

# WARHAMMER<sup>®</sup> 40,000



## II ENCONTRO DA LEGIÃO POTIGUAR DE WARGAMES

REGRAS PARA PARTIDAS DE WARHAMMER 40.000



# REGRAS GERAIS

Este documento estabelece as regras gerais e convenções que serão usadas durante o II Encontro da Legião Potiguar de Wargames para o sistema de Warhammer 40k, que ocorrerá no segundo domingo de julho na sede do Complexo Geek, a partidas das 8:30h.

## PARTICIPANTES

Será válido a participação de qualquer membro da Legião Potiguar de Wargame que possua algum army presente nas regras do 40k, sendo ele próprio ou emprestado de algum dos participantes, presente ou não.

## ORGANIZAÇÃO DO LOCAL

Teremos a presença de 3 mesas apenas para 40k. Uma de 6x4 (mesa 1) e duas de 4x4 (mesas 2 e 3). A seguir, nas regras de cada partida ficarão definidos os tamanhos de cada army para cada mesa em que será jogado. Cada participante informará em qual mesa (logo, qual o tamanho do Army em que irá participar) vai querer jogar, para então serem feitas os pareamentos dos combates.

## CENÁRIOS E PLAYMATS

Será válido o uso de qualquer tipo de cenário, oficial ou não para utilização, desde que se determine antes do início de cada combate como cada cenário será utilizado e quais as regras específicas para ele naquela partida, sendo necessário o comum acordo entre os participantes da mesa de jogo. Nenhum cenário poderá entrar em contradição com as regras da missão da partida.

Teremos 3 playmats disponíveis para as mesas (grama) podendo serem usados ou não, a critério dos participantes daquela mesa.

## FAÇÃO DO EXÉRCITO

Todas as unidades em um exército de jogo combinado, com exceção daquelas que não estão alinhadas, devem ter pelo menos uma palavra-chave **Faction** em comum (por exemplo, IMPERIUM ou CHAOS), mesmo que possam estar em diferentes Destacamentos.

## LIMITAÇÃO DE PONTOS

As limitações de pontos serão de acordo com cada mesa de jogo:

Para a mesa 1 (Tamanho 4x6):

- 70 PL
- Até 3 destacamentos por Army
- até 2h de duração

Para a mesa 2 (Tamanho 4x4):

- 50 PL
- Até 1 destacamentos por Army
- até 2h de duração

Para a mesa 3 (Tamanho 4x4):

- 50 PL
- Até 2 destacamentos por Army
- até 2h de duração

## JOGO COMBINADO

Os exércitos vêm em todas as formas e tamanhos, com forças e fraquezas únicas, mas para testar o peso de um general como comandante, é preciso que haja condições equitativas. Este é o objetivo do jogo combinado.

# MISSÃO DE RECUPERAÇÃO

O campo de batalha está repleto de equipamentos descartados, suprimentos e outros detritos de guerra que, por diversas razões, você deseja recuperar. Você deve lutar contra o inimigo enquanto explora o campo para recuperar tantos desses objetivos vitais como você pode.

## CAMPO DE BATALHA

Crie o campo de batalha e configure o terreno. Em seguida, os jogadores selecionam quatro marcadores de objetivos; Os jogadores devem rolar e, começando com quem rola mais alto, os jogadores alternam colocando esses marcadores de objetivos até que todos os 4 tenham sido configurados. Os marcadores de objetivos podem ser localizados em qualquer lugar no campo de batalha, desde que o centro de cada um esteja a mais de 12 "do centro de qualquer outro marcador de objetivo e 6" da borda do campo de batalha "

## CONDIÇÕES DE VITÓRIA

No final do jogo, o jogador que marcou mais pontos de vitória é o vencedor. Se ambos os jogadores tiverem o mesmo número de pontos de vitória, o jogo é um empate. Os pontos de vitória são alcançados para o seguinte:

**Take and Hold:** No final do jogo, cada marcador objetivo vale 3 pontos de vitória para o jogador que controla. Um jogador controla um marcador objetivo se tiverem mais modelos dentro de 3 "do centro do que o adversário.

**Slay the Warlord:** Se o inimigo Warlord foi morto durante a batalha, você marca 1 ponto de vitória.

**First Blood:** a primeira unidade, de qualquer tipo, a ser destruída durante a batalha vale 1 ponto de vitória para o jogador adversário no final do jogo. Se duas ou mais unidades de forças opostas forem destruídas simultaneamente, então ambos os jogadores obtêm 1 ponto de vitória.

**Linebreaker:** Se, no final da batalha, você tiver pelo menos um modelo na zona de deploy do inimigo, você marca 1 ponto de vitória

## PRIMEIRO TURNO

O jogador que acabou de configurar o seu exército primeiro pode escolher ser o primeiro ou segundo a começar. Se eles decidirem ser o primeiro no turno, seu oponente pode rolar um dado; Em um resultado de 6, ele consegue aproveitar a iniciativa, e ele ganha a primeira vez!

## TEMPO DA BATALHA

Ao final da rodada 5, o jogador que teve o primeiro turno deve rolar um D6. Em um rolo de 3+, o jogo continua, caso contrário, o jogo acabou. No final da rodada de batalha 6, o jogador que teve o segundo turno deve rolar um D6. Desta vez, o jogo continua em um rolo de 4+, caso contrário, o jogo acabou. A batalha termina automaticamente no final da rodada 7.

## COLOCAÇÃO DE UNIDADES

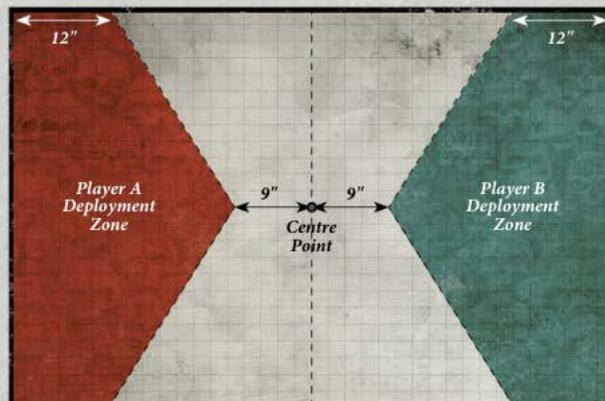
O jogador que colocou o quarto marcador de objetivo determina qual dos mapas de deploy padrão será usado na batalha e escolhe uma das zonas de depoly no mapa para o seu exército. O oponente usará a outra zona.

Os jogadores então alternam a colocação de suas unidades, uma por vez, começando com o jogador que não escolheu sua zona de deploy. Os modelos de um jogador devem ser configurados dentro de sua própria zona de implantação. Continue colocando as unidades até que ambos os lados tenham posicionado todo seu exército

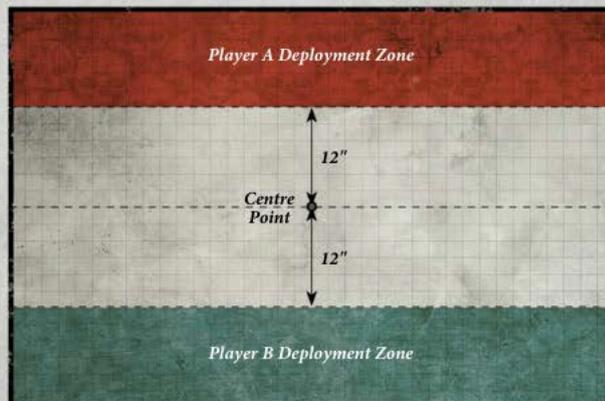


# ZONAS DE ENTRADA

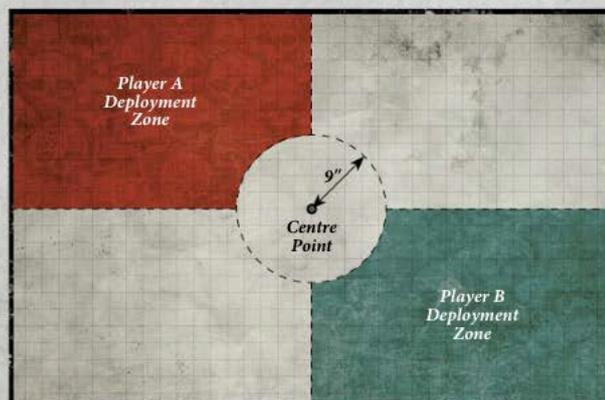
Joga-se D6 para determinar qual será a zona de posicionamento para a missão, o resultado obtido deverá ser seguido por todos os jogadores.



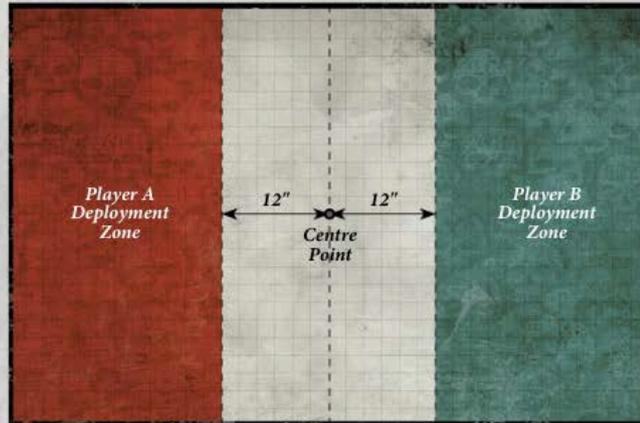
1. SPEARHEAD ASSAULT



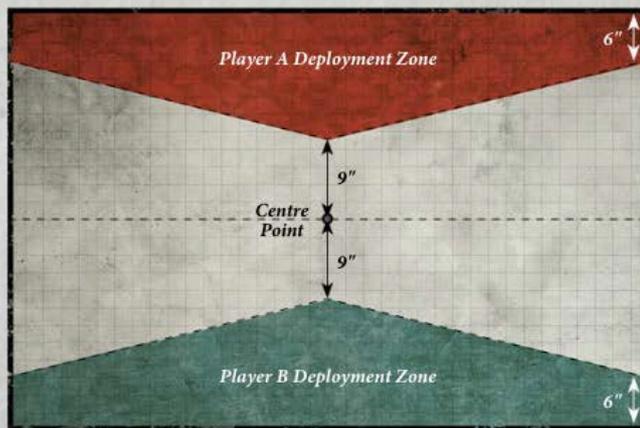
2. DAWN OF WAR



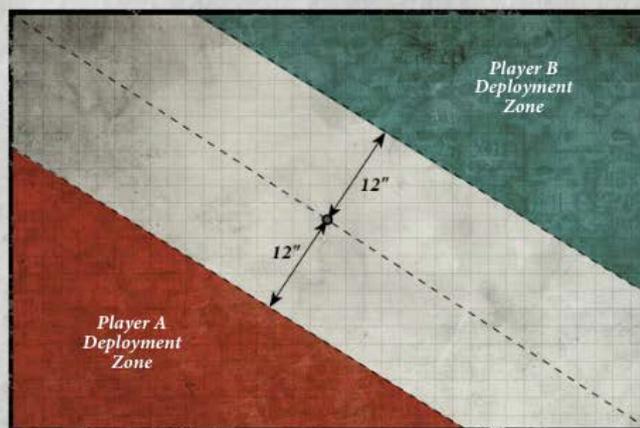
3. SEARCH AND DESTROY



4. HAMMER AND ANVIL



5. FRONT-LINE ASSAULT



6. VANGUARD STRIKE

# DESTACAMENTOS

Apenas os destacamentos a seguir serão válidos como escolha, sendo obrigatória a presença de pelo menos 1 destacamento de Patrulha.

### PATROL DETACHMENT

**HQ**  
1-2

**Troops**  
1-3

**Elites**  
0-2

**Fast Attack**  
0-2

**Heavy Support**  
0-2

**Flyers**  
0-2

**Dedicated Transports:** May include 1 for each other choice.

**Restrictions:** All units must be from the same Faction.  
**Command Benefits:** None.

### VANGUARD DETACHMENT

**HQ**  
1-2

**Troops**  
0-3

**Elites**  
3-6

**Fast Attack**  
0-2

**Heavy Support**  
0-2

**Flyers**  
0-2

**Dedicated Transports:** May include 1 for each other choice.

**Restrictions:** All units must be from the same Faction.  
**Command Benefits:** +1 Command Point.

### BATTALION DETACHMENT

**HQ**  
2-3

**Troops**  
3-6

**Elites**  
0-6

**Fast Attack**  
0-3

**Heavy Support**  
0-3

**Flyers**  
0-2

**Dedicated Transports:** May include 1 for each other choice.

**Restrictions:** All units must be from the same Faction.  
**Command Benefits:** +3 Command Points.