

WARHAMMER 40,000



HURTIGSTARTGUIDE

Sidereferanser i denne guiden henviser til sidetallene i Hovedreglene til Warhammer 40 000.

Denne guiden vil hjelpe deg å komme i gang med Warhammer 40 000. For mer informasjon, se Hovedreglene. I Warhammer 40 000 spilles slagene i en rekke med slagrunder. I hver av disse får begge spillerne en tur, delt inn i forskjellige faser som må gjennomføres i rett rekkefølge.

1. KOMMANDOFASE



2. BEVEGELSESFASE



3. SKYTEFASE



4. STORMEFASE



5. KAMPFASE



1. KOMMANDOFASE



Kommander: Først får begge spillere utdelt 1 Kommandopoeng (disse kan brukes på Utspekulerte knep ved forskjellige punkter i slagrunder). Løs deretter eventuelle regler som oppstår i Kommandofasen.

Slagsjokk: For hver enhet i hæren din som har mistet mer enn halvparten av modellene sine (eller mer enn halvparten av sårene for énmodellenheter), kast 2D6. Hvis resultatet er lavere enn L-verdien (Lederskap) som vises på enhetens dataark, er enheten i Slagsjokk fram til starten av din neste Kommandofase. Enheter i Slagsjokk har en OK-verdi (Objektiv kontroll) på 0 og kan ikke påvirkes av vennlige Utspekulerte knep.

2. FORFLYTNINGSFASE



Enheter som ikke er innen 1" av fiendtlige modeller (Angrepsområdet), kan enten bli stående (Forbli stasjonær), foreta en Vanlig forflytning eller foreta et Avansement:

- **Vanlig forflytning:** Flytt enheten en distanse i tommer innen dens Forflytningsegenskap (F), uten å ende opp i fiendtlige modellers Angrepsområde.
- **Avansement:** Samme som over, men kast en D6 og legg resultatet til enhetens Forflytning. Enheter som Avanserer, kan ikke skyte i denne turen (unntatt med Automatvåpen) og kan heller ikke storme i denne turen.

Enheter som er innenfor Angrepsområdet til fiendtlige modeller, kan kun Forbli stasjonære eller Falle tilbake:

- **Fall tilbake:** Samme som en Vanlig forflytning, men enheter som Faller tilbake, kan ikke skyte eller storme i denne turen.

3. SKYTEFASE



Modellene dine kan avfyre skytevåpnene sine, én enhet om gangen, mot fiendtlige enheter som er innen rekkevidde og synlige. Modeller med flere enn ett skytevåpen kan avfyre hvert av dem mot forskjellige mål, men du må erklære alle målene dine samtidig.

Våpnene presenteres slik:

SKYTEVÅPEN	REKKEVIDDE	A	BF	S	GK	SK
Boltepistol [PISTOL]	12"	1	3+	4	0	1
HÅNDVÅPEN	REKKEVIDDE	A	VF	S	GK	SK
Astartes kjedesverd	Nærkamp	5	3+	4	-1	1

Rekkevidde: Hvor langt et våpen kan skyte. Hvis en fiendtlig enhet er innen denne rekkevidden og synlig for modellen din, så kan den brukes som mål.

A (Angrep): Antallet skudd eller slag våpenet ditt får, representert av D6-verdien du kaster for angrepet ditt.

BF (Ballistisk ferdighet): Hvor treffsikre angrepene dine er. Hvis et Angrepskast er likt eller høyere enn dette tallet, så treffer angrepet!

S (Styrke): Ethvert angrep som treffer, må deretter være kraftig nok til å såre målet.

GK (Gjennomtrengningskraft): Dette representerer hvor effektivt angrepet er mot rustninger.

SK (Skade): Dersom fienden mislykkes med redningskastet sitt, er dette hvor mye skade angrepet vil påføre.

UTFØRELSE AV ANGREP

Bruk den følgende sekvensen for å utføre ett angrep om gangen:

1. ANGREPSKAST

Kast én D6 per angrep, med mål om å få like mye eller bedre enn BF-verdien. Et umodifisert Angrepskast på 6 kalles et Avgjørende treff og er alltid vellykket.

2. SKADEKAST

Sammenlign angrepets Styrke med målets Tøffhet, som vist nedenfor. Et umodifisert Skadekast på 6 kalles et Avgjørende sår og er alltid vellykket.

ANGREPETS STYRKE MOT MÅLETS TØFFHET

D6-RESULTAT SOM KREVES

Styrken er **DET DOBBELTE (eller mer) AV** Tøffheten.



Styrken er **HØYERE ENN** Tøffheten.



Styrken er **LIK** Tøffheten.



Styrken er **LAVERE ENN** Tøffheten.



Styrken er **HALVPARTEN (eller mindre) AV** Tøffheten.



3. TILDELING AV ANGREP

Motstanderen din velger hvilken modell i enheten deres som angrepet skal såre (hvis noen av modellene allerede er såret, må angrepet tildeles dem).

4. REDNINGSKAST

Motstanderen din kaster én D6 og trekker fra våpenets GK-verdi. Hvis resultatet er likt eller høyere enn B-verdien til modellen deres, så mislykkes angrepet. Ellers påfører det skade.

5. PÅFØR SKADE

Påfør skade – en modell mister likt antall sår som angrepets Skadeegenskap.

4. STORMEFASE



Enhetene dine kan nå storme mot fienden for å angripe i nærkamp.

- Velg enhetene du ønsker å storme med, og følg sekvensen nedenfor for hver enkelt av dem. Hverken enheter som har Avansert eller Falt tilbake denne turen, eller som er innen fiendens Angrepsområde, kan storme.
- Velg én eller flere fiendtlige enheter for enheten din å storme mot.
- Kast 2D6. Resultatet er den totale lengden i tommer som enheten din kan storme – hvis dette er nok til å flytte innen 1" av hver av de fiendtlige enhetene du valgte, er stormingen vellykket – flytt hver av modellene mot en av disse fiendtlige enhetene, inntil de står fundament-mot-fundament, om mulig.

5. KAMPFASE



Hver enhet i hver spillers hær som er innen Angrepsområdet til en fiendtlig enhet, vil nå kjempe. Enheter som har utført storming denne turen, kjemper for alle andre. Deretter bytter spillerne på å kjempe med enhetene sine. Spilleren hvis tur det ikke er, starter.

1 SAMLING

Først kan du forflytte hver modell i den kjempende enheten opptil 3" mot den nærmeste fiendtlige modellen.

2 UTFØR ANGREP

Hver modell som er innen Angrepsområdet til fienden (eller står fundament-mot-fundament med en vennlig modell som er det), kjemper med ett håndvåpen som du velger blant de den er utstyrt med. For å gjøre dette, følg den samme sekvensen som for Utførelse av angrep med skytevåpen (bortsett fra at håndvåpen har en verdi for VF – Våpenferdighet – i stedet for BF).

3 KONSOLIDER

Etter at alle modellene i den kjempende enheten har kjempet, kan du flytte alle modeller som ikke står fundament-mot-fundament med en fiendtlig modell, opptil 3" nærmere den nærmeste fiendtlige modellen.



Nedenfor er et utvalg av evner som mange enheter og våpen har til felles. For en komplett beskrivelse av hvordan disse og andre universelle evner virker, se Hovedreglene.

DØDELIG FALL

Dødelig fall x: Når denne modellen blir ødelagt, kast en D6. Blir det 6, vil hver enhet innen 6" bli påført x dødelige sår.

DYBDEANGREP

- Enheten kan settes opp i Reserver i stedet for på slagmarken.
- Enheten kan settes opp i Bevegelsesfasen din, lenger vekk enn 9" horisontalt fra alle fiendtlige modeller.

USÅRBAR

Usårbar x+: Kast én D6 hver gang denne modellen mister et sår: Hvis resultatet er likt eller høyere enn x, mistes ikke såret.

KJEMPER FØRST

Enheter med denne evnen som kvalifiserer til å kjempe, gjør det under Kjemper først-steget i Kampfasen.

INFILTRATØRER

Under utplassering, hvis alle modeller i en enhet har denne evnen, så kan den settes opp hvor som helst på slagmarken så lenge det er lenger vekk enn 9" tommer fra fiendens utplasseringsområde og alle fiendtlige modeller.

LEDER

Noen **KARAKTERENHETER** står oppført som «Leder» på sitt dataark. Slike **KARAKTERENHETER** er kjent som Ledere, og enhetene de kan lede – kjent som Livgardeenheter – står oppført på dataarket deres.

- Før slaget kan **KARAKTERENHETER** med Leder-evnen knyttes til en av Livgardeenheter sine for å utgjøre en Tilknyttet enhet.
- En Tilknyttet enhet kan kun inneholde én Leder.
- Angrep kan ikke tildeles **KARAKTERMODELLENE** i en Tilknyttet enhet.

ENSLIG AGENT

Med mindre den er del av en Tilknyttet enhet, så kan denne enheten kun velges som mål i et angrep med skytevåpen dersom den angripende modellen er nærmere enn 12".

SPEIDERE

- **Speidere x'**: Enheten kan utføre en Vanlig forflytning med opptil x" før den første turen begynner.
- Dersom den er om bord en **UTPEKT TRANSPORT**, så kan den **UTPEKTE TRANSPORTEN** forflyttes i stedet.
- Må ende opp lenger vekk enn 9" horisontalt fra alle fiendtlige modeller.

ANTI

[ANTI-STIKKORD X+]: Et umodifisert Skadekast på x+ mot et mål med det matchende stikkordet gir et Avgjørende sår.

AUTOMATVÅPEN

Kan brukes selv om innehaverens enhet Avanserte.

SPRENGVÅPEN

- Legger 1 til Angrepsegenskapen for hver femte modell i målenheten (rundet ned).
- Kan aldri brukes mot et mål som er i Angrepsområdet til enhver enhet fra den angripende modellens hær (inkludert dets eget).

ØDELEGGENDE SÅR

Et Avgjørende sår gir dødelige sår med samme verdi som Våpensets Skadeegenskap, i stedet for normal skade.

TUNGT VÅPEN

Legger 1 til Angrepkast dersom innehaverens enhet Forble stasjonær denne turen.

IGNORERER DEKNING

Hver gang et angrep blir gjort med et slikt våpen, vil ikke målet kunne få Dekningsfordel mot det angrepet (s. 44).

SEKUNDÆR ILD

- Kan utføre angrep mot enheter som ikke er synlige for den angripende enheten.
- Dersom ingen modeller er synlige i en målenhet når den utpekes, så vil et angrep mot det målet med et Sekundær ild-våpen trekke 1 fra angrepets Angrepkast, og målet har Dekningsfordel mot angrepet.

DØDELIGE TREFF

Hver gang et angrep blir gjort med et slikt våpen, vil et Avgjørende treff automatisk såre målet.

PISTOL

- Kan avfyres selv om innehaverens enhet er i Angrepsområdet til fiendtlige enheter, men målet må være en av disse enhetene.
- Kan ikke avfyres sammen med andre våpen som ikke er pistol (bortsett fra et **MONSTER** eller **KJØRETØY**).

HURTIG ILD X

Forsterker angrepene med x når de er rettet mot enheter innen halv rekkevidde.

VEDVARENDE TREFF X

Hvert Avgjørende treff gir x ekstra treff mot målet.

KULEREGN

Hver gang et angrep blir gjort med et slikt våpen, vil angrepet automatisk treffe målet.

TVILLINGKOBLING

Hver gang et angrep blir gjort med et slikt våpen, kan du kaste angrepets Skadekast på nytt.

UTSPEKULERTE KNEP – KJERNE

Kommandopoeng kan brukes på Utspekulerte knep i løpet av et slag. Alle spillere kan bruke de Utspekulerte knepene som presenteres her. Du finner alternative Utspekulerte knep i Kodekser og andre utgivelser.



KOMMANDER OMKAST

KJERNE – UTSPEKULERT KNEP FOR SLAGTAKTIKK

NÅR: I en hvilken som helst fase, rett etter at du har kastet et Angrepskast, Skadekast, Redningskast, Avansementkast eller Stormkast, utført en Desperat flukt-test eller en Risikabel-test, eller rett etter at du har kastet terningene for å avgjøre antall angrep utført av et våpen, for et angrep, en modell eller enhet fra hæren din.

EFFEKT: Du kaster det kastet, testen eller redningskastet på nytt.

1KP



MOTOFFENSIV

KJERNE – UTSPEKULERT KNEP FOR STRATEGISK TRIKS

NÅR: I kampfasen, rett etter at en fiendtlig enhet har kjempet.

MÅL: En enhet fra hæren din som er i Angrepsområdet til én eller flere fiendtlige enheter og som ikke allerede har blitt valgt til å kjempe i denne fasen.

EFFEKT: Enheten din blir den neste til å kjempe.

2KP



EPISK UTFORDRING

KJERNE – UTSPEKULERT KNEP FOR EN EPISK BRAGD

NÅR: I Kampfasen, når en **KARAKTERENHET** fra hæren din, som er i Angrepsområdet til én eller flere Tilknyttede enheter, velges til å kjempe.

MÅL: Én **KARAKTERMODELL** i enheten din.

EFFEKT: Fram til fasen er over, vil alle nærkampangrep av den modellen ha [PREISJON]-evnen (s. 26).

1KP



VANVITTIG MOT

KJERNE – UTSPEKULERT KNEP FOR EN EPISK BRAGD

NÅR: I Slagsjokk-steget av Kommandofasen din, rett etter at du har mislyktes i en Slagsjokk-test utført på en enhet i hæren din (s. 11).

MÅL: Enheten fra hæren din som Slagsjokktesten akkurat ble utført på (selv om enheter i Slagsjokk vanligvis ikke kan påvirkes av de Utspekulerte knepene dine).

EFFEKT: Enheten din behandles som om den lyktes i testen i stedet, og er dermed ikke i Slagsjokk.

1KP



GRANAT

KJERNE – UTSPEKULERT KNEP FOR KRIGSUTSTYR

NÅR: I skytefasen din.

MÅL: En **GRANATENHET** fra hæren din som ikke er i Angrepsområdet til noen fiendtlige enheter og ikke har blitt valgt til å skyte i denne fasen.

EFFEKT: Velg én fiendtlig enhet som ikke er i Angrepsområdet til noen av enhetene i hæren din og er mindre enn 8" unna og synlig for **GRANATENHETEN** din. Kast seks D6: For hvert kast på 4+ vil den fiendtlige enheten bli påført 1 dødelig sår.

1KP



TANKSSJOKK

KJERNE – UTSPEKULERT KNEP FOR STRATEGISK TRIKS

NÅR: I stormfasen din.

MÅL: Én **KJØRETØYENHET** fra hæren din.

EFFEKT: Fram til fasen er over, etter at enheten din fullfører en storming, velg én fiendtlig enhet i Angrepsområdet dens, og velg deretter ett håndvåpen som enheten er utstyrt med. Kast et tall med D6 som er lik det våpenets Styrkeegenskap. Hvis styrkeegenskapen er høyere enn den fiendtlige enhetens Tøffhetsegenskap, kast to ekstra D6. For hvert kast på 5+ vil den fiendtlige enheten bli påført 1 dødelig sår (inntil maks 6 dødelige sår).

1KP



ILDSTORMESKUDD

KJERNE – UTSPEKULERT KNEP FOR STRATEGISK TRIKS

NÅR: I motstanderens Forflytnings- eller Stormefase, rett etter at en fiendtlig enhet er satt opp eller når en fiendtlig enheter begynner eller fullfører en Normal forflytning eller Avansement, Faller tilbake eller Stormer.

MÅL: En enhet fra hæren din som er innen en rekkevidde på 24" fra den fiendtlige enheten og som ville kvalifisere til å skyte dersom det hadde vært din Skytefase.

EFFEKT: Enheten din kan skyte den fiendtlige enheten som om det var Skytefasen din.

RESTRIKSJONER: Fram til fasen er over, hver gang en modell i enheten din angriper med skytevåpen, kreves det et umodifisert Angrepskast på 6 for å få et angrep, uavhengig av våpenets BF-verdi eller modifikatorer. Du kan kun bruke dette Utspekulerte knepet én gang per tur.

1KP



HURTIG TILTREDNING

KJERNE – UTSPEKULERT KNEP FOR STRATEGISK TRIKS

NÅR: Ved slutten av motstanderens Forflytningsfasen.

MÅL: Én enhet fra hæren din som står i Reserve.

EFFEKT: Enheten kan ankomme slagmarken som om det var Forsterkningssteget av Forflytningsfasen din.

RESTRIKSJONER: Du kan ikke bruke dette Utspekulerte knepet for å la en enhet ankomme slagmarken under en slagrunde hvor den ikke vanligvis ville vært i stand til det.

1KP



RØYKTEPPE

KJERNE – UTSPEKULERT KNEP FOR KRIGSUTSTYR

NÅR: I motstanderens Skytefase, rett etter at en fiendtlig enhet har utpekt målene sine.

MÅL: Én **RØYKENHET** fra hæren din som ble valgt som mål for ett eller flere angrep fra den fiendtlige enheten.

EFFEKT: Fram til fasen er over, vil alle modeller i enheten din ha evnene Dekningsfordel (s. 44) og Sniking (s. 20).

1KP



GÅ UNDER JORDEN

KJERNE – UTSPEKULERT KNEP FOR SLAGTAKTIKK

NÅR: I motstanderens Skytefase, rett etter at en fiendtlig enhet har utpekt målene sine.

MÅL: Én **INFANTERIENHET** fra hæren din som ble valgt som mål for ett eller flere angrep fra den fiendtlige enheten.

EFFEKT: Fram til fasen er over, vil alle modeller i enheten din ha en 6+ Ugjennomtrengelig beskyttelse og evnen Dekningsfordel (s. 44).

1KP



HEROISKE INNGRIPENER

KJERNE – UTSPEKULERT KNEP FOR STRATEGISK TRIKS

NÅR: I motstanderens Skytefase, rett etter at en fiendtlig enhet avslutter stormingen sin.

MÅL: En enhet fra hæren din som er innen en rekkevidde på 6" fra den fiendtlige enheten og som ville kvalifisere til å storme dersom det hadde vært din Stormefase.

EFFEKT: Enheten din erklærer nå en storming som kun har denne fiendtlige enheten som mål, og du utfører stormingen som om du var i Stormefasen din.

RESTRIKSJONER: Du kan kun velge en **KJØRETØYENHET** fra hæren din dersom det er en **VANDRER**. Merk at selv om denne stormingen er vellykket, så vil ikke enheten din motta en Stormebonus denne turen (s. 29).

2KP

FORKLARING

ENHVER SPILLERS TUR

DIN TUR

MOTSTANDERENS TUR