

WARHAMMER 40.000 KERNREGELS

In Warhammer 40.000 heb je het bevel over een leger van machtige krijgers en oorlogsmachines terwijl je vecht voor de heerschappij in de grimmige duisternis van de verre toekomst. Deze pagina's bevatten de kernregels voor gamen met je Citadel-miniaturen en zijn ontworpen voor gebruik met de essentiële regels die worden meegeleverd met je Warhammer 40.000-modellen.

INHOUDSOPGAVE

Regelopmaak.....	2
Basisregels.....	3
Gegevensbladen.....	7
De gevechtsronde	9
Commandofase	9
Verplaatsingsfase.....	10
Eenheden verplaatsen	10
Versterkingen	11
Transporten	12
Vliegtuigen.....	13
Paranormale fase.....	14
Schieffase.....	15
Soorten afstandwapens	17
Aanvallen uitvoeren.....	18
Aanvalsfase	19
Aanvallen	19
Heldhaftig ingrijpen.....	20
Gevechtsfase	21
Morele fase	23
Morele tests.....	23
Controles eenheidssamenhang.....	23
Missies	24
Alleen oorlog.....	25



BASISREGELS

De regels op deze pagina's bevatten alles wat je moet weten om je Citadel-miniaturencollectie te gebruiken voor jouw roemrijke strijd in het door oorlog verscheurde sterrenstelsel.

De volgende regels leggen uit hoe je Warhammer 40.000 kunt spelen. Selecteer eerst de Enkele Gevechtmissie (pag. 25) of een missiepakket. In het Kernboek van Warhammer 40.000 vind je missiepakketten voor open gamen, gematcht gamen en verhalend gamen. Je moet vervolgens een leger van Citadel-miniaturen samenstellen, een slagveld inrichten en je voorbereiden op oorlog. De strijd wordt uitgevochten in een reeks gevechtsrondes, waaraan elke speler om de beurt deelneemt totdat één speler tot overwinnaar is uitgeroepen.

DEFINITIES EN BEGRIPPEN VAN KERNREGELS

Deze pagina bevat diverse regelbegrippen waarnaar elders in dit regelboek wordt verwezen en geeft een overzicht van enkele sleutelbegrippen waarop de algemene regels zijn gebaseerd.

MISSIES

Een Warhammer 40.000-game begint met het selecteren van een missie. De missie geeft aan hoe jij je legers moet samenstellen, het slagveld moet inrichten en jouw legers moet inzetten. Ook welke speciale regels van toepassing zijn op de strijd en (het belangrijkste!) wat je moet doen om te winnen. Meer informatie over missies vind je op pagina 24.

LEGER

Elke speler in een Warhammer 40.000-game is bevelhebber van een leger Citadel-miniaturen, hierna 'modellen' genoemd. De missie die je hebt geselecteerd schrijft voor hoe groot jouw leger moet zijn.

Een goede maatstaf voor de grootte van een leger is de slagkracht - die wordt bepaald door de optelsom de gevechtscapaciteit van elke eenheid (gedefinieerde tegenstand) in jouw leger. De gevechtscapaciteit van een eenheid staat in het gegevensblad - meer informatie over gevechtscapaciteiten staat in het Warhammer 40.000 kernboek en meer over gegevensbladen hieronder.

Warhammer 40.000 is ontworpen om te worden gespeeld met legers van een bepaalde omvang. Als de gecombineerde gevechtscapaciteit van alle modellen die jij en je tegenstander willen gebruiken in een gevechtshandeling minder dan 15 of meer dan 300 is, dan is het mogelijk dat respectievelijk Kill Team of Apocalyps beter past bij de omvang van de game. Meer informatie over deze games vind je op warhammer-community.com.

■ **Strijdkrachten:** Verzameling modellen onder jouw bevel.

GEGEVENSBLADEN

De regels die je nodig hebt om de modellen in je leger te gebruiken in een game staan in gegevensbladen. Elke eenheid heeft een gegevensblad en je hebt de gegevensbladen nodig voor alle eenheden in je leger. Meer informatie over gegevensbladen vind je op pagina 7-8.

TREFWOORDEN

Alle gegevensbladen hebben een lijst met trefwoorden, gescheiden in factie-trefwoorden en overige trefwoorden. De eerste kunnen worden gebruikt als handleiding voor welke modellen in jouw leger moeten worden opgenomen, maar voor de rest zijn beide sets trefwoorden functioneel gelijk. In beide gevallen staan trefwoorden in **TREFWOORD-VETGEDRUKT** in de regels. Trefwoorden worden soms gelinkt aan (of 'getagd' door) een regel. Een regel zou bijvoorbeeld kunnen zeggen dat deze van toepassing is op 'INFANTERIE-eenheden'. Dit betekent dat die alleen van toepassing is op eenheden waarbij het trefwoord **INFANTERIE** in het gegevensblad staat. De meervoudsvorm (of niet) van trefwoorden heeft geen invloed op de vraag op welke eenheden de betreffende regel van toepassing is.

Sommige gegevensbladen hebben trefwoorden die tussen haakjes staan, zoals <HOOFDSTUK>, <LEGIOEN> en <TEKEN VAN CHAOS>. Dit een verkorte weergave voor trefwoorden die je zelf kunt selecteren (met bepaalde beperkingen, zoals beschreven in de publicatie van dit gegevensblad). Je beslist wat deze trefwoorden zullen zijn op het moment dat zo'n eenheid aan jouw leger wordt toegevoegd (voor of tijdens de gevechtshandelingen). Als een andere regel trefwoorden tussen teksthaken gebruikt, dan komt dat trefwoord overeen met het geselecteerde trefwoord in regels voor die eenheid.

*Bijvoorbeeld: Nick voegt een Space Marine Librarian toe aan zijn leger. Deze eenheid heeft het <HOOFDSTUK> trefwoord in het gegevensblad, die Nick selecteert als **ULTRAMARINIERS**. Als de Librarian probeert paranormale krachten uit te oefenen die ook het <HOOFDSTUK> trefwoord gebruiken, dan zou Nick bij het lezen van die regel dat trefwoord in alle gevallen vervangen door **ULTRAMARINIERS**.*

Sommige eenheden kunnen modellen hebben met verschillende trefwoorden. Hoewel een eenheid modellen met verschillende trefwoorden heeft, wordt deze geacht alle trefwoorden van alle modellen te hebben en wordt deze dus beïnvloed door elke regel die van toepassing is op eenheden met een van die trefwoorden. Als een regel alleen van toepassing is op modellen met een specifiek trefwoord, dan geldt deze alleen voor modellen in een dergelijke eenheid met het betreffende trefwoord.

- **Trefwoorden:** Staan als **TREFWOORD VETGEDRUKT** in regels.
- Regels met trefwoorden zijn van toepassing op eenheden en modellen met dat trefwoord.
- <**TREFWOORDEN**> worden door jou gekozen wanneer een eenheid wordt toegevoegd aan je leger.

EENHEDEN

Modellen verplaatsen en vechten in eenheden. Een eenheid kan een of meer modellen hebben die uit een gegevensblad zijn geselecteerd. Alle eenheden in hetzelfde leger zijn vriendschappelijke eenheden en alle modellen in hetzelfde leger zijn vijandelijke modellen. Alle eenheden in het leger van je tegenstander zijn vijandelijke eenheden en alle modellen in het leger van je tegenstander zijn vijandelijke modellen. Als een regel geldt voor 'eenheden' of 'modellen' zonder te specificeren dat ze vriendschappelijk of vijandig zijn, dan is deze van invloed op 'alle eenheden' of 'alle modellen', ongeacht in wiens leger ze zich bevinden.

- **Eenheid:** Een groep modellen uit hetzelfde gegevensblad.
- Vriendschappelijke modellen = alle modellen in hetzelfde leger.
- Vijandelijke modellen = alle modellen in het leger van je tegenstander.
- Vriendschappelijke eenheden = alle eenheden in hetzelfde leger.
- Vijandelijke eenheden = alle eenheden in het leger van de tegenstander.

De allerbelangrijkste regel

In een game zo gedetailleerd en uitgebreid als Warhammer 40.000, kunnen er momenten zijn dat je niet precies weet hoe je een situatie moet aanpakken die zich aandient. Wanneer dit gebeurt, chat dan even met je tegenstander en pas de oplossing toe die voor jullie beiden het zinvolst lijkt (of het leukst!). Als er geen enkele oplossing voor de hand ligt, moeten jij en je tegenstander gooien om de hoogste worp, de winnaar bepaalt wat er gebeurt. Dan mag je verder gaan met het gevecht!

SAMENHANG EENHEID

Een eenheid met meer dan één model moet in staat zijn om elke verplaatsing als één groep te starten en te beëindigen, met alle modellen binnen 2" horizontaal en 5" verticaal van tenminste één ander model van hun eenheid. Bij een eenheid met zes of meer modellen moeten alle modellen binnen 2" horizontaal en 5" verticaal van tenminste twee andere modellen van hun eenheid blijven. Dit heet de samenhang van de eenheid. Als een eenheid geen enkele verplaatsing in die samenhang kan beëindigen, mag die verplaatsing niet worden uitgevoerd. Eenheden worden voornamelijk verplaatst in de Verplaatsingsfase (pag. 10), maar ze kunnen ook verplaatst worden in de Aanvalsfase (pag. 19) en de Gevechtsfase (pag. 21).

Sommige regels maken het mogelijk om tijdens gevechtshandeling modellen toe te voegen aan een eenheid; dergelijke modellen moeten altijd passen binnen de samenhang van de eenheid waaraan ze worden toegevoegd. Soms zal er onvoldoende ruimte zijn om alle modellen uit een eenheid op te stellen, of zal het niet mogelijk zijn om alle modellen zo op te stellen dat ze binnen de samenhang van de eenheid passen. Wanneer dit het geval is, worden alle modellen die niet kunnen worden opgesteld als vernietigd beschouwd.

- **Samenhang eenheid:** 2" horizontaal + 5" verticaal.
- Elk model moet in samenhang zijn met een ander model in de eigen eenheid.
- Als een eenheid 6+ modellen heeft, dan moet elk model in samenhang zijn met 2 andere modellen in de eigen eenheid.

GEVECHTSBEREIK

Gevechtsbereik is de gevaarzone van modellen voor de vijand. Als een model binnen 1" horizontaal en 5" verticaal van een vijandelijk model is, dan zijn die modellen binnen elkaars gevechtsbereik. Als twee vijandelijke modellen zich binnen elkaars gevechtsbereik bevinden, dan zijn de eenheden van die modellen ook binnen elkaars gevechtsbereik. Modellen kunnen niet worden opgesteld binnen gevechtsbereik van vijandelijke modellen.

- **Gevechtsbereik:** 1" horizontaal + 5" verticaal.
- Modellen kunnen niet worden opgesteld binnen gevechtsbereik van vijandelijke modellen.

SLAGVELD

Alle gevechtshandelingen van Warhammer 40.000 vinden plaats op rechthoekige slagvelden. Dit kan elk oppervlak zijn waarop de modellen kunnen staan - bijvoorbeeld een eettafel of de vloer. De missie helpt bij het bepalen van de vereiste grootte van het slagveld, maar zal in verhouding staan tot de grootte van de legers die worden gebruikt. Slagvelden worden voorzien van terreinkenmerken.

TERREINKENMERKEN

Het landschap op een slagveld kan worden weergegeven door modellen uit de Warhammer 40.000-serie. Deze modellen worden terreinkenmerken genoemd om ze te onderscheiden van de modellen waaruit een leger bestaat. Terreinkenmerken worden toegevoegd voor het begin van de gevechtshandelingen. In het Warhammer 40.000-kernboek vind je meer informatie over terreinkenmerken.

Tenzij jouw missie je anders instrueert, staat het je vrij om een spannend slagveld in te richten met behulp van alle terreinkenmerken uit jouw collectie. In het algemeen raden wij aan om op het slagveld voor elke 12" bij 12" zone een kenmerk te gebruiken (naar boven afgerond). Maak je geen zorgen als je slagveld niet aan deze eisen voldoet, maar houd er rekening mee dat een slagveld dat ofwel een kale woestijn is of vol is met terreinkenmerken van voordeel kan zijn voor de ene of andere kant.

AFSTANDEN METEN

Afstanden worden gemeten in inches (") tussen de dichtstbijzijnde punten vanaf of tot de basis van modellen. Als een model geen basis heeft, zoals bij veel voertuigen het geval is, meet dan tot het dichtstbijzijnde punt van een deel van dat model; dit wordt meten tot aan de romp van het model genoemd. Je kunt afstanden op elk moment meten.

Als een regel verwijst naar de dichtstbijzijnde eenheid of het dichtstbijzijnde model en er zijn er twee of meer op gelijke afstand, dan selecteert de speler die de eenheid aanstuurt die de betreffende regel gebruikt, welke eenheid het dichtstbij is om aan die regel te voldoen.

- Afstanden gemeten in inches (").
- Meet altijd de dichtstbijzijnde afstand tussen de bases (of rompen).
- Romp = Elk deel van een model dat geen basis heeft.
- Je kunt afstanden op elk moment meten.
- Als er meerdere eenheden een gelijke afstand hebben, selecteert de speler die de regel toepast welke het dichtstbij is.

BINNEN EN VOLLEDIG BINNEN

Als een regel zegt dat deze geldt 'binnen' een bepaalde afstand, dan geldt deze voor elke afstand die niet groter is dan de opgegeven afstand. Bijvoorbeeld, binnen 1" betekent elke afstand die niet groter is dan 1".

Als een regel zegt dat deze van invloed is op modellen die 'binnen' zijn, dan geldt deze regel zolang een deel van de basis (of de romp) van het model zich binnen de gespecificeerde afstand bevindt. Als een regel zegt dat deze van invloed is op modellen die 'volledig binnen' zijn, dan geldt deze regel alleen als elk deel van de basis (of de romp) van het model zich binnen de gespecificeerde afstand bevindt.

Als een regel zegt dat deze van invloed is op modellen die 'binnen' zijn, dan geldt deze regel zolang een deel van de basis (of de romp) van het model in die eenheid zich binnen de gespecificeerde afstand bevindt. Als een regel zegt dat deze van invloed is op 'alle modellen van de eenheid die binnen' zijn, dan geldt deze regel zolang een deel van de basis (of de romp) van elk model dat zich binnen de gespecificeerde afstand bevindt. Als een regel zegt dat deze van invloed is op eenheden die 'volledig binnen' zijn, dan geldt deze regel alleen als elk deel van de basis (of de romp) van de eenheid zich binnen de gespecificeerde afstand bevindt.

- Model binnen = elk deel van de basis (of romp) van het model.
- Model volledig binnen = alle delen van de basis (of romp) van het model.
- Eenheid binnen = elk model binnen.
- Eenheid volledig binnen = elk model volledig binnen.

Hints en tips - Wankele modellen

Soms kan het zijn dat een bepaald terreinkenmerk het moeilijk maakt om een model precies te plaatsen waar je het wil hebben. Als je een model in een wankele balans neerzet, is de kans groot dat het valt zodra iemand de tafel aanraakt, waardoor het geschilderde model beschadigd wordt of zelfs kapot gaat. In dit soort gevallen, als het nog steeds fysiek mogelijk is om het model op de gewenste locatie te plaatsen, kan het helpen om een model op een veiligere plaats te laten staan, zolang beide spelers het eens zijn en de 'werkelijke' locatie kennen. Als later een vijandelijk model jouw model beschiet, zul je het op zijn plaats moeten houden, zodat de zichtbaarheid te controleren is.

DOBBELSTENEN

Om gevechtshandelingen te kunnen uitvoeren heb je een enkele dobbelstenen nodig (meestal afgekort tot D6). Sommige regels verwijzen naar 2D6, 3D6 enz. - in dergelijke gevallen gooi je dat aantal dobbelstenen en tel je de ogen bij elkaar op. Als een regel vereist dat je een D3 gooit, gooi dan een D6 en halveer de waarde die op de dobbelstenen staat om het aantal ogen te krijgen (afronden naar boven). Als een regel bijvoorbeeld een D6-worp van 3 of meer vereist, wordt dit meestal afgekort tot 3+.

Alle wijzigingsfactoren (indien aanwezig) voor een dobbelsteenworp zijn cumulatief; eerst alle delingen toepassen voor alle vermenigvuldigingsfactoren en voor alle optel- en aftrekfactoren. Eventuele fracties naar boven afronden na alle wijzigingsfactoren. Een dobbelsteenworp kan boven de maximaal mogelijke waarde worden gewijzigd (een D6-worp kan bijvoorbeeld boven de 6 worden gewijzigd), maar mag nooit onder 1 worden gewijzigd. Als nadat alle wijzigingsfactoren zijn toegepast een dobbelsteenworp lager dan 1 zou zijn, dan telt dat resultaat als 1.

- D6 = Een zeszijdige dobbelsteen.
- D3 = D6 gedeeld door 2 (afroning naar boven).
- Alle wijzigingsfactoren zijn cumulatief.
- Pas wijzigingsfactoren toe in volgorde: delen, vermenigvuldigen, optellen en dan aftrekken.
- Rond fracties naar boven af nadat alle wijzigingsfactoren zijn toegepast.
- Een dobbelsteenworp mag niet worden gewijzigd naar kleiner dan 1.

OPNIEUW WERPEN

Sommige regels staan een nieuwe dobbelsteenworp toe en daarbij mag je enkele of alle dobbelstenen opnieuw gooien. Als een regel je toestaat om een dobbelsteenworp die een optelling is van meerdere dobbelstenen (2D6, 3D6 etc.) opnieuw te gooien, dan dien je alle dobbelstenen opnieuw te gooien, tenzij anders wordt vermeld. Als een regel je toestaat om specifieke dobbelsteenresultaten opnieuw te gooien dan mogen alleen die dobbelstenen opnieuw worden gegooid. Als een regel je toestaat om een bepaald dobbelsteenresultaat opnieuw te gooien, maar het resultaat wordt verkregen door een D6 te halveren (zoals bij het werpen van een D3), dan gebruik je de waarde van de gehalveerde worp om te bepalen of deze opnieuw mag worden gegooid, niet de waarde van de oorspronkelijke D6. Als een regel bijvoorbeeld zegt om de resultaten van 1 opnieuw te werpen en je gooit een D3, dan zou je opnieuw gooien als de D6-worp een 1 of een 2 was (die dan gehalveerd wordt om een D3-waarde van 1 te krijgen).

- **Opnieuw werpen:** Dobbelstenen opnieuw gooien.
- Opnieuw werpen worden toegepast vóór eventuele wijzigingsfactoren (indien van toepassing).
- Een dobbelsteen mag nooit meer dan één keer opnieuw worden gegooid.
- **Ongewijzigde dobbelstenen:** Resultaat van de worp na opnieuw werpen, maar vóór wijzigingsfactoren (indien van toepassing).

Je mag een dobbelsteen nooit meer dan één keer opnieuw gooien en opnieuw werpen gebeurt voordat wijzigingsfactoren (indien van toepassing) worden toegepast. Regels die verwijzen naar de waarde van een 'ongewijzigde' dobbelsteenworp verwijzen naar het dobbelsteenresultaat na eventueel opnieuw werpen, maar vóór eventuele wijzigingsfactoren.

HOOGSTE WORP

Sommige regels laten spelers gooien om de hoogste worp. Hierbij gooien beide spelers één D6 en de hoogste score wint. Als de worpen gelijk zijn dan opnieuw gooien voor de hoogste worp. Geen van beide spelers mag opnieuw gooien of een factor wijzigen van een D6 als het gaat om de hoogste worp.

- **Hoogste worp:** Beide spelers gooien een D6 - de hoogste wint.
- Indien gelijk, opnieuw gooien.

VOLGORDE BEPALEN

Tijdens het spelen van Warhammer 40.000 zul je af en toe merken dat er twee of meer regels tegelijk moeten worden toegepast - bijvoorbeeld 'aan het begin van de gevechtsronde' of 'aan het einde van de gevechtsfase'. Als dit tijdens de gevechtshandelingen gebeurt, kiest de speler die aan de beurt is de volgorde. Als dit voor of na de gevechtshandelingen gebeurt, of aan het begin of einde van een gevechtsronde, gooien de spelers om de hoogste worp en beslist de winnaar in welke volgorde de regels worden toegepast.

- Als er meerdere regels tegelijk moeten worden toegepast dan bepaalt de speler die aan de beurt is de volgorde.

Hints en tips - Dobbelstenen gooien

In de game Warhammer 40.000 zullen jij en je tegenstander heel vaak dobbelstenen gooien en soms opnieuw gooien. Het is verstandig om er altijd voor te zorgen dat je tegenstander weet waarvoor je dobbelt en welke krachten en regels ervoor zorgen dat je eventueel opnieuw mag gooien.

Veel gamers gooien hun dobbelstenen ergens op het slagveld, maar sommigen werpen hun dobbelstenen bijvoorbeeld in een dobbelsteenbak. Waar je de dobbelstenen ook werpt, zorg ervoor dat jouw tegenstander het resultaat ook kan zien. Als een dobbelsteen 'wedgespringt' (d.w.z. van het slagveld afrolt, uit dobbelsteenbak rolt of op de grond belandt), dan is het heel gebruikelijk om het resultaat van die dobbelsteen te negeren en opnieuw te werpen. Het opnieuw gooien van een 'weggesprongen' dobbelsteen telt niet als het 'opnieuw gooien' van dobbelstenen.

Als een dobbelsteen na de worp niet vlak ligt, heet dit een dobbelsteen die bok staat. Sommige spelers gebruiken een huisregel dat als dobbelstenen niet vlak liggen na een worp je er een andere dobbelsteen bovenop moet kunnen leggen zonder dat deze eraf glijdt. Als dat niet gaat, moet je opnieuw gooien. Het komt vaker voor dat spelers dobbelstenen alleen opnieuw gooien als ze niet zeker zijn van het resultaat. In beide gevallen geldt het opnieuw gooien van een dobbelsteen die bok staat niet als 'opnieuw gooien'.

STARTSTERKTE, HALVE STERKTE EN Vernietigde Eenheden

Het aantal modellen dat een eenheid heeft wanneer deze wordt toegevoegd aan je leger heet de startsterkte. Gedurende een gevechtshandeling zullen modellen schade lijden en vernietigd worden. Wanneer een model wordt vernietigd, wordt het uit het spel verwijderd. Als het aantal modellen in een eenheid minder dan de helft is van de startsterkte, dan is die eenheid op minder dan halve sterkte. Wanneer elk model in een eenheid is vernietigd, dan is die eenheid vernietigd.

Als een regel wordt gebruikt om een eenheid in meerdere eenheden op te splitsen tijdens gevechtshandelingen, wordt de startsterkte van elke individuele eenheid gewijzigd om gelijk te zijn aan het aantal modellen in die eenheid. Als meerdere eenheden samenvoegen tot één gecombineerde eenheid tijdens de gevechtshandeling, voeg dan de startsterkten van alle individuele eenheden samen om de nieuwe startsterkte van die gecombineerde eenheid te bepalen, gebruik deze waarde om te bepalen of de gecombineerde eenheid onder halve sterkte komt.

Sommige regels zullen alleen in werking treden als een vijandelijke eenheid door jou of door een model of eenheid uit jouw leger werd vernietigd - dit betekent dat het laatste model in de vijandelijke eenheid werd vernietigd door een aanval (pag. 18) door een model in jouw leger, of werd vernietigd door het slagveld te ontvluchten (pag. 23), of werd vernietigd door een dodelijke verwonding (pag. 19) toegebracht dankzij een regel die een model in jouw leger gebruikt, of werd vernietigd als gevolg van een andere regel dat een model in jouw leger gebruikt die expliciet stelt dat het vijandelijke model volledig werd vernietigd. Vijandelijke eenheden die op een andere manier worden vernietigd, zijn niet vernietigd door jou of door een model in jouw leger.

- **Startsterkte:** Aantal modellen in een eenheid wanneer deze wordt toegevoegd aan jouw strijdkrachten.
- Wanneer een model wordt vernietigd, verwijder het dan van het slagveld.
- **Onder halve sterkte:** Aantal modellen in een eenheid is minder dan de helft van de startsterkte.
- Wanneer het laatste model in een eenheid wordt vernietigd dan is de eenheid vernietigd.

GEGEVENSBLADEN

Elke eenheid heeft een gegevensblad dat de kenmerken, gevechtsuitrusting en mogelijkheden van de modellen opsomt - hier leggen we uit wat een deel ervan betekent, terwijl de regels die elders in deze sectie te vinden zijn, uitleggen hoe het allemaal gebruikt wordt in de game. Een verkorte versie van het gegevensblad van een model is te vinden in de constructiehandleiding - deze bevat minder informatie dan de volledige versie, maar is toch voldoende om de eenheid direct op te stellen.

1. NAAM VAN DE EENHEID

Hier vind je de naam van de eenheid.

2. ROL OP HET SLAGVELD

Dit wordt vooral gebruikt bij het creëren van een slagvaardig leger (zie het Warhammer 40.000-kernboek).

3. GEVECHTSCAPACITEIT

Hoe hoger, hoe krachtiger de eenheid!

4. PROFIELEN

Deze bevatten de volgende kenmerken die iets zeggen over de slagkracht van de modellen in de eenheid.

Aant.: Dit vertelt welke modellen er in de eenheid zitten en hoeveel je ervan moet hebben (de minimum- en maximumgrootte van de eenheid).



Verplaatsing (Move, M): Dit is de snelheid waarmee een model zich over het slagveld verplaatst. Als een model verplaatsing '2' heeft, mag het helemaal niet verplaatsen.



Wapenvaardigheid (Weapon Skill, WS): Dit is de vaardigheid van een model in lijf-aan-lijf gevechten. Als een model wapenvaardigheid '2' heeft, mag het helemaal niet deelnemen aan contactgevechten.



Ballistische vaardigheid (Ballistic Skill, BS): Dit toont hoe accuraat een model is bij het vuren met afstandwapens. Als een model een ballistische vaardigheid '2' heeft, dan heeft het geen vaardigheid in gebruik van afstandwapens en mag deze helemaal niet gebruiken in een aanval.



Sterkte (S): Dit geeft de fysieke kracht aan van een model en hoe groot de kans is dat het schade toebrengt in een lijf-aan-lijf gevecht.



Gehardheid (Toughness, T): Dit weerspiegelt de weerstand van het model tegen lichamelijk letsel.



Wonden (W): Wonden laten zien hoeveel schade een model verdraagt voordat het bezwijkt aan zijn verwondingen.



Aanvallen (A): Dit toont hoe vaak een model kan toeslaan in lijf-aan-lijf gevechten. Als een model aanvallen '2' heeft, mag het helemaal niet deelnemen aan contactgevechten.



Leiderschap (Ld): Dit laat zien hoe moedig, vastberaden of zelfbeheerst een model is.



Redden (Save, Sv): Dit is de bescherming die de bepantsering van een model geeft.

De status van sommige grote modellen verandert naarmate het model verwondingen scoort - kijk naar de resterende wonden van een dergelijk model en raadpleeg de juiste rij van het profiel op het gegevensblad voor de actuele status.

5. SAMENSTELLING EN GEVECHTSUITRUSTING

Als het profiel van een eenheid dit niet doet, dan zal dit deel van het gegevensblad vertellen welke modellen er in de eenheid zitten en hoeveel je ervan moet hebben. Het vertelt je ook de standaardwapens en gevechtsuitrusting van de modellen.

Eenheden onder sterkte

Als je niet genoeg modellen hebt om een eenheid op minimumgrootte op te stellen, dan kun je nog steeds een eenheid van dat type opnemen met zoveel modellen als je beschikbaar hebt. Dit heet een eenheid onder sterkte.

6. VERMOGENS

Veel eenheden hebben een of meer speciale vermogens; deze worden hier beschreven.

Aura-vermogens

Sommige vermogens beïnvloeden modellen of eenheden binnen een bepaald bereik - dit zijn aura-vermogens. Een model met een aura-vermogen is altijd binnen bereik van zijn effect. De effecten van meerdere, identiek genoemde aura-vermogens zijn niet cumulatief (d.w.z. als een eenheid binnen het bereik ligt van twee modellen met hetzelfde aura-vermogen, geldt dat aura-vermogen slechts één keer voor de eenheid).

7. WAPENS

In de beknopte gegevensbladen krijgen wapens een nummer dat overeenkomt met geannoteerde foto's van de miniatuur, in plaats van een naam. Wapens worden beschreven met de volgende kenmerken:



Bereik: Hoe ver het wapen kan schieten. Wapens met een bereik 'lijf-aan-lijf' zijn contactwapens en kunnen alleen worden gebruikt in lijf-aan-lijf gevechten. Alle andere wapens zijn afstandwapens. Sommige wapens hebben een minimum- en maximumbereik, bijvoorbeeld 6" - 48"; dergelijke wapens kunnen niet vuren op eenheden die zich volledig binnen het kortere bereik bevinden.



Type: Deze worden allemaal uitgelegd onder de Schiet- en Gevechtsfasen van de basisregels. Deze types worden aangeduid met symbolen in het beknopte gegevensblad.



Sterkte (S): Hoe groot is de kans dat het wapen een vijand verwondt. Als de sterkte van een wapen 'Gebruiker' is, dan is die gelijk aan de kracht van de drager. Als een wapen een wijzigingsfactor vermeldt (bijvoorbeeld '+1' of 'x2'), wijzig dan de kracht van de drager zoals weergegeven (bijvoorbeeld als de sterkte van een wapen 'x2' was, en de drager een sterkte van 6 had, dan heeft dat wapen een sterkte van 12).



Pantserpenetratie (Armour Penetration, AP): Hoe goed de aanvallen van het wapen zijn om door de bepantsering heen te komen.



Schade (Damage, D): De hoeveelheid schade die wordt toegebracht door een geslaagde verwonding.

Vermogens: Als er vermogens van toepassing zijn op aanvallen met dit wapenprofiel, dan staan ze hier vermeld.

VOLLEDIG GEGEVENSBLAD

1 ASSAULT INTERCESSOR SQUAD

5 POWER

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

Assault Intercessors are amongst the most widespread close support units in a Chapter's arsenal. Firing explosive salvos from their heavy bolt pistols as they close upon the foe, Assault Intercessors then charge into the fray where they make short work of their enemies with brutal swings of their chainswords.

5 OUTRIDER SQUAD

6 POWER

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



6

Outrider Squads rove in advance of the main Space Marine lines, guarding flanks of larger formations or hunting down enemy infiltrators. When battle is joined, they conduct lightning fast head-on attacks on defended positions, and run down those who would try to escape the vengeance of their Chapter.

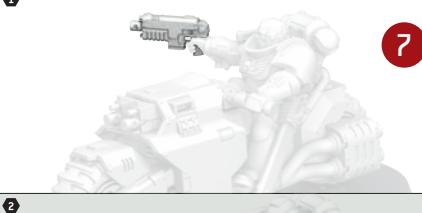
BEKNOPT GEGEVENSBLAD

1 OUTRIDERS

OUTRIDERS | SPACE MARINES: INCURSORES | EXCURSORES | 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

Model	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Outrider	14"	3+	3+	4	5	4	2	7	3+
Outrider Sergeant	14"	3+	3+	4	5	4	3	8	3+

4



7

Ability	Value	Value	Value	Value	Value
1	18"	1	4	-1	1
2	30"	2	4	-1	1
3	X	X	X	-1	1

2

3

WIJZIGING VAN KENMERKEN

Veel regels wijzigen de kenmerken van modellen en wapens. Alle wijzigingsfactoren voor een kenmerk zijn cumulatief; eerst alle delingen toepassen voor alle vermenigvuldigingsfactoren en voor alle optel- en aftrekfactoren. Eventuele fracties naar boven afronden na alle wijzigingsfactoren. Als een regel je voorschrijft om een kenmerk te vervangen door een gespecificeerde waarde, wijzig dan het relevante kenmerk in de nieuwe waarde voordat je eventuele wijzigingsfactoren vanuit andere geldende regels (indien van toepassing) toepast op de nieuwe waarde. Ongeacht de bron kunnen Sterkte, Gehardheid, Aanvallen en Leiderschapskenmerken van een model nooit tot onder 1 worden gewijzigd.

Het is mogelijk dat je een kenmerk tegenkomt met een willekeurige waarde in plaats van een getal. Een verplaatsingskenmerk kan bijvoorbeeld 2D6" zijn, of een aanvalswaarde kan D6 zijn. Wanneer een eenheid met een willekeurige verplaatsingskarakteristiek wordt geselecteerd om te verplaatsen, bepaal dan de hele verplaatsingsafstand van de eenheid door het aangegeven aantal dobbelstenen te gooien. Voor alle andere kenmerken moet de waarde op individuele basis - per model of per wapen - worden bepaald, telkens wanneer dat kenmerk vereist is.

Kenmerken van 'x' kunnen nooit worden gewijzigd. Als een model een Sterkte- of Leiderschapskenmerk van 'x' heeft en dat kenmerk is nodig om een regel toe te passen, vervang dan het gehardheidskenmerk van het model voor dat kenmerk met het oog op het toepassen van die regel (merk op dat het vervangende kenmerk nog steeds niet mag worden gewijzigd).

- Alle wijzigingsfactoren van kenmerken zijn cumulatief.
- Pas wijzigingsfactoren toe in volgorde: delen, vermenigvuldigen, optellen en dan aftrekken.
- Eventuele fracties naar boven afronden na alle wijzigingsfactoren.
- S, T, A en Ld kunnen nooit tot onder 1 worden gewijzigd.
- Willekeurige verplaatsingskarakteristieken gelden voor de hele eenheid telkens als deze verplaatst.
- Overige willekeurige kenmerken worden individueel bepaald wanneer een kenmerk vereist is.
- Kenmerk 'x' mag nooit worden gewijzigd.

Voorbeeld: Een Space Marine Sergeant (sterktekenmerk 4) valt aan met een power fist (sterktekenmerk x2) terwijl hij onder invloed is van een paranormale kracht die zijn sterktekenmerk met 1 verhoogt. De twee wijzigingsfactoren (x2 en +1) zijn cumulatief en worden gelijktijdig toegepast. De aanval komt daarom uit op sterkte 9 ((4x2)+1=9).

8. GEVECHTSUITRUSTINGSOPTIES

Sommige gegevensbladen geven een opsomming van gevechtssuitrustingsopties. Wanneer je zo'n eenheid in jouw leger opneemt dan mag je deze opties gebruiken om wapens en andere gevechtssuitrustingen van modellen in de eenheid te wijzigen. De volgorde waarin je deze opties inzet maakt niet uit, maar ze kunnen slechts één keer worden gebruikt.

9. TREFWOORDEN

Gegevensbladen hebben een lijst met trefwoorden, gescheiden in factie-trefwoorden en overige trefwoorden. De eerste kunnen worden gebruikt als hulp bij welke modellen in een leger moeten worden opgenomen, maar voor de rest zijn beide sets trefwoorden functioneel gelijk.

SCHADETABELLEN

De kenmerken van sommige modellen veranderen als ze verwondingen scoren. Deze worden weergegeven met een '*' op het profiel van het model. Kijk naar de resterende wonden van een dergelijk model en raadpleeg de juiste rij van de schadetabel op het gegevensblad voor de actuele status.

- **Schadetabel:** De kenmerken van het model veranderen bij verwondingen.

DE GEVECHTSRONDE

Minuut voor minuut gaat het gevecht verder, van de inleidende beschietingen via woeste offensieven en wanhopige tegenaanvallen, tot de laatste stervende momenten wanneer de overwinning aan een zijden draadje hangt.

Warhammer 40.000 wordt gespeeld in een reeks gevechtsrondes. In elke gevechtsronde zijn beide spelers aan de beurt. Dezelfde speler neemt altijd de eerste beurt in elke gevechtsronde - de missie die je speelt schrijft voor welke speler dit is. Elke beurt bestaat uit een aantal fasen, die in onderstaande volgorde moeten worden afgewerkt:

1. COMMANDOFASE

Beide spelers verzamelen strategische middelen en gebruiken tactische vaardigheden.

2. VERPLAATSINGSFASE

Jouw eenheden manoeuvreren over het slagveld.

3. PARANORMALE FASE

Jouw psykers gebruiken krachtige mentale vermogens.

4. SCHIETFASE

Jouw eenheden beschieten vijandelijke eenheden.

5. AANVALSFASE

Jouw eenheden verplaatsen voor contactgevechten met vijandelijke eenheden.

6. GEVECHTSFASE

Beide spelereenheden stormen naar voren en vallen aan met contactwapens.

7. MORELE FASE

Beide spelers testen de moed van hun uitgedunde eenheden.

Na de beurt van een speler, is de tegenstander aan de beurt. Als beide spelers een beurt hebben voltooid, is de gevechtsronde voltooid en begint de volgende, enzovoort, totdat de strijd is gestreden.

ASYNCHRONE REGELS

Sommige regels laten een model of eenheid verplaatsen, vuren, aanvallen, vechten of proberen een paranormale kracht in te zetten buiten de normale cyclus om. Als zo'n regel expliciet vermeldt om dit te doen alsof het een andere fase is dan de huidige (bijvoorbeeld 'die eenheid mag vuren alsof het de schietfase is'), dan gelden alle regels die normaal gesproken in die fase toepasselijk zijn (in dit voorbeeld de schietfase) wanneer die eenheid vuurt.

De enige uitzondering hierop zijn de gevechtsstrategieën; als een gevechtsstrategie vermeldt dat deze in een bepaalde fase moet worden gebruikt, dan mag deze alleen in die fase worden gebruikt (je kunt bijvoorbeeld geen gevechtsstrategie gebruiken die zegt 'Gebruik deze gevechtsstrategie in de Schietfase' om een eenheid te beïnvloeden die vuurt 'alsof het de schietfase is'). In het Warhammer 40.000-kernboek vind je meer informatie over gevechtsstrategieën.

- Bij het toepassen van een asynchrone regel blijven alle regels gelden die normaal gesproken in die fase van toepassing zijn.
- Fasespecifieke gevechtsstrategieën mogen niet worden gebruikt bij het toepassen van asynchrone regels.

COMMANDOFASE

Commandanten peilen het verloop van de gevechtshandelingen, consolideren hun doelstellingen voordat ze wijzigingen aanbrengen in hun strijdplannen en bedenken nieuwe tactieken en strategieën om de vijand te verslaan.

Als je leger slagvaardig is dan krijg je aan het begin van je commandofase, voordat je iets anders doet, 1 commandopunt (CP). Dit heet de slagvaardigheidsbonus CP. In het Warhammer 40.000-kernboek vind je meer informatie over slagvaardige strijdkrachten.

Sommige vermogens in de gegevensbladen en sommige gevechtsstrategieën worden ingezet in de commandofase. Bovendien hebben sommige missies regels die in de commandofase gelden. Zodra jij en je tegenstander al deze regels (indien van toepassing) hebben toegepast, ga je door naar je verplaatsingsfase. In het Warhammer 40.000-kernboek vind je meer informatie over gevechtsstrategieën.

- **CP-bonus slagvaardigheid:** Krijg 1 CP als de strijdkrachten slagvaardig zijn.
- Pas alle regels toe die gelden in de commandofase.
- Ga door naar de verplaatsingsfase (pag. 10).

VERPLAATSINGSFASE

De grond schudt in het ritme van marcherende strijders en het gegrom van de motoren als legers over het slagveld oprukken en strijden om voordelige posities.

De verplaatsingsfase is opgesplitst in twee delen. Eerst verplaatst je jouw eenheden. Vervolgens mag je versterkingen opstellen die nog niet zijn aangekomen.

1. EENHEDEN VERPLAATSEN

2. VERSTERKINGEN

1. EENHEDEN VERPLAATSEN

Start je verplaatsingsfase door een eenheid uit je leger te selecteren voor verplaatsing; die eenheid mag ofwel een normale verplaatsing uitvoeren, oprukken, of een vaste positie innemen (zie hiernaast). Als een eenheid zich binnen gevechtsbereik (pag. 4) van een vijandelijk model bevindt na selectie voor verplaatsing, dan mag deze geen normale verplaatsing uitvoeren of oprukken; maar mag een vaste positie innemen ofwel terugtrekken (zie hiernaast). Nadat het verplaatsen van die eenheid is voltooid, mag je een andere eenheid uit je leger selecteren om op dezelfde manier te verplaatsen, en zo verder, totdat je dat hebt gedaan voor alle gewenste eenheden.

Wanneer je een eenheid verplaatst, mag je alle modellen daarvan verplaatsen (je kunt er ook voor kiezen om sommige modellen in die eenheid niet te verplaatsen als je dat wenst). Wanneer je een model verplaatst, mag je het draaien en/of de positie op het slagveld veranderen in elke richting, maar geen enkel deel van de basis (of de romp) van het model mag worden verplaatst over de bases (of rompen) van andere modellen, ook mag geen enkel deel van dat model (inclusief de basis) over de rand van het slagveld uitsteken. Je kunt ook elk beweegbaar onderdeel van het model (zoals geschutskoepels en -platforms) draaien als het wordt verplaatst. De afstand die een model verplaatst wordt gemeten aan het deel van de basis (of de romp) van het model dat het verst in een richting verplaatst (inclusief draai- of roteerbare delen).

Vergeet niet dat een eenheid elk vorm van verplaatsing binnen eenheidssamenhang moet afwerken (pag. 4). Als dit onmogelijk is, dan mag die verplaatsing niet worden uitgevoerd. Een eenheid mag niet worden geselecteerd voor meer dan één verplaatsing in de verplaatsingsfase. Na verplaatsing van alle eenheden die je wenst te verplaatsen, ga je verder met de stap versterkingen van de verplaatsingsfase.

- Selecteer een eenheid in je strijdkrachten om te verplaatsen.
- Wanneer een eenheid verplaatst dan mag deze normaal verplaatsen, oprukken of een vaste positie innemen.
- Eenheden die binnen gevechtsbereik zijn van vijandelijke modellen, kunnen alleen terugtrekken of een vaste positie innemen.
- Selecteer een volgende eenheid in je strijdkrachten om te verplaatsen.
- Zodra alle eenheden zijn verplaatst, ga je verder met de stap versterkingen (pag. 11).

NORMALE VERPLAATSING

Wanneer een eenheid een normale verplaatsing uitvoert, mag elk model in die eenheid een afstand in inches verplaatsen die gelijk is aan of kleiner dan het verplaatsingskenmerk (M) in het gegevensblad, maar geen enkel model mag worden verplaatst binnen gevechtsbereik van vijandelijke modellen (pag. 4).

- **Normale verplaatsing:** Modellen verplaatsen met M".
- Mogen niet verplaatsen binnen gevechtsbereik van vijandelijke modellen.

OPRUKKEN

Wanneer een eenheid oprukt, doe je dat door een D6 te gooien om de afstand te bepalen. Voeg het resultaat in inches toe aan het verplaatsingskenmerk (M) van elk model in die eenheid tot het einde van de huidige fase. Elk model in de eenheid mag een afstand in inches verplaatsen die gelijk is aan of kleiner dan dit totaal, maar geen enkel model mag worden verplaatst binnen gevechtsbereik van vijandelijke modellen. Een eenheid mag niet vuren of een aanval inzetten in dezelfde beurt waarin het oprukken werd uitgevoerd.

- **Oprukken:** Modellen verplaatsen met M+D6".
- Mogen niet verplaatsen binnen gevechtsbereik van vijandelijke modellen.
- Eenheden die oprukken kunnen in deze beurt niet vuren of aanvallen.

VASTE POSITIE INNEMEN

Als een eenheid een vaste positie inneemt, mag geen enkel model ervan voor de rest van de fase worden verplaatst. Alle eenheden van je strijdkrachten op het slagveld die niet geselecteerd zijn voor verplaatsing in de verplaatsingsfase worden verondersteld in die fase een vaste positie te hebben ingenomen.

- **Vaste positie innemen:** Modellen mogen deze fase niet verplaatsen.

TERUGTREKKEN

Wanneer een eenheid terugtrekt, mag elk model in die eenheid een afstand verplaatsen in inches gelijk aan of kleiner dan het verplaatsingskenmerk (M) die in het gegevensblad staat en wanneer je dat doet, mag je deze binnen gevechtsbereik van vijandelijke modellen verplaatsen, maar de verplaatsing mag niet eindigen binnen dat gevechtsbereik - als dat niet kan dan mag de eenheid niet terugtrekken. Een eenheid mag niet vuren of een aanval inzetten in dezelfde beurt waarin het terugtrekken werd uitgevoerd. Een eenheid mag niet vuren of proberen een paranormale kracht te gebruiken in dezelfde beurt dat die terugtrekt, tenzij het om **TITANIC** gaat.

- **Terugtrekken:** Modellen verplaatsen met M".
- Eenheden die terugtrekken mogen in deze beurt niet aanvallen.
- Eenheden die terugtrekken mogen in deze beurt niet vuren of paranormale krachten inzetten, tenzij het om **TITANIC** gaat.

2. VERSTERKINGEN

Sommige eenheden hebben een regel die hen toestaat de gevechtshandeling te beginnen op een andere locatie dan het slagveld; eenheden die dergelijke regels gebruiken heten versterkingen en ze zullen later in de strijd aankomen zoals hun regel beschrijft. Alle versterkingseenheden die niet op het slagveld staan opgesteld wanneer de strijd eindigt, tellen als vernietigd.

Als je een versterkingseenheid hebt dan kun je die nu in deze stap van de verplaatsingsfase selecteren en één voor één op het slagveld opstellen. Als al je versterkingseenheden die je wenst op te stellen in deze beurt staan opgesteld, eindigt de verplaatsingsfase en ga je door naar de paranormale fase. Details over het opstellen van versterkingseenheden staan beschreven in dezelfde regels waarin staat dat de eenheid op een andere locatie dan het slagveld mag worden opgesteld.

Versterkingseenheden kunnen in de beurt waarin ze om welke reden dan ook aankomen niet normaal verplaatsen, oprukken, terugtrekken of een vaste positie innemen, maar ze kunnen verder normaal handelen (vuren, aanvallen, vechten, enz.). Modellen in eenheden die als versterkingen zijn aangekomen, tellen als een afgelegde afstand in inches gelijk aan hun verplaatsingskenmerk (M) in de verplaatsingsfase. Als de modellen in de eenheid een minimaal verplaatsingskenmerk hebben, tellen deze modellen als een afgelegde afstand in inches die gelijk is aan hun maximaal verplaatsingskenmerk.

- **Versterkingseenheid:** Eenheid die de gevechtshandeling begint op een andere locatie dan het slagveld.
- Stel je versterkingseenheden één voor één op, zoals beschreven in de regels waarin staat dat de eenheid op een andere locatie dan het slagveld de gevechtshandeling mag beginnen.
- Versterkingseenheden kunnen in deze beurt niet normaal verplaatsen, oprukken, terugtrekken of een vaste positie innemen.
- Versterkingseenheden tellen altijd alsof dat ze in deze beurt zijn verplaatst.
- Elke versterkingseenheid die aan het einde van de strijd niet op het slagveld is opgesteld, telt als vernietigd.
- Zodra al je versterkingseenheden zijn opgesteld, gaat het verder met de paranormale fase [pag. 14].

VERPLAATSEN OVER TERREIN

Wanneer een model een verplaatsing uitvoert dan mag het over een terreinkenmerk worden verplaatst, maar niet erdoorheen (modellen niet door een muur verplaatsen, maar wel eroverheen of erop klimmen).

Een model mag worden verplaatst over terreinkenmerken van 1" of lager alsof deze er niet zijn - elke verticale afstand omhoog en/of omlaag die ze zouden moeten afleggen om dergelijke terreinkenmerken te doorkruisen wordt genegeerd. Een model mag verticaal worden verplaatst over terreinkenmerken door erop, erover en ervan af te klimmen, waarbij de verticale afstand omhoog en/of omlaag wordt geteld als onderdeel van de verplaatsing. Modellen mogen geen enkele verplaatsing halverwege de beklimming voltooien - als het niet mogelijk is om de verplaatsing te beëindigen dan mag die verplaatsing niet worden uitgevoerd.

- Modellen mogen vrij verplaatsen over terreinkenmerken van 1" hoogte of minder.
- Modellen kunnen zich niet dwars door hogere terreinkenmerken verplaatsen, maar mogen wel erop of vanaf klimmen.

VLIEGEN

Als het gegevensblad van een eenheid het trefwoord **VLIEGEN** vermeldt, dan mogen de modellen van een eenheid die een normale verplaatsing, oprukken of terugtrekking uitvoert, worden verplaatst over andere modellen heen (en hun bases) alsof ze er niet zijn, en ze mogen worden verplaatst binnen gevechtssbereik van de vijandelijke modellen. Bovendien wordt elke verticale afstand omhoog en/of omlaag genegeerd die zij als onderdeel van die verplaatsing maken. Deze modellen mogen echter hun verplaatsing niet afmaken, als zij bovenop een ander model (of de basis) of binnen gevechtssbereik van een vijandelijk model zouden terechtkomen.

- **VLIEGENDE** modellen mogen zich over andere modellen heen verplaatsen als ze normaal verplaatsen, oprukken of terugtrekken.
- **VLIEGENDE** modellen mogen verticale afstanden negeren als ze normaal verplaatsen, oprukken of terugtrekken.

TRANSPORTEN

Sommige modellen hebben het trefwoord **TRANSPORT**. De volgende regels beschrijven hoe eenheden kunnen in- en uitstappen van dergelijke modellen en hoe ze worden gebruikt om hun passagiers over het slagveld te verplaatsen.

Transportcapaciteit

Alle **TRANSPORT**-modellen hebben een transportcapaciteit die in hun gegevensblad staat vermeld. Dit bepaalt hoeveel vriendschappelijke modellen, en van welk type, erin kunnen. De transportcapaciteit van een model mag nooit worden overschreden.

Eenheden kunnen de gevechtshandeling beginnen in een **TRANSPORT** in plaats van dat ze apart worden opgesteld - geef aan welke eenheden in een **TRANSPORT**-model zitten voordat je ze opstelt.

- **Transportcapaciteit:** Maximaal aantal modellen dat in het **TRANSPORT** mag instappen.
- Eenheden mogen de gevechtshandeling beginnen in een **TRANSPORT**.

INSTAPPEN

Als een eenheid normaal verplaatst, oprukt of terugtrekt en elk model in die eenheid eindigt binnen 3" van een vriendschappelijk **TRANSPORT**-model dan mogen ze instappen. Een eenheid mag niet instappen in een **TRANSPORT**-model dat binnen gevechtsbereik is van vijandelijke modellen en ook niet als ze in dezelfde fase al uit een **TRANSPORT**-model zijn uitgestapt. Haal de eenheid van het slagveld en plaats deze aan de rand - nu is deze ingestapt in het model.

Eenheden kunnen normaal gesproken niets doen of op enigerlei wijze worden beïnvloed als ze ingestapt zijn. Tenzij specifiek anders vermeld, hebben vermogens geen effect op ingestapte eenheden en krijgslisten mogen niet worden gebruikt om ingestapte eenheden te beïnvloeden. Voor alle regels geldt dat eenheden die zijn ingestapt in een **TRANSPORT**-model dat een normale verplaatsing, oprukken, terugtrekking uitvoert of een vaste positie heeft ingenomen ook meetellen in dat type verplaatsing van die beurt.

- Eenheden mogen in een vriendschappelijk **TRANSPORT** instappen als elk model een normale verplaatsing, oprukken of een terugtrekking binnen 3" ervan beëindigt.
- Een eenheid mag niet instappen in een **TRANSPORT** dat zich binnen gevechtsbereik van een vijandelijk model bevindt.
- Een eenheid mag niet in dezelfde fase in- en uitstappen.
- Eenheden kunnen normaal gesproken niets doen of op enigerlei wijze worden beïnvloed als ze in een **TRANSPORT** zijn ingestapt.

UITSTAPPEN

Als een eenheid zijn verplaatsingsfase begint in een **TRANSPORT**-model dan mag die eenheid in die fase uitstappen zolang het model zelf nog geen normale verplaatsing, oprukken of terugtrekking heeft uitgevoerd.

Wanneer een eenheid uitstapt, stel deze dan helemaal binnen 3" op van het **TRANSPORT**-model op het slagveld en niet binnen gevechtsbereik van een vijandelijk model.

Eenheden die uitstappen mogen dan normaal handelen (verplaatsen, vuren, aanvallen, vechten, enz.) in de rest van die beurt, maar de modellen tellen mee als verplaatst in die beurt, zelfs als ze niet verder worden verplaatst (d.w.z. ze tellen nooit mee als dat ze een vaste positie hebben ingenomen).

- Eenheden die hun verplaatsingsfase beginnen in een **TRANSPORT** mogen uitstappen in deze fase.
- Een eenheid moet uitstappen voordat het **TRANSPORT** verplaatst.
- Uitgestapte eenheden moeten helemaal binnen 3" van hun **TRANSPORT** worden opgesteld en niet binnen gevechtsbereik van vijandelijke modellen.
- Uitgestapte eenheden tellen mee als dat ze deze beurt zijn verplaatst.

VERNIETIGDE TRANSPORTEN

Als een **TRANSPORT**-model wordt vernietigd (pag. 6) en dat model kan exploderen (of een equivalent daarvan), dan moet een dobbelsteenworp bepalen of het explodeert en de daaruit voortvloeiende schade aan nabijgelegen eenheden vaststellen voordat je uitgestapte eenheden op het slagveld gaat opstellen (indien van toepassing). Als er eenheden zijn ingestapt in het vernietigde **TRANSPORT**-model, moeten deze onmiddellijk uitstappen (zie hierboven) voordat het model zelf van het slagveld wordt verwijderd; deze eenheden worden niet beïnvloed door de explosiekracht (of een equivalent daarvan) van het vernietigde model - in plaats daarvan moet je één D6 gooien voor elk model dat je net op het slagveld hebt opgesteld. Voor elke worp van 1 wordt een model dat is uitgestapt (jouw keuze) vernietigd. Eenheden mogen geen aanval inzetten (pag. 19) of heldhaftig ingrijpen (pag. 20) in dezelfde beurt dat ze uit een vernietigd **TRANSPORT**-model zijn gestapt.

- Als een **TRANSPORT** wordt vernietigd, moet de explosiekracht worden bepaald (indien van toepassing).
- Alle ingestapte eenheden moeten vervolgens uitstappen.
- Gooi een D6 voor elk model dat uitstapt; voor elke 1 wordt een model vernietigd.
- Uitgestapte eenheden mogen deze beurt niet aanvallen of heldhaftig ingrijpen.

VLIEGTUIGEN

Sommige modellen hebben het trefwoord **VLIEGTUIG**. In aanvulling op de vliegregels (pag. 11), beschrijven de volgende regels verder hoe deze eenheden zich over het slagveld verplaatsen en hoe andere eenheden zich eronder mogen verplaatsen.

MINIMALE VERPLAATSING

VLIEGTUIGMODELLEN hebben meestal een verplaatsingskenmerk dat bestaat uit twee waarden. De eerste is het minimale verplaatsingskenmerk van het model - in de verplaatsingsfase moeten alle delen van de basis van het model de verplaatsing beëindigen op tenminste die afstand van hun startpunt. De tweede is het maximale verplaatsingskenmerk - geen enkel deel van de basis van het model mag verder worden verplaatst. Als het verplaatsingskenmerk van een dergelijk model wordt gewijzigd, worden zowel de minimale als maximale verplaatsingskenmerken gewijzigd.

Als een **VLIEGTUIGMODEL** zijn minimale verplaatsing niet kan maken, of als een minimale verplaatsing ertoe zou leiden dat een deel van dat model (inclusief de basis) de rand van het slagveld oversteekt, dan wordt dat model van het slagveld verwijderd en als vernietigd geteld, tenzij je de strategische reserve-regel gebruikt, (als het **VLIEGTUIG** een **TRANSPORT** is, dan worden alle modellen die op dat moment aan boord zijn eveneens als vernietigd geteld). De strategische reserve-regel wordt beschreven in het Warhammer 40.000-kernboek.

- **Minimale verplaatsing:** Modellen moeten tenminste hun minimale M" verplaatsen.
- Als een model een minimale verplaatsing niet kan maken, wordt het vernietigd (tenzij je gebruik maakt van strategische reserves).

GEVECHTSBEREIK VLIEGTUIGEN

Hoewel **VLIEGTUIGMODELLEN** een gevechtsbereik (pag. 4) hebben zoals elk ander model, zijn de volgende regels en uitzonderingen van toepassing - dit zal het feit verklaren dat **VLIEGTUIGMODELLEN** meestal hoog vliegen en niet laag boven de grond.

Wanneer een model een verplaatsing uitvoert, mag het worden verplaatst over **VLIEGTUIGMODELLEN** (en hun basis) alsof ze er niet zijn, en ze kunnen worden verplaatst binnen gevechtsbereik van een vijandelijk **VLIEGTUIGMODEL**, maar het mag de verplaatsing niet beëindigen bovenop een ander model (of zijn basis) en het mag de verplaatsing niet beëindigen binnen gevechtsbereik van een vijandelijk **VLIEGTUIGMODEL**.

Als een **VLIEGTUIG EENHEID** wordt geselecteerd voor verplaatsing in de verplaatsingsfase met eventuele vijandelijke eenheden binnen gevechtsbereik dan mag die **VLIEGTUIG EENHEID** toch nog een normale verplaatsing uitvoeren of oprukken (d.w.z. de eenheid hoeft zich niet terug te trekken of een vaste positie in te nemen).

Als een eenheid wordt geselecteerd voor verplaatsing in de verplaatsingsfase en de enige vijandelijke modellen binnen gevechtsbereik zijn **VLIEGTUIGEN** dan mag die eenheid toch nog een normale verplaatsing uitvoeren of oprukken (d.w.z. de eenheid hoeft zich niet terug te trekken of een vaste positie in te nemen).

- Modellen mogen zich verplaatsen binnen gevechtsbereik van een vijandelijk **VLIEGTUIG**.
- Modellen mogen zich over **VLIEGTUIGEN** (en hun basis) bij elke verplaatsing.
- **VLIEGTUIGEN** mogen normaal verplaatsen of oprukken, zelfs als ze zich binnen gevechtsbereik van vijandelijke modellen bevinden.
- Eenheden mogen normaal verplaatsen of oprukken, als ze zich alleen binnen gevechtsbereik van vijandelijke **VLIEGTUIGEN** bevinden.

HELDHAFTIG INGRIJPEN, NAAR VOREN STORMEN, CONSOLIDEREN EN VLIEGTUIGEN

Wanneer een eenheid verplaatst om heldhaftig in te grijpen (pag. 20), naar voren te stormen (pag. 21) of te consolideren (pag. 22), moet de verplaatsing stoppen vlakbij het dichtstbijzijnde vijandelijke model. In alle gevallen worden **VLIEGTUIGMODELLEN** uitgesloten bij het bepalen van het dichtstbijzijnde model, tenzij de verplaatsende eenheid kan **VLIEGEN**.

- Wanneer een model heldhaftig ingrijpen uitvoert, naar voren stormt of consolideert, mogen **VLIEGTUIGEN** worden genegeerd (tenzij het model dat verplaatst kan **VLIEGEN**).

PARANORMALE FASE

Occulte krijgers en tovenaars hanteren de vreemde kracht van de Warp om hun bondgenoten te helpen en hun vijanden te vernietigen. Het benutten van deze kracht is echter niet zonder risico en de kleinste fout kan het hanteren onheil betekenen voor iedereen in de buurt.

Sommige modellen hebben het trefwoord **PSYKER**. In de paranormale fase mogen **PSYKERS** proberen om paranormale krachten in te zetten en die van de vijand te onderdrukken.

Begin jouw paranormale fase door één in aanmerking komende **PSYKER-EENHEID** te selecteren uit je leger op het slagveld. **PSYKER-EENHEDEN** die deze beurt terugtrokken (andere dan **TITANIC-EENHEDEN**) komen niet in aanmerking. Als je geen in aanmerking komende **PSYKER-EENHEDEN** in je leger op het slagveld hebt en geen andere regels die in de paranormale fase moeten worden toegepast, dan eindigt de paranormale fase.

Als je eenmaal een in aanmerking komende **PSYKER-EENHEID** uit je leger hebt geselecteerd, mag je proberen er een of meer paranormale krachten mee in te zetten. Nadat je alle gewenste paranormale krachten van deze eenheid hebt ingezet, mag je vervolgens een andere in aanmerking komende **PSYKER-EENHEID** in je leger selecteren om te proberen die paranormale krachten in te zetten, enz., totdat je dit hebt gedaan met zoveel van jouw in aanmerking komende **PSYKER-EENHEDEN** als je wilt.

Een eenheid mag niet worden geselecteerd om meer dan één keer paranormale krachten in te zetten in de paranormale fase. Als je geen geschikte **PSYKER-EENHEDEN** op het slagveld hebt waarmee je paranormale krachten wilt uitoefenen, eindigt jouw paranormale fase en ga je door naar de schietfase.

- Selecteer een **PSYKER** in je leger om paranormale krachten uit te oefenen.
- Selecteer een andere **PSYKER** in je leger om paranormale krachten uit te oefenen.
- Als al je **PSYKERS** hun paranormale krachten hebben uitgeoefend, ga dan door naar de Schietfase (pag. 15).

PARANORMALE KRACHTEN

Alle **PSYKERS** beheersen *Smite*-paranormale krachten (pag. 15). Sommigen beheersen andere krachten in plaats van, of als aanvulling op, de *Smite* - het gegevensblad van de eenheid en andere aanvullende regels die je toepast, maken duidelijk welke krachten elke **PSYKER** beheerst. Elke paranormale kracht heeft een Warp-aanvalswaarde - hoe hoger deze is, hoe moeilijker het is om die paranormale kracht uit te oefenen. Een **PSYKER-EENHEID** oefent hun krachten uit voor de gevechtshandeling.

- Alle **PSYKERS** beheersen *Smite*.
- **PSYKERS** kunnen extra paranormale krachten beheersen, zoals beschreven in hun gegevensbladen.

PARANORMALE KRACHTEN UITOEFENEN

Wanneer je een **PSYKER-EENHEID** selecteert om paranormale krachten uit te oefenen, selecteer je één paranormale kracht van die eenheid en probeer je deze uit te oefenen. Met uitzondering van *Smite* mag je niet proberen om dezelfde paranormale kracht meer dan eens in dezelfde gevechtsronde uit te oefenen, zelfs niet met verschillende **PSYKER-EENHEDEN**.

Om de paranormale kracht uit te oefenen, moet je eerst een paranormale test doorstaan. De tegenstander kan dan een van zijn **PSYKER-EENHEDEN** selecteren die zich binnen 24" van jouw **PSYKER-EENHEID** bevindt en proberen die kracht te onderdrukken voordat de gevolgen ervan gaan gelden door een succesvolle een Deny the Witch-test.

Indien de paranormale test succesvol was en de paranormale kracht niet werd onderdrukt door een succesvolle Deny the Witch-test, wordt de paranormale kracht met succes uitgeoefend en worden de effecten ervan, die in de kracht zelf zullen worden beschreven, vervolgens toegepast. Als de **PSYKER-EENHEID** mag proberen om meer dan één paranormale kracht uit te oefenen in de paranormale fase, dan mag je proberen om die uit te oefenen, één voor één, zoals hierboven beschreven. Het aantal paranormale krachten dat elke **PSYKER-EENHEID** mag proberen uit te oefenen in de paranormale fase staat vermeld op het gegevensblad van die eenheid.

- Selecteer paranormale kracht.
- Je kunt dezelfde paranormale kracht niet meer dan één keer per gevechtsronde selecteren, tenzij die kracht *Smite* is.
- Poging om de paranormale kracht uit te oefenen door het ondergaan van een paranormale test.
- De tegenstander mag proberen de paranormale kracht te onderdrukken met een Deny the Witch-test.
- Indien met succes uitgeoefend, pas dan de paranormale krachten toe.
- Selecteer een andere paranormale kracht.

PARANORMALE TESTEN

Wanneer een **PSYKER-EENHEID** probeert een paranormale kracht uit te oefenen, moet je een paranormale test doen voor die eenheid door 2D6 te werpen. Als het totaal gelijk is aan of groter dan de Warp-aanvalswaarde van de kracht dan is de paranormale test geslaagd. Als je dubbel 1 of dubbel 6 gooit bij een paranormale test, dan ondergaat die eenheid onmiddellijk de risico's van de Warp.

- **Paranormale test:** Geslaagd als 2D6 gelijk is aan of groter dan de Warp-kracht van de paranormale kracht.
- Als er dubbel 1 of dubbel 6 wordt gegooid, ondergaat de **PSYKER** de risico's van de Warp.

DENY THE WITCH

Wanneer een **PSYKER-EENHEID** probeert een paranormale kracht te onderdrukken, moet je een Deny the Witch-test doen voor die eenheid door 2D6 te werpen. Als het totaal groter is dan het resultaat van de paranormale test, dan is de Deny the Witch-test gelukt en wordt de paranormale kracht onderdrukt. Er kan maar één poging worden gedaan om een paranormale kracht te onderdrukken. Als een **PSYKER-EENHEID** mag proberen om meer dan één paranormale kracht te onderdrukken in een paranormale fase, dan staat dit in het gegevensblad.

- **Deny the Witch:** Geslaagd als het 2D6-resultaat de vijandige **PSYKER's** paranormale test overtreft.
- Er kan maar één poging worden gedaan om elke paranormale kracht te onderdrukken.

SMITE

Smite heeft een Warp-aanvalswaarde van 5. Tel 1 op bij de Warp-aanvalswaarde van deze paranormale kracht voor elke andere poging die door een eenheid van je leger in deze fase is gedaan om deze kracht uit te oefenen, of die poging nu succesvol was of niet. Bij het uitoefenen krijgt de dichtstbijzijnde vijandelijke eenheid binnen 18" van en in zicht van de Psyker D3 dodelijke verwondingen (pag. 19). Als het resultaat van de paranormale test 11 of hoger was, dan krijgt die eenheid in plaats daarvan D6 dodelijke verwondingen.

- **Warp-kracht 5:** Een paranormale test van 5+ is nodig om *Smite* uit te oefenen.
- De Warp-kracht neemt toe met 1 voor elke volgende poging om *Smite* uit te oefenen in deze fase.
- Bij het uitoefenen krijgt de dichtstbijzijnde zichtbare vijandelijke eenheid binnen 18" D3 dodelijke verwondingen.
- Bij het uitoefenen met een paranormaal testresultaat van 11+ krijgt de vijand in plaats daarvan D6 dodelijke verwondingen.

RISICO'S VAN DE WARP

Wanneer een **PSYKER-EENHEID** de risico's van de Warp ondergaat, krijgt het D3 dodelijke verwondingen. Als een **PSYKER-EENHEID** wordt vernietigd door risico's van de Warp tijdens een poging om een paranormale kracht uit te oefenen, dan wordt die kracht automatisch niet uitgeoefend. Als een **PSYKER-EENHEID** wordt vernietigd door risico's van de Warp, dan zal vlak voor het verwijderen van het laatste model in die eenheid, elke eenheid die zich binnen 6" bevindt onmiddellijk D3 dodelijke verwondingen scoren.

- **Risico's van de Warp:** De **PSYKER-EENHEID** die de kracht uitoefent krijgt D3 dodelijke verwondingen.
- Als de **PSYKER-EENHEID** wordt vernietigd, dan wordt de paranormale kracht niet uitgeoefend.
- Als de **PSYKER-EENHEID** wordt vernietigd, krijgt elke andere eenheid binnen 6" D3 dodelijke verwondingen.

SCHIETFASE

Kanonnen bulderen en granaatscherven regenen neer. Mondingsvuur flitst door het halfduister, laservuur licht op in de oorlogsnevel en overal blijven lege patroonhulzen achter op het slagveld.

Begin je schietfase door een in aanmerking komende eenheid uit je leger te selecteren om mee te vuren. Een in aanmerking komende eenheid heeft een of meer modellen die zijn uitgerust met afstandswapens. Eenheden die in deze beurt oprukken en eenheden die terugtrekken (behalve **TITANIC-EENHEDEN**) komen niet in aanmerking. Als je geen geschikte eenheden hebt, eindigt je schietfase. Nadat je met een van jouw in aanmerking komende eenheden hebt geschoten, mag je een van je volgende in aanmerking komende eenheden selecteren om mee te vuren, enz., totdat je met alle gewenste hebt geschoten.

Wanneer je een eenheid selecteert om mee te vuren, selecteer je doelwitten en voer je aanvallen uit met alle of een deel van de afstandswapens waarmee de modellen in die eenheid zijn uitgerust (elk afstandswapen mag kan maar één keer per fase vuren). De afstandswapens waarmee de modellen in een eenheid zijn uitgerust, staan gedetailleerd op het gegevensblad van de eenheid.

Een eenheid mag niet worden geselecteerd om meer dan één keer te vuren in de schietfase. Als al je in aanmerking komende eenheden waarmee je wilt vuren dit hebben gedaan, eindigt jouw Schietfase en ga je door naar de Aanvalsfase.

- Selecteer een eenheid uit jouw leger om mee te vuren.
- Wanneer een eenheid vuurt, selecteer dan doelwitten en voer de aanvallen uit met alle of een deel van de afstandswapens waarmee de modellen in die eenheid zijn uitgerust.
- Selecteer een volgende eenheid uit jouw leger om mee te vuren.
- Als je eenmaal met al je eenheden hebt geschoten, dan ga je door naar de Aanvalsfase (pag. 19).

SELECTEER DOELEN

Wanneer een eenheid vuurt, moet je de doel(en) selecteren voor alle afstandswapens waarmee de modellen aanvallen, voordat de aanvallen worden ingezet. Als een model meer dan één afstandswapen heeft, mogen ze allemaal op hetzelfde doelwit vuren, of het kan de wapens verdelen over verschillende vijandelijke eenheden. Ook als een eenheid meer dan één model heeft, mogen ze op dezelfde of verschillende doelen vuren. In beide gevallen moet je bij het selecteren van een doelwit aangeven welke wapens erop zullen worden gericht voordat eventuele aanvallen worden uitgevoerd. Als een van deze wapens meer dan één profiel heeft waar je tussen moet kiezen, moet je ook aangeven welk profiel wordt gebruikt.

Alleen vijandelijke eenheden kunnen als doelwit voor een aanval worden gekozen. Om een vijandelijke eenheid onder vuur te kunnen nemen, moet tenminste één model in die eenheid binnen bereik zijn (d.w.z. binnen de afstand van het bereikenmerk) van het gebruikte wapen en zichtbaar zijn voor het schietende model. Bij twijfel vanachter het schietmodel kijken om te zien of er een deel van het doelwit zichtbaar is. Voor het bepalen van de zichtbaarheid mag een model door andere modellen van de eigen eenheid heen kijken. Als er geen geschikte doelen voor een wapen zijn, dan mag dat wapen niet vuren. Als dit het geval is voor alle afstandswapens van een eenheid, dan komt die eenheid niet in aanmerking om mee te vuren.

Als je meer dan één doelwit hebt geselecteerd om op te vuren, dan moet je alle aanvallen op dat ene doelwit uitvoeren voordat je doorgaat naar het volgende doelwit. Als jouw eenheid meer dan één afstandswapen op een doelwit afschiet en die wapens hebben verschillende profielkenmerken, dan moet je, als er ook andere wapens met hetzelfde profielkenmerk op die eenheid worden afgeschoten, eerst die aanvallen uitvoeren voordat je een aanval op het doelwit uitvoert met een wapen met een ander profielkenmerk.

Merk op dat zolang tenminste één model in de doeleenheid zichtbaar was voor het schietende model en binnen wapenbereik toen die eenheid als doelwit werd gekozen, de aanvallen van dat wapen altijd tegen die doeleenheid worden uitgevoerd, zelfs als er geen modellen in die

doeleenheid zichtbaar blijven voor of binnen bereik van de schietende eenheid tijdens de uitvoering (dit kan gebeuren omdat modellen worden vernietigd en van het slagveld worden verwijderd als gevolg van schoten met andere wapens in de schietende eenheid).

- Selecteer doelen voor alle wapens voordat eventuele aanvallen worden uitgevoerd.
- Tenminste één model in doeleenheid moet zichtbaar zijn voor het aanvallende model en binnen het bereik van het aanvalswapen.
- Als een eenheid op meerdere eenheden richt, moeten alle aanvallen op de ene eenheid worden uitgevoerd voordat de aanvallen op de volgende eenheid worden uitgevoerd.
- Als een eenheid met meerdere wapens vuurt, moeten eerst alle aanvallen met wapens van hetzelfde profiel worden uitgevoerd, voordat de volgende wapens worden uitgevoerd.

Bijvoorbeeld: James selecteert een team van Chaos Space Marines om mee te schieten. De unit heeft tien modellen: één is uitgerust met een laserkanon, één met een meltagun en acht met boltguns. Wanneer de eenheid wordt geselecteerd om te vuren, splitst James hun aanvallen als volgt: het laserkanon richt op een vijandelijke voertuigeenheid, terwijl de meltagun en alle boltguns richten op een vijandelijke infanterie-eenheid. Alle wapens zijn binnen het bereik van hun respectievelijke eenheden en beide doelen zijn zichtbaar voor alle schietende modellen. James voert eerst de aanvallen op de infanterie-eenheid uit, door ervoor te kiezen om eerst te vuren met de boltguns. Nadat alle boltgun-aanvallen zijn uitgevoerd, voert James vervolgens de meltagun-aanval uit. Na alle aanvallen op de infanterie-eenheid te hebben uitgevoerd, mag James de laserkanonaanval op de voertuigunit uitvoeren.

GEVECHTSBLOKKADE

Modellen mogen geen aanvallen uitvoeren met afstandswapens terwijl hun eenheid zich binnen gevechtsbereik bevindt van een vijandelijk model (pag. 4). Modellen mogen ook geen vijandelijke eenheden onder vuur nemen binnen gevechtsbereik van andere eenheden van jouw leger - het risico van eigen troepen raken is te groot.

- Eenheden mogen niet vuren als ze zich binnen gevechtsbereik van vijandelijke eenheden bevinden.
- Eenheden mogen niet vuren op doelen binnen gevechtsbereik van een vriendschappelijke eenheid.

AANTAL AANVALLEN

Wanneer een model afstandswapen afschiet, zal het een aantal aanvallen uitvoeren. Je werpt een dobbelsteen voor elke aanval die wordt uitgevoerd (zie Aanvallen uitvoeren, pagina 18).

Het aantal aanvallen dat een model doet met een afstandswapen is gelijk aan het aantal dat in het profiel van dat type wapen staat. Zo mag een model dat een 'Assault 1'-wapen afschiet één aanval doen met dat wapen; een model dat een 'Heavy 3'-wapen afschiet mag drie aanvallen uitvoeren, enz.

- Alle aanvallen met een afstandswapen moeten op dezelfde doeleenheid worden uitgevoerd.
- Aantal aanvallen = aantal volgens het type wapen.

GROTE KANONNEN ZIJN ONVERMOEIBAAR

Een **VOERTUIG-** of **MONSTER-**model mag aanvallen uitvoeren met afstandswapens, zelfs als die eenheid binnen gevechtsbereik van vijandelijke eenheden ligt, maar mag zulke aanvallen alleen uitvoeren tegen vijandelijke eenheden binnen gevechtsbereik van die eenheid. In dergelijke omstandigheden mogen **VOERTUIG-** en **MONSTER-**modellen een vijandelijke eenheid aanvallen, zelfs als andere vriendschappelijke eenheden zich binnen gevechtsbereik van dezelfde vijandelijke eenheid bevinden. Merk op dat als een **VOERTUIG-** of **MONSTER-**eenheid meer dan één afstandswapen heeft, je nog altijd ervoor mag kiezen om eenheden aan te vallen die zich niet binnen gevechtsbereik van de eenheid van het schietende model bevinden, maar dat ze alleen in staat zullen zijn om de aanvallen met dat wapen uit te voeren als alle vijandelijke eenheden binnen gevechtsbereik van de eenheid van het schietende model zijn vernietigd wanneer je die aanvallen uitvoert. Bovendien, wanneer een **VOERTUIG-** of **MONSTER-**model een zwaar wapen afvuurt, trek dan 1 af van de trefferworpen bij het uitvoeren van de aanvallen van dat wapen, terwijl eventuele vijandelijke eenheden binnen gevechtsbereik van de eenheid van dat model vallen.

- **MONSTERS** en **VOERTUIGEN** mogen afstandswapens afvuren, zelfs als ze zich binnen gevechtsbereik bevinden van vijandelijke eenheden.
- **MONSTERS** en **VOERTUIGEN** mogen op andere eenheden richten, maar mogen deze aanvallen niet uitvoeren terwijl de vijandelijke modellen binnen hun gevechtsbereik blijven.
- Trek 1 af van trefferworpen wanneer **MONSTERS** en **VOERTUIGEN** zware wapens afvuren terwijl eventuele vijandelijke eenheden binnen hun gevechtsbereik blijven.

KIJK UIT, MENEER

Modellen mogen niet met een afstandswapen vuren op een eenheid die **PERSONAGE-**modellen bevat met een verwondingskenmerk van 9 of minder terwijl die eenheid binnen 3" van een ander vriendschappelijk **VOERTUIG-** of **MONSTER-**eenheid ligt, of binnen 3" van andere vriendschappelijke eenheden die 3 of meer modellen hebben, tenzij die **PERSONAGE-**eenheid zowel zichtbaar is voor het schietende model en het de dichtstbijzijnde vijandelijke eenheid is bij het schietende model - de chaos van de gevechtshandeling maakt het moeilijk om dergelijke individuen eruit te pikken. Negeer andere vijandelijke **PERSONAGE-**modellen met een verwondingskenmerk van 9 of minder bij het bepalen of het doelwit de dichtstbijzijnde vijandelijke eenheid is bij het schietende model.

- Mogen niet vuren op een vijandelijk **PERSONAGE** met 9 of minder verwondingen terwijl deze zich binnen 3" van een vriendschappelijke eenheid (**MONSTER-**, **VOERTUIG-** eenheid van 3+ modellen) bevindt, tenzij dit het dichtstbijzijnde doelwit is.

SOORTEN AFSTANDSWAPENS

Er zijn vijf soorten afstandswapens: Aanval, zwaar, snelvuur, granaat en pistool. Het type wapen kan van invloed zijn op het aantal aanvallen dat het kan uitvoeren (zie pagina 17). Daarnaast heeft elk type afstandswapen ook een extra regel die, afhankelijk van de situatie, de nauwkeurigheid van het wapen kan beïnvloeden of wanneer het mag worden afgevuurd. Deze zijn als volgt:



AANVALSWAPEN

Aanvalswapens vuren zo snel of lukraak dat ze van de heup kunnen worden afgevuurd als krijgers naar voren stormen in het gevecht.

Als een eenheid een model bevat dat is uitgerust met aanvalswapens, komt die eenheid nog steeds in aanmerking om mee te vuren in jouw schietfase, zelfs na oprukken in deze beurt, maar je mag aanvallen alleen uitvoeren met die aanvalswapens als je die eenheid selecteert om mee te schieten. Als een model een aanvalswapen afvuurt in dezelfde beurt waarin de eenheid is opgerukt, trek dan 1 af van de trefferworpen bij het uitvoeren van aanvallen met dat wapen.

- Mag worden afgevuurd, zelfs als de eenheid van het schietende model is opgerukt.
- Trek 1 af van de trefferworpen als de eenheid van het schietende model is opgerukt.



ZWARE WAPENS

Zware wapens behoren tot de grootste kanonnen op het slagveld, maar ze moeten worden verankerd om effectief te kunnen vuren en ze zijn onhandelbaar om van dichtbij te kunnen worden ingezet.

Wanneer een **INFANTERIE**-model een zwaar wapen afvuurt, trek dan 1 af van de trefferworpen bij het uitvoeren van aanvallen met dat wapen als de eenheid van het schietende model zich om welke reden dan ook deze beurt heeft verplaatst (bijv. voerde deze beurt een normale verplaatsing uit (pag. 10)).

- Trek 1 af van de trefferworpen als het schietende model **INFANTERIE** is en de eenheid in deze beurt niet is verplaatst.



SNELVUURWAPEN

Snelvuurwapens zijn veelzijdige wapens die in staat zijn om een enkel langeafstandschot af te vuren of snel te vuren van dichtbij.

Wanneer een model een snelvuurwapen afvuurt, verdubbel dan het aantal aanvallen als het doelwit zich binnen de helft van het wapenbereik bevindt.

- Verdubbel het aantal aanvallen als het doelwit zich binnen het halve bereik bevindt.



GRANAAT

Granaten zijn draagbare explosieven die een krijger naar de vijand gooit terwijl het team dekkingvuur neerlegt.

Wanneer een eenheid vuurt, mag een model met een granaat in die eenheid daarmee aanvallen in plaats van vuren met andere wapens.

- Slechts één model mag een granaat werpen als de eenheid vuurt.



PISTOOL

Door hun compacte afmetingen kunnen pistolen zelfs in contactgevechten worden gebruikt om van dichtbij te schieten.

Een model mag aanvallen uitvoeren met een pistool, zelfs als zijn eenheid zich binnen gevechtsbereik van vijandelijke eenheden bevindt, maar dan wel een vijandelijke eenheid onder vuur nemen die zich binnen gevechtsbereik van zijn eigen eenheid bevindt. In dergelijke omstandigheden mag het model een vijandelijke eenheid onder vuur nemen, zelfs als andere vriendschappelijke eenheden zich binnen gevechtsbereik van dezelfde vijandelijke eenheid bevinden.

Wanneer een model dat is uitgerust met zowel een pistool als een ander type afstandswapen (bijv. een pistool en een snelvuurwapen) afvuurt, kan het ofwel met zijn pistool/pistolen of met zijn andere afstandswapens vuren. Kies waarmee wordt gevuld (pistolen of niet) voordat je doelen selecteert.

- Mag worden afgevuurd, zelfs als de eenheid van het schietende model binnen gevechtsbereik is van een vijandelijke eenheid.
- Mag niet worden afgevuurd samen met een ander soort wapen.

ONTPLOFFINGSWAPENS

Sommige wapens hebben 'Ontploffing' in hun profiel staan. Deze worden omschreven als ontploffingswapens. Naast de normale regels zijn de volgende regels van toepassing op ontploffingswapens:

1. Als een ontploffingswapen een eenheid onder vuur neemt met tussen de 6 en 10 modellen, voert het altijd minimaal 3 aanvallen uit. Dus als bij het bepalen van het aantal aanvallen met dat wapen, de gegooide dobbelstenen ertoe leiden dat er minder dan 3 aanvallen worden uitgevoerd, dan worden dat 3 aanvallen. Bijvoorbeeld, als een granaat D6 met de ontploffingsregel wordt afgevuurd op een eenheid met 6 of meer modellen en je werpt een 2 om te bepalen hoeveel aanvallen er worden gedaan, dan wordt die worp geteld als een 3 en dat wapen voert drie aanvallen uit op die eenheid.
2. Wanneer een ontploffingswapen een eenheid onder vuur neemt met 11 of meer modellen, gooi dan geen dobbelstenen om willekeurig te bepalen hoeveel aanvallen er worden gedaan - voer in plaats daarvan een zo groot mogelijk aantal aanvallen uit. Als bijvoorbeeld een granaat D6 met de ontploffingsregel een eenheid onder vuur neemt met 11 of meer modellen, dan voert dat wapen zes aanvallen uit op die eenheid.

Ontploffingswapens mogen nooit worden gebruikt om aanvallen uit te voeren op een eenheid die zich binnen gevechtsbereik bevindt van het schietende model, zelfs niet als het wapen een pistool is of als het schietende model een **VOERTUIG** of een **MONSTER** is - het afvuren van krachtige explosieven van dichtbij is gewoonweg onverstandig.

- **Ontploffingswapens:** Minimaal drie aanvallen tegen eenheden met 6+ modellen. Altijd het maximaal aantal aanvallen uitvoeren op eenheden met 11+ modellen.
- Mag nooit worden gebruikt om eenheden aan te vallen binnen gevechtsbereik van de schietende eenheid.

AANVALLEN UITVOEREN

Aanvallen worden uitgevoerd met afstands- of contactwapens. Aanvallen mogen één voor één worden uitgevoerd, maar in sommige gevallen mag je meerdere aanvallen tegelijk uitvoeren. Onderstaande volgorde wordt gebruikt om de aanvallen één voor één uit te voeren:

1. TREFFERWORP

Wanneer een model een aanval uitvoert, voer dan één trefferworp uit voor die aanval door één D6 te gooien. Als het resultaat van de trefferworp gelijk is aan of groter dan de ballistische vaardigheid (BS) van het aanvallende model (als de aanval wordt gedaan met een afstandswapen) of de wapenvaardigheid (WS) (als de aanval wordt gedaan met een contactwapen), dan scoort die aanval één treffer tegen de doeleenheid. Zo niet, dan mislukt de aanval en is de aanval voorbij.

Als een aanval wordt uitgevoerd met een wapen met het vermogen om 'automatisch het doelwit te raken', dan is er geen trefferworp - die aanval scoort gewoon één treffer op de doeleenheid. Een ongewijzigde trefferworp van 6 scoort altijd een treffer en een ongewijzigde trefferworp van 1 is altijd een misser. Een trefferworp mag nooit meer dan -1 of +1 worden gewijzigd. Dit betekent dat nadat alle cumulatieve wijzigingsfactoren voor een trefferworp zijn berekend en de totale wijzigingsfactor -2 of slechter zou zijn, deze wordt gewijzigd in -1. Overeenkomstig, nadat alle cumulatieve wijzigingsfactoren voor een trefferworp zijn berekend en de totale wijzigingsfactor +2 of hoger zou zijn, deze wordt gewijzigd in +1.

2. VERWONDINGSWORP

Elke keer dat een aanval een treffer tegen een doelwit scoort, doe je verwondingsworp voor die aanval door één D6 te gooien om te zien of die aanval het doelwit met succes verwondt. Het vereiste resultaat wordt bepaald door de sterkte (S) van het aanvalswapen te vergelijken met de gehardheid (T) van het doelwit, zoals weergegeven in de volgende tabel:

VERWONDINGSWORP	
STERKTE AANVALLER vs GEHARDHEID DOELWIT	D6-RESULTAAT VEREIST
Is de sterkte DUBBEL (of meer) dan de gehardheid	2+
Is de sterkte GROTER dan de gehardheid	3+
Is de sterkte GELIJK aan de gehardheid	4+
Is de sterkte LAGER dan de gehardheid	5+
Is de sterkte HALF (of minder) dan de gehardheid	6+

Als het resultaat van de verwondingsworp minder is dan het vereiste aantal, mislukt de aanval en eindigt de aanvalshandeling. Een ongewijzigde verwondingsworp van 6 verwondt het doelwit altijd met succes en een ongewijzigde verwondingsworp van 1 is altijd een mislukking. Een verwondingsworp mag nooit meer dan -1 of +1 worden gewijzigd. Dit betekent dat nadat alle cumulatieve wijzigingsfactoren voor een verwondingsworp zijn berekend en de totale wijzigingsfactor -2 of slechter zou zijn, deze wordt gewijzigd in -1. Overeenkomstig, nadat alle cumulatieve wijzigingsfactoren voor een verwondingsworp zijn berekend en de totale wijzigingsfactor +2 of hoger zou zijn, deze wordt gewijzigd in +1.

3. AANVAL TOEWIJZEN

Als een aanval het doelwit met succes verwondt, wijst de speler die de doeleenheid commandeert die aanval toe aan één model in de doeleenheid (dit kan elk model in die eenheid zijn en hoeft niet te worden toegewezen aan een model dat binnen het bereik van, of zichtbaar is voor, het aanvallende model). Als een model in de doeleenheid al wonden heeft opgelopen of in deze fase al aanvallen heeft toegewezen gekregen, moet de aanval aan dat model worden toegewezen.

4. REDDENDE WORP

De speler die het bevel voert over het doelwit gooit vervolgens een reddende worp met een D6 te gooien en die worp te wijzigen met het pantserpenetratiekenmerk (Armour Penetration, AP) voor het wapen waarmee de aanval werd uitgevoerd. Als het wapen bijvoorbeeld een AP van -1 heeft, dan wordt 1 afgetrokken van de reddende worp. Als het resultaat gelijk is aan of groter dan het reddende kenmerk (Save, Sv) van het model dat werd aangevallen, dan is de reddende worp succesvol en eindigt de aanvalshandeling. Als het resultaat lager is dan het reddende kenmerk van het model, dan mislukt de reddende worp en lijdt het model schade. Een ongewijzigde worp van 1 is altijd een mislukking.

5. SCHADE TOEBRENGEN

De toegebrachte schade is gelijk aan het schadekenmerk (Damage, D) voor het wapen dat de aanval uitvoert. Een model scoort één wond voor elk schadepunt. Als de wondscore van een model daalt tot 0 of lager, is het vernietigd en wordt uit het spel genomen. Als een model meerdere verwondingen scoort door een aanval en wordt vernietigd, gaat de overtollige schade van die aanval verloren en heeft geen gevolgen.

- **Trefferworp (afstandswapen):** Gooi één D6; treffer gescoord als het resultaat gelijk is aan of hoger dan de BS van het model. Anders mislukt de aanval.
- **Trefferworp (contactwapen):** Gooi één D6; treffer gescoord als het resultaat gelijk is aan of hoger dan de WS van het model. Anders mislukt de aanval.
- **Verwondingsworp:** Gooi één D6 en vergelijk de S van de aanval met de T van het doelwit in de tabel hiernaast. Doelwit gewond als de score gelijk is aan of beter dan het vereiste resultaat. Anders mislukt de aanval.
- **Aanval toewijzen:** De speler die het bevel voert over de doeleenheid selecteert één model in die eenheid. Als een model in de doeleenheid al wonden heeft opgelopen of in deze fase al aanvallen heeft toegewezen gekregen, moet dat model worden geselecteerd.
- **Reddende worp:** Gooi één D6 en wijzig met de AP van de aanval. Als het resultaat kleiner is dan de Sv van het gekozen model, is de reddende worp mislukt en is er schade. Anders is de aanval afgewend.
- **Schade toebrengen:** Het geselecteerde model scoort een aantal verwondingen gelijk aan de D van de aanval.
- Als een model door een aanval wordt vernietigd, gaat alle overtollige schade verloren die door die aanval werd aangericht.
- Ongewijzigde trefferworpen, verwondingsworpen en reddende worpen van 1 mislukken altijd.
- Ongewijzigde trefferworpen en verwondingsworpen van 6 scoren altijd.
- Een treffer- of verwondingsworp mag nooit meer dan -1 of +1 worden gewijzigd.

REDDENDE ONKWETSBAARHEID

Sommige modellen hebben reddende onkwetsbaarheid. Elke keer dat een aanval wordt uitgevoerd op een model met reddende onkwetsbaarheid, mag je ervoor kiezen om ofwel zijn normale reddende (Sv) kenmerk of zijn reddende onkwetsbaarheid te gebruiken, maar niet beide. Als een model meer dan één reddende onkwetsbaarheid heeft, mag er slechts één worden gebruikt - kies welke het zal zijn. Als je de reddende onkwetsbaarheid van een model gebruikt, wordt deze nooit gewijzigd door de pantserpenetratiewaarde van een wapen.

- **Reddende onkwetsbaarheid:** Reddende worp die nooit wordt gewijzigd door de AP van het wapen.
- Een model met reddende onkwetsbaarheid mag deze gebruiken in plaats van een normale Sv.

DODELIJK LETSEL

Sommige aanvallen veroorzaken dodelijk letsel - deze zijn zo krachtig dat geen enkel pantser of krachtveld hun geweld kan weerstaan. Elke dodelijke verwonding brengt 1 punt schade toe aan de doelenheid en ze ontstaan altijd één voor één. Er is geen verwondingsworp of reddende worp (inclusief reddende onkwetsbaarheid) mogelijk bij dodelijk letsel - wijs deze gewoon toe zoals je dat zou doen bij elke andere aanval en het toebrengen van schade aan een model in de doelenheid (pag. 18). In tegenstelling tot de schade die door normale aanvallen wordt aangericht, gaat overtollige schade door dodelijk letsel niet verloren. In plaats daarvan wordt schade toegewezen aan een ander model in de doelenheid totdat ofwel alle schade is toegewezen of de doelenheid is vernietigd.

Als een aanval dodelijk letsel toebrengt naast de normale schade, pas dan eerst de normale schade toe. Als een aanval naast normale schade ook

dodelijk letsel toebrengt, maar de normale schade vervolgens wordt gered, blijft het dodelijk letsel gewoon van kracht, zoals hiernaast beschreven. Als een vaardigheid de door een wapen toegebrachte schade wijzigt en dat wapen dodelijk letsel kan toebrengen naast normale schade, dan is de wijzigingsfactor niet van toepassing op dodelijke verwondingen die worden toegebracht (tenzij de regel dit specifiek anders vermeldt).

- Elke dodelijke verwonding die aan een eenheid wordt toegebracht, zorgt ervoor dat één model in de eenheid één wond scoort.
- Er zijn geen reddende worpen tegen dodelijk letsel.
- Dodelijk letsel dat wordt toegebracht door aanvallen naast de normale schade is altijd van toepassing, zelfs als de normale schade wordt afgewend.

LETSEL NEGEREN

Sommige modellen hebben regels die hen de kans geven om letsel te negeren. Als een model meer dan één zo'n regel heeft, mag je slechts één van die regels gebruiken telkens als het model een verwonding scoort (inclusief letsel gescoord door dodelijke verwondingen).

- Een model kan maar één regel gebruiken om te proberen elke opgelopen verwonding te negeren.

AANVALSFASE

Krijgers storten zich in het strijdgewoel met zwaard, hamer en klauw. Schrilte oorlogskreten en uitzinnige schreeuwen weerklinken door wervelende rook als het moment voor verwoestend geweld nadert.

De aanvalsfase is opgesplitst in twee delen. Eerst val je aan met jouw eenheden. Dan voert je tegenstander heldhaftige interventies uit.

1. AANVALLEN 2. HELDHAFTIG INGRIJPEN

1. AANVALLEN

Start je aanvalsfase door één in aanmerking komende eenheid uit je leger te selecteren waarmee je wilt aanvallen en zet daar de aanval mee in. Een in aanmerking komende eenheid is een eenheid die zich binnen 12" van een vijandelijke eenheid bevindt aan het begin van de aanvalsfase. Eenheden die opgerukt zijn of zich hebben teruggetrokken in deze gevechtsronde en eenheden die de aanvalsfase beginnen binnen gevechtsbereik van eventuele vijandelijke eenheden, komen niet in aanmerking. Als je geen in aanmerking komende eenheden in je leger hebt waarmee u op het slagveld wilt aanvallen, ga dan door naar de stap heldhaftig ingrijpen van de aanvalsfase. Nadat de aanval van die eenheid is voltooid, mag je een andere eenheid uit je leger selecteren om op dezelfde manier mee aan te vallen, enz., totdat je dat hebt gedaan voor alle gewenste eenheden.

Een eenheid mag niet worden geselecteerd voor meer dan één aanval in de aanvalsfase. Zodra al jouw in aanmerking komende eenheden waarmee je wilt aanvallen (indien van toepassing) een aanval hebben ingezet, ga je verder met de fase van heldhaftige interventie van de aanvalsfase.

- Selecteer een eenheid uit jouw leger om mee aan te vallen.
- Val aan met die eenheid (zie hieronder).
- Selecteer een volgende eenheid uit jouw leger om mee aan te vallen.
- Zodra alle eenheden hebben aangevallen, ga je verder met de stap heldhaftige interventies (pag. 20).

AANVALLEN MET EEN EENHEID

Als je eenmaal een in aanmerking komende eenheid hebt gekozen om een aanval mee in te zetten, moet je een of meer vijandelijke eenheden binnen 12" ervan selecteren als doelwit van die aanval. Het doel of de doelen van deze aanval hoeven niet zichtbaar te zijn voor de aanvallende eenheid. Vervolgens doe je een aanvalsworp voor jouw eenheid door 2D6 te gooien. Dit is het maximumaantal inches dat elk model in de aanvallende eenheid mag worden verplaatst als ze een aanvalsverplaatsing mogen uitvoeren. Voor een aanvalsverplaatsing moet de

aanvalsworp van de eenheid voldoende zijn om die verplaatsing in samenhang te beëindigen (pag. 4) en binnen gevechtsbereik (pag. 4) van elke eenheid die doelwit van de aanval is, zonder zich te verplaatsen binnen gevechtsbereik van vijandelijke eenheden die geen doelwit zijn. Als dit mogelijk is, dan is de aanval gelukt en maken de modellen in de eenheid een aanvalsverplaatsing binnen bovenstaande voorwaarden. Als dit niet mogelijk is, mislukt de aanval en geen enkel model in de aanvallende eenheid verplaatst in deze fase.

- Geef aan welke doelwitten je aanvalt (moet binnen 12" zijn).
- Aanvalsworp = 2D6".
- Als die onvoldoende is om de aanvallende eenheid binnen gevechtsbereik van alle doelwitten te verplaatsen, mislukt de aanval.
- Als de aanval succesvol is, voeren de modellen hun aanvalsverplaatsing uit.
- Een aanvalsverplaatsing mag niet binnen gevechtsbereik van een eenheid zijn die niet het doelwit van de aanval is.

2. HELDHAFTIG INGRIJPEN

Je tegenstander kan nu een in aanmerking komende **PERSONAGE**-eenheid uit zijn leger selecteren om een heldhaftige interventie uit te voeren (zie hieronder). Een in aanmerking komende **PERSONAGE**-eenheid is een eenheid die niet binnen gevechtsbereik van een vijandelijke eenheid ligt, maar binnen 3" horizontaal en 5" verticaal van een vijandelijke eenheid. Nadat ze klaar zijn met het uitvoeren van heldhaftig ingrijpen met een **PERSONAGE**-eenheid, mag een volgende in aanmerking komende **PERSONAGE**-eenheid in het leger worden geselecteerd om dit te doen, en zo verder, totdat dit met alle gewenste eenheden is gedaan. Als je tegenstander geen geschikte **PERSONAGE**-eenheden heeft dan eindigt de aanvalsfase.

Geen enkele eenheid mag meer dan één heldhaftige interventie uitvoeren in elke fase van de vijandelijke aanvalsfase. Een eenheid mag nooit heldhaftig ingrijpen in de eigen aanvalsfase. Zodra alle eenheden van je tegenstander met in aanmerking komende **PERSONAGE**-eenheden de gewenste heldhaftige interventies hebben uitgevoerd, eindigt jouw aanvalsfase en ga je door naar de gevechtsfase.

- Selecteer één **PERSONAGE**-eenheid voor een heldhaftige interventie.
- Er is geen heldhaftige interventie mogelijk als er vijandelijke eenheden binnen gevechtsbereik zijn.
- Een vijandelijke eenheid moet binnen 3" horizontaal en 5" verticaal zijn voor een heldhaftige interventie.
- Selecteer een volgende **PERSONAGE**-eenheid voor een heldhaftige interventie.
- Zodra al je **PERSONAGE**-eenheden hun heldhaftige interventie hebben uitgevoerd, ga je door naar de gevechtsfase (pag. 21).

UITVOEREN VAN EEN HELDHAFTIGE INTERVENTIE

Wanneer een eenheid een heldhaftige interventie uitvoert, mag je elk model in die eenheid max. 3" verplaatsen - dit is een heldhaftige interventieverplaatsing. Elk model in de eenheid moet de heldhaftige interventie dichterbij het dichtstbijzijnde vijandelijke model eindigen. Vergeet niet dat een eenheid elk vorm van verplaatsing binnen eenheidssamenhang moet afwerken (pag. 4).

- **Heldhaftige interventie:** Verplaatst tot max. 3".
- Moet dichterbij het dichtstbijzijnde vijandelijke model eindigen.

AANVALLEN OVER TERREIN

Tenzij anders vermeld, mag een model over een terreinkenmerk gaan in een aanvalsverplaatsing, maar niet erdoorheen (dus modellen kunnen zich niet door een muur of een boom gaan, maar kunnen er wel overheen klimmen).

Een model mag worden verplaatst over terreinkenmerken van 1" of lager alsof deze er niet zijn - elke verticale afstand omhoog en/of omlaag die ze zouden moeten afleggen om dergelijke terreinkenmerken te doorkruisen wordt genegeerd. Een model mag verticaal worden verplaatst over terreinkenmerken door erop, erover en ervan af te klimmen, waarbij de verticale afstand omhoog en/of omlaag wordt geteld als onderdeel van de aanvalsverplaatsing. Modellen mogen een aanvalsverplaatsing niet halverwege een klim voltooien - als het daardoor niet mogelijk is om een aanvalsverplaatsing uit te voeren, dan mislukt de aanval.

- Modellen mogen zich vrij verplaatsen over terreinkenmerken van 1" hoogte of minder.
- Modellen kunnen zich niet dwars door hogere terreinkenmerken verplaatsen, maar mogen wel erop of vanaf klimmen.

VLIEGEN TIJDENS DE AANVAL

Als het gegevensblad van een eenheid het trefwoord **VLIEGEN** heeft, dan mogen de modellen tijdens een aanvalsverplaatsing, over andere modellen (en hun basis) worden verplaatst alsof ze er niet zijn, maar ze moeten zich wel over terreinkenmerken (inclusief **GEBOUWEN**) verplaatsen zoals elk ander model. Een model dat kan **VLIEGEN** mag geen enkele verplaatsing op een ander model eindigen.

- **VLIEGENDE** modellen mogen zich over andere modellen heen verplaatsen tijdens een aanvalsverplaatsing.
- **VLIEGENDE** modellen verplaatsen zich over terrein (inclusief **GEBOUWEN**) net als andere modellen tijdens een aanvalsverplaatsing.

UITKIJK

Bepaalde regels stellen eenheden in staat om een vijandelijke eenheid te verkennen voordat deze kan aanvallen. Als een vijandelijke eenheid een aanval inzet die gericht is op een of meer eenheden die zo'n regel hebben in jouw leger, dan mag elk van die eenheden een verkenning uitvoeren voordat de aanvalsworp wordt gedaan. Een eenheid mag geen verkenning uitvoeren als er vijandelijke eenheden binnen gevechtsbereik ervan zijn. Verkennen wordt uitgevoerd als een normale schietaanval (zij het uitgevoerd in de aanvalsfase) en gebruikt alle normale regels, behalve dat een ongewijzigde trefferworp van 6 altijd noodzakelijk is voor een gelukte trefferworp, ongeacht de ballistische vaardigheid van het schietende model of eventuele wijzigingsfactoren van de trefferworp. Bovendien moet een model dat een verkenning uitvoert dat doen op de aanvallende eenheid. Elke regel die stelt dat een eenheid niet onder vuur mag worden genomen, tenzij dat het dichtstbijzijnde doelwit is (bijv. Kijk uit, meneer), is niet van toepassing bij het uitvoeren van een verkenning.

- **Uitkijk:** Voordat er een aanvalsworp wordt gegooid, mogen alle aanvalsdelen die mogen verkennen dit doen.
- Een verkenning mag nooit binnen gevechtsbereik van vijandelijke eenheden worden uitgevoerd.
- Verkennen mag als de eenheid vuurt, maar aanvallen treffen alleen met een ongewijzigde 6-worp.

GEVECHTSFASE

Een bloedbad overspoelt het slagveld als de strijdende legers zich frontaal op elkaar storten. Slagtanden en klauwen breken botten. Zwaarden klinken als hamer en aambeeld. Bloed spuit en vlees vliegt in het rond als met haat vervulde vijanden elkaar aan stukken scheuren.

Beginnend met de speler die niet aan de beurt is, moeten de spelers afwisselend een geschikte eenheid uit hun leger kiezen en ermee vechten (zie hieronder). Een in aanmerking komende eenheid is een eenheid die zich binnen gevechtsbereik van een vijandelijke eenheid bevindt en/of in dezelfde beurt een aanvalsverplaatsing heeft uitgevoerd. Als geen van beide spelers in aanmerking komende eenheden hebben om mee te vechten, dan eindigt de gevechtsfase.

Geen enkele eenheid mag meer dan één keer strijden in de gevechtsfase. Als alle in aanmerking komende eenheden van een speler hebben gevochten, dan mag de tegenstander met zijn resterende in aanmerking komende eenheden vechten, één voor één. Merk op dat nadat een vijandelijke eenheid heeft gevochten en zijn consolidatieverplaatsing heeft voltooid, het mogelijk is dat eerder niet in aanmerking komende eenheden dat nu wel zijn - deze eenheden mogen dan worden geselecteerd om te strijden. Als alle in aanmerking komende eenheden hebben gevochten, eindigt de gevechtsfase en ga je door naar de morele fase.

- Beginnend met je tegenstander, kies om de beurt eenheden af om mee te vechten.
- Als een eenheid vecht, stormt deze naar voren, voert contactgevechten uit en consolideert zich vervolgens.
- Als een speler geen eenheden meer heeft om mee te vechten, dan vecht zijn tegenstander met diens overgebleven eenheden, één voor één.
- Als alle eenheden hebben gevochten, ga dan door naar de morele fase (pag. 23).

AANVALLENDE EENHEDEN STRIJDEN EERST

Eenheden die deze beurt een aanvalsverplaatsing uitvoerden, strijden als eerste in de gevechtsfase. Dit betekent dat eenheden die in deze beurt geen aanvalsverplaatsing hebben uitgevoerd niet mogen worden geselecteerd om te strijden, totdat alle eenheden die wel een aanvalsverplaatsing hebben uitgevoerd zijn uitgestreden.

- Eenheden die deze beurt een aanvalsverplaatsing uitvoerden, strijden als eerste.

STRIJD

Als je een eenheid selecteert om mee te strijden, stormt deze eerst naar voren, vervolgens voeren de modellen in de eenheid contactgevechten uit en daarna consolideert de eenheid.

- **Naar voren stormen:** Verplaats tot max. 3".
- Moet dichterbij het dichtstbijzijnde vijandelijke model eindigen.

NAAR VOREN STORMEN

Wanneer een eenheid naar voren stormt, mag je elk model in die eenheid max. 3" verplaatsen - dit is een aanstormende verplaatsing. Elk model in de eenheid moet de aanstormende verplaatsing dichterbij het dichtstbijzijnde vijandelijke model eindigen. Een model dat een vijandelijke model al aanraakt, mag niet verplaatsen, maar telt nog steeds als naar voren gestormd. Vergeet niet dat een eenheid elk vorm van verplaatsing binnen eenheidssamenhang moet afwerken (pag. 4).

AANVALLEN VOOR CONTACTGEVECHTEN

Wanneer een eenheid zijn contactgevechten aangaat, moet je eerst bepalen welke modellen kunnen vechten en hoeveel aanvallen ze zullen uitvoeren, dan selecteer je de doel(en) voor alle aanvallen die deze modellen zullen uitvoeren en meld je met welke contactwapens deze aanvallen zullen worden gedaan.

Welke modellen vechten

Wanneer een eenheid aanvalt voor een contactgevecht, mogen alleen de modellen in die eenheid vechten die ofwel binnen gevechtsbereik (pag. 4) van een vijandelijke eenheid zijn, of die binnen ½" van een ander model van hun eigen eenheid zijn die zelf weer binnen ½" van een vijandelijke eenheid is.

- Een model mag vechten als het zich binnen gevechtsbereik van een vijandelijke eenheid bevindt.
- Een model mag vechten als het zich binnen ½" van een ander model van hun eigen eenheid bevindt dat zich binnen ½" van een vijandelijke eenheid bevindt.

Aantal aanvallen

Wanneer een model vecht, zal het een aantal aanvallen uitvoeren. Je werpt een dobbelsteen voor elke aanval die wordt uitgevoerd (zie Aanvallen uitvoeren, pagina 18).

Het aantal aanvallen dat een model maakt wordt bepaald door zijn aanvalskennmerk (A) in het gegevensblad. Als een model bijvoorbeeld een A van 2 heeft, mag het twee aanvallen uitvoeren.

- Aantal aanvallen van elk model dat mag vechten = A.

Selecteer doelen

Voordat je eventuele aanvallen uitvoert, moet je eerst één of meer doeleenheden voor alle aanvallen kiezen. Aanvallen van modellen in eenheden die in deze beurt een aanvalsverplaatsing hebben uitgevoerd, mogen alleen gericht zijn op vijandelijke eenheden waartegen hun eenheid een aanval heeft gericht, of die in deze beurt een heldhaftige interventie hebben uitgevoerd. Om een vijandelijke eenheid te mogen aanvallen, moet een aanvallend model ofwel binnen gevechtsbereik van die eenheid zijn, of binnen de ½” van een ander model van zijn eigen eenheid die zelf weer binnen de ½” van die vijandelijke eenheid is.

Als een model meer dan één aanval mag uitvoeren, mogen ze alle tegen hetzelfde doelwit worden gericht, of ze mogen worden verdeeld over verschillende vijandelijke eenheden. Overeenkomstig, als een eenheid meer dan één model heeft, mag elk model dezelfde of verschillende doelen aanvallen. Meld in beide gevallen welke aanvallen op welke eenheden gericht zullen zijn voordat de aanvallen worden uitgevoerd en voer eerst alle aanvallen op het één doelwit uit voordat je het volgende doelwit aanvalt.

Als er geen geschikte doelen zijn (omdat alle vijandelijke eenheden buiten gevechtsbereik zijn, enz.) dan mag die eenheid geen contactgevechten aangaan, maar wel consolideren (zie hiernaast).

- Als de aanvallende eenheid in deze beurt een aanvalsverplaatsing heeft uitgevoerd, mogen de modellen ervan alleen doeleenheden aanvallen die in deze beurt zijn gemeld, of eenheden die in deze beurt een heldhaftige interventie hebben uitgevoerd.
- Selecteer doelen voor alle aanvallen voordat eventuele aanvallen worden uitgevoerd.
- Als een eenheid op meerdere eenheden richt, moeten alle aanvallen op de ene eenheid worden uitgevoerd voordat de aanvallen op de volgende eenheid worden uitgevoerd.

Wapen kiezen

Wanneer een model een contactgevecht aangaat, moet dit gebeuren met een contactwapen (d.w.z. een wapen van dit type). De wapens waarmee een model is uitgerust, staan beschreven in het gegevensblad. Als een model niet is uitgerust met contactwapens, of als het niet mag aanvallen met een van de contactwapens waarmee het is uitgerust, dan voert dat model aanvallen uit met een contactwapen met het volgende profiel:

WAPENBEREIK	TYPE	S	AP	D
Contactgevechtswapen	Contact	Gebruiker	0	1

Als een model meer dan één contactwapen heeft, kies dan welk wapen zal worden gebruikt voordat een eventuele aanval wordt uitgevoerd. Als een model meer dan één contactwapen heeft en meerdere aanvallen mag uitvoeren, mogen deze wapens naar wens worden ingezet - meld welke aanvallen met welke wapens worden uitgevoerd voordat de aanvallen worden uitgevoerd. Als een van deze wapens meer dan één profiel heeft waar je tussen moet kiezen, moet je ook melden welk profiel wordt gebruikt. Verschillende aanvallen met zo'n wapen kunnen naar wens met verschillende profielen worden uitgevoerd.

Als jouw eenheid aanvallen uitvoert met meer dan één contactwapen en die wapens hebben verschillende profielkenmerken, dan moet je, als er ook aanvallen met andere wapens met hetzelfde profielkenmerk worden uitgevoerd, eerst die aanvallen uitvoeren voordat je een aanval op het doelwit uitvoert met een wapen met een ander profielkenmerk. Merk op dat alle aanvallen die je hebt gemeld altijd worden uitgevoerd op de doeleenheid, zelfs als er bij een bepaalde aanval geen modellen in de doeleenheid binnen bereik blijven (dit kan gebeuren omdat modellen worden vernietigd en van het slagveld worden verwijderd als gevolg van het uitvoeren van eerdere aanvallen die door de aanvallende eenheid van het model werden uitgevoerd).

- Elke contactgevechtsaanval wordt uitgevoerd met een contactwapen.
- Een model valt aan met het contactwapen in het wapenprofiel als het geen andere contactwapens heeft.
- Als een eenheid met meerdere wapens aanvalt, moeten eerst alle aanvallen met wapens van hetzelfde profiel worden uitgevoerd, voordat de volgende wapens worden uitgevoerd.

CONSOLIDEREN

Wanneer een eenheid consolideert, mag je elk model in die eenheid max. 3” verplaatsen - dit is een consolidatieverplaatsing. Elk model in de eenheid moet de consolidatieverplaatsing dichterbij het dichtstbijzijnde vijandelijke model eindigen. Een model dat een vijandelijk model al aanraakt, mag niet verplaatsen, maar telt nog steeds als geconsolideerd. Vergeet niet dat een eenheid elk vorm van verplaatsing binnen eenheidssamenhang moet afwerken (pag. 4).

- **Consolideren:** Verplaats tot max. 3”.
- Moet dichterbij het dichtstbijzijnde vijandelijke model eindigen.

***Bijvoorbeeld:** James selecteert een eenheid van Chaos Terminators voor het gevecht. Nadat de modellen naar voren zijn gestormd, voert James aanvallen uit met zijn eenheid. Deze eenheid bestaat uit vijf modellen binnen gevechtsbereik van een vijandelijke eenheid. Een van James' modellen heeft een aanvalskenmerk van 3 en is uitgerust met een lightning claw. De andere vier modellen hebben elk een aanvalskenmerk van 2 en twee zijn uitgerust met power fists en twee zijn uitgerust met lightning claws. De Chaos Terminators zijn slechts binnen gevechtsbereik van één vijandelijke eenheid; daarom voeren ze zeven aanvallen uit op die eenheid met de lightning claws en vier met de power fists. James voert eerst de aanvallen uit met de power fists, en als die allemaal zijn uitgevoerd, voert James vervolgens de aanvallen uit met de lightning claws. Nadat alle aanvallen van de eenheid zijn uitgevoerd, consolideren de Terminators.*

MORELE FASE

Zelfs de dapperste ziel kan wankelen als de verschrikkingen van het slagveld hun tol eisen. Met gevaar aan alle kanten en kameraden die één voor één sneuvelen, zullen alleen de heldhaftigen, de monsters of de hopeloos krankzinnigen standhouden.

De morele fase is opgesplitst in twee delen. Eerst moet je morele tests afnemen voor jouw eenheden. Vervolgens verwijder je alle modellen die niet in samenhang zijn.

1. MORELE TESTS 2. CONTROLES EENHEIDSSAMENHANG

1. MORELE TESTS

Beginnend met de speler die aan de beurt is, moeten de spelers afwisselend een eenheid uit hun leger selecteren die deze beurt modellen heeft vernietigd en daarvoor een morele test afnemen. Als er geen eenheden op het slagveld een morele test hoeven te ondergaan, ga dan naar de controle van de eenheidssamenhang van de morele fase.

Een eenheid hoeft maar één morele test te ondergaan in elke fase. Als één speler klaar is met het afnemen van de morele tests voor alle eenheden uit zijn leger die deze beurt vernietigingen hebben uitgevoerd, dan neemt de tegenstander alle resterende morele tests af, één voor één. Zodra alle morele tests zijn afgenomen (indien van toepassing), dan gaat het verder met controles van de eenheidssamenhang van de morele fase.

- Spelers nemen afwisselend morele tests voor eenheden uit hun leger die deze beurt verliezen hebben geleden.
- Als een speler geen eenheden meer heeft om morele tests voor af te nemen, dan neemt zijn tegenstander die af met diens overgebleven eenheden, één voor één.
- Nadat alle eenheden de morele tests hebben ondergaan, dan ga je door naar de stap controles op eenheidssamenhang (zie hiernaast).

MORELE TESTS

Voor afname van een morele test werp je een D6 en tel je het aantal modellen van de eenheid erbij op die in deze beurt zijn vernietigd. Als het resultaat gelijk is aan of lager dan het hoogste Leiderschapskennmerk (Ld) in de eenheid, is de morele test doorstaan en gebeurt er verder niets. Een ongewijzigde worp van 1 resulteert ook altijd in een geslaagde morele test, ongeacht het totale resultaat. In elk ander geval is de morele test niet doorstaan, één model ontvlucht de eenheid en je moet dan gevechtssuitputtingstests afnemen voor de resterende modellen in de eenheid (zie hiernaast). Jij beslist welk model uit de eenheid wegvlucht - dat model wordt uit het spel gehaald en telt als vernietigd, maar activeert nooit regels die worden gebruikt wanneer een model wordt vernietigd.

- **Morele test** = D6 + aantal modellen vernietigd in deze beurt.
- Ongewijzigde worp van 1 is altijd geslaagd (geen modellen ontvluchten).
- Als de morele test hoger is dan de Ld van de eenheid, moet één model vluchten en moeten andere modellen gevechtssuitputtingstests ondergaan.

GEVECHTSUITPUTTINGSTESTS

Als een eenheid de morele test niet doorstaat, dan moet je nadat het eerste model uit de eenheid wegvlucht gevechtssuitputtingstests afnemen. Dit doe je door één D6 te werpen voor elk resterend model in die eenheid, waarbij je 1 van het resultaat aftrekt als de eenheid onder de halve sterkte is (pag. 6); voor elk resultaat van 1, ontvlucht één extra model die eenheid. Jij beslist welke model uit de eenheid wegvluchten - die modellen worden uit het spel gehaald en tellen als vernietigd, maar activeren nooit regels die worden gebruikt wanneer een model wordt vernietigd.

- **Gevechtssuitputtingstests:** Gooi een D6 voor elk overblijvend model in de eenheid; voor elke 1 ontvlucht een extra model.
- Trek 1 af van de gevechtssuitputtingstests als de eenheid onder halve sterkte is.

***Bijvoorbeeld:** In de morele fase moet Stu een morele test afnemen voor zijn eenheid van Skitarii Rangers. Deze eenheid begon de strijd met tien modellen en wordt aangevoerd door een Ranger Alpha, met een Leiderschapskennmerk van 7. Vijf modellen van deze eenheid werden vernietigd in deze beurt, dus Stu gooit een D6 en werp een 4, en telt daar 5 bij op. Het resultaat van 9 is groter dan het Leiderschapskennmerk van de eenheid, dus hun morele test is niet doorstaan en één model in de eenheid vlucht en wordt verwijderd. Stu moet nu gevechtssuitputtingstests afnemen voor de overige vier modellen in zijn eenheid. Stu gooit een 1, een 2, een 5 en een 6. Aangezien de eenheid nu onder de halve sterkte is, trekt hij 1 af van elke dobbelsteenworp. De uiteindelijke resultaten betekenen dat twee extra modellen de eenheid ontvluchten en ook worden verwijderd.*

2. CONTROLES EENHEIDSSAMENHANG

Elke speler moet nu, één voor één, modellen verwijderen uit een van de eenheden in zijn legers die niet meer aan de eenheidssamenhang voldoen, zoals gedefinieerd op pagina 4, totdat er slechts één groep modellen uit de eenheid in het spel blijft en binnen eenheidssamenhang. De modellen die uit het spel worden gehaald tellen als vernietigd, maar activeren nooit regels die worden gebruikt wanneer een model wordt vernietigd. Modellen die hierdoor worden verwijderd, zorgen er niet voor dat hun eenheid nog een morele test moet ondergaan.

- Verwijder modellen van eenheden in je leger die niet in eenheidssamenhang zijn (pag. 4).
- Als alle uit de modellen buiten samenhang zijn verwijderd (als die er zijn), eindigt de morele fase.
- De beurt van de speler is dan voorbij, tenzij ook het gevecht daarmee eindigt, begint de beurt van de volgende speler (pag. 9).

MISSIES

Voordat je oorlog kunt voeren begint een Warhammer 40.000-game met het selecteren van een missie. De basisregels omvatten één enkele missie - alleen oorlog - die ideaal is om de actie snel op gang te brengen. Andere zijn in andere boeken te vinden, of je zou een missie naar eigen creatie kunnen spelen. Als jij en je tegenstander het niet eens kunnen worden over welke missie je moet spelen, moeten de spelers om het hoogst gooien en de winnaar beslist.

MISSIE-INSTRUCTIES

Alle missies bevatten een set instructies die beschrijven hoe de veldslag verloopt. Deze moeten in volgorde worden gevolgd en omvatten doorgaans de volgende stappen:

1. Legers samenstellen

Elke missie zal de spelers begeleiden bij het bepalen van de grootte van de legers die ze moeten samenstellen en kan verdere regels bevatten die van invloed kunnen zijn op de manier waarop je jouw legers kiest.

2. Missie-instructies lezen

Elke missie heeft een beschrijving van de omstandigheden van de gevechtshandeling en wat de primaire doelstellingen van de missie zijn (dit vertelt hoe je de overwinning kunt behalen). Sommige missies kunnen ook een of meer speciale regels bevatten. Deze omvatten unieke situaties, of vermogens die kunnen worden gebruikt in de strijd.

3. Organiseer het slagveld

Elke missie zal details bevatten over hoe groot het slagveld moet zijn. Elke missie bevat ook instructies over terreinkenmerken en details over of en waar er operationele doelen moeten worden gesteld. Anders wordt aangenomen dat je de richtlijnen in het Warhammer 40.000-kernboek gebruikt om je slagveld in te richten. Als je een slagveld gebruikt dat een andere grootte of vorm heeft, moet je de afstanden en de locatie van de opstelling, de operationele doelen en terreinkenmerken evenredig aanpassen.

4. Strijdkrachten inzetten

Elke missie bevat een kaart die laat zien waar elke speler de modellen in zijn leger kan opstellen (het zogenaamde inzetgebied van het leger) en zal eventuele beperkingen vermelden die van toepassing zijn op het opstellen.

5. Bepaal wie de eerste beurt heeft

Elke missie geeft aan hoe je kunt bepalen welke speler de eerste beurt heeft.

6. Uitvoeren van regels vóór de strijd

Spelers moeten nu alle regels voorafgaande aan de strijd voor hun leger uitvoeren (als die er zijn).

7. Begin de veldslag

De eerste gevechtsronde begint. Spelers gaan door met het uitvoeren van gevechtsrondes tot het einde van de strijd.

8. De veldslag beëindigen

Elke missie geeft aan wanneer het gevecht eindigt. Dit zal typisch zijn nadat een bepaald aantal gevechtsrondes is voltooid, of wanneer een speler een bepaalde overwinningssom heeft bereikt.

9. Bepaal wie de winnaar is

Elke missie geeft aan wat je moet doen om de game te winnen. Als geen van beide spelers erin slaagt een overwinning te behalen dan is het gelijkspel.

OPERATIONELE DOELEN

Veel missies hebben operationele doelen - dat zijn locaties van tactisch of strategisch belang die beide partijen proberen te bezetten. Als een gevecht operationele doelen heeft, dan zal de missie zeggen waar ze zich op het slagveld bevinden. Deze kunnen worden weergegeven met behulp van elke geschikte markering, maar wij raden het gebruik van ronde markeringen met een diameter van 40 mm aan.

Bij het opstellen van operationele doelen op het slagveld, plaats ze dan altijd zodanig dat ze midden op het punt staan dat de missie voorschrijft. Je meet afstanden van en naar operationele doelen altijd vanaf en tot het dichtstbijzijnde deel van het operationele doel.

Een model is binnen bereik van een operationeel doel als het zich binnen 3" horizontaal en 5" verticaal van dat doel bevindt.

Tenzij anders vermeld, bezet een speler een operationeel doel als deze meer modellen binnen bereik ervan heeft dan de tegenstander. Een model kan alleen worden geteld voor het bezetten van één operationeel doel per beurt - als een van de modellen kan worden geteld voor het bezetten van meer dan één operationeel doel dan moet je kiezen welke worden in die beurt. **VLIEGTUIGENHEDEN** en eenheden met een versterkingsrol op het slagveld kunnen nooit operationele doelen bezetten - sluit deze eenheden uit bij het bepalen welke speler een operationele doel bezet.

- **Operationeel doel:** 40 mm ronde markering
- Model binnen bereik van het operationele doel indien binnen 3" horizontaal en 5" verticaal.
- Operationeel doel bezet door de speler met de meeste modellen binnen bereik.
- **VLIEGTUIGEN** en versterkingen mogen geen operationele doelen bezetten.



De locaties van de operationele doelen op het slagveld worden meestal weergegeven op de inzetkaart van de missie die wordt gespeeld en worden weergegeven door het icoontje links.

DOEL BEZET

Sommige eenheden hebben een vermogen dat Doel bezet wordt genoemd. Een speler bezet een operationeel doel als deze modellen heeft met dit vermogen binnen bereik van dat operationele doel, zelfs als er meer vijandelijke modellen binnen bereik van dat doel zijn. Als een vijandelijk model binnen bereik van een operationeel doel ook deze mogelijkheid (of een vergelijkbare mogelijkheid) heeft, dan wordt het operationele doel bezet door de speler die de meeste modellen binnen bereik van dat doel heeft.

- **Doel bezet:** Speler bezet het operationele doel als een van de modellen binnen bereik dat vermogen heeft.

MISSIE ALLEEN OORLOG

1. LEGERS SAMENSTELLEN

Om deze missie te kunnen spelen, moeten jij en je tegenstander eerst een leger samenstellen uit de miniatures in je verzameling. Jouw legers mogen alle modellen uit je verzameling gebruiken die je wilt. Het is aan de spelers om af te spreken hoe groot hun legers zullen zijn - er is geen reden waarom de twee legers even groot moeten zijn, maar als dat is wat de spelers willen, dan moeten ze daar nu mee instemmen. Als dit je eerste partij Warhammer 40.000 is, raden we elke speler aan om slechts een handvol eenheden te pakken. De tabel hieronder geeft een ruwe schatting van hoe lang de strijd moet duren op basis van de grootte van de gebruikte legers; merk op dat dit de gecombineerde slagkracht is (zie het Warhammer 40.000-kernboek) van zowel jouw leger als dat van je tegenstander.

VELDSLAGEN		
GROOTTE VELDSLAG	GROOTTE VAN DE LEGERS (Gecombineerde slagkracht)	DUUR VELDSLAG
Combat Patrol (Gevechtspatrouille)	50	Max. 1 uur
Incursion (Invasie)	100	Max. 2 uur
Strike Force (Aanvalsleger)	200	Max. 3 uur
Onslaught (Woeste aanval)	300	Max. 4 uur

Als je eenmaal je leger hebt samengesteld, kies dan een van je modellen om jouw Warlord (Krijgshoofd) te zijn. Dat model krijgt het **WARLORD**-trefwoord. Als je **WARLORD** het trefwoord **PERSONAGE** heeft, zullen ze een Warlord Trait (eigenschap) hebben, die je nu kiest. Elke Warlord kan de eigenschap Inspirerende Leider hebben (zie hieronder). Alternatieve Warlord-eigenschappen zijn te vinden in andere publicaties.

Inspirerende leider (Warlord-eigenschap, Aura)

Voeg 1 toe aan het Leiderschapskenmerk van vriendschappelijke eenheden als ze binnen 6" van deze **WARLORD** zijn.

2. MISSIE-INSTRUCTIES

De tijd is gekomen om te bewijzen dat je de grootste commandant in het sterrenstelsel! Alles wat tussen jou en de ultieme glorie staat, is een tegenkracht die erop uit is om jou te vernietigen. Vernietig het vijandelijke leger en bezet strategische locaties links en rechts op het slagveld terwijl je de vijand tegenhoudt om hetzelfde te doen.

Missiedoelen:

Dood de Warlord: Een speler scoort 1 overwinningpunt als de vijandelijke **WARLORD** aan het einde van de strijd wordt vernietigd.

Verover en heers: Aan het einde van de Commandofase van elke speler scoort de speler die aan de beurt is 1 overwinningpunt voor elk operationeel doel dat hij op dat moment in handen heeft (zie hiernaast voor details over het opzetten van operationele doelen). Spelers bezetten operationele doelen zoals beschreven op pagina 24. Bovendien, als een speler aan het einde van het gevecht meer operationele doelen bezet dan zijn tegenstander, scoort deze 1 overwinningpunt.

3. ORGANISEER HET SLAGVELD

De spelers richten nu het slagveld in en plaatsen terreinkenmerken aan de hand van de richtlijnen in het Warhammer 40.000-kernboek. De minimale grootte van het slagveld is afhankelijk van de gekozen omvang van de strijd, zoals weergegeven in onderstaande tabel:

SLAGVELDEN	
GROOTTE VELDSLAG	SLAGVELD GROOTTE (Minimum)
Combat Patrol/Incursion	44" x 30"
Strike Force (Aanvalsleger)	44" x 60"
Onslaught (Woeste aanval)	44" x 90"

De spelers moeten dan om de beurt operationele doelen op het slagveld opstellen, te beginnen met de speler met de hoogste worp (pag. 6), totdat er in totaal vier zijn geplaatst. Operationele doelen mogen niet binnen 6" van een rand van het slagveld worden geplaatst, of binnen 9" van andere operationele doelen.

4. STRIJDKRACHTEN INZETTEN

Als het slagveld eenmaal is ingericht, moeten de spelers weer om het hoogste gooien. De winnaar kiest een van de twee inzetgebieden voor zichzelf. De spelers zetten vervolgens om de beurt hun eenheden in, één voor één, te beginnen met de speler die zijn inzetgebied niet mocht kiezen. De modellen moeten helemaal binnen hun eigen inzetgebied worden opgesteld. Ga door met het opstellen van eenheden totdat beide spelers alle eenheden van hun leger hebben opgesteld, of je geen plaats meer hebt voor meer eenheden. Als een speler klaar is met het opstellen van zijn leger, gaat de tegenstander door met het opstellen van de overige eenheden van zijn leger.

Als beide spelers eenheden hebben met vermogens die het mogelijk maken om ze op te stellen nadat beide legers zijn ingezet, moeten de spelers om het hoogste gooien nadat alle andere eenheden zijn opgesteld en deze eenheden om beurten opstellen, te beginnen met de winnaar.

5. BEPAAL WIE DE EERSTE BEURT HEEFT

De spelers gooien weer om het hoogst, en de winnaar mag kiezen om de eerste of tweede beurt te nemen.

6. UITVOEREN VAN REGELS VÓÓR DE STRIJD

Spelers moeten nu alle regels voorafgaande aan de strijd voor hun leger uitvoeren (als die er zijn).

7. BEGIN DE VELDSLAG

De eerste gevechtsronde begint. Spelers gaan door met het uitvoeren van gevechtsrondes tot het einde van de strijd.

8. DE VELDSLAG BEËINDIGEN

Het gevecht eindigt als alle modellen in het leger van één speler zijn vernietigd, of als de vijfde gevechtsronde voorbij is (wat het eerst komt).

9. BEPAAL WIE DE WINNAAR IS

Als aan het einde van de strijd één leger is vernietigd, dan is de speler die het bevel voert over het andere leger de overwinnaar. Anders is de speler met de meeste overwinningpunten de overwinnaar (bij gelijke stand is het gevecht gelijkspel).

Speler A slagveldrand

