

40 k in 40 minuti

Regole:

- Devi avere una scelta Truppe.
- Puoi avere una scelta QG ma non più di una.
- Puoi spendere i punti che ti restano in qualsiasi altra scelta fornita dal Codex.
- Nessun modello può avere più di due ferite.
- Non sono ammessi i personaggi speciali.
- Non sono concessi tiri armatura di 2+.
- Non sono ammessi i veicoli con un valore di corazza totale superiore a 33. Si calcola sommando i valori della corazza frontale, laterale e posteriore (conta una sola volta la corazza laterale).
- Non sono ammesse armi d'artiglieria.
- Le partite sono giocate usando la missione Pattuglie da Combattimento.
- La missione Pattuglie da Combattimento dovrebbe essere giocata su un'area da 48"x48".

Queste regole non includono per forza ogni armata, potresti dover fare qualche eccezione pur restando fedele allo spirito del gioco. Ad esempio, nel Codex Guardia Imperiale una squadra di fanteria meccanizzata è considerata una scelta Truppe, ma devi prendere un plotone di fanteria prima di poterla acquistare. È del tutto plausibile che un'unità mobile come questa esca di pattuglia, pertanto in Pattuglie da Combattimento la squadra di fanteria meccanizzata può essere presa da sola.

Occhio alle Stranezze:

Quando giochi a Pattuglie da Combattimento, ricordati che le partite affrontano Warhammer 40000 in modo diverso da quello per cui è stato ideato originariamente, ciò significa che potrebbero presentarsi situazioni singolari che dovrai risolvere al volo. In queste occasioni la cosa migliore da fare è porti le seguenti domande:

- Esiste una regola di Warhammer 40000 che posso usare come precedente?
- Qual è la cosa più logica che accadrebbe in questa situazione?
- Mettiti d'accordo col tuo avversario sui due risultati più probabili poi tira un dado: con 1-3 opta per la soluzione 1; con 4-6 opta per la soluzione 2.

Parlando delle liste degli eserciti, potrebbe capitare di trovare unità in cui sono presenti personaggi obbligatori che violano una delle regole elencate poc'anzi. Se questa unità è l'unica scelta Truppe che hai a disposizione, lascia fuori il personaggio molesto e non pagarne i punti. Per esempio, con un branco di carnivori Kroot è obbligatorio prendere un modellatore (3 ferite), e i carnivori sono l'unica scelta Truppe disponibile per gli eserciti di Mercenari Kroot indipendenti. In questo caso, non considerare il modellatore obbligatorio e prendi l'unità senza di lui.

Missione Pattuglie da Combattimento

Disposizione:

1. Entrambi i giocatori tirano un D6; il giocatore che ottiene il punteggio più alto sceglie la propria zona di schieramento. Le unità devono essere schierate entro 12" dal bordo del tavolo. Il giocatore che ha ottenuto il punteggio più alto a questo punto dispone un'unità nella propria zona di schieramento. A turno, i giocatori collocano un'unità alla volta, finché entrambe le forze non sono tutte sul tavolo.
2. Tirate per determinare a chi vada il primo turno. Chi ottiene il punteggio più alto può decidere se cominciare per primo o per secondo.

Regole Speciali dello Scenario:

Infiltrazione, Punti Vittoria.

Durata di gioco:

6 Turni.

Obiettivo:

Entrambi i giocatori devono tentare di eliminare il nemico senza subire troppe perdite. Si aggiudica la vittoria il giocatore che totalizza più Punti Vittoria.