

WARHAMMER 40,000



SNELSTARTGIDS

Paginaverwijzingen in deze gids verwijzen naar de paginanummers die te vinden zijn in de Kernregels van Warhammer 40,000.

Deze gids helpt je om aan de slag te gaan met spellen van Warhammer 40,000. Bekijk voor meer informatie de Kernregels. In Warhammer 40,000 worden veldslagen gespeeld in een reeks gevechtsrondes. In elk van deze rondes krijgen beide spelers een beurt, opgedeeld in verschillende fases die op volgorde moeten worden uitgevoerd.

1. BEVELFASE



2. BEWEGINGSFASE



3. SCHIETFASE



4. BESTORMINGSFASE



5. VECHTFASE



1. BEVELFASE



Bevel: Eerst krijgen beide spelers 1 Bevelpunt (deze kunnen op verschillende momenten in de gevechtsronde aan Krijgslisten worden besteed). Daarna voer je alle regels uit die je hebt en die in je bevelfase worden gebruikt.

Gevechtsschok: Voor iedere eenheid in je leger die meer dan de helft van zijn poppetjes heeft verloren (of meer dan de helft van zijn wonden voor eenheden met een enkel poppetje) gooi je 2D6. Als het resultaat lager is dan het LD (Leiderschap) dat staat op de datasheet van je eenheid, heeft de eenheid last van gevechtsschok tot het begin van je volgende bevelfase. Eenheden met gevechtsschok hebben een DB (doelbeheersing) van 0, en kunnen niet door vriendelijke krijgslisten beïnvloed worden.

2. BEWEGINGSFASE



Eenheden die zich niet binnen 1" (interactiebereik) van vijandelijke poppetjes bevinden kunnen ervoor kiezen om stil te blijven staan, een normale beweging te maken of een opmarsbeweging maken:

- **Normale bewegingen:** Beweeg de eenheid een afstand in inches tot zijn (bewegings) eigenschap, zonder te eindigen binnen het interactiebereik van vijandelijke poppetjes.
- **Opmarsbewegingen:** Zoals bovenstaand, maar gooi één D6 en voeg het resultaat toe aan de beweging van de eenheid. Eenheden die een opmars doen kunnen deze beurt niet schieten (behalve met bestormingswapens) en kunnen deze beurt niet bestormen.

Eenheden die zich binnen het interactiebereik van vijandelijke poppetjes bevinden kunnen alleen stilstaan of zich terugtrekken:

- **Terugtrekkingsbewegingen:** Net zoals een normale beweging, maar eenheden die zich terugtrekken kunnen deze beurt niet schieten of bestormen.

3. SCHIETFASE



Van één eenheid per keer kunnen jouw poppetjes hun projectielwapens afvuren op vijandelijke eenheden die zich binnen bereik bevinden en zichtbaar zijn. Poppetjes met meer dan één projectielwapen kunnen elk wapen op een verschillend doelwit afvuren, maar je moet alle doelwitten tegelijkertijd bekend maken.

De wapens worden als volgt gepresenteerd:

PROJECTIELWAPENS	BEREIK	A	BV	K	PD	S
Boutpistool [PISTOOL]	12"	1	3+	4	0	1
HANDGEMEENWAPENS	BEREIK	A	WV	K	PD	S
Astartes kettingzwaard	Handgemeen	5	3+	4	-1	1

Bereik: Hoe ver een wapen kan schieten. Als een vijandelijke eenheid zich binnen dit bereik bevindt en zichtbaar is voor jouw poppetje, kan erop geschoten worden.

A (aanvallen): Het aantal schoten of aanvallen dat je wapen behaalt, bepaald door het aantal D6 dat je gooit voor je aanval.

BV (ballistische vaardigheid): Hoe nauwkeurig je aanvallen zijn. Als een mikworp gelijk of hoger is dan dit getal, raakt de aanval zijn doelwit!

K (kracht): Iedere aanval die zijn doelwit raakt moet dan sterk genoeg zijn om zijn doelwit te verwonden.

PD (pantserdoorboring): Dit staat voor hoe effectief de aanval is tegen pantser.

S (schade): Als de vijandelijke eenheid zijn reddingsworp mislukt, doet de aanval deze hoeveelheid schade.

AANVALLEN UITVOEREN

Gebruik de volgende reeks om een aanval per keer uit te voeren:

1 MIKWORP

Gooi één D6 per aanval, om gelijk aan of hoger dan de BV te gooien. Een niet-gemodificeerde mikworp van 6 wordt ook wel een kritieke treffer genoemd en is altijd succesvol.

2 VERWONDINGSWORP

Vergelijk de kracht van de aanval met de taaheid van het doelwit, zoals hieronder getoond. Een niet-gemodificeerde verwondingsworp van 6 wordt ook wel een kritieke verwonding genoemd en is altijd succesvol.

AANVALSKRACHT VS. TAAIHEID VAN HET DOELWIT

VEREISTE D6-WORP

De kracht is TWEE KEER (of vaker dan twee keer) de taaheid.	+
De kracht is MEER dan de taaheid.	+
De kracht is GELIJK aan de taaheid.	+
De kracht is MINDER dan de taaheid.	+
De kracht is DE HELFT (of minder dan de helft) van de taaheid.	+

3 AANVAL PLAATSEN

Je tegenstander kiest welk poppetje in zijn/haar eenheid de aanval kan verwonden (als er al een van de poppetjes verwond is, moet de aanval hierop geplaatst worden).

4 REDDINGSWORP

Jouwe tegenstander gooit één D6, die wordt afgetrokken van de AP van het aanvalswapen. Als het resultaat gelijk is aan of hoger is dan de RW van hun poppetje, mislukt de aanval. Anders wordt er schade toegebracht.

5 SCHADE TOEBRENGEN

Schade toebrengen – een poppetje verliest een aantal wonden gelijk aan de schade-eigenschap van de aanval.

4. BESTORMINGSFASE



Jouw eenheden kunnen nu de vijand bestormen en deze aanvallen met een handgemeen.

- Selecteer eenheden waarmee je wilt bestormen, een voor een, en volg de onderstaande volgorde. Eenheden die deze beurt opmarcheren of zich terugtrekken kunnen niet bestormen, en dat geldt ook voor eenheden die zich binnen het interactiebereik van de vijand bevinden.
- Selecteer een of meer vijandelijke eenheden voor je eenheid om te bestormen.
- Gooi 2D6. Het resultaat is de totale afstand in inches die je eenheid kan bestormen – als dit genoeg is om binnen 1" van elke vijandelijke eenheid te komen die je hebt geselecteerd, is de bestorming succesvol. Beweeg ieder poppetje naar één van die vijandelijke eenheden, waarbij je eindigt met voetstuk-tegen-voetstuk-contact indien mogelijk.

5. VECHTFASE



Elke eenheid in het leger van elke speler dat zich binnen het interactiebereik bevindt van vijandelijke eenheden gaat nu vechten. Eenheden die deze beurt bestormd hebben vechten voordat alle andere eenheden dat doen. Daarna wisselen de spelers het vechten met hun eenheden af, beginnend met de speler die momenteel niet aan de beurt is.

1. BENADEREN

Eerst kun je ieder poppetje in de vechtende eenheid tot 3" richting het dichtstbijzijnde vijandelijke poppetje bewegen.

2. AANVALLEN UITVOEREN

Ieder poppetje dat zich binnen het interactiebereik van de vijand bevindt (of in voetstuk-tegen-voetstuk-contact met een vriendelijk poppetje die dat is) vecht met één handgemeenwapen waar het mee uitgerust is naar jouw keuze. Om dit te doen volg je dezelfde Aanvallen doen-volgorde voor projectieaanvallen (behalve dat handgemeenwapens een WV [wapenvaardigheid] hebben in plaats van een BV).

3. CONSOLIDEREN

Nadat alle poppetjes van de vechtende eenheid hebben gevochten, kun je ieder model bewegen dat zich niet in een voetstuk-tegen-voetstuk-contact bevindt met een vijandelijk model tot 3" dichterbij het dichtstbijzijnde vijandelijke poppetje zetten.



Hieronder staan een selectie vaardigheden beschreven die veel eenheden en wapens hebben. Zie de kernregels voor een volledige uitleg over hoe deze en andere universele vaardigheden werken.

DODELIJKE ONDERGANG

Dodelijke ondergang x: Gooi één D6 wanneer dit poppetje wordt vernietigd. Op een 6 loopt elke eenheid binnen 6" 'x' dodelijke wonden op.

Diepe Aanval

- De eenheid kan als reserve worden opgesteld in plaats van op het slagveld.
- De eenheid kan worden opgesteld tijdens je bewegingsfase, meer dan 9" horizontale afstand van alle vijandelijke modellen.

VOEL GEEN PIJN

Voel geen pijn x+: Elke keer dat dit model een wond verliest, gooi je één D6; als het resultaat gelijk staat aan of groter is dan 'x', verdwijnt die wond niet.

VECHT EERST

Eenheden met deze vaardigheid die in aanmerking komen om te vechten doen dit in de vecht eerst-stap van de vechtfase.

INFILTRANTEN

Tijdens de opstelling kun je, als elk poppetje in een eenheid deze vaardigheid heeft, je de eenheid overal op het slagveld opstellen mits het op meer dan 9" horizontale afstand is van de vijandelijke opstelzone en alle vijandelijke poppetjes.

LEIDER

Sommige **PERSONAGE**-eenheden hebben 'Leider' staan op hun datasheets. Zulke **PERSONAGE**-eenheden staan bekend als Leaders en de eenheden die zij kunnen aanvoeren - hun Lijfwacht-eenheden - staan op hun datasheet vermeld.

- Voor de veldslag, kunnen **PERSONAGE**-eenheden met de **Leider**-vaardigheid worden gekoppeld aan een van hun Lijfwacht-eenheden om een gekoppelde eenheid te vormen.
- Gekoppelde eenheden kunnen slechts één leider bevatten.
- Aanvallen kunnen niet worden geplaatst op **PERSONAGE**-poppetjes in gekoppelde eenheden.

EENZAME AGENT

Tenzij deze eenheid onderdeel is van een gekoppelde eenheid, kan deze eenheid alleen geselecteerd worden als het doelwit van een projectieaanval als het aanvallend model zich binnen 12" bevindt.

VERKENNERS

- **Verkenners x:** De eenheid kan een normale beweging maken tot x" voordat de eerste beurt begint.
- Als de eenheid zich in een **TOEGEWIJD VERVOERSMIDDEL** bevindt, kan dat **TOEGEWIJD VERVOERSMIDDEL** deze beweging maken in plaats van de eenheid zelf.
- Moet deze beweging op meer dan 9" horizontale afstand eindigen van alle vijandelijke poppetjes.

ANTI

[ANTI-TREFWOORD X+]: Een niet-gemodificeerde verwondingsworp van 'x+' tegen een doelwit met het overeenkomende trefwoord deelt een kritieke verwonding uit.

BESTORMINGSWAPEN

Kan worden afgevuurd, zelfs wanneer de gebruiker aan een opmars bezig is.

EXPLOSIE

- Voeg 1 toe aan de Aanvallen-eigenschap voor elke vijf poppetjes in de doelwiteenheid (naar beneden afronden).
- Kan nooit gebruikt worden tegen een doelwit dat zich binnen het interactiebereik vindt van eenheden uit het leger van het aanvallende poppetje (inclusief zijn eigen eenheid).

DESASTREUZE WONDEN

Een kritieke wond zorgt voor dodelijke wonden gelijk aan de Schade-eigenschap van het wapen, in plaats van normale schade.

ZWAAR

Voeg 1 toe aan mikworp als de eenheid van de schutter blijft stilstaan deze beurt.

NEGEERT DEKKING

Elke keer dat een aanval wordt gedaan met zo'n wapen heeft het doelwit geen voordeel van dekking tegen zo'n aanval (pag 44).

STEILBAANWAPEN

- Kan eenheden aanvallen die niet zichtbaar zijn voor de aanvallende eenheid.
- Als er geen poppetjes zichtbaar zijn voor een doelwiteenheid wanneer deze wordt geselecteerd, dan kun je, wanneer je een aanval doet tegen dat doelwit met een steilbaanwapen, 1 van de mikworp van die aanval aftrekken en heeft het doelwit voordeel van dekking tegen die aanval.

DODELIJKE TREFFERS

Elke keer dat een aanval wordt gedaan met zo'n wapen, verwondt een kritieke treffer het doelwit automatisch.

PISTOOL

- Kan zelfs worden afgevuurd als de eenheid van de schutter zich binnen het interactiebereik bevindt van vijandelijke eenheden, maar moet een van die vijandelijke eenheden aanvallen.
- Kan niet worden afgevuurd naast een ander wapen dat geen pistool is (behalve door een **MONSTER** of **VOERTUIG**).

SNELVUUR X

Versterkt de Aanvallen door 'x' wanneer eenheden binnen de helft van het maximale bereik worden aangevallen.

VEELVULDIGE TREFFERS X

Elke kritieke treffer zorgt voor 'x' extra treffers tegen het doelwit.

BARRAGE

Elke keer dat een aanval wordt gedaan met zo'n wapen, raakt die aanval automatisch het doelwit.

DUBBEL SCHOT

Elke keer dat een aanval is gedaan met zo'n wapen kun je de verwondingsworp van die aanval nog een keer gooien.

KERN KRIJGSLISTEN

Bevelpunten kunnen tijdens de veldslag worden uitgegeven om krijgslisten te gebruiken. Alle spelers kunnen de Kern-krijgslisten gebruiken die hier vermeld worden. Aanvullende krijgslisten kun je vinden in de Codexen en andere publicaties.



HERKANSING BEVELWOP

KERN – KRIJGSLIST: KRIJGSTACTIEK

WANNEER: In iedere fase, net nadat je een mikworp, een verwondingsworp, een schadeworp, een reddingsworp, een wanhopige ontsnappingstest of een gevaarlijke test hebt geworpen, of net nadat je de dobbelstenen hebt geworpen om het aantal aanvallen gedaan met een wapen te bepalen, voor een aanval, poppetje of eenheid uit jouw leger.

EFFECT: Je gooit die worp, test of reddingsworp opnieuw.

1BP



TEGENOFFENSIEF

KERN – KRIJGSLIST: STRATEGISCHE ZET

WANNEER: In de vechtfase, net nadat een vijandelijke eenheid heeft gevochten.

DOELWIT: Een eenheid van jouw leger die zich binnen het interactiebereik bevindt van een of meerdere vijandelijke eenheden en die in dit gevecht niet al eerder is geselecteerd om te vechten.

EFFECT: Jouw eenheid is de volgende die vecht.

2BP



EPISCHE UITDAGING

KERN – KRIJGSLIST: EPISCHE DAAD

WANNEER: in de vechtfase, wanneer een **PERSONAGE**-eenheid uit jouw leger, die binnen het interactiebereik van een of meer gekoppelde eenheden is, geselecteerd wordt om te vechten.

DOELWIT: een **PERSONAGE**-poppetje in je eenheid.

EFFECT: Tot het einde van de fase hebben alle handgemeenaanvallen die dat poppetje doet de [PRECISIE]-vaardigheid (pag 26).

1BP



WAANZINNIGE MOED

KERN – KRIJGSLIST: EPISCHE DAAD

WANNEER: tijdens de krijgshock-stap van je Bevelfase, net nadat je een mislukte krijgshock-test hebt gedaan voor een eenheid die uit je leger wordt weggenomen (pag 11).

DOELWIT: de eenheid uit je leger waar die krijgshock-test zojuist voor is gedaan (ook al kunnen je eenheden met krijgshock normaal niet beïnvloed worden door je krijgslisten).

EFFECT: je eenheid wordt behandeld alsof deze die test heeft doorstaan en heeft als gevolg geen krijgshock.

1BP



GRANAAT

KERN – KRIJGSLIST: KRIJGSUITRUSTING

WANNEER: tijdens jouw schietfase.

DOELWIT: Een **GRANATEN**-eenheid uit je leger die zich niet binnen het interactiebereik bevindt van vijandelijke eenheden en die in deze fase niet geselecteerd is om te schieten.

EFFECT: Selecteer één vijandelijke eenheid die zich niet binnen het interactiebereik bevindt van eenheden in jouw leger en die zich binnen 8" van jouw **GRANATEN**-eenheid bevindt en er zichtbaar voor is. Gooi zes D6: voor elke 4+ loopt die vijandelijke eenheid 1 dodelijke wond op.

1BP



TANKSHOCK

KERN – KRIJGSLIST: STRATEGISCHE ZET

WANNEER: Jouw bestormingsfase.

DOELWIT: Een **VOERTUIG**-eenheid uit jouw leger.

EFFECT: Tot het einde van de fase, nadat je eenheid een bestormingsbeweging beëindigt, selecteer je één vijandelijke eenheid binnen het interactiebereik van jouw eenheid en selecteer je één handgemeenwapen waar je eenheid mee is bewapend. Gooi een aantal D6 gelijk aan de krachteigenschap van dat wapen. Als die krachteigenschap groter is dan de taaiheidseigenschap van die vijandelijke eenheid, gooi dan twee extra D6. Voor elke 5+ loopt die vijandelijke eenheid 1 dodelijke wond op (tot maximaal 6 dodelijke wonden).

1BP



DEKKINGSVUUR

KERN – KRIJGSLIST: STRATEGISCHE ZET

WANNEER: De bewegings- of bestormingsfase van je tegenstander, vlak nadat een vijandelijke eenheid is opgesteld of wanneer een vijandelijke eenheid een normale, opmars-, terugtrekkings- of bestormingsbeweging start.

DOELWIT: Eén eenheid uit jouw leger die zich binnen 24" van die vijandelijke eenheid bevindt en die zou kunnen schieten als het jouw schietfase was.

EFFECT: Jouw eenheid kan die vijandelijke eenheid beschieten alsof het jouw schietfase was.

BEPERKINGEN: Tot het einde van de fase is er iedere keer dat een poppetje in jouw eenheid een projectieaanval doet, is een niet-gemodificeerde mikworp van 6 vereist om een treffer te krijgen, ongeacht de ballistische vaardigheid van het aanvalswapen of enige aanpassingen. Je kunt deze krijgslist slechts één keer per beurt gebruiken.

1BP



SNELLE BINNENDRINGING

KERN – KRIJGSLIST: STRATEGISCHE ZET

WANNEER: aan het einde van de bewegingsfase van jouw tegenstander.

DOELWIT: Eén eenheid uit jouw leger die in de reserve staat.

EFFECT: Jouw eenheid kan op het slagveld aankomen alsof het de versterkingenstap van je bewegingsfase was.

BEPERKINGEN: Je kan deze krijgslist niet gebruiken om een eenheid op het slagveld te laten aankomen tijdens een gevechtsronde waarin het dit normaal gesproken niet zou kunnen doen.

1BP



ROOKSCHERM

KERN – KRIJGSLIST: KRIJGSUITRUSTING

WANNEER: De schietfase van jouw tegenstander, net nadat een vijandelijke eenheid zijn doelwitten heeft geselecteerd.

DOELWIT: Eén **ROOK**-eenheid uit jouw leger die is geselecteerd als het doelwit van een of meer van de aanvallen van de aanvallende eenheid.

EFFECT: Tot het einde van de fase hebben alle poppetjes in je eenheid voordeel van dekking (pag 44) en de Sluip-vaardigheid (pag 20).

1BP



TEGEN DE VLAKTE

KERN – KRIJGSLIST: KRIJGSTACTIEK

WAAR: De schietfase van jouw tegenstander, net nadat een vijandelijke eenheid zijn doelwitten heeft geselecteerd.

DOELWIT: Een **INFANTERIE**-eenheid uit je leger die is geselecteerd als het doelwit van een of meer van de aanvallen van de aanvallende eenheid.

EFFECT: Tot het einde van de fase hebben alle poppetjes in je eenheid 6+ onschendbaarheid op hun reddingsworp en hebben zij voordeel van dekking (pag 44).

1BP



HELDHAFTIGE INTERVENTIE

KERN – KRIJGSLIST: STRATEGISCHE ZET

WANNEER: De bestormingsfase van jouw tegenstander, net nadat een vijandelijke eenheid een bestormingsbeweging beëindigt.

DOELWIT: Een eenheid uit jouw leger die zich binnen 6" van die vijandelijke eenheid bevindt en in aanmerking zou komen om een bestorming tegen die vijandelijke eenheid bekend te maken als het jouw bestormingsfase zou zijn.

EFFECT: Jouw eenheid maakt nu bekend dat het een bestorming doet met alleen die vijandelijke eenheid als doelwit en je voert die bestorming uit alsof het jouw bestormingsfase was.

2BP

BEPERKINGEN: Je kunt alleen een **VOERTUIG**-eenheid uit je leger selecteren als het een **LOPER** is. Denk er wel om dat zelfs als deze bestorming slaagt, je eenheid geen Bestormingsbonus krijgt deze beurt (pag 29).

LEGENDA KRIJGSLISTEN

DE BEURT VAN BEIDE SPELERS

JOUW BEURT

DE BEURT VAN JOUW TEGENSTANDER