

# WARHAMMER 40 000 HOVEDBOKEN

Warhammer 40 000 gir deg kommandoen over en hær av mektige krigere og krigsmaskiner i slaget om herredømme i fremtidens dystre mørke. Disse sidene inneholder hovedreglene for spill med Citadel-figurene dine, og er designet til bruk sammen med de grunnleggende reglene som følger med Warhammer 40 000-modellene dine.

## INNHold

Regelformat .....2

**Grunnleggende regler .....3**

Dataark .....7

Slagmarken .....9

Kommandofasen .....9

Forflytningsfasen .....10

Forflytt enheter .....10

Forsterkninger .....11

Transporter .....12

Luftfartøy .....13

Klarsyntfasen .....14

Skytefasen .....15

Skytevåpentyper .....17

Utførelse av angrep .....18

Stormefasen .....19

Storming .....19

Heroiske inngrep .....20

Kampfassen .....21

Moralfasen .....23

Moraltester .....23

Kontroller av enhetsforbindelse .....23

**Oppdrag .....24**

Bare krig .....25





# REGELFORMAT

Reglene på de neste sidene presenteres ved hjelp av en rekke ulike stiler og formater. På denne siden finner du nøkkelen til disse stilene og formatene og hvordan hver av dem brukes.

## 1 FORFLYTNINGSFASEN

Bakkens rister til marsjeringe føtter og brummede motorer når haren går over slagmarken og kjemper for fordelaktige stillinger.

### 2 1. FORFLYTT ENHETER 2. FORSTREKKINGER

### 3 1. FORFLYTT ENHETER

Start Forflyttingsfasen ved å velge en enhet fra listen som skal forflyttes og beholles innenfor en Valg forflytning. Avanserte eller Føleli enheter (se 10 bryte). Hvis en enhet er innenfor Angrepsområdet (A) til som ferdigliggjør eller Avanserte. Den kan heller ikke Føleli angreps eller Føleli tilbake (se 10 bryte). Når du har fullført forflytningen av enheten, kan du velge en annen enhet fra listen som skal forflyttes på samme måte, også videre, til du har gjort

**VANLIG FORFLYTNING**  
Når en enhet utfører en vanlig forflytning, kan hver modell i enheten forflyttes og med en annen i samme linje, eller minskes om egenkapselen Forflytning (F) som vist på dataarket, men ingen modell kan flyttes innenfor Angrepsområdet til ferdigliggjør (se 4).

**Vanlig forflytning:** Modeller forflyttes og opp til F-  
Kan ikke forflyttes og innenfor Angrepsområdet til noen ferdigliggjør.

**AVANSEMENT**  
Når en enhet Avanserte, må du utføre et Avansement-kast for enheten ved å kaste en D6. Legg resultatet i samme linje som enheten (F) for hver modell i enheten. Hvis du ikke har noen av de nevnte faser, er enheten i en ferdigliggjør. Hvis du ikke har noen av de nevnte faser, er enheten i en ferdigliggjør. Hvis du ikke har noen av de nevnte faser, er enheten i en ferdigliggjør.

Når du forflytter en enhet, koble og velg i hvilken retning du skal forflytte den. Når du forflytter en modell på slagmarken langs hvilken framdrift eller bakdrift (se 10 bryte) til andre modeller, kan heller ikke krysses krysset bevegelse der av modulen. Avanserte en modell forflyttes med samme framdrift eller bakdrift som den som forflyttes.

Husk at en enhet i løp av forflytningen kan ikke forflyttes mer enn én gang på samme måte som en enhet i forflytningen.

Velg en enhet i løp av forflytningen. Enheter som er i en ferdigliggjør, kan ikke forflyttes til annen ferdigliggjør.

Velg en annen enhet i løp av forflytningen. Enheter som er i en ferdigliggjør, kan ikke forflyttes til annen ferdigliggjør.

ingen enheter i nærheten skal velges for eller i rekkevidde av den ved utførelsen av angrepet (dette kan skje når modeller utløses og forer fra slagmarken og er i rekkevidde av skadene som ikke typer av med andre av den angrepende våpenet).

Velg mål for alle våpenene for noen angrep utføres. Minst én modell i målområdet må være synlig angrepende modellen og innenfor rekkevidde angrepende våpenet.  
Hvis en enhet sikter på flere enheter, må alle angrep mot én enhet utføres før angrep mot andre enheter utføres.  
Hvis en enhet skyter med flere våpen, må alle angrepene mot våpen som har samme profil, utføres før angrep med våpen av andre profiler utføres.

**For eksempel: James velger en å skade med en tropp med Kaitumour (Chaos Space Marines). Enheten har 10 modeller i en styrke med en kaitumour, tre med en flammevåpen og fire med halv-pistol. Når enheten blir valgt til å skade, bruker James angrepsprofil på følgende måte: kaitumouren sikter mot et ferdigliggjør, flammevåpenet og alle halv-pistolene sikter mot en ferdigliggjør. Alle våpenene er i rekkevidde av sine respektive enheter, og begge våpenene er synlige for alle angrepende modeller. James utfører angrepet med flammevåpenet, og velger å skade med halv-pistolene. Når alle halv-pistolene er utført, fortsetter James med flammevåpenet. Når alle angrepene mot ferdigliggjør er utført, kan James velge å utføre angrepet med kaitumouren mot det ferdigliggjør.**

**LÅST I KAMP**  
Modeller kan ikke utføre angrep med skytevåpen når enheten deres er

**NEDLAG**  
Nedlagte er Warps-ladingsnivå på 5. Legg til til Warps-ladingsnivået for denne skadene evnen for hvert annet bryte som har blitt gjort på i løp av denne evnen er en enhet fra haren da i denne fase, enten det var valgt eller ikke. Hvis evnen utløses rammes den nærmeste ferdigliggjør innenfor rekkevidde på 10" som er synlig for den styrke, av D3 dødligg skade (x. 19). Hvis resultatet av den kastede skaden var 11 eller mer, rammes enheten i stedet av D6 dødligg skade.

- Wardings-5: En krigsrett test på 5+ kreves for å utføre Nedlag.
- Warp-ladingsnivået skal med 1 for hvert forsøk på å utføre Nedlag som gjeses i denne fase.
- Ned valgt utløser, rammes den nærmeste ferdigliggjør innenfor rekkevidde på 10" av D3 dødligg skade.
- Ned utløst med et krigsrett resultat på 11+, rammes fienden i stedet av D6 dødligg skade.

**WARPENS FARE**  
Når en SWAK er rammet av Warpens fare, rammes den av D3 dødligg skade. Hvis en SWAK er utløst av Warpens fare etter et forsøk på å sette krigsrett, må krigsrett evnen utløses. Hvis en SWAK er utløst av Warpens fare, vil hver enhet innenfor rekkevidde på 10" rammes av D3 dødligg skade like før den siste modellen i enheten finnes.

- Warpens fare: Den SWAKs enheten som utløser evnen rammes av D3 dødligg skade.
- Hvis en SWAK er utløst, må krigsrett evnen utløses.
- Hvis en SWAK er utløst, rammes alle andre enheter innenfor rekkevidde på 10" av D3 dødligg skade.

## SKYTEFASEN

Våpen tordner og splitter taller i himmelst. Munningsflamme blinker i det dystre mørket, laserstråler lyser opp kjegletåken og tomme huller lyser stråler over slagmarken.

Start Skytefasen ved å velge en eller flere kvalifiserte enheter fra listen som skal skyte. En kvalifisert enhet er en enhet eller flere modeller utstyrt med skytevåpen. Føleli enheter, Avanserte enheter, og enheter som Føleli tilbake (se 10 bryte) er kvalifiserte enheter, unntatt Skytefasen. Når du har fullført skytefasen, kan du velge en annen kvalifisert enhet som du vil skyte, også videre, til du har gjort med så mange av enhetene dine som du ønsker.

Når du har valgt en enhet du skal skyte med, velg du målene dine og utfør angrepet med skytevåpenet som modellen i enheten er utstyrt med (hvert skytevåpen kan skyte én gang per Skytefase). Skytevåpenet som modellen i enheten er utstyrt med, er beskrevet på dataarket.

Ingen enheter kan velges for skyting mer enn én gang per Skytefase. Når alle de kvalifiserte enhetene i rekkevidde av skyte mål har gjort det, ender Skytefasen og du går videre til Skredfasen.

- Velg en enhet i haren din som du vil skyte med.
- Når en enhet skyter, må du velge mål og deretter utføre angrepet med et eller flere kvalifiserte enheter som modellen i enheten er utstyrt med.
- Velg en annen enhet i haren din som du vil skyte med.
- Når du har skutt med alle enhetene dine, går du videre til Skredfasen (se 15).

**VELG MÅL**  
Når en enhet skyter, må du velge mål for alle skytevåpenet som modellen angreper med, for angrepet utføres. Hvis en modell har mer enn ett skytevåpen, kan du velge et eller flere mål, eller du kan ferdigliggjør på alle ferdigliggjør enheter. På samme måte, hvis du har flere enheter som skal skyte, må du velge et eller flere mål for alle skytevåpenet som skal angreper enheten. Hvis du har flere enheter som skal angreper enheten, må du velge mål for alle skytevåpenet som skal angreper enheten. Hvis du har flere enheter som skal angreper enheten, må du velge mål for alle skytevåpenet som skal angreper enheten.

Kun ferdigliggjør enheter kan velges som mål for et angrep. Hvis en ferdigliggjør enhet som mål, må minst én modell i enheten være innenfor rekkevidde (se 10 bryte) av enheten angreper. Hvis du har flere enheter som skal skyte, må du velge mål for alle skytevåpenet som skal angreper enheten. Hvis du har flere enheter som skal skyte, må du velge mål for alle skytevåpenet som skal angreper enheten.

Hvis du har valgt mer enn ett mål som enheten skal skyte på, må du utføre alle angrepene mot ett av målene for du går videre til neste mål. Hvis enheten din skyter på et mål med mer enn ett skytevåpen, og disse våpenene har ulike egenkapselen, må du, etter å ha utført angrepet med et av disse våpenene, utføre angrepet med andre våpen av samme egenkapselen. Hvis du har flere enheter som skal angreper enheten, må du velge mål for alle skytevåpenet som skal angreper enheten.

Merk at så lenge minst én av modellene i målområdet var synlig for den angrepende modellen og i rekkevidde av våpenet da enheten ble valgt som mål, blir våpenet angrepet alltid etter mest mål, selv om

1. Mange avsnitt i de Grunnleggende reglene starter med en fet overskrift etterfulgt av en kort introduksjon. Disse setter reglene du er i ferd med å lese i sammenheng.
2. Disse røde boksene finner du som regel på sider hvor turer eller faser er delt inn i sekvenser av trinn som må følges i en bestemt rekkefølge.
3. Dette er et eksempel på hovedregelteksten. Teksten inneholder de viktigste konseptene og instruksjonene du trenger for å spille spillet, som forflytning og angrep med modellene dine.

4. Etter hvert avsnitt med regler følger en oppsummering av reglene med røde kulepunkter. I de fleste tilfeller kan det hende du bare trenger oppsummeringen for å avgjøre situasjonen. Hvis ikke, kan du lese hele regelen som er skrevet ovenfor.

## 6 ANSERNEREGLER

**STØRE VÅPEN SVIKTER ALDRI**  
Et **KARIBET**- eller **MONSTER**-moduller kan utføre angrep med skytevåpen selv når de er innenfor Angrepsområdet til ferdigliggjør, men kan bare utføre til angrep mot ferdigliggjør hvis angrepsområdet deres befinner seg i. Under disse omstendighetene, kan **KARIBET**- eller **MONSTER**-moduller angripe en ferdigliggjør, selv om ikke andre kvalifiserte enheter er innenfor angrepsområdet til den samme ferdigliggjør. Merk at hvis en **KARIBET**- eller **MONSTER**-enhet har mer enn ett skytevåpen, kan du fortsatt velge å angripe enheter som ikke er innenfor Angrepsområdet til det angrepende modellen, men du kan bare angripe de samme enhetene som de ferdigliggjør enheter innenfor Angrepsområdet til det angrepende modellen, selv når de er innenfor Angrepsområdet til det angrepende modellen.

- MONSTER** eller **KARIBET** kan ikke skyte med skytevåpen selv når de er innenfor Angrepsområdet til ferdigliggjør.
- MONSTER** eller **KARIBET** kan ikke sikte på andre enheter, men kan like utføre disse angrepene så lenge det er andre ferdigliggjør enheter innenfor Angrepsområdet deres.
- Hvis 1 fra angrepsprofilen til **MONSTER** og **KARIBET** angreper med skytevåpen og det er ferdigliggjør enheter innenfor Angrepsområdet deres.

**VER OPPMERKSOM, S JEF**  
Når **KARIBET**-moduller med en S4-egenskap på 9 eller mindre er innenfor rekkevidde på 3" av vanlig **KARIBET**- eller **MONSTER**-enhet, eller når den er innenfor 3" av andre ferdigliggjør enheter som har tre eller flere modeller, kan ikke enheten utføre angrep med skytevåpen, med mindre **KARIBET**-enheten er synlig både for den angrepende modellen og den nærmeste ferdigliggjør enheten – kampens dragslag gir 1 vinstligg eller 1 eller mindre. Hvis du har flere andre ferdigliggjør **KARIBET**-moduller med S4-egenskap på 9 eller mindre når du bestemmer hvilket mål som er nærmest den angrepende modellen.

- Kan ikke skyte en ferdigliggjør **KARIBET** med 3 eller mindre S4 som er innenfor rekkevidde på 3" av en vanlig **MONSTER**, **KARIBET** eller enhet med 3+ modeller, med mindre det er det nærmeste målet.

- Velg mål for alle våpenene for noen angrep.
- Minst én modell i målområdet må være synlig angrepende modellen og innenfor rekkevidde angrepende våpenet.
- Hvis en enhet sikter på flere enheter, må alle angrep mot én enhet utføres før angrep mot andre enheter utføres.
- Hvis en enhet skyter med flere våpen, må alle angrepene med våpen som har samme profil, angrepet med våpen av andre profiler utføres.

For eksempel: James velger en å skyte med en tropp med Kaitumour (Chaos Space Marines).

5. Noen ganger kan du finne eksempler i egne bokser, som illustrerer reglene i praksis. Noen ganger finner du også et avsnitt med Hint og Tips i en egen boks – selv om disse ikke er regler i seg selv, kan de bidra til å gjøre spillet mer smidig.
6. Avanserte regler er adskilt fra hovedregeltekstene og presenteres etter fasen av spillet hvor de gjelder. Disse reglene kreves ikke i hvert spill, og er kun nødvendige hvis hæren din består av enkelte enheter som benytter disse reglene.
7. Noen ganger vil du se tekst skrevet i en spesiell skrifttype for **NØKKELOLD**. Disse brukes til å merke spesifikke regler til spesifikke modeller eller enheter. Du kan lese mer om nøkkeldord på side 3.
8. Noen regler er skrevet i en hvit boks. Dette hjelper deg å finne den aktuelle regelen når du trenger å referere til den i løpet av slagene dine.

eller flere kvalifiserte enheter som er synlig angrepende modellen og innenfor rekkevidde av våpenet da enheten ble valgt som mål, blir våpenet angrepet alltid etter mest mål, selv om



# GRUNNLEGGENDE REGLER

Reglene på disse sidene inneholder alt du trenger å vite for å bruke Citadel-figursamlingen din til å føre et storslått slag over den krigsherjede galaksen.

Følgende regler forklarer hvordan du spiller Warhammer 40 000. Først velger du enten oppdraget Bare krig (side 25) eller en oppdragspakke. Du finner oppdragspakker for åpent spill, matchet spill og narrativt spill i Warhammer 40 000-hovedboken. Deretter må du monstre en hær av Citadel-figurer, lage en slagmark og forberede deg på krig. Slaget utkjempes gjennom en rekke slagrunder, der hver spiller gjør et trekk til en av dem erklæres seierherre.

## HOVEDREGLER - DEFINISJONER OG BEGREPER

Denne siden inneholder ulike begreper som det vises til gjennom regelboken, og gir en oversikt over noen av hovedbegrepene som danner grunnlaget for reglene generelt.

## OPPDRAK

For å spille et spill med Warhammer 40 000, må du først velge et oppdrag. Oppdraget forteller deg hvordan du skal monstre hærene dine, lage slagmarken og distribuere soldatene. Det forteller deg også eventuelle spesielle regler som gjelder for slaget, og (det viktigste!) hva du må gjøre for å vinne. Du finner mer informasjon om oppdrag på side 24.

## HÆR

Hver spiller i Warhammer 40 000 kommanderer en hær av Citadel-miniatyrer, heretter kalt "modeller". Oppdraget du velger, gir deg informasjon om hvor stor hæren din skal være.

Et godt mål av størrelsen på hæren, er Styrkenivået – dette finner du ved å legge sammen Styrken til hver enhet (definert motsatt) i hæren din. Styrken til en enhet finner du på dataarket – du finner mer informasjon om Styrke i Warhammer 40 000-hovedboken, og mer om dataark nedenfor.

Warhammer 40 000 er designet for å spilles med hærer av en bestemt størrelse. Hvis den kombinerte Styrken til alle modellene du og motstanderen din ønsker å bruke i et slag er mindre enn 15 eller større enn 300, opplever du kanskje at Jaktlag eller Apokalypse passer bedre til spillets omfang. Du kan finne mer informasjon om disse spillene på [warhammer-community.com](http://warhammer-community.com).

■ **Hær:** Samling av modeller under din kommando.

## DATAARK

Reglene du trenger for å bruke modellene i hæren din i et spill, presenteres på dataark. Hver enhet har et dataark. Du trenger dataarkene til alle enhetene i hæren din. Du finner mer informasjon om dataark på side 7-8.

## NØKKELOD

Alle dataark har en liste over nøkkelord, delt inn i nøkkelord for grupper og andre nøkkelord. Førstnevnte kan brukes som en guide for å hjelpe deg å bestemme hvilke modeller du skal inkludere i hæren, men alle nøkkelordene fungerer på samme måte. I begge tilfeller finner du nøkkelordene i **NØKKELOD FET** i reglene. Nøkkelord er noen ganger koblet til (eller "tagget" av) en regel. For eksempel kan det stå at en regel gjelder for **FOTSOLDATER**. Dette betyr at regelen kun gjelder for soldater som har nøkkelordet **FOTSOLDAT** på dataarket. Om ordet står i entall eller flertall påvirker ikke hvilke enheter den aktuelle regelen gjelder for.

Noen dataark har nøkkelord som står i vinkelparentes, som **<KAPITTEL>**, **<LEGION>** og **<KAOSMERKE>**. Dette er kort for nøkkelord som du kan velge selv (med enkelte begrensninger, som beskrevet i heftet som inneholder dataarket). Du må velge hva disse nøkkelordene skal være i det øyeblikket en slik enhet legges til i hæren din (enten før eller i løpet av slaget). Hvis en annen regel bruker nøkkelord i vinkelparentes, gjelder den hvis nøkkelordet matcher nøkkelordet du valgte for enheten din.

*For eksempel: Nick legger en Bibliotekar (Space Marine Librarian) til sin hær. Denne enheten har nøkkelordet **<KAPITTEL>** på dataarket, som Nick velger til å være **ULTRAMARINER**. Hvis Bibliotekaren forsøker å bruke klarsynte evner som også bruker nøkkelordet **<KAPITTEL>**, må Nick, når han leser denne regelen, erstatte alle forekomster av dette nøkkelordet med **ULTRAMARINER**.*

Noen enheter kan inkludere modeller som har ulike nøkkelord. En enhet som har modeller med ulike nøkkelord, anses å ha alle nøkkelordene til alle modellene sine, og påvirkes derfor av alle regler som gjelder for enheter med noen av disse nøkkelordene. Hvis en regel kun gjelder for modeller med et bestemt nøkkelord, gjelder det i stedet kun for modellen til en slik enhet som har det riktige nøkkelordet.

- **Nøkkelord:** Viser i regler med skrifttypen **NØKKELOD FET**.
- Regler med nøkkelord gjelder alle enheter og modeller med det nøkkelordet.
- **<NØKKELOD>** velges av deg når en enhet legges til hæren din.



## ENHETER

Modeller forflytter seg og kjemper i enheter. En enhet kan ha en eller flere modeller valgt fra et enkelt dataark. Alle enheter i samme hær er vennlige enheter, og alle modeller i samme hær er vennlige modeller. Alle enheter i motstanderens hær er fiendtlige enheter, og alle modeller i motstanderens hær er fiendtlige modeller. Hvis en regel påvirker "enheter" eller "modeller" uten å spesifisere at de er vennlige eller fiendtlige, gjelder regel for "alle enheter" eller "alle modeller", uavhengig av hvilken hær de tilhører.

- **Enhet:** En gruppe av modeller fra samme dataark.
- Vennlige modeller = alle modeller i samme hær.
- Fiendtlige modeller = alle modeller i motstanderens hær.
- Vennlige enheter = alle enheter i samme hær.
- Fiendtlige enheter = alle enheter i motstanderens hær.

### Den viktigste regelen

I et så detaljert og bredt spill som Warhammer 40 000, kan det mange ganger oppstå situasjoner i spillet som du ikke er helt sikker på hvordan du skal løse. Når dette skjer, kan du ta en rask prat med motstanderen og bruke løsningen som høres mest fornuftig ut for dere begge (eller den som virker morsomst!). Hvis dere ikke blir enige om en løsning, kan dere gå i terningduell, hvor vinneren får bestemme utfallet av situasjonen. Deretter kan dere fortsette å kjempe!

## ENHETSFORBINDELSE

En enhet som har en eller flere modeller, må settes opp og fullføre ethvert trekk som en enkelt gruppe, med alle modeller innenfor en rekkevidde på 2" horisontalt og 5" vertikalt av minst én annen modell fra enheten. Dersom en enhet har seks eller flere modeller, må alle modeller i stedet være innenfor en rekkevidde på 2" horisontalt og 5" vertikalt av minst to andre modeller fra enheten. Dette kalles enhetsforbindelse. Hvis en enhet ikke kan avslutte et trekk i enhetsforbindelse, kan ikke trekket utføres. Enheter flyttes hovedsakelig i Forflytningsfasen (s. 10), men kan også flyttes i Stormefasen (s. 19) og Kampfasen (s. 21).

Noen regler lar deg legge til modeller i løpet av et slag. Slike modeller må alltid settes opp i enhetsforbindelse med enheten de legges til. Noen ganger vil det ikke være plass til å sette opp alle modellene fra en enhet, eller det vil ikke være mulig å sette opp alle modellene slik at de er i enhetsforbindelse. Når dette er tilfelle, anses alle modeller som ikke kan settes opp som ødelagte.

- **Enhetsforbindelse:** 2" horisontalt + 5" vertikalt.
- Hver modell må være i enhetsforbindelse med én annen modell fra egen enhet.
- Når en enhet har 6+ modeller, må hver modell være i enhetsforbindelse: med to andre modeller fra egen enhet.

## ANGREPSOMRÅDE

Angrepsområdet representerer faresonen som modeller utgjør overfor sine fiender. Hvis en modell er innenfor en rekkevidde på 1" horisontalt og 5" vertikalt av en fiendtlig modell, er disse modellene i hverandres Angrepsområde. Hvis to fiendtlige modeller er i hverandres Angrepsområde, er enhetene til disse modellene også i hverandres Angrepsområde. Modeller kan ikke settes opp i Angrepsområdet til fiendtlige modeller.

- **Angrepsområde:** 1" horisontalt + 5" vertikalt.
- Modeller kan ikke settes opp i Angrepsområdet til fiendtlige modeller.

## SLAGMARK

Alle slagene i Warhammer 40 000 utkjempes på rektangulære slagmarker. Dette kan være en hvilken som helst overflate som modellene kan stå på – for eksempel et spisebord eller på gulvet. Oppdraget ditt veileder deg om den nødvendige størrelsen på slagmarken, men vil være i samsvar med størrelsen på hærene du bruker. Slagmarkene består av ulike terrengfunksjoner.

## TERRENGFUNKSJONER

Naturen på slagmarken representeres av ulike modeller fra Warhammer 40 000-sortimentet. Disse modellene kalles terrengfunksjoner for å skille dem fra modeller som utgjør en hær. Terrengfunksjoner settes opp på slagmarken før slaget starter. Du kan finne ut mer om terrengfunksjoner i Warhammer 40 000-hovedboken.

Med mindre oppdraget ditt instruerer deg til noe annet, er du helt fri til å lage en spennende slagmark ved hjelp av terrengfunksjonene i samlingen din. Generelt sett anbefaler vi å ha én funksjon på slagmarken for hver 12" x 12" område (rundet opp). Ikke bekymre deg hvis slagmarken ikke møter disse kravene, men husk at å spille på en slagmark som enten er en karrig ødemark eller overfylt av terrengfunksjoner, kan gi fordeler eller til en av sidene.



## MÅLING AV AVSTANDER

Avstander måler i tommer (") mellom de nærmeste punktene på fundamentet til modellene du måler til og fra. Hvis en modell ikke har et fundament, som er tilfellet med mange kjøretøyer, måler du fra det nærmeste punktet på modellen. Dette kalles måling til modellens skrog. Du kan måle avstander når enn du måtte ønske det.

Hvis en regel viser til nærmeste enhet eller modell, og to eller flere er like nære, velger spilleren som kontrollerer den aktuelle enheten hvilken av enhetene som er nærmest for å løse dette.

- Avstander måles i tommer (").
- Du må alltid måle avstanden mellom fundament (eller skrog).
- Skrog = Hvilken som helst del av en modell som ikke har et fundament.
- Kan måle avstander når du ikke ønsker det.
- Hvis flere enheter er like nære, kan spilleren som utøver regelen velge hvilken som er nærmest.

## INNENFOR OG FULLSTENDIG INNENFOR

Hvis en regel sier at den gjelder "innenfor" en bestemt avstand, gjelder den for alle avstander som ikke er større enn den bestemte avstanden. For eksempel, innenfor en rekkevidde på 1" betyr en avstand som ikke er mer enn 1" unna.

Hvis en regel sier at den påvirker modeller som er "innenfor", gjelder den så lenge en del av modellens fundament (eller skrog) er innenfor den bestemte avstanden. Hvis en regel sier at den påvirker modeller som er "fullstendig innenfor", gjelder den bare hvis hele modellens fundament (eller skrog) er innenfor den bestemte avstanden.

Hvis en regel sier at den påvirker enheter som er "innenfor", gjelder den så lenge en del av modellens fundament (eller skrog) i den enheten er innenfor den bestemte avstanden. Hvis en regel sier at den påvirker "alle modeller i den enheten som er innenfor", gjelder den så lenge en del av modellens fundament (eller skrog) er innenfor den bestemte avstanden. Hvis en regel sier at den påvirker modeller som er "fullstendig innenfor", gjelder den bare hvis alle deler av modellens fundament (eller skrog) i enheten er innenfor den bestemte avstanden.

- Modell innenfor = enhver del av modellens fundament (eller skrog).
- Modell fullstendig innenfor = hver del av modellens base (eller skrog).
- Enhet innenfor = enhver modell innenfor.
- Enhet fullstendig innenfor = enhver modell fullstendig innenfor.

### Hint og tips – Wobbly-modeller

Noen ganger kan du oppleve at en bestemt terrengfunksjon gjør det vanskeligere for deg å plassere en modell akkurat der du vil. Hvis du balanserer en modell på plass, er det sannsynlig at den faller så snart noen rykker bort bordet, noe som kan føre til at modellen blir skadet eller til og med ødelagt. I slike tilfeller, gitt at det er fysisk plass til å plassere modellen på ønsket område, kan det være nyttig å sette modellen i en tryggere posisjon, så lenge begge spillerne godtar og kjenner til dens "faktiske" plassering. Hvis en fiendtlig modell senere skyter modellen, må du holde den tilbake på riktig plass for å kontrollere synligheten.

## TERNING

For å kjempe et slag, trenger du noen seksidede terninger (ofte forkortet som D6). Noen regler viser til 2D6, 3D6 også videre – i slike tilfeller må du kaste så mange D6-er og legge sammen øynene. Hvis en regel krever at du kaster en D3, må du kaste en D6 og halvere antall øyne som terningen viser for å få resultatet (brøker rundes opp). Hvis en regel krever et D6-kast på for eksempel 3 eller mer, forkortes dette ofte som 3+.

Alle modifikatorer (om noen) til terningkast er kumulative. Du må utføre alle divisjoner før du utfører multiplikasjoner, og deretter alle addisjoner før subtraksjoner. Når alle modifikasjonene er utført, må du runde opp eventuelle brøker. Et terningkast kan modifieres over sin maksimale verdi (et D6-kast kan for eksempel modifieres over 6), men kan aldri modifieres under 1. Hvis et terningkast er under 1 etter at alle modifikasjonene er utført, teller resultatet som 1.

- D6 = En sekskantet terning.
- D3 = D6 delt på 2 (rundet opp).
- Alle modifikatorer er kumulative.
- Utfør modifikasjoner i følgende rekkefølge: divisjon, multiplikasjon, addisjon og deretter subtraksjon.
- Rund brøker opp etter at alle modifikasjoner er utført.
- Terningkast kan ikke modifieres til å bli mindre enn 1.

## OMKAST

Noen regler lar deg kaste en terning på nytt, som betyr at du kan kaste noen eller alle terningene igjen. Hvis en regel lar deg kaste et terningkast som består av flere terninger (2D6, 3D6, osv.) på nytt, må du, med mindre noe annet er oppgitt, kaste alle disse terningene på nytt. Hvis en regel lar deg kaste bestemte resultater på nytt, kan bare terningene med disse resultatene kastes på nytt. Hvis en regel lar deg kaste et bestemt resultat på nytt, men du når resultatet ved å halvere D6 (som ved kast av D3), bruker du verdien for det halverte kastet for å bestemme om terningen kan kastes på nytt, ikke verdien på den opprinnelige D6. For eksempel, hvis en regel sier at du må kaste alle 1-ere på nytt, og du kaster en D3, vil du kaste på nytt dersom D6 blir 1 eller 2 (som dermed halveres for å få D3-verdien på 1).

Du kan aldri kaste en terning på nytt mer enn én gang, og omkastene skjer før modifikasjonene (om noen) utføres. Regler som viser til verdien på et "ikke-modifisert" terningkast, gjelder resultater etter omkast, men for eventuelle modifikasjoner utføres.

- **Omkast:** Kast terningen på nytt.
- Omkast utføres før modifikatorer (om noen).
- En terning kan aldri kastes på nytt mer enn én gang.
- **Ikke-modifisert terning:** Resultatet av et kast etter omkast, men før modifikatorer (om noen).



## TERNINGDUELL

Noen regler instruerer spillere til å utføre en terningduell. For å gjøre dette, kaster begge spillerne en D6, og den som får høyest resultat vinner terningduellen. Hvis resultatet er likt, gjøres duellen på nytt. Ingen av spillerne har lov til å kaste på nytt eller modifisere noen av D6 når de er i en terningduell.

- **Terningduell:** Begge spillerne kaster en D6 – det høyeste resultatet vinner.
- Kast igjen ved uavgjort.

## SEKVENSERING

Når du spiller Warhammer 40 000, vil du av og til oppleve at to eller flere regler skal utføres på samme tid – f.eks. “Ved begynnelsen av slaggrunden” eller “på slutten av kampfasen”. Når dette skjer i løpet av slaget, bestemmes rekkefølgen av spilleren hvis tur det er. Hvis dette skjer før eller etter slaget, eller på begynnelsen eller slutten av en slagrunde, må spillerne ut i en terningduell som bestemmer i hvilken rekkefølge reglene skal utføres.

- Hvis flere regler må utføres samtidig, bestemmes rekkefølgen av spilleren hvis tur det er.

### Hint og tips – Terningkast

*I Warhammer 40 000 vil du og motstanderen din kaste mange terninger, og i noen tilfeller kaste mange terninger på nytt. Det er god praksis å alltid sørge for at motstanderen din vet hvorfor du kaster terninger, og hvilke evner og regler som trer i kraft for at du kan kaste på nytt.*

*Mange spillere kaster terninger på slagmarken, mens noen kaster terninger andre steder, for eksempel i et terningbrett. Uansett hvor du kaster terningen, må du sørge for at terningen kastes slik at også motstanderen kan se resultatet. Hvis en terning kastes “utenfor rekkevidde” (dvs. at den ruller utenfor slagmarken eller terningbrettet ditt og ender opp på gulvet), er det vanlig å ignorere resultatet og kaste terningen på nytt. Å kaste en terning som er “utenfor rekkevidde” på nytt, teller ikke som et “omkast” av terningen.*

*Hvis en terning ikke ligger flatt på slagmarken etter at den er kastet, kalles dette en skjev terning. Noen spillere bruker en husregel som sier at terningen må ligge helt flatt etter at den er kastet, eller at man må kunne balansere en annen terning på den skjeve terningen uten at den sklir av - hvis ikke, må den kastet på nytt. Det vanligste er at spilleren må kaste terningen på nytt hvis man ikke kan være sikker på resultatet. I begge tilfeller, telles ikke omkast av en skjev terning som et “omkast” av terningen.*

## OPPRINNELIG STYRKE, HALV STYRKE OG ØDELAGTE ENHETER

Antall modeller en enhet har når den legges til hæren din, defineres som Opprinnelig styrke. I løpet av et slag, vil modeller lide skade og ødelegges. Når en modell ødelegges, fjernes den fra spill. Når antallet modeller i en enhet er mindre enn halvparten av Opprinnelig styrke, sier man at denne enheten er under Halv styrke. Når hver modell i en enhet er ødelagt, sier man at enheten er ødelagt.

Hvis en regel brukes for å dele en enhet i flere deler under slaget, endres Opprinnelig styrke for hver individuelle enhet til å være lik antallet modeller i den enheten. Hvis flere enheter samles for å danne en kombinert enhet under slaget, legges Opprinnelig styrke for alle de individuelle enhetene sammen for å bestemme den nye Opprinnelige styrken til den kombinerte enheten, og denne verdien brukes for å bestemme om den kombinerte enheten er under Halv styrke.

Noen regler utløses bare hvis en fiendtlig enhet ble ødelagt av deg, eller av en modell eller enhet fra din hær – dette betyr at den siste modellen i den fiendtlige hæren ble ødelagt av et angrep (s. 18) utført av en modell i din hær, at den ble ødelagt fordi den flyktet fra slagmarken (s. 23), at den ble ødelagt av en dødelig skade (s. 19) forårsaket av en regel som en modell i hæren din bruker, eller at den ble ødelagt som et resultat av en hvilken som helst annen regel som en modell i hæren din bruker, og som uttrykkelig sier at den fiendtlige modellen ødelegges. Fiendtlige modeller som ødelegges på noen annen måte blir ikke ødelagt av deg, eller av en enhet eller modell fra hæren din.

- **Opprinnelig styrke:** Antall modeller i en enhet når den legges til hæren din.
- Når en modell ødelegges, må du fjerne den fra slagmarken.
- **Under Halv styrke:** Antall modeller i en enhet er mindre enn halvparten av Opprinnelig styrke.
- Når den siste modellen i en enhet er ødelagt, sier man at enheten er ødelagt.



# DATAARK

Hver enhet har et dataark som viser egenskapene, utstyret og evnene til modellene – her forklarer vi hva noe av det betyr, mens reglene du finner andre steder i denne delen forklarer hvordan det hele brukes i spillet. Du finner en kondensert versjon av dataarket til en modell i konstruksjonsguiden – den inneholder mindre informasjon enn fullversjonen, men gir deg fortsatt informasjonen du trenger for å sette enheten i feltet.

## 1. ENHETSNAVN

Her finner du navnet på enheten.

## 2. ROLLE PÅ SLAGMARKEN

Denne brukes hovedsakelig når du oppretter en kampklar hær (se Warhammer 40 000-hovedboken).

## 3. KRAFT

Jo høyere denne er, jo kraftigere er enheten!

## 4. PROFILER

Disse inneholder følgende egenskaper som forteller deg hvor mektige modellene i enheten er.

**Nr.:** Dette forteller deg hvilke modeller som er i enheten, og hvor mange av dem du skal ha (enhetens minste og maksimale størrelse).



**Forflytning (F):** Dette er hastigheten som en modell forflytter seg over slagmarken. Hvis en modell av en Forflytning på '-', er den ikke i stand til å forflytte seg.



**Våpenferdighet (VF):** Dette forteller deg om modellens ferdigheter i nærkamp. Hvis en modell har en Våpenferdighet på '-', er den ikke i stand til å kjempe i nærkamp.



**Ballistisk ferdighet (BF):** Dette viser hvor nøyaktig en modell skyter med skytevåpen. Hvis en modell har en Ballistisk ferdighet på '-', har den ingen ferdigheter med angrep på avstand og kan ikke angripe med skytevåpen i det hele tatt.



**Styrke (St):** Dette indikerer hvor fysisk sterk en modell er og hvor sannsynlig det er at den vil påføre skade i en nærkamp.



**Toffhet (T):** Dette gjenspeiler modellens motstandskraft mot fysisk skade.



**Sår (Sr):** Sår viser hvor mye skade en modell kan motstå for den bukker under for skadene.



**Angrep (A):** Dette forteller deg hvor mange ganger en modell kan angripe i en nærkamp. Hvis en modell har et Angrep på '-', er den ikke i stand til å kjempe i nærkamp.



**Lederskap (L):** Dette viser hvor modig, bestemt eller selvstendig en modell er.



**Beskyttelse (B):** Dette indikerer beskyttelsen en modell får fra rustningen sin.

Noen store modellers egenskaper endrer seg når modellen blir såret – ved å se på gjenværende kapasiteten og lese av raden for den aktuelle profilen på dataarket til slike modeller, kan du avgjøre deres gjeldende egenskaper.

## 5. SAMMENSETNING OG UTSTYR

Hvis en enhets profil ikke gjør det, vil denne delen av dataarket fortelle deg hvilke modeller som er i enheten, og hvor mange av dem du skal ha. Den forteller deg også hvilke standardvåpen og -utstyr modellene er utstyrt med.

### Understyrkeenheter

Hvis du ikke har nok modeller til å stille en enhet i minstestørrelse, kan du fortsatt inkludere enheter av den typen i hæren din med så mange modeller som du har tilgjengelig. Dette kalles en understyrkeenhet.

## 6. EVNER

Mange enheter har en eller flere spesielle evner. Disse blir beskrevet her.

### Auraer

Noen evner påvirker modeller eller enheter innenfor et bestemt område – disse kalles auraer. En modell med en aura er alltid innenfor rekkevidde av effekten. Effekten av flere auraer med samme navn kan ikke kombineres (dvs. at auraen kun gjelder for enheten én gang, selv om enheten er innenfor rekkevidden til to modeller med samme aura).

## 7. VÅPEN

På de kondenserte dataarkene er våpen gitt et nummer som tilsvarer miniatyrens bilder, i stedet for et navn. Våpen beskrives med følgende egenskaper:



**Rekkevidde:** Hvor langt et våpen kan skyte. Våpen med rekkevidden "Nærkamp" er våpen som bare kan brukes i nærkamp. Alle andre våpen er skytevåpen. Noen våpen har en minimums- og maksimal rekkevidde på, for eksempel 6"-48". Disse våpnene kan ikke angripe enheter som er fullstendig innenfor minimumsrekkevidden.



**Type:** Disse forklarer under Skyte- og Kampfasen i de grunnleggende reglene. Disse typene er betegnet med symboler på det komprimerte dataarket.



**Styrke (St):** Hvor sannsynlig det er at et våpen vil skade en fiende. Hvis det står "Bruker" under et våpens Styrke, er styrken lik bærerens Styrke-egenskap. Hvis et våpen har en modifikator (f.eks. '+1' eller 'x2'), modifierer det bærerens Styrke-egenskap deretter (dersom et våpens Styrke er 'x2' og bærerens Styrke er 6, har våpenet en Styrke på 12).



**Gjennomtrengingskraft (GK):** Hvor effektive våpenets angrep er på å trenge gjennom rustning.



**Skade (Sk):** Mengden skade påført av et vellykket sår.

**Evner:** Hvis noen evner gjelder angrep gjort med denne våpenprofilen, står de oppført her.



## FULLT DATAARK

### 1 ASSAULT INTERCESSOR SQUAD 3 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**



**9**

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 hit-and-run attacks on defended positions, and run down those who would try to escape the vengeance of their Chapter.

## 8. UTSTYRSALTERNATIVER

Noen dataark har kulepunktliste over utstyrsalternativer. Når du inkluderer en slik enhet i hæren din, kan du bruke disse alternativene til å endre våpnene og utstyret til de andre modellene i enheten din. Rekkefølgen du bruker disse alternativene i, spiller ingen rolle, men alle kan bare brukes én gang.

## 9. NØKKELORD

Dataark har en liste over nøkkelord, delt inn i nøkkelord for grupper og andre nøkkelord. Førstnevnte kan brukes som for å hjelpe deg å bestemme hvilke modeller du skal inkludere i hæren, men alle nøkkelordene fungerer på samme måte.

### SKADETABELLER

Noen modellens egenskaper endrer seg når de blir såret. Disse vises som en "\*" på modellens profil. Se på den gjenværende kapasiteten til slike modeller og se den aktuelle raden på skadetabellen for å bestemme gjeldende egenskaper.

- **Skadetabell:** Modellens egenskaper endrer seg når den blir såret.

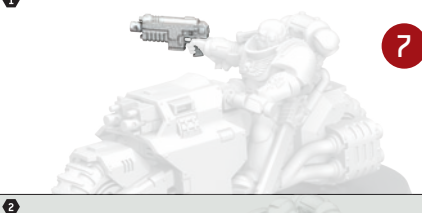
## KOMPRIMERT DATAARK

### 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	
1	18"	1	4	-1	1
2	30"	2	4	-1	1
3	X	X	X	-1	1

## SKIFTENDE EGENSKAPER

Mange regler endrer egenskapene til modeller og våpen. Alle modifikatorer til egenskaper er kumulative. Du må utføre alle divisjoner før du utfører multiplikasjoner, og deretter alle addisjoner for subtraksjoner. Når alle modifikasjonene er utført, må du runde opp eventuelle brøker. Hvis en regel ber deg om å erstatte en egenskap med en bestemt verdi, må du endre den aktuelle egenskapen til den nye verdien før du bruker noen modifikatorer som gjelder for andre regler (om noen) til den nye verdien. Avhengig av kilden, kan egenskapene Styrke, Tøffhet, Angrep og Lederskap til en modell aldri modifiseres under 1.

Du kan møte en egenskap som er en tilfeldig verdi i stedet for et tall. Egenskapen Forflytning kan for eksempel være 2D6, eller verdien til et Angrep kan være D6. Når en enhet med tilfeldig Forflytning skal forflytte seg, bestemmes hele enhetens forflytningsavstand ved å kaste det indikerte antallet terninger. For alle andre egenskaper, kaster du for å bestemme verdien på et individuelt grunnlag – per modell eller per våpen – hver gang egenskapen er nødvendig.

Egenskaper med verdi '-' kan aldri modifiseres. Hvis en modell har Styrke eller Lederskap på '-' og egenskapen er nødvendig for å løse en regel, bytter du ut modellens tøffhet for egenskapen som er nødvendig for å løse regelen (merk at den erstattede egenskapen fremdeles ikke kan modifiseres).

- Alle egenskaper er kumulative.
- Utfør modifikasjoner i følgende rekkefølge: divisjon, multiplikasjon, addisjon og deretter subtraksjon.
- Brøker må rundes opp når alle modifikasjoner er utført.
- St, T, A og L kan aldri modifiseres under 1.
- Tilfeldige Forflytningsegenskaper bestemmes for hele enheten hver gang den forflytter seg.
- Andre tilfeldige egenskaper bestemmes individuelt hver gang egenskapen er nødvendig.
- Egenskaper med verdi '-' kan ikke modifiseres.

**Eksempel:** En Romsersjant (Styrke-egenskap 4) gjør et angrep med kraftneven (Styrke-egenskap x2) under påvirkning av en klarsynt evne som øker Styrke-egenskapen med 1. Modifikatorene (x2 og +1) er kumulative og brukes samtidig. Angrepet har derfor en styrke på 9 ([4x2]+1=9).



# SLAGRUNDEN

For hver blodige minutt slaget pågår, fra de første klyngene med skudd til rasende angrep og desperate motangrep, til de siste døende øyeblikkene når seieren henger i en tynn tråd.

Warhammer 40 000 spilles i en rekke slagrunder. I hver slagrunde har begge spillerne en tur. Den samme spilleren har alltid den første turen i hver slagrunde – oppdraget ditt forteller deg hvem denne spilleren er. Hver tur består av en rekke faser, som må utføres i følgende rekkefølge:

## 1. KOMMANDOFASEN

Begge spillerne må strategisk mønstre ressurser og bruke taktiske evner.

## 2. FORFLYTNINGSFASEN

Enhetene dine manøvrerer på tvers av slagmarken.

## 3. KLARSYNTFASEN

De klarsynte bruker sine kraftige mentale evner.

## 4. SKYTEFASEN

Enhetene dine skyter fiendtlige enheter.

## 5. STORMEFASEN

Enhetene dine kan forflytte seg inn i nærkamp mot fiendtlige enheter.

## 6. KAMPFASEN

Begge spillernes enheter samler seg og går til angrep med håndvåpen.

## 7. MORALFASEN

Begge spillerne tester motet til sine utarmede enheter.

Når en spiller er ferdig med turen sin, starter motstanderen sin tur. Når begge spillerne har fullført en tur, er slagrunderen ferdig og en ny tur starter. Slik fortsetter det til slaget er avgjort.

## UT AV FASE-REGLER

Noen regler tillater en modell eller enhet å forflytte seg, skyte, storme eller forsøke å bruke en klarsynt evne utenfor den normale sekvensen. Hvis en slik regel eksplisitt sier du kan gjøre noe som om det var en annen fase enn den gjeldende (f.eks. "enheten kan skyte som om det var Skytefase"), gjelder alle regler som ellers brukes i denne fasen (i dette eksempelet: skytefasen) når enheten skyter.

Det eneste unntaket til dette er de Utspekulerte knepene. Hvis et Utspekulert knep spesifiserer at det må brukes i en spesiell fase, kan det kun brukes i den fasen (f.eks. kan du ikke bruke et Utspekulert knep som sier "Bruk dette Utspekulerte knepet i Skytefasen" for å påvirke en enhet som skyter "som om det var Skytefase"). Du kan finne ut mer om Utspekulerte knep i Warhammer 40 000-hovedboken.

- Når du løser en Ut av fase-regel, fortsetter alle reglene for den nåværende fasen å gjelde.
- Utspekulerte knep som er faseavhengige, kan ikke brukes når du løser Ut av fase-regler.

# KOMMANDOFASEN

Kommandørene tar temperaturen på kampen og samler målene sine før de gjør endringer i kamplanene og utarbeider nye taktikker og strategier for å beseire fienden.

Hvis hæren din er kampklar, får du 1 Kommandopoeng (KP) i starten av Kommandofasen, før du gjør noe annet. Dette kalles kampklar KP-bonus. Du kan finne informasjon om kampklare hærer og Kommandopoeng i Warhammer 40 000-hovedboken.

Noen evner fra dataarket og noen Utspekulerte knep brukes i Kommandofasen. I tillegg har noen av oppdragene regler som gjelder for Kommandofasen. Når du og motstanderen din har fulgt disse reglene (om noen), kan dere fortsette videre til Forflytningsfasen. Du kan finne ut mer om Utspekulerte knep i Warhammer 40 000-hovedboken.

- **Kampklar KP-bonus:** Få 1 KP hvis hæren din er kampklar.
- Løs eventuelle regler som oppstår i Kommandofasen.
- Fortsett til Forflytningsfasen [s. 10].



# FORFLYTNINGSFASEN

Bakken rister til marsjerende føtter og brummende motorer når hæren går over slagmarken og kjemper for fordelaktige stillinger.

Forflytningsfasen er delt inn i to trinn. Først forflytter du enhetene dine. Deretter kan du sette opp Forsterkninger som ennå ikke har ankommet.

## 1. FORFLYTT ENHETER 2. FORSTERKNINGER

### 1. FORFLYTT ENHETER

Start Forflytningsfasen ved å velge en enhet fra hæren som skal forflytte seg. Enheten kan enten utføre en Vanlig forflytning, Avansere eller Forbli stasjonær (se til høyre). Hvis en enhet er innenfor Angrepsområdet (s. 4) til noen fiendtlige modeller når den skal forflyttes, kan det ikke utføres en Normal forflytning eller Avansere. Den kan heller ikke Forbli stasjonær eller Falle tilbake (se til høyre). Når du har fullført forflytningen av enheten, kan du velge en annen enhet fra hæren din som skal forflyttes på samme måte, også videre, til du har gjort dette med så mange enheter som du ønsker.

Når du forflytter en enhet, kan du forflytte alle dens modeller (du kan også velge å ikke forflytte noen av modellene i enheten om du ønsker det). Når du forflytter en modell, kan du dreie den og/eller endre posisjonen på slagmarken langs hvilken som helst bane, men ingen del av modellens fundament (eller skrog) kan flyttes på tvers av fundamentene (eller skrogene) til andre modeller. En del av modellen (inkludert fundamentet) kan heller ikke krysse kanten av slagmarken. Du kan også rotere alle bevegelige deler av modellen (som tårn og sponsoner) når den forflyttes. Avstanden en modell forflytter seg måles ved å bruke den delen av modellens fundament (eller skrog) som forflytter seg lengst langs banen sin (inkludert deler som roterer eller svinger).

Husk at en enhet må fullføre ethvert trekk i enhetsforbindelse (s. 4). Hvis det er umulig, kan ikke trekket gjennomføres. Ingen enhet kan forflyttes mer enn én gang per Forflytningsfase. Når du har forflyttet alle enhetene du ønsker å forflytte, fortsetter du til trinnet Forsterkninger i Forflytningsfasen.

- Velg en enhet i hæren din for å forflytte den.
- Når enheten din forflytter seg kan den enten utføre en Vanlig forflytning, Avansere eller Forbli stasjonær.
- Enheter som er innenfor Angrepsområdet til en fiendtlig modell, må enten Falle tilbake eller Forbli stasjonær.
- Velg en annen enhet i hæren din for å forflytte den.
- Når alle enhetene i enheten din har forflyttet seg, kan du fortsette til trinnet Forsterkninger (s. 11).

### VANLIG FORFLYTNING

Når en enhet utfører en vanlig forflytning, kan hver modell i enheten forflytte seg med en avstand i tommer lik eller mindre enn egenskapen Forflytning (F) som vist på dataarket, men ingen modell kan flyttes innenfor Angrepsområdet til fiendtlige modeller (s. 4).

- **Vanlig forflytning:** Modeller forflytter seg opptil F“.
- Kan ikke forflytte seg innenfor Angrepsområdet til noen fiendtlige modeller.

### AVANSEMENT

Når en enhet Avanserer, må du utføre et Avansement-kast for enheten ved å kaste én D6. Legg resultatet i tommer til egenskapen Forflytning (F) for hver modell i enheten frem til slutten av den nåværende fasen. Hver modell i enheten kan deretter forflytte seg med en avstand i tommer lik eller mindre enn denne totalen, men ingen modell kan flyttes innenfor Angrepsområdet til fiendtlige modeller. En enhet kan ikke skyte eller storme på samme tur som den Avanserer.

- **Avansement:** Modeller forflytter seg opptil F+D6“.
- Kan ikke forflytte seg innenfor Angrepsområdet til fiendtlige modeller.
- Enheter som Avanserer kan ikke skyte eller storme denne turen.

### FORBLI STASJONÆR

Hvis en enhet Forblir stasjonær, kan ingen av modellene flyttes i resten av fasen. Enheter fra hæren som var på slagmarken og som ikke ble forflyttet under trinnet Forflytt enheter i Forflytningsfasen, anses å ha Forblitt stasjonære i den fasen.

- **Forbli stasjonær:** Modeller kan ikke forflytte seg denne fasen.

### FALL TILBAKE

Når en enhet Faller tilbake, kan hver modell i enheten forflytte seg i tommer tilsvarende eller mindre enn egenskapen Forflytning (F) som vises på dataarket, og når du gjør dette, kan du forflytte den innenfor Angrepsområdet til fiendtlige modeller, selv om den ikke kan avslutte turen innenfor dette Angrepsområdet. Hvis dette ikke er mulig, kan ikke enheten Falle tilbake. En enhet kan ikke storme på samme tur som den Falt tilbake. En enhet kan ikke skyte eller forsøke å bruke klarsynte evner på samme tur som den Falt tilbake, med mindre den er **TITANISK**.

- **Fall tilbake:** Modeller forflytter seg opptil F“.
- Enheter som Faller tilbake kan ikke storme denne turen.
- Enheter som faller tilbake kan ikke skyte eller bruke klarsynte evner denne turen, med mindre de er **TITANISKE**.



## 2. FORSTERKNINGER

Noen enheter har en regel som lar dem starte slaget på et annet sted enn slagmarken. Enheter som benytter seg av slike regler kaller Forsterkninger, og de ankommer slaget senere, som beskrevet i regelen. Alle Forsterkningsenheter som ikke er plassert på slagmarken når slaget starter, anses som ødelagte.

Hvis du har Forsterkningsenheter, kan du velge dem i Forflytningsfasen og sette dem ut på slagmarken én av gangen. Når du har plassert alle Forsterkningsenheter du ønsker å sette ut på turen din, avsluttes Forflytningsfasen og du går videre til Klarsyntfasen. Detaljer om hvordan du plasserer Forsterkningsenheter er beskrevet i de samme reglene som gjør enheten i stand til å stå et annet sted enn på slagmarken.

Forsterkningsenheter kan ikke utføre Vanlig forflytning, Avanement, Fall tilbake eller Forbli stasjonær på samme tur som de ankommer, men de kan ellers handle som normalt (skytte, storme, kjempe, osv.). Modeller i enheter som ankommer som Forsterkninger, teller som å ha forflyttet seg en avstand i tommer tilsvarende deres egenskap Forflytning (F) i Forflytningsfasen. Hvis modellene i enheten har en egenskap med krav til Minste forflytning, teller man med at disse modellene har forflyttet seg en avstand i tommer tilsvarende deres maksimale Forflytningsegenskap.

- **Forsterkningsenhet:** Enheter som starter slaget i en posisjon utenfor slagmarken.
- Sett opp Forsterkningsenhetene, én om gangen, som beskrevet i reglene som tillater dem å starte slaget utenfor slagmarken.
- Forsterkningsenheter kan ikke utføre en Normal forflytning, et Avanement, Fall tilbake eller Forbli stasjonær denne turen.
- Forsterkningsenheter regnes alltid som forflyttet denne turen.
- Alle Forsterkningsenheter som ikke plasseres på slagmarken før slutten av slaget, regner som ødelagt.
- Når alle Forsterkningsenhetene dine er plassert, fortsetter du til Klarsyntfasen [s. 14].

### FORFLYTNING OVER TERRENG

Når en modell utfører en form for forflytning, kan den forflyttes over en terrengfunksjon, men ikke gjennom (modeller kan altså ikke forflytte seg gjennom en vegg, men kan klatre opp eller over den).

En modell kan forflytte seg over terrengfunksjoner som er 1" eller mindre i høyde som om de ikke var der – vertikale avstander som krysses i slike tilfeller skal ignoreres. En modell kan forflytte seg vertikalt for å klatre opp, ned eller over terrengfunksjoner som er høyere enn dette, ved å regne med den vertikale avstanden opp og/eller ned som en del av forflytningen. Modeller kan ikke utføre noen form for halvveis klatring – hvis det gjør at forflytningen ikke kan gjennomføres, er forflytningen ikke tillatt.

- Modeller kan fritt forflytte seg over terrengfunksjoner med en høyde på 1" eller lavere.
- Modeller kan ikke forflytte seg gjennom høyere terrengfunksjoner, men kan klatre over dem.

### FLYING

Hvis dataarket til en enhet har nøkkelordet **FLY**, kan modellene, når de utfører Normal forflytning, Avanement eller Faller tilbake, flyttes over andre modeller (og deres fundamenter) som om de ikke var der, og de kan forflyttes inn i Angrepsområdet til fiendtlige modeller. I tillegg ignoreres enhver vertikal avstand opp og/eller ned som en del av forflytningen. Disse modellene kan imidlertid ikke fullføre forflytningen på toppen av en annen modell (eller dens fundament) eller innenfor Angrepsområdet til en fiendtlig modell.

- **FLY**-modeller kan forflytte seg over andre modeller når de utfører en Vanlig forflytning, et Avanement eller når de Faller tilbake.
- **FLY**-modeller ignorerer vertikale avstander når de utfører en Vanlig forflytning, et Avanement eller når de Faller tilbake.



# TRANSPORTERE

Noen modeller har nøkkelordet **TRANSPORT**. Følgende regler beskriver hvordan enheter kan sette gå ombord eller stige ut av slike modeller, og hvordan de forflytter passasjerene på tvers av slagmarken.

## Transportkapasitet

Alle **TRANSPORT**-modeller har en transportkapasitet oppført på dataarket. Dette bestemmer hvor mange vennlige modeller, og av hvilken type, som kan være ombord. Transportkapasiteten til en modell kan aldri overskrides.

Enheter kan starte slaget ombord i en **TRANSPORT**-modell i stedet for å settes opp som normalt – du må bekrefte hvilke modeller som starter ombord i en **TRANSPORT**-modell før du kan sette den opp.

- **Transportkapasitet:** Maksimalt antall modeller som kan gå ombord i **TRANSPORTEREN**.
- Enheter kan starte slaget ombord i en **TRANSPORTER**.

## OMBORDSTIGNING

Hvis en enhet utfører en Vanlig forflytning, et Avansement eller Fall tilbake, og hver modell i enheten avslutter forflytningen innenfor en rekkevidde på 3" av en vennlig **TRANSPORT**-modell, kan de gå ombord i den. En enhet kan ikke gå ombord i en **TRANSPORT**-modell som er innenfor Angrepsområdet til fiendtlige modeller, og kan heller ikke gå ombord hvis den allerede har gått ut av en **TRANSPORT**-modell i den samme fasen. Fjern enheten fra slagmarken og sett den til siden – nå er den ombord i modellen.

Enheter kan vanligvis ikke gjøre noe eller bli påvirket av noe mens de er ombord. Med mindre det er spesifikt oppgitt, har ikke evner noen effekt på enheter mens de er ombord, og Utspekulerte knep kan ikke brukes for å påvirke enheter mens de er ombord. For alle regler, regner man enheter som er ombord i en **TRANSPORT**-modell som har utført Vanlig forflytning, Avansement, Fall tilbake eller Forbli stasjonær, også for å ha gjort den samme forflytningen den turen.

- Enheter kan gå ombord i en vennlig **TRANSPORTER** hvis alle modeller avslutter en Vanlig forflytning, et Avansement eller Fall tilbake innenfor en rekkevidde på 3" av den.
- En enhet kan ikke stige ombord i en **TRANSPORTER** som er innenfor Angrepsområdet til fiendtlige modeller.
- En enhet kan ikke stige ombord og stige ut i samme fase.
- Enheter kan ikke gjøre noe, eller bli påvirket på noen måte, mens de er ombord i en **TRANSPORTER**.

## UTSTIGNING

Hvis en enhet starter Forflytningsfasen ombord i en **TRANSPORT**-modell, kan enheten stige ut i løpet av fasen, så lenge modellen ikke har gjort en Vanlig forflytning, et Avansement eller har Fall tilbake den fasen.

Når en enhet stiger, settes den på slagmarken slik at den er fullstendig innenfor en rekkevidde på 3" av **TRANSPORT**-modellen og ikke innenfor Angrepsområdet til noen fiendtlige modeller.

Enheter som stiger ut kan deretter handle som normalt (forflytte, skyte, storme, kjempe, osv.) resten av turen, men modellene regnes som å ha forflyttet seg den turen, selv om de ikke har forflyttet seg videre (dvs. de regnes aldri for å ha Forblitt stasjonære).

- Enheter som starter Forflytningsfasen ombord i en **TRANSPORT**, kan stige ut i denne fasen.
- En enhet må stige ut før **TRANSPORTEREN** forflytter seg.
- Utstigende enheter må settes opp fullstendig innenfor en rekkevidde på 3" av **TRANSPORTEREN** og ikke innenfor Angrepsområdet til fiendtlige modeller.
- Enheter som har steget ut regnes som forflyttet denne turen.

## ØDELAGTE TRANSPORTERE

Hvis en **TRANSPORT**-modell ødelegges (s. 6) og modellen har Eksplosjonsevnen (eller tilsvarende), kaster du terning for å se om den eksploderer og regner ut eventuelle skader på enheter i nærheten før du setter opp enheter som stiger ut (om noen) på slagmarken. Hvis der er enheter ombord den ødelagte **TRANSPORT**-modellen, må disse umiddelbart stige ut (se ovenfor) før selve modellen fjernes fra slagmarken. Disse modellene påvirkes ikke av den ødelagte modellens Eksplosjonsevne (eller tilsvarende) – i stedet må du kaste en D6 for hver modell du setter opp på slagmarken. For hver 1-er, ødelegges en utstigende modell (som du velger). Enheter kan ikke utføre storming (s. 19) eller en Heroisk inngripen (s. 20) på samme tur som den stiger ut av en ødelagt **TRANSPORT**-modell.

- Hvis en **TRANSPORTER** ødelegges, må du utføre Eksplosjonsevnen (hvis den har en).
- Alle enheter ombord må deretter stige ut.
- Kast en D6 for hver modell ombord. For hver 1-er, ødelegges en modell.
- Enheter som stiger ut, kan ikke storme eller utføre Heroisk inngripen denne turen.



## LUFTFARTØY

Noen modeller har nøkkelordet **LUFTFARTØY**. I tillegg til reglene for Flyging (s. 11), beskriver følgende regler hvordan disse enhetene forflytter seg over slagmarken og hvordan andre enheter kan forflytte seg under dem.

### MINSTE FORFLYTNING

**LUFTFARTØY**-modeller har som regel en Forflytningsegenskap som består av to verdier. Den første er modellens Minste forflytning – i Forflytningsfasen må alle deler av modellens fundament avslutte forflytningen minst så langt borte fra startposisjonen. Den andre er modellens Maksimal forflytning – ingen del av modellens fundament kan forflytte seg lengre enn dette. Hvis en modells Forflytningsegenskap modifiseres, påvirker dette både Minste og Maksimal forflytning.

Hvis en **LUFTFARTØY**-modell ikke kan utføre Minste forflytning, eller Minste forflytning fører til at en del av modellen (inkludert fundamentet) krysser kanten av slagmarken, og med mindre du bruker regelen Strategiske reserver, fjernes den modellen fra slagmarken og regnes som ødelagt (hvis **LUFTFARTØY** er en **TRANSPORTER**, regnes alle modellene ombord også som ødelagte). Regelen Strategiske reserver er beskrevet i Warhammer 40 000-hovedboken.

- **Minste forflytning:** Modeller må minst forflytte seg sin minste F”.
- Hvis en modell ikke kan utføre sin minste forflytning, ødelegges den (med mindre du bruker Strategiske reserver).

### ANGREPSOMRÅDE FOR LUFTFARTØY

Selv om **LUFTFARTØY**-modeller har et Angrepsområde (s. 4) som alle andre modeller, gjelder følgende regler og unntak for disse – dette er fordi **LUFTFARTØY**-modeller som regel svever i luften fremfor å gli langs bakken.

Når en modell utfører en form for forflytning, kan den flyttes på tvers av **LUFTFARTØY**-modeller (og fundamentene deres) som om de ikke var der. De kan også forflyttes inn i Angrepsområdet til en fiendtlig **LUFTFARTØY**-modell, men kan ikke avslutte forflytningen på toppen av en annen modell (eller fundament) eller innenfor Angrepsområdet til fiendtlige **LUFTFARTØY**-modeller.

Hvis en **LUFTFARTØY**-enhet blir valgt til å forflytte seg i Forflytningsfasen, og fiendtlig enheter er innenfor Angrepsområdet til modellen, kan **LUFTFARTØY**-enheten fremdeles utføre en Vanlig forflytning eller et Avansement (dvs. at den ikke er nødt til å Falle tilbake eller Forbli stasjonær).

Hvis en enhet blir valgt til å forflytte seg i Forflytningsfasen, og de eneste fiendtlige modellene som er innenfor Angrepsområdet er **LUFTFARTØY**, kan den fremdeles utføre en Vanlig forflytning eller et Avansement (dvs. at den ikke er nødt til å Falle tilbake eller Forbli stasjonær).

- Modellen kan forflytte seg innenfor angrepsområdet til et fiendtlig **LUFTFARTØY**.
- Modellen kan forflytte seg over **LUFTFARTØY** (og fundamentene deres) når de utfører en forflytning.
- **LUFTFARTØY** kan utføre en Vanlig forflytning eller et Avansement selv når det er innenfor angrepsområdet til fiendtlige modeller.
- Enheter kan utføre en Vanlig forflytning eller et Avansement selv når de er innenfor angrepsområdet til et fiendtlig **LUFTFARTØY**.

### HEROISKE INNGRIPENER, SAMLINGER, KONSOLIDERINGER OG LUFTFARTØY

Når en enhet forflytter seg under en Heroisk inngripen (s. 20), samling (s. 21) eller konsolidering (s. 22), må den avslutte forflytningen nærmere den nærmeste fiendtlige modellen. I alle tilfeller er **LUFTFARTØY**-modeller ekskludert når det bestemmes hvilken modell som er nærmest, med mindre enheten som utfører forflytningen kan **FLY**.

- Når en modell utfører en Heroisk inngripen, samler seg eller konsoliderer, skal du ignorere **LUFTFARTØY** (med mindre modellen som forflytter seg kan **FLY**).



# KLARSYNTFASEN

**Mystiske krigere og trollmenn bærer den merkelige Warp-kraften til å hjelpe allierte og ødelegge fiender. Denne kraften kommer ikke uten risiko, og selv den minste feil kan føde til undergang for alle i nærheten.**

Noen modeller har nøkkelordet **SYNSK**. I Klarsyntfasen kan **SYNSKE** forsøke å utøve sine klarsynte evner og forstyrre fiendtlige klarsynte evner.

Start Klarsyntfasen ved å velge en kvalifisert **SYNSK** enhet fra hæren din som er på slagmarken. **SYNSKE** enheter som Faller tilbake denne turen (med unntak av **TITANISKE** enheter) er ikke kvalifiserte. Hvis du ikke har noen kvalifiserte **SYNSKE** enheter i hæren din eller på slagmarken, og ingen andre regler må løses i Klarsyntfasen, avsluttes Klarsyntfasen.

Når du har valgt en kvalifisert **SYNSK** enhet fra hæren din, kan du forsøke å utøve en eller flere klarsynte evner med den. Når du er ferdig å utøve alle de klarsynte evnene du ønsker å utføre, kan du velge andre kvalifiserte **SYNSKE** enheter fra hæren din som du vil forsøke å utøve klarsynte evner med, også videre, til du har gjort det med så mange av dine kvalifiserte **SYNSKE** som du ønsker.

Ingen enhet kan utøve klarsynte evner med enn én gang per Klarsyntfase. Når du ikke har noen flere kvalifiserte **SYNSKE** enheter på slagmarken som du ønsker å forsøke å utføre Klarsynte evner med, avsluttes Klarsyntfasen, og du går videre til Skytefasen.

- Velg en **SYNSK** i hæren din som skal utøve sine klarsynte evner.
- Velg en annen **SYNSK** i hæren din som skal utøve sine klarsynte evner.
- Når alle dine **SYNSKE** har utøvd klarsynte evner, fortsetter du til Skytefasen (s. 15).

## KLARSYNT ETVNER

Alle **SYNSKE** har den klarsynte evnen *Nedslag* (s.15). Noen har andre evner i stedet for, eller i tillegg til, *Nedslag* – enhetens dataark og andre utfyllende regler som du bruker vil forklare hvilke evner hver **SYNSK** kjenner til. Hver klarsynt evne har en Warp-ladningsverdi – jo høyere denne verdien er, jo vanskeligere er det å utøve klarsynte evner. En **SYNSK** enhet genererer evnene sine før slaget.

- Alle **SYNSKE** kjenner til *Nedslag*.
- **SYNSKE** kjenner også til flere klarsynte evner, som beskrevet på dataarkene deres.

## UTØVELSE AV KLARSYNT ETVNER

Når du velger at en **SYNSK** enhet skal utøve sine klarsynte evner, må du velge en klarsynt evne som enheten kjenner til og forsøke å utøve den. Med unntak av *Nedslag*, kan du ikke forsøke å utøve den samme klarsynte evnen mer enn én gang i den samme slaggrunden, selv med ulike **SYNSKE** enheter.

For å utøve klarsynte evner, må du først bestå en Klarsynt test. Motstanderen kan deretter velge en av sine **SYNSKE** enheter som er innenfor en rekkevidde på 24" av den **SYNSKE** enheten, for å forsøke å utøve klarsynte evner og forstyrre angrepet før virkningene finner sted, ved å bestå en Forstyrret heksen-test.

Dersom den Klarsynte testen er vellykket og den klarsynte evnen ikke blir forstyrrt av en Forstyrret heksen-test, vil den klarsynte evnen og dens effekter, som beskrevet av selve evnen, tre i kraft. Hvis den **SYNSKE** enheten kan forsøke å utøve mer enn én klarsynt evne i den Klarsynte fasen, kan du forsøke å utøve disse én om gangen, som beskrevet ovenfor. Antallet klarsynte evner hver **SYNSK** enhet kan forsøke å utføre i den Klarsyntfasen, står oppført på dataarket.

- Velg klarsynt evne.
- Du kan ikke velge den samme klarsynte evnen mer enn én gang per slagrunde, med mindre denne evnen er *Nedslag*.
- Forsøk å utøve den klarsynte evnen ved å ta en Klarsynt test.
- Motstanderen kan forsøke å hindre den klarsynte evnen ved å utføre en Forstyrret heksen-test.
- Hvis evnen er vellykket, må du løse den klarsynte evnens effekter.
- Velg en annen klarsynt evne.

## KLARSYNT ETVNER

Når en **SYNSK** enhet forsøker å utøve en klarsynt evne, må du ta en Klarsynt test for enheten ved å kaste 2D6. Hvis summen er lik eller større enn Warp-ladningsverdien til evnen, er den klarsynte testen bestått. Hvis du kaster to 1-ere eller to 6-ere under den Klarsynte testen, utsettes enheten umiddelbart for Warpens farer.

- **Klarsynt test:** Vellykket dersom 2D6 er lik eller større enn den klarsynte evnens Warp-ladning.
- Hvis du kaster to 1-ere eller to 6-ere, utsettes den **SYNSKE** for Warpens farer.

## FORSTYRR HEKSEN

Når en **SYNSK** enhet forsøker å utøve en klarsynt evne, må du ta en Forstyrret heksen-test for enheten ved å kaste 2D6. Hvis summen er større enn resultatet av den Klarsynte testen, er Forstyrret heksen-testen bestått og den klarsynte evnen hindret. Det kan bare gjøres ett forsøk på å hindre en klarsynt evne. Hvis en **SYNSK** enhet kan forsøke å hindre mer enn én klarsynt evne i Klarsyntfasen, er dette oppført på dataarket.

- **Forstyrret heksen:** Vellykket dersom 2D6 er høyere enn resultatet på den klarsynte testen til motstanderens **SYNSKE**.
- Det kan bare gjøres ett forsøk på å hindre hver klarsynt evne.



## NEDSLAG

*Nedslag* har en Warp-ladningsverdi på 5. Legg til 1 til Warp-ladningsverdien for denne klarsynte evnen for hvert annet forsøk som har blitt gjort på å utøve denne evnen av en enhet fra hæren din i denne fasen, enten det var vellykket eller ikke. Hvis evnen utøves, rammes den nærmeste fienden innenfor en rekkevidde på 18" som er synlig for den synske, av D3 dødelige sår (s. 19). Hvis resultatet av den Klarsynte testen var 11 eller mer, rammes enheten i stedet av D6 dødelige skader.

- **Ward-ladning 5:** En klarsynt test på 5+ kreves for å utføre *Nedslag*.
- Warp-ladningen øker med 1 for hvert forsøk på å utøve *Nedslaget* som gjøres i denne fasen.
- Ved vellykket utøvelse, rammes den nærmeste fiendtlige enheten innenfor en rekkevidde på 18" av D3 dødelige skader.
- Ved utøvelse med et Klarsynt testresultat på 11+, rammes fienden i stedet av D6 dødelige skader.

## WARPENS FARER

Når en **SYNSK** enhet rammes av Warpens farer, rammes den av D3 dødelige skader. Hvis en **SYNSK** enhet ødelegges av Warpens farer etter et forsøk på å utøve klarsynte evner, mislykkes evnen automatisk. Hvis en **SYNSK** enhet ødelegges av Warpens farer, vil hver enhet innenfor en rekkevidde på 6" rammes av D3 dødelige skader like før den siste modellen i enheten fjernes.

- **Warpens farer:** Den **SYNSKE** enheten som utøver evnen rammes av D3 dødelige skader.
- Hvis en **SYNSK** enhet ødelegges, mislykkes den klarsynte evnen.
- Hvis en **SYNSK** enhet ødelegges, rammes alle andre enheter innenfor en rekkevidde på 6" av D3 dødelige skader.

# SKYTEFASEN

**Våpen tordner og splinter faller fra himmelen. Munningsflammer blinker i det dystre mørket, laserstråler lyser opp krigståken og tomme hylser ligger strødd over slagmarken.**

Start Skytefasen din ved å velge en eller flere kvalifiserte enheter fra hæren som du vil skyte med. En kvalifisert enhet er en som har én eller flere modeller utstyrt med skytevåpen. Enheter som har Avansert denne turen, og enheter som Falt tilbake (med unntak av **TITANISKE** enheter) denne turen, er ikke kvalifiserte. Hvis du ikke har noen kvalifiserte enheter, avsluttes Skytefasen. Når du har skutt med en av dine kvalifiserte enheter, kan du velge en annen kvalifisert enhet som du vil skyte med, også videre, til du har skutt med så mange av enhetene dine som du ønsker.

Når du har valgt en enhet du skal skyte med, velger du målene dine og utfører angrepene med skytevåpnene som modellene i enheten er utstyrt med (hvert skytevåpen kan kun skyte én gang per fase). Skytevåpnene som modellene i enheten er utstyrt med, er beskrevet på dataarket.

Ingen enheter kan velges for skyting mer enn én gang per Skytefase. Når alle de kvalifiserte enhetene du ønsker å skyte med har gjort det, avsluttes Skytefasen og du går videre til Stormefasen.

- Velg en enhet i hæren din som du vil skyte med.
- Når en enhet skyter, må du velge mål og deretter utføre angrep med et eller alle skytevåpnene som modellen i enheten er utstyrt med.
- Velg en annen enhet i hæren din som du vil skyte med.
- Når du har skutt med alle enhetene dine, går du videre til Stormefasen (s. 19).

## VELG MÅL

Når en enhet skyter, må du velge mål for alle skytevåpnene som modellene angriper med, før angrepene utføres. Hvis en modell har mer enn ett skytevåpen, kan den fyre av alle mot samme mål, eller den kan fordele våpnene på ulike fiendtlige enheter. På samme måte, hvis en enhet har mer enn én modell, kan de skyte på samme eller ulike mål. Når du velger et mål må du uansett erklære hvilke våpen som skal angripe enheten for noen av angrepene utføres. Hvis noen av disse våpnene har mer enn én profil som du må velge mellom, må du også erklære hvilken våpenprofil som brukes.

Kun fiendtlige enheter kan velges som mål for et angrep. For å velge en fiendtlig enhet som mål, må minst én modell i enheten være innenfor rekkevidde (dvs. innenfor avstanden angitt i egenskapen Rekkevidde) av våpenet som brukes og synlig for det angripende modellen. Hvis du er usikker, kan du ta en titt fra baksiden av den angripende modellen for å se om noen del av målet er synlig. For å bestemme synligheten, kan en modell se gjennom andre modeller i enheten. Hvis det ikke er noen kvalifiserte mål for et våpen, kan ikke våpenet skyte. Hvis dette er tilfelle for alle skytevåpen i en enhet, er ikke enheten kvalifisert til å skyte.

Hvis du har valgt mer enn ett mål som enheten skal skyte på, må du utføre alle angrepene mot ett av målene før du går videre til neste mål. Hvis enheten din skyter på et mål med mer enn ett skytevåpen, og disse våpnene har ulike egenskapsprofiler, må du, etter å ha utført angrepene med ett av disse våpnene, utføre angrepene med andre våpen av samme egenskapsprofil mot det samme målet, før du utfører andre angrep mot målet med våpen av en annen egenskapsprofil.

Merk at så lenge minst én av modellene i målenheten var synlig for den angripende modellen og i rekkevidde av våpenet da enheten blir valgt som mål, blir våpenets angrep alltid rettet mot målet, selv om



ingen enheter i målenheten var synlige for eller i rekkevidde av den ved utførelsen av angrepet (dette kan skje når modeller ødelegges og fjernes fra slagmarken som et resultat av skuddene som først fyres av med andre av den angripende modellens våpen).

- Velg mål for alle våpnene før noen angrep utføres.
- Minst én modell i målenheten må være synlig for den angripende modellen og innenfor rekkevidde av det angripende våpenet.
- Hvis en enheter sikter på flere enheter, må alle angrep mot én enhet utføres før angrep mot andre enheter utføres.
- Hvis en enheter skyter med flere våpen, må alle angrepene med våpen som har samme profil, utføres før angrepet med våpen av andre profiler utføres.

***For eksempel:** James velger en å skyte med en tropp med Kaosmariner (Chaos Space Marines). Enheten har ti modeller: én er utstyrt med en laserkanon, én med en flammekaster og åtte med bolt-pistoler. Når enheten blir valgt til å skyte, fordeler James angrepene på følgende måte: laserkanonen skyter mot et fiendtlig kjøretøy, flammekasteren og alle bolt-pistolene skyter mot en fiendtlig fotsoldat. Alle våpnene er i rekkevidde av sine respektive enheter, og begge målene er synlige for alle angripende modeller. James utfører angrepet mot fotsoldaten først, og velger å starte med bolt-pistolene. Når alle bolt-pistolangrepene er utført, fortsetter James med flammekaster-angrepet. Når alle angrepene mot fotsoldaten er utført, kan James velge å utføre angrepet med laserkanonen mot det kjøretøyet.*

## LÅST I KAMP

Modeller kan ikke utføre angrep med skytevåpen når enheten deres er innenfor Angrepsområdet til fiendtlige modeller (s. 4). Modeller kan heller ikke sikte mot fiendtlige enheter innenfor Angrepsområdet til en annen enhet fra hæren din – faren for å treffe dine egne tropper er for stor.

- Enheter kan ikke skyte når de er innenfor Angrepsområdet til en fiendtlig enhet.
- Enheter kan ikke skyte målene sine når de er innenfor Angrepsområdet til en fiendtlig enhet.

## ANTALL ANGREP

Når en modell fyrer av et skytevåpen, gjør det en rekke angrep. Du kaster ett angrepskast for hvert angrep som utføres (se Utføre angrep, s. 18).

Antall angrep som en modell utfører med skytevåpen er lik tallet som er skrevet på våpenets profil etter type. For eksempel, en modell som skyter med et "Automat 1"-våpen kan gjøre ett angrep med våpenet. En modell som skyter med et "Tungt 3"-våpen, kan gjøre tre angrep, og så videre.

- Alle angrep fra et skytevåpen må gjøres mot det samme målet.
- Antall angrep = antall etter våpentype.

## STORE VÅPEN SVIKTER ALDRI

En **KJØRETØY**- eller **MONSTER**-modell kan utføre angrep med skytevåpen selv når enheten er innenfor Angrepsområdet til fiendtlige enheter, men kan bare utføre slik angrep mot fiendtlige enheter hvis angrepsområde den befinner seg i. Under disse omstendighetene, kan **KJØRETØY**- eller **MONSTER**-modellene angripe en fiendtlig enhet, selv om ikke andre vennlige enheter er innenfor angrepsområdet til den samme fiendtlige enheten. Merk at hvis en **KJØRETØY**- eller **MONSTER**-enhet har mer enn ett skytevåpen, kan du fortsatt velge å angripe enheter som ikke er innenfor Angrepsområdet til det angripende modellens enhet, men du kan bare angripe med det våpenet dersom alle fiendtlige enheter innenfor Angrepsområdet til den angripende modellens enhet allerede er ødelagt når du skal utføre angrepene. Når en **KJØRETØY**- eller **MONSTER**-modell skyter med et Heavy-våpen, må du i tillegg trekke fra 1 fra angrepskastene når du utfører våpenets angrep dersom fiendtlige enheter er utenfor angrepsområdet til modellens enhet.

- **MONSTER** og **KJØRETØY** kan skyte med skytevåpen selv når de er innenfor Angrepsområdet til fiendtlige modeller.
- **MONSTER** og **KJØRETØY** kan sikte på andre enheter, men kan ikke utføre disse angrepene så lenge det er andre fiendtlige modeller innenfor Angrepsområdet deres.
- Trekk 1 fra angrepskastene når **MONSTER** og **KJØRETØY** angriper med skytevåpen og det er fiendtlige enheter innenfor Angrepsområdet deres.

## VÆR OPPMERKSOM, SJEF

Når **KARAKTER**-modeller med en Sår-egenskap på 9 eller mindre er innenfor en rekkevidde på 3" av vennlig **KJØRETØY**- eller **MONSTER**-enhet, eller når den er innenfor 3" av andre vennlige enheter som har tre eller flere modeller, kan ikke modeller utføre angrep med skytevåpen, med mindre **KARAKTER**-enheten er synlig både for den angripende modellen og den nærmeste fiendtlige enheten – kampens dragsug gjør det vanskelig å velge ut slike individer. Du kan ignorere andre fiendtlige **KARAKTER**-modeller med Sår-egenskaper på 9 eller mindre når du bestemmer hvilket mål som er nærmest den angripende modellen.

- Kan ikke skyte en fiendtlig **KARAKTER** med 9 eller mindre Sår som er innenfor en rekkevidde på 3" av en vennlig enhet (**MONSTER**, **KJØRETØY** eller enhet med 3+ modeller), med mindre det er det nærmeste målet.



# SKYTEVÅPENTYPER

Det finnes fem typer skytevåpen: Automatvåpen, Tungt våpen, Angrepsvåpen, Granat og Pistol. Våpentypen kan påvirke antallet angrep det kan utføre (se side 17). I tillegg har hver type skytevåpen også en ekstra regel som, avhengig av situasjonen, kan påvirke våpenets nøyaktighet eller når du kan skyte. Disse er som følger:



## AUTOMATVÅPEN

*Automatvåpen skyter så raskt eller vilkårlig at de kan fyres av fra hoften mens krigere løper i angrep.*

Hvis en enhet inkluderer modeller som er utstyrt med Automatvåpen, er enheten fremdeles kvalifisert til å skyte i Skytefasen selv om den allerede har Avansert denne turen, men kan bare utføre angrep med disse Automatvåpenene når du velger å skyte med den enheten. Hvis en modell skyter med Automatvåpen på samme tur som enheten har Avansert, må du trekke 1 fra angrepskastene når du utfører våpenets angrep.

- Kan brukes selv om den angripende modellens enhet Avanserte.
- Trekk 1 fra angrepskastene hvis den angripende modellens enhet Avanserte.



## TUNGT VÅPEN

*Tunge våpen er blant de største våpnene på slagmarken, og de krever god støtte for å skyte med full effekt. Det er derfor ikke mulig å bære disse med seg på nært hold.*

Når en **FOTSOLDAT** skyter med et Tungt våpen, må du trekke 1 fra angrepskastene som utgjør våpenets angrep hvis den angripende modellen av en eller annen grunn har forflyttet seg denne turen (f.eks. gjort en Vanlig forflytning (s. 10) denne turen.

- Trekk 1 fra angrepskastene hvis den angripende modellen er en **FOTSOLDAT** og tilhører en enhet som har forflyttet seg denne turen.



## ANGREPSVÅPEN

*Angrepsvåpen er allsidige våpen som er i stand til å skyte enkeltskudd fra lange avstander eller kontrollerte klynger på kort avstand.*

Når en modell skyter med Angrepsvåpen, kan du doble antallet utførte angrep dersom målet er innenfor våpenets halve rekkevidde.

- Doble antall angrep utført hvis målet er innenfor halv rekkevidde.



## GRANAT

*Granater er håndholdte eksplosiver som en kriger kaster på fiender under lagkameratenes beskyttende dekkild.*

Når en enhet skyter, kan en modell i samme enhet som er utstyrt med en Granat, velge å utføre sitt angrep med Granat i stedet for andre skytevåpen.

- Bare én modell kan bruke en Granat når enheten skyter.



## PISTOL

*På grunn av deres kompakte størrelse, kan pistoler også brukes i nærkamper til å skyte på kloss hold.*

En modell kan utføre angrep med en pistol selv når enheten er innenfor Angrepsområdet til fiendtlige enheter, men må da angripe en enhet som er innenfor den angripende enhetens Angrepsområde. Under disse omstendighetene, kan modellen angripe fiendtlige enheter selv om andre vennlige enheter er innenfor Angrepsområdet til den samme fiendtlige enheten.

Når en modell utstyrt med en Pistol og en annen type skytevåpen (f.eks. en Pistol og et automatvåpen) skyter, kan den enten skyte med Pistolen(e) eller sitt andre skytevåpen. Velg hvilket våpen som skal brukes (Pistoler eller ikke-pistoler) før du velger mål.

- Kan skyte selv om den angripende modellens enheter innenfor Angrepsområdet til en fiendtlig enhet.
- Kan ikke skyte sammen med noen annen type våpen.

## SPRENGVÅPEN

Noen våpen har "Sprenging" oppført i profilens evner. Disse kalles for Sprengvåpen. I tillegg til de normale reglene, gjelder følgende regler for Sprengvåpen:

1. Hvis et sprengvåpen angriper en enhet som har mellom 6 og 10 modeller, gjør det alltid minst tre angrep. Dersom du avgjør hvor mange angrep som skal utføres med våpenet, og terningen tilsvarer mindre enn tre angrep, skal du likevel utføre tre angrep. For eksempel, hvis et Granat D6-våpen med Sprenging-regelen angriper en enhet som har seks eller flere modeller, og du kaster en 2-er når du skal avgjøre hvor mange angrep som skal utføres, regnes dette kastet som en 3-er, og våpenet gjør tre angrep mot enheten.
2. Når et Sprengvåpen angriper enheter som har elleve eller flere modeller, skal du ikke kaste terning for å avgjøre hvor mange angrep som skal utføres – du skal i stedet utføre maksimalt antall angrep. For eksempel, hvis et Granat D6-våpen med Sprenging-regelen angriper en enhet som har elleve eller flere modeller, utfører våpenet seks angrep mot enheten.

Sprengvåpen kan aldri brukes til å utføre angrep mot en enhet som befinner seg innenfor Angrepsområdet til den angripende modellens enhet, selv om våpenet er Pistol-type eller den angripende modellen er et **KJØRETØY** eller et **MONSTER** – bruk av høyeksplosiver på kloss hold er lite gjennomtenkt.

- **Sprengvåpen:** Minst tre angrep mot enheter med 6+ modeller. Utfører alltid maksimalt antall angrep mot enheter med 11+ modeller.
- Kan aldri brukes til å angripe enheter innenfor Angrepsområdet til den angripende enheten.



# UTFØRELSE AV ANGREP

Angrep utføres ved hjelp av skyte- eller håndvåpen. Angrep kan utføres én om gangen, eller i noen tilfeller, flere om gangen, hvis terningen tillater det. Følgende sekvens benyttes for å utføre ett angrep om gangen:

## 1. ANGREPSKAST

Når en modell utfører et angrep, må du kaste et angrepskast for angrepet ved å kaste én D6. Hvis resultatet av angrepskastet er likt eller større enn den angripende modellens BF - Ballistiske ferdighet (hvis angrepet utføres med et skytevåpen) eller VF - Våpenferdighet (hvis angrepet utføres med et håndvåpen), gjør våpenet et angrep mot målet. Hvis ikke, mislykkes angrepet og angrepssekvensen avsluttes.

Hvis angrepet gjøres med et våpen som har en evne som sier at den "automatisk treffer målet", kaster du ingen terninger – da gjør våpenet et angrep mot målet. Et ikke-modifisert kast på 6 utgjør alltid et angrep og et ikke-modifisert angrepskast på 1 mislykkes alltid. Et angrepskast kan aldri modifiseres mer enn -1 eller +1. Dette betyr at alle kumulative modifikatorer for et angrepskast som utgjør en modifikasjon på -2 eller mer, endres til -1. Dette betyr at alle kumulative modifikatorer for et angrepskast som utgjør en modifikasjon på +2 eller mer, endres til +1.

## 2. SKADEKAST

Hver gang et angrep mot en enhet lykkes, må du gjøre et skadekast for angrepet ved å kaste en D6 for å se om angrepet sårer målet. Resultatet som kreves, bestemmes ved å sammenligne angrepsvåpenets egenskap Styrke (St) med målets egenskap Tøffhet (T), som vist i følgende tabell:

SKADEKAST	
ANGRIPERENS STYRKE vs. MÅLETS TØFFHET	D6-RESULTAT SOM KREVES
Dersom Styrken er <b>DET DOBBELTE AV (eller mer)</b> Tøffheten	<b>2+</b>
Dersom Styrken er <b>STØRRE ENN</b> Tøffheten	<b>3+</b>
Dersom Styrken er <b>LIK</b> Tøffheten	<b>4+</b>
Dersom Styrken er <b>LAVERE ENN</b> Tøffheten	<b>5+</b>
Dersom Styrken er <b>HALVPARTEN AV (eller mindre)</b> Tøffheten	<b>6+</b>

Hvis resultatet av skadekastet er lavere enn det nødvendige tallet, mislykkes angrepet og angrepssekvensen avsluttes. Et ikke-modifisert skadekast på 6 gjør alltid skade og et ikke-modifisert skadekast på 1 mislykkes alltid. Et skadekast kan aldri modifiseres mer enn -1 eller +1. Dette betyr at alle kumulative modifikatorer for et skadekast som utgjør en modifikasjon på -2 eller mer, endres til -1. Dette betyr at alle kumulative modifikatorer for et skadekast som utgjør en modifikasjon på +2 eller mer, endres til +1.

## 3. TILDELING AV ANGREP

Hvis et angrep lykkes i å skade målet, tildeles angrepet til en modell av spilleren som styrer målenheten (dette kan være en hvilken som helst modell i enheten og må ikke være en modell som er synlig eller innenfor rekkevidden til den angripende modellen). Hvis en modell i målenheten allerede har blitt såret eller angrepet i denne fasen, må angrepet tildeles mot den modellen.

## 4. REDNINGSKAST

Spilleren som kommanderer målenheten gjør et redningskast ved å kaste en D6 og modifisere terningen med Gjennomtrengingskraft (GK)-egenskapen til våpenet som angrepet ble utført med. For eksempel, hvis våpenet har en GK på -1, skal 1 trekkes fra redningskastet. Hvis resultatet er likt med eller større enn Beskyttelse (B)-egenskapen til modellen som blir angrepet, er redningskastet vellykket og angrepssekvensen avsluttes. Hvis resultatet er mindre enn modellens Beskyttelse-egenskap, mislykkes redningskastet og modellen utsettes for skade. Et ikke-modifisert kast på 1 mislykkes alltid.

## 5. PÅFØRING AV SKADE

Skaden som påføres er lik Skade (Sk)-egenskapen til våpenet som utfører angrepet. En modell får ett sår for hvert skadepoeng den rammes av. Hvis modellen når maksimalt antall sår, blir modellen ødelagt og må fjernes fra spillet. Hvis en modell utsettes for flere sår i et angrep og ødelegges, går den overflødig skaden fra våpenet tapt og har ingen nytte.

- **Skadekast (skytevåpen):** Kast en D6 - du treffer hvis resultatet er likt eller høyere enn den angripende modellens BF. Er det lavere, mislykkes angrepet.
- **Skadekast (håndvåpen):** Kast en D6 - du treffer hvis resultatet er likt eller høyere enn den angripende modellens VF. Er det lavere, mislykkes angrepet.
- **Skadekast:** Kast en D6 og sammenlign angreps S med målets T i tabellen til venstre. Målet skades hvis resultatet er likt eller høyere enn det nødvendige resultatet. Er det lavere, mislykkes angrepet.
- **Tildeling av angrep:** Spilleren som kommanderer målenheten velger en modell i enheten. Hvis en modell i enheten allerede har blitt såret eller fått et angrep tildelt mot seg i denne fasen, må denne modellen velges.
- **Redningskast:** Kast en D6 og modifiser med angriperens GK. Hvis resultatet er mindre enn den valgte modellens B, mislykkes redningskastet og modellen utsettes for skade. Ellers beskyttes modellen mot angrepet.
- **Påføring av skade:** Den valgte modellen utsettes for antall sår tilsvarende angriperens Sk.
- Hvis en modell ødelegges av et angrep, går all overflødig skade fra angrepet tapt.
- Ikke-modifiserte angrepskast, skadekast og redningskast på 1, mislykkes alltid.
- Ikke-modifiserte angrepskast og skadekast på 6, lykkes alltid.
- Angreps- og skadekast kan ikke modifiseres med mer enn -1 eller +1.



## UGJENNOMTRENDELIG BESKYTTELSE

Noen modeller har en ugjennomtrengelig beskyttelse. Hver gang et angrep tildeles mot en modell med en ugjennomtrengelig beskyttelse, kan du velge å bruke den vanlige Beskyttelse (B)-egenskapen eller den ugjennomtrengelige beskyttelsen, men ikke begge. Hvis en modell har mer enn én ugjennomtrengelig beskyttelse, kan den bruke én av dem – du må velge hvilken den skal bruke. Hvis du bruker den ugjennomtrengelige beskyttelsen til en modell, modifiseres den aldri av våpenets Gjennomtrengingskraft.

- **Ugjennomtrengelig beskyttelse:** Redningskast som aldri modifiseres av det angripende våpenets GK.
- En modell med en ugjennomtrengelig beskyttelse kan bruke den i stedet for sin normale B.

## DØDELIGE SÅR

Noen angrep påfører dødelige sår – disse er så kraftige at ingen rustning eller kraftfelt kan motstå vreden. Hvert dødelige sår påfører 1 skadepoeng på målenheten, og skal alltid påføres én om gangen. Du skal ikke gjøre et skadekast eller redningskast (inkludert ugjennomtrengelige beskyttelser) mot dødelige sår – de skal fordeles som du ville fordelt alle andre angrep og påføre skade til en modell i målenheten (s. 18). I motsetning til skade som påføres av normale angrep, går ikke skaden fra dødelige sår tapt. I stedet skal du fortsette å tildele skaden til en annen modell i målenheten helt til skaden er ferdig fordelt, eller til målenheten er ødelagt.

Hvis et angrep påfører dødelige sår i tillegg til vanlig skade, må du regne ut den normale skaden først. Hvis et angrep påfører dødelige sår i tillegg til den normale skaden, men det normale angrepet hindres, rammes målenheten fremdeles av dødelige sår, som beskrevet på neste side. Hvis en evne modifiserer skaden som påføres av et våpen, og våpenet kan påføre dødelige sår i tillegg til vanlig skade, gjelder ikke modifikatoren for de dødelige sårene som påføres (med mindre regelen sier noe annet).

- Hvert dødelige sår som påføres en enhet, rammer én av modellene i enheten.
- Redningskast kan ikke utføres mot dødelige sår.
- Dødelige sår som påføres av angrep i tillegg til vanlig skade, gjelder alltid, selv om den vanlige skaden hindres.

## IGNORERING AV SÅR

Noen modeller har regler som gir dem en evne til å ignorere sår. Hvis en modell har mer enn én slik regel, kan du bare bruke én av disse reglene hver gang en modell blir såret (inkludert når sårene forårsakes av dødelige sår).

- En modell kan bare bruke én regel for å forsøke å ignorere påførte sår.

# STORMEFASEN

Krigerne kaster seg ut i kamp for å drepe med sverd, hammer og klør. Ekko av skjærende krigsrop og paniske skrik lyder i den virvlende røyken mens øyeblikket av voldelig brutalitet nærmer seg.

Stormefasen er delt inn i to trinn. Først stormer du fremover med enhetene dine. Deretter utfører motstanderen din Heroiske inngripener.

1. STORMING
2. HEROISKE INNGRIPENER

## 1. STORMING

Start Stormefasen ved å velge en kvalifisert enhet fra hæren din som du ønsker å storme med, og utfør storming med den. En kvalifisert enhet er en enhet som er innenfor en rekkevidde på 12" av en fiendtlig enhet ved starten av Stormefasen. Enheter som har Avansert eller Falt tilbake denne slaggrunden, og enheter som starter Stormefasen innenfor Angrepsområdet til en fiendtlig enhet, er ikke kvalifiserte enheter. Hvis du ikke har noen kvalifiserte enheter i hæren din som du ønsker å storme slagmarken med, kan du fortsette til trinnet Heroiske inngripener i Stormefasen. Når du har fullført stormingen med en av enhetene dine, kan du velge en annen enhet fra hæren din som skal storme på samme måte, også videre, til du har gjort dette med så mange enheter som du ønsker.

Ingen enhet kan storme mer enn én gang per Stormefase. Når alle de kvalifiserte enhetene du ønsker å storme med (hvis noen) har erklært og utført storming, fortsetter du til trinnet Heroiske inngripener i Stormefasen.

- Velg en enhet fra hæren din som du vil storme med.
- Storme med den enheten (se nedenfor).
- Velg en annen enhet fra hæren din som du ønsker å storme med.
- Når alle enhetene dine har stormet, fortsetter du til trinnet Heroiske inngripener (s. 20).

## STORMING MED EN ENHET

Når du har valgt en kvalifisert enhet til å erklære storming, må du velge én eller flere fiendtlige enheter innenfor en rekkevidde på 12" som målet for stormingen. Målet (eller målene) av stormingen må ikke være synlig(e) for den stormende enheten. Deretter utfører du et stormekast for enheten din ved å kaste 2D6. Dette er det maksimale antallet tommer hver modell i den stormende enheten kan flyttes hvis de kan gjennomføre stormingen. For å utføre stormingen, må enhetens stormekast være høyt nok til at enheten kan avslutte i enhetsforbindelse



(s. 4) og innenfor Angrepsområdet (s. 4) til hver fiendtlig enhet som var mål for stormingen. Dette må skje uten at enheten forflytter seg innenfor Angrepsområdet til fiendtlige enheter som ikke var mål for stormingen. Hvis dette er mulig, er stormingen vellykket og modellene i enheten utfører stormingen i tråd med betingelsene ovenfor. Hvis dette ikke er mulig, mislykkes stormingen og ingen av modellene i enheten forflytter seg i denne fasen.

- Erklær hvem som er målene for stormingen (må være innenfor 12").
- Stormekast = 2D6".
- Hvis resultatet ikke er høyt nok til å forflytte de stormende enhetene inn innenfor Angrepsområdet til alle målene, mislykkes stormingen.
- Hvis stormingen er vellykket, utfører modellene stormingen.
- Storming kan ikke utføres innenfor Angrepsområdet til fiendtlige enheter som ikke var mål for stormingen.

## 2. HEROISKE INNGRIPENER

Motstanderen din kan nå velge en kvalifisert **KARAKTER**-enhet fra hæren til å utføre en Heroisk inngripen (se nedenfor). En kvalifisert **KARAKTER**-enhet er en som ikke er innenfor Angrepsområdet til fiendtlige enheter, men er innenfor en rekkevidde på 3" horisontalt og 5" vertikalt av en fiendtlig enhet. Når en **KARAKTER**-enhet har utført en Heroisk inngripen, kan motstanderen din velge andre kvalifiserte **KARAKTER**-enheter fra hæren til å utføre flere Heroiske inngripener, også videre, til vedkommende har gjort dette med så mange enheter som ønsket. Hvis motstanderen din ikke har noen kvalifiserte **KARAKTER**-enheter, avsluttes Stormefasen.

Ingen enhet kan utføre mer enn én Heroiske inngripen i hver fiendtlige Stormefase. En enhet kan aldri utføre en Heroisk inngripen i sin egen Stormefase. Når alle de kvalifiserte **KARAKTER**-enhetene til motstanderen din har utført de Heroiske inngripene de ønsker å utføre, avsluttes Stormefasen, og du fortsetter til Kampfasen.

- Velg én **KARAKTER**-enhet som skal utføre en Heroisk inngripen.
- En Heroisk inngripen kan ikke utføres hvis alle fiendtlige enheter er innenfor Angrepsområdet.
- For å utføre en Heroisk inngripen, må det være en fiendtlig enhet innenfor en rekkevidde på 3" horisontalt og 5" vertikalt.
- Velg en annen **KARAKTER**-enhet som skal utføre en Heroisk inngripen.
- Når alle **KARAKTER**-enhetene har utført Heroiske inngripener, fortsetter du til Kampfasen (s. 21).

### UTFØRING AV HEROISKE INNGRIPENER

Når en enhet utfører en Heroisk inngripen, kan du forflytte hver modell i enheten opptil 3" – dette er en Heroisk inngripen. Hver modell i enheten må avslutte sine Heroiske inngripener nærmere sin nærmeste fiendtlige modell. Husk at en enhet må fullføre ethvert trekk i enhetsforbindelse (s. 4).

- **Heroiske inngripener:** Forflytning opptil 3".
- Må avslutte turen nærmere den nærmeste fiendtlige modellen.

### STORMING OVER TERRENG

Med mindre noe annet er oppgitt, kan en modell forflytte seg over en terrengfunksjon når den utfører storming, men ikke gjennom den (modeller kan altså ikke forflytte seg gjennom en vegg eller et tre, men kan klatre over dem).

En modell kan forflytte seg over terrengfunksjoner som er 1" eller mindre i høyde som om de ikke var der – vertikale avstander som krysses i slike tilfeller skal ignoreres. En modell kan forflytte seg vertikalt for å klatre opp, ned eller over terrengfunksjoner som er høyere enn dette, ved å regne med den vertikale avstanden opp og/eller ned som en del av stormingen. Modeller kan ikke fullføre en storming halvveis – hvis dette betyr at det ikke er mulig å utføre en storming, mislykkes forsøket.

- Modeller kan fritt forflytte seg over terrengfunksjoner med en høyde på 1" eller lavere.
- Modeller kan ikke forflytte seg gjennom høyere terrengfunksjoner, men kan klatre over dem.

### FLYGING VED STORMING

Hvis dataarket til en enhet har nøkkelordet **FLY**, kan den, når den utfører storming, forflytte seg over andre modeller (og fundamentene deres) som om de ikke var der. Den må imidlertid forflytte seg over terrengfunksjoner (inkludert **BYGNING**-enheter) som andre modeller. En modell som kan **FLY**, kan ikke fullføre et trekk på toppen av en annen modell.

- **FLY**-modeller kan forflytte seg over andre modeller når de utfører storming.
- **FLY**-modeller forflytter seg over terreng (inkludert **BYGNINGER**) som alle andre modeller når de utfører storming.

### STORMESKUDD

Visse regler gjør enheter i stand til å avfyre Stormeskudd mot en fiendtlig enhet før stormingen. Hvis en fiendtlig enhet erklærer en storming mot én eller flere enheter av hæren din som har en slik regel, kan hver av disse enhetene utføre Stormeskudd før stormekastet utføres. En enhet kan ikke avfyre Stormeskudd hvis det er en fiendtlig enhet innenfor enhetens Angrepsområde. Stormeskudd behandles på samme måte som vanlige skudd (riktignok i Stormefasen) og bruker alle de vanlige reglene, med unntak av at et ikke-modifisert kast på 6 alltid kreves for at angrepskastet skal lykkes, uavhengig av skuddmodellens BF eller andre modifikatorer for angrepskast. I tillegg, når en modell fyrer av et Stormeskudd, gjør den det mot den stormende enheten. Regler som sier at enheten ikke kan angripes med mindre det er den nærmeste enheten (f.eks. Vær oppmerksom, sjef), gjelder ikke for Stormeskudd.

- **Stormeskudd:** Før stormekastet utføres, må alle målene for stormingen som kan utføre Stormeskudd, gjøre det.
- Et Stormeskudd kan aldri utføres mens fiendtlige enheter er innenfor Angrepsområdet.
- Når Stormeskudd fyres av, utføres de av enheten, men er bare vellykket ved umodifiserte 6-ere.



# KAMPFASEN

**Blodbad fyller slagmarken når de stridende hærene møter hverandre. Hoggtenner og klør knaser gjennom bein. Sverdene klirrer som en hammer på ambolten. Blod spurter og kropper revner mens det hatske fiender river hverandre i filler.**

Fra spilleren hvis tur ikke finner sted, må hver av spillerne veksle mellom å velge kvalifiserte enheter fra hæren sin og kjempe med dem (se nedenfor). En kvalifisert enhet er en enhet innenfor Angrepsområdet til en fiendtlig enhet og/eller som har utført storming denne turen. Hvis ingen av spillerne har kvalifiserte enheter å kjempe med, avsluttes kampfasen.

Ingen enheter kan kjempe mer enn én gang per Kampfase. Hvis alle de kvalifiserte enhetene til en spiller har kjempet, kan motstanderen kjempe med sine gjenværende kvalifiserte enheter, én om gangen. Merk: Etter at en fiendtlig enhet har kjempet og fullført Konsolidering, kan det hende at tidligere ukvalifiserte enheter nå er kvalifisert – i så fall kan du velge å kjempe med disse enhetene. Når alle kvalifiserte enheter har kjempet, avsluttes Kampfasen og du fortsetter videre til Moralfasen.

- Start med motstanderen din og bytt på å velge enheter dere skal kjempe med.
- Når en enhet kjemper, samler den seg, utfører nærkampangrep og konsoliderer.
- Hvis en spiller ikke har flere enheter å kjempe med, fortsetter motstanderen å kjempe med sine gjenværende enheter, én om gangen.
- Når alle enhetene har kjempet, fortsetter du til Moralfasen (s. 23).

## STORMENDE ENHETER KJEMPER FØRST

Enheter som har utført storming denne turen, kjemper først i Kampfasen. Dette betyr at enheter som ikke har utført storming denne turen, ikke kan velges før etter at alle de andre enhetene som utførte storming har kjempet.

- Enheter som har utført storming denne turen, kjemper for alle de andre enhetene.

## KJEMPING

Når du velger en enhet til kamp, samler den seg, deretter må modellene i enheten utføre nærkampangrep, før enheten til slutt konsoliderer.

## SAMLING

Når en enhet samler seg, kan du forflytte hver modell i enheten opptil 3" – dette kalles en samlingsbevegelse. Hver modell i enheten må først fullføre samlingsbevegelsen for å forflytte seg nærmere den nærmeste fiendtlige modellen. En modell som allerede berører en fiendtlig modell kan ikke forflytte seg, men regnes fortsatt for å ha samlet seg. Husk at en enhet må fullføre ethvert trekk i enhetsforbindelse (s. 4).

- **Samling:** Forflytning opptil 3".
- Må avslutte turen nærmere den nærmeste fiendtlige modellen.

## UTFØR NÆRKAMPANGREP

Når en enhet utfører nærkampangrep, må du først avgjøre hvilke modeller som kan angripe og hvor mange angrep de kan gjøre. Deretter velger du målene for angrepene som disse modellene utfører og erklærer hvilke håndvåpen som skal brukes.

## Hvilke modeller som angriper

Når en enhet utfører et nærkampangrep, er det bare modellene i enheten som enten er innenfor Angrepsområdet (s. 4) til en fiendtlig enhet, eller som er innenfor ½" av en annen modell fra sin egen enhet som selv er innenfor ½" av en fiendtlig enhet, som kan angripe.

- En modell kan kjempe hvis den er innenfor Angrepsområdet til en fiendtlig enhet.
- En modell kan kjempe hvis den er ½" fra en annen modell fra sin egen enhet som er ½" fra en fiendtlig enhet.

## Antall angrep

Når en modell kjemper, gjør det en rekke angrep. Du kaster ett angrepskast for hvert angrep som utføres (se Utføre angrep, s. 18).

Antall angrep hver modell utfører avgjøres av egenskapen Angrep (A), som står oppført på dataarket. For eksempel, hvis en modell har en A på 2, kan den utføre to angrep.

- Antall angrep som utføres av hver modell som kan kjempe = A.



## Velg mål

Før du utfører noen angrep, må du først velge målene for angrepene. Angrep som utføres av modeller i enheten som har utført storming denne turen, kan bare rettes mot enheten de erklærte storming mot, eller som utførte en Heroisk inngripen denne turen. For å rette angrep mot en fiendtlig enhet, må den angripende modellen enten være innenfor Angrepsområdet til enheten, eller innenfor ½” av en annen modell i sin egen enhet som selv er innenfor ½” av den fiendtlige enheten.

Hvis en modell kan utføre mer enn ett angrep, kan den gjøre alle disse mot samme mål, eller den kan fordele disse mellom ulike fiendtlige enheter. På samme måte, hvis en enhet har mer enn én modell, kan hver modell utføre angrep på samme eller ulike mål. I begge tilfeller, må du erklære hvilke angrep som skal rettes mot hvilke enhet(er) før noen av angrepene utføres, og utføre alle angrep mot ett mål før du går videre til neste.

Hvis det ikke er noen kvalifiserte mål (fordi alle fiendtlige enheter er utenfor Angrepsområder osv.), kan ikke enheten utføre noen nærkampangrep, men den kan fremdeles konsolidere (se neste side).

- Hvis den angripende enheten utføre storming denne turen, kan modellene kun angripe enheter de stormet mot, eller enheter som utførte en Heroisk inngripen denne turen.
- Velg mål for alle angrepene før noen av dem utføres.
- Hvis en enheter sikter på flere enheter, må alle angrep mot én enhet utføres før angrep mot andre enheter utføres.

## Valg av våpen

Når en modell utfører et nærkampangrep, må den gjøre dette med et håndvåpen (dvs. et våpen av typen “Nærkamp”). Våpnene en modell er utstyrt med, står beskrevet på dataarket. Hvis en modell ikke er utstyrt med noe håndvåpen, eller hvis den ikke kan utføre et angrep med noen av håndvåpnene den er utstyrt med, må modellen utføre angrep ved hjelp av nærkampvåpen, som har følgende profil:

VÅPEN	REKKEVIDDE	TYPE	S	GK	SK
Nærkampvåpen	Nærkamp	Håndvåpen	Bruker	0	1

Hvis en modell har mer enn ett håndvåpen, må du velge hvilket som skal brukes før du utfører noen angrep. Hvis en modell har mer enn ett håndvåpen og kan utføre flere angrep, kan disse fordeles mellom våpnene slik du måtte ønske – erklær hvilke angrep som utføres med hvilke våpen før noen av angrepene utføres. Hvis det valgte våpenet har mer enn én profil, må du til enhver tid erklære hvilken profil som brukes. Ulike angrep som utføres med et slikt våpen, kan utføres med ulike profiler om du skulle ønske dette.

Hvis enheten utfører angrep med mer enn ett våpen mot en fiendtlig enhet, og disse våpnene har ulike egenskapsprofiler, må du, etter å ha utført angrepene med ett av disse våpnene, utføre angrepene med andre våpen av samme egenskapsprofil mot det samme målet, før du utfører andre angrep mot målet med våpen av en annen egenskapsprofil. Merk at alle angrepene du erklærer alltid må utføres mot målet, selv om ingen av modellene i målenheten er innenfor rekkevidde når du skal utføre angrepet (dette kan skje fordi modeller ødelegges og fjernes fra slagmarken som et resultat av andre angrep som utføres først).

- Hvert nærkampangrep utføres med håndvåpen.
- En modell utfører angrep ved hjelp våpenprofilen nærkamp hvis den ikke har noen andre håndvåpen.
- Hvis en enhet angriper med flere våpen, må alle angrep som utføres med våpen med samme våpenprofil utføres før de andre angrepene.

## KONSOLIDERING

Når en enhet konsoliderer, kan du forflytte hver modell i enheten opptil 3” – dette kalles en konsolidering. Hver modell i enheten må først fullføre konsolideringen for å forflytte seg nærmere den nærmeste fiendtlige modellen. En modell som allerede berører en fiendtlig modell, kan ikke forflytte seg, men regnes fortsatt for å ha konsolidert. Husk at en enhet må fullføre ethvert trekk i enhetsforbindelse (s. 4).

- **Konsolidering:** Forflytning opptil 3”.
- Må avslutte turen nærmere den nærmeste fiendtlige modellen.

*For eksempel: James velger en enhet med Kaos-terminatorer (Chaos Terminators) for å kjempe. Når modellene har samlet seg, utfører James angrep med enheten sin. Denne enheten består av fem modeller som er innenfor Angrepsområdet til en fiendtlig enhet. En av James’ modeller har en Angrepsegenskap på 3 og et utrustet med en lynklo. De fire andre modellene har Angrepsegenskaper på 2, og to av dem er utstyrt med kraftnever, mens de to andre er utstyrt med lynklør. Kaos-terminatorene er kun innenfor Angrepsområdet til én fiendtlig enhet, derfor utfører de syv angrep mot den enheten ved hjelp av lynklørne og kraftnevene. James utfører angrepene med kraftnevene først, og når disse er gjennomført, utfører han angrepene med lynklørne. Når angrepene til alle enhetene er utført, konsoliderer terminatorene.*



# MORALFASEN

Selv det modigste hjertet kan bryte når slagets grusomheter krever sin pris. Med farer som truer på alle kanter og kamerater som faller en etter en, er de bare de heroiske, uhyrlige eller de håpløst sinnssyke som blir stående.

Moralfasen er delt inn i to trinn. Først utfører du Moraltesten for enhetene dine. Deretter fjerner du modeller som ikke er i enhetsforbindelse.

## 1. MORALTESTER 2. KONTROLL AV ENHETSFORBINDELSE

### 1. MORALTESTER

Begynn med spilleren hvis tur det er, og bytt på å velge enheter fra hæren som har mistet modeller denne turen. Utfør en Moraltest for disse enhetene. Hvis det ikke må utføres en Moraltest for noen av enhetene på slagmarken, kan du fortsette til Kontroll av enhetsforbindelsestrinnet i Moralfasen.

En enhet må bare ta én Moraltest i hver fase. Hvis en spiller har utført Moraltester for alle enhetene fra hæren som har mistet modeller denne turen, kan motstanderen utføre Moraltester for alle sine gjenværende enheter, én om gangen. Når alle Moraltestene er gjennomført (hvis noen), fortsetter du til neste trinn i Moralfasen, Kontroll av enhetsforbindelse.

- Spillerne veksler på å utføre Moraltester for enhetene i hæren som har lidd tap denne turen.
- Hvis en spiller ikke har flere enheter som skal utføre Moraltester, fortsetter motstanderen å utføre Moraltester for sine gjenværende enheter, én om gangen.
- Når alle enheter har utført Moraltester, fortsetter du til trinnet Kontroll av enhetsforbindelse (se neste side).

### MORALTESTER

For å ta en Moraltest, kaster du en D6 og legger det til antall modeller fra enheten som ble ødelagt denne turen. Hvis resultatet er likt med eller mindre enn den høyeste Lederskap (L)-egenskapen i enheten, regnes Moraltesten som bestått og det skjer ikke noe mer. Et umodifisert kast på 1 fører alltid til bestått Moraltest, uavhengig av det totale resultatet. I alle andre tilfeller mislykkes Moraltesten, og en modell flykter fra enheten. Deretter må du utføre Utmattelsestester for de gjenværende modellene (se neste side). Du bestemmer hvilken modell som flykter fra enheten – denne modellen fjernes fra spill og regnes som ødelagt, men utløser aldri regler som gjelder når modeller ødelegges.

- **Moraltest** = D6 + antall ødelagte modeller denne turen.
- Et umodifisert kast på 1 lykkes alltid (ingen modeller flykter).
- Hvis resultatet for Moraltesten er større enn enhetens L, flykter én modell, og de resterende modellene må gjennom Utmattelsestester.

### UTMATTELSESTESTER

Hvis Moraltesten for en enhet mislykkes, må du utføre Utmattelsestester etter at den første modellen har flyktet fra enheten. For å gjøre dette, kaster du en D6 for hver gjenværende modell i enheten. Trekk 1 fra resultatet hvis enheten er under Halv styrke (s. 6). For hvert resultat på 1, flykter en ny modell fra enheten. Du bestemmer hvilke modeller som flykter fra enheten – disse modellene fjernes fra spill og regnes som ødelagt, men utløser aldri regler som gjelder når modeller ødelegges.

- **Utmattelsestester:** Kast en D6 for hver gjenværende modell i enheten. For hver 1-er, flykter ytterligere én modell.
- Trekk 1 fra Utmattelsestesten dersom enheten er under Halv styrke.

***For eksempel:** I moralfasen må Stu utføre en Moraltest for enheten med Skitarii-skyttere (Skitarii Rangers). Denne enheten startet slaget med ti modeller og leder av Alfaskytteren (Ranger Alpha), med en Lederskap-egenskap på 7. Fem modeller ble ødelagt denne turen. Stu kaster en D6 med resultat 4 og legger til 5 til resultatet. Resultatet på 9 er større enn enhetens Lederskap-egenskap, så Moraltesten mislyktes og en modell i enheten flykter og ødelegges. Stu må deretter utføre Utmattelsestester for de gjenværende fire modellene i enheten. Stu kaster en 1-er, 2-er, 5-er og 6-er. Fordi enheten er under Halv styrke, trekker han 1 fra hver av disse terningkastene. Sluttresultatet betyr at ytterligere to modeller flykter fra enheten, og også ødelegges.*

### 2. KONTROLL AV ENHETSFORBINDELSE

Hver spiller må nå fjerne modeller, én om gangen, fra de gjenværende enhetene i hæren som ikke lenger er i enhetsforbindelse, som definert på side 4, til bare én gruppe modeller fra enheten gjenstår i spill og i enhetsforbindelse. Modellene som fjernes, regnes som ødelagt, men utløser aldri regler som gjelder når modeller ødelegges. Modeller som fjernes på grunn av dette, utløser ikke en ny Moraltest for enheten.

- Fjern modeller fra enheter i hæren din som ikke er i enhetsforbindelse (s. 4).
- Når alle modeller som ikke er i enhetsforbindelse har blitt fjernet (hvis noen), avsluttes Moralfasen.
- Deretter avsluttes spillerens tur, og med mindre slaget avsluttes, starter turen til den neste spilleren (s. 9).



# OPPDRA

Før du kan føre krig i et spill med Warhammer 40 000, må du først velge et oppdrag. De grunnleggende reglene inkluderer et enkelt oppdrag – Bare krig – som er ideelt for å få slaget raskt i gang. Andre oppdrag finner du i andre bøker. Du kan også lage dine egne oppdrag og spille med disse. Hvis du og motstanderen din ikke kan bli enige om hvilket oppdrag dere skal spille, må dere ut i en terningduell hvor vinneren får bestemme.

## INSTRUKSJONER FOR OPPDRAG

Alle oppdrag inkluderer et sett med instruksjoner som beskriver hvordan slaget utkjemper. Disse skal følges i rekkefølge, og inkluderer typisk følgende trinn:

### 1. Mønstre hærer

Hvert oppdrag gir spillerne instruksjoner om hvor store hærer de skal mønstre, og kan inkludere ytterligere regler som påvirker hvordan hærene mønstres.

### 2. Les beskrivelsen av oppdraget

Hvert oppdrag har en beskrivelse av omstendighetene rundt slaget og hva oppdragets Primære mål er (denne forteller deg hvordan du sikrer deg seieren). Noen oppdrag kan også inkludere én eller flere spesialregler. Disse forklarer unike situasjoner eller evner som kan brukes i slaget.

### 3. Opprett slagmarken

Hvert oppdrag inkluderer detaljer om størrelsen du trenger på slagmarken. Hvert oppdrag gir deg også instruksjoner om eventuelle terrengfunksjoner eller målmarkører som skal settes opp, og detaljer om hvor disse skal plasseres. Utover dette antas det at du følger retningslinjene i Warhammer 40 000-hovedboken for hvordan du oppretter slagmarken. Hvis du bruker en slagmark som har en annen størrelse eller form, må du justere avstandene og plasseringen av utplasseringsområdet, målmarkørene og terrengfunksjonene på en passende måte.

### 4. Utplasser styrker

Hvert oppdrag inkluderer et utplasseringskart som viser hvor hver spiller kan sette opp modellene i hæren sin (dette kalles for utplasseringsområdet), og informasjon om eventuelle begrensinger som gjelder for utplasseringen.

### 5. Bestem hvem som starter

Hvert oppdrag forteller deg hvordan du skal bestemme hvilken spiller som starter første tur.

### 6. Løs forhåndsregler

Spillerne må nå løse eventuelle regler som gjelder for hæren før slaget (hvis noen).

### 7. Start slaget

Første slagrunde starter. Spillerne fortsetter å utføre slagrunder til slaget avsluttes.

### 8. Avslutning av slaget

Hvert oppdrag forteller deg når slaget avsluttes. Dette er typisk etter at et bestemt antall slagrunder er gjennomført, eller når en spiller har oppnådd en bestemt seiersbetingelse.

### 9. Kåre seierherre

Hvert oppdrag forteller deg hva du må gjøre for å vinne spillet. Hvis ingen av spillerne klarer å oppnå seier, anses spillet å være uavgjort.

## MÅLMARKØRER

Mange oppdrag bruker målmarkører – disse representerer taktiske eller strategiske områder som begge sider forsøker å erobre. Hvis et slag har målmarkører, forteller oppdraget hvor disse skal plasseres på slagmarken. Disse kan representeres av en hvilken som helst egnet markør, men vi anbefaler at du bruker runde markører som er 40 mm i diameter.

Når du plasserer målmarkører på slagmarken, må du alltid plassere dem slit at de er sentrert på punktet for det spesifiserte oppdraget. Når du måler avstander til og fra målmarkører, må du alltid måle til og fra den nærmeste delen av målmarkøren.

En modell er innenfor rekkevidde av en målmarkør hvis den er innenfor 3" horisontalt og 5" vertikalt av målmarkøren.

Med mindre noe annet er oppgitt, kontrollerer en spiller en kontrollmarkør hvis spilleren har flere modeller innenfor rekkevidde enn motstanderen. En modell kan bare regnes mot én målmarkør per tur – hvis en av modellene dine kan regnes mot mer enn én målmarkør, må du velge hvilken markør den skal regnes mot den turen. **LUFTFARTØY**-enheter og enheter i rollen Befestninger kan aldri kontrollere målmarkører – ignorer disse enhetene når dere avgjør hvilken spiller som er nærmest målmarkøren.

- **Målmarkør:** 40 mm rundt markør
- En modell er innenfor rekkevidde av en målmarkør hvis den er innenfor 3" horisontalt og 5" vertikalt.
- Målmarkører kontrolleres av spilleren med flest modeller innenfor rekkevidde.
- **LUFTFARTØY** og Befestninger kan ikke kontrollere målmarkører.



*Plasseringen av målmarkører på slagmarken vises som regel på utplasseringskartet for oppdraget som spilles, og representeres av ikonene til venstre.*

## MÅLOMRÅDE SIKRET

Noen enheter har en evne som heter Målområde sikret. En spiller kontrollerer en målmarkør dersom modeller med denne evnen er innenfor rekkevidde av markøren, selv om det er flere fiendtlige modeller innenfor rekkevidde av markøren. Hvis en fiendtlig modell innenfor rekkevidde av markøren også har denne evnen (eller en tilsvarende evne), regnes markøren som kontrollert av spilleren som har flest modeller innenfor rekkevidde av målmarkøren som normalt.

- **Målområde sikret:** Spilleren kontrollerer målmarkøren hvis en eller flere modeller innenfor rekkevidde har denne evnen.



# OPPDRA BARE KRIG

## 1. MØNSTRE HÆRER

For å spille dette oppdraget, må du og motstanderen din først monstre en hær som består av miniatyrene i kolleksjonen din. Hærene deres kan bestå av de modellene du selv måtte ønske. Det er opptil spillerne å avtale hvor store hærene skal være – det er ingen grunn til at de to hærene skal være samme størrelse, men om spillerne ønsker dette må de avtale det på nå. Hvis dette er første gang er spiller Warhammer 40 000, anbefaler vi at begge spillere monstre en liten håndfull med enheter. Tabellen nedenfor gir en grov oversikt for hvor lang tid slaget skal ta, basert på størrelsen på hærene som brukes. Merk at dette er det kombinerte Styrkenivået (se Warhammer 40 000-hovedboken) for hæren til både deg og din motstander.

SLAG		
SLAGSTØRRELSE	HÆRSTØRRELSE (Kombinerte Styrkenivåer)	SLAGVARIGHET
Kamppatrolje	50	Opptil én time
Invasjon	100	Opptil to timer
Kraftangrep	200	Opptil tre timer
Stormløp	300	Opptil fire timer

Når du har mønstret hæren, velger du en av modellene som skal være Krigsherren din. Denne modellen får nøkkelordet **KRIGSHERRE**. Hvis **KRIGSHERREN** din har nøkkelordet **KARAKTER**, har den Krigsherre-egenskapen, som du velger nå. Alle Krigsherrer kan ha Krigsherre-egenskapen Inspirerende leder (se nedenfor). Du finner alternative Krigsherre-egenskaper i andre dokumenter.

## Inspirerende leder (Krigsherre-egenskap, aura)

Legg til 1 til Lederskap-egenskapen til vennlige enheter nå de er innenfor 6" av denne **KRIGSHERREN**.

## 2. BESKRIVELSE AV OPPDRAGET

Det er på tide å bevise deg verdig som den største kommandøren i galaksen! Alt som står mellom deg og den største ære, er en motstridende makt på randen av din ødeleggelse. Utslett fiendens hær og sikre deg strategiske områder fordelt omkring på slagmarken mens du stopper fienden din fra å gjøre det samme.

### Oppdragsmål:

**Drep Krigsherren:** En spiller scorer 1 seierspoeng hvis fiendens **KRIGSHERRE** ødelegges ved slutten av slaget.

**Erobre og kontroller:** På slutten av hver spillers Kommandofase, får spilleren hvis tur det er 1 poeng for hver målmarkør de for øyeblikket kontrollerer (se neste side for detaljer om hvordan du setter opp målmarkører). Spillere kontrollerer målmarkører som beskrevet på side 24. Hvis den ene spilleren kontrollerer flere målmarkører enn motstanderen på slutten av slaget, får de 1 seierspoeng i bonus.

## 3. OPPRETT SLAGMARKEN

Spillerne oppretter nå slagmarken og setter opp terrengfunksjoner ved å følge retningslinjene i Warhammer 40 000-hovedboken. Den minste tillatte størrelsen på slagmarken avhenger av slagstørrelsen dere har valgt, som vist i tabellen nedenfor:

SLAGMARKER	
SLAGSTØRRELSE	STØRRELSE PÅ SLAGMARKEN (Minimum)
Kamppatrolje/Invasjon	44" x 30"
Kraftangrep	44" x 60"
Stormløp	44" x 90"

Spillerne må deretter veksle mellom å sette opp slagmarkører på slagmarken, etter å ha avgjort hvem som starter med en terningduell (s. 6), til totalt fire markører er plassert. Målmarkører kan ikke plasseres innenfor 6" fra noen av slagmarkens ytterkanter, eller 9" fra andre målmarkører.

## 4. UTPLASSER STYRKER

Når slagmarken er opprettet, må spillerne ut i en ny terningduell. Vinneren velger hvilken en av de to utplasseringsområdene. Spillerne veksler deretter på å utplassere enhetene sine, én om gangen. Spilleren som ikke valgte utplasseringsområde, starter. Modellene må settes opp fullstendig innenfor sitt eget utplasseringsområde. Fortsett å sette opp enhetene til begge spillerne har satt ut alle enhetene i hærene sine, eller du ikke har mer plass til å sette opp flere enheter. Hvis en spiller er ferdig med å sette opp hæren sin, fortsetter motstanderen med å sette opp de gjenværende enhetene i hæren.

Hvis begge spillerne har enheter med evner som gjør at de kan settes opp etter at begge hærene er utplassert, må spillerne ut i terningduell når alle enhetene er satt opp, og veksle mellom å sette ut disse enhetene. Vinneren starter.

## 5. BESTEM HVEM SOM STARTER

Spillerne må ut i en ny terningduell. Vinneren velger hvem som skal starte.

## 6. LØS FORHÅNDSREGLER

Spillerne må nå løse eventuelle regler som gjelder for hæren før slaget (hvis noen).

## 7. START SLAGET

Første slagrunde starter. Spillerne fortsetter å utføre slagrunder til slaget avsluttes.

## 8. AVSLUTNING AV SLAGET

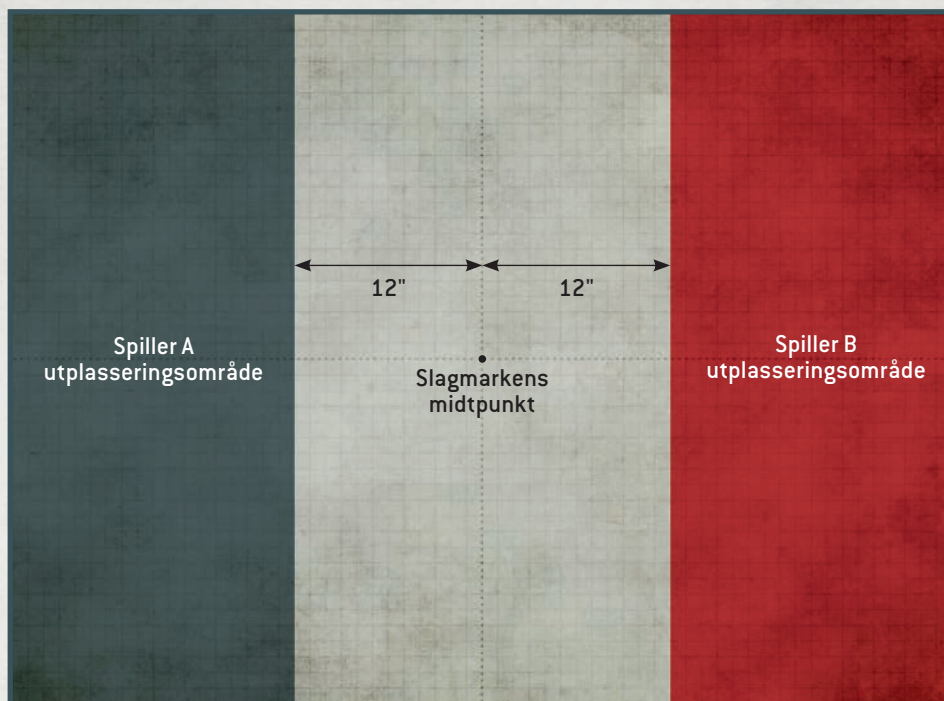
Slaget avsluttes når alle modellene i en av spillernes hær er ødelagt, eller den femte slagrunder er fullført (avhengig av hva som skjer først).

## 9. KÅRE SEIERHERRE

Hvis en av hærene er ødelagt ved slutten av slaget, blir spilleren som kommanderer den andre hæren kåret som vinner. Ellers er det spilleren med flest seierspoeng som vinner (hvis stillingen er lik, er kampen uavgjort).



Spiller A slagmarkens kant



Spiller B slagmarkens kant