam para acertar em alvos ocultos por cortinas de fumo densas.

QUANDO: Início da Fase de Tiro do teu oponente.

ALVO: Uma unidade aliada com a palavra-chave **FUMO**.

EFEITO: Até ao fim da fase, cada vez que um ataque alvejar **A** tua unidade com a palavra-chave Fumo, ou uma unidade que não esteja **totalmente visível** para a miniatura atacante devido a uma ou mais miniaturas da tua unidade com a palavra-chave **FUMO**, o alvo recebe o **benefício de cobertura** contra esse ataque (13.08).



FOGO DE COBERTURA 15.08

1 CP

ESTRATAGEMA DE BASE

Uma chuva de fogo pode repelir inimigos que avançam.

QUANDO: Fim da Fase de Movimento do teu oponente.

ALVO: Uma unidade **aliada desimpedida** (excluindo unidades **TITÂNICAS**).

EFEITO: A tua unidade dispara utilizando **tiros precipitados** (vê abaixo).

TIROS PRECIPITADOS 15.09

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

EFEITO: A tua unidade dispara conforme descrito em Realizar ataques (04).

AO DISPARAR:

- Apenas podes alvejar uma unidade inimiga **visível** a 24" ou menos da tua unidade (e apenas se esta for um alvo elegível).
- Cada ataque apenas acerta com um **teste de acerto** não modificado de 6 (independentemente da característica de **BS** da arma atacante ou de quaisquer modificadores).
- Não podes voltar a lançar **lançamentos de ataque**.

APÓS DISPARAR: Até ao fim da fase, a tua unidade **não é elegível para iniciar uma ação**.



INTERVENÇÃO HERÓICA 15.11

1 CP

ESTRATAGEMA DE BASE

Com vozes erguidas em clamores de guerra furiosos, os teus guerreiros avançam impetuosamente para enfrentar o ataque inimigo de frente.

QUANDO: Fim da Fase de Carga do teu oponente.

ALVO: Uma unidade **aliada desimpedida** a 12" ou menos de uma ou mais unidades inimigas. Apenas podes seleccionar uma unidade **DE VEÍCULO** se esta for uma unidade de **PERSONAGEM/BÍPEDE DE COMBATE**.

EFEITO: Resolve uma **carga** com a tua unidade (11.02). Ao fazê-lo, antes de realizares o **teste de carga**, deves seleccionar um dos seguintes modos:

- Salto para Defender:** Ao seleccionares os **alvos de carga**, apenas podes seleccionar unidades inimigas que tenham realizado um **movimento de carga** nesta fase e que estejam dentro da **distância máxima**.
- PARA O COMBATE:**
 - Ao realizares o **teste de carga**, de carga, se o resultado for superior a 6 (após modificadores), altera-o para 6.
 - Ao seleccionares os **alvos de carga**, podes seleccionar quaisquer unidades inimigas que estejam a 6" ou menos da tua unidade e dentro da **distância máxima**.



+1 CP

CONTRAOFENSIVA 15.12

2 CP

ESTRATAGEMA DE BASE

No combate aproximado, a mais pequena hesitação pode deixar uma abertura para um inimigo veloz explorar.

QUANDO: Etapa de Luta da Fase de Luta do teu oponente, mesmo após uma unidade inimiga ter resolvido os seus ataques.

ALVO: Uma unidade aliada que esteja **elegível para lutar**.

EFEITO: Até ao fim da fase, a tua unidade recebe a **habilidade Luta Primeiro** e deve ser a próxima unidade que **seleccionas para lutar** (12.04).

