

WARHAMMER 40.000 GRUNDREGLER

Warhammer 40.000 giver dig kommandoen over en hær af mægtige krigere og krigsmaskiner, mens du kæmper om herredømmet i den fjerne fremtids dystre mørke. Disse sider indeholder grundreglerne for at spille med dine Citadel-miniaturefigurer, og de er designet til at blive brugt sammen med de centrale regler, der følger med til dine Warhammer 40.000-modeller.

INDHOLDSFORTEGNELSE

Regelforklaring	2
Grundregler	3
Datablade	7
Kamprunden	9
Kommandofasen	9
Bevægelsesfasen	10
Ryk enheder	10
Forstærkninger	11
Transporter	12
Luftfartøj	13
Psykisk fase	14
Skydefase	15
Våbentyper	17
Foretag angreb	18
Angrebsfase	19
Angreb	19
Heroiske interventioner	20
Kampfase	21
Moralfase	23
Test af kampmoral	23
Enhedssammensætning	23
Missioner	24
Udelukkende krig	25



GRUNDREGLER

Reglerne på disse sider indeholder alt det, du har brug for at vide for at kunne bruge dine samling af Citadel-miniaturefigurer til at føre krig på tværs af den krigshærgede galakse.

De følgende regler forklarer, hvordan man spiller Warhammer 40.000. Først skal du enten vælge missionen Udelukkende krig (s. 25) eller en missionspakke. Du finder missionspakker til åbent spil, afstemt spil og historiespil i grundbogen til Warhammer 40.000. Du skal derefter samle en hær af Citadel-miniaturefigurer, skabe en slagmark og gøre klar til krig. Kampen udkæmpes i en række kamprunder, hvor hver spiller tager en tur, indtil en spiller erklæres som sejrherre.

KERNEREGLER – DEFINITIONER OG BEGREBER

Denne side indeholder forskellige regelbegreber, som der henvises til andre steder i denne regelbog, og den giver et overblik over nogle nøglebegreber, der generelt set danner grundlag for reglerne.

MISSIONER

Det første, du skal gøre for at spille Warhammer 40.000, er at vælge en mission. Missionen vil fortælle dig, hvordan du samler dine hærstyrker, skaber din slagmark og opstiller dine hærstyrker. Den vil også fortælle dig om specielle regler, der gælder for kampen, og (vigtigst af alt!) hvad du skal gøre for at vinde. Du kan få flere oplysninger om missioner på side 24.

HÆR

Hver spiller i et Warhammer 40.000-spil råder over en hær af Citadel-miniaturefigurer, fremover omtalt som "figurer". Din valgte mission vil fortælle dig, hvor stor din hær bør være.

En god måde at måle en hærstørrelse på er via dens styrkeniveau – dette fastgøres ved at lægge styrkegraden af hver enhed (defineret ved siden af) i din hær sammen. En enheds styrkegrad kan findes på det tilhørende datablad – du kan få flere oplysninger om styrkegrader i Warhammer 40.000-grundbogen, og flere oplysninger om datablade nedenfor.

Warhammer 40.000 er designet til at blive spillet med hære af en vis størrelse. Hvis den samlede styrkegrad for alle figurer, som du og din modstander ønsker at kæmpe med, er under 15 eller mere end 300, vil henholdsvis Kill Team eller Apocalypse måske passe bedre til spillets omfang. Du kan få flere oplysninger om disse spil på warhammer-community.com.

■ **Hær:** Samling af figurer under din kommando.

DATABLADE

De regler, du skal bruge til dine hærfigurer i et spil, er opstillet på datablade. Hver enhed har et datablad. Du skal bruge databladene for alle enhederne i din hær. Du kan få flere oplysninger om datablade på side 7-8.

NØGLEORD

Alle datablade indeholder en liste med nøgleord, der er inddelt i fraktionsnøgleord og andre nøgleord. Førstnævnte kan bruges som en vejledning til at beslutte, hvilke figurer der skal inkluderes i din hær, men ellers har begge sæt af nøgleord samme funktion. I begge tilfælde er nøgleord skrevet med **FED NØGLEORD** i reglerne. Nøgleord er nogle gange tilknyttet (eller 'tagget' af) en regel. For eksempel kan en regel gælde for "INFANTRY-enheder". Det betyder, at den kun gælder for enheder, der har nøgleordet **INFANTRY** i databladet. Hvorvidt nøgleordet står i ental eller flertal har ingen betydning for, hvilke enheder den pågældende regel gælder for.

Nogle datablade har nøgleord, der fremstår i vinklede parenteser, såsom **<CHAPTER>**, **<LEGION>** og **<MARK OF CHAOS>**. Dette er en forkortelse for nøgleord, som du selv kan vælge (med visse begrænsninger, som beskrevet i publikationen, der indeholder det pågældende datablad). Du skal beslutte, hvad disse nøgleord er, i det øjeblik en sådan enhed føjes til din hær (hvad end det er før eller under kampen). Hvis en anden regel bruger nøgleord i vinklede parenteser, så vil det nøgleord matche nøgleordet, som du valgte for enheden med den regel.

*For eksempel: Niels tilføjer en Space Marine Librarian i sin hær. Enheden har nøgleordet **<CHAPTER>** på sit datablad, hvilket Niels vælger skal være **ULTRAMARINES**. Hvis hans Librarian forsøger at manifestere en psykisk kraft, der også benytter nøgleordet **<CHAPTER>**, så vil Niels, under oplæsning af den regel, erstatte det nøgleord i alle forekomster med **ULTRAMARINES**.*

Nogle enheder kan indeholde figurer med forskellige nøgleord. Selvom en enhed indeholder figurer med forskellige nøgleord, betragtes den som indeholdende alle nøgleordene for alle dens figurer, og den påvirkes derfor af alle regler, der gælder for enheder med et af disse nøgleord. Hvis en regel kun gælder for figurer med et specifikt nøgleord, så gælder den derimod kun for figurer med dette korrekte nøgleord i enheden.

- **Nøgleord:** Optræder i regler med skrifttypen **FED NØGLEORD**.
- Regler med nøgleord gælder for alle enheder og figurer med det pågældende nøgleord.
- **<NØGLEORD>** vælges af dig, når en enhed føjes til din hær.

ENHEDER

Figurer bevæger sig og kæmper i enheder. En enhed kan indeholde én eller flere figurer valgt fra ét enkelt datablad. Alle enheder i den samme hær er venligtsindede enheder, og alle figurer i den samme hær er venligtsindede figurer. Alle enheder i din modstanders hær er fjendtlige enheder, og alle figurer i din modstanders hær er fjendtlige figurer. Hvis en regel påvirker "enheder" eller "figurer" uden at specificere, om de er venligtsindede eller fjendtlige, påvirker den enten "alle enheder" eller "alle figurer", uanset hvis hær de er i.

- **Enhed:** En gruppe af figurer fra det samme datablad.
- Venligtsindede figurer = alle figurer i den samme hær.
- Fjendtlige figurer = alle figurer i din modstanders hær.
- Venligtsindede enheder = alle enheder i den samme hær.
- Fjendtlige enheder = alle enheder i fjendens hær.

Den vigtigste regel

I et så detaljeret og omfattende spil som Warhammer 40.000, kan der være tidspunkter, hvor du ikke er sikker på, hvordan en given situation skal løses under kampen. Hvis det sker, skal du tage en hurtig snak med din modstander og finde en løsning, der giver mest mening for jer begge (eller som er sjovest!). Hvis I ikke kan finde en løsning, skal I slå om det – det højeste slag vælger, hvad der skal ske. Derefter kan I vende tilbage til kampen!

ENHEDSSAMMENSÆTNING

En enhed, der består af mere end én figur, skal opstilles og udføre enhver bevægelse som én enkelt gruppe, og alle figurer skal være 2" horisontalt og 5" vertikalt inden for mindst én anden figur fra deres enhed. Hvis en enhed består af seks eller flere figurer, skal alle figurer i stedet befinde sig 2" horisontalt og 5" vertikalt inden for mindst to andre figurer fra deres enhed. Dette kaldes enhedssammensætning. Hvis en enhed ikke kan afslutte en bevægelse i enhedssammensætning, kan bevægelsen ikke udføres. Enheder flyttes primært i bevægelsesfasen (s. 10), men de kan også flyttes i angrebsfasen (s. 19) og i kampfasen (s. 21).

Nogle regler tillader, at du tilføjer figurer i en enhed under kampen. Sådanne figurer skal altid opstilles i enhedssammensætning med den enhed, som de føjes til. Nogle gange er der ikke tilstrækkelig plads til at opstille alle figurer fra en enhed, eller det er ikke muligt at opstille figurerne, så de er i enhedssammensætning. Hvis det er tilfældet, vil alle figurer, der ikke kan opstilles, betragtes som udslettede.

- **Enhedssammensætning:** 2" horisontalt + 5" vertikalt.
- Hver figur skal være i enhedssammensætning med en anden figur fra dens egen enhed.
- Hvis en enhed består af 6+ figurer, skal hver figur være i enhedssammensætning med to andre figurer fra dens egen enhed.

KONFRONTATIONSRAFSTAND

Konfrontationsafstand repræsenterer den trusselszone, som figurer udgør over for deres fjender. Når en figur er 1" horisontalt og 5" vertikalt fra en fjendtlig figur, er de to figurer i konfrontationsafstand af hinanden. Når to fjendtlige figurer er inden for konfrontationsafstand af hinanden, er disse figurers enheder også inden for konfrontationsafstand af hinanden. Figurer kan ikke opstilles inden for konfrontationsafstand af fjendtlige figurer.

- **Konfrontationsafstand:** 1" horisontalt + 5" vertikalt.
- Figurer kan ikke opstilles inden for konfrontationsafstand af fjendtlige figurer.

SLAGMARK

Alle kampe i Warhammer 40.000 udkæmpes på rektangulære slagmarker. Det kan være på en hvilken som helst overflade, hvor figurerne kan stå – f.eks. et spisebord eller på gulvet. Din mission vil vejlede dig med krav til størrelsen af slagmark, men det vil være svarende til størrelsen på din hær. Slagmarker vil blive fyldt med terræn-features.

TERRÆN-FEATURES

Landskabet på en slagmark kan repræsenteres af figurerne fra Warhammer 40.000-kataloget. Disse figurer kaldes terræn-features for at adskille dem fra figurerne, der udgør en hær. Terræn-features opstilles på slagmarken, før kampen starter. Du kan få flere oplysninger om terræn-features i Warhammer 40.000-grundbogen.

Medmindre du får specifikke instruktioner i din valgte mission, har du frit skab en spændende slagmark med terræn-features fra din samling. Vi anbefaler som standard, at der er én terræn-feature på slagmarken for hvert 12" x 12"-område (rundet op). Det gør ikke spor, hvis din slagmark ikke lever op til disse krav. Du skal dog være opmærksom på, at en slagmark, der enten er en gold ødemark eller propfyldt med terræn-features, kan være en fordel for dig eller din modstander.

AFSTANDSMÅLING

Afstande måles i tommer (") mellem de nærmeste punkter på baserne af de figurer, som du måler til og fra. Hvis en figur ikke har en base, som det er tilfældet med mange fartøjer, skal du måle det nærmeste punkt på selve figuren – dette kaldes at måle til figurens skrog. Du kan til enhver tid måle afstande.

Hvis en regel refererer til den nærmeste enhed eller figur, og to eller flere er lige langt væk, så vælger den spiller, der kontrollerer den enhed, der er påvirket af den pågældende regel, hvilken enhed der er nærmest med henblik på at afgøre reglen.

- Afstande måles i tommer (").
- Mål altid den nærmeste afstand mellem baser (eller skrog).
- Skrog = En hvilken som helst del af en figur, der ikke har en base.
- Du kan til enhver tid måle afstande.
- Hvis flere enheder står lige langt væk, vælger den spiller, som løser reglen, hvilken der er tættest på.

INDENFOR OG HELT INDENFOR

Hvis en regel siger, at den gælder "indenfor" en vis afstand, gælder den for enhver afstand, der ikke er længere end den angivne afstand. For eksempel betyder indenfor 1" enhver afstand, der ikke er mere end 1" væk.

Hvis en regel siger, at den påvirker figurer, der er "indenfor", så gælder den så længe, at en hvilken som helst del af figurens base (eller skrog) er indenfor den angivne afstand. Hvis en regel siger, at den påvirker figurer, der er "helt indenfor", så gælder den kun så længe, at hele figurens base (eller skrog) er indenfor den angivne afstand.

Hvis en regel siger, at den påvirker enheder, der er "indenfor", så gælder den så længe, at en hvilken som helst del af en af figurerne baser (eller skrog) i den enhed er indenfor den angivne afstand. Hvis en regel siger, at den påvirker enheder, hvis "hver figur i den enhed er indenfor", så gælder den så længe, at en hvilken som helst del af alle figurerne baser (eller skrog) er indenfor den angivne afstand. Hvis en regel siger, at den påvirker enheder, der er "helt indenfor", så gælder den kun så længe, at hver figurs base (eller skrog) i den enhed er helt indenfor den angivne afstand.

- Figur indenfor = enhver del af figurens base (eller skrog).
- Figur helt indenfor = alle dele af figurens base (eller skrog).
- Enhed indenfor = enhver figur indenfor.
- Enhed helt indenfor = hver figur helt indenfor.

Hints og tips – Vaklende figurer

Nogle gange kan du opleve, at en bestemt terræn-feature gør det svært for dig at placere en figur præcist, hvor du ønsker det. Hvis du forsigtigt balancerer en figur et sted, er der stor chance for, at den vælter, så snart nogen kommer til at skubbe til bordet, så din maledte figur bliver beskadiget eller går i stykker. I sådanne tilfælde, hvor det stadig er fysisk muligt at placere figuren i den ønskede position, kan det være bedre at placere en figur i en mere sikker position, så længe begge spillere accepterer og kender dens "faktiske" placering. Hvis en fjendtlig figur på et senere tidspunkt skyder figuren, skal du holde den i dens rigtige position, så I kan tjekke synlighed.

TERNING

For at udkæmpe et slag skal du bruge terninger med 6 sider (ofte forkortet D6). Nogle regler henviser til 2D6, 3D6 og så videre – i de tilfælde skal du slå med det angivne antal D6'ere og lægge tallene sammen. Hvis en regel kræver, at du skal slå med en D3, så brug en D6 og halvér den viste terningeværdi for at få resultatet (rundt op). Hvis en regel kræver et D6-slag med f.eks. 3 eller flere, er det ofte forkortet til 3+.

Alle modifikationer (hvis nogen) til terningslag akkumuleres. Du skal først anvende alle divisionsmodifikationer, før du kan anvende alle multiplikationsmodifikationer, hvilket efterfølges af alle additionsmodifikationer og til sidst subtraktionsmodifikationer. Rund eventuelle decimaler op, efter du har anvendt alle modifikationer. Et terningslag kan modificeres over dets maksimalt mulige værdi (f.eks. kan et D6-slag modificeres over 6), men det kan aldrig modificeres under 1. Hvis et terningslag ender under 1 efter alle modifikationer, skal resultatet af slaget tælles som 1.

- D6 = en 6-sidet terning.
- D3 = D6 divideret med 2 (rundet op).
- Alle modifikationer akkumuleret.
- Udfør modifikationer i følgende rækkefølge: division, multiplikation, addition og så subtraktion.
- Rund decimaler op, efter at alle modifikationer er blevet udført.
- Terningslag kan ikke modificeres til mindre end 1.

OMSLAG

Nogle regler tillader omslag, hvilket betyder, at du må slå nogle eller alle terningerne igen. Hvis en regel tillader, at du slår et slag om, som bestod af summen af flere terninger (2D6, 3D6 osv.), skal du slå alle terninger om, medmindre andet er nævnt. Hvis en regel tillader dig omslag af specifikke terningeresultater, er det kun de terninger, der kan benyttes igen. Hvis en regel tillader dig omslag af et specifikt terningeresultat, men resultatet er opnået ved at halvere en D6 (som når der skal slås med en D3), bruger du værdien fra det halverede slag til at beslutte, om du får et omslag, og ikke værdien fra den originale D6. Hvis en regel f.eks. siger, at der er omslag ved 1, og du slår med en D3, så skal du slå igen, hvis din D6 lander på 1 eller 2 (hvilket derefter halveres for at få D3-værdien på 1).

Du kan aldrig foretage mere end ét omslag med en terning, og omslag finder sted inden eventuelle modifikationer medregnes. Regler, der refererer til værdien af et "ikke-modificeret" terningslag, refererer til slaget efter eventuelle omslag, men før modifikationer medregnes.

- **Omslag:** Slå terningen igen.
- Omslag udføres før eventuelle modifikationer.
- En terning kan aldrig slås om mere end én gang.
- **Ikke-modificeret terning:** Resultatet af et slag efter omslag, men før eventuelle modifikationer.

SLÅ OM DET

Nogle regler instruerer spillerne i at slå om det. Det gøres ved, at begge spillere slår med en D6, og det højeste tal vinder. Hvis I slår samme antal øjne, skal I slå om. Ingen af spillerne mod slå om eller modificere deres D6'ere, efter at de har slået om det.

- **Slå om det:** Begge spillere kaster en D6 – det højeste tal vinder.
- Slå igen, hvis det står lige.

SEKVEN

Når du spiller Warhammer 40.000, vil du sommetider opleve, at to eller flere regler skal afgøres samtidigt – f.eks. ”i starten af kamprunden” eller ”sidst i kampfasen”. Når det sker under kampen, skal spilleren, hvis tur det er, vælge rækkefølgen. Hvis det finder sted før eller efter kampen, eller i starten eller slutningen af kamprunden, skal spillerne slå om det, og vinderen bestemmer så, i hvilken rækkefølge reglerne afgøres.

- Hvis flere regler skal løses på samme tid, skal den spiller, hvis tur det er, vælge hvilken rækkefølgen de skal løses i.

Hint og tips – Kast med terning

I et spil Warhammer 40.000 vil du og din modstander slå mange terninger – og også slå om. Du bør altid sikre, at din modstander ved, hvad dit terningslag gælder for, og hvilke færdigheder og regler der gælder for et eventuelt omslag.

Mange spillere kaster deres terning et sted på slagmarken, men nogle kaster deres terning et andet sted, f.eks. i en terningbakke. Når du slår med din terning, skal du sørge for at kaste din terning, så din modstand også kan se resultatet. Hvis en terning kastes ”udenfor banen” (hvis den f.eks. ruller af din slagmark, ud af din terningbakke eller lander på gulvet), så er det normalt, at terningslaget ignoreres og man slår om. Hvis du kaster ”udenfor banen” igen, så tæller det ikke som at du har ”slået om”.

Hvis en terning ikke lander fladt på din slagmark efter et kast, så kaldes det en skæv terning. Nogle spillere bruger en husregel, der siger, at en skæv terning skal slås om, medmindre du kan balancere en anden terning oven på den, uden at den glider ned. Det er mere almindeligt, at man kun slår om, hvis man ikke kan være sikre på resultatet. I begge tilfælde gælder det, at hvis man slår igen med en skæv terning, er det ikke et ”omslag”.

STARTSTYRKE, HALVSTYRKE OG UDSLETTEDE ENHEDER

Det antal figurer, som en enhed består af, når den føjes til din hær, kaldes dens startstyrke. Kampen igennem vil figurer udsættes for skade og blive udslettede. Når en figur udslettes, skal den fjernes fra spillet. Når antallet af figurer i en enhed er under det halve af startstyrken, betragtes enheden som værende under halvstyrke. Når alle figurer i en enhed er blevet udslettet, betragtes enheden som værende udslettet.

Hvis der anvendes en regel om at opdele en enhed i flere enheder under kampen, ændres startstyrken for hver individuel enhed, så den er lig med antallet af figurer i den pågældende enhed. Hvis flere enheder slås sammen til én kombineret enhed under kampen, skal startstyrken for alle de individuelle enheder lægges sammen for at fastgøre den nye startstyrke for den kombinerede enhed, og denne værdi skal fastgøre, om den kombinerede enhed er under halvstyrke.

Nogle regler udløses kun, hvis en fjendtlig enhed udslettes af dig eller af en figur eller enhed fra din hær – det betyder, at den sidste figur i den fjendtlige enhed blev udslettet af et angreb (s. 18) fra en figur i din hær, eller den blev ødelagt, fordi den flygtede fra slagmarken (s. 23), eller den blev udslettet af et dødeligt sår (s. 19) som resultat af en regel, som en figur i din enhed benytter, eller den blev udslettet som følge af en anden regel, som en figur i din hær benytter, der udtrykkeligt siger, at den fjendtlige figur er kategorisk udslettet. Fjendtlige enheder, der udslettes på andre måder, udslettes ikke af dig eller af en enhed eller figur fra din hær.

- **Startstyrke:** Antallet af figurer i en enhed, når den føjes til din hær.
- Når en figur udslettes, skal den fjernes fra slagmarken.
- **Under halvstyrke:** Antallet af figurer i en enhed er under det halve af dens startstyrke.
- Når den sidste figur i en enhed udslettes, betragtes enheden som værende udslettet.

DATABLADE

Hver enhed har et datablad med en oversigt over enhedens karaktertræk, krigsudstyr og evner – her forklarer vi, hvad noget af det betyder, mens reglerne andre steder i dette afsnit forklarer, hvordan det fungerer i spillet. Der findes en kort version af en figurs datablad i figurens konstruktionsvejledning – der er færre oplysninger end i den fulde version, men du får mulighed for at få din enhed på slagmarken med det samme.

1. ENHEDENS NAVN

Her finder du navnet på enheden.

2. ROLLE PÅ SLAGMARKEN

Dette bruges primært, når man skaber en kamp-smedet hær (se Warhammer 40.000-grundbogen).

3. STYRKEGRAD

Jo højere den er, desto stærkere er enheden!

4. PROFILER

Disse indeholder de følgende karaktertræk, som fortæller en hvor mægtige figurerne i enheden er.

Antal.: Dette fortæller dig, hvor mange figurer der er i enheden, og hvor mange af dem du bør have (enhedens maksimale og minimale størrelse).



Bevægelse (M): Dette er den fart, hvormed en figur bevæger sig henover slagmarken. Hvis en figur har en bevægelse på ”-”, så er den slet ikke i stand til at bevæge sig.



Våbenmæssige egenskaber (WS): Dette fortæller dig om en figurs evne til at slås i nærkamp. Hvis en figur har våbenmæssige egenskaber på ”-”, så er den slet ikke i stand til at kæmpe i nærkamp.



Ballistiske egenskaber (BS): Dette viser, hvor nøjagtig en figur er, når den skyder med et distancevåben. Hvis en figur har ballistiske egenskaber på ”-”, så har den ingen færdigheder mht. distancevåben og kan overhovedet ikke foretage skydeangreb.



Styrke (S): Det viser, hvor fysisk stærk en figur er og hvor sandsynligt det er, at den påfører skade i nærkamp.



Sejhed (T): Dette afspejler figurens modstandskraft overfor fysisk skade.



Sår (W): Dette viser, hvor meget skade en figur kan modstå, før den bukker under for sine kvæstelser.



Angreb (A): Dette fortæller dig, hvor mange gange en figur kan slå i en nærkamp. Hvis en figur har et angreb på ”-”, så er den slet ikke i stand til at slå i nærkamp.



Lederskab (Ld): Dette viser, hvor modig, beslutsom eller fattet en figur er.



Redning (Sv): Dette viser den beskyttelse, som en figurs panser giver.

Nogle af de store figurers karaktertræk kan ændre sig, hvis figuren lider skade – tjek figurens resterende sår, og slå op i tabellen på figurens datablad for at bestemme dens nye karaktertræk.

5. SAMMENSÆTNING OG KRIGSUDSTYR

Hvis du ikke kan finde disse oplysninger i enhedens profil, kan du på denne del af databladet se, hvilke figurer der er i enheden, og hvor mange af dem du skal have. Der vil også stå, hvilke våben og krigsudstyr figurerne som standard er udstyret med.

Underbemandede enheder

Hvis du ikke har nok figurer til at opstille en enhed med mindstestørrelse, kan du stadig inkludere én enhed af den type i din hær med så mange figurer, som du råder over. Det betegnes som en underbemandet enhed.

6. EVNER

Mange enheder har en eller flere særlige evner – de vil blive beskrevet her.

Auramæssige evner

Nogle evner påvirker figurer eller enheder indenfor en vis afstand – disse kaldes auramæssige evner. En figur med en auramæssig evne er altid indenfor dens effekt. Effekten af flere auramæssige evner med samme navn akkumuleres ikke (f.eks. hvis en enhed er indenfor rækkevidden af to figurer med den samme auramæssige evne, vil den auramæssige evne kun påvirke enheden én gang).

7. VÅBEN

I de kortfattede datablade har våben numre, der svarer til de annoterede billeder i miniaturen, i stedet for at have et navn. Våben beskrives med følgende karakteristika:



Rækkevidde (Range): Hvor langt våbenet kan skyde. Våben med en rækkevidde som ”Melee” kan kun bruges i nærkamp. Alle andre våben er distancevåben. Nogle våben har en minimumsrækkevidde og en maksimal rækkevidde, f.eks. 6-48”. Disse våben kan ikke sigte efter enheder, der er helt indenfor den korteste rækkevidde.



Type (Type): Disse forklares under grundreglerne for henholdsvis skydefasen og kampfasen. Disse typer er angivet med symboler på det kortfattede datablad.



Styrke (S): Hvor sandsynligt det er, at våbenet påfører skade. Hvis der står ”Bruger” ved våbenets styrke, svarer dette til våbenbesidderens aktuelle styrke. Hvis der står anført en modifikation (f.eks. ”+1” eller ”x2”) ved et våben, skal man modificere brugerens aktuelle styrkeegenskab, som det fremgår (f.eks. hvis et våbens styrke er ”x2”, og brugerens styrke er 6, så har våbenet en styrke på 12).



Panserindtrængning (AP): Hvor godt et våbens angreb er til at trænge gennem et panser.



Skade (D): Mængden af skade, der påføres ved en vellykket træffer.

Evner: Hvis en evne gælder for angreb lavet med denne våbenprofil, vil den stå anført her.

KOMPLET DATABLAD

1 ASSAULT INTERCESSOR SQUAD										
No.	Name	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
4-9	Assault Intercessor	6"	3+	3+	4	4	2	2	7	3+
1	Assault Intercessor Sergeant	6"	3+	3+	4	4	2	3	8	3+

If this unit contains 6 or more models, its Power Rating is increased to 10. Every model is equipped with: heavy bolt pistol; Astartes chainsword; frag grenades; Krak grenades.

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D	ABILITIES
Heavy bolt pistol	18"	Pistol 1	4	-1	1	-
Plasma pistol	Before selecting targets, select one of the profiles below to make attacks with.					
Standard	12"	Pistol 1	7	-3	1	-
Supercharge	12"	Pistol 1	8	-3	2	On an unmodified hit roll of 1, the bearer is destroyed after shooting with this weapon.
Astartes chainsword	Melee	Melee	User	-1	1	When the bearer fights, it makes 1 additional attack with this weapon.
Frag grenades	6"	Grenade D6	3	0	1	Blast
Krak grenades	6"	Grenade 1	6	-1	D3	-

WARGEAR OPTIONS

- The Assault Intercessor Sergeant can be equipped with 1 plasma pistol instead of 1 heavy bolt pistol.

ABILITIES

Angels of Death [see Codex: Space Marines]
Combat Squads If this unit contains 10 models, then during deployment, before any units have been set up, it can be divided into two units of 5 models.

FACTION KEYWORDS: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CHAPTER>
KEYWORDS: INFANTRY, PRIMARIS, ASSAULT INTERCESSOR SQUAD

2 OUTRIDER SQUAD										
No.	Name	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
2	Outrider	14"	3+	3+	4	5	4	2	7	3+
1	Outrider Sergeant	14"	3+	3+	4	5	4	3	8	3+

Every model is equipped with: heavy bolt pistol; twin bolt rifle; Astartes chainsword; frag grenades; Krak grenades.

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D	ABILITIES
Heavy bolt pistol	18"	Pistol 1	4	-1	1	-
Twin bolt rifle	30"	Rapid Fire 2	4	-1	1	-
Astartes chainsword	Melee	Melee	User	-1	1	When the bearer fights, it makes 1 additional attack with this weapon.
Frag grenades	6"	Grenade D6	3	0	1	Blast
Krak grenades	6"	Grenade 1	6	-1	D3	-

ABILITIES

Angels of Death [see Codex: Space Marines]
Devastating Charge If this unit makes a charge move, add 2 to the Attacks characteristic of models in this unit until the end of the turn.
Turbo-boost When this unit Advances, add 6" to the Move characteristic of its models until the end of the Movement phase instead of making an Advance roll.

FACTION KEYWORDS: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CHAPTER>
KEYWORDS: BIKER, PRIMARIS, OUTRIDER SQUAD

KORTFATTET DATABLAD

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
OUTRIDERS									
OUTRIDERS SPACE MARINES: INCURSORES EXCURSOEN SPACE MARINES: STAFFETTE スペースマリン: フライマリス・アウトライダー 星际战士重型摩托小队									
Outrider	14"	3+	3+	4	5	4	2	7	3+
Outrider Sergeant	14"	3+	3+	4	5	4	3	8	3+

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
18"	1	4	-1	1	-	-	-	-	-
30"	2	4	-1	1	-	-	-	-	-
X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
-1	1	-	1	-	1	-	1	-	1

MODIFICERING AF KARAKTERTRÆK

Mange regler modificerer karaktertrækkene for figurer og våben. Alle modifikationer til et karaktertræk akkumuleres. Du skal først anvende divisionsmodifikationer, før du kan anvende multiplikationsmodifikationer, hvilket efterfølges af additionsmodifikationer og til sidst subtraktionsmodifikationer. Rund eventuelle decimaler op, efter du har anvendt alle modifikationer. Hvis en regel siger, at du skal erstatte et karaktertræk med en specifik værdi, skal du ændre det relevante karaktertræk til den nye værdi, før du anvender eventuelle modifikationer til den nye værdi, der kommer fra andre eventuelle regler. Uanset kilden, så kan karaktertrækkene styrke, sejhed, angreb og lederskab for en figur aldrig modificeres under 1.

Du kan støde på et karaktertræk, der har en tilfældig værdi i stedet for et tal. For eksempel kan karaktertrækket bevægelse være 2D6", eller en angrebsværdi kan være D6. Når en enhed med et tilfældigt karaktertræk for bevægelse er valgt til bevægelse, fastsættes hele enhedens bevægelsesafstand ved at slå med det angivne antal terninger. For at beslutte værdien for alle andre karaktertræk skal du slå en terning på individuel basis – pr. figur eller pr. våben – hver gang det karaktertræk skal bruges.

Karaktertræk med "-" kan aldrig modificeres. Hvis en figur har et "-" i karaktertrækket for styrke eller lederskab, og dette karaktertræk er nødvendigt for at afgøre en regel, så erstatte figurens karaktertræk for sejhed med dette karaktertræk for at afgøre reglen (bemærk, at det erstattede karaktertræk stadig ikke kan modificeres).

- Alle modifikationer for karaktertræk er akkumulerede.
- Udfør modifikationer i følgende rækkefølge: division, multiplikation, addition og så subtraktion.
- Rund decimaler op, efter du har anvendt alle modifikationer.
- S, T, A og Ld kan aldrig modificeres under 1.
- Karaktertræk med tilfældig bevægelse gælder for hele enheden, hver gang den bevæger sig.
- Andre tilfældige karaktertræk gælder individuelt, når de er påkrævede.
- Karaktertræk med "-" kan aldrig modificeres.

Eksempel: En Space Marine Sergeant (styrke-karaktertræk 4) foretager et angreb med en power fist (styrke-karaktertræk x2), mens den er påvirket af en psykisk kraft, der øger dens styrke-karaktertræk med 1. De to modifikationer (x2 og +1) er akkumulerende og gælder samtidigt. Angrebet udføres derfor med styrke 9 ($[4 \times 2] + 1 = 9$).

8. VALG AF KRIGSDUSTYR

Nogle datablade indeholder en punktopstilling med muligt krigsustyr. Når du inkluderer sådan en enhed i din hær, kan du bruge disse valgmuligheder til at ændre våben og andet krigsustyr for figurerne i enheden. Det har ingen betydning, hvilken rækkefølge du foretog disse valg i, men de kan hver især kun bruges én gang.

9. NØGLEORD

Datablade indeholder en liste med nøgleord, der er inddelt i fraktionsnøgleord og andre nøgleord. Førstnævnte kan bruges som en vejledning til at beslutte, hvilke figurer der skal inkluderes i en hær, men ellers har begge sæt af nøgleord samme funktion.

SKADESTABELLER

Nogle figurers karaktertræk ændres, når de mister sår. Disse er angivet med en "*" på figurens profil. Tjek en sådan figurs resterende sår, og slå op i den relevante række i skadestabelen for at bestemme dens nye karaktertræk.

- Skadestabel:** Figurens karaktertræk ændres, når den mister sår.

KAMPRUNDEN

Den brutale kamp udkæmpes minut efter blodigt minut, fra den første skudsalve til de iltre offensiver og desperate modangreb, ind i de døende øjeblikke, hvor sejren hænger i en tynd tråd.

Warhammer 40.000 spilles i en serie af kamprunder. I hver kamprunde har begge spillere én tur. Det er altid den samme spiller, som starter i hver kamprunde – missionen, som I spiller, vil oplyse, hvilken spiller det er. Hver tur består af en serie af faser, som skal afvikles i følgende rækkefølge:

1. KOMMANDOFASE

Begge spillere mønstrer strategiske ressourcer og bruger taktiske evner.

2. BEVÆGELSESFASE

Dine enheder manøvrerer over slagmarken.

3. PSYKISK FASE

Dine psyker bruger kraftige mentale evner.

4. SKYDEFASE

Dine enheder skyder fjendtlige enheder.

5. ANGREBSFASE

Dine enheder kan gå i nærkamp med fjendtlige enheder.

6. KAMPFASE

Begge spilleres enheder farer frem og angriber med nærkampsvåben.

7. MORALFASE

Begge spillere tester moralen hos de forarmede enheder.

Når en spillers tur er slut, starter modstanderen deres tur. Kamprunden er slut, når begge spillere har afsluttet en tur, og den næste runde starter, og så videre indtil kampen er slut.

REGLER UDEFOR FASE

Nogle regler tillader, at en figur eller enhed bevæger sig, skyder, angriber, kæmper eller manifesterer en psykisk kraft udenfor den normale turrækkefølge. Hvis en sådan regel udtrykkeligt angiver, at det skal gøres, som var det en anden fase end den aktuelle (f.eks. ”den enhed kan skyde, som var det skydefasen”), så skal enhver regel, der normalt anvendes i den fase (i dette eksempel vil det være skydefasen), anvendes, når enheden skyder.

Den eneste undtagelse til dette er krigslist. Hvis en krigsliste angiver, at den skal bruges i en specifik fase, så kan den kun bruges i den fase (du kan f.eks. ikke bruge en krigsliste, der siger ”Brug denne krigsliste i skydefasen” til at påvirke en enhed, der skyder, ”som var det skydefasen”). Du kan få flere oplysninger om krigslist i Warhammer 40.000-grundbogen.

- Når en regel udenfor fase afvikles, vil alle regler, der normalt gælder i den fase, fortsat være gældende.
- Fasespecifikke krigslist kan ikke anvendes, når regler underfor fase afvikles.

KOMMANDOFASE

Kommandører overvåger kampens flow og konsoliderer deres mål, før de foretager ændringer af deres slagplaner og udtænker nye taktikker og strategier, som skal bruges til at bekæmpe fjenden.

Hvis din hær er kamp-smedet, så får du i starten af din kommandofase, før du foretager andet, 1 kommandopoint (CP). Dette kaldes for den kamp-smedede CP-bonus. Du kan få flere oplysninger om kamp-smedede hære og kommandopoint i Warhammer 40.000-grundbogen.

Nogle af de evner, der optræder på datablade og visse krigslist, anvendes i din kommandofase. Derudover har nogle missioner regler, der finder sted i kommandofasen. Når du og din modstander har afviklet alle eventuelle regler, skal I fortsætte til bevægelsesfasen. Du kan få flere oplysninger om krigslist i Warhammer 40.000-grundbogen.

- **Kamp-smedet CP-bonus:** Få 1 CP, hvis hæren er kamp-smedet.
- Afvikl eventuelle regler, der kan indtræffe under kommandofasen.
- Fortsæt til bevægelsesfasen (s. 10).

BEVÆGELSESFASE

De marcherende fætter og maskinernes brummen får jorden til at vibrere i takt med at hærene rykker frem på slagmarken i kampen om gunstige positioner.

Bevægelsesfasen er opdelt i to trin. Først flytter du dine enheder. Derefter kan du opstille forstærkninger, der endnu ikke er ankommet.

1. RYK ENHEDER

2. FORSTÆRKNINGER

1. RYK ENHEDER

Begynd din bevægelsesfase med at vælge en enhed fra din hær, som du vil rykke. Enheden kan enten foretage en normal bevægelse, rykke frem eller forblive stationær (se til højre). Hvis en enhed er indenfor konfrontationsafstand (s. 4) af en eventuel fjendtlig figur, når den er valgt til bevægelse, kan den ikke fortage en normal bevægelse eller rykke frem – den skal enten forblive stationær eller trække sig tilbage (se til højre). Når du er færdig med at flytte enheden, kan du vælge en anden enhed fra din hær og flytte den på samme måde, og så videre, indtil du har flyttet alle ønskede enheder.

Du kan flytte alle tilhørende figurer, når du flytter en enhed (du kan også vælge at lade nogle figurer stå tilbage). Hver gang du flytter en figur, kan du dreje den og/eller ændre dens position på slagmarken langs enhver rute, men ingen del af figurens base (eller skrog) kan flyttes over andre figurers baser (eller skrog), og ligeledes må ingen del af figuren (inklusive dens base) krydse kanten af slagmarken. Du må også rotere enhver flyttelig del af figuren (så som tårne og affutager), når den flyttes. Den afstand, en figur kan flyttes, måles med den del af figurens base (eller skrog), der bevæger sig længst langs dens rute (inklusive dele, der roteres eller drejes).

Husk, at en enhed skal afslutte enhver bevægelse i enhedssammensætning (s. 4). Hvis det er umuligt, så kan bevægelsen ikke udføres. Ingen enhed kan vælges til at flytte sig mere end én gang under hver bevægelsesfase. Når du er færdig med at flytte alle de enheder, som du ønsker, skal du gå videre til trinnet forstærkninger i bevægelsesfasen.

- Vælg en enhed i din hær, der skal rykkes.
- Når en enhed bevæger sig, kan den enten fortage en normal bevægelse, fremrykke eller forblive stationær.
- Enheder, der er indenfor konfrontationsafstand af fjendtlige figurer, kan kun trække sig tilbage eller forblive stationære.
- Vælg en anden enhed i din hær, der skal rykkes.
- Når alle dine enheder er rykket, skal du gå til trinnet forstærkninger (s. 11).

NORMAL BEVÆGELSE

Når en enhed foretager en normal bevægelse, kan alle figurer i enheden flytte en afstand i tommer op til det karaktertræk for bevægelse (M), der fremgår af dens datablad, men ingen figur kan flyttes indenfor konfrontationsafstand af fjendtlige figurer (s. 4).

- **Normal bevægelse:** Figurer rykkes op til M".
- Kan ikke bevæge sig indenfor konfrontationsafstand af fjendtlige figurer.

FREMRYK

Når en enhed foretager et fremryk, skal du slå et fremryk-slag for enheden med en D6. Føj resultatet i tommer til karaktertrækket for bevægelse (M) for hver figur i enheden, indtil den nuværende fase slutter. Hver figur i enheden kan derefter flytte en afstand i tommer, der er lig med eller mindre end denne sum, men ingen figur kan flyttes indenfor konfrontationsafstand af fjendtlige figurer. En enhed kan ikke skyde eller erklære et angreb i den samme tur, som den foretog et fremryk.

- **Fremryk:** Figurer rykkes op til M+D6".
- Kan ikke bevæge sig indenfor konfrontationsafstand af fjendtlige figurer.
- Enheder, der rykker frem, kan ikke skyde eller angribe denne runde.

FORBLIV STATIONÆR

Hvis en enhed forbliver stationær, kan ingen af dens figurer flyttes i resten af fasen. Enhver enhed fra din hær, der befandt sig på slagmarken og ikke blev valgt til bevægelse i trinnet ryk enheder under bevægelsesfasen, betragtes som forblivende stationære i den fase.

- **Forbliv stationær:** Figurer kan ikke bevæge sig i denne fase.

TILBAGETRÆKNING

Når en enhed trækker sig tilbage, kan alle figurer i enheden flytte en afstand i tommer op til det karaktertræk for bevægelse (M), der fremgår af dens datablad, og når du gør det, kan du rykke den indenfor konfrontationsafstand af fjendtlige figurer, men den kan ikke afslutte sin bevægelse indenfor konfrontationsafstand af fjendtlige figurer – hvis dette ikke kan gøres, så kan den ikke trække sig tilbage. En enhed kan ikke erklære et angreb i den samme tur, som den trak sig tilbage. En enhed kan ikke skyde eller forsøge at manifestere en psykisk kraft i den samme tur, som den trak sig tilbage, medmindre det er **TITANIC**.

- **Tilbagetrækning:** Figurer rykkes op til M".
- Enheder, der trækker sig tilbage, kan ikke angribe denne runde.
- Enheder, der trækker sig tilbage, kan ikke skyde eller manifestere psykiske kræfter denne runde, medmindre de er **TITANIC**.

2. FORSTÆRKNINGER

Nogle enheder har en regel, der tillader dem at starte kampen i en placering, der ikke er på slagmarken. Enheder, der anvender sådanne regler, betegnes som forstærkninger, og de ankommer senere til kampen, som beskrevet i deres regel. Enhver forstærkningsenhed, der ikke er blevet opstillet på slagmarken, når kampen afsluttes, tælles med som værende udslettet.

Hvis du har forstærkningsenheder, så kan du i dette trin af bevægelsesfasen vælge dem og opstille dem på slagmarken, en ad gangen. Når alle dine forstærkningsenheder, som du ønsker at opstille denne runde, er blevet sat op, afsluttes bevægelsesfasen, og den psykiske fase begynder. Detaljer vedrørende opsætning af forstærkningsenheder er beskrevet i de samme regler, som gør det muligt for enheden at blive opstillet på andre placeringer end slagmarken.

Forstærkningsenheder kan, uanset årsag, ikke foretage en normal bevægelse, rykke frem, trække sig tilbage eller forblive stationær i den samme runde, som de er ankommet, men ellers kan de agere normalt (skyde, angribe, kæmpe osv.). Figurer i enheder, der ankommer som forstærkninger, tæller som at have rykket en afstand i tommer svarende til deres karaktertræk for bevægelse (M) i denne bevægelsesfase. Hvis figurer i enheden har et karaktertræk med en minimumsbevægelse, tæller disse figurer som at have rykket en afstand i tommer svarende til deres maksimale karaktertræk for bevægelse.

- **Forstærkningsenhed:** Enhed, som starter kampen i en placering, som ikke er slagmarken.
- Opstil din forstærkningsenheder, en ad gangen, som beskrevet i reglerne, der lader dem starte kampen på placeringer, som ikke er slagmarken.
- Forstærkningsenheder kan ikke foretage en normal bevægelse, rykke frem, trække sig tilbage eller forblive stationære i denne runde.
- Forstærkningsenheder betragtes altid som om de har bevæget sig denne runde.
- Enhver forstærkningsenhed, der ikke er opstillet på slagmarken ved afslutning af kampen, betragtes som værende udslettet.
- Når alle dine forstærkningsenheder er blevet opstillet, skal du fortsætte til den psykiske fase (s. 14).

BEVÆGELSE HENOVER TERRÆN

Når en figur foretager en bevægelse, kan den flyttes over en terræn-feature men ikke gennem den (så figurer kan ikke bevæge sig gennem en mur, men de kan klatre op eller over den).

En figur kan bevæge sig over terræn-features, der er op til 1" høje, som var de der ikke – enhver vertikal afstand op og/eller ned, som de skal foretage for at krydse sådanne terræn-features, ignoreres. En figur kan bevæge sig vertikalt for at klatre op, ned og over enhver terræn-feature, der er højere end dette, ved at tælle den vertikale afstand op og/eller ned som en del af dens bevægelse. Figurer skal kunne afslutte deres klatring i samme bevægelse – hvis det ikke er muligt at ende bevægelsen således, så kan den ikke foretages.

- Figurer kan frit bevæges over terræn-features på op til 1" i højde.
- Figurer kan ikke bevæges gennem højere terræn-features, men kan klatre op og ned ad dem.

FLYVENDE

Hvis en enheds datablad indeholder nøgleordet **FLY**, kan dens figurer bevæge sig over andre figurer (og deres baser), som om de ikke er der, når figurerne foretager en normal bevægelse, rykker frem eller trækker sig tilbage, og de kan rykke indenfor konfrontationsafstand af fjendtlige figurer. Derudover ignoreres enhver vertikal afstand op og/eller ned, som de foretager som en del af den bevægelse. Dog kan disse figurer ikke afslutte deres bevægelse oven på en anden figur (eller dens base) eller indenfor konfrontationsafstand af fjendtlige figurer.

- **FLY**-figurer kan bevæge sig henover andre figurer, når de foretager en normal bevægelse, rykker frem eller trækker sig tilbage.
- **FLY**-figurer ignorerer vertikale afstande, når de foretager en normal bevægelse, rykker frem eller trækker sig tilbage.

TRANSPORTER

Nogle figurer har nøgleordet **TRANSPORT**. De følgende regler beskriver, hvordan enheder kan stige på og af sådanne figurer, og hvordan de benyttes til at flytte deres passagerer på tværs af slagmarken.

Transportkapacitet

Alle **TRANSPORT**-figurer har en transportkapacitet angivet i deres datablad. Dette afgør, hvor mange venligtsindede figurer, og hvilken type, der kan stige ombord på dem. En figurs transportkapacitet kan aldrig overstiges.

Enheder kan starte kampen ombord på en **TRANSPORT** i stedet for at blive opstillet separat – angiv, hvilke enheder, der er ombord på en **TRANSPORT**-figur, inden du opstiller den.

- **Transportkapacitet:** Det maksimale antal figurer, der kan gå ombord på en **TRANSPORT**.
- Enheder kan starte kampen ombord på en **TRANSPORT**.

OMBORDSTIGNING

Hvis en enhed foretager en normal bevægelse, rykker frem eller trækker sig tilbage, og hver figur i enheden ender bevægelsen indenfor 3" af en venligtsindet **TRANSPORT**-figur, kan de stige ombord. En enhed kan ikke gå ombord på en **TRANSPORT**-figur, der er indenfor konfrontationsafstand af fjendtlige figurer, og den kan ikke gå ombord, hvis den allerede er stået af en **TRANSPORT**-figur i den samme fase. Fjern enheden fra slagmarken, og placer den i en af siderne – den er nu ombord på transportmidlet.

Enheder kan normalt ikke gøre noget eller blive påvirket af noget, når de er steget ombord. Medmindre det fremgår specifikt, så kan evner ikke påvirke enheder, mens de er ombord, og krigslistere kan ikke bruges til at påvirke enheder, mens de er ombord. I forhold til alle regler, så betragtes enheder ombord på en **TRANSPORT**-figur, der har foretaget en normal bevægelse, trukket sig tilbage eller er forblevet stationær, som at have foretaget den samme type bevægelse den runde.

- Enheder kan gå ombord på en venligtsindet **TRANSPORT**, hvis hver figur afslutter en normal bevægelse, et fremryk eller et tilbagetræk indenfor 3" af den.
- En enhed kan ikke gå ombord på en **TRANSPORT**, der er indenfor konfrontationsafstand af fjendtlige figurer.
- En enhed kan ikke gå ombord og fra borde i den samme fase.
- Enheder kan ikke gøre noget eller blive påvirket af noget, når de er steget ombord på en **TRANSPORT**.

AFSTIGNING

Hvis en enhed begynder dens bevægelsesfase ombord på en **TRANSPORT**-figur, kan den gå fra borde, så længe selve figuren ikke har foretaget en normal bevægelse, er rykket frem eller har trukket sig tilbage i den fase.

Når en enhed går fra borde, skal den opstilles på slagmarken, så den er helt indenfor 3" af **TRANSPORT**-figuren og ikke indenfor konfrontationsafstand af eventuelle fjendtlige figurer.

Enheder, der går fra borde, kan derefter agere normalt (flytte, skyde, angribe, kæmpe osv.) i resten af runden, men dens figurer betragtes som have rykket den runde, selv hvis de ikke bevæges yderligere (dvs. de aldrig betragtes som forblivende stationære).

- Enheder, der starter deres bevægelsesfase ombord på en **TRANSPORT**, kan gå fra borde i denne fase.
- En enhed skal gå fra borde, før deres **TRANSPORT** flyttes.
- Enheder, der går fra borde, skal opstilles helt indenfor 3" af deres **TRANSPORT** og ikke indenfor konfrontationsafstand af eventuelle fjendtlige figurer.
- Enheder, der er gået fra borde, betragtes som have bevæget sig denne runde.

UDSLETTEDE TRANSPORTERER

Hvis en **TRANSPORT**-figur udslettes (s. 6), og figuren har evnen Explodes (eller lignende), skal der slås for at se, om den eksploderer, og eventuel skade til nærtstående enheder skal udregnes, inden eventuelle enheder ombord kan opstilles på slagmarken. Hvis der er enheder ombord på en udslettet **TRANSPORT**-figur, skal disse gå fra borde øjeblikkeligt (se ovenover), før selve figuren fjernes fra slagmarken. Disse enheder påvirkes ikke af den udslekkede figurs Explode-evne (eller lignende) – i stedet skal du slå med én D6 for hver figur, du netop har opstillet på slagmarken. For hver 1'er du slår, udslettes en af de enheder (dit valg), der gik fra borde. Enheder kan ikke erklære et angreb (s. 19) eller udføre en heroisk intervention (s. 20) i den samme runde, som de er steget af en udslettet **TRANSPORT**-figur.

- Hvis en **TRANSPORT** udslettes, skal dens Explodes-evne afvikles (hvis den har en).
- Enhver enhed ombord skal derefter gå fra borde.
- Slå med en D6 for hver figur, der gik fra borde. For hver 1'er, udslettes en figur.
- Enheder, der går fra borde, kan ikke angribe eller udføre heroiske interventioner i denne runde.

LUFTFARTØJ

Nogle figurer har nøgleordet **AIRCRAFT**. I forlængelse af reglerne for flyvning (s. 11) vil de følge regler beskrive, hvordan disse enheder bevæger sig over slagmarken, og hvordan andre enheder kan bevæge sig under dem.

MINIMUMSBEVÆGELSE

AIRCRAFT-figurer har typisk et karaktertræk for bevægelse bestående af to værdier. Den første er figurens karaktertræk for minimumsbevægelse – i dens bevægelsesfase skal alle dele af figurens base som minimum afslutte bevægelsen så langt væk fra startpositionen. Den anden er dens karaktertræk for maksimal bevægelse – ingen del af figurens base kan bevæges længere end dette. Hvis sådan en figurs karaktertræk for bevægelse modificeres, bliver dens karaktertræk for både minimumsbevægelse og maksimal bevægelse modificeret.

Hvis en **AIRCRAFT**-figur ikke kan foretage dens minimumsbevægelse, eller dens minimumsbevægelse vil resultere i, at en af figurens dele (inklusive dens base) krydser kanten af slagmarken, så skal enheden, medmindre du bruger reglen om strategiske reserver, fjernes fra slagmarken og tælles med som udsløjet (hvis **AIRCRAFT** er en **TRANSPORT**, så vil eventuelle figurer ombord ligeledes tælles med som udsløjtede). Reglen for strategiske reserver er beskrevet i Warhammer 40.000-grundbogen.

- **Minimumsbevægelse:** Figurer skal mindst bevæges deres minimums M”.
- Hvis en figur ikke kan foretage dens minimumsbevægelse, udsløjet den (medmindre du bruger strategiske reserver).

KONFRONTATIONSAFSTAND FOR LUFTFARTØJ

Selvom **AIRCRAFT**-figurer har en konfrontationsafstand (s. 4) ligesom alle andre figurer, gælder følgende regler og undtagelser – dette tager højde for det faktum, at **AIRCRAFT**-figurer typisk befinder sig i luften og ikke færdes på landjorden.

Når en figur foretager en hvilken som helst bevægelse, kan den flyttes henover **AIRCRAFT**-figurer (og deres baser), som om de ikke var der, og den kan flyttes indenfor en fjendtlig **AIRCRAFT**-figurs konfrontationsafstand, men den kan ikke afslutte en bevægelse ovenpå en anden figur (eller dens base), og den kan ikke afslutte bevægelsen indenfor konfrontationsafstand af fjendtlige **AIRCRAFT**-figurer.

Hvis der er fjendtlige enheder indenfor konfrontationsafstand, når en **AIRCRAFT**-enhed skal rykkes i bevægelsesfasen, kan **AIRCRAFT**-enheden stadig foretage en normal bevægelse eller rykke frem (den behøver ikke trække sig tilbage eller forblive stationær).

Hvis de eneste fjendtlige enheder indenfor konfrontationsafstand, når en enhed skal rykkes i bevægelsesfasen, er **AIRCRAFT**, så kan den stadig foretage en normal bevægelse eller rykke frem (den behøver ikke trække sig tilbage eller forblive stationær).

- Figurer kan rykkes indenfor konfrontationsafstand af en fjendtlig **AIRCRAFT**.
- Figurer kan rykkes henover **AIRCRAFT** (og deres baser), når de foretager en hvilken som helst bevægelse.
- **AIRCRAFT** kan foretage en normal bevægelse eller rykke frem – selv indenfor konfrontationsafstand af fjendtlige figurer.
- Enheder kan foretage en normal bevægelse eller rykke frem, hvis de kun er indenfor konfrontationsafstand af fjendtlige **AIRCRAFT**.

HEROISKE INTERVENTIONER, FREMFAREN, KONSOLIDERINGER OG LUFTFARTØJ

Hver gang en enhed bevæger sig i forbindelse med en heroisk intervention (s. 20), fremfaren (s. 21) eller konsolidering (s. 22), skal den afslutte bevægelsen tættere på den næste fjendtlige figur. **AIRCRAFT**-figurer er i alle tilfælde ekskluderet, når det skal afgøres, hvilken figur der er nærmest, medmindre enheden, der foretager bevægelsen, har **FLY**.

- Når en figur udfører en heroisk intervention, farer frem eller konsoliderer, ignoreres **AIRCRAFT** (medmindre figuren har **FLY**).

PSYKISK FASE

Krigermystikere og troldmænd bruger mystiske warpkrafter til at hjælpe deres allierede med at ødelægge fjenden. Det er dog ikke uden risiko at udnytte denne kraft, da den mindste fejl kan betyde undergang for alle i nærheden.

Nogle figurer har nøgleordet **PSYKER**. Under den psykiske fase kan en **PSYKER** forsøge at manifestere psykiske kræfter og afvise fjendes psykiske kræfter.

Begynd din psykiske fase ved at vælge en valgbar **PSYKER**-enhed fra din hær, som er på slagmarken. **PSYKER**-enheder, der trak sig tilbage i denne runde (dog ikke **TITANIC**-enheder) er ikke valgbar. Hvis du ikke har nogle valgbar **PSYKER**-enheder fra din hær på slagmarken, og ingen andre regler, der skal afvikles i den psykiske fase, afsluttes den psykiske fase.

Når du har valgt en valgbar **PSYKER**-enhed fra din hær, kan du forsøge at manifestere en eller flere psykiske kræfter med den. Når du er færdig med at manifestere alle enhedens psykiske kræfter, som du ønsker, kan du vælge en anden valgbar **PSYKER**-enhed fra din hær for at forsøge at manifestere psykiske kræfter med den, og så videre, indtil du ikke ønsker at bruge flere valgbar **PSYKER**-enheder.

Ingen enhed kan vælges til at manifestere psykiske kræfter mere end én gang under hver psykisk fase. Når du ikke har flere valgbar **PSYKER**-enheder på slagmarken, som du vil prøve at manifestere psykiske kræfter med, afsluttes din psykiske fase, og skydefasen begynder.

- Vælg en **PSYKER** i din hær, der skal manifestere psykiske kræfter.
- Vælg en anden **PSYKER** i din hær, der skal manifestere psykiske kræfter.
- Når alle dine **PSYKER** har manifesteret psykiske kræfter, skal du fortsætte til skydefasen (s. 15).

PSYKISKE KRÆFTER

Alle **PSYKER** kender den psykiske kraft *Smite* (s. 15). Nogle kender andre kræfter i stedet for, eller ud over, *Smite* – enhedens datablade og andre supplerende regler, som du benytter, vil præcisere, hvilke kræfter hver **PSYKER** kender. Hver psykisk kraft har en warp-angrebsværdi – desto højere, desto sværere er det at manifestere den psykiske kraft. En **PSYKER**-enhed genererer sine kræfter før kampen.

- Alle **PSYKER** kender *Smite*.
- **PSYKER** kender til andre psykiske kræfter, som er beskrevet på deres datablade.

MANIFESTERING AF PSYKISKE KRÆFTER

Når du vælger en **PSYKER**-enhed til at manifestere psykiske kræfter, vælger du én psykisk kraft, som enheden kender, og forsøger at manifestere den. Du kan ikke, med undtagelse af *Smite*, forsøge at manifestere den samme psykiske kraft mere end én gang i samme kamprunde, heller ikke med forskellige **PSYKER**-enheder.

For at manifestere den psykiske kraft, skal du først bestå en psykisk test. Din modstander kan derefter vælge en af sine **PSYKER**-enheder, som er op til 24" væk fra den **PSYKER**-enhed, der forsøger at manifestere kraften, og forsøge at afvise den, før dens effekter er besluttet, ved at bestå en afvis-heksen-test.

Så længe den psykiske test lykkes, og den psykiske kraft ikke blev afvist af en afvis-heksen-test, bliver den psykiske kraft manifesteret og dens effekter, som vil være beskrevet i selve kræften, bliver derefter besluttet. Hvis **PSYKER**-enheden har mulighed for at manifestere mere end én psykisk kraft i dens psykiske fase, kan du forsøge af manifestere dem, én ad gangen, som beskrevet ovenfor. Det antal psykiske kræfter, som hver **PSYKER**-enhed kan forsøge at manifestere i dens psykiske fase, er beskrevet på dens datablad.

- Vælg psykisk kraft.
- Du kan ikke vælge den samme psykiske kraft mere end én gang hver kamprunde, medmindre det er *Smite*.
- Forsøg at manifestere en psykisk kraft ved at tage en psykisk test.
- Modstanderen kan forsøge af afvise den psykiske kraft ved at tage en afvis-heksen-test.
- Hvis manifesteringen lykkedes, beslutes effekterne af den psykiske kraft.
- Vælg en anden psykisk kraft.

PSYKISKE TESTS

Når en **PSYKER**-enhed forsøger at manifestere en psykisk kraft, skal du lave en psykisk test for enheden ved at slå med 2D6. Hvis det samlede antal øjne er lig med eller større end kraftens warp-angrebsværdi, er den psykiske test bestået. Hvis du slår to 1'ere eller to 6'ere under en psykisk test, rammes enheden øjeblikkeligt af Warpens farlighed.

- **Psykisk test:** Bestås, hvis 2D6 er lig med eller højere end dens psykiske krafts warp-angreb.
- Hvis der slås to 1'ere eller to 6'ere, rammes **PSYKEREN** af Warpens farlighed.

AFVIS HEKSEN

Når en **PSYKER**-enhed forsøger at afvise en psykisk kraft, skal du lave en afvis-heksen-test for enheden ved at slå med 2D6. Hvis det samlede antal øjne er større end resultatet af den psykiske test, er afvis-heksen-testen bestået, og den psykisk kraft er afvist. Der kan kun gøres ét forsøg på at afvise en psykisk kraft. Hvis en **PSYKER**-enhed kan forsøge at afvise mere end én psykisk kraft i en psykisk fase, vil det være beskrevet i dens datablad.

- **Afvis heksen:** Bestås, hvis 2D6 er højere end den fjendtlige **PSYKER**s psykiske test.
- Der kan kun gøres ét forsøg på at afvise hver psykiske kraft.

SMITE

Smite har en warp-angrebsværdi på 5. Læg 1 til denne psykiske krafts warp-angrebsværdi for hvert forudgående forsøg, der er udført for at manifestere denne kraft af en enhed i din hær i denne fase, uanset om det lykkedes eller ej. Hvis den manifesteres, rammes den nærmeste fjendtlige enhed indenfor 18", der er synlig for psykeren, af dødelige D3-sår (s. 19). Hvis resultatet af den psykiske test er 11 eller derover, rammes enheden i stedet af dødelige D6-sår.

- **Warp-angreb 5:** En psykisk test på 5+ er påkrævet for at manifestere *Smite*.
- Warp-angreb øges med 1 for hvert forudgående forsøg på at manifestere *Smite* i denne fase.
- Hvis den manifesteres, rammes den nærmeste, synlige fjendtlige enhed indenfor 18" af dødelige D3-sår.
- Hvis den manifesteres med en psykisk test på 11+, rammes fjenden i stedet af dødelige D6-sår.

WARPENS FARLIGHED

Når en **PSYKER**-enhed rammes af Warpens farlighed, lider den dødelige D3-sår. Hvis en **PSYKER**-enhed udslettes af Warpens farlighed, mens den forsøger at manifestere en psykisk kraft, kan kraften ikke manifesteres. Hvis en **PSYKER**-enhed udslettes af Warpens farlighed, vil alle enheder indenfor 6" lide dødelige D3-sår, inden den sidste figur i enheden fjernes.

- **Warpens farlighed:** **PSYKER**-enheder, der manifesterer kraften, lider dødelige D3-sår.
- Hvis **PSYKER**-enheden udslettes, mislykkes manifesteringen af den psykiske kraft.
- Hvis **PSYKER**-enheden udslettes, lider alle andre enheder indenfor 6" dødelige D3-sår.

SKYDEFASE

Tordnende geværer og granatsplinter, der falder ned fra himlen. Udbrud af affyringsild, der skinner gennem mørket, lysstråler fra laservåben, der oplyser krigstågen i glimt, og brugte patroner og batterier, der ligger spredt ud over slagmarken.

Begynd din skydefase med at vælge en valgbar enhed fra din hær til at skyde med. En valgbar enhed er en enhed, som har en eller flere figurer udstyret med distancevåben. Enheder, der rykkede frem denne runde, og enheder, der trak sig tilbage (dog ikke **TITANIC**-enheder) denne runde, er ikke valgbar. Hvis du ikke har nogle valgbar enheder, afsluttes din skydefase. Efter at du har skudt med en af dine valgbar enheder, kan du vælge en anden af dine valgbar enheder at skyde med, og så videre, indtil du ikke ønsker at skyde med flere af dine enheder.

Når du vælger en enhed at skyde med, skal du vælge skydemål og afvikle angreb med nogle eller alle distancevåben, som figurer i enheden er udstyret med (hvert distancevåben kan kun affyres én gang pr. fase). De distancevåben, som figurer i en enhed er udstyret med, er beskrevet på de relevante datablade.

Ingen enhed kan vælges til at skyde mere end én gang under hver skydefase. Når alle dine valgbar enheder, som du ønsker at skyde med, har skudt, afsluttes skydefasen, og du kan fortsætte til angrebsfasen.

- Vælg en enhed fra din hær til at skyde med.
- Når en enhed skyder, skal du vælge skydemål og derefter afvikle angreb med nogle eller alle distancevåben, som figurer i enheden er udstyret med.
- Vælg en anden enhed fra din hær til at skyde med.
- Når du har skudt med alle dine enheder, skal du fortsætte til angrebsfasen (s. 19).

VÆLG SKYDEMÅL

Når en enhed skyder, skal du vælge samtlige skydemålsenheder for alle distancevåben, som dens figurer skyder med, for hvert eneste angreb kan afvikles. Hvis en figur har mere end et distancevåben, kan den affyre dem alle mod det samme skydemål, eller den kan sigte våbnerne mod forskellige fjendtlige enheder. Ligeledes kan en enhed med flere figurer skyde på det samme eller forskellige skydemål. I begge tilfælde skal du, når du vælger et skydemål, melde ud, hvilke våben der skal sigtes mod enheden, før et angreb afvikles. Hvis nogle af disse våben har mere end én profil, som du kan vælge imellem, skal du også melde ud, hvilken profil der anvendes.

Kun fjendtlige enheder kan vælges som skydemål for et angreb. For at kunne sigte mod en fjendtlig enhed, skal mindst én figur i enheden være indenfor rækkevidde (dvs. indenfor afstand af karaktertræk for rækkevidde) af det våben, der anvendes, og være synlig for den skydende figur. Hvis der hersker tvivl, så gik over skulderen på den skydende model for at se, om noget af skydemålet er synligt. Med henblik på at fastlægge synlighed, så kan en figur se igennem andre figurer i dens enhed. Hvis der ikke er nogen valgbar skydemål for et våben, så kan våbnet ikke affyres. Hvis det er tilfældet for alle enhedens distancevåben, så kan enheden ikke vælges til at skyde med.

Hvis du vælger mere end et skydemål at skyde efter for din enhed, skal du afvikle alle angreb mod ét skydemål, før du går videre til næste skydemål. Hvis din enhed skyder med mere end ét distancevåben ad gangen mod et skydemål, og disse våben har forskellige profiler med karaktertræk, så skal du, efter du har afviklet angreb med et af disse våben, afvikle alle andre eventuelle angreb mod samme enhed med våben, der har samme profil med karaktertræk, før andre angreb mod skydemålet med et våben, der har en anden profil med karaktertræk, afvikles.

Bemærk, at så længe mindst én figur i skydemålsenheden er synlig for den skydende figur og indenfor rækkevidde af dens våben, da enheden

blev valgt som skydemål, affyres det våben altid mod skydemålsenheden, selv hvis ingen figurer i skydemålsenheden forbliver synlige for eller indenfor rækkevidde af det, når angrebet skal afvikles (dette kan ske, hvis figurer udslettes og fjernes fra slagmarken, når andre skud fra figurer i den skydende figurs enhed afvikles først).

- Vælg skydemål for alle våben, før der afvikles angreb.
- Mindst én figur i skydemålsenheden skal være synlig for den angribende figur og indenfor rækkevidde af det angribende våben.
- Hvis en enhed sigter på flere enheder, skal alle angreb mod én enhed afvikles før angreb mod den næste afvikles.
- Hvis en enhed skyder med flere våben, skal alle angreb med våben, der har den samme profil, afvikles, før angreb med det næste afvikles.

***For eksempel:** Janus vælger at skyde med en patrulje af Chaos Space Marines. Enheden har ti figurer: en er udstyret med en lascannon, en med en meltagun og otte med boltguns. Når skydeenheden er valgt, opdeler Janus deres angreb på følgende måde: lascannon sigtes mod en fjendtlig køretøjsenhed, men meltagun og alle boltguns sigtes mod en fjendtlig infanterienhed. Alle våben er indenfor rækkevidde af de respektive enheder, og begge skydemål er synlige for alle skydende figurer. Janus afvikler angrebene mod infanterienheden først, og begynder ved at vælge at skyde med boltguns. Efter at alle boltgun-angreb er blevet afviklet, vælger Janus at afvikle meltagun-angrebet. Da alle angreb mod infanterienheden nu er afviklet, kan Janus afvikle lascannon-angrebet mod køretøjsenheden.*

FASTLÅST I KAMP

Figurer kan ikke foretage angreb med distancevåben, mens deres enhed er indenfor konfrontationsafstand af fjendtlige figurer (s. 4). Figurer kan heller ikke sigte mod fjendtlige enheder, der er indenfor konfrontationsafstand af andre enheder i din hær – risikoen for at ramme dine egne tropper er for stor.

- Enheder kan ikke skyde, mens de er indenfor konfrontationsafstand af fjendtlige enheder.
- Enheder kan ikke skyde efter skydemål, der er indenfor konfrontationsafstand af venligtsindede enheder.

ANTAL ANGREB

Når en figur affyrer et distancevåben, foretager den et antal angreb. Du skal slå ét træffer-slag for hvert angreb, som foretages (se Foretag angreb, side 18).

Antallet af angreb, som en figur kan foretage med et distancevåben, er lige med det nummer, der står skrevet på våbenets profil ved siden af dens type. For eksempel kan en figur, der skyder med et "Assault 1"-våben, foretage ét angreb med det våben; en figur, der skyder med et "Heavy 3"-våben, kan foretage tre angreb, og så videre.

- Alle angreb fra et distancevåben skal rettes mod den samme skydemålsenhed.
- Antal angreb = tallet efter våbentypen.

STORE KANONER BLIVER ALDRIG TRÆTTE

En **KØRETØJS-** eller **MONSTER-**figur kan angribe med distancevåben, selv når dens enhed er indenfor konfrontationsafstand af fjendtlige enheder, men den kan kun udføre sådanne angreb mod fjendtlige enheder, som den er indenfor konfrontationsafstand af. I sådanne tilfælde kan **KØRETØJS-** og **MONSTER-**figurer sigte mod en fjendtlig enhed, selv hvis der er andre venligtsindede enheder indenfor konfrontationsafstand af den samme fjendtlige enhed. Bemærk, at hvis en **KØRETØJS-** eller **MONSTER-**enhed har mere end ét distancevåben, kan du stadig vælge at sigte mod enheder, der ikke er indenfor konfrontationsafstand af den sigtende figurs enhed, men de vil kun være i stand til at foretage angrebene med det våben, hvis alle fjendtlige enheder indenfor konfrontationsafstand af den skydende figurs enhed er udslettet, når du skal afvikle angrebene. Endvidere skal man, når en **KØRETØJS-** eller **MONSTER-**figur skyder med et tungt våben, trække 1 fra dens træffer-slag, når man afvikler det våbens angreb, mens fjendtlige enheder er indenfor konfrontationsafstand af figurens enhed.

- **MONSTRE** og **KØRETØJER** kan affyre distancevåben, selv indenfor konfrontationsafstand af fjendtlige enheder.
- **MONSTRE** og **KØRETØJER** kan sigte mod andre enheder, men kan ikke afvikle sådanne angreb, mens der er fjendtlige figurer i deres konfrontationsafstand.
- Træk 1 fra træffer-slag, når **MONSTRE** og **KØRETØJER** affyrer tunge våben, mens der er fjendtlige enheder indenfor deres konfrontationsafstand.

PAS PÅ, SIR

Figurer kan ikke sigte et distancevåben på en enhed, der indeholder **KARAKTER-**figurer med et karaktertræk for sår på 9 eller mindre, mens enheden er indenfor 3" af en anden venligtsindet **KØRETØJS-** eller **MONSTER-**enhed, eller mens den er indenfor 3" af andre venligtsindede enheder, der har 3 eller flere figurer, medmindre **KARAKTER-**figuren både er synlig for den skydende figur og det er den nærmeste fjendtlige enhed for den skydende figur – kampens malstrøm gør det svært at udpege sådanne individer. Ignorer andre fjendtlige **KARAKTER-**figurer med et karaktertræk for sår på 9 eller mindre, når det skal afgøres, om skydemålet er den nærmeste fjendtlige enhed for den skydende figur.

- Kan ikke skyde på en fjendtlig **KARAKTER** med 9 eller færre sår, mens den er indenfor 3" af en venligtsindet enhed (**MONSTER**, **KØRETØJ** eller enhed på 3+ figurer), medmindre det er det nærmeste skydemål.

VÅBENTYPER

Der er fem typer distancevåben: Overfaldsvåben, tunge våben, hurtigt-affyrende våben, granater og pistoler. Typen af våben kan påvirke antallet af angreb, det kan foretages (se side 17). Derudover har hver type af distancevåben også en ekstra regel, der, afhængig af situationen, kan påvirke præcisionen af våbenet eller hvornår, det kan affyres. Disse er som følger:



OVERFALDSVÅBEN (ASSAULT)

Overfaldsvåben skyder så hurtigt eller vilkårligt, at de kan affyres fra hoften, når krigerne styrter fremad i kamp.

Hvis en enhed omfatter eventuelle figurer udstyret med overfaldsvåben, er enheden valgbar til at skyde med i din skydefase, selv hvis den har rykket frem i samme runde, men du kan kun afvikle angreb med disse overfaldsvåben, når du vælger at skyde med denne enhed. Hvis en figur skyder med et overfaldsvåben i den samme runde, som den rykkede fremad, skal den fratrække 1 fra træffer-slag, når våbnets angreb afvikles.

- Kan affyres, selvom den skydende figurs enhed rykkede fremad.
- Træk 1 fra træffer-slag, hvis den skydende figurs enhed rykkede fremad.



TUNGE VÅBEN (HEAVY)

Tunge våben er blandt de største våben på slagmarken, men de kræver understøttelse for at skyde med fuld kraft og er besværlige at bruge på klos hold.

Når en **INFANTERI**-figur affyrer et tungt våben, fratrækkes 1 fra eventuelle træffer-slag, når våbnets angreb skal afvikles, hvis den skydende figurs enhed har foretaget en bevægelse denne runde (f.eks. hvis den har foretaget en normal bevægelse (s. 10) denne runde).

- Træk 1 fra træffer-slag, hvis den skydende figur er **INFANTERI** og dens enhed bevægede sig denne runde.



HURTIGT-AFFYRENDE VÅBEN (RAPID FIRE)

Hurtigt-affyrende våben er alsidige våben, der kan bruges til at affyre enkelte skud på lang afstand eller kontrollerede salver på klos hold.

En figur, der affyrer et hurtigt-affyrende våben, fordobler antallet af angreb, hvis dets angrebsmål er halvejs indenfor våbenets rækkevidde.

- Dobbelt antal angreb foretaget, hvis skydemål er indenfor halv rækkevidde.



GRANAT (GRENADE)

En granat er et håndholdt sprænglegeme, som en krigers kaster mod fjenden, mens resten af gruppen yder dækningsild.

Hver gang en enhed skyder, kan en enkel figur i enheden, der er udstyret med granater, kaste en granat i stedet for at affyre et andet våben.

- Kun én figur kan bruge en granat, når dens enhed skyder.



PISTOL (PISTOL)

På grund af deres lille størrelse kan pistoler sågar bruges til at skyde på klos hold i nærkamp.

En figur kan angribe med en pistol, selvom dens enhed er indenfor konfrontationsafstand af fjendtlige enheder, men så skal den også sigte efter en fjendtlig enhed, der er indenfor konfrontationsafstand af dens egen enhed. I sådanne tilfælde kan figuren sigte mod en fjendtlig enhed, selv hvis der er andre venligtsindede enheder indenfor konfrontationsafstand af den samme fjendtlige enhed.

Hver gang en figur, der er udstyret med både en pistol og en anden type distancevåben (f.eks. pistol og hurtigt-affyrende våben) skyder, kan den enten skyde med dens pistol(er) eller med alle de andre våben. Vælg, hvad der skal affyres (pistoler eller et andet våben), før du vælger skydemål.

- Kan affyres, selvom den skydende figurs enhed er indenfor konfrontationsafstand af fjendtlig enhed.
- Kan ikke affyres sammen med en anden våbentype.

SPRÆNGVÅBEN (BLAST WEAPONS)

Nogle våben har "Blast" angivet under profilevner. Disse kaldes sprængvåben. Udover de normale regler, så gælder følgende regler for sprængvåben:

1. Hvis et sprængvåben sigtes mod en enhed med mellem seks og ti figurer, vil den altid foretage minimum 3 angreb. Så hvis terningslaget resulterer i mindre end 3 angreb, når det skal besluttes, hvor mange angreb der laves med det våben, skal du i stedet lave 3 angreb. For eksempel hvis et D6-granatvåben med Blast-reglen sigtes mod en enhed, der har 6 eller flere figurer, og du slår en 2'er for at fastslå antallet af angreb, tælles det slag som en 3'er og våbnet foretager tre angreb mod enheden.
2. Når et sprængvåben sigtes mod en enhed, der består af 11 eller flere figurer, skal du ikke slå terninger for at beslutte antallet af angreb – i stedet skal du foretage det maksimale antal mulige angreb. For eksempel hvis et D6-granatvåben med Blast-reglen sigtes mod en enhed, der har 11 eller flere figurer, foretager våbnet seks angreb mod enheden.

Sprængvåben kan aldrig anvendes til at foretage angreb mod en enhed, der er indenfor konfrontationsafstand af den skydende figurs enhed, selv hvis våbenet er af typen pistol eller den skydende figur er et **KØRETØJ** eller et **MONSTER** – affyring af højeksplosiver på klos hold er yderst uhensigtsmæssigt.

- **Sprængvåben:** Mindst 3 angreb mod enheder med seks eller flere figurer. Lav altid det maksimale antal angreb mod enheder med 11 eller flere figurer.
- Kan aldrig bruges til at angribe enheder indenfor den skydende enheds konfrontationsafstand.

FORETAG ANGREB

Angreb foretages med distance- eller nærkampsvåben. Angreb kan foretages hver for sig, eller, i nogle tilfælde, kan du slå flere angreb sammen. Den følgende sekvens bruges til at foretage ét angreb ad gangen:

1. TRÆFFER-SLAG (HIT)

Når en figur foretager et angreb, skal du slå et træffer-slag for det angreb med en D6. Hvis resultatet af træffer-slaget er lig med eller større end den angribende figurs karaktertræk for ballistiske egenskaber (BS) (hvis angrebet er med et distancevåben) eller dens karaktertræk for våbenmæssige egenskaber (WS) (hvis angrebet er med et nærkampsvåben), så rammer det angreb målenheden med én træffer. Hvis ikke, så mislykkes angrebet, og angrebssekvensen afsluttes.

Hvis et angreb foretages med et våben, der har en evne, som fortæller, at den "automatisk rammer dens mål", skal intet træffer-slag udføres – angrebet rammer bare målenheden med én træffer. Et ikke-modificeret træffer-slag på 6 rammer altid, og et ikke-modificeret træffer-slag på 1 mislykkes altid. Et træffer-slag kan aldrig modificeres med mere end -1 eller +1. Det betyder, at hvis den samlede modifikation til et træffer-slag efter udregning af alle modifikationer er -2 eller værre, ændres det til -1. Ligeledes gælder det, at hvis den samlede modifikation til et træffer-slag efter udregning af alle modifikationer er +2 eller bedre, ændres det til +1.

2. SÅRENDE TERNINGSLAG (WOUND)

Hver gang en træffer rammer en målenhed, skal der foretages et sårende terningslag for angrebet ved at slå én D6 for at se, om angrebet sårer målet. Det nødvendige resultat afgøres ved at sammenligne angrebsvåbenets karaktertræk for styrke (S) med målets karaktertræk for sejhed (T), som vist i den følgende tabel:

SÅRENDE TERNINGSLAG (WOUND)	
ANGREBETS STYRKE vs MÅLETS SEJHED	NØDVENDIGT D6-SLAG
Er styrken det DOBBELTE (eller mere) af sejheden?	2+
Er styrken STØRRE end sejheden?	3+
Er styrken LIG MED sejheden?	4+
Er styrken MINDRE end sejheden?	5+
Er styrken det HALVE (eller mindre) af sejheden?	6+

Hvis resultatet af det sårende terningslag er mindre end det nødvendige tal, mislykkes angrebet og angrebssekvensen afsluttes. Et ikke-modificeret sårende terningslag på 6 sårer altid målet, og et ikke-modificeret sårende terningslag på 1 mislykkes altid. Et sårende terningslag kan aldrig modificeres med mere end -1 eller +1. Det betyder, at hvis den samlede modifikation til et sårende terningslag efter udregning af alle modifikationer er -2 eller værre, ændres det til -1. Ligeledes gælder det, at hvis den samlede modifikation til et sårende terningslag efter udregning af alle modifikationer er +2 eller bedre, ændres det til +1.

3. TILDEL SÅR

Hvis et angreb sårer målet, tildeler den spildeltager, der har kommandoen over angrebsmålet, såret til en af figurerne i målenheden (det behøver ikke være en figur, der er indenfor rækkevidde eller synlig for den angribende figur). Hvis en figur i målenheden allerede har pådraget sig et eller flere sår eller har fået skade tildelt i denne fase, skal skaden tildeles denne figur.

4. REDNINGSSLAG

Den spildeltager, der har kommandoen over målenheden, foretager et redningslag ved at slå en D6-terning og modificere slaget ved hjælp af karaktertrækket for panserindtrængning (AP) for det våben, der forårsagede skaden. For eksempel, hvis det pågældende våben har en AP-værdi på -1, så fratækker man 1 fra redningslaget. Hvis resultatet er lig med eller større end karaktertrækket for redning (Sv) for den figur, der tildeles såret, lykkes redningslaget og angrebssekvensen afsluttes. Hvis resultatet er mindre end figurens karaktertræk for redning, betragtes redningslaget som mislykket, og figuren lider skade. Et ikke-modificeret terningslag på 1 mislykkes altid.

5. PÅFØR SKADE

Den påførte skade er lig med det anvendte våbens karaktertræk for skade (D). En figur får et sår for hvert skadepoint den lider. Hvis figurens sår nedbringes til 0 eller derunder, udslettes den og fjernes fra spillet. Hvis en figur får flere sår i et enkelt angreb og bliver ødelagt, vil eventuel overskydende skade fra angrebet være tabt og uden effekt.

- **Træffer-slag (distancevåben):** Slå én D6'er; en træffer rammer, hvis resultatet er lig med eller højere end den angribendes BS-værdi. Ellers mislykkes angrebet.
- **Træffer-slag (nærkampsvåben):** Slå én D6'er; en træffer rammer, hvis resultatet er lig med eller højere end den angribendes WS-værdi. Ellers mislykkes angrebet.
- **Sårende terningslag:** Slå én D6'er, og sammenlign angriberens S-værdi med målets T-værdi i tabellen til venstre. Målet såres, hvis slaget er lig med eller slår det påkrævede resultat. Ellers mislykkes angrebet.
- **Tildel sår:** Den spildeltager, der kommanderer målenheden, vælger én figur i enheden. Hvis en figur i enheden allerede har pådraget sig sår eller har fået skade tildelt i denne fase, skal denne figur vælges.
- **Redningslag:** Slå én D6'er, og modificer med angriberens AP-værdi. Hvis resultatet er mindre end Sv-værdien for den valgte figur, mislykkes redningslaget og den lider skade. Ellers reddes angrebet.
- **Påfør skade:** Den valgte figur mister antallet af sår svarende til angrebets D-værdi.
- Hvis en figur udslettes af et angreb, vil eventuel overskydende skade fra angrebet gå tabt.
- Ikke-modificerede træffer-slag, sårende terningslag og redningslag på 1 mislykkes altid.
- Ikke-modificerede træffer-slag og sårende terningslag på 6 rammer altid.
- Træffer-slag og sårende terningslag kan ikke modificeres med mere end -1 eller +1.

USÅRLIGHEDSREDNING

Nogle figurer har en usårlighedsredning. Hver gang et angreb tildeles en figur med en usårlighedsredning, kan du vælge enten at bruge dens normale karaktertræk for redning (Sv) eller dens usårlighedsredning, men ikke begge. Hvis en model har mere end en usårlighedsredning, kan den kun anvende én af dem – vælg hvilken, det skal være. Hvis du anvender en figurs usårlighedsredning, modificeres det aldrig af et våbens værdi for panserindtrængning.

- **Usårlighedsredning:** Redningsslag der aldrig modificeres af angrebsvåbenets AP-værdi.
- En figur med en usårlighedsredning kan anvende den i stedet for dens normale Sv-værdi.

DØDELIGE SÅR

Nogle angreb påfører dødelige sår – disse er så voldsomme at intet panser eller kraftfelt kan stå imod et sådan raseri. Hvert dødeligt sår påfører 1 skadespoint til den angrebne enhed, og de påføres altid én ad gangen. Man skal ikke slå et sårende terningslag eller et redningsslag (herunder usårlighedsredning) imod et dødeligt sår – man tildeler det blot som man ville tildele ethvert andet sår og påfører skade til en figur i den angrebne enhed (s. 18). Ulig i et normalt angreb mister man ikke overskydende skade fra et angreb, der påfører dødelige sår. I stedet for fortsætter man med at tildele skade til en anden figur i den angrebne enhed, indtil al skaden er blevet tildelt, eller den angrebne enhed er udslettet.

Hvis et angreb påfører dødelige sår oveni den normale skade, skal den normale skade afvikles først. Hvis et angreb påfører

dødelige sår oveni den normale skade, men den normale skade efterfølgende reddes, lider den angrebne enhed stadig af de dødelige sår, som beskrevet modsat. Hvis en evne påvirker våbenets påførte skade, og våbenet kan påføre dødelige sår oveni den normale skade, gælder modifikationer ikke for påførte dødelige sår (medmindre reglen udtrykkeligt angiver andet).

- Hvert dødeligt sår, der påføres en enhed, får én figur i den enhed til at miste et sår.
- Der kan ikke laves redningsslag mod dødelige sår.
- Dødelige sår, der påføres oveni normal skade, gælder altid – selv hvis normal skade reddes.

IGNORER SÅR

Nogle figurer har regler, der giver dem en chance for at ignorere sår. Hvis en figur har mere end en af disse regler, kan du kun anvende én regel, hver gang figurer mister et sår (inklusive sår tabt på grund af dødelige sår).

- En figur kan kun bruge én regel til at forsøge at ignorere hvert sår, det lider.

ANGREBSFASE

Krigerne kaster sig ind i kampen for at dræbe med kniv, hammer og klo. Skarpe krigsråb og paniske skrig giver ekko gennem den hvirvlende røg, i takt med at den katastrofale vold nærmer sig.

Angrebsfasen er opdelt i to trin. Først angriber du med dine enheder. Derefter udfører din modstander heroiske interventioner.

1. ANGREB 2. HEROISKE INTERVENTIONER

1. ANGREB

Start din angrebsfase med at vælge en valgbar enhed fra din hær til angreb, og erklær et angreb med den. En valgbar enhed er en, der befinder sig inden for 12" af en fjendtlig enhed i starten af angrebsfasen. Man kan ikke vælge enheder, der har rykket frem eller trukket sig tilbage i denne kamprunde, eller enheder, der startede angrebsfasen indenfor konfrontationsafstand af fjendtlige enheder. Hvis du ikke har nogle valgbare enheder i din hær, som du ønsker at angribe med på slagmarken, skal du fortsætte til trinnet Heroiske interventioner i angrebsfasen. Når du er færdig med at angribe med en af dine enheder, kan du vælge en anden enhed fra din hær og gøre det samme, og så videre, indtil du ikke ønsker at angribe med flere af dine enheder.

Ingen enhed kan vælges til at angribe mere end én gang under hver angrebsfase. Når alle dine valgbare enheder, som du ønsker at angribe med (hvis nogen), har erklæret et angreb og udført det, skal du fortsætte til trinnet Heroiske interventioner i angrebsfasen.

- Vælg en enhed fra din hær til at angribe med.
- Angrib med den enhed (se nedenfor).
- Vælg en anden enhed fra din hær til at angribe med.
- Når alle dine enheder har angrebet, skal du gå til trinnet Heroiske interventioner (s. 20).

ANGREB MED EN ENHED

Når du har valgt at erklære angreb med en valgbar enhed, skal du vælge en eller flere fjendtlige enheder indenfor 12" som dens angrebsmål. Angrebsmål behøver ikke være synlige for den angribende enhed. Du skal derefter udføre et angrebsslag for din enhed ved at slå 2D6. Dette er det maksimale antal tommer, hver figur i angrebsheden nu kan flyttes, hvis de kan foretage angrebsbevægelsen. For at lave en angrebsbevægelse skal enhedens angrebsslag være tilstrækkeligt til, at den vil afslutte bevægelsen i enhedssammensætning (s. 4) og indenfor

konfrontationsafstand (s. 4) af alle enheder, der var et angrebsmål – uden at rykke indenfor konfrontationsafstand af fjendtlige enheder, der ikke var et mål for angrebet. Hvis det er muligt, så lykkes angrebet, og figurerne i enheden foretager en angrebsbevægelse, så det opfylder overstående krav. Hvis det ikke er muligt, mislykkes angrebet, og ingen af figurerne i angrebsenheden bevæger sig i denne fase.

- Erklær angrebsmål (skal være indenfor 12”).
- Angrebsslag = 2D6”.
- Hvis utilstrækkeligt til at flytte angrebsenhed indenfor konfrontationsafstand af alle mål, mislykkes angrebet.
- Hvis angrebet lykkes, foretager figurerne deres angrebsbevægelse.
- Angrebsbevægelser kan ikke foretages indenfor konfrontationsafstand af enheder, der ikke var mål for angrebet.

2. HEROISKE INTERVENTIONER

Din modstander kan nu vælge en valgbar **KARAKTER**-enhed fra deres hær til at udføre en heroisk intervention (se nedenfor). En valgbar **KARAKTER**-enhed er en, der ikke er indenfor konfrontationsafstand af fjendtlige enheder, men er indenfor 3” horisontalt og 5” vertikalt af en fjendtlig enhed. Når de er færdige med at udføre en heroisk intervention med en **KARAKTER**-enhed, kan de vælge en anden **KARAKTER**-enhed fra deres hær og gøre det samme, og så videre, indtil de har gjort det med så mange af deres enheder, som de ønsker. Hvis din modstander ikke har nogle valgbare **KARAKTER**-enheder, afsluttes angrebsfasen.

Ingen enhed kan udføre mere end én heroisk intervention under hver af modstanderens angrebsfaser. En enhed kan aldrig udføre en heroisk intervention under sin egen angrebsfase. Når alle din modstanders valgbare **KARAKTER**-enheder har udført heroiske interventioner, som de ønsker, afsluttes din angrebsfase, og du fortsætter til kampfasen.

- Vælg en **KARAKTER**-enhed til at udføre en heroisk intervention.
- Kan ikke udføre en heroisk intervention, hvis eventuelle fjendtlige enheder er indenfor konfrontationsafstand.
- For at udføre en heroisk intervention, skal der hver en fjendtlig enhed indenfor 3” horisontalt og 5” vertikalt.
- Vælg en anden **KARAKTER**-enhed til at udføre en heroisk intervention.
- Når alle dine **KARAKTER**-enheder har udført heroiske interventioner, skal du fortsætte til kampfasen (s. 21).

UDFØR EN HEROISK INTERVENTION

Når en enhed udfører en heroisk intervention, kan du flytte hver figur i den enhed op til 3” – denne bevægelse er en heroisk intervention. Hver figur i enheden skal afslutte sin heroiske intervention ved at være rykket tættere på den nærmeste fjendtlige figur. Husk, at en enhed skal afslutte enhver bevægelse i enhedssammensætning (s. 4).

- **Heroiske interventioner:** Flyt op til 3”.
- Skal være flyttet tættere på den nærmeste fjendtlige figur.

ANGREB HENOVER TERRÆN

Medmindre andet er beskrevet kan en figur flyttes over en terræn-feature, når den foretager en angrebsbevægelse men ikke gennem den (så figurer kan ikke bevæge sig gennem en mur eller et træ, men de kan klatre op eller over dem).

En figur kan bevæge sig over terræn-features, der er op til 1” høje, som var de der ikke – enhver vertikal afstand op og/eller ned, som de skal foretage for at krydse sådanne terræn-features, ignoreres. En figur kan bevæge sig vertikalt for at klatre op, ned og over enhver terræn-feature, der er højere end dette, ved at tælle den vertikale afstand op og/eller ned som en del af dens angrebsbevægelse. Figurer kan ikke afslutte en angrebsbevægelse under klatring – hvis det ikke er muligt at foretage en angrebsbevægelse på denne måde, mislykkes angrebet.

- Figurer kan frit foretage en bevægelse over terræn-features på op til 1” i højde.
- Figurer kan ikke bevæges gennem højere terræn-features, men kan klatre op og ned ad dem.

FLYVENDE ANGREB

Hvis en enheds datablad indeholder nøgleordet **FLY**, kan dens figurer bevæge sig over andre figurer (og deres baser), som hvis de ikke var der, når figurerne foretager en angrebsbevægelse, men de skal bevæge sig over terræn-features (inklusive **BYGNINGS**-enheder) som alle andre figurer. En figur med evnen **FLY** kan ikke afslutte en bevægelse ovenpå en anden figur.

- **FLY**-figurer kan bevæge sig henover andre figurer, når de foretager en angrebsbevægelse.
- **FLY**-figurer bevæger sig henover terræn (inklusive **BYGNINGER**) ligesom andre figurer, når de foretager en angrebsbevægelse.

OVERWATCH

Visse regler tillader enheder af affyre Overwatch mod en fjendtlig enhed, før den kan angribe. Hvis en fjendtlig enhed erklærer et angreb, der rettes mod en eller flere enheder fra din hær med sådan en regel, kan hver af disse enheder affyre Overwatch, før angrebsslaget foretages. En enhed kan ikke affyre Overwatch, hvis der er eventuelle fjendtlige enheder indenfor konfrontationsafstand af den. Overwatch afvikles som et normalt skudangreb (omend det afvikles i angrebsfasen) og anvender alle de normale regler, bortset fra at ikke-modificeret træffer-slag på 6 altid er påkrævet for et vellykket træffer-slag, uanset de ballistiske egenskaber for den skydende figur eller eventuelle modifikationer til træffer-slag. Endvidere vil en figur, der affyrer Overwatch, gøre det mod den angribende enhed. Enhver regel der erklærer, at der ikke kan sigtes på enheden, medmindre den er det nærmeste mål (f.eks. Pas på, sir), gælder ikke ved affyring af Overwatch.

- **Overwatch:** Alle angrebsmål med Overwatch kan affyre det, før angrebsslag foretages.
- Overwatch kan aldrig affyres, mens der er fjendtlige enheder indenfor konfrontationsafstand.
- Skyd med enhed, når der affyres Overwatch, men der rammes kun med ikke-modificerede 6'ere.

KAMPFASE

Slagmarken omdannes til et altopslugende blodbad, mens de stridende hære mødes ansigt til ansigt. Hugtænder og klør knuser knogler. Klinger ringer ud som hamre på ambolte. Blodet sprøjter, og kødet flænses, mens hadefulde fjender river hinanden i stykker.

Start med den spiller, hvis tur det ikke er. Spillerne skal skiftevis vælge en valgbar enhed fra deres hær og kæmpe med den (se til nedenfor). En valgbar enhed er en, der er indenfor konfrontationsafstand af en fjendtlig enhed og/eller har foretaget en angrebsbevægelse i samme runde. Hvis ingen af spillerne har valgbar enheder til at kæmpe med, afsluttes kampfasen.

Ingen enhed kan kæmpe mere end én gang i kampfasen. Hvis en spiller har kæmpet med alle sine valgbar enheder, kan modspilleren kæmpe med deres tilbageværende valgbar enheder, én ad gangen. Bemærk, at efter en fjendtlig enhed har kæmpet og afsluttet sin konsolideringsbevægelse, kan det være, at en tidligere ikke-valgbar enhed nu er valgbar – disse enheder kan nu vælges til at kæmpe med. Når alle valgbar enheder har kæmpet, afsluttes kampfasen og der fortsættes til moralfasen.

- Din modstander lægger ud, og så skiftes I til at vælge enheder at kæmpe med.
- Når en enhed kæmper, farer den frem, hvorefter den foretager nærkampsangreb, inden den konsoliderer.
- Hvis en spiller ikke har flere enheder tilbage at kæmpe med, kan modstanderen kæmpe med sine resterende enheder, én ad gangen.
- Når alle enheder har kæmpet, fortsættes til moralfasen (s. 23).

ANGRIBENDE ENHEDER KÆMPE FØRST

Enheder, der har foretaget en angrebsbevægelse denne runde, kæmper først i kampfasen. Det betyder, at enheder, som ikke udførte en angrebsbevægelse denne runde, ikke kan vælges til at kæmpe, før alle enheder, der foretog en angrebsbevægelse, har kæmpet.

- Enheder, der har foretaget en angrebsbevægelse i denne runde, kæmper før alle andre enheder.

KÆMP

Når du vælger en enhed til at kæmpe, farer den først frem, hvorefter figurerne i enheden udfører nærkampsangreb, og så konsoliderer enheden.

FAR FREM

Når en enhed farer frem, kan du bevæge hver figur i den enhed op til 3" – den bevægelse kaldes at fare frem. Hver figur i enheden skal afslutte deres fremfaren ved at være rykket tættere på den nærmeste fjendtlige figur. En figur, der allerede rører en fjendtlig figur, kan ikke bevæge sig, men tæller stadig som have faret frem. Husk, at en enhed skal afslutte enhver bevægelse i enhedssammensætning (s. 4).

- **Far frem:** Flyt op til 3".
- Skal være flyttet tættere på den nærmeste fjendtlige figur.

GENNEMFØRELSE AF NÆRKAMPSANGREB

Når en enhed udfører dens nærkampsangreb, skal du bestemme, inden du afvikler angrebene, hvilke figurer der kan kæmpe, og hvor mange angreb de skal lave, hvorefter du skal vælge angrebsmål(ene) for alle figurerne angreb og erklære, hvilke nærkampsvåben angrebene skal udføres med.

Hvilke figurer kæmper

Når en enhed foretager nærkampsangreb, er det kun figurerne i den enhed, som enten er indenfor konfrontationsafstand (s. 4) af en fjendtlig enhed, eller som er indenfor ½" af en anden figur i deres egen enhed, som så er indenfor ½" af en fjendtlig enhed, der kan kæmpe.

- En figur kan kæmpe, hvis den er indenfor konfrontationsafstand af en fjendtlig enhed.
- En figur kan kæmpe, hvis den er indenfor ½" af en anden figur i dens egen enhed, der er indenfor ½" af en fjendtlig enhed.

Antal angreb

Når en figur kæmper, vil den foretage et antal angreb. Du skal slå ét træffer-slag for hvert angreb, som foretages (se Foretag angreb, side 18).

Antallet af angreb, som en figur laver, afgøres af dens karaktertræk for angreb (A), som kan findes på dens datablad. For eksempel, hvis en figur har en A-værdi på 2, kan den foretage to angreb.

- Antal angreb foretaget af hver figur, der kan kæmpe = A.

Vælg skydemål

For du kan afvikle dine angreb, skal du først vælge angrebsenhed(erne) for samtlige angreb. Angreb fra figurer i enheder, der foretog en angrebsbevægelse denne runde, kan kun rettes mod fjendtlige enheder, som deres enhed erklærede et angreb imod, eller som foretog en heroisk intervention i denne runde. For at kunne sigte efter en fjendtlig enhed, skal den angribende figur enten være indenfor konfrontationsafstand af enheden, eller indenfor ½" af en anden figur i dens egen enhed, som så er ½" indenfor den fjendtlige enhed.

Hvis en figur kan foretage mere end ét angreb, kan den foretage dem alle mod det samme mål eller opdele dem. Ligeledes kan en enhed med flere figurer vælge at angribe det samme mål, eller figurerne kan vælge forskellige mål. I begge tilfælde skal det erklæres, hvilke angreb der rettes mod hvilke enheder, før angrebene afvikles, og alle angreb mod ét mål skal afvikles, før man går videre til det næste.

Hvis der ikke er nogle rimelige angrebsmål (fordi alle fjendtlige enheder er udenfor konfrontationsafstand osv.), så kan enheden ikke foretage nærkampsangreb, men den kan stadig konsolidere (se modsat).

- Hvis den angribende enhed foretager en angrebsbevægelse denne runde, kan dens figurer kun sigte mod enheder, som den erklærede et angreb imod, eller enheder der foretog en heroisk intervention denne runde.
- Vælg mål for alle angreb, før noget angreb afvikles.
- Hvis en enhed sigter på flere enheder, skal alle angreb mod én enhed afvikles før angreb mod den næste afvikles.

Vælg våben

Når en figur foretager et nærkampsangreb, skal den gøre det med et nærkampsvåben (f.eks. et våben af typen "Melee"). De våben, en figur er udstyret med, er beskrevet på dens datablad. Hvis en figur ikke er udstyret med melee-nærkampsvåben, eller hvis den ikke kan foretage et angreb med et af de melee-våben, den er udstyret med, skal figuren foretage angreb med et nærkampsvåben, der har følgende profil:

VÅBEN	RÆKKEVIDDE	TYPE	S	AP	D
Nærkampsvåben	Melee	Melee	Bruger	0	1

Hvis en figur har mere end ét nærkampsvåben, skal det besluttes inden afvikling af angreb, hvilket den bruger. Hvis en figur har mere end ét nærkampsvåben og kan foretage flere angreb, kan den frit splitte dem mellem disse våben – meld ud, hvilke angreb laves med hvilke våben, inden du begynder at afvikle angrebene. Hvis det valgte våben har mere end én profil, som du kan vælge imellem, skal du på samme tid melde ud, hvilken profil der anvendes. Forskellige angreb foretaget med sådan et våben kan laves med forskellige profiler, hvis du ønsker det.

Hvis din enhed foretager angreb med mere end ét nærkampsvåben ad gangen mod en enhed, og disse våben har forskellige profiler med karaktertræk, så skal du, efter du har afviklet et angreb med et af disse våben, afvikle alle andre eventuelle angreb mod samme enhed med våben, der besidder den samme profil med karaktertræk, for andre angreb mod målet med et våben, der har en anden profil med karaktertræk. Bemærk, at alle de angreb, som du har erklæret, altid afvikles mod målenheden, selv hvis der ikke skulle være flere

figurer indenfor rækkevidde i målenheden, når du skal afvikle et individuelt skud (det kan ske, hvis figurer udslettes og fjernes fra slagmarken, når andre angreb fra figurer i den angribende figurs enhed afvikles først).

- Hvert nærkampsangreb udføres med et nærkampsvåben.
- En figur angriber ved at bruge profilen for nærkampsvåben, hvis den ikke har andre nærkampsvåben.
- Hvis en enhed angriber med flere våben, skal alle angreb med våben, der har den samme profil, afvikles, før angreb med den næste afvikles.

KONSOLIDERING

Når en enhed konsoliderer, kan du bevæge hver figur i enheden op til 3" – den bevægelse kaldes at konsolidere. Hver figur skal afslutte sin konsolidering ved at være rykket tættere på den nærmeste fjendtlige figur. En figur, der allerede rører en fjendtlig figur, kan ikke bevæge sig, men tæller stadig som værende konsolideret. Husk, at en enhed skal afslutte enhver bevægelse i enhedssammensætning (s. 4).

- **Konsolidering:** Flyt op til 3".
- Skal være flyttet tættere på den nærmeste fjendtlige figur.

***For eksempel:** Janus vælger at kæmpe med en Chaos Terminators-enhed. Efter at figurerne er faret frem, udfører Janus angreb med sin enhed. Denne enhed består af fem figurer, der er indenfor konfrontationsafstand af en fjendtlig enhed. En af Janus' figurer har et karaktertræk for angreb på 3 og er udstyret med en lynklo. De fire andre figurer har et karaktertræk for angreb på 2, og to af dem er udstyret med power-næver og de to andre med lynkloer. Chaos Terminators-enheden er kun indenfor konfrontationsafstand af én fjendtlig enhed. Derfor udfører de syv angreb mod den enhed med lynkloer og fire med power-næver. Janus afvikler angrebene med power-næver først, og når de alle er blevet afviklet, afvikler Janus så angrebene med lynkloer. Efter at alle enhedens angreb er blevet afviklet, kan Terminators-enheden konsolidere.*

MORALFASE

Selv det modigste hjerte kan skælve, når kampprædlerne begynder at tynge. Med truende farer over alt og faldende soldaterkammerater vil kun den heroiske, den afskyelige eller håbløst sindssyge holde stand.

Moralfasen er opdelt i to trin. Først skal du tage moraltests for dine enheder. Derefter skal du fjerne figurer udenfor enhedssammensætning.

1. MORALTESTS 2. TJEK AF ENHEDSSAMMENSÆTNING

1. MORALTESTS

Start med den spiller, hvis tur det er. Spillerne skal skiftevis vælge en enhed fra deres hær, der har fået figurer udslettet denne runde, og udføre en moraltest for den. Hvis ingen enheder på slagmarken kræver en moraltest, skal du fortsætte til trinnet Tjek af enhedssammensætning i moralfasen.

En enhed behøver kun tage én moraltest i hver fase. Hvis en spiller er færdig med at tage moraltests for alle enheder i sin hær, som har fået udslettet figurer denne runde, tager modspilleren alle sine resterende moraltests, én ad gangen. Når alle eventuelle moraltests er taget, skal du fortsætte til trinnet Tjek af enhedssammensætning i moralfasen.

- Spillerne skiftes til at tage moraltests for enheder i deres respektive hære, der har lidt tab denne runde.
- Hvis en spiller ikke har flere enheder tilbage til at tage moraltests, kan modstanderen tage moraltests for deres resterende enheder, én ad gangen.
- Når alle enheder har taget deres moraltests, skal fortsættes til trinnet Tjek af enhedssammensætning (se modsat).

MORALTESTS

For at tage en moraltest skal du slå med én D6 og tilføje antallet af figurer fra enheden, der er blevet udslettet denne runde. Hvis resultatet er lig med eller mindre end det højeste karaktertræk for lederskab (Ld), består moraltesten, og der sker ikke mere. Et ikke-modificeret slag på 1 består ligeledes altid en moraltest, uanset det samlede resultat. I alle andre tilfælde fejles moraltesten, én figur flygter fra enheden, og du skal derefter tage kampudmattelsestests for de resterende figurer i enheden (se modsat). Du bestemmer, hvilken figur der flygter fra din enhed – figuren fjernes fra spilområdet og betragtes som værende udslettet, men den udløser aldrig regler, som bruges, når en figur udslettes.

- **Moraltest** D6 + antal af figurer udslettet denne runde.
- Ikke-modificerede slag på 1 lykkes altid (ingen figurer flygter).
- Hvis en moraltest overstiger enhedens Ld-værdi, flygter én figur, og andre figurer skal tage tests for kampudmattelse.

TESTS FOR KAMPUDMATTELSE

Hvis en enhed fejler en moraltest, skal du tage kampudmattelsestests, efter den første figur er flygtet fra enheden. For at gøre det skal du slå med en D6'er for hver figur i enheden og trække 1 fra resultatet, hvis enheden er under halvstyrke (s. 6). For hver 1'er flygter yderligere én figur fra enheden. Du bestemmer, hvilke figurer der flygter fra din enhed – figurerne fjernes fra spilområdet og betragtes som værende udslettede, men de udløser aldrig regler, som bruges, når en figur udslettes.

- **Tests for kampudmattelse:** Slå med en D6 for hver tilbageværende figur i enheden; for hver 1'er flygter yderligere én figur.
- Træk 1 fra tests af kampudmattelse, hvis enheden er under halvstyrke.

***For eksempel:** Under moralfasen skal Søren tage en moraltest for sin Skitarii Rangers-enhed. Denne enhed startede kampen med ti figurer og føres an af en Ranger Alpha med et karaktertræk for lederskab på 7. Fem figurer i denne enhed blev udslettet denne runde, så Søren slår med én D6'er, lander på en 4'er og lægger 5 til resultatet. Resultatet på 9 er større end enhedens karaktertræk for lederskab, så deres moraltest fejler, og én figur fra enheden flygter og fjernes. Søren skal nu tage tests for kampudmattelse for de resterende fire figurer i sin enhed. Søren slår en 1'er, en 2'er, en 5'er og en 6'er. Da enheden nu er under halvstyrke, trækker han 1 fra hvert af disse terningslag. Det endelige resultat betyder, at yderligere to figurer flygter fra enheden og fjernes.*

2. TJEK AF ENHEDSSAMMENSÆTNING

Hver spiller skal nu fjerne figurer, én ad gangen, fra enhver enhed i deres respektive hære, som ikke længere er i enhedssammensætning, som beskrevet på side 4, indtil kun én enkelt gruppe af figurer fra enheden er tilbage og i enhedssammensætning. De fjernede figurer tæller som værende udslettede, men de udløser aldrig regler, som bruges, når en figur udslettes. Figurer, der er fjernet som resultat af dette, udløser ikke endnu en moraltest for deres enhed.

- Fjern figurer fra enheder i din hær, der ikke længere er i enhedssammensætning (s. 4).
- Når alle eventuelle figurer udenfor sammensætning er blevet fjernet, afsluttes moralfasen.
- Spillerens tur slutter, og medmindre kampen er ovre, er det den anden spillers tur (s. 9).

MISSIONER

Før du kan føre krig i Warhammer 40.000, skal du vælge en mission. Grundreglerne inkluderer en enkelt mission – Udelukkende krig – der er ideel til hurtigt at komme i gang. Andre kan findes i andre bøger, men du kan også lave din egen mission. Hvis du og din modstander ikke kan blive enige om en mission, kan I slå om det og lade vinderen vælge.

MISSIONSINSTRUKTIONER

Alle missioner inkluderer et sæt instruktioner, der beskriver, hvordan en kamp udkæmpes. De bør følges i den rigtige rækkefølge, og de omfatter typisk følgende trin:

1. Mønstr hærene

Hver mission vil fortælle spillerne, hvilken størrelse hær de skal mønstre, og kan omfatte yderligere regler, der kan påvirke, hvordan du sammensætter din hær.

2. Læs missionsbriefingen

Hver mission har en beskrivelse af kampens omstændigheder, og hvad missionens primære mål er (med andre ord, hvordan du vinder). Nogle missioner kan også inkludere en eller flere særlige regler. Disse dækker over unikke situationer eller evner, der kan anvendes under kampen.

3. Skab slagmarken

Hver mission indeholder detaljer om størrelsen af slagmarken, du skal bruge. Hver mission vil også give instrukser om eventuelle terræn-features eller markeringsmål, der skal sættes op, og hvordan det skal gøres. Ellers antages det, at du bruger vejledningen i Warhammer 40.000-grundbogen til at skabe din slagmark. Hvis du bruger en slagmark, der har en anden størrelse eller form, skal du justere afstande samt placeringen af opstillingszoner, markeringsmål og terræn-features, på en passende måde.

4. Opstil styrker

Hver mission inkluderer et opstillingskort, der viser, hvor hver spiller kan opstille figurerne i deres hær (kaldet hærens opstillingszone), og oplysninger om eventuelle restriktioner, der kan være gældende.

5. Hvem lægger ud

Hver mission angiver, hvordan I beslutter, hvem der skal starte.

6. Afvikl regler før kampen

Spillerne skal nu afvikle eventuelle regler for deres respektive hære før kampen.

7. Start kampen

Den første kamprunde begynder. Spillerne fortsætter med at afvikle kamprunder, indtil kampen slutter.

8. Afslutning af kampen

Hver mission angiver, hvornår kampen er færdig. Dette vil typisk være efter at et bestemt antal kamprunder er blevet gennemført, eller når en spiller har indfriet en betingelse for sejr.

9. Fastslå sejrherren

Hver mission angiver, hvad der kræves for at vinde spillet. Hvis ingen af spillerne formår at sejre, betragtes kampen som uafgjort.

MÅLMARKØRER

Mange missioner bruger målmarkører – de repræsenterer steder, der er taktisk eller strategisk vigtige, og som begge spillere forsøger at kontrollere. Hvis en kamp har eventuelle målmarkører, vil missionen indeholde en beskrivelse af, hvor på slagmarken de befinder sig. De kan repræsenteres af enhver egnet markør, men vi anbefaler, at du bruger en rund markør med en diameter på 40 mm.

Når du opstiller målmarkører på slagmarken, skal du altid placere dem, så de er centreret på det punkt, der er specificeret i missionen. Når du måler afstande til og fra målmarkører, skal du altid måle til og fra den nærmeste del af målmarkøren.

En figur er indenfor rækkevidde af en målmarkør, hvis den er indenfor 3" horisontalt og 5" vertikalt af målmarkøren.

Medmindre andet står beskrevet, så har en spiller kontrollen over en målmarkør, når vedkommende har flere figurer indenfor rækkevidde en deres modstander. En figur kan kun tælles med én gang pr. runde som værende i kontrol af en målmarkør – hvis en af dine figurer kan tælles med som værende i kontrol over mere end én målmarkør, skal du vælge, hvilken de tæller med til den runde. **LUFTFARTØJS**-enheder og enheder med rollen slagmarksbefæstning kan aldrig kontrollere målmarkører – medregn ikke disse enheder, når I afgør, hvilken spiller kontrollerer en målmarkør.

- **Målmarkør:** 40 mm rund markør
- Figur er inden for rækkevidde af målmarkør, hvis indenfor 3" horisontalt og 5" vertikalt.
- Målmarkør kontrolleres af spiller med flest figurer indenfor rækkevidde.
- **LUFTFARTØJ** og befæstninger kan ikke kontrollere målmarkører.



Målmarkørernes lokationer på slagmarken er typisk vist på opstillingskortet for den spillede mission og er repræsenteret af ikonet til venstre.

MÅLSIKRING

Nogle enheder har en evne kaldet målsikring. En spiller kontrollerer en målmarkør, hvis vedkommende har en figur med denne evne indenfor rækkevidde af målmarkøren, selvom der skulle befinde sig flere fjendtlige figurer indenfor rækkevidde af målmarkøren. Hvis en fjendtlig figur indenfor rækkevidde af en målmarkør også har denne evne (eller en lignende evne), kontrolleres målmarkøren af den spiller, der har flest figurer indenfor rækkevidde af målmarkøren som normalt.

- **Målsikring:** Spilleren kontrollerer målmarkøren, hvis en af vedkommendes figurer indenfor rækkevidde har denne evne.

MISSION UDELUKKENDE KRIG

1. MØNSTR HÆRENE

For at spille denne mission skal du og din modstander først mønstre en hær fra miniaturefigurerne i jeres respektive samlinger. Jeres hære kan bestå af alle de figurer fra jeres samlinger, som I ønsker. Det er op til spillerne at blive enige om størrelse på hærene – der er ingen grund til, at de to hære skal være samme størrelse, men det er dog noget spillerne skal blive enige om nu. Hvis det er første gang, at I spiller Warhammer 40.000, så anbefaler vi, at I begge starter med en lille håndfuld enheder. I tabellen nedenfor kan du få et løseligt overblik over, hvor lang en kamp bør tage i forhold til de anvendte hærstørrelser. Bemærk, at dette er det kombinerede styrkeniveau (se Warhammer 40.000-grundbogen) for både din og din modstanders hær.

KAMPE		
KAMPSTØRRELSE	HÆRSTØRRELSER (kombinerede styrkeniveauer)	VARIGHED AF KAMP
Kamppatrolje	50	Op til 1 time
Indtrængen	100	Op til 2 timer
Indsatsstyrke	200	Op til 3 timer
Stormløb	300	Op til 4 timer

Når du har mønstret din hær, skal du vælge en krigsherre blandt dine figurer. Denne figur får nøgleordet **WARLORD**. Hvis din **WARLORD** har nøgleordet **CHARACTER**, får den en Warlord-egenskab, som du vælger nu. Enhver Warlord kan have egenskaben Inspirerende leder (se nedenfor). Alternative Warlord-egenskaber kan findes i andre publikationer.

Inspirerende leder (Warlord-egenskab, aura)

Føj 1 til venligtsindede enheders karaktertræk for lederskab, når de er indenfor 6" af denne **WARLORD**.

2. MISSIONSBRIEFING

Det er blevet tid til at vise dit værd som den største kommandør i galaksen! Det eneste, der står imellem dig og den ultimative sejr, er en modstandsstyrke, der ønsker at se dig udslettet. Nedkæmp den fjendtlige hær, og sikr strategiske placeringer spredt over slagmarken, som din modstander også er interesseret i.

Missionens mål:

Drøb krigsherren: Spilleren scorer 1 sejrpoint, hvis den fjendtlige **WARLORD** er udslettet til sidst i kampen.

Indtag og kontrollér: I slutningen af hver spillers kommandofase scorer den aktive spiller 1 sejrpoint for hver målmarkør under kontrol (se modsat for detaljer om opsætning af målmarkører). Spillere kontrollerer målmarkører som beskrevet på side 24. Derudover scorer man 1 sejrpoint i bonus, hvis man kontrollerer flere målmarkører end modstanderen ved slutningen af kampen.

3. SKAB SLAGMARKEN

Spillerne skaber nu slagmarken og opstiller terræn-features vha. vejledningen i Warhammer 40.000-grundbogen. Minimumstørrelsen for din slagmark afhænger af den valgte kampstørrelse, som vist i tabellen nedenfor:

SLAGMARKER	
KAMPSTØRRELSE	STØRRELSE PÅ SLAGMARK (minimum)
Kamppatrolje/indtrængen	44" x 30"
Indsatsstyrke	44" x 60"
Stormløb	44" x 90"

Derefter opstiller spillerne skiftevis målmarkører på slagmarken, startende med den spiller der vinder et terningkast (s. 6), indtil i alt fire er blevet placeret. Målmarkører kan ikke placeres indenfor 6" af slagmarkens kanter eller indenfor 9" af andre målmarkører.

4. OPSTIL STYRKER

Når slagmarken er blevet opbygget, skal spillerne igen slå. Vinderen får lov til at vælge først blandt de to opstillingszoner. Spillerne opstiller derefter skiftevis deres enheder, én ad gangen, startende med den spiller, som ikke valgte opstillingszone. Figurer skal opstilles helt indenfor deres egen opstillingszone. Fortsæt med at opstille figurer, indtil begge spillere har opstillet alle enhederne i deres hær, eller indtil der ikke er flere enheder, der kan opstilles. Hvis en spiller er færdig med at opstille sin hær, kan modstanderen fortsætte med at opstille de resterende enheder i sin hær.

Hvis begge spillere har enheder med evner, der tillader dem at blive opstillet efter opsætning af begge hære, så skal de slå om, hvem der starter, efter at alle andre enheder er blevet opstillet.

5. HVEM LÆGGER UD

Spillerne skal igen slå om det, og vinderen kan vælge at tage den første tur eller den anden tur.

6. AFVIKL REGLER FØR KAMPEN

Spillerne skal nu afvikle eventuelle regler for deres respektive hære før kampen.

7. START KAMPEN

Den første kamprunde begynder. Spillerne fortsætter med at afvikle kamprunder, indtil kampen slutter.

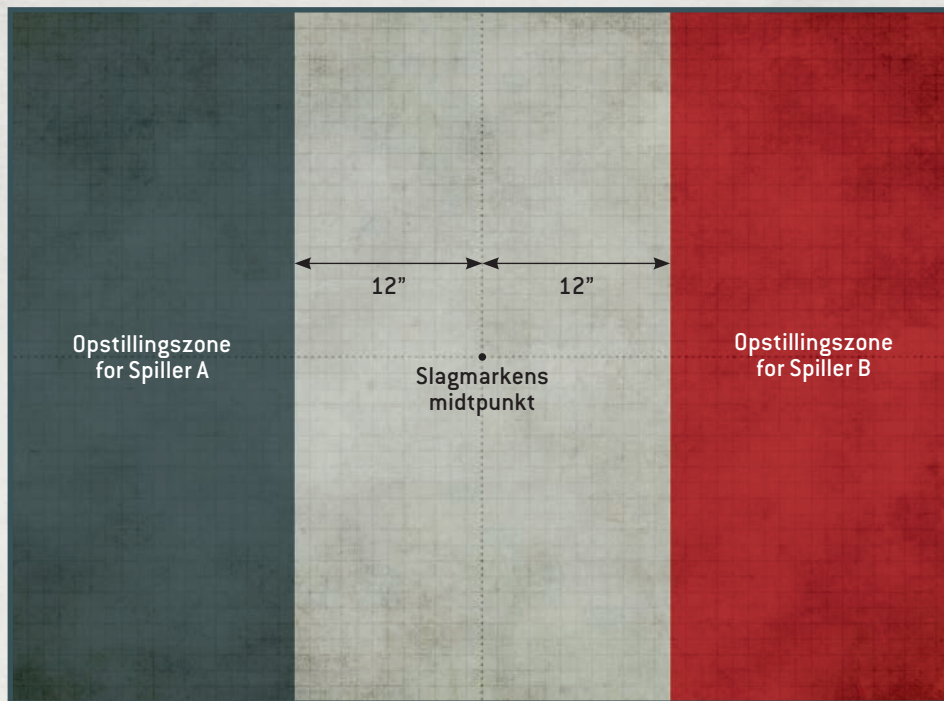
8. AFSLUTNING AF KAMPEN

Kampen slutter, når alle figurerne i én spillers hær er blevet udslettet, eller når den 5. kamprunde er færdig (alt efter hvad sker først).

9. FASTSLÅ SEJRHERREN

Hvis en hær er blevet udslettet i slutningen af kampen, kåres den spiller, der kommanderer modstandsstyrken, til sejrherre. Ellers er det spilleren med flest sejrpoint, der er sejrherre (i tilfælde af at de står lige, ender kampen uafgjort).

Slagmarkskant for Spiller A



Slagmarkskant for Spiller B