

WARHAMMER 40,000 GRUNDREGLER

Warhammer 40,000 låter dig ta befälet över en armé av mäktiga krigare och krigsmaskiner för att strida för dominans i en avlägsen framtids bistra mörker. Dessa sidor innehåller grundreglerna för att spela spel med dina Citadel-miniaturer och är utformade för att användas med de huvudregler som medföljer dina Warhammer 40,000-figurer.

INNEHÅLL

Regelförklaring	2
Grundregler.....	3
Datablad.....	7
Stridsrundan	9
Kommandofasen.....	9
Förflyttningsfasen	10
Flytta förband.....	10
Förstärkningar	11
Transporter	12
Luftfarkoster	13
Psykerfasen	14
Skjutfasen	15
Olika typer av distansvapen	17
Utföra attacker.....	18
Stormningsfasen.....	19
Stormningar	19
Hjälteingripanden.....	20
Stridsfasen.....	21
Moralfasen	23
Moraltester	23
Kontrollera förbandssammanhållning	23
Uppdrag.....	24
Inget utom krig	25



GRUNDREGLER

Reglerna på de här sidorna innehåller allt du behöver veta för att använda din Citadel-miniatyrsamling för att gå ut i ärofull strid i hela den krigshärjade galaxen.

Följande regler förklarar hur du spelar ett parti av spelet Warhammer 40,000. Välj först antingen uppdraget Inget utom krig (s. 25) eller ett uppdragspaket. Du hittar uppdragspaket för öppet spel, matchspel och berättelsespel i Warhammer 40,000-regelboken (Core Book). Du kommer då att behöva samla ihop en armé av Citadel-miniatyrer, skapa ett slagfält och förbereda dig inför krig. Striden utkämpas i en serie stridsrundor där varje spelare turas om att spela en delrunda tills en spelare utnämns till segraren.

DEFINITIONER OCH KONCEPT FÖR GRUNDREGLER

Den här sidan innehåller olika regeltermen som används på olika platser i denna regelbok och ger en översikt över några viktiga begrepp som utgör grunden för reglerna i allmänhet.

UPPDRAG

För att spela ett parti av Warhammer 40,000 måste du först välja ett uppdrag. Uppdraget anger hur du ska skapa dina arméer, skapa ditt slagfält och hur du ska sprida dina arméer. Det anger också alla specialregler som gäller för striden och – viktigast av allt! – vad du behöver göra för att vinna. Du kan läsa mer om uppdragen på sida 24.

ARMÉN

Varje spelare i ett parti Warhammer 40,000 för befäl över en armé av Citadel-miniatyrer, nedan kallade ”figurer”. Uppdraget du har valt anger hur stor din armé ska vara.

Ett bra storleksmått för en armé är dess Kraftnivå (Power Level) som du får fram genom att lägga ihop Kraftvärde (Power Rating) för varje förband (definieras här intill) i din armé. Ett förbands Kraftvärde finns på dess datablad. Du kan läsa mer om Kraftvärden i Warhammer 40,000-regelboken (Core Book) och mer om datablad nedan.

Warhammer 40,000 har utformats för strider med arméer av en viss storlek. Om det sammanlagda Kraftvärdet för alla figurer du och din motståndare vill använda i en strid är mindre än 15 eller högre än 300, passar spelen Kill Team och Apocalypse bättre för sådan skalor. Du kan läsa mer om dessa spel på warhammer-community.com.

■ **Armé:** Samling av figurer under ditt befäl.

DATABLAD

På databladen presenteras reglerna som du behöver känna till för att kunna använda din armés figurer i spelet. Varje förband har ett datablad och du behöver datablad för alla förband i din armé. Du kan läsa mer om datablad på sidorna 7–8.

NYCKELORD

Alla datablad har en lista med nyckelord som är uppdelade i Fraktionsspecifika nyckelord och andra nyckelord. Du kan använda de förstnämnda nyckelorden som vägledning för att avgöra vilka figurer som ska ingå i din armé, men annars fungerar de båda typerna av nyckelord på samma sätt. Hur som helst markeras nyckelord med **FETSTIL** i reglerna. Nyckelord är ibland sammankopplade till (eller ”taggade” av) en regel. Till exempel kan en regel säga att den gäller för ”**INFANTRY**-förband”. Detta betyder att denna regel bara gäller förband som har nyckelordet **INFANTRY** på sina datablad. Nyckelord i plural (eller singular) påverkar inte vilka förband den aktuella regeln gäller.

Vissa datablad har nyckelord i vinkelparenteser, till exempel **<CHAPTER>**, **<LEGION>** och **<MARK OF CHAOS>**. Detta indikerar nyckelordsgupper som du kan välja själv (med vissa begränsningar, som beskrivs i produkten som databladet medföljer). Du måste bestämma vilka dessa nyckelord är när du lägger till ett sådant förband till din armé (vare sig det är före eller under striden). Om en annan regel använder nyckelord i vinkelparenteser matchar regeln det nyckelordet som du valde för förbandet med den regeln.

*Till exempel: Nick lägger till en Space Marine Librarian till sin armé. Denna förband har nyckelordet **<CHAPTER>** på sitt datablad och Nick väljer att nyckelordet ska vara **ULTRAMARINES**. Om denna Librarian försöker manifesteras en mental kraft som också använder nyckelordet **<CHAPTER>**, skulle Nick, när han verkställer regeln, ersätta nyckelordet i alla fall med **ULTRAMARINES**.*

Vissa förband kan ha figurer som har olika nyckelord. Om ett förband har figurer med olika nyckelord anses förbandet ha alla de nyckelord som alla figurerna har och påverkas alltså av alla regler som gäller förband med något av dessa nyckelord. Om en regel endast gäller figurer med ett specifikt nyckelord gäller regeln i så fall endast de figurer i förbandet som har rätt nyckelord.

- **Nyckelord:** Förekommer i regler med **FETSTIL FÖR NYCKELORD**.
- Regler med nyckelord gäller förband och figurer med det specifika nyckelordet.
- **<NYCKELORD>** väljs av dig när ett förband läggs till din armé.

FÖRBAND

Figurer rör sig och slåss i förband. Ett förband kan ha en eller flera figurer som valts från ett enda datablad. Alla förband i samma armé är allierade förband och alla figurer i samma armé är allierade figurer. Alla förband i din motståndares armé är fiendeförband och alla figurer i din motståndares armé är fiendefigurer. Om en regel gäller "förband" eller "figurer" utan att ange om de är allierade eller fiendliga gäller regeln antingen "alla förband" eller "alla figurer", oavsett vilken armé de befinner sig i.

- **Förband:** En grupp figurer från samma datablad.
- Allierade figurer = alla figurer i samma armé.
- Fiendefigurer = alla figurer i din motståndares armé.
- Allierade förband = alla förband i samma armé.
- Fiendeförband = alla förband i din motståndares armé.

Den viktigaste regeln

I ett spel så detaljerat och omfattande som Warhammer 40,000 kan det finnas tillfällen då du inte är säker på exakt hur du löser en situation som har uppstått under spelet. När detta händer ska du prata med din motståndare och tillämpa den lösning som är rimligast för er båda (eller den som verkar roligast!). Om ni inte kommer fram till någon enskild lösning bör du och din motståndare ha en tärningskamp och den som får det högsta värdet får välja vad som händer. Sedan kan ni fortsätta striden!

FÖRBANDSSAMMANHÅLLNING

Ett förband som har mer än en figur måste inleda och slutföra alla slags förflyttningar som en enda grupp där alla figurer måste befinna sig inom 2 tum horisontellt och 5 tum vertikalt från minst en annan figur från samma förband. I förband med sex eller fler figurer måste alla figurer istället befinna sig 2 tum horisontellt och 5 tum vertikalt från minst två andra figurer från samma förband. Det här kallas förbandssammanhållning. Om ett förband inte kan avsluta en förflyttning med bibehållen förbandssammanhållning får förflyttningen inte utföras. Förband flyttas främst i Förflyttningsfasen (s. 10), men de kan också flyttas i Stormningsfasen (s. 19) och Stridsfasen (s. 21).

Vissa regler låter dig lägga till figurer till ett förband under striden. Sådana figurer måste alltid ställas upp i förbandssammanhållning med det förband där de läggs till. Ibland finns det inte tillräckligt med utrymme för att ställa upp alla figurer från ett förband, eller så kanske det inte är möjligt att ställa upp alla figurer så att de är i förbandssammanhållning. Alla figurer som inte kan ställas upp i en sådan situation anses förstörda.

- **Förbandssammanhållning:** 2 tum horisontellt + 5 tum vertikalt.
- Varje figur måste vara i förbandssammanhållning med en annan figur från sitt eget förband.
- Om ett förband har 6+ figurer måste varje figur vara i förbandssammanhållning med 2 andra figurer från det egna förbandet.

STRIDSRÄCKVIDD

Stridsräckvidd representerar den färd som figurer utgör för fiender. Om en figur befinner sig inom 1 tum horisontellt och 5 tum vertikalt från en fiendefigur är dessa figurer inom stridsräckvidd för varandra. Om två fiendefigurer befinner sig inom varandras stridsräckvidd kommer även deras förband att befinna sig inom stridsräckvidd för varandra. Figurer kan inte ställas upp inom stridsräckvidd från fiendefigurer.

- **Stridsräckvidd:** 1 tum horisontellt + 5 tum vertikalt.
- Figurer kan inte ställas upp inom stridsräckvidd från fiendefigurer.

SLAGFÄLT

Alla strider i Warhammer 40,000 utkämpas på rektangulära slagfält. Slagfälten kan vara på vilken yta som helst där figurerna kan stå, till exempel på ett matbord eller på golvet. Uppdraget har riktlinjer för hur stort slagfält som krävs. Men storleken beror också på storleken på de arméer du använder. Slagfälten fylls med terränginslag.

TERRÄNGINSLAG

Landskapet på ett slagfält kan representeras av modeller från Warhammer 40,000-sortimentet. Dessa modeller kallas terränginslag för att skilja dem från de figurer som utgör en armé. Terränginslag ställs upp på slagfältet innan striden börjar. Du kan läsa mer om terränginslag i Warhammer 40,000-regelboken (Core Book).

Om uppdraget du spelar inte innehåller några riktlinjer om slagfältet kan du skapa ditt eget spännande slagfält och använda valfria terränginslag från din samling. I allmänhet rekommenderar vi att du har en detalj på slagfältet för varje område på (ungefär) 12 x 12 tum. Om ditt slagfält inte uppfyller dessa krav behöver du inte oroa dig. Men tänk på att ett spel som spelas på ett slagfält som antingen är en karg ödemark eller fyllt till bredden med terräng kan ge en fördel för den ena eller den andra sidan.

MÄTAVSTÅND

Avstånd mäts i tum (") mellan de närmaste punkterna på baserna för de figurer du mäter till och från. Om en figur saknar bas, bland annat många fordon, ska du mäta till den närmaste punkten på någon del av figuren. Detta kallas mätning till figurens skrov. Du kan mäta avstånden när du vill.

Om en regel avser närmaste förband eller figur och det finns två eller flera som är lika nära är det spelaren som kontrollerar förbandet som använder den aktuella regeln som väljer vilket förband som är närmast.

- Avstånd mäts i tum (").
- Mät alltid närmaste avstånd mellan baser (eller skrov).
- Skrov = Alla delar av en figur som inte har en bas.
- Du kan mäta avstånden när du vill.
- Om flera förband är lika nära är det spelaren som verkställer regeln som väljer vilket förband som är närmast.

INOM OCH HELT INOM

Om en regel säger att den gäller "inom" ett visst avstånd gäller den för alla avstånd som inte överstiger det angivna avståndet. Till exempel innebär inom 1 tum alla avstånd som inte är mer än 1 tum långa.

Om en regel säger att den påverkar figurer som befinner sig "inom" ett avstånd gäller regeln så länge någon del av figurens bas (eller skrov) är inom det angivna avståndet. Om en regel säger att den påverkar figurer som är "helt inom" ett avstånd gäller regeln bara om varje del av figurens bas (eller skrov) ligger inom det angivna avståndet.

Om en regel gäller förband som är "inom" ett avstånd gäller regeln så länge någon del av någon figurs bas (eller skrov) i förbandet ligger inom det angivna avståndet. Om en regel gäller förband om "varje figur i förbandet är inom" ett avstånd gäller regeln så länge någon del av varje figurs bas (eller skrov) ligger inom det angivna avståndet. Om en regel gäller förband som är "helt inom" ett avstånd gäller regeln bara om hela basen (eller skrovet) på varje figur i förbandet ligger inom det angivna avståndet.

- Figur inom = någon del av figurens bas (eller skrov).
- Figur helt inom = alla delar av figurens bas (eller skrov).
- Förband inom = någon figur inom.
- Förband helt inom = varje figur helt inom.

Råd och tips – Ostadiga figurer

Ibland kan det hända att ett visst terränginslag gör det svårt för dig att placera en figur exakt där du vill. Om du balanserar en figur på en plats är det mycket troligt att den faller så snart någon knuffar till bordet så att din målade figur skadas eller till och med blir trasig. I dessa fall, förutsatt att det fortfarande är fysiskt möjligt att placera figuren på önskad plats, kan du lämna en figur i en säkrare position, så länge båda spelarna håller med och känner till dess "faktiska" plats. Om en fiendefigur senare skjuter på figuren måste du ställa den tillbaka på plats så att de kan kontrollera synligheten.

TÄRNINGAR

För att slås i en strid måste du ha några sexsidiga tärningar (ofta förkortade till D6). Vissa regler hänvisar till 2D6, 3D6 och så vidare. I dessa fall kastar du ett antal D6:or lika med den första siffran och lägger ihop tärningsresultaten. Om en regel kräver att du kastar en D3, kastar du en D6 och halverar värdet som visas på tärningarna för att få tärningsresultatet (avrunda uppåt). Om en regel kräver ett resultat på ett D6-kast på till exempel 3 eller mer förkortas detta ofta till 3+.

Alla modifierare (i förekommande fall) för ett tärningskast är kumulativa. Du måste tillämpa alla divisioner först, innan du tillämpar alla multiplikationer, följt av alla additioner och sist alla subtraktioner. Avrunda uppåt efter att alla modifierare har använts. Ett tärningskast kan modifieras över sitt högsta möjliga värde (till exempel kan ett D6-kast modifieras till över 6) men det kan aldrig modifieras under 1. Om ett tärningskast är mindre än 1 efter att alla modifierare har använts räknar du resultatet som 1.

- D6 = en sexsidig tärning.
- D3 = D6 delat med 2 (avrunda uppåt).
- Alla modifierare är kumulativa.
- Tillämpa modifierare i följande ordning: division, multiplikation, addition och sist subtraktion.
- Avrunda uppåt efter att alla modifierare har använts.
- Tärningskastet kan inte modifieras under 1.

OMKAST

Vissa regler låter dig göra om ett tärningskast, vilket innebär att du får kasta några eller alla tärningarna igen. Om en regel låter dig kasta om ett tärningskast där du lade ihop flera tärningar (2D6, 3D6 etc.) måste du, om inget annat anges, kasta om alla dessa tärningar igen. Om en regel låter dig kasta om specifika tärningsresultat kan bara de tärningarna kastas om. Om en regel låter dig kasta om ett specifikt tärningsresultat, men resultatet erhålls genom att halvera en D6 (till exempel när du kastar en D3) använder du värdet på det halverade kastet för att avgöra om det kan kastas om, inte det ursprungliga värdet på tärningen. Till exempel, om en regel säger att du ska kasta om resultatet 1, och du kastar en D3, skulle du kasta om ifall D6 fick en 1:a eller en 2:a (som sedan halveras för att få ett D3-resultat på 1).

Du kan aldrig kasta om en tärning mer än en gång och omkast sker innan modifierare (i förekommande fall) används. Regler som hänvisar till värdet på ett "omodifierat" tärningskast hänvisar till tärningsresultatet efter eventuella omkast, men innan några modifierare tillämpas.

- **Omkast:** Kasta om tärningen.
- Omkast tillämpas före modifierare (i förekommande fall).
- En tärning kan aldrig kastas om mer än en gång.
- **Icke-modifierad tärning:** Resultat av tärningskast innan omkast, men före modifierare (om sådana finns) tillämpas.

TÄRNINGSKAMP

Vissa regler instruerar spelarna göra en tärningskamp. För att göra det kastar båda spelarna en D6 och den som får det högsta värdet vinner tärningskampen. Om det blir oavgjort görs tärningskampen om. Ingen av spelarna får kasta om eller ändra någon av D6:orna när de har tärningskamp.

- **Tärningskamp:** Båda spelarna kastar en D6 och den som får högst resultat vinner.
- Kasta igen om det blir oavgjort.

SEKVENSER

När du spelar Warhammer 40,000 märker du ibland att två eller flera regler behöver verkställas samtidigt, t.ex. ”i början av stridsrundan” eller ”i slutet av Stridsfasen”. När detta inträffar under striden är det den spelare vars delrunda det är som väljer ordningen. Om detta inträffar före eller efter striden, eller i början eller slutet av en stridsrunda, har spelarna en tärningskamp. Därefter bestämmer vinnaren av tärningskampen i vilken ordning reglerna ska verkställas.

- Om flera regler måste verkställas samtidigt är det spelaren vars delrunda det är som väljer i vilken ordning de ska verkställas.

Råd och tips – Tärningskast

I ett parti Warhammer 40,000 kommer du och din motståndare att kasta, och i vissa fall kasta om, massor med tärningar. Det är god praxis att alltid se till att din motståndare vet varför du kastar tärningar och vilka förmågor och regler som är i kraft som gör att du kan göra omkast.

Många spelare kastar sina tärningar någonstans på slagfältet, men vissa kastar sina tärningar någon annanstans, till exempel på en tärningsbricka. Var du än kastar tärningarna ska du se till att du kastar dem där din motståndare också kan se resultaten. Om en tärning kastas ”utanför gränserna” (dvs. den rullar av ditt slagfält, ut ur din tärningsbricka eller hamnar på golvet), är det mycket vanligt att ignorera resultatet av den tärningen och kasta igen. Att kasta en tärning som rullat ”utanför gränserna” på nytt räknas inte som att ”kasta om” tärningen.

Om en tärning inte ligger platt på ditt slagfält efter att den har kastats kallas den en upprätt tärning. Vissa spelare använder en husregel som säger att om en tärning inte är platt efter att den har kastats, eller såvida du inte kan placera en annan tärning ovanpå en upprätt tärning utan att den glider av, måste den kastas om. Det är vanligare att spelare kastar tärningarna endast om de inte kan vara säkra på resultatet. Att kasta om en upprätt tärning räknas hur som helst inte som att ”kasta om” tärningen.

STARTSTYRKA, HALVSTYRKA OCH FÖRSTÖRDA FÖRBAND

Antalet figurer som ett förband har när det läggs till din armé kallas för dess startstyrka. Under en strid kommer figurer att skadas och förstöras. När en figur förstörs tas den bort från spelet. Även om antalet figurer i ett förband är mindre än hälften av dess Startstyrka, sägs det förbandet vara under Halvstyrka. När varje figur i ett förband har förstörts sägs förbandet ha förstörts.

Om en regel används för att dela upp ett förband i flera förband under striden, ändras Startstyrkan för varje enskilt förband till att vara lika med antalet figurer i det förbandet. Om flera förband slås samman för att bilda ett enda kombinerat förband under striden ska du lägga ihop Startstyrkan för alla enskilda förband för att få fram den nya Startstyrkan för det kombinerade förbandet. Använd detta värde för att avgöra om det kombinerade förbandet är under Halvstyrka.

Vissa regler utlöses endast om ett fiendeförband förstörts av dig, eller av en figur eller ett förband från din armé. Detta betyder att den sista figuren i fiendens förband förstördes av en attack (s. 18) utförd av en figur i din armé, eller så förstördes den för att den flydde från slagfältet (s. 23), eller så förstördes den av ett dödligt sår (s. 19) som orsakades av en regel som en figur i din armé använder, eller så förstördes den som ett resultat av någon annan regel en figur i din armé använder som uttryckligen säger att fiendefiguren är fullständigt förstörd. Fiendeförband som förstörs på något annat sätt förstörs inte av dig eller av ett förband eller en figur från din armé.

- **Startstyrka:** Antal figurer i förbandet när det läggs till din armé.
- När en figur förstörs ska du ta bort den från slagfältet.
- **Under halvstyrka:** Antalet figurer i ett förband är mindre än hälften av dess Startstyrka.
- När den sista figuren i ett förband förstörs har förbandet förstörts.

DATABLAD

Varje förband har ett datablad som listar dess egenskaper, krigsmateriel och figurers förmågor. Här förklarar vi vad en del av dessa betyder, men reglerna andra delar av det här avsnittet förklarar hur uppgifterna används i spelet. Du kan hitta en förkortad version av figurens datablad i konstruktionsguiden och denna innehåller mindre information än den fullständiga versionen, men har ändå allt du behöver för att få ut ditt förband på fältet direkt.

1. FÖRBANDETS NAMN

Här hittar du förbandets namn.

2. ROLL PÅ SLAGFÄLTET

Detta används främst när du skapar en Stridssmidd armé (se "Battle-forged army" i Warhammer 40,000-regelboken (Core Book)).

3. KRAFTVÄRDE

Ju högre detta är, desto mäktigare är förbandet!

4. PROFILER

Dessa innehåller följande egenskaper som berättar hur mäktiga figurerna i förbanden är.

Antal: Detta berättar vilka figurer som finns i förbandet och hur många av dem du ska ha (förbandens minsta och största storlek).



Förflyttning (M): Detta är den hastighet med vilken en figur rör sig över slagfältet. Om en figur har Förflyttning "-" kan den inte flytta sig alls.



Vapenskicklighet (WS): Detta anger en figurs skicklighet i närstrider. Om en figur har Vapenskicklighet "-" kan den inte alls slåss i närstrid.



Skjutvapenskicklighet (BS): Detta anger en figurs precision är när den skjuter med distansvapen. Om figuren har Skjutvapenskicklighet "-" har den ingen skicklighet med distansvapen och kan inte alls utföra attacker med distansvapen.



Styrka (S): Detta indikerar hur fysiskt stark en figur är och hur trolig det är att den kan orsaka skador i närstrid.



Tålighet (T): Detta återspeglar figurens motståndskraft mot fysiska skador.



Sår (W): Antalet sår visar hur mycket skada en figur kan ta innan den förgörs.



Attacker (A): Detta anger hur många gånger en figur kan attackera i närstrid. Om en figur har Attacker "-" kan den inte alls slåss i närstrid.



Ledarskap (Ld): Detta avslöjar hur modig, beslutsam eller disciplinerad en figur är.



Räddning (Sv): Detta indikerar det skydd som en figurerings pansar ger.

Vissa stora figurers egenskaper förändras när figuren blir av med sår. Titta på en sådan figurs återstående sår och gå till rätt rad i profilen i dess datablad för att se dess aktuella egenskaper.

5. SAMMANSÄTTNING OCH KRIGSUTRUSTNING

Om förbandets profil inte har information om vilka figurer som finns i förbandet och hur många av dem du ska ha så finns den informationen i den här delen av databladet. Här finns också information om vilka standardvapnen och krigsutrustning som figurerna är utrustade med.

Förband med understyrka

Om du inte har tillräckligt med figurer för ett förbands minsta storlek kan du fortfarande inkludera ett förband av den typen i din armé med så många figurer som du har tillgängliga. Detta kallas ett Förband med understyrka.

6. FÖRMÅGOR

Många förband har en eller flera speciella förmågor. Dessa kommer att beskrivas här.

Auraförmågor

Vissa förmågor påverkar figurer eller förband inom en viss räckvidd och dessa kallas för auraförmågor. En figur med en auraförmåga befinner sig alltid inom räckvidd för dess effekt. Effekterna av flera auraförmågor med samma namn är inte kumulativa (dvs. om ett förband ligger inom räckvidden för två figurer med samma auraförmåga tillämpas auraförmågans effekt endast en gång för detta förband).

7. VAPEN

I de korta databladerna har vapen ett nummer som motsvarar bilder av figuren istället för ett vapennamn. Vapen beskrivs med följande egenskaper:



Räckvidd: (Range) Hur långt vapnet kan skjuta. Vapen med en räckvidd om Närstrid (Melee) är närstridsvapen och kan endast användas i närstrid. Alla andra vapen är distansvapen. Vissa vapen har ett minsta och högsta avstånd, till exempel 6 tum–48 tum. Sådana vapen kan inte användas mot förband som är inom en kortare räckvidd.



Typ: (Type) Dessa förklaras alla under Skjut- och Stridsfaserna i grundreglerna. Dessa typer betecknas med symboler i det korta databladet.



Styrka (S): Hur troligt det är att vapnet kommer att sår en fiende. Om ett vapens styrka listar Användare (User) används bärarens Styrka. Om ett vapen visar en modifierare (t.ex. "+1" eller "x2"), ska du ändra bärarens Styrka enligt det visade värdet (t.ex. om ett vapens Styrka var "x2", och bäraren hade Styrka 6, har vapnet Styrka 12).



Genomträngning av pansar (AP): Hur bra vapnets attacker tränger igenom pansar.



Skada (D): Mängden skada som orsakas av ett sår.

Förmågor: Om några förmågor tillämpas på attacker som görs med denna vapenprofil listas de här.

FULLSTÄNDIGT DATABLAD

KORT DATABLAD

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	12"	Pistol 1	7	-3	1	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

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

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										
4		14"	3+	3+	4	5	4	2	7	3+
4		14"	3+	3+	4	5	4	3	8	3+
7		18"	1	4	-1	1				
2		30"	2	4	-1	1				
3		×	×	+	-1	1				

MODIFIERING AV EGENSKAPER

Många regler ändrar figur- och vapenegenskaper. Alla modifierare av egenskaper är kumulativa. Du måste tillämpa divisioner innan du tillämpar multiplikation, följt av additioner och sist subtraktioner. Avrunda uppåt efter att alla modifierare har använts. Om en regel instruerar dig att ersätta en egenskap med ett specificerat värde, ska du ändra den relevanta egenskapen till det nya värdet innan du tillämpar några modifierare från andra regler (i förekommande fall) på det nya egenskapsvärdet. Oavsett källa, kan egenskaperna Styrka, Tålighet, Attacker och Ledarskap för en figur aldrig vara under 1.

Du kan stöta på en egenskap som är ett slumpmässigt värde istället för ett tal. Till exempel kan en Förflyttningsegenskap vara 2D6 tum eller ett Attackvärde vara D6. När ett förband med en slumpmässig Förflyttning väljs för en förflyttning bestämmer du hela förbandets förflyttningsavstånd genom att kasta det angivna antalet tärningar. För alla andra egenskaper ska du kasta tärningen för att bestämma värdet på en individuell – per figur eller per vapen – basis varje gång den egenskapen krävs.

Egenskaper med "-" kan aldrig ändras. Om en figur har Styrka eller Ledarskap med värdet "-" och den egenskapen krävs för att verkställa en regel ska du istället använda figurens Tålighet för den egenskapen när du verkställer regeln (observera att den ersatta egenskapen fortfarande inte kan ändras med modifierare).

- Alla egenskapsmodifierare är kumulativa.
- Tillämpa modifierare i följande ordning: division, multiplikation, addition och sist subtraktion.
- Avrunda uppåt efter att alla modifierare har använts.
- S, T, A och Ld kan aldrig vara mindre än 1.
- Slumpmässiga Förflyttningsegenskaper bestäms för hela förbandet varje gång det förflyttar sig.
- Andra slumpmässiga egenskaper bestäms individuellt när egenskapen krävs.
- Egenskaper med "-" kan aldrig ändras.

Exempel: En Space Marine Sergeant (Styrka 4) gör en attack med ett kraftjärn (Styrka x2) under effekterna av en mental kraft som ökar Styrka med 1. De två modifierarna (x2 och +1) är kumulativa och tillämpas samtidigt. Attacken verkställs därför med Styrka 9 ((4x2) + 1 = 9).

8. ALTERNATIV FÖR KRIGSUTRUSTNING

Vissa datablad har en punktlista med alternativ för krigsutrustning. När du inkluderar ett sådant förband i din armé kan du använda dessa alternativ för att ändra vapen och annan krigsutrustning för förbandets figurer. I vilken ordning du väljer dessa alternativ spelar ingen roll, men varje alternativ kan bara väljas en gång.

9. NYCKELORD

Databladerna har en lista med nyckelord som är uppdelade i Fraktionsspecifika nyckelord och andra nyckelord. De förstnämnda nyckelorden kan användas som vägledning för att avgöra vilka modeller som ska ingå i en armé, men annars fungerar de båda typerna av nyckelord på samma sätt.

SKADETABELLER

Vissa figurers egenskaper förändras när de förlorar sår. Dessa visas med en "*" i figurens profil. Titta på en sådan figurs återstående sår och gå till rätt rad i dess skadetabell för att bestämma dess aktuella egenskaper.

- **Skadetabell:** Figurens egenskaper förändras när den förlorar sår.

STRIDSRUNDA

Striden fortgår varje blodiga minut, från de första skottskurerna genom rasande offensiver och desperata motattacker, till de sista döende stunderna när segern hänger på en skör tråd.

Warhammer 40,000 spelas i en serie stridsrundor. I varje stridsrunda får båda spelarna varsin delrunda. Samma spelare utför alltid den första delrundan i varje stridsrunda. Uppdraget anger vilken spelare detta är. Varje delrunda består av en serie faser, som måste verkställas i följande ordning:

1. KOMMANDOFAS

Båda spelarna samlar strategiska resurser och använder taktiska förmågor.

2. FÖRFLYTTNINGSFAS

Dina förband manövrerar över slagfältet.

3. PSYKERFAS

Dina psykers använder kraftfulla mentala förmågor.

4. SKJUTFAS

Dina förband skjuter mot fiendeförband.

5. STORMNINGSFAS

Dina förband kan gå in i närstrid med fiendeförband.

6. STRIDSFAS

Båda spelarnas förband grupperar sig och attackerar med närstridsvapen.

7. MORALFAS

Båda spelarna testar sina utarmade förbands mod.

När en spelares delrunda är slut börjar deras motståndare sin delrunda. När båda spelarna har avslutat en delrunda är stridsrundan avslutad och nästa startar, och så vidare, tills striden har avgjorts.

REGLER UTANFÖR FASERNA

Vissa regler tillåter att en figur eller ett förband förflyttar sig, skjuter, stormar, slåss eller försöker manifesteras en mental kraft utanför rundornas normala faser. Om en sådan regel uttryckligen säger att handlingen utförs som om det vore en annan fas än den nuvarande (t.ex. "förbandet kan skjuta som om det var Skjutfasen"), kommer alla regler som normalt används i den fasen (i exemplet skulle detta vara Skjutfas) tillämpas när förbandet utför denna handling.

Det enda undantaget från detta är Stratagem. Om ett stratagem specificerar att det måste användas i en viss fas, kan det bara användas i den fasen (t.ex. kan du inte använda ett stratagem som säger "Använd denna stratagem i Skjutfasen" för att påverka ett förband som skjuter "som om det var Skjutfasen"). Du kan läsa mer om Stratagem i Warhammer 40,000-regelboken (Core Book).

- När du verkställer en regel utanför faserna fortsätter alla regler som normalt gäller i den fasen att gälla.
- Fasset specifika stratagem kan inte användas när du verkställer regler utanför faserna.

KOMMANDOFAS

Befälhavarna känner stridens flöde och stakar ut sina mål innan de gör ändringar i sina stridsplaner och utformar nya taktiker och strategier för att besegra fienden.

Om din armé är Stridssmidd (Battle-forged) får du i början av din kommandofas, innan du gör något annat, 1 Kommandopoäng (CP). Detta kallas för Stridssmidd CP-bonus. Du kan läsa mer om Stridssmidda arméer och Kommandopoäng i Warhammer 40,000-regelboken (Core Book).

Vissa förmågor som finns på datablad och vissa Stratagem används i din Kommandofas. Dessutom har vissa uppdrag regler som har effekt rum i Kommandofasen. När du och din motståndare har verkställt alla dessa regler (i förekommande fall) ska ni gå vidare till din Förflyttningsfas. Du kan läsa mer om Stratagem i Warhammer 40,000-regelboken (Core Book).

- **Stridssmidd CP-bonus:** Få 1 CP om armén är Stridssmidd.
- Verkställ alla regler som gäller i Kommandofasen.
- Fortsätt till Förflyttningsfasen (s. 10).

FÖRFLYTTNINGSFAS

Marken skälver av marscherande fötter och motorernas vrål när arméerna stormar fram över slagfältet och kämpar över de mest strategiska positionerna.

Förflyttningsfasen delas upp i två steg. Först flyttar du dina förband. Sedan kan du ställa upp Förstärkningar som ännu inte har anlänt.

1. FLYTTA FÖRBAND 2. FÖRSTÄRKNINGAR

1. FLYTTA FÖRBAND

Börja din Förflyttningsfas genom att välja ett förband från din armé som du ska flytta. Förbandet kan antingen göra en Normal förflyttning, Avancera, eller Förbli stillastående (se till höger). Om ett förband är inom Stridsräckvidden (s. 4) för någon fiendefigur när den är ska flyttas kan det inte göra en Normal förflyttning eller Avancera. Förbandet kan antingen Förbli stillastående eller Retirera (se till höger). När du är klar med att flytta förbandet kan du sedan välja ett annat förband från din armé och flytta det på samma sätt, och så vidare, tills du har gjort flyttat så många av dina förband som du önskar.

När du flyttar ett förband kan du flytta någon av dess figurer (du kan också välja att inte flytta någon av förbandets figurer om du vill). När du flyttar en figur kan du svänga den och/eller ändra dess position på slagfältet längs valfri bana, men ingen del av figurens bas (eller skrov) kan flyttas över andra figurers baser (eller skrov) och ingen del av figuren (inklusive dess bas) får korsa kanten av slagfältet. Du kan också rotera alla figurens rörliga delar (t.ex. torn och sidovapen) när den flyttas. Avståndet som en figur förflyttar sig mäts utifrån den del av figurens bas (eller skrov) som rör sig längst (inklusive delar som roterar eller vrider sig).

Kom ihåg att ett förband måste avsluta alla förflyttningar med bibehållen förbandssammanhållning (s. 4). Går det inte får förbandet inte flyttas. Inget förband kan väljas för förflyttning mer än en gång i varje Förflyttningsfas. När du har flyttat alla förband du vill fortsätter du till Förstärkningssteget av Förflyttningsfasen.

- Välj ett förband i din armé som du ska flytta.
- När ett förband flyttas kan det antingen göra en Normal förflyttning, Avancera eller Förbli stillastående.
- Förband som befinner sig inom Stridsräckvidden för alla fiendefigurer kan antingen Retirera eller Förbli stillastående.
- Välj ett annat förband i din armé som du ska flytta.
- När alla dina förband har flyttats ska du fortsätta till Förstärkningssteget (s. 11).

NORMAL FÖRFLYTTNING

När ett förband gör en Normal förflyttning kan varje figur i förbandet flyttas ett avstånd i tum lika med eller mindre än Förflyttningsegenskapen (M) som visas på dess datablad, men ingen figur kan flyttas genom Stridsräckvidden för fiendefigurerna (s. 4).

- **Normal förflyttning:** Figurer flyttas upp till M tum.
- Kan inte flyttas genom Stridsräckvidden för någon fiendefigur.

AVANCERA

När ett förband Avancerar gör du ett Avancerakast för förbandet genom att kasta en D6. Lägg till resultatet i tum till Förflyttningsegenskapen (M) för varje figur i förbandet tills den aktuella fasen tar slut. Varje figur i förbandet kan då flyttas ett avstånd i tum lika med eller mindre än detta totala värde, men ingen figur kan flyttas genom någon fiendefigurs Stridsräckvidd. Ett förband kan inte skjuta eller utföra en stormning i samma delrunda som det Avancerat.

- **Avancera:** Figurer flyttas upp till M+D6 tum.
- Kan inte flyttas genom Stridsräckvidden för fiendefigurer.
- Förband som Avancerar kan inte skjuta eller storma denna delrunda.

FÖRBLI STILLASTÅENDE

Om ett förband Förblir stillastående kan ingen av dess figurer flyttas under resten av fasen. Alla förband från din armé som befann sig på slagfältet och som du valde att inte flytta i steget Flytta förband i Förflyttningsfasen antas Förbli stillastående den fasen.

- **Förbli stillastående:** Figurer kan inte flyttas under denna fas.

RETIRERA

När ett förband Retirerar kan varje figur i förbandet flyttas ett avstånd i tum lika med eller mindre än Förflyttningsegenskapen (M) som visas på dess datablad och när du gör det kan du flytta figuren genom Stridsräckvidden för fiendefigurer, men du kan inte avsluta figurens förflyttning inom Stridsräckvidden för någon fiendefigur. Om figuren inte kan avsluta förflyttningen utanför fiendens Stridsräckvidd kan den inte Retirera. Ett förband kan inte utföra en stormning i samma delrunda som det Retirerat. Ett förband kan inte skjuta eller försöka manifesteras en mental kraft i samma delrunda som det Retirerar såvida det inte har nyckelordet **TITANIC**.

- **Retirera:** Figurer flyttas upp till M tum.
- Förband som Retirerar kan inte storma denna delrunda.
- Förband som Retirerar kan inte skjuta eller manifesteras mentala krafter denna delrunda såvida de inte har nyckelordet **TITANIC**.

2. FÖRSTÄRKNINGAR

Vissa förband har en regel som tillåter dem att starta striden på en annan plats än på slagfältet. Förband som använder sådana regler kallas Förstärkningsförband och de kommer in senare i slaget precis som det beskrivs i deras regel. Alla Förstärkningsförband som inte har ställts upp på slagfältet när slaget slutar räknas som förstörda.

Om du har några Förstärkningsförband kan du nu i detta steg i Förflyttningsfasen välja dem och ställa upp dem på slagfältet, ett åt gången. När du har ställt upp alla dina Förstärkningsförband som du vill ställa upp under den här delrundan slutar Förflyttningsfasen och du fortsätter till Psykerfasen. Detaljer om hur du ställer upp Förstärkningsförband beskrivs i samma regler som beskriver hur du ställer upp förbanden på en annan plats än slagfältet.

Förstärkningsförband kan aldrig av någon anledning göra en Normal förflyttning, Avancerar, Retirerar eller Förbli stillastående under den delrunda de anländer, men annars agerar de som normalt (skjuta, storma, slåss etc.). Figurer i förband som anlände som Förstärkningsförband räknas som att de har flyttat ett avstånd i tum lika stort som deras Förflyttningsegenskap (M) i denna Förflyttningsfas. Om figurerna i förbanden har en Förflyttningsegenskap med ett minsta värde räknas dessa figurer som att de har flyttat ett avstånd i tum lika stort som deras högsta Förflyttningvärde.

- **Förstärkningsförband:** Förband som börjar striden på en annan plats än på slagfältet.
- Ställ upp dina Förstärkningsförband, ett åt gången, enligt beskrivningen i reglerna som låter dem börja striden på andra platser än på slagfältet.
- Förstärkningsförband kan aldrig av någon anledning göra en Normal förflyttning, Avancerar, Retirerar eller Förbli stillastående under denna delrunda.
- Förstärkningsförband räknas alltid som att de har flyttats under denna delrunda.
- Förstärkningsförband som inte är uppställda på slagfältet vid slutet av striden räknas som förstörda.
- När alla dina Förstärkningsförband har ställts upp fortsätter du till Psykerfasen (s. 14).

FÖRFLYTTNING ÖVER TERRÄNG

När en figur flyttas kan den flyttas över ett terränginslag, men inte genom det (figurer kan inte röra sig genom en vägg, men de kan klättra upp eller över den).

En figur kan flyttas över terränginslag som om dessa inte var där om terrängen är högst 1 tum hög. Vertikala avstånd uppåt och/eller nedåt för att korsa sådana terränginslag ignoreras. En figur kan flyttas vertikalt för att klättra upp, ner och över alla terränginslag som är högre än detta genom att räkna det vertikala avståndet upp och/eller ner som en del av dess förflyttning. Figurer kan inte avsluta förflyttningen mitt under klättringen. Innebär detta att förflyttningen inte kan slutföras så kan figuren inte flyttas.

- Figurer kan röra sig fritt över terränginslag som är 1 tum höga eller lägre.
- Figurer kan inte röra sig genom högre terränginslag utan att klättra uppåt och nedåt på dem.

FLYGANDE FIGURER

Om ett förbands datablad har nyckelordet **FLY** kan dess figurer under Normal förflyttning eller när de Avancerar eller Retirerar flyttas över andra figurer (och deras baser) som om dessa inte var där. De kan flyttas genom Stridsräckvidden för fiendefigurer. Dessutom ignoreras alla vertikala avstånd uppåt och/eller nedåt som en del av denna förflyttning. Dessa figurer kan däremot inte avsluta förflyttningen varken ovanpå en annan figur (eller dess bas) eller inom Stridsräckvidden för någon fiendefigur.

- **FLY**-figurer kan flyttas över andra figurer under Normal förflyttning, eller när de Avancerar eller Retirerar.
- **FLY**-figurer ignorerar vertikala avstånd under Normal förflyttning och när de Avancerar eller Retirerar.

TRANSPORTER

Vissa figurer har nyckelordet **TRANSPORT**. Följande regler beskriver hur förband kan gå ombord på och kliva ur från sådana figurer och hur de används för att förflytta sina passagerare över slagfältet.

Transportkapacitet

Alla **TRANSPORT**-figurer har en transportkapacitet listad på sina datablad. Detta avgör hur många allierade figurer och av vilken typ som gå ombord på dem. En figurs transportkapacitet kan aldrig överskridas.

Förband kan börja slaget i en **TRANSPORT** istället för att ställas upp separat. Förklara vilka förband som inleds i en **TRANSPORT**-figur innan du ställer upp.

- **Transportkapacitet:** Det högsta antalet figurer som kan gå ombord på en **TRANSPORT**.
- Förband kan börja striden ombord på en **TRANSPORT**.

GÅ OMBORD

Om ett förband utför en Normal förflyttning, Avancerar eller Retirerar och varje figur i förbandet avslutar förflyttningen inom 3 tum från en allierad **TRANSPORT**-figur kan de gå ombord. Ett förband kan inte gå ombord på en **TRANSPORT**-figur som ligger inom Stridsräckvidden för fiendefigurerna och kan inte gå ombord om förbandet redan har klivit ut från en **TRANSPORT**-figur i samma fas. Ta bort förbandet från slagfältet och placera det åt sidan – det har nu gått ombord.

Förband kan normalt inte göra något eller påverkas på något sätt medan de är ombord på en transportfigur. Såvida det inte specifikt anges har förmågor ingen effekt på förband medan de är ombord och Stratagem kan inte användas för att påverka förband medan de är ombord. För alla regler räknas även förband som är ombord på en **TRANSPORT**-figur som har gjort en Normalt förflyttning, Avancerat, Retirerat eller Förblivit stillastående som att de har gjort samma typ av förflyttning som transporten under denna delrunda.

- Förband kan gå ombord på en allierad **TRANSPORT** om varje figur avslutar en Normal förflyttning, Avancerar, Retirerar eller Förblivit stillastående inom 3 tum från transporten.
- Ett förband kan inte gå ombord på en **TRANSPORT** som är inom Stridsräckvidden för någon fiendefigur.
- Ett förband kan inte gå ombord och kliva ur i samma fas.
- Förband kan inte göra något eller påverkas på något sätt medan de är ombord på en **TRANSPORT**.

KLIVA UR

Om ett förband startar sin Förflyttningsfas i en **TRANSPORT**-figur kan förbandet kliva ur i den fasen så länge transportfiguren själv ännu inte har gjort en Normal förflyttning, Avancerat, Retirerat eller Förblivit stillastående i den fasen.

När ett förband kliver ur ställs förbandet upp på slagfältet så att det är helt och hållet inom 3 tum från **TRANSPORT**-figuren och inte inom Stridsräckvidden för någon fiendefigur.

Förband som kliver ur kan sedan agera normalt (förflytta sig, skjuta, storma, slåss osv.) under resten av delrundan, men dess figurer räknas som att de har flyttats under delrundan, även om de inte flyttats vidare (dvs. de räknas aldrig som att de har Förblivit stillastående).

- Förband som börjar sin Förflyttningsfas ombord på en **TRANSPORT** kan kliva ur under denna fas.
- Ett förband som vill kliva ur måste göra det innan deras **TRANSPORT** flyttas.
- Förband som kliver ur måste ställas upp helt och hållet inom 3 tum från **TRANSPORT**-figuren och inte inom Stridsräckvidden för någon fiendefigur.
- Förband som har klivit ur räknas som att de har flyttats under denna delrunda.

FÖRSTÖRDA TRANSPORTER

Om en **TRANSPORT**-figur förstörs (s. 6) och figuren har förmågan Explodera (Explode) eller motsvarande ska du kasta tärning för att se om den exploderar och orsakar eventuella skador på närliggande förband innan du ställer upp några förband som var ombord på transporten (i förekommande fall) på slagfältet. Om det finns några förband ombord den förstörda **TRANSPORT**-figuren måste dessa omedelbart kliva ur (se ovan) innan själva transportfiguren tas bort från slagfältet. Dessa förband påverkas inte av den förstörda figurens förmåga Explodera (eller motsvarande). Istället måste du kasta en D6 för varje figur du precis har ställt upp på slagfältet. För varje tärningskast med 1 förstörs en figur (ditt val) som klivit ur. Förband kan inte utföra en stormning (s. 19) eller utföra ett Hälteingripande (s. 20) under samma delrunda som de klivit ur en förstörd **TRANSPORT**-figur.

- Om en **TRANSPORT** förstörs, ska du verkställa dess förmåga Explodera (om den har någon).
- Alla förband som är ombord måste sedan kliva ur.
- Kasta en D6 för varje figur som klivit ur. För varje 1:a förstörs en figur.
- Förband som klivit ur en transport kan inte storma eller utföra Hälteingripanden under denna delrunda.

LUFTFARKOSTER

Vissa figurer har nyckelordet **AIRCRAFT** (Luftfarkost). Förutom Flygreglerna (s. 11) beskriver följande regler ytterligare hur dessa förband rör sig över slagfältet och hur andra förband kan röra sig under dem.

MINSTA MÖJLIGA FÖRFLYTTNING

AIRCRAFT-figurer har vanligtvis en Förflyttningsegenskap som består av två värden. Det första är figurens minsta möjliga förflyttning och i en Förflyttningsfas måste alla delar av figurens bas flyttas åtminstone detta avstånd från platsen där de inledde faser. Det andra är dess högsta möjliga förflyttning. Ingen del av figurens bas kan flyttas längre än detta. Om en sådan figurs Förflyttningsegenskap ändras, så ändras också dess minsta och högsta möjliga förflyttning.

Om en **AIRCRAFT**-figur inte kan utföra sin minsta förflyttning, eller om dess minsta förflyttning skulle leda till att någon del av figuren (inklusive dess bas) korsar kanten av slagfältet, tas figuren bort från slagfältet och räknas som förstörd (såvida du inte använder regeln om Strategiska reserver). Om **AIRCRAFT**-figuren är en **TRANSPORT**, räknas alla figurer som för närvarande är ombord också som förstörda. Regeln om Strategiska reserver beskrivs i Warhammer 40,000-regelboken (Core Book).

- **Minsta möjliga förflyttning:** Figurer måste flyttas åtminstone sin minsta möjliga M i tum.
- Om en figur inte kan utföra sin minsta möjliga förflyttning förstörs den (såvida du inte använder Strategiska reserver).

LUFTFARKOSTERS STRIDSRÄCKVIDD

Även om **AIRCRAFT**-figurer har en stridsräckvidd (s. 4) som alla andra figurer, gäller följande regler och undantag. Undantagen beror främst på att **AIRCRAFT**-figurer vanligtvis flyger i luften och inte kör längs marken.

Närhelst en sådan här figur gör en förflyttning kan den flyttas över **AIRCRAFT**-figurer (och deras baser) som om de inte var där och de kan flyttas genom en fientlig **AIRCRAFT**-figurs Stridsräckvidd. Den kan dock inte avsluta sin förflyttning ovanpå en annan figur (eller dess bas) eller inom Stridsräckvidden för någon av fiendens **AIRCRAFT**-figurer.

Om du väljer att flytta ett **AIRCRAFT**-förband i Förflyttningsfasen och det finns fiendeförband inom dess Stridsräckvidd kan **AIRCRAFT**-förbandet fortfarande göra en Normal förflyttning eller Avancera (dvs. det behöver inte Retirera eller Förbli stillastående).

Om du väljer att flytta ett förband i Förflyttningsfasen och de enda fiendeförband som finns inom dess Stridsräckvidd är **AIRCRAFT**-förband kan det fortfarande göra en Normal förflyttning eller Avancera (dvs. det behöver inte Retirera eller Förbli stillastående).

- Figurer kan flyttas genom fientliga **AIRCRAFT**-förbands Stridsräckvidd.
- Figurer kan röra sig över **AIRCRAFT**-figurer (och deras baser) vid alla slags förflyttningar.
- **AIRCRAFT**-förband kan utföra en Normal förflyttning eller Avancera även när de är inom Stridsräckvidden för fiendefigurer.
- Förband kan utföra en Normal förflyttning eller Avancera om de endast är inom Stridsräckvidden för fientliga **AIRCRAFT**-förband.

HJÄLTEINGRIPANDEN, GRUPPERINGAR, KONSOLIDERINGAR OCH LUFTFARKOSTER

Närhelst ett förband rör sig under ett Hälteingripande (s. 20), en gruppering (s. 21) eller en konsolidering (s. 22) måste förbandet avsluta förflyttningen närmare den närmaste fiendefiguren. I alla dessa fall utesluts **AIRCRAFT**-figurer när du bestämmer vilken figur som är närmast, såvida inte förbandet som förflyttar sig har nyckelordet **FLY**.

- När en figur utför ett Hälteingripande, en gruppering eller en konsolidering ignorerar du **AIRCRAFT**-figurer (såvida inte figuren som rör sig har nyckelordet **FLY**).

PSYKERFAS

Krigarmystiker och trollkarlar betingar underliga warpkrafter för att hjälpa sina allierade och förgöra sina fiender. Att utnyttja denna kraft är dock inte riskfritt och minsta misstag kan göra att insatsen leder till undergång för alla som befinner sig nära.

Vissa figurer har nyckelordet **PSYKER**. I Psykerfasen kan **PSYKERS** försöka manifesteras mentala krafter och hindra fiendens mentala krafter.

Börja din Psykerfas genom att välja ett giltigt **PSYKER**-förband från din armé som befinner sig ute på slagfältet. **PSYKER**-förband som Retirerat under denna delrunda (andra än **TITAN**-förband) är inte giltiga. Om du inte har några giltiga **PSYKER**-förband från din armé ute på slagfältet och det inte finns några andra regler som behöver verkställas i Psykerfasen, avslutas Psykerfasen.

När du har valt ett giltigt **PSYKER**-förband från din armé kan du försöka manifesteras en eller flera mentala krafter med detta förband. När du är klar med att manifesteras alla de av förbandets alla mentala krafter du vill manifesteras kan du sedan välja ett annat giltigt **PSYKER**-förband från din armé och försöka manifesteras mentala krafter med det. Detta gör du tills du har gjort det med så många av dina giltiga **PSYKER**-förband som du vill.

Inget förband kan väljas för att manifesteras mentala krafter mer än en gång i varje Psykerfas. När du inte har några giltiga **PSYKER**-förband kvar på slagfältet som du vill försöka manifesteras mentala krafter med slutar din Psykerfas och du fortsätter till Skjutfasen.

- Välj en **PSYKER** i din armé som ska manifesteras sina mentala krafter.
- Välj en annan **PSYKER** i din armé som ska manifesteras sina mentala krafter.
- När dina **PSYKERS** har manifesterat sina mentala krafter övergår du till Skjutfasen (s. 15).

MENTALA KRAFTER

Alla **PSYKERS** behärskar den mentala kraften *Förgöra* (Smite, se sida 15), som visas till vänster. Vissa behärskar andra krafter i stället för, eller utöver, *Förgöra*. I förbandets datablad och andra tilläggsregler du använder står det klart och tydligt vilka krafter varje **PSYKER** behärskar. Varje mental kraft har ett warpvärde – ju högre detta är, desto svårare är det att manifesteras den mentala kraften. Ett **PSYKER**-förband genererar sin kraft innan striden.

- Alla **PSYKERS** behärskar kraften *Förgöra*.
- **PSYKERS** behärskar ytterligare mentala krafter som beskrivs på deras datablad.

MANIFESTERA MENTALA KRAFTER

När du väljer ett **PSYKER**-förband för att manifesteras mentala krafter väljer du en mental kraft som förbandet behärskar och försöker manifesteras den. Med undantag för *Förgöra* kan du inte försöka manifesteras samma mentala kraft mer än en gång i samma stridsrunda, även om det görs med olika **PSYKER**-förband.

För att manifesteras den mentala kraften måste du först klara ett Psykertest. Den motsatta spelaren kan sedan välja ett av sina **PSYKER**-förband som är inom 24 tum från **PSYKER**-förbandet som försöker manifesteras kraften och försöka hindra kraften innan dess effekter verkställs, med ett Motstå häxeri-test.

Så länge som psykertestet lyckades och den mentala kraften inte hindrades av ett lyckat Motstå häxeri-test, manifesteras den mentala kraften. Därefter verkställer du kraftens effekter, som beskrivs i själva kraftbeskrivningen. Om **PSYKER**-förbandet kan försöka manifesteras mer än en mental kraft i Psykerfasen kan du sedan försöka manifesteras dessa, en i taget, som beskrivs ovan. Antalet mentala krafter som varje **PSYKER**-förband kan försöka manifesteras i Psykerfasen anges på dess datablad.

- Välj mental kraft.
- Du kan inte välja samma mentala kraft mer än en gång per stridsrunda, såvida det inte är kraften *Förgöra*.
- Försök manifesteras den mentala kraften genom att göra ett Psykertest.
- Motståndaren kan försöka hindra den mentala kraften genom att göra ett Motstå häxeri-test.
- Om kraften manifesteras ska du verkställa den mentala kraftens effekter.
- Välj en annan mental kraft.

PSYKERTESTER

När ett **PSYKER**-förband försöker manifesteras en mental kraft måste du göra ett Psykertest för förbandet genom att kasta 2D6. Om summan är lika med eller större än kraftens warpvärde lyckas Psykertestet. Om du kastar två 1:or eller två 6:or när du gör ett Psykertest utsätts förbandet omedelbart av Warpkraftens faror.

- **Psykertest:** Lyckas om resultatet på 2D6 är lika med eller överskrider den mentala kraftens warpvärde.
- Om du kastar två 1:or eller två 6:or utsätts **PSYKERN** för Warpkraftens faror.

MOTSTÅ HÄXERI

När ett **PSYKER**-förband försöker avvisa en mental kraft måste du göra ett Motstå häxeri-test för förbandet genom att kasta 2D6. Om den totala summan är större än resultatet av Psykertestet lyckas Motstå häxeri-testet och den mentala kraften avvisas. Endast ett försök kan göras för att hindra mentala krafter. Om ett **PSYKER**-förband har möjlighet att försöka hindra mer än en mental kraft i en Psykerfas anges det på dess datablad.

- **Motstå häxeri:** Lyckas om resultatet på 2D6 överskrider resultatet av Psykertestet som gjorts av motståndarens **PSYKER**.
- Endast ett försök kan göras för att hindra varje mental kraft.

FÖRGÖRA

Förgöra har ett warpvärde på 5. Lägg till 1 till den mentala kraftens warpvärde för vartannat försök som har gjorts för att manifesteras denna kraft av ett förband från din armé i denna fas, oavsett om detta försök lyckades eller inte. Om kraften manifesterades utsätts det närmaste fiendeförbandet inom 18 tum från Psykern D3 dödliga sår (s. 19). Om resultatet av Psykertestet var 11 eller mer, utsätts förbandet för D6 dödliga sår i stället.

- **Warpvärde 5:** Ett Psykertest på 5+ krävs för att manifesteras *Förgöra*.
- Warpvärdet ökar med 1 för vartannat försök att manifesteras *Förgöra* som gjorts i denna fas.
- Om manifesteringen lyckas utsätts det närmaste fiendeförbandet inom 18 tum för D3 dödliga sår.
- Om kraften manifesteras med ett psykerresultat på 11+ utsätts fienden istället för D6 dödliga sår.

WARPKRAFTENS FAROR

När ett **PSYKER**-förband lider av Warpkraftens faror utsätts det för D3 dödliga sår. Om ett **PSYKER**-förband förstörs av Warpkraftens faror medan det försöker manifesteras en mental kraft misslyckas manifesteringen automatiskt. Om ett **PSYKER**-förband förstörs av Warpkraftens faror utsätts varje förband inom 6 tum av det förstörda förbandet omedelbart för D3 dödliga sår strax innan du tar bort den sista figuren ur förbandet.

- **Warpkraftens faror:** **PSYKER**-förbandet som manifesterar kraften utsätts för D3 dödliga sår.
- Om **PSYKER**-förbandet förstörs manifesteras inte de mentala krafterna.
- Om **PSYKER**-förbandet förstörs utsätts varje annat förband inom 6 tum för D3 dödliga sår.

SKJUTFAS

Vapen dånar och granater regnar från himlen. Gevärsmynningar lyser genom det dystra mörkret i skurar, laserstrålar lyser upp krigets dimma och förbrukade ammunitionspatroner strös över slagfältet.

Börja din Skjutfas genom att välja ett giltigt förband från din armé som du vill ska skjuta. Ett förband är giltigt om det har en eller flera figurer med distansvapen. Förband som Avancerat eller Retirerat under denna delrunda (andra än **TITANIC**-förband) är inte giltiga. Om du inte har några giltiga förband avslutas din Skjutfas. När du har skjutit med ett av dina giltiga förband kan du sedan välja ett annat av dina giltiga förband att skjuta, och så vidare, tills du har gjort det med så många av dina förband som du önskar.

När du väljer ett förband att skjuta med väljer du mål och verkställer attacker med ett eller alla distansvapen som figurerna i förbandet är utrustade med (varje distansvapen kan bara skjutas en gång per fas). På förbandens datablad anges de distansvapen som figurerna i ett förband är utrustade med.

Inget förband kan väljas för att skjuta mer än en gång i varje Skjutfas. När du har skjutit med alla dina giltiga förband som du vill skjuta med slutar Skjutfasen och du fortsätter till Stormningsfasen.

- Välj ett förband från din armé som du skjuter med.
- När ett förband skjuter väljer du mål och verkställer sedan attacker med ett eller alla distansvapen som figurerna i förbandet är utrustade med.
- Välj ett annat förband från din armé som du skjuter med.
- När du har skjutit med alla dina förband, ska du gå vidare till Stormningsfasen (s. 19).

VÄLJ MÅL

När ett förband skjuter måste du välja målförband för alla distansvapen som figurerna gör attacker med innan du börjar verkställa några attacker. En figur som har mer än ett distansvapen kan skjuta med alla vapen mot samma mål eller dela upp attackerna från de olika vapen på olika fiendeförband. Ett förband som har mer än en figur kan på samma sätt välja att skjuta mot samma eller olika mål. I båda fallen måste du säga vilka vapen som kommer att riktas mot ett förband när du väljer det som målförband innan du verkställer attackerna. Om något av dessa vapen har mer än en profil som du måste välja mellan, måste du också säga vilken profil som används.

Endast fiendeförband kan väljas som mål för en attack. Vill du välja ut ett fiendeförband som mål måste minst en figur i förbandet ligga inom räckvidden (dvs. inom avståndet som anges av Räckviddsegenskapen) för vapnet som används och vara synligt för den skjutande figuren. Om du är osäker ska du titta bakifrån över axeln på den skjutande figuren för att se om någon del av målet är synligt. För att fastställa synligheten anses en figur kunna se igenom andra figurer i sitt förband. Om det inte finns några giltiga mål för ett vapen kan det vapnet inte användas för att skjuta. Om detta är fallet för förbandets alla olika vapen kan förbandet inte skjuta.

Om du har valt mer än ett mål för ditt förband måste du verkställa alla attackerna mot ett mål innan du går vidare till nästa mål. Om ditt förband skjuter mer än ett distansvapen och dessa vapen har olika profiler, måste du, efter att du har verkställt attacker med ett av dessa vapen verkställa attacker från eventuella andra vapen med samma egenskapsprofil innan du löser några attacker mot målförbandet där du använder vapen med en annan egenskapsprofil.

Observera att så länge som minst en figur i målförbandet var synlig för den skjutande figuren och befann sig inom räckvidden för det valda vapnet när förbandet valdes som mål fortsätter du att verkställa attacker med vapnet mot målförbandet, även om det inte längre finns

figurer i målförbandet som är synliga eller inom räckvidd när du verkställer attackerna (detta kan hända på grund av att figurer förstörs och tas bort från slagfältet till följd av att du verkställt attacker med andra vapen i den skjutande figurens förband).

- Välj mål för alla vapen innan några attacker verkställs.
- Minst en figur i målförbandet måste vara synlig för den attackerande figuren och inom räckvidden för vapnet som används för attacken.
- Om ett förband utför attacker mot flera förband måste alla attacker mot ett förband verkställas innan attacker mot nästa förband verkställs.
- Om ett förband skjuter med flera vapen, måste alla attacker som görs med vapen som har samma profil verkställas innan attacker med nästa vapenprofil verkställs.

Till exempel: James väljer en trupp med Chaos Space Marines att skjuta med. Förbandet har tio figurer: en är utrustad med en laskanon, en med ett meltagevär och åtta med bultvapen. När förbandet väljs för att skjuta med fördelar James sina attacker på följande sätt: laskanonen skjuter mot ett av fiendens fordonsförband, medan meltageväret och alla bultvapen skjuts mot fiendens infanteriförband. Alla målförband är inom respektive vapens räckvidd och båda målen är synliga för alla skjutande figurer. James verkställer attackerna mot infanteriförbandet först och väljer att skjuta med bultvapnen först. Efter att alla attacker med bultvapnen har verkställts måste James sedan verkställa attacken med meltageväret. Efter att ha verkställt alla attackerna mot infanteriförbandet kan James sedan verkställa attacken med laskanonen mot fordonsförbandet.

LÅST I STRID

Figurer kan inte utföra attacker med distansvapen medan deras förband ligger inom Stridsräckvidd för någon fiendefigur (s. 4). Figurer kan inte heller skjuta mot fiendeförband som befinner sig inom Stridsräckvidden för andra förband från din armé – risken att träffa dina egna trupper är för stor.

- Förband kan inte skjuta medan de är inom Stridsräckvidden för något fiendeförband.
- Förband kan inte skjuta på mål inom Stridsräckvidden för något allierat förband.

ANTAL ATTACKER

När en figur skjuter ett distansvapen kommer den att utföra ett antal attacker. Du gör ett träffkast för varje attack som görs (se Utföra attacker, sida 18).

Antalet attacker som en figur utför med ett distansvapen är lika med antalet som anges på vapnets profil efter dess typ. Till exempel kan en figur som skjuter ett vapen med typen Halvautomat 1 (Assault 1) utföra en attack med det vapnet, en figur som skjuter ett vapen med typen Tungt 3 (Heavy 3) kan utföra tre attacker, och så vidare.

- Ett distansvapens alla attacker måste utföras mot samma målförband.
- Antal attacker = värdet som anges efter vapentypen.

STORA VAPEN KAN INTE HINDRAS

En figur med nyckelordet **VEHICLE** eller **MONSTER** kan utföra attacker med distansvapen även om dess förband är inom Stridsräckvidden för fiendeförband, men den kan bara utföra sådana attacker mot fiendeförband som den är inom Stridsräckvidden för. Under sådana omständigheter kan **VEHICLE**- eller **MONSTER**-figurer skjuta mot ett fiendeförband även om andra allierade förband är inom Stridsräckvidden för samma fiendeförband. Observera att om ett **VEHICLE**- eller **MONSTER**-förband har mer än ett distansvapen kan du fortfarande välja att skjuta mot förband som inte ligger inom Stridsräckvidden för den skjutande figurens förband, men du kan bara utföra dessa attacker om alla fiendeförband inom Stridsräckvidden för den skjutande figurens förband har förstörts när dessa attacker ska verkställas. Och när en **VEHICLE**- eller **MONSTER**-figur skjuter ett Tungt (Heavy) vapen subtraherar du 1 från träffkastet när du verkställer vapnets attacker om alla fiendeförband är inom Stridsräckvidden för den skjutande figurens förband.

- **MONSTER**- och **VEHICLE**-figurer kan skjuta distansvapen även om de är inom Stridsräckvidden för fiendeförband.
- **MONSTER**- och **VEHICLE**-figurer kan skjuta mot andra förband, men du kan inte verkställa dessa attacker så länge det finns fiendefigurer inom deras Stridsräckvidd.
- Subtrahera 1 från träffkastet som utförts då **MONSTER**- och **VEHICLE**-figurer skjuter med Tunga (Heavy) vapen om det finns fiendeförband inom deras Stridsräckvidd.

HÅLL UTKIK, SIR

Figurer kan inte skjuta mot ett förband som har några figurer med nyckelordet **CHARACTER** och en Såregenskap på 9 eller mindre med ett distansvapen medan detta förband är inom 3 tum från något annat allierat **VEHICLE**- eller **MONSTER**-förband, eller medan förbandet är inom 3 tum från något allierat förband som har tre eller fler figurer, såvida inte **CHARACTER**-förbandet både är synligt för den skjutande figuren och detta förband är det fiendeförband som är närmast den skjutande figuren. Stridens hetta gör det svårt att sikta in sig på sådana individer. Ignorera andra fiendens **CHARACTER**-figurer med en Såregenskap på 9 eller mindre när du bestämmer om målet är det fiendeförband som är närmast den skjutande figuren.

- Det går inte att skjuta mot en fiendes **CHARACTER**-figur som har 9 eller färre sår medan denna figur befinner sig inom 3 tum från ett allierat förband (**MONSTER**, **VEHICLE**, eller förband med 3+ figurer) såvida karaktären inte är det närmaste målet.

OLIKA TYPER AV DISTANSVAPEN

Det finns fem typer av distansvapen: Halvautomatiska (Assault), Tunga (Heavy), Snabbeldvapen (Rapid Fire), Granat (Grenade) och Pistol. Ett vapens typ kan påverka antalet attacker du kan utföra med det (se sida 17). Dessutom har varje typ av distansvapen också en extra regel som, beroende på situationen, kan påverka vapnets träffsäkerhet eller när det kan skjutas. Dessa är följande:



HALVAUTOMATISKA VAPEN

Halvautomatiska vapen skjuter så snabbt eller urskillingslöst att de kan skjutas från höften när krigarna rusar in i strid.

Om ett förband innehåller några figurer utrustade med Halvautomatiska vapen kan förbandet skjuta i din Skjutfas även om det har Avancerat under delrundan. Men du kan bara verkställa attacker med dessa Halvautomatiska vapen när du väljer det förbandet att skjuta med. Om en figur skjuter med ett Halvautomatiska vapen under samma delrunda som dess förband har Avancerat, ska du subtrahera 1 från träffkastet när du verkställer vapnets attacker.

- Kan skjutas även om den skjutande figurens förband har Avancerat.
- Subtrahera 1 från träffkastet om den skjutande figurens förband har Avancerat.



TUNGA VAPEN

Tunga vapen är bland de största vapnen på slagfältet, men de måste stötts upp innan de kan skjutas på full effekt och är olämpliga i närkamp.

När en **INFANTRY**-figur skjuter ett Tungt vapen ska du subtrahera 1 från träffkastet när du verkställer vapnets attacker om den skjutande figurens förband har förflyttat sig på något sätt under delrundan (t.ex. gjort en Normal förflyttning (s. 10) under denna delrunda).

- Subtrahera 1 från träffkastet om den skjutande figuren är **INFANTRY** och dess förband har förflyttat sig under denna delrunda.



SNABBELDVAPEN

Snabbeldvapen är mångsidiga vapen som kan användas för enstaka distansskott eller kontrollerade skurar på nära håll.

När en figur skjuter ett Snabbeldvapen ska du dubbla antalet attacker den gör om dess mål är inom halva vapnets räckvidd.

- Kan utföra dubbla antalet attacker om målet är inom halva räckvidden.



GRANAT

Granater är handhållna sprängladdningar som en krigare kastar mot fienden medan deras truppkamrater täcker krigaren.

När ett förband skjuter kan en figur som är utrustad med en granat i förbandet verkställa attacker med granaten istället för att skjuta med andra vapen.

- Endast en figur kan använda en Granat när dess förband skjuter.



PISTOL

På grund av deras kompakta storlek kan pistoler till och med användas för att skjuta på nära håll i närstrid.

En figur kan utföra attacker med en Pistol även om dess förband är inom Stridsräckvidden för fiendeförband, men figuren måste skjuta mot ett fiendeförband som är inom dess Stridsräckvidd. Under sådana omständigheter kan figuren skjuta mot ett fiendeförband även om andra allierade förband befinner sig inom Stridsräckvidden för samma fiendeförband.

När en figur utrustad med både en Pistol och en annan typ av distansvapen (t.ex. en Pistol och ett Snabbskjutande vapen) skjuter, kan den antingen skjuta med sin pistol/sina pistoler eller med sina andra distansvapen. Välj vilka vapen figuren ska avfira (Pistoler eller icke-Pistoler) innan du väljer mål.

- Kan skjutas även om den skjutande figurens förband är inom fiendeförbands Stridsräckvidd.
- Kan inte skjutas tillsammans med någon annan typ av vapen.

SPRÄNGVAPEN

Vissa vapen har "Sprängning" (Blast) listat i profilens förmågor. Dessa kallas hädanefter för Sprängvapen. Utöver de normala reglerna gäller följande regler för Sprängvapen:

1. Om ett Sprängvapen skjuts mot ett förband som har mellan 6 och 10 figurer utförs alltid minst tre attacker. Skulle tärningen resultera i mindre än 3 attacker när du bestämmer hur många attacker som ska göras med vapnet, görs 3 attacker istället. Om till exempel ett Granat D6-vapen med Sprängvapenregeln skjuts mot ett förband som har 6 eller fler figurer och du kastar en 2:a för att bestämma hur många attacker som ska göras, räknas resultatet som en 3:a och tre attacker görs med vapnet mot förbandet.
2. När ett Sprängvapen skjuts mot ett förband som har 11 eller fler figurer ska du inte kasta tärningarna för att avgöra hur många attacker som ska utföras. Gör istället det största möjliga antalet attacker. Om till exempel ett Granat D6-vapen med Sprängvapenregeln skjuts mot ett förband som har 11 eller fler figurer utförs sex attacker med vapnet mot förbandet.

Sprängvapen kan aldrig användas för att göra attacker mot ett förband som är inom Stridsräckvidden för den skjutande figurens förband, även om vapnet har typen Pistol eller om den skjutande figuren har nyckelordet **VEHICLE** eller **MONSTER**. Det är helt enkelt oklokt att skjuta sprängämnen på nära håll.

- **Sprängvapen:** Minst tre attacker mot förband med 6+ figurer. Utför alltid det maximala antalet attacker mot förband med 11+ figurer.
- Kan aldrig användas för att attackera förband inom det skjutande förbandets Stridsräckvidd.

UTFÖRA ATTACKER

Attacker görs med distansvapen eller närstridsvapen. Attacker kan utföras en åt gången, eller i vissa fall kan du utföra flera attacker tillsammans. Följande sekvens används för att utföra attacker en åt gången:

1. TRÄFFKAST

När en figur utför en attack ska du utföra ett träffkast för attacken genom att kasta en D6. Om resultatet av träffkastet är lika med eller större än den attackerande figurens Skjutvapensskicklighet (BS) (om attacken görs med ett distansvapen) eller dess Vapensicklighet (WS) (om attacken görs med ett närstridsvapen) landar attacken en träff på målförbandet. Annars misslyckas attacken och attacksekvensen avslutas.

Om en attack görs med ett vapen som har en förmåga som säger att vapnet "automatiskt träffar målet" görs inget träffkast – attacken landar helt enkelt en träff på målförbandet. Ett omodifierat träffkast på 6 landar alltid en träff och ett omodifierat träffkast på 1 missar alltid. Ett träffkast kan aldrig ändras med mer än -1 eller +1. Om den totala modifieraren är -2 eller lägre efter att alla kumulativa modifierare till ett träffkast har beräknats ändras den totala modifieraren till -1. Och om den totala modifieraren är +2 eller högre efter att alla kumulativa modifierare till ett träffkast har beräknats ändras den totala modifieraren till +1.

2. SKADEKAST

Varje gång en attack träffar ett målförband görs ett skadecast för attacken genom att kasta en D6 för att se om attacken lyckades skada målet. Resultatet bestäms genom att jämföra det attackerande vapnets Styrkeegenskap (S) med målets Tålighetsegenskap (T) som visas i följande tabell:

SKADEKAST	
ATTACKENS STYRKA JÄMFÖRT MED MÅLETS TÅLIGHET	D6-VÄRDE SOM KRÄVS
Styrkan är TVÅ GÅNGER (eller mer) Tåligheten	2+
Styrkan är STÖRRE än Tåligheten	3+
Styrkan är LIKA MED Tåligheten	4+
Styrkan är MINDRE än Tåligheten	5+
Styrkan är HALVA (eller mindre) Tåligheten	6+

Om resultatet av skadecastet är mindre än värdet som krävs misslyckas attacken och attacksekvensen avslutas. Ett omodifierat skadecast på 6 sårar alltid målet och ett omodifierat skadecast på 1 misslyckas alltid. Ett skadecast kan aldrig ändras med mer än -1 eller +1. Om den totala modifieraren är -2 eller lägre efter att alla kumulativa modifierare till ett skadecast har beräknats ändras den totala modifieraren till -1. Och om den totala modifieraren är +2 eller högre efter att alla kumulativa modifierare till ett skadecast har beräknats ändras den totala modifieraren till +1.

3. FÖRDELA ATTACK

Om en attack lyckas skada målförbandet ska spelaren som för befäl över målförbandet fördela denna attack till en figur i målförbandet (detta kan vara till vilken figur som helst i förbandet och behöver inte tilldelas en figur som är inom räckvidden för, eller synlig för, den attackerande figuren). Om en figur i målförbandet redan har förlorat sår eller redan har fördelats attacker under den här fasen måste attacken fördelas till den figuren.

4. RÄDDNINGSKAST

Spelaren som för befäl över målförbandet gör sedan ett räddningskast genom att kasta en D6 och modifiera tärningskastet med Genomträngning av pansar (AP) för det vapen som attacken utfördes med. Till exempel, om vapnet har AP på -1, subtraheras 1 från räddningskastet. Om resultatet är lika med eller större än Räddningsegenskapen (Sv) för figuren som attacken fördelats till har räddningskastet lyckats och attacksekvensen slutar. Om resultatet är mindre än figurens Räddningsegenskap misslyckas räddningskastet och figuren skadas. Ett omodifierat tärningskast på 1 misslyckas alltid.

5. ORSAKA SKADOR

Skador är lika stora som Skadeegenskaper (D) för vapnet som använts för attacken. En figur förlorar ett sår för varje poäng skada den utsätts för. Om en figurs sår reduceras till 0 eller mindre, förstörs den och tas bort från spelet. Om en figur förlorar flera sår från en attack och förstörs går överskottsskador som orsakats av attacken förlorade och har därmed ingen effekt.

- **Träffkast (distansvapen):** Kasta en D6. En träff fås om resultatet är lika med eller högre än den attackerande figurens BS. Annars misslyckas attacken.
- **Träffkast (vapen för närstrid):** Kasta en D6. En träff fås om resultatet är lika med eller högre än den attackerande figurens WS. Annars misslyckas attacken.
- **Skadecast:** Kasta en D6 och jämför attackerarens S med målets T i tabellen till vänster. Målet skadas om poängen är lika med eller högre än resultatet som krävs. Annars misslyckas attacken.
- **Fördela attack:** Spelaren som för befäl över målförbandet väljer en figur i förbandet. Om en figur i förbanden redan har förlorat sår eller redan har fördelats attacker under den här fasen, måste den figuren väljas.
- **Räddningskast:** Kasta en D6 och modifiera enligt attackerarens AP. Om resultatet är mindre än den valda figurens Sv misslyckas räddningen och figuren skadas. Annars räddas figuren från skada.
- **Orsaka skador:** Den valda figuren förlorar lika många sår som attackerarens D.
- Om en figur förstörs av en attack förloras överskottsskador som orsakats av attacken.
- Omodifierade träffkast, skadecast och räddningskast på 1 misslyckas alltid.
- Omodifierade träffkast och skadecast på 6 lyckas alltid.
- Träffkast och skadecast kan aldrig ändras med mer än -1 eller +1.

OSÅRBARA RÄDDNINGAR

Vissa figurer har en osårbar räddning. Varje gång en attack tilldelas till en figur med en osårbar räddning kan du välja att använda antingen dess normala Räddningsegenskap (Sv) eller dess osårbar räddning, men inte båda två. Om en figur har mer än en osårbar räddning kan den bara använda en av dem. Välj vilken figuren ska använda. Om du använder en figurs osårbara räddning modifieras den aldrig av ett vapens AP.

- **Osårbar räddning:** Räddningskast som aldrig modifieras av attackerande vapnets AP.
- En figur med en osårbar räddning kan använda denna istället för sin normala Sv.

DÖDLIGA SÅR

Vissa attacker orsakar dödliga sår. Dessa är så kraftfulla att inget pansar eller kraftfält kan hålla tillbaka deras förödelse. Varje dödligt sår orsakar 1 poäng skada på målförbandet och dessa görs alltid ett åt gången. Kasta inte ett skadecast eller räddningskast (inte ens osårbara räddningar) för ett dödligt sår. Fördela det precis som du skulle göra med någon annan attack och orsaka skada på en figur i målförbandet (s. 18). Till skillnad från skador som orsakats av normala attacker förloras inte överskottsskador från dödliga sår. Fortsätt istället tilldela skador till en annan figur i målförbandet, antingen tills alla skador har tilldelats eller tills målförbandet förstörs.

Om en attack orsakar dödliga sår utöver normala skador ska du först verkställa de normala skadorna. Om en attack orsakar dödliga sår utöver normala skador, men den normala skadan

räddas, drabbas målförbandet fortfarande av de dödliga såren, precis som det beskrivs här intill. Om en förmåga modifierar skadan som orsakas av ett vapen och vapnet kan orsaka dödliga sår utöver den normala skadan ska eventuella dödliga sår inte modifieras av förmågan (om inte regeln specifikt anger annat).

- Varje dödligt sår som orsakas av ett förband leder till att en figur i förbandet förlorar ett sår.
- Inga räddningskast kan göras mot dödliga sår.
- Dödliga sår som orsakas av attacker utöver normal skada verkställs alltid, även om de normal skadorna räddas.

IGNORERA SÅR

Vissa figurer har regler som ger dem en chans att ignorera sår. Om en figur har mer än en sådan regel kan du bara använda en av dessa regler varje gång figuren förlorar sår (inklusive sår som förloras på grund av dödliga sår).

- En figur kan bara använda en regel för att försöka ignorera varje sår den fått.

STORMNINGSFAS

Krigare kastar sig in i striden för att dräpa med klingor, hammare och klor. Höga krigsrop och galna skrik ekar genom den virvlande röken när ögonblicket för ohämmat våld närmar sig.

Stormningsfasen delas upp i två steg. Först stormar du in med dina förband. Sedan utför din motståndare Hjalteingripanden.

1. STORMNINGAR
2. HJALTEINGRIPANDEN

1. STORMNINGAR

Börja din Stormningsfas genom att välja ett giltigt förband från din armé som du vill storma med och storma med förbandet. Ett förband är giltigt om det befinner sig inom 12 tum från något fiendeförband i början av Stormningsfasen. Förband som har Avancerat eller Retirerat under denna stridsrunda, och förband som startar Stormningsfasen inom Stridsräckvidd för fiendeförband, är inte giltiga förband. Om du inte har några giltiga förband från din armé som du vill storma över slagfältet ska du gå vidare till steget Hjalteingripanden i Stormningsfasen. När du är klar med att storma med ett av dina förband kan du sedan välja ett annat förband från din armé för att göra det och så vidare, tills du har gjort det med så många av dina förband som du önskar.

Inget förband kan väljas för stormning mer än en gång i varje Stormningsfas. När du har pekat ut stormande förband och utfört en stormning med alla giltiga förband som du vill storma med (om du hade några) ska du gå vidare till steget Hjalteingripanden i Stormningsfasen.

- Välj ett förband från din armé att storma med.
- Utför en stormning med förbandet (se nedan).
- Välj ett annat förband från din armé att storma med.
- När alla dina förband har stormat ska du fortsätta till steget Hjalteingripanden (s. 20).

STORMA MED ETT FÖRBAND

När du har valt ett förband som vill ska utföra en stormning måste du välja ett eller flera fiendeförband inom 12 tum från ditt valda förband som målen för stormningen. Målet eller målen för stormningen behöver inte vara synliga för det stormande förbandet. Sedan kastar du ett stormningskast för ditt förband genom att kasta 2D6. Detta är det maximala antalet tum som varje figur i det stormande förbandet nu kan flyttas om de kan göra en stormning. Ett förbands stormning måste kunna avslutas med bibehållen förbandsammansättning (s. 4) och inom

Stridsräckvidd (s. 4) för varje förband som var något av stormningsmålen, utan att förflyttning sker genom Stridsräckvidden för några fiendeförband som inte var stormningsmål. Om detta är möjligt lyckas stormningen och figurerna i förbandet utför en stormning som uppfyller ovanstående villkor. Om detta är omöjligt misslyckas stormningen och inga figurer i det stormande förbandet flyttas denna fas.

- Peka ut vilka förband som är mål för stormningen (måste vara inom 12 tum).
- Stormningskast = 2D6 tum.
- Om avståndet inte är tillräckligt för att flytta det stormande förbandet inom Stridsräckvidden för alla mål misslyckas stormningen.
- Om stormningen lyckas utför figurerna sin stormning.
- Det går inte utföra en stormning genom Stridsräckvidden för ett förband som inte var ett av stormningsmålet.

2. HJÄLTEINGRIPANDE

Din motståndare kan nu välja ett giltigt **CHARACTER**-förband (Karaktärsförband) från sin armé för att utföra ett Hjälteingripande (se nedan). Ett giltigt **CHARACTER**-förband är ett förband som inte befinner sig inom Stridsräckvidden för några fiendeförband, men som befinner sig inom 3 tum horisontellt och 5 tum vertikalt från ett fiendeförband. När motståndaren är klar med att utföra Hjälteingripandet med ett **CHARACTER**-förband kan de sedan välja ett annat giltigt **CHARACTER**-förband från deras armé för att göra det och så vidare, tills de har gjort det med så många av sina förband som de önskar. Om din motståndare inte har några giltiga **CHARACTER**-förband slutar Stormningsfasen.

Inget förband kan utföra mer än ett Hjälteingripande i varje fiendes Stormningsfas. Ett förband kan aldrig utföra ett Hjälteingripande i sin egen Stormningsfas. När alla dina motståndares giltiga **CHARACTER**-förband har utfört de önskade Hjälteingripanden slutar din Stormningsfas och du fortsätter till Stridsfasen.

- Välj ett **CHARACTER**-förband som ska utföra ett Hjälteingripande.
- Det går inte att utföra ett Hjälteingripande om det finns fiendeförband inom Stridsräckvidd.
- Det måste finnas ett fiendeförband inom 3 tum horisontellt och 5 tum vertikalt för att ett förband ska kunna utföra ett Hjälteingripande.
- Välj ett annat **CHARACTER**-förband som ska utföra ett Hjälteingripande.
- När alla dina **CHARACTER**-förband har utfört ett Hjälteingripande ska du gå vidare till Stridsfasen [s. 21].

UTFÖRA ETT HJÄLTEINGRIPANDE

När ett förband utför ett Hjälteingripande kan du flytta varje figur i förbandet upp till 3 tum – detta är en Ingridandeförflyttning. Varje figur i förbandet måste avsluta sin Ingridandeförflyttning närmare den närmaste fiendefiguren. Kom ihåg att ett förband måste avsluta alla förflyttningar med bibehållen förbandssammanhållning (s. 4).

- **Hjälteingripande:** Flyttas upp till 3 tum.
- Måste avsluta förflyttningen närmare den närmaste fiendefiguren.

STORMA ÖVER TERRÄNG

Om inte annat anges kan en figur flyttas över terränginslag när den gör en stormning, men inte genom dem (figurer kan inte röra sig genom en vägg eller passera genom ett träd, men de kan klättra uppför eller över dem).

En figur kan flyttas över terränginslag som om dessa inte var där om terrängen är högst 1 tum hög. Vertikala avstånd uppåt och/eller nedåt för att korsa sådana terränginslag ignoreras. En figur kan flyttas vertikalt för att klättra upp, ner och över alla terränginslag som är högre än detta genom att räkna det vertikala avståndet upp och/eller ner som en del av dess stormning. Figurer kan inte avsluta en stormning mitt under klättringen. Innebär detta att stormningen inte kan slutföras så misslyckas stormningen.

- Figurer kan röra sig fritt över terränginslag som är 1 tum höga eller lägre.
- Figurer kan inte röra sig genom högre terränginslag utan att klättra uppåt och nedåt på dem.

FLYGA OCH STORMA

Om ett förbands datablad har nyckelordet **FLY** kan dess figurer under stormningar flyttas över andra figurer (och deras baser) som om de inte var där, men de måste flyttas över terränginslag (inklusive de med nyckelordet **BUILDING** (Byggnad)) som alla andra figurer. En figur med nyckelordet **FLY** kan inte slutföra någon förflyttning ovanpå en annan figur.

- **FLY**-figurer kan flyttas över andra figurer när de stormar.
- **FLY**-figurer kan flyttas över terräng (även de med nyckelordet **BUILDING**) som alla andra figurer när de gör en stormning.

OVERWATCH

Vissa regler gör det möjligt för förband att avlossa Overwatch (Täckningseld) på ett fiendeförband innan det kan storma. Om ett fiendeförband pekar ut ett eller flera förband från din armé som mål för en stormning och något av dessa förband har möjlighet till Overwatch kan vart och ett av dessa förband avlossa täckningseld innan stormningskastet görs. Ett förband kan inte avlossa täckningseld om det finns några fiendeförband inom dess Stridsräckvidd. Overwatch-förmågan verkställs som en vanlig skjutattack (förutom att den verkställs i Stormningsfasen) och använder alla normala regler, förutom att ett omodifierat träffkast på 6 alltid krävs för en träff, oavsett vad den skjutande figuren har som Skjutvapensskicklighet eller någon annan modifierare för träffkast. Och när en figur verkställer Overwatch görs attacken alltid mot det stormande förbandet. Alla regler som anger att ett förband inte kan vara ett attackmål om det inte är det närmaste målet (t.ex. Håll utkik, Sir) gäller inte vid Overwatch-attacker.

- **Overwatch:** Innan stormningskastet görs kan alla stormningsmål med Overwatch-förmåga verkställa Overwatch.
- Det går aldrig att verkställa Overwatch när det finns fiendeförband inom Stridsräckvidden.
- När du verkställer Overwatch ska du skjuta med förbandet, men attackerna träffar endast på omodifierade 6:or.

STRIDSFAS

Slagfältet dränks i blodbad när de stridande arméerna slår emot varandra. Huggtänder och klor krossar ben. Klingor ljuder som hammare på städet. Blodet forsar och lemmar slits itu när hatfyllda fiender förgör varandra.

Spelaren vars delrunda det inte är börjar. Spelarna turas om att välja ett giltigt förband från sin armé och strida i närkamp med det (se till nedan). Ett förband är giltigt om det befinner sig inom ett fiendeförbands Stridsräckvidd och/eller har gjort en stormning denna delrunda. Om ingen av spelarna har några giltiga förband som kan strida i närkamp slutar Stridsfasen.

Inget förband kan strida i närkamp mer än en gång i varje Stridsfas. Om alla av en spelares giltiga förband har stridit kan motståndaren strida med sina återstående giltiga förband, ett åt gången. Observera att när ett fiendeförband har stridit och avslutat sin Konsolidering kan det hända att tidigare ogiltiga förband nu blivit giltiga. Dessa förband kan sedan väljas för att strida med. När alla giltiga förband har stridit i närkamp slutar Stridsfasen och du fortsätter till Moralfasen.

- Börja med din motståndare och turas om att välja förband att strida med.
- När ett förband strider grupperas det först och sedan utför figurerna närstridsattacker och sedan konsolideras förbandet.
- Om en spelare inte har fler förband kvar att strida med, strider deras motståndare sedan med sina återstående förband, ett åt gången.
- När alla förband har stridit fortsätter du till Moralfasen (s. 23).

FÖRBAND SOM STORMAT STRIDER FÖRST

Förband som utfört en stormning under delrundan strider först i Stridsfasen. Detta betyder att förband som inte utfört en stormning under denna delrunda inte kan väljas för att strida förrän alla förband som utfört en stormning har stridit.

- Förband som utfört en stormning denna delrunda strider innan alla andra förband.

STRIDA

När du väljer ett förband för att strida med börjar du med att gruppera förbandet, därefter måste figurerna i förbandet göra nära närstridsattacker och till sist konsolideras förbandet.

GRUPPERING

När ett förband grupperas kan du flytta varje figur i förbandet upp till 3 tum. Detta kallas en gruppering. Varje figur i förbandet måste avsluta sin gruppering närmare den närmaste fiendefiguren. En figur som redan vidrör en fiendefigur kan inte flyttas, men den räknas fortfarande som att den har grupperats. Kom ihåg att ett förband måste avsluta alla förflyttningar med bibehållen förbandssammanhållning (s. 4).

- **Gruppering:** Flyttas upp till 3 tum.
- Måste avsluta förflyttningen närmare den närmaste fiendefiguren.

UTFÖRA NÄRSTRIDSATTACKER

Innan du verkställer några närstridsattacker måste du först bestämma vilka figurer som kan strida och hur många attacker de kommer att utföra. Därefter väljer du målförband för alla attacker som figurerna kommer att utföra och säger vilket närstridsvapen som kommer att användas för attackerna.

Vilka figurer strider

När ett förband utför närstridsattacker är det bara figurerna i förbandet som antingen befinner sig inom Stridsräckvidd (s. 4) för ett fiendeförband, eller som befinner sig inom ½ tum från en annan figur från sitt eget förband som i sig är inom ½ tum från ett fiendeförband, som kan strida.

- En figur kan strida om den befinner sig inom ett fiendeförbands Stridsräckvidd.
- En figur kan strida om den befinner sig inom ½ tum av en annan figur från sitt eget förband som befinner sig inom ½ tum från ett fiendeförband.

Antal attacker

När en figur strider utför figuren ett antal attacker. Du gör ett träffkast för varje attack som görs (se Utföra attacker, sida 18).

Antalet attacker som en figur utför bestäms av dess Attackegenskap (A), som finns på dess datablad. Till exempel, om en figur har A på 2, kan den utföra två attacker.

- Antal attacker som utförs av varje stridsklar figur = A.

Välj mål

Innan du verkställer några attacker måste du först välja målförband för alla attacker. Attacker utförda av figurer i förband som utfört en stormning under denna delrunda kan endast utföras mot fiendeförband som deras förband stormat mot, eller mot fiendeförband som utfört ett Hjärteingripande under denna delrunda. För att kunna utföra närstridsattacker mot ett fiendeförband måste den attackerande figuren antingen vara inom fiendeförbandets Stridsräckvidd eller befinna sig inom ½ tum från en annan figur från det egna förbandet som i sig befinner sig inom ½ tum från fiendeförbandet.

Om en figur kan utföra fler än en attack, kan den utföra alla mot samma mål, eller så kan den dela upp attackerna mellan olika fiendeförband. Ett förband som har mer än en figur kan på samma sätt välja att figurerna utför sina attacker mot samma mål eller mot olika mål. I båda fallen ska du säga vilka attacker som kommer utföras mot vilka förband innan några attacker verkställs. Du måste också verkställa alla attacker mot ett mål innan du går vidare till nästa.

Om det inte finns några mål som kan attackeras (eftersom alla fiendeförband är utanför Stridsräckvidden etc.) kan det förbandet inte utföra närstridsattacker, men det kan fortfarande konsolideras (se intill).

- Om det attackerande förbandet utfört en stormning under denna delrunda kan dess figurer endast attackera förband som var dess stormningsmål, eller attackera förband som utförde ett Hjärteingripande under denna delrunda.
- Välj mål för alla attacker innan några attacker verkställs.
- Om ett förband utför attacker mot flera förband måste alla attacker mot ett förband verkställas innan attacker mot nästa förband verkställs.

Välj vapen

När en figur utför en närstridsattack måste den göra det med ett närstridsvapen (dvs. ett vapen av Närstridstyp (Melee)). Vilka vapen en figur är utrustad med beskrivs på dess datablad. Om en figur inte är utrustad med något närstridsvapen, eller om den inte kan utföra en attack med något av vapnen den är utrustad med, gör figuren sina attacker med ett närstridsvapen som har följande profil:

VAPEN	RÄCKVIDD	TYP	S	AP	D
Närstridsvapen	Närstrid	Närstrid	Användare	0	1

Om en figur har mer än ett närstridsvapen väljer du vilket vapen den ska använda innan du verkställer några attacker. Om en figur har mer än ett närstridsvapen och kan göra flera attacker kan du välja att dela upp separata attacker mellan vapnen som du vill. Säg vilka attacker som görs med vilka vapen innan du verkställer några attacker. Om vapnen som valts har mer än en profil som du måste välja mellan måste du säga vilken profil som används i detta skede. Gör du flera attacker med ett sådant vapen kan separata attacker göras med olika profiler om du vill.

Om ditt förband utför närstridsattacker med mer än ett närstridsvapen och dessa vapen har olika profiler, måste du, efter att du har verkställt attacker med ett av dessa vapen verkställa attacker från eventuella andra vapen med samma egenskapsprofil som används för attacker mot målförbandet innan du löser några

attacker mot målförbandet där du använder vapen med en annan egenskapsprofil. Observera att alla attacker du har sagt att du ska alltid verkställs mot målförbandet, även om det skulle hända att det inte finns några figurer i fiendeförbandet inom räckvidd när det är dags att verkställa attackerna (detta kan hända på grund av att figurer förstörs och tas bort från slagfältet som resultat av attacker som gjorts av den attackerande figurens förband).

- Varje närstridsattack utförs med ett närstridsvapen.
- En figur utför attacker med hjälp av närstridsvapenprofilen intill om den inte har några andra närstridsvapen.
- Om ett förband attackerar med flera vapen, måste alla attacker som görs med vapen som har samma profil verkställas innan attacker med nästa vapenprofil verkställs.

KONSOLIDERING

När ett förband konsolideras kan du flytta varje figur i förbandet upp till 3 tum. Detta kallas en konsolidering. Varje figur måste avsluta sin konsolidering närmare den närmaste fiendefiguren. En figur som redan vidrör en fiendefigur kan inte flyttas, men den räknas fortfarande som att den har konsoliderats. Kom ihåg att ett förband måste avsluta alla förflyttningar med bibehållen förbandssammanhållning (s. 4).

- **Konsolidering:** Flyttas upp till 3 tum.
- Måste avsluta förflyttningen närmare den närmaste fiendefiguren.

Till exempel: James väljer ett förband Chaos Terminators för strid. Efter att figurerna har grupperats utför James attacker med sitt förband. Förbandet har fem figurer som befinner sig inom ett fiendeförbands Stridsräckvidd. En av James figurer har en Attackegenskap på 3 och är utrustad med blixtklor. De övriga fyra figurerna har alla en Attackegenskap på 2. Två är utrustade med kraftjärn och två är utrustade med blixtklor. Chaos Terminators befinner sig bara inom Stridsräckvidd för ett fiendeförband. Detta betyder att de kan utföra sju attacker mot förbandet med blixtklor och fyra med kraftjärn. James verkställer attackerna som görs med kraftjärnen först och när dessa har verkställts verkställer James attackerna som görs med blixtklorna. När förbandets alla attacker har verkställts konsolideras därefter Terminators.

MORALFAS

Även den djärvaste själv kan svikta när stridens fador börjar göra sig kända. När faran lurar överallt och kamraterna faller en efter en då är det endast de mest hjältemodiga, de mest monströsa eller de hopplöst galna som står kvar.

Moralfasen delas upp i två steg. Först gör du Moraltester för dina förband. Sedan tar du bort alla figurer som hamnat utanför förbandssammanhållningen.

1. MORALTESTER 2. KONTROLLERA FÖRBANDSSAMMANHÅLLNING

1. MORALTESTER

Spelaren vars delrunda det är börjar och spelarna turas om att välja ett förband från sin armé som förlorat figurer under delrundan och göra ett Moraltest för detta förband. Om inga förband på slagfältet behöver göra ett Moraltest går du vidare till Kontrollera förbandssammanhållning i Moralfasen.

Ett förband behöver bara göra ett Moraltest i varje fas. Om en spelare har slutat göra Moraltester för alla förband från sin armé som har fått förlorat figurer under delrundan gör motståndaren alla sina återstående Moraltester, ett i taget. När alla Moraltester har gjorts (i förekommande fall) går du vidare till Kontrollera förbandssammanhållning i Moralfasen.

- Spelare turas om att göra Moraltester för förband från deras armé som lidit förluster under denna delrunda.
- Om en spelare inte har några fler förband som behöver göra Moraltester, gör deras motståndare sedan Moraltester med sina återstående förband, ett åt gången.
- När alla förband har gjort Moraltester, går du vidare till Kontrollera förbandssammanhållning (se intill).

MORALTESTER

För att göra ett Moraltest kastar du en D6 och lägger till antalet figurer som förstörts i förbandet under delrundan. Om resultatet är lika med eller mindre än förbandets högsta Ledarskapsegenskap (Ld) lyckas Moraltestet och ingenting mer händer. Ett omodifierat tärningskast på 1 resulterar dessutom alltid i ett lyckats Moraltest, oavsett vad det totala resultatet är. I alla andra fall misslyckas Moraltestet och en figur flyr från förbandet. Du måste sedan göra Stridsutmattningstester för de återstående figurerna i förbandet (se intill). Du bestämmer vilken figur från förbandet som flyr. Figuren tas bort från spelet och räknas som att den har förstörts, men den utlöser aldrig några regler som verkställs när en figur förstörs.

- **Moraltest** = D6 + antal figurer som förstörts under delrundan.
- Ett omodifierat tärningskast på 1 lyckas alltid (inga figurer flyr).
- Om Moraltestet överskrider förbandets Ld måste en figur fly och andra figurer måste göra Stridsutmattningstester.

STRIDSUTMATTNINGSTESTER

Om ett förband misslyckas med ett Moraltest måste du göra Stridsutmattningstester efter att den första figuren har flytt från förbandet. Detta gör du genom att kasta en D6 för varje återstående figur i förbandet och subtrahera 1 från resultatet om förbandet är under Halvstyrka (s. 6). För varje resultat på 1 flyr ytterligare en figur från förbandet. Du bestämmer vilka figurer som flyr från förbandet. Figurerna tas bort från spelet och räknas som att de har förstörts, men de utlöser aldrig några regler som verkställs när en figur förstörs.

- **Stridsutmattningstester:** Kasta en D6 för varje återstående figur i förbanden. För varje 1:a flyr ytterligare en figur.
- Subtrahera 1 från Stridsutmattningstester om förbandet är under Halvstyrka.

Till exempel: I Moralfasen måste Stu göra ett Moraltest för sitt förband av Skitarii Rangers. Förbandet började striden med tio figurer och leds av en Ranger Alpha, med en Ledarskapsegenskap på 7. Fem av förbandets figurer förstördes under denna delrunda så Stu kastar en D6, får en 4:a och lägger till 5 till resultatet. Resultatet på 9 är större än förbandets Ledarskapsegenskap, så deras Moraltest misslyckas och en figur ur förbandet flyr och tas bort. Stu måste nu göra Stridsutmattningstester för de återstående fyra figurerna i sitt förband. Stu kastar en 1:a, en 2:a, en 5:a och en 6:a. Eftersom förbandet nu är under Halvstyrka subtraheras 1 från varje tärningskast. De slutliga resultaten innebär att ytterligare två figurer flyr från förbandet. De tas också bort.

2. KONTROLLERA FÖRBANDSSAMMANHÅLLNING

Varje spelare måste nu ta bort figurer, en åt gången, från något av förbanden i sina arméer som inte längre har förbandssammanhållning, enligt definitionen på sida 4, tills förbandet består av endast en grupp figurer i spelet som har förbandssammanhållning. Figurerna som tas bort räknas som att de har förstörts, men de utlöser aldrig några regler som verkställs när en figur förstörs. När figurer tas bort i detta skede måste deras förband inte utföra något ytterligare Moraltest.

- Ta bort figurer från förband i din armé som inte har förbandssammanhållning (s. 4).
- När alla figurer som inte har förbandssammanhållningen har tagits bort (om det finns några) slutar Moralfasen.
- Spelarens delrunda slutar sedan och om inte striden inte avslutas börjar nästa spelares delrunda (s. 9).

UPPDRAG

Innan du kan föra krig i Warhammer 40,000 måste du först välja ett uppdrag. Grundreglerna har ett uppdrag med en strid – Inget utom krig – som är perfekt för att snabbt komma igång. Det finns andra i andra böcker, eller så kan du spela ett uppdrag som du hittar på själv. Om du och din motståndare inte kan komma överens om vilket uppdrag ni ska spela, måste ni ha en träningskamp där vinnaren avgör vilket uppdrag det blir.

UPPDRAGETS INSTRUKTIONER

Alla uppdrag har en uppsättning instruktioner som beskriver hur striden ska utkämpas. Dessa bör följas i ordningsföljd och kommer vanligtvis att bestå av följande steg:

1. Mobilisera arméer

Varje uppdrag har riktlinjer för hur stora arméer spelarna ska mobilisera och eventuella ytterligare regler som kan påverka hur ni väljer arméer.

2. Läs uppdragsgenomgången

Varje uppdrag har en beskrivning av omständigheterna runt striden och vad uppdragets primära mål är (dvs. hur du vinner). Vissa uppdrag kan också innehålla en eller flera speciella regler. De täcker unika situationer eller egenskaper som kan användas i striden.

3. Skapa slagfältet

Varje uppdrag innehåller information om hur stort slagfält du behöver. Varje uppdrag har också information om terränginslag eller målmarkörer som behöver placeras och var du ska placera dem. Annars antas att du använda riktlinjerna i Warhammer 40,000-regelboken (Core Book) för att skapa ditt slagfält. Om du använder ett slagfält med en annan storlek eller form måste du justera avstånden och områdena för uppställningszonerna, målmarkörerna och terränginslagen på ett lämpligt sätt.

4. Ställ upp trupper

Varje uppdrag har en uppställningskarta som visar områdena där varje spelare kan ställa upp figurerna i sin armé (kallad arméns uppställningszon) och som anger eventuella begränsningar för uppställningen.

5. Välj vem som börjar

Varje uppdrag anger hur du bestämmer vilken spelare som börjar.

6. Verkställ regler som verkställs innan striden

Spelarna verkställer alla regler som träder i kraft före striden som deras arméer kan ha.

7. Påbörja striden

Den första stridsrundan börjar. Spelarna fortsätter att gå igenom stridsrunder tills striden är över.

8. Avsluta striden

Varje uppdrag anger när striden är över. Detta sker vanligtvis efter att ett visst antal stridsrunder har avslutats eller när en spelare har uppnått ett visst segervillkor.

9. Avgör vinnaren

Varje uppdrag berättar vad du behöver göra för att vinna spelet. Om ingen av spelarna lyckas vinna anses spelet vara oavgjort.

MÅLMARKÖRER

Många uppdrag använder målmarkörer som indikerar taktiskt eller strategiskt viktiga positioner som båda sidor försöker ta kontrollen över. Om en strid kräver målmarkörer kommer uppdragsbeskrivningen ange var de ska placeras på slagfältet. Målmarkörerna kan vara vilken lämplig markör som helst, men vi rekommenderar att du använder runda markörer med en diameter på 40 mm.

När du placerar målmarkörer på slagfältet ska du alltid placera dem så att de är centrerade på den punkt som anges av uppdraget. När du mäter avstånd till och från målmarkörer ska du alltid mäta till och från den närmaste delen av målmarkören.

En figur befinner sig inom en målmarkörs räckvidd om den befinner sig inom 3 tum horisontellt och 5 tum vertikalt från målmarkören.

Om inget annat anges anses en spelare kontrollera en målmarkör så länge de har fler figurer inom räckvidd av markören än vad motståndaren har. Du kan endast räkna en figur för kontrollen över en markör per delrunda. Om någon av dina figurer kan räknas för kontrollen över mer än en målmarkör måste du välja vilken markör figuren räknas för under denna delrunda. Förband med nyckelordet **AIRCRAFT** (Flygfarkost) och förband som har Fortifikationsrollen (Fortification) kan aldrig kontrollera målmarkörer. Räkna inte dessa förband när du bestämmer vilken spelare som har kontrollen över en målmarkör.

- **Målmarkör:** 40 mm rund markör
- En figur befinner sig inom en målmarkörs räckvidd om figuren befinner sig inom 3 tum horisontellt och 5 tum vertikalt.
- Målmarkören kontrolleras av den spelare som har flest figurer inom räckvidden.
- **FIGURER MED NYCKELODET AIRCRAFT** och Fortifikationsrollen kan inte kontrollera målmarkörer.



Målmarkörernas placering på slagfältet visas vanligtvis på det spelade uppdragets uppställningskarta och representeras av ikonen till vänster.

MÅLET SÄKRAT

Vissa förband har en egenskap som kallas Målet säkrat (Objective Secured). En spelare har kontrollen över en målmarkör om de har figurer med denna förmåga inom målmarkörens räckvidd, även om det finns fler fiendefigurer inom målmarkörens räckvidd. Om det finns en fiendefigur inom en målmarkörs räckvidd som också har denna förmåga (eller en liknande förmåga), avgörs kontrollen över målmarkören normalt och tillhör spelaren som har flest figurer inom räckvidden för denna målmarkör.

- **Målet säkrat:** En spelare har kontroll över en målmarkör om någon av spelarens figurer inom räckvidden har denna förmåga (Objective Secured).

UPPDRAG INGET UTOM KRIG

1. MOBILISERA ARMÉER

För att spela detta uppdrag måste du och din motståndare först mobilisera en armé från miniatyrerna i din samling. Arméerna kan använda vilka figurer du vill från era samlingar. Det är upp till spelarna att komma överens om hur stora deras arméer ska vara. Det finns inget som säger att de två arméerna måste vara av samma storlek, men om det är vad spelarna vill ska de enas om detta nu. Om detta är första gången du spelar Warhammer 40,000 rekommenderar vi att varje spelare bara använder ett litet antal förband. Tabellen nedan innehåller några riktlinjer för hur lång tid striden kan ta utifrån storleken på de använda arméerna. Observera att det här är den kombinerade Kraftnivån (se Warhammer 40,000-regelboken (Core Book)) för både din och din motståndares armé.

STRIDER		
STRIDSSTORLEK	ARMÉERNAS STORLEK (Kombinerade Kraftnivåer)	STRIDSLÄNGD
Patrull	50	Upp till 1 timme
Råd	100	Upp till 2 timmar
Insatsgrupp	200	Upp till 3 timmar
Full offensiv	300	Upp till 4 timmar

När du har mobiliserat din armé ska du välja ut en av dina figurer som din Krigsherre. Den figuren får nyckelordet **WARLORD**. Om din **WARLORD**-figur också har nyckelordet **CHARACTER** får den ett Krigsherredrag (Warlord Trait) som du väljer härnäst. Alla Krigsherrar kan ha Krigsherredraget Inspirerande ledare (se nedan). Du hittar andra Krigsherredrag i andra produkter.

Inspirerande ledare (Krigsherredrag, Aura)

Lägg till 1 till Ledarskapsegenskapen för allierade förband när dessa befinner sig inom 6 tum från **WARLORD**-figuren.

2. UPPDRAGSGENOMGÅNG

Det är dags att visa att du är den mäktigaste befälhavaren i galaxen! Det enda som står mellan dig och den ultimata äran är en motståndare helt inställd på att förgöra dig. Krossa fiendens armé och säkra de strategiska positionerna runtom på slagfältet, samtidigt som du hindrar fienden från att göra detsamma.

Uppdragets mål:

Dräp Krigsherren: En spelare får 1 segerpoäng om fiendens **WARLORD**-figur är förstörd när striden är över.

Säkra och befäst: I slutet av varje spelares Kommandofas får spelaren vars delrunda det är 1 segerpoäng för varje målmarkör som de för närvarande har kontrollen över (se informationen intill om hur du ställer upp Målmarkörer). Spelare kontrollerar målmarkörerna enligt anvisningarna på sida 24. Om en spelare dessutom kontrollerar fler målmarkörer än vad motståndaren gör när striden är över får de 1 extra segerpoäng.

3. SKAPA SLAGFÄLTET

Spelarna skapar nu slagfältet och placerar ut terränginslag utifrån riktlinjerna i Warhammer 40,000-regelboken (Core Book). Den minsta storleken på ditt slagfält beror på stridsstorleken du har valt. Detta visas i tabellen nedan:

SLAGFÄLT	
STRIDSSTORLEK	SLAGFÄLTETS STORLEK (Minst)
Patrull/Råd	44 tum x 30 tum
Insatsgrupp	44 tum x 60 tum
Full offensiv	44 tum x 90 tum

Spelarna måste sedan turas om att placera ut målmarkörer på slagfältet. Spelaren som vinner en tärningskamp (s. 6) får börja och ni fortsätter tills totalt fyra mål har placerats ut. Målmarkörer kan inte placeras ut inom 6 tum från slagfältets kant eller inom 9 tum från andra målmarkörer.

4. STÄLL UPP TRUPPER

När slagfältet har skapats har spelarna en tärningskamp igen. Vinnaren väljer en uppställningszon åt sin armé. Spelarna turas sedan om att ställa upp sina förband, ett åt gången. Spelaren som inte valde sin uppställningszon börjar. Figurerna måste ställas upp helt och hållet inom sin egen uppställningszon. Fortsätt att ställa upp förband tills båda spelarna har ställt upp alla förband i sina arméer, eller tills det inte finns plats att ställa upp fler förband. Om en spelare är klar med att ställa upp sin armé, fortsätter motståndaren att ställa upp de återstående förbanden från sin armé.

Om båda spelarna har förband med förmågor som gör att dessa kan ställas upp efter att båda arméerna har ställts upp måste spelarna ha en tärningskamp efter att alla andra förband har ställts upp. Vinnaren får då ställa upp sina förband med sådana förmågor först.

5. VÄLJ VEM SOM BÖRJAR

Spelarna bör ha en tärningskamp igen och vinnaren får välja att ta den första eller andra delrundan.

6. VERKSTÄLL REGLER SOM VERKSTÄLLS INNAN STRIDEN

Spelarna verkställer alla regler som träder i kraft före striden som deras arméer kan ha.

7. PÅBÖRJA STRIDEN

Den första stridsrundan börjar. Spelarna fortsätter att gå igenom stridsrundor tills striden är över.

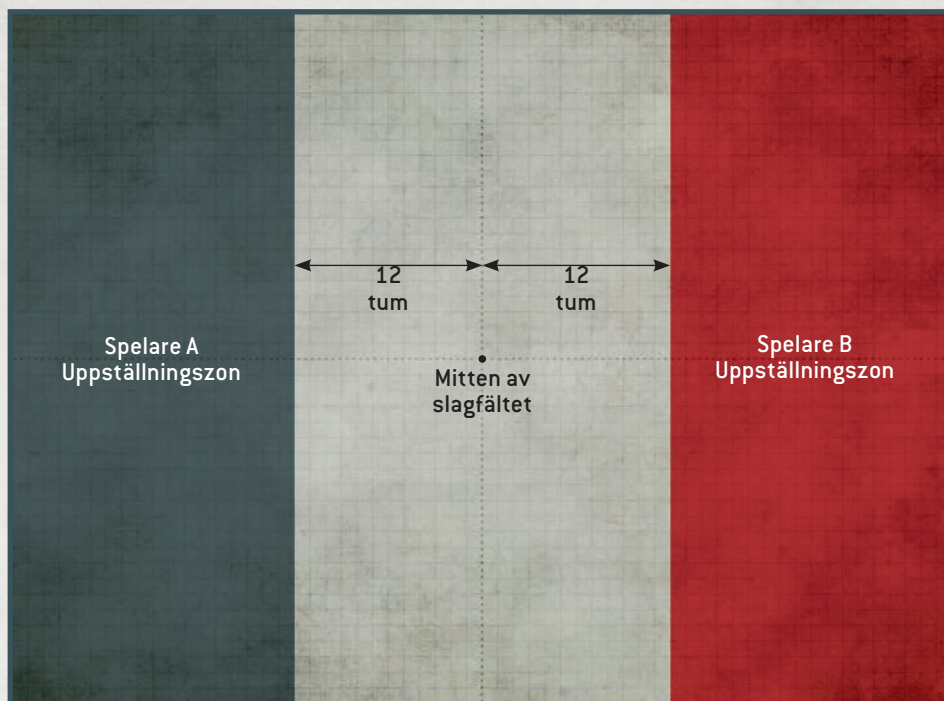
8. AVSLUTA STRIDEN

Striden är över när alla figurer i en spelares armé har förstörts eller när den femte stridsrundan har avslutats (beroende på vilket som inträffar först).

9. AVGÖR VINNAREN

Om en armé i slutet av striden har förstörts helt är det spelaren som för befäl över den motsatta armén som är segraren. Annars är spelaren med flest segerpoäng segraren (har ni lika många poäng är striden oavgjord).

Spelare A Slagfältskant



Spelare B Slagfältskant