

RESUM DE LES REGLES IRR 2025-2026

APROUAT PER L'INQUISIDOR DARIOS FELZAN, ORDO XENOS

SEQÜÈNCIA DE LA RONDA

Torns dels jugadors Marines

- 1.- Fase de Control del Temps
- 2.- Fase de Comandament
- 3.- Fase d'Acció

Torn Genestealer

- 1.- Fase de Reforços
- 2.- Fase d'Acció
- 3.- Fase de Final de Ronda

FASE DE CONTROL DEL TEMPS

Es posa en marxa el rellotge que controla el temps disponible pel jugador Marine. Una vegada s'esgoti aquest temps, s'acaba el seu torn (si està fent una acció, pot acabar-la).

Cada jugador té 2 minuts de base per completar el seu torn. Si el Sergent és viu, aquest temps augmenta en 30 segons.

FASE DE COMANDAMENT

El jugador Marine agafa una fitxa de Punts de Comandament, el valor de la fitxa són els Punts de Comandament (PC) que té disponibles per aquesta ronda.

Si el Sergent es viu, el jugador Marine pot tornar fitxa a la reserva i extreure'n un altre, però s'haurà de quedar amb la segona fitxa de PC encara que sigui pitjor.

FASE D'ACCIÓ

PA PER MINIATURA

Cada miniatura té un número de Punts d'Acció (PA). Cada acció té un cost en PA.

Els Marines tenen 4PA, els Genestealers 6PA.

COM ACTIVAR LES MINIATURES

Durant la Fase d'Acció, els jugadors aniran activant les seves miniatures d'una en una gastant tots o parcialment els seus PA. Quan s'acaba d'activar una miniatura i es passa a la següent, els PA que li quedessin es perden.

ELS PUNTS DE COMANDAMENT DELS MARINES

Els Marines tenen a la seva disposició Punts de Comandament (PC). Els PC funcionen igual que els PA, però es poden gastar en qualsevol membre de l'esquadra.

Els PC també es poden gastar en un Marine sense activar o ja activat, sense que això finalitzi l'activació del Marine actual.

Els PC també es poden gastar en el torn Genestealer. Cada vegada que un Marine vegi a un Genestealer finalitzar una acció, pot gastar PC per realitzar ell una acció.

LÍNIA DE VISIÓ I ARC DE FOC

La Línia de Visió de les miniatures són els 180° frontals i l'Arc de Foc per disparar són els 90° frontals.



ACCIONS – MOVIMENT I GIR

MOURE

- **Moure al davant:** Per 1 PA la miniatura pot moure a una de les 3 caselles frontals. Per fer un moviment en diagonal, la casella frontal o la lateral han d'estar lliures (si totes dues estan ocupades, no es pot moure en diagonal).

- **Moure a un lateral:** Per 2 PA la miniatura pot moure a una de les dues caselles dels costats. Els Marines no poden moure lateralment.

- **Moure al darrere:** Per 2 PA la miniatura pot moure a una de les 3 caselles del darrere. Per fer un moviment en diagonal, la casella del darrere o la lateral han d'estar lliures (si totes dues estan ocupades, no es pot moure en diagonal).

GIRAR

Per 1 PA la miniatura realitza un gir de 90°.

OBRIR/TANCAR PORTA

Per 1 PA es pot obrir o tancar una porta que la miniatura tingui en una de les seves caselles frontals (sí, la porta pot estar en la casella en diagonal). No es pot tancar una porta si a la casella hi ha una altra miniatura.

ACCIONS – BOLTER TEMPESTA

DISPARAR AMB UN BOLTER TEMPESTA

Es pot disparar amb un bolter tempesta a una miniatura enemiga o porta tancada si es té en l'Arc de Foc i està dintre de l'abast (l'abast és il·limitat, excepte en Foc d'Alerta que és de 12 caselles).

Disparar un bolter tempesta té un cost d'1 PA, l'abast és il·limitat i destrueix al seu objectiu si s'obté un resultat de 6 en algun dels 2 daus.

REGLES ESPECIALS D'UN BOLTER TEMPESTA

Moure Disparant: Després de fer una acció de moviment o gir, es pot disparar aquesta arma de manera gratuïta. Aquest tir mai es beneficia del Foc Sostingut.

Foc Sostingut: El segon i següents tirs consecutius milloren en 1 el resultat necessari per matar (el primer dispar mata a 6, el segon a 5 o 6, el tercer a 5 o 6, etc.).

Aquesta bonificació es perd si la miniatura realitza qualsevol altra acció que no sigui disparar el bolter tempesta, si l'objectiu desapareix del seu Arc de Foc, si és atacat cos a cos o al final del torn d'un jugador.

Foc d'Alerta: Durant el torn Genestealer, cada vegada que un enemic acabi una acció en el seu Arc de Foc (o una porta es tanqui), es pot efectuar un tret gratuït (no és obligatori). Durant el Foc d'Alerta l'abast del bolter tempesta es redueix a 12 caselles.

El Foc d'Alerta es perd si realitza qualsevol altra acció que no sigui desencasquetar el bolter tempesta, és atacat cos a cos o a la Fase de Final de Ronda.

Durant el Foc d'Alerta el Marine es pot beneficiar de la regla especial Foc Sostingut.

Encasquetament: Si durant els tirs de Foc d'Alerta s'obté un doble, el bolter tempesta s'encasqueta. No es podrà disparar fins que es desencasqueti per 1PA. Si es desencasqueta en el mateix torn Genestealer que s'ha encasquetat, el Marine tornarà a estar en Foc d'Alerta.





ACCIONS – LLANÇAFLAMES

DISPARAR AMB UN LLANÇAFLAMES

Es pot disparar el llença-flames a una casella que es tingui en l'Arc de Foc i està dintre de l'abast (l'abast és de 12 caselles).

Disparar un llençaflames pesat té un cost de 2 PA, l'abast és de 12 caselles i destrueix al seu objectiu si s'obté un resultat de 2 o millor en 1 dau.

REGLES ESPECIALS

Efecte d'Àrea: El llençaflames afecta a totes les miniatures de la secció. No afecta a portes ni a miniatures que estiguin darrere d'una porta.

Efectes Duraders: Es deixa una fitxa de flames que perdura fins a la Fase de Final de Ronda. El marcador de flames bloqueja la Línia de Visió, l'Arc de Foc i el moviment.

Si una miniatura en l'interior de les flames finalitza una acció en l'interior de les flames, serà afectada un altre cop d'igual manera que si li haguessin disparat.

Munició Limitada: El llençaflames pot disparar 6 cops.

Autodestrucció: El llençaflames pot autodestruir-se sempre que li tingui almenys 1 de munició. Totes les miniatures de la secció són destruïdes automàticament i es col·loca un marcador de flames. Les portes són destruïdes a 4+, però les miniatures darrere d'una porta no es veuen afectades (sí que es veuen afectades per les flames si la porta és destruïda).

ACCIONS – HÍBRIDS

DISPARAR AMB UN HÍBRID (EQUIPATS AMB UN BOLTER)

Es pot disparar amb un bolter a una miniatura enemiga o porta tancada si es té en l'Arc de Foc i està dintre de l'abast (l'abast és il·limitat).

Disparar un bolter té un cost d'1 PA, l'abast és il·limitat i destrueix al seu objectiu si s'obté un resultat de 6 en 1 dau.

REGLES ESPECIALS D'UN BOLTER

Moure Disparant: Després de fer una acció de moviment o gir, es pot disparar aquesta arma de manera gratuïta. Aquest tir mai es beneficia del Foc Sostingut.

Foc Sostingut: El segon i següents tirs consecutius milloren en 1 el resultat necessari per matar (el primer dispar mata a 6, el segon a 5 o 6, el tercer a 5 o 6, etc.).

Aquesta bonificació es perd si la miniatura realitza qualsevol altra acció que no sigui disparar el bolter, si l'objectiu desapareix del seu Arc de Foc, si és atacat cos a cos o al final del torn d'un jugador.

ACCIONS – ATACAR COS A COS

ATACAR COS A COS

Per 1 PA una miniatura pot atacar cos a cos a una miniatura enemiga que estigui situat en la seva casella frontal (només la frontal, no es pot atacar en diagonal).

Cada miniatura tira els seus daus de cos a cos i el que obtingui el resultat més alt guanya i mata a l'altre.

ATACAR PEL LATERAL O PER DARRERE

Una miniatura atacada pel darrere o lateralment que guanyi al cos a cos, no mata al seu enemic. Si una miniatura atacada pel darrere o lateralment sobreviu a un atac cos a cos, es gira per encarar-se al seu atacant.

Els Marines atacats pel darrere o lateralment només tiraran 1 dau i no podran fer servir cap habilitat.

Els Genestealers atacats pel darrere o lateralment només tiraran 2 daus.

ATACAR AMB UN MARINE

Els Marines equipats amb puny de combat tiren 1 dau.

ATACAR AMB UN SERGENT

Els Sergents, per ser veterans, sumen 1 als seus daus de combat.

Els Sergents equipats amb espasa d'energia tiren 1 dau i guanyen l'habilitat parada.

Parada: El Sergent pot obligar a repetir un dau al seu enemic. Si el Sergent està en Guàrdia, decideix en quin ordre es repeteixen els daus.

Els Sergents equipats amb urpes llampec tiren 2 daus i guanyen l'habilitat ferotge.

Ferotge: Si Sergent realitza l'acció atacar, tira 2D6 addicionals i obté un +1 addicional (per un total de 4D6+2).

Els Sergents equipats amb martell tro i escut tempesta tiren 1 dau i guanyen l'habilitat bloqueig i defensa.

Bloqueig: En un atac cos a cos, l'enemic tira 1 dau menys. En un atac a distància, pot fer repetir la tirada a l'enemic. No afecta a poders psíquics.

Defensa: En cos a cos, després de tirar tots els daus i repeticions, pot decidir eliminar 1 dau de l'enemic, però en cas de guanyar no elimina a l'enemic.

ATACAR AMB UN GENESTEALER O HÍBRID

Els Genestealers i Híbrids tiren 3 daus en cos a cos.

ACCIONS – EN GUÀRDIA

SITUAR-SE EN GUÀRDIA (NOMÉS MARINES)

Un Marine es pot situar en Guàrdia per 2 PA. Quan l'ataquin cos a cos des de la seva casella frontal, podrà repetir un dels daus de la tirada de cos a cos.

La Guàrdia es perd si realitza qualsevol acció, és atacat cos a cos pel darrere o lateralment o a la Fase de Final de Ronda.

ACCIONS GRATUÏTES

Les accions gratuïtes són accions addicionals que les miniatures poden fer en certes circumstàncies. Una miniatura que realitza una acció més una acció gratuïta compta com que ha fet una única acció, no compta com dues accions diferents.

Els Genestealers i Híbrids poden realitzar un gir gratuït abans o després d'una acció de moure o girar.

Els Marines i Sergents amb bolter tempesta i els Híbrids amb bolter poden realitzar un tir gratuït després d'una acció de moure o girar.

ACCIONS REACTIVES

Hi ha certes accions que són reactives a unes altres, per exemple el Foc d'Alerta del Marines s'activarà quan un Genestealer acabi una acció en el seu Arc de Foc (o una porta es tanqui) o quan un Marine gasti PC per realitzar una acció després de veure un Genestealer actuant en la seva Línia de Visió. Aquestes accions són Accions Reactives.

Les accions Reactives es realitzen després de l'acció realitzada per l'enemic. L'única excepció és si les dues accions són de disparar (tant l'acció de l'enemic com l'acció reactiva), ambdues accions es realitzen simultàniament (i en cas que tots dos encertin en els seus tirs, ambdues miniatures seran eliminades).

FASE DE REFORÇOS

COL·LOCAR ELS REFORÇOS

Com a norma el jugador Genestealer rebrà una quantitat de Marcadors de contacte com a reforços cada torn. Aquests Marcadors de contacte es podran col·locar en les diferents Àrees d'entrada Genestealer del mapa. Com a màxim en cada Àrea d'entrada Genestealer pot haver-hi 3 Marcadors de contacte i 6 miniatures. En el cas d'haver de col·locar-hi més, l'excedent es perdrà (però no comptarà com a baixa).

AGUAITAR

Aguaïtar és quan els reforços Genestealers es queden esperant en les Àrees d'entrada sense entrar al taulell de joc. Es pot fer de manera voluntària o involuntària.

Aguaïtar voluntàriament: El jugador Genestealer decideix que algunes de les seves forces esperaran fora del terreny de joc. S'ha de respectar el límit de 3 Marcadors de contacte i 6 miniatures com a màxim en cada Àrea d'entrada.

Aguaïtar involuntàriament: Si hi ha un Marine a 6 caselles o menys d'una Àrea d'entrada, les miniatures o Marcadors de contacte col·locades aquest torn en aquesta Àrea d'entrada no podran entrar al terreny de joc aquest torn. Hauran d'aguaïtar almenys fins al torn següent.

Si ja hi havia forces Genestealers col·locades prèviament en aquesta Àrea d'entrada, no es veuran afectades i podran entrar al terreny de joc.

MISSIONS AMB LES SEVES PRÒPIES REGLES

Hi ha missions que modifiquen aquestes regles. En aquest cas, sempre prevaldrà les regles indicades en les missions.

MARCADORS DE CONTACTE

REVELAR ELS MARCADORS DE CONTACTE

Els Marcadors de contacte es poden revelar voluntàriament o involuntàriament.

Voluntàriament és quan ho fa el jugador Genestealer durant la seva fase d'acció. Revelarà el Marcador de contacte, situarà una miniatura en la casella que ocupava i la resta adjacents. També decidirà l'orientació de les miniatures.

Si es revela el Marcador de contacte abans de realitzar cap acció, les miniatures revelades podran activar-se, en el cas que el Marcador de contacte ja hagi fet alguna acció, les miniatures revelades no podran activar-se.

Es pot revelar voluntàriament un Marcador de contacte que estigui en una Àrea d'entrada Genestealer.

Involuntàriament és quan el Marcador acaba en la Línia de Visió d'un Marine (tant en el torn Marine com en el torn Genestealer). Es revelarà el Marcador de contacte, i serà el jugador Marine qui col·locarà les miniatures, una en la casella del Marcador de contacte i la resta adjacents. Continuarà sent el jugador Genestealer qui decideix l'orientació de les miniatures. Si es revela el Marcador de contacte durant el torn Genestealer abans d'haver realitzat cap acció, les miniatures revelades podran activar-se, en cas contrari no podran activar-se (es considera que ja s'han activat).

REGLES DELS MARCADORS DE CONTACTE

Els Marcadors de contacte no tenen encarament, per això no poden efectuar l'acció de gir i l'acció de moviment sempre costa 1 PA.

Els Marcadors de contacte no poden realitzar l'acció d'atacar cos a cos. Per atacar cos a cos s'han de revelar les miniatures.

FASE DE FINAL DE RONDA

Es revela els PC obtinguts pel jugador Marine i es comprova que no hagi gastat més dels obtinguts. En cas d'haver gastat més dels obtinguts la partida finalitza amb la derrota del jugador Marine.

Es comproven les condicions de victòria per veure si la partida finalitza.

Es retiren les fitxes de Foc d'Alerta, de Guàrdia i de flames.

