

WARHAMMER 40,000



SNELSTARTGIDS

WARHAMMER 40,000: SNELSTARTGIDS

Deze gids helpt je op weg met Warhammer 40,000-games. De regels zijn ingekort, zodat je ze tijdens je battles snel kunt begrijpen. Ga voor meer info naar de Core Rules (basisregels). Warhammer 40,000-battles worden gespeeld in meerdere Battle Rounds (gevechtsronden), waarin beide spelers om de beurt vijf fasen doorlopen.

1. COMMANDO-FASE
2. MOVEMENT-FASE
3. SHOOTING-FASE
4. CHARGE-FASE
5. FIGHT-FASE



1. COMMANDO-FASE

Win Core CP: beide spelers krijgen 1 Command Point (CP) om aan **Stratagems (strategieën)** te besteden.

Battle-shock: de actieve speler gooit nu één **Battle-shock-worp** voor elke eenheid waarvoor een of beide van de volgende voorwaarden gelden:

- De eenheid die op dit moment **battle-shocked** is.
- De eenheid is op dit moment teruggebracht tot **halve sterkte of minder**.

Gooi hiervoor 2 dobbelstenen. Is de uitkomst gelijk aan of hoger dan een **Ld**-waarde in die eenheid, dan is de worp geslaagd. Is dat niet zo, dan mislukt de worp en is die eenheid **Battle-shocked**. **Battle-shocked** eenheden hebben een **OC** van '-', kunnen geen doelwit zijn van de **Stratagems (strategieën)** van de speler die ze bestuurt, en mogen geen **acties starten** (eventuele **acties** die ze al waren gestart, kunnen niet worden voltooid).

Command Abilities: voer nu alle abilities (vaardigheden) in de Commando-fase uit, behalve abilities die al aan het begin van de fase zijn uitgevoerd.



2. MOVEMENT-FASE

Kies je eenheden één voor één en bepaal voor elke eenheid welke **Move Type** je gebruikt (zie de Basisregels voor de volledige lijst). Voorbeelden zijn **Remain Stationary (blijf stilstaan)**, **Normal Move (normale zet)**, **Advance Move (verder oprukken)** en **Fall-back Move (terugtrekken)**.

- **Normal Move:** verplaatst de eenheid in inches, tot de maximale **M**-waarde. De eenheid moet deze move **unengaged (niet in gevecht)** beginnen en eindigen (op meer dan 2 inch afstand van vijandelijke eenheden).
- **Advance Move (verder oprukken):** zoals hierboven, maar gooi één dobbelsteen en tel de uitkomst op bij de afstand die de eenheid mag bewegen. De eenheid moet deze move **unengaged (zonder te vechten)** beginnen en eindigen, en mag de rest van de beurt niet schieten (behalve met **[ASSAULT]**-wapens), niet **aanvallen** en geen **actie** starten.
- **Fall-back Move (terugtrekken):** net als een **Normal Move (normale zet)**, maar de eenheid moet aan het begin van deze move **engaged** (in gevecht) zijn. De eenheid mag de rest van de beurt niet schieten, niet **aanvallen** en geen **actie** starten.



3. SHOOTING-FASE

Kies je eenheden één voor één. Je figuren mogen hun afstandswapens afvuren op vijandelijke eenheden die binnen afstand en **zichtbaar** zijn. Figuren met meer dan één afstandswapen mogen elk wapen op een ander doelwit afvuren, maar je moet alle doelwitten tegelijk aanwijzen.

De wapens worden als volgt weergegeven:

AFSTANDSWAPENS	BEREIK	A	BS	S	AP	D
Bolter [close-quarters]	12 inch	1	3+	4	0	1

KORTEAFSTANDSWAPENS	BEREIK	A	WS	S	AP	D
Kettingzwaard	Korte afstand	5	3+	4	-1	1

Bereik: hoe ver een wapen kan schieten. Als een vijandelijke eenheid zich binnen deze afstand bevindt en **zichtbaar** is voor je model, kun je deze als doelwit kiezen.

A (Aanvallen): het aantal schoten of slagen van je wapen, aangegeven door het aantal dobbelstenen dat je voor je aanval gooit.

BS (Ballistic Skill - Schietvaardigheid): hoe nauwkeurig je aanvallen zijn. Als een **Hit roll** gelijk is aan of hoger is dan dit getal, is de aanval raak!

S (Strength - Kracht): elke aanval die raak is, moet vervolgens sterk genoeg zijn om zijn doelwit te verwonden.

AP (Armour Penetration - Pantserdoorboring): geeft aan hoe effectief de aanval is tegen armour (pantser).

D (Damage): als de vijandelijke eenheid haar **Save roll** niet haalt, brengt de aanval deze hoeveelheid damage (schade) toe.

AANVALLEN UITVOEREN

Volg deze volgorde om aanvallen uit te voeren voor een eenheid, waarbij je alle dobbelstenen tegelijk gooit:

HIT ROLLS (VOLTREFFERS)

Gooi één **Hit Roll** per aanval met een dobbelsteen. Een worp van 1 mislukt altijd. Een worp van 6 is altijd raak en telt als een **Critical Hit** (kritieke treffer, die weer andere regels kan activeren). In alle andere gevallen is een worp gelijk aan of hoger dan de **BS/WS** van de rake aanvallen.

WOUND ROLLS (VERWONDINGSWORPEN)

Gooi één **Wound Roll** per hit met een dobbelsteen. Een worp van 1 mislukt altijd. Een worp van 6 verwondt altijd en telt als een **Critical Wound (Kritieke wond)** (die weer andere regels kan activeren). Anders vergelijk je de Strength (Kracht) van de aanval met de Toughness (Weerstand) van het doelwit om te zien of er een verwonding ontstaat, zoals hieronder weergegeven:

DE STRENGTH VAN DE AANVAL T.O.V DE TOUGHNESS VAN HET DOELWIT	BENODIGDE WORP
Strength is MINIMAAL HET DUBBELE VAN de Toughness-waarde.	1+ (1 of 2)
Strength is GROTER dan de Toughness-waarde.	2+ (2, 3 of 4)
Strength is GELIJK aan Toughness.	3+ (3, 4 of 5)
Strength is LAGER dan Toughness.	4+ (4, 5 of 6)
Strength is DE HELFT (of minder) van Toughness.	5+ (5 of 6)

SAVE ROLLS

Je tegenstander verdeelt alle figuren in de doleenheid in groepen, die bepalen in welke volgorde ze schade oplopen (zie de Basisregels voor uitleg hierover). Daarna gooit je tegenstander één **Save Roll** met één dobbelsteen voor elke aanval die tot een verwonding heeft geleid.

SCHADE TOEBRENGEN

Een worp van 1 betekent altijd dat schade wordt aangericht (zie hieronder). Voor groepen met een **InSv** wordt de schade geblokkeerd als de worp gelijk is aan of hoger is dan die **InSv**. Anders geldt: na aanpassing door de **AP** van het aanvallende wapen blokkeert een worp de schade als die gelijk is aan of hoger is dan de **Sv** van die groep. Een figuur in de groep waartegen wordt gegooid, verliest een aantal verwondingen dat gelijk is aan de **D**-waarde van de aanval.



4. CHARGE-FASE

Je eenheden kunnen nu ten aanval trekken om de vijand in close combat aan te vallen.

- Selecteer één voor één eigen eenheden die **een aanval mogen uitvoeren** (zie de Basisregels) en waarmee je een **aanval** wilt uitvoeren.
- Gooi voor die eenheid een **Charge Roll (aanvalsworp)** met 2 dobbelstenen. De uitkomst is de maximale afstand voor die **Charge Move (aanvalszet)**.
- Selecteer één of meer vijandelijke eenheden binnen die afstand als **Charge-doelwitten** en voer daarna die **Charge Move (aanvalszet)** uit. Daarbij moet elk model zo dicht mogelijk naar een of meer van die **Charge-doelwitten** worden verplaatst. Aan het einde van de move moet je eenheid **engaged (in gevecht)** zijn met al die **Charge-doelwitten** (maar niet **engaged** met andere eenheden).



5. FIGHT-FASE

Alle eenheden in de legers van beide spelers die **engaged** zijn met een vijandelijke eenheid, vechten nu.

1. PILE IN

Beide spelers voeren **pile-in-moves** uit met alle in aanmerking komende eenheden die ze willen verplaatsen. Dit is een move van 3 inch om je figuren dicht bij een eenheid te brengen waarmee ze **in gevecht** zijn (of dicht bij een eenheid binnen 5 inch als je eenheid **niet in gevecht**. De speler wiens beurt het is, voert eerst al zijn moves uit, gevolgd door zijn tegenstander.

2. VECHTEN

Te beginnen met de speler die aan de beurt is, laten spelers om de beurt een eenheid vechten die daarvoor in aanmerking komt (eenheden die **engaged** zijn of deze beurt een **Charge Move** hebben gemaakt). Eerst worden alle aanvallen uitgevoerd met **Fights First (eerste aanval)**-eenheden (alle eenheden die deze fase een **Charge** hebben uitgevoerd, hebben **Fights First**), daarna de overige gevechten. Volg daarvoor hetzelfde proces voor 'Aanvallen uitvoeren' als bij schieten.

3. CONSOLIDEREN

Nadat alle in aanmerking komende eenheden hebben gevochten, voeren beide spelers 3 inch **consolidatiemoves** uit met alle in aanmerking komende eenheden die ze willen verplaatsen. De speler die aan de beurt is, voert eerst al zijn moves uit, gevolgd door zijn tegenstander. Als een eenheid **in gevecht is**, moet deze dicht bij de dichtstbijzijnde vijandelijke eenheid komen waarmee hij **in gevecht is**. Anders kan hij dicht bij een vijandelijke eenheid binnen 3 inch worden verplaatst, of dicht bij een geselecteerd **doel** als geen van bovenstaande opties mogelijk is.

Hieronder vind je een overzicht van een aantal vaardigheden die veel eenheden en wapens gemeen hebben. Zie de basisregels voor een uitgebreide uitleg over hoe deze en andere universele vaardigheden werken.

[ANTI]

[ANTI-X Y+]: Als de doelunit het trefwoord X heeft, is een ongewijzigde verwondingsworp van Y+ een **Critical Wound (Ernstige wond)**.

[ASSAULT]

Mag worden afgevuurd, ook als de eenheid een **Advance Move (voortgangszet)** heeft gemaakt.

[BLAST]

- Gooi 1 extra aanval voor elke vijf figuren in de doeleenheid (naar beneden afgerond).
- **[BLAST]**-aanvallen mogen nooit worden gebruikt tegen een doelwit dat **engaged** is met een eigen eenheid.

[CLEAVE]

[CLEAVE X]: voeg X extra aanvallen toe voor elke vijf figuren in de doeleenheid (naar beneden afgerond).

[CLOSE-QUARTERS]

- Mag worden afgevuurd, ook als de eenheid **engaged** is, maar dan alleen op een van die vijandelijke eenheden.
- Mag niet tegelijk worden afgevuurd met andere wapens die niet **[CLOSE-QUARTERS]** zijn.

DODELIJKE ONDERGANG

Dodelijke ondergang X: Als dit figuur wordt vernietigd, gooi je één dobbelsteen. Bij een 6 loopt elke eenheid binnen 6 inch X **dodelijke verwondingen** op.

DEEP STRIKE

In een **strategische reserve** kan een **Deep Strike**-eenheid tijdens je Move-fase (behalve in de eerste battle-ronde) worden opgesteld op meer dan 8 inch horizontaal afstand van alle vijandelijke eenheden.

[DEVASTATING WOUNDS]

Een **kritieke wond** veroorzaakt **dodelijke wonden** gelijk aan het **D**-wapenmerk, in plaats van normale schade.

FEEL NO PAIN

Feel No Pain X+: telkens wanneer dit model een verwonding verliest gooi je één dobbelsteen. Is de uitkomst gelijk aan of hoger dan X, dan verliest de figuur die verwonding niet.

[HAZARDOUS]

Als je met dit wapen hebt aangevallen, gooi je één dobbelsteen: bij een 1-2 krijgt deze eenheid 1 **Mortal Wound (Dodelijke wond)**, of 3 **Mortal Wounds** als het een **MONSTER/VEHICLE**-eenheid is.

[HEAVY]

Tel 1 op bij **voltreffers** als de aanvallende eenheid **niet in gevecht is**, deze beurt niet op het slagveld is opgesteld en geen van haar figuren deze beurt meer dan 3 inch is verplaatst.

INFILTRANTEN

Tijdens implementatie mag je een **Infiltrators**-eenheid op elke plek op het slagveld plaatsen die zich horizontaal op meer dan 8 inch afstand bevindt van de opstelzone van de vijand en alle vijandelijke eenheden.

LEADER/SUPPORT

Eenheden met **Leader (Leider)** of **Support (Ondersteuning)** kunnen vóór de battle worden gekoppeld aan een **Bodyguard (Lijfwacht)**-eenheid om een **Attached (gekoppelde)**-eenheid te vormen (in de Warhammer 40,000-app staat bij welke eenheden ze zich kunnen aansluiten).

[LETHAL HITS]

Een **Critical Hit (Kritieke treffer)** verwondt het doelwit automatisch.

LONE OPERATIVE (SOLIST)

Tenzij deze eenheid deel uitmaakt van een **gekoppelde** eenheid, is deze eenheid niet **zichtbaar** voor vijandelijke figuren, tenzij ze zich binnen 12 inch (of een andere in de vaardigheid gespecificeerde afstand) bevinden.

[MELTA]

[MELTA X]: tel X op bij de **D** van de aanval als het doelwit binnen halve afstand is.

[RAPID FIRE]

[RAPID FIRE X]: voeg X extra aanvallen toe tegen eenheden binnen halve afstand.

SCOUTS (VERKENNERS)

- **Scouts X inch:** Een eenheid kan een **verkenningmove** van maximaal X inch maken voordat de eerste beurt begint.
- Als de move plaatsvindt met een **DEDICATED (SPECIALE) TRANSPORT**, dan kan deze **DEDICATED TRANSPORT** deze move in plaats daarvan uitvoeren.
- Deze move moet horizontaal meer dan 8" inch van alle vijandelijke eenheden eindigen.

[SUSTAINED HITS]

[SUSTAINED HITS X]: elke **Critical Hit** levert X extra hits op tegen het doelwit.

[TORRENT]

[TORRENT] aanvallen raken automatisch het doelwit.

[TWIN-LINKED]

Bij **[TWIN-LINKED]** -aanvallen mag je opnieuw Verwondingsworpen gooien.

CORE STRATAGEMS (KERNSTRATEGIEËN)

Tijdens een battle kun je commandopunten inzetten om strategieën toe te passen. Alle spelers kunnen de Core Stratagems in deze gids gebruiken. Overige strategieën vind je in Codexen en andere publicaties.

STRATEGIEËN - OVERZICHT



Te gebruiken in:
elke spelersbeurt



Te gebruiken in:
jouw beurt



Te gebruiken in:
de beurt van je tegenstander

COMMAND NIEUWE WORP 15,02 1 CP

CORE STRATAGEM (KERNSTRATEGIE)

Een groot veldheer weet zelfs de grillen van het lot en het geluk naar zijn hand te zetten, om zo de overwinning veilig te stellen.

WANNEER: in elke fase, direct nadat je een van de volgende worpen hebt gedaan voor een eigen eenheid of figuur:

- Advance Roll
- Charge-worp
- Damage-worp
- Hazard-worp
- Hit-worp
- Save-worp
- Wound-worp
- Een worp om te bepalen hoeveel aanvallen er met een wapen worden uitgevoerd.

DOELWIT: die eenheid of die figuur.

EFFECT: je mag die worp opnieuw doen. Als je meerdere dobbelstenen tegelijk gooit, kies je één van die dobbelstenen om opnieuw te gooien (behalve bij **Charge Rolls**, die je volledig opnieuw moet doen).



EXPLOSIEVEN 15,05 1 CP

CORE STRATAGEM (KERNSTRATEGIE)

Terwijl ze granaten of andere explosieven activeren, trekken deze strijders zich terug en slingeren de dood midden onder de vijand.

WANNEER: je Shooting-fase.

DOELWIT: één eigen **unengaged EXPLOSIVES/GRENADES**-eenheid die mag **schieten** en deze beurt geen **Advance Move** heeft gemaakt.

EFFECT: voer de volgende stappen uit:

1. Selecteer één **EXPLOSIEF/GRANAAT**-model in je eenheid.
2. Selecteer één **unengaged (niet in gevecht)** vijandelijke eenheid binnen 8 inch van die figuur en **zichtbaar** voor die figuur.
3. Gooi zes dobbelstenen - voor elke 4+ krijgt die vijandelijke eenheid 1 **mortal wound (dodelijke wond)** (06.02).



EPIC CHALLENGE 15,03 1 CP

CORE STRATAGEM (KERNSTRATEGIE)

De legendes van het 41e millennium staan bol van dodelijke duels tussen machtige kampioenen.

WANNEER: in de Fight-fase, net nadat je een eigen **CHARACTER**-eenheid hebt **geselecteerd om te vechten**.

DOELWIT: die **CHARACTER**-eenheid.

EFFECT: selecteer één **CHARACTER**-figuur in je eenheid. Tot het einde van de fase hebben de kortafstandswapens van die figuur de **[PRECISION]**-vaardigheid.



INSANE BRAVERY 15,04 1 CP

CORE STRATAGEM (KERNSTRATEGIE)

Zonder acht te slaan op hun eigen overleving, houden deze strijders stand tegen schijnbaar onoverkomelijke kansen.

WANNEER: Battle-shock-stap van je Commando-fase, net voordat je een **Battle-shock-worp** doet voor een eigen eenheid.

DOELWIT: die eenheid.

EFFECT: die **Battle-shock-worp** slaagt automatisch.

BEPERKINGEN: je mag deze **Strategie** maar één keer per battle gebruiken.



CRUSHING IMPACT 15,06 1CP

CORE STRATAGEM (KERNSTRATEGIE)

In het uiterste geval kunnen gepantserde voertuigen en razende monsters hun enorme omvang als wapen inzetten door vijanden onder hun kolossale massa te rammen en te verpletteren, hoewel ze daarbij het risico lopen zelf schade op te lopen.

WANNEER: in je Charge-fase, net nadat een eigen **MONSTER/VEHICLE**-eenheid een **Charge Move** heeft beëindigd.

DOELWIT: die **MONSTER/VEHICLE**-eenheid.

EFFECT: voer de volgende stappen uit:

1. Selecteer één vijandelijke eenheid die **engaged (in gevecht)** is met je eenheid.
2. Selecteer in je eenheid één model dat **engaged (in gevecht)** is met die vijandelijke eenheid.
3. Gooi een aantal dobbelstenen gelijk aan de **T-waarde** van die figuur: voor elke 1 krijgt je eenheid 1 **mortal wound (dodelijke wond)**; voor elke 5+ krijgt die vijandelijke eenheid 1 **mortal wound** (tot maximaal 6 **mortal wounds** per eenheid).



WARHAMMER 40,000: SNELSTARTGIDS

RAPID INGRESS (SNELLE ZET) 15,07

1 CP

CORE STRATAGEM (KERNSTRATEGIE)

Of het nu gaat om een slimme strategie, krachtige technologie of een bovennatuurlijk ritueel: er zijn tal van manieren waarop een aanvoerder de aanval van zijn strijders kan bespoedigen.

WANNEER: aan het einde van de Movement-fase van je tegenstander.

DOELWIT: één eigen eenheid in **Strategic Reserves** - **Strategische reserves** (met uitzondering van **VLIEGTUIGEN**).

EFFECT: je eenheid maakt een **Ingress Move** (20,04).

BEPERKINGEN: je mag deze **Stratagem** niet gebruiken tijdens de eerste Battle Round.



FIRE OVERWATCH (BRANDWACHT) 15,08

1 CP

CORE STRATAGEM (KERNSTRATEGIE)

Een regen van vuur kan oprukkende vijanden terugdringen.

WANNEER: aan het einde van de Movement-fase van je tegenstander.

DOELWIT: één eigen **unengaged** eenheid (behalve **TITANIC**-eenheden).

EFFECT: je eenheid schiet met **Snap Shooting** (snelschiet-modus) (zie hieronder).

SNAP SHOOTING 15,09

TOEGESTAAN: volgens de regel die deze **Shooting Type** (manier van schieten) toestaat.

EFFECT: je eenheid schiet zoals beschreven bij Aanvallen uitvoeren (04).

TIJDENS HET SCHIETEN:

- Je mag maar één **zichtbare** vijandelijke eenheid aanwijzen binnen 24 inch van je eenheid (en alleen als deze eenheid in aanmerking komt).
- Een aanval is alleen raak bij een ongewijzigde **Hit Roll** van 6 (ongeacht de **BS**-waarde van het aanvallende wapen of eventuele modifiers).
- Je mag **Hit Rolls** (**Voltreffers**) niet opnieuw gooien.

NA HET SCHIETEN: tot het einde van de fase mag je eenheid geen actie starten.



SMOKESCREEN (ROOKGORDIJN) 15,10

1 CP

CORE STRATAGEM (KERNSTRATEGIE)

Zelfs de meest ervaren schutters hebben moeite om doelen te raken die verborgen zijn achter dikke rookgordijnen.

WANNEER: aan het begin van de Shooting-fase van je tegenstander.

DOELWIT: één eigen **SMOKE**-eenheid.

EFFECT: tot het einde van de fase krijgt het doelwit dekking tegen een aanval als die aanval je **SMOKE**-eenheid als doelwit heeft, of een eenheid die niet **volledig zichtbaar** is voor de aanvallende figuur door een of meer figuren in je **SMOKE**-eenheid. (13,08).



HEROIC INTERVENTION (HELDHAFTIGE INGREEP) 15,11

1 CP

CORE STRATAGEM (KERNSTRATEGIE)

Met woeste oorlogskreten stormen je krijgers naar voren om de aanval van de vijand frontaal het hoofd te bieden.

WANNEER: aan het einde van de Charge-fase van je tegenstander.

DOELWIT: één eigen **unengaged** eenheid binnen 12 inch van een of meer vijandelijke eenheden. Je mag maar één **VEHICLE** (**VOERTUIG**)-eenheid kiezen als deze een **CHARACTER** (**KARAKTER**)/**WALKER** (**LOPER**)-eenheid is.

EFFECT: voer een aanval uit met je eenheid (11,02). Kies voordat je hiervoor de **Charge Roll** (aanvalsworp) doet, één van de volgende modi:

- **Spring om te verdedigen:** bij het kiezen van **Charge**-doelwitten mag je alleen vijandelijke eenheden kiezen die in deze fase een **Charge Move** (aanvalszet) hebben uitgevoerd en binnen de **maximale afstand** staan.
- **In de strijd:**
 - Als je de **aanvalsworp** gooit en de uitkomst hoger is dan 6 (na modifiers), verander die dan in 6.
 - Als je **doelwitten** kiest, kun je alle vijandelijke eenheden selecteren die zich binnen 6 inch van je eenheid bevinden en binnen de **maximale afstand**.



+1 CP

COUNTEROFFENSIVE (TEGENAANVAL) 15,12

2 CP

CORE STRATAGEM (KERNSTRATEGIE)

Bij gevechten van dichtbij kan de minste aarzeling een opening bieden die een snelle tegenstander kan uitbuiten.

WANNEER: de gevechtssap van de gevechtsfase van je tegenstander, direct nadat een vijandelijke eenheid zijn aanvallen heeft uitgevoerd.

DOELWIT: één eigen eenheid die **mag vechten**.

EFFECT: tot het einde van de fase heeft je eenheid de **Fights First** (**Eerste aanval**)-vaardigheid. Je moet deze eenheid daarna meteen selecteren om **tegen** te vechten (12,04).

