

WARHAMMER 40,000



SNABBSTARTGUIDE

Sidreferenser i den här guiden avser sidnumren i Warhammer 40,000-regelboken.

Den här guiden hjälper dig att komma igång med att spela Warhammer 40,000. Mer information finns i regelboken. Warhammer 40,000 spelas som en serie stridsrundor. I varje stridsrunda har båda spelarna varsin tur, uppdelad i olika faser som måste genomföras i rätt ordning.

1. BEFÄLSFASEN



2. FÖRFLYTTNINGSFASEN



3. SKJUTFASEN



4. STORMNINGSFASEN



5. STRIDSFASEN



1. BEFÄLSFASEN



Befäl: Först får båda spelarna 1 befälspoäng (som kan spenderas på stratagem vid olika tillfällen under stridsrundan). Följ sedan alla regler du har som används i din befälsfas.

Stridschock: Slå 2T6 för varje enhet i din armé som har förlorat mer än hälften av sina modeller (eller mer än hälften av sina sår för enheter med en enda modell). Om resultatet är lägre än den LD (Ledarskap) som visas på enhetens datablad är enheten i stridschock fram till början av din nästa befälsfas. Stridschockade enheter har en OC (målkontroll) på 0 och kan inte påverkas av vänliga stratagem.

2. FÖRFLYTTNINGSFASEN



Enheter som inte befinner sig inom 1" från fiendens modeller (stridsräckvidd) kan antingen stå stilla (förbli stationära), göra en normal förflyttning eller framrycka:

- **Normal förflyttning:** Flytta enheten ett avstånd i tum upp till dess MV-egenskap (förflyttning), utan att hamna inom fiendemodellers stridsräckvidd.
- **Framryckningar:** Gör som ovan, men slå även 1T6 och lägg till resultatet till enhetens förflyttning. Enheter som framrycker kan inte skjuta den här turen (utom med halvautomatiska vapen) och kan inte storma den här turen.

Enheter som är inom fiendemodellers stridsräckvidd kan bara förbli stationära eller retirera:

- **Retirera:** Som en normal förflyttning, men enheter som retirerar kan inte skjuta eller storma under den här turen.

3. SKJUTFASEN



Dina modeller får avfira sina distansvapen mot fiendeenheter som är inom räckvidd och synliga, en enhet i taget. Modeller som har fler än ett distansvapen kan skjuta mot olika mål med vapnen, men du måste tillkännage alla mål samtidigt.

Vapnen presenteras på följande sätt:

PROJEKTILVAPEN	RÄCKVIDD	A	BS	S	AP	D
Bolt pistol [PISTOL]	12"	1	3+	4	0	1

NÄRSTRIDSVAPEN	RÄCKVIDD	A	WS	S	AP	D
Astartes chainsword	Närstrid	5	3+	4	-1	1

Räckvidd: Hur långt ett vapen kan nå. Om en fiotlig enhet befinner sig inom det här avståndet och är synlig för din modell kan den bli måltavla.

A (Attacker): Antalet skott eller slag vapnet får, vilket representeras av antalet T6 du slår när du attackerar.

BS (Ballistikfärdighet): Hur träffsäkra dina attacker är. Om ett träffkast får den här

siffran eller högre träffar attacken!

S (Styrka): Attacker som träffar måste vara tillräckligt starka för att såra målet.

AP (Pansarpenetrering): Det här anger hur effektiv attacken är mot pansar.

D (Skada): Om den fiendeenheten misslyckas med sitt räddningskast gör attacken den här mängden skada.

GENOMFÖR ATTACKER

Använd följande sekvens för att göra attacker, en attack i taget:

1 TRÄFFKAST

Slå en T6 per attack och sikta på att få lika med eller högre än BS. Ett icke-modifierat träffkast på 6 kallas kritisk träff och är alltid lyckat.

2 SKADEKAST

Jämför attackens styrka med målets motståndskraft, enligt nedan. Ett icke-modifierat skadekast på 6 kallas kritisk skada och är alltid lyckat.

ATTACKENS STYRKA MOT MÅLETS MOTSTÅNDSKRAFT	RESULTAT PÅ T6 SOM KRÄVS
Om styrkan är DUBBELT SÅ STOR (eller mer) som motståndskraften.	+
Om styrkan är STÖRRE än motståndskraften.	+
Om styrkan är LIKA STOR som motståndskraften.	+
Om styrkan är MINDRE än motståndskraften.	+
Om styrkan är HÄLFTEN SÅ STOR (eller mindre) som motståndskraften.	+

3 ATTACKFÖRDELNING

Din motståndare väljer vilken modell i sin enhet som attacken kan såra (om någon av modellerna redan är skadad måste attacken tilldelas den).

4 RÄDDNINGSKAST

Din motståndare slår en D6 och drar av det attackerande vapnets AP. Om resultatet är lika med eller bättre än modellens SV misslyckas attacken. Annars orsakas skada.

5 ORSAKA SKADA

Orsaka skada – en modell förlorar lika många sår som attackens skadeegenskap.

4. STORMNINGSAFASEN



Dina enheter kan nu storma för att attackera fienden i närstrid.

- Välj de enheter som du vill storma med, en i taget, och följ nedanstående sekvens. Enheter som har framryckt eller retirerat under den här turen kan inte storma, inte heller enheter som befinner sig inom fiendens stridsräckvidd.
- Välj en eller flera fiendeenheter som din enhet ska storma.
- Slå 2T6. Resultatet är det totala avståndet i tum som din enhet kan storma. Om detta är tillräckligt för att röra sig inom 1" från varje fientlig enhet som du valt är stormningen lyckad. Flytta då varje modell mot en av dem fiendeenheterna och avsluta i baskontakt om det är möjligt.

5. STRIDSAFASEN



Varje enhet i varje spelares armé som befinner sig inom fiendeenheters stridsräckvidd är nu i närstrid. Enheter som stormade under den här turen slåss före alla andra. Sedan börjar spelarna, med den spelare vars tur det inte är, att turas om med att slåss med sina enheter.

1 GRUPPERING

Till att börja med kan du flytta varje modell i stridsenheten upp till 3" mot den närmaste fiendemodellen.

2 GENOMFÖRA ATTACKER

Varje modell som är inom fiendens stridsräckvidd (eller i baskontakt med en vänlig modell som är det) kämpar med ett närstridsvapen som du väljer bland de vapen som den är utrustad med. För att göra det följer du samma sekvens för att genomföra attacker som för distansattacker (förutom att närstridsvapen har en WS, vapenfärdighet, i stället för en BS).

3 KONSOLIDERING

När alla den stridande enhetens modeller har slagits kan du flytta varje modell som inte är i baskontakt med en fiendemodell upp till 3" närmare den närmaste fiendemodellen.



Nedan finns ett urval av förmågor som är gemensamma för många enheter och vapen. För en fullständig förklaring av hur dessa och andra universella förmågor fungerar, se regelboken.

DÖDLIG BORTGÅNG

Dödlig bortgång x: När den här modellen besegras, slå 1T6. Slår du 6 får varje enhet inom 6" "x" dödliga sår.

INTRÅNG

- Enheten kan placeras i reserv i stället för på slagfältet.
- Enheten kan placeras ut i din förflyttningsfas, så länge den placeras längre än 9" vågrätt bort från alla fiendemodeller.

KÄNNER INGEN SMÄRTA

Känner ingen smärta x+: Varje gång den här modellen är på väg att förlora ett sår, slå 1T6: om resultatet är lika med eller större än "x" förloras inte det såret.

SLÅSS FÖRST

Enheter med den här förmågan som är berättigade att slåss gör det i steget i stridsfasen.

INFILTRATÖRER

Om alla modeller i en enhet har den här förmågan under utplacering kan den placeras ut var som helst på slagfältet, så länge den är längre än 9" horisontellt bort från fiendens utplaceringszon och alla fiendens modeller.

LEDARE

Det står Leader på vissa **KARAKTÄRSENHETER** datablad. Sådana **KARAKTÄRSENHETER** kallas ledare och de enheter de kan leda, så kallade Bodyguard-enheter, anges på deras datablad.

- Före striden kan **KARAKTÄRSENHETER** med förmågan Leader sättas samman med en av dess Bodyguard-enheter för att skapa en sammansatt enhet.
- Sammansatta enheter får bara innehålla en ledare.
- Attacker kan inte fördelas till **KARAKTÄRSMODELLER** i sammansatta enheter.

ENSAM AGENT

Såvida den här enheten inte är del av en sammansatt enhet kan den bara väljas som mål för skjutattacker om modellen som attackerar är inom 12".

SPANARE

- **Spanare x:** Enheten får göra en normal förflyttning på upp till x" innan den första turen börjar.
- Om enheten är ombord på en **DEDIKERAD TRANSPORT** kan den **DEDIKERADE TRANSPORTEN** göra förflyttningen istället.
- Måste avsluta förflyttningen längre än 9" vågrätt bort från alla fiendemodeller.

ANTI

[ANTI-NYCKELORD X+]: Ett omodifierat sårkast på "x+" mot ett mål med det matchande nyckelordet ger ett kritiskt sår.

HALVAUTOMATISKT

Kan skjutas även om bärarens enheten ryckte fram.

SPRÄNGNING

- Lägg till 1 till attackegenskapen för var femte modell i målenheten (avrunda nedåt).
- Kan aldrig användas mot ett mål som är inom stridsräckvidd för enheter från den attackerande modellens armé (inklusive dess egen).

FÖRÖDANDE SÅR

Ett kritiskt sår orsakar lika många dödliga sår som vapnets skadevärde, istället för normal skada.

TUNGT

Lägg till 1 på resultatet av träffkast om bärarens enhet förblev stationär den här turen.

IGNORERAR SKYDD

Varje gång en attack görs med ett sådant vapen förlorar målet fördelar av att vara i skydd (sida 44).

INDIREKT ELD

- Kan sikta på och göra attacker mot enheter som inte är synliga för den attackerande enheten.
- Om inga modeller är synliga i en målenhet när den väljs kan du göra en attack mot målet med ett vapen med indirekt eld. Subtrahera 1 från attackens träffkast. Målet har fördel av skydd mot den attacken.

DÖDLIGA TRÄFFAR

Varje gång en attack görs med ett sådant vapen sårar en kritisk träff automatiskt målet.

PISTOL

- Kan skjutas även om bärarens enhet är inom stridsräckvidd för fiendeenheter, men måste sikta på en av de fiendeenheterna.
- Kan inte skjutas tillsammans med något annat vapen som inte är en pistol (gäller inte **MONSTER** eller **FORDON**).

SNABB ELDGIVNING X

"x" fler attacker mot mål inom halva räckvidden.

IHÅLLANDE TRÄFFAR X

Varje kritisk träff får in "x" extra träffar mot målet.

STRÖM

Varje gång en attack görs med ett sådant vapen träffar attacken automatiskt målet.

DUBBELKOPPLAD

Varje gång en attack görs med ett sådant vapen kan du slå om attackens sårkast.

GEMENSAMMA STRATAGEM

Befälspoäng kan spenderas under strider för att använda strategem. Alla spelare kan använda de gemensamma strategem som presenteras här. Ytterligare strategem finns i Codex och andra publikationer.

BEORDRA OMSLAG

GEMENSAM – STRIDSTAKTISK STRATEGEM

NÄR: I vilken fas som helst, precis efter att du har gjort ett träffkast, ett sårkast, ett skadekast, ett räddningskast, ett framryckningskast, ett stormningskast, ett reträttest, ett farlighetstest eller precis efter att du har kastat tärningarna för att bestämma antalet attacker som görs med ett vapen, för ett angrepp, en modell eller en enhet från din armé.

EFFEKT: Du får slå om det slaget, testet eller räddningskastet.

1CP

GRANAT

GEMENSAM – KRIGSUTRUSTINGSSTRATEGEM

NÄR: Under din skjutfas.

MÅL: En enhet i din armé med **GRANATER** som inte befinner sig inom någon fiendeenhets stridsräckvidd och inte har valts ut att skjuta i den här fasen.

EFFEKT: Välj en fiendeenhet som inte befinner sig inom stridsräckvidd för någon enhet från din armé och är inom 8" från och synliga för din enhet med **GRANATER**. Slå 6T6: för varje 4+ du slår får fienden 1 dödligt sår.

1CP

SNABBT INTRÅNG

GEMENSAM – STRATEGISKT KNEPSTRATEGEM

NÄR: I slutet av din motståndares förflyttningsfas.

MÅL: En enhet från din armé som befinner sig i reserv.

EFFEKT: Din enhet får anlända till stridsfältet som om det vore förstärkningssteget i din förflyttningsfas.

BEGRÄNSNINGAR: Du kan inte använda den här strategemen för att låta en enhet anlända till slagfältet under en runda som den normalt inte skulle kunna göra det under.

1CP

MOTOFFENSIV

GEMENSAM – STRATEGISKT KNEPSTRATEGEM

NÄR: Under stridsfasen, efter att en fiendeenhet precis stridit.

MÅL: En enhet från din armé som befinner sig inom en eller flera fiendeenhets stridsräckvidd och som inte redan har valts ut för att strida under den här fasen.

EFFEKT: Din enhet strider härnäst.

2CP

STRIDSVAGNSCHOCK

GEMENSAM – STRATEGISKT KNEPSTRATEGEM

NÄR: Din stormningsfas.

MÅL: En **FORDONSENHET** från din armé.

EFFEKT: Fram till slutet av fasen: Efter att din enhet har avslutat en stormning, välj en fiendeenhet inom stridsräckvidd från den och välj sedan ett närstridsvapen som din enhet är utrustad med. Slå lika många T6 som vapnets styrka. Slå två T6 till om styrkan är större än fiendeenhets motståndskraft. För varje 5+ du slår får fienden 1 dödligt sår (maximalt 6 dödliga sår).

1CP

RÖKRIDA

GEMENSAM – KRIGSUTRUSTINGSSTRATEGEM

NÄR: Under din motståndares skjutfas, strax efter att en fiendeenhet har valt sina mål.

MÅL: En **RÖKENHET** i din armé som valdes som mål för minst en av fiendens attackerande enheters attacker.

EFFEKT: Alla modeller i din enhet får fördelar av att vara i skydd (sida 44) och förmågan Dold (sida 20) tills fasen slutar.

1CP

EPISK UTMANING

GEMENSAM – EPISKT STORDÅSSTRATEGEM

NÄR: Under stridsfasen, när en **CHARACTER**-enhet från din armé som befinner sig inom en eller flera sammansatta enheters stridsräckvidd väljs ut att strida.

MÅL: En **CHARACTER**-modell i din enhet.

EFFEKT: Fram till slutet av fasen har alla närstridsattacker som görs av den modellen förmågan [**TRÄFFSÄKERHET**] (sida 26).

1CP

TÄCKNINGSELD

GEMENSAM – STRATEGISKT KNEPSTRATEGEM

NÄR: Under din motståndares förflyttningsfas eller stormningsfas, strax efter att en fiendeenhet har placerats ut eller när en fiendeenhet påbörjar eller avslutar en normal förflyttning, framrycker, retirerar eller stormar.

MÅL: En enhet från din armé som befinner sig inom 24" från fiendeenheten och som vore berättigad att skjuta om det var din skjutfas.

EFFEKT: Din enhet kan skjuta fiendeenheten som om det vore din skjutfas.

BEGRÄNSNINGAR: Fram till fasens slut: Varje gång en modell i din enhet gör en distansattack krävs ett omodifierat träffkast på 6 för att få en träff, oavsett det attackerande vapnets ballistikfärdighet eller eventuella modifieringar. Du kan bara använda den här strategemen en gång per tur.

1CP

KASTA SIG TILL MARKEN

GEMENSAM – STRIDSTAKTISK STRATEGEM

NÄR: Under din motståndares skjutfas, strax efter att en fiendeenhet har valt sina mål.

MÅL: En **INFANTERIENHET** i din armé som valdes som mål för minst en av fiendens attackerande enheters attacker.

EFFEKT: Alla modeller i din enhet får en osårbar räddning på 6+ och fördelar av att vara i skydd (sida 44) tills fasen slutar.

1CP

VANSINNIGT MOD

GEMENSAM – EPISKT STORDÅSSTRATEGEM

NÄR: Under stridschockssteget i din befälsfas, strax efter att du har misslyckats med ett stridschocktest för en enhet från din armé (sida 11).

MÅL: Enheten från din armé som stridschocktestet just togs för (även om dina stridschockade enheter normalt sett inte kan påverkas av dina strategem).

EFFEKT: Din enhet behandlas som om den har klarat testet i stället och blir därmed inte stridschockad.

1CP

HJÄLTEINGRIPANDE

GEMENSAM – STRATEGISKT KNEPSTRATEGEM

NÄR: Under din motståndares stormningsfas, strax efter att en fiendeenhet avslutat en stormning.

MÅL: En enhet från din armé som befinner sig inom 6" från fiendeenheten och som vore berättigad att förklara en stormning mot fiendeenheten om det vore din stormningsfas.

EFFEKT: Din enhet förklarar nu en stormning mot en enda fiendeenhet och du genomför den stormningen som om det vore din stormningsfas.

BEGRÄNSNINGAR: Du kan bara välja en **FORDONSENHET** från din armé om den är en **WALKER**. Observera att även om den här stormningen är framgångsrik får din enhet ingen stormningsbonus den här turen (sida 29).

2CP

LATHUND

UNDER VALFRI SPELARES TUR

DIN TUR

MOTSTÅNDARENS TUR