

# WARHAMMER 40,000



## HURTIG STARTGUIDE

Sidereferencer i denne guide henviser til sidetallene i Warhammer 40,000 Core Rules.



Denne guide vil hjælpe dig i gang med at spille Warhammer 40,000. Du kan finde yderligere oplysninger i Core Rules. Warhammer 40,000-kampe bliver spillet i en række kamprunder. I hver runde får hver spiller en tur, som er delt op i forskellige faser, der skal gennemgås i rækkefølge.

## 1. COMMAND PHASE



## 2. MOVEMENT PHASE



## 3. SHOOTING PHASE



## 4. CHARGE PHASE



## 5. FIGHT PHASE



## 1. COMMAND PHASE



**Command:** Først modtager begge spillere 1 Command Point (som kan bruges på Stratagems på forskellige tidspunkter i løbet af kamprunden). Herefter følges alle reglerne for Command Phase.

**Battle-shock:** Slå 2D6 for hver enhed i din hær, der har mistet over halvdelen af sine figurer (eller mere end halvdelen af sine Wounds for enheder med kun én figur i. Hvis du slår lavere end det LD (Leadership), der er angivet på enhedens dataark, bliver den ramt af Battle-shock indtil starten af din næste Command Phase. Enheder med Battle-shock får reduceret deres OC (Objective Control) til 0 og kan ikke påvirkes af positive Stratagems.

## 2. MOVEMENT PHASE



Enheder, der ikke står inden for 1" af fjendtlige figurer (Engagement Range), kan enten blive stående (Remain Stationary), bevæge sig normalt eller lave et Advance Move:

- **Normal Moves:** Flyt enheden et antal tommer op til dens MV (Move)-egenskab uden at ende inden for fjendtlige figurers Engagement Range.
- **Advance Moves:** Som ovenfor, men slå 1D6, og tilføj resultatet til enhedens bevægelse. Enheder, der foretager et Advance Move, kan ikke skyde (undtagen med Assault-våben) eller lade op i denne tur.

Enheder, der er inden for fjendtlige enheders Engagement Range, kan kun vælge Remain Stationary eller Fall Back:

- **Fall Back Moves:** Ligesom et Normal Move, men enheder, der falder tilbage, kan ikke skyde eller lave Charge Moves i denne tur.

## 3. SHOOTING PHASE



Dine figurer kan affyre deres skydevåben mod synlige fjendtlige enheder inden for rækkevidde, én enhed ad gangen. Figurer med mere end ét skydevåben kan affyre hvert af dem mod forskellige mål, men du skal udpege alle mål samtidig.

Våben er vist som følger:

SKYDEVÅBEN	RÆKKEVIDDE	A	BS	S	AP	D
Bolt Pistol [PISTOL]	12"	1	3+	4	0	1
NÆRKAMPVÅBEN	RÆKKEVIDDE	A	WS	S	AP	D
Astartes Chainsword	Melee	5	3+	4	-1	1

**Rækkevidde:** Hvor langt våbenet kan skyde. Hvis en fjendtlig enhed er inden for denne rækkevidde og synlig for din figur, kan du skyde på den.

**A (Attack):** Mængden af skud eller slag dit våben får, som bestemmer antallet af D6, du slår for dit angreb.

**BS (Ballistic Skill):** Hvor præcise dine angreb er. Hvis et angrebsslag er det

samme som eller højere end dette tal, rammer angrebet!

**S (Strength):** Alle angreb, der rammer, skal være stærke nok til at gøre skade på målet.

**AP (Armour Penetration):** Dette viser, hvor effektivt angrebet er mod panser.

**D (Damage):** Hvis den fjendtlige enhed ikke klarer sit Saving Throw, forvolder angrebet denne værdi i skade.

## SÅDAN ANGRIBER DU

Gennemgå følgende sekvens for at lave angreb ét ad gangen:

### 1 HIT ROLL

Slå én D6 pr. angreb, og gå efter slå lig med eller højere end BS-værdien. Et umodificeret Hit Roll på 6 kaldes for et Critical Hit og rammer altid.

### 2 WOUND ROLL

Sammenlign angrebets Strength med målets Toughness som vist herunder. Et umodificeret Wound Roll på 6 kaldes for et Critical Wound og sårer altid.

## ANGREBETS STRENGTH OVER FOR MÅLETS TOUGHNESS

## D6-RESULTAT PÅKRÆVET

Strength er **MINDST DET DOBBELTE** af Toughness.



Strength er **STØRRE** end Toughness.



Strength er **DET SAMME** som Toughness.



Strength er **MINDRE** end Toughness.



Strength er **MAKS. DET HALVE** af Toughness.



### 3 TILDEL ANGREB

Din modstander vælger, hvilken figur i enheden angrebet rammer og måske skader (hvis en af figurerne allerede er skadet, bliver den ramt af angrebet).

### 4 SAVING THROW

Din modstander slår 1D6 og fratækker våbenets AP. Hvis resultatet er det samme som eller højere end figurens SV, rammer angrebet ikke. Ellers forvoldes der skade.

### 5 FORVOLD SKADE

Forvold skade – en figur mister et antal Wounds svarende til angrebets Damage-værdi.



## 4. CHARGE PHASE



Dine enheder kan nu lave et Charge-angreb for at angribe fjenden i nærkamp.

- Du vælger én ad gangen de enheder, du gerne vil lave et Charge med, og følger sekvensen herunder. Enheder, der har lavet Advance eller Fall Back Moves i denne tur, kan ikke lave Charges. Det kan enheder, der er inden for fjendens Engagement Range, heller ikke.
- Vælg den eller de fjendtlige enheder, din enhed skal lave sit Charge på.
- Slå 2D6. Resultatet er den samlede afstand i tommer, din enhed kan angribe hen over. Hvis det er nok til at rykke inden for 1" af alle de fjendtlige enheder, du har valgt, lykkes dit Charge. Du skal i så fald rykke hver figur mod en af disse fjendtlige enheder og afslutte rykket med base-til-base-kontakt, hvis muligt.

## 5. FIGHT PHASE



Alle enheder i hver spillers hær, der er inden for fjendtlige enheders Engagement Range, kæmper nu. Enheder, der har lavet Charges i denne tur, kæmper for alle andre. Herefter skiftes spillerne til at kæmpe med deres enheder begyndende med den spiller, der ikke har tur lige nu.

### 1 RYK FREM

Først kan du flytte alle figurerne i kampgruppen op til 3" mod den nærmeste fjendtlige figur.

### 2 FORETAG ANGREB

Hver figur, der er inden for fjendens Engagement Range (eller i base-til-base-kontakt med en allieret figur, der er), kæmper med et nærkampsvåben efter eget valg blandt dem, den er udrustet med. Følg samme Foretag angreb-sekvens som for skydevåben for at gøre dette (bortset fra, at nærkampsvåben har en WS – Weapon Skill – i stedet for en BS).

### 3 KONSOLIDERING

Når alle kampgruppens enheder har kæmpet, kan du flytte hver figur, der ikke er i base-til-base-kontakt med en fjendtlig figur, op til 3" tættere på den nærmeste fjendtlige figur.



Herunder kan du se et udvalg af evner, mange enheder og våben har til fælles. Du kan læse en fuld forklaring af, hvordan disse og andre universelle evner virker, i Core Rules.

### DEADLY DEMISE

**Deadly Demise x:** Slå 1d6, når figuren bliver nedlagt. Hvis du slår 6, får hver eneste enhed inden for 6" x' Mortal Wounds.

### DEEP STRIKE

- Enheden kan sættes op i Reserves i stedet for på slagmarken.
- Enheden kan sættes op i din Movement Phase mindst 9" vandret væk fra alle fjendtlige figurer.

### FEEL NO PAIN

**Feel No Pain x+:** Slå 1D6, hver gang figuren ville miste et Wound: Hvis slaget er det samme som eller over 'x', mister den ikke dette Wound.

### FIGHTS FIRST

Enheder med denne evne, og som kan kæmpe, gør det i Fights First-trinet i Fight Phase.

### INFILTRATORS

Hvis alle enheder i en kampgruppe har denne evne, kan du under opstillingen stille dem overalt på slagmarken over 9" vandret væk fra fjendens opstillingszone og alle fjendtlige figurer.

### LEADER

Visse **CHARACTER**-enheder har 'Leader' vist på deres dataark. Disse **CHARACTER**-enheder kaldes Leaders, og de enheder, de kan lede – kaldet deres Bodyguard-enheder – er vist på deres dataark.

- Før kampen kan **CHARACTER**-enheder med Leader-evnen tilføjes til en af deres Bodyguard-enheder for at danne en Attached-gruppe.
- Attached-grupper kan kun indeholde én Leader.
- Angreb kan ikke tildeles til **CHARACTER**-figurer i Attached-grupper.

### LONE OPERATIVE

Medmindre denne enhed er i en Attached-gruppe, kan den kun vælges som mål for et distanceangreb, hvis den angribende figur står inden for 12".

### SCOUTS

- **Scouts x"**: Enheden kan foretage et Normal Move på op til x", før den første tur starter.
- Hvis enheden befinder sig i en **DEDICATED TRANSPORT**, kan denne **DEDICATED TRANSPORT** foretage dette Normal Move i stedet.
- Skal afslutte sit move mere end 9" vandret væk fra alle fjendtlige figurer.

### ANTI

**[ANTI-KEYWORD X+]**: Et modificeret Wound Roll på 'x+' mod et mål med det matchende nøgleord laver et Critical Wound.

### ASSAULT

Kan affyres, selvom bærerens enhed har foretaget et Advance Move.

### BLAST

- Tilføj 1 til Attacks-egenskaben for hver fem figurer i den kampgruppe, der angribes (rundet ned).
- Kan aldrig bruges mod et mål, der er inden for Engagement Range af enheder fra den angribende figurs hær (inklusive dens egen).

### DEVASTATING WOUNDS

Et Critical Wound forvolder Mortal Wounds svarende til våbenets Damage-egenskab i stedet for normal skade.

### HEAVY

Tilføj 1 til Hit Rolls, hvis bærerens enhed er stationær i denne tur.

### IGNORES COVER

Hver gang et angreb foretages med et sådant våben, får målet ikke Benefit of Cover mod angrebet (side 44).

### INDIRECT FIRE

- Kan affyres mod enheder, der ikke er synlige for den angribende enhed.
- Hvis ingen figurer fra den kampgruppe, der vælges som mål, er synlige, når der foretages et angreb mod målet med et Indirect Fire-våben, skal der fratrækkes 1 fra angrebets Hit Roll, og målet får Benefit of Cover mod angrebet.

### LETHAL HITS

Hver gang der foretages et angreb med et sådant våben, sårer et Critical Hit automatisk målet.

### PISTOL

- Kan affyres, selvom bærerens enhed er inden for Engagement Range af fjendtlige enheder, men en af disse enheder skal være målet.
- Kan ikke affyres sammen med andre ikke-pistolvåben (bortset fra af et **MONSTER** eller **VEHICLE**).

### RAPID FIRE X

Forøg angreb med 'x', hvis du sigter på enheder inden for halv rækkevidde.

### SUSTAINED HITS X

Hvert Critical Hit laver 'x' ekstra Hits på målet.

### TORRENT

Hver gang der foretages et angreb med et sådant våben, rammer det automatisk målet.

### TWIN-LINKED

Hver gang der foretages et angreb med et sådant våben, kan du slå dets Wound Roll om.



## CORE STRATAGEMS

Du kan bruge Stratagems under kampen med dine Command Points. Alle spillere kan bruge de Core Stratagems, der er beskrevet her. Du kan finde yderligere Stratagems i Codexer og andre udgivelser.



### COMMAND RE-ROLL

CORE – BATTLE TACTIC STRATAGEM

**HVORNÅR:** I alle faser lige efter, at du har fortaget et Hit Roll, et Wound Roll, et Damage Roll, et Saving Throw, et Advance Roll, et Charge Roll, en Desperate Escape Test, en Hazardous Test eller bare efter, at du har slået med terningerne for at afgøre antallet af angreb med et våben for et angreb, en figur eller en kampgruppe fra din hær.

**EFFEKT:** Du må slå et terningslag, en Test eller et Saving Throw om.

1CP



### GRENADE

CORE – WARGEAR STRATAGEM

**HVORNÅR:** Din Shooting Phase.

**MÅL:** En **GRENADES**-enhed fra din hær, der ikke er inden for nogen fjendtlig enheders Engagement Range, og som er blevet valgt til at skyde i denne fase.

**EFFEKT:** Vælg en fjendtlig enhed, der ikke er inden for Engagement Range af nogen andre enheder fra din hær, og som er inden for 8" af og synlig for din **GRENADES**-enhed. Slå 6D6: Den fjendtlig enhed får 1 Mortal Wound for hvert slag på 4+.

1CP



### RAPID INGRESS

CORE – STRATEGIC PLOY STRATAGEM

**HVORNÅR:** I slutningen af din modstanders Movement Phase.

**MÅL:** En enhed i din hær, der er i Reserves.

**EFFEKT:** Din enhed kan bringes til slagmarken, som om det var Reinforcement-trinet i din Movement Phase.

**BEGRÆNSNINGER:** Du kan ikke bruge denne Stratagem for at lade en enhed komme til slagmarken i en runde, hvor den normalt ikke ville kunne gøre det.

1CP



### COUNTER-OFFENSIVE

CORE – STRATEGIC PLOY STRATAGEM

**HVORNÅR:** Fight Phase lige efter, at en fjendtlig enhed har kæmpet.

**MÅL:** En enhed fra din hær, der er inden for Engagement Range af en eller flere fjendtlige enheder, og som ikke allerede har været valgt til at kæmpe i denne fase.

**EFFEKT:** Din enhed kæmper som den næste.

2CP



### TANK SHOCK

CORE – STRATEGIC PLOY STRATAGEM

**HVORNÅR:** Din Charge Phase.

**MÅL:** En **VEHICLE**-enhed fra din hær.

**EFFEKT:** Indtil fasens afslutning og efter, at din enhed har afsluttet et Charge Move, kan du vælge en fjendtlig enhed inden for dens Engagement Range og derefter vælge et af din enheds nærkampsvåben. Slå med et antal D6 svarende til våbenets Strength-egenskab. Hvis denne Strength-egenskab er større end den fjendtlige enheds Toughness-egenskab, slår du med to ekstra D6. Fjenden får 1 Mortal Wound (op til et maksimum på 7 Mortal Wounds) for hver 5+.

1CP



### SMOKE SCREEN

CORE – WARGEAR STRATAGEM

**HVORNÅR:** Din modstanders Shooting Phase lige efter, at en fjendtlig enhed har valgt sine mål.

**MÅL:** En **SMOKE**-enhed fra din hær, der er blevet valgt som målet for et eller flere af den angribende enheds angreb.

**EFFEKT:** Frem til fasens afslutning får alle figurer i din kampenhed Benefit of Cover [side 44] og Stealth-egnen [side 20].

1CP



### EPIC CHALLENGE

CORE – EPIC DEED STRATAGEM

**HVORNÅR:** Fight phase, når en **CHARACTER**-enhed fra din hær, der er inden for Engagement Range af en eller flere Attached-grupper, bliver valgt til at kæmpe.

**MÅL:** En **CHARACTER**-figur i din enhed.

**EFFEKT:** Frem til slutningen af fasen får alle nærkampsangreb, som figuren foretager, evnen [PRECISION] [side 26].

1CP



### FIRE OVERWATCH

CORE – STRATEGIC PLOY STRATAGEM

**HVORNÅR:** Din modstanders Movement eller Charge Phase lige efter, at en fjendtlig enhed er blevet stillet op, eller når en fjendtlig enhed starter på eller afslutter et Normal, Advance, Fall Back eller Charge Move.

**MÅL: EN ENHED FRA DIN HÆR, DER ER INDEN FOR 24" AF DEN FJENDTLIGE ENHED, OG SOM VILLE KUNNE SKYDE PÅ DEN, HVIS DET HAVDE VÆRET DIN SHOOTING PHASE.**

**EFFEKT:** Din enhed kan skyde på den fjendtlige enhed, om om det var din Shooting Phase.

**BEGRÆNSNINGER:** Frem til fasens afslutning vil et umodificeret Hit Roll på 6 være påkrævet for at ramme, hver gang en figur i din kampgruppe foretager et distanceangreb, uanset våbenets Ballistic Skill og andre modifikatorer. Du kan kun bruge denne Stratagem én gang pr. tur.

1CP



### GO TO GROUND

CORE – BATTLE TACTIC STRATAGEM

**HVORNÅR:** Din modstanders Shooting Phase lige efter, at en fjendtlig enhed har valgt sine mål.

**MÅL: EN INFANTRY**-enhed fra din hær, der er blevet valgt som mål for et eller flere af den angribende enheds angreb.

**EFFEKT:** Frem til fasens afslutning vil alle figurer i din enhed have et Invulnerable Save på 6+ og Benefit of Cover [side 44].

1CP



### INSANE BRAVERY

CORE – EPIC DEED STRATAGEM

**HVORNÅR:** Battle-shock-trinet i din Command Phase lige efter, at du ikke har klaret en Battle-shock Test for en enhed fra din hær [side 11].

**MÅL:** Enheden fra din hær, som du lige har lavet en Battle-shock Test for (også selvom dine Battle-shock-ramte enheder normalt ikke kan påvirkes af dine Stratagems).

**EFFEKT:** Din enhed vil i stedet blive behandlet, som om den havde klaret testen og ikke er blevet ramt af Battle-shock.

1CP



### HEROIC INTERVENTION

CORE – STRATEGIC PLOY STRATAGEM

**HVORNÅR:** Din modstanders Charge Phase lige efter, at en fjendtlig enhed har afsluttet et Charge Move.

**MÅL:** En enhed fra din hær, der er inden for 6" af den fjendtlige enhed, og som ville kunne lave et Charge Move mod denne fjende, hvis det havde været din Charge Phase.

**EFFEKT:** En enhed laver nu et Charge Move, der kun rammer denne fjendtlige enhed, og du afvikler det, som om det var din Charge Phase.

**BEGRÆNSNINGER:** Du kan kun vælge en **VEHICLE**-enhed fra din hær, hvis det er en **WALKER**. Bemærk, at din enhed ikke får nogen Charge-bonus i denne tur, selvom dens Charge Move lykkes [side 29].

2CP

#### STRATAGEMS-GUIDE

DIN EGEN ELLER MODSTANDERENS TUR

DIN TUR

MODSTANDERENS TUR