

# WARHAMMER 40,000



## HURTIGSTARTGUIDE

# WARHAMMER 40,000: HURTIGSTARTGUIDE

Denne guide vil hjælpe dig med at komme i gang med Warhammer 40,000-spil. Reglerne er blevet forkortet for at hjælpe dig med hurtigt at forstå dem i dine kampe. Se grundreglerne for yderligere information. Warhammer 40,000-kampe spilles i en række kamprunder, hvor begge spillere tager en tur bestående af fem faser.

1. KOMMANDOFASE
2. BEVÆGELSESFASE
3. SKYDEFASE
4. ANGREBSFASE
5. KAMPFASE



## 1. KOMMANDOFASE

**Få kerne-CP:** Begge spillere får 1 kommandopoint (CP), som kan bruges til **strategier**.

**Kampchok:** Den aktive spiller slår nu ét **kampchok-slag** for hver af sine enheder, der opfylder en eller begge af følgende betingelser:

- Den enhed er i øjeblikket i **kampchok**.
- Den enhed er på eller under **halv styrke**.

For at gøre dette skal du slå 2 D6. Hvis resultatet er lig med eller større end et **Ld**-karaktertræk i den enhed, lykkes dette slag. Ellers mislykkes dette slag, og enheden er kampchokeret. **Kampchokerede** enheder har en **OC** på '-', kan ikke **målrettes** af deres kontrollerende spillers strategier og er ikke **berettigede til at starte handlinger** (handling, de havde startet, kan ikke gennemføres).

**Kommandoevner:** Fuldfør nu alle evner, der blev brugt i kommandofasen (ud over dem, der allerede blev fuldført i starten af fasen).



## 2. BEVÆGELSESFASE

Vælg dine enheder en ad gangen for at foretage en **bevægelsestype**, som de er berettiget til at foretage (for en komplet liste over disse, se grundreglerne). Disse inkluderer at **forblive stationær**, **normal bevægelse**, **fremrykningsbevægelse** og **tilbagetrækningsbevægelse**.

- **Normal bevægelse:** Flyt enheden en afstand i tommer op til dens **M**-karaktertræk. Enheder skal starte og afslutte denne bevægelse **udenfor konfrontationsafstand** (mere end 2 tommer fra fjendtlige enheder).
- **Fremrykningsbevægelse:** Som ovenfor, men slå en D6 og læg resultatet til den rækkevidde, enheden kan bevæge sig. Enhederne skal starte og slutte denne bevægelse **udenfor konfrontationsafstand**, og i resten af omgangen kan de ikke skyde (undtagen med **[ASSAULT]**-våben), **angribe** eller starte en **handling**.
- **Tilbagetrækningsbevægelse:** Ligesom en **normal bevægelse**, men en enhed skal være **indenfor konfrontationsafstand** for at starte denne bevægelse, og i resten af turen kan den ikke skyde, **angribe** eller starte en **handling**.



## 3. SKYDEFASE

Dine figurer kan affyre deres distancevåben én enhed ad gangen mod fjendtlige enheder, der er inden for rækkevidde og **synlige**. Figurer med mere end ét distancevåben kan affyre hver af dem mod forskellige mål, men du skal erklære alle mål på én gang.

Våben præsenteres som følger:

| DISTANCEVÅBEN          | RÆKKEVIDDE | A | BS | S | AP | D |
|------------------------|------------|---|----|---|----|---|
| Boltpistol [klos hold] | 12 tommer  | 1 | 3+ | 4 | 0  | 1 |
| NÆRKAMPVÅBEN           | RÆKKEVIDDE | A | WS | S | AP | D |
| Kædesværd              | Nærkamp    | 5 | 3+ | 4 | -1 | 1 |

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

**A (Angreb):** Antallet af skud eller slag, som dit våben får, repræsenteret ved antallet af D6, du slår for dit angreb.

**BS (Ballistiske egenskaber):** Hvor præcise dine angreb er. Hvis et **træffer-slag** er lig med eller højere end dette tal, rammer angrebet!

**S (styrke):** Ethvert angreb, der rammer, skal være stærkt nok til at såre sit mål.

**AP (Panserindtrængning):** Dette repræsenterer, hvor effektivt angrebet er mod panser.

**D (Skade):** Hvis den fjendtlige enhed mislykkes med sit **rednings-slag**, påfører angrebet denne mængde skade.

## FORETAG ANGREB

Brug følgende rækkefølge til at angribe en enhed ved at slå med alle terninger på samme tid:

### TRÆFFER-SLAG

Slå ét **træffer-slag** per angreb ved at slå én D6. Et slag på 1 mislykkes altid. Et slag på 6 rammer altid og er en **kritisk træffer** (hvilket kan udløse andre regler). Ellers rammer et slag svarende til eller større end angrebets **BS/WS**-træffere.

### SÅRENDE TERNINGSLAG

Slå et **Sående terningslag** pr. træffer-slag ved at slå en D6. Et slag på 1 mislykkes altid. Et slag på 6 sårer altid og er et **kritisk sår** (som kan udløse andre regler). Ellers skal du sammenligne angrebets styrke med målets modstandskraft for at se, om det sårer, som vist nedenfor.

### ANGREBETS STYRKE VS. MÅLETS MODSTANDSKRAFT

|                                                                                   | NØDVENDIGT D6-SLAG |
|-----------------------------------------------------------------------------------|--------------------|
| Styrken er det <b>DOBBELTE</b> (eller mere end det dobbelte) af modstandskraften. | +                  |
| Styrken er <b>STØRRE</b> end modstandskraften.                                    | +                  |
| Styrken er <b>LIG</b> med modstandskraften.                                       | +                  |
| Styrken er <b>MINDRE</b> end modstandskraften.                                    | +                  |
| Styrken er <b>HALVDELEN</b> (eller mindre end halvdelen) af modstandskraften.     | +                  |

### REDNINGS-SLAG

Din modstander opdeler alle figurer i målenheden i grupper, som bestemmer den rækkefølge, de tager skade i (se grundreglerne for disse grupperes art). Derefter laves et **rednings-slag** for hvert angreb, der sårer ved at slå én D6.

### PÅFØR SKADE

Et slag på 1 påfører altid skade (se nedenfor). For grupper med en **InSv**, blokerer et slag svarende til eller større end denne **InSv** skaden. Ellers, efter at være blevet modificeret af **AP** for det angribende våben, blokerer et slag svarende til eller større end gruppens **Sv** skaden. En figur i gruppen, der slås for, mister antallet af sår svarende til angrebets **D**.

# WARHAMMER 40,000: HURTIGSTARTGUIDE



## 4. ANGREBSFASE

Dine enheder kan nu fare frem for at angribe fjenden i nærkamp.

- Vælg én ad gangen alle venligtsindede enheder, der er **berettigede til at fare frem** (se grundreglerne), som du ønsker at **fare frem** med.
- Slå et **angrebsslag** for den enhed ved at slå 2 D6. Resultatet er den maksimale rækkevidde for den **angrebshandling**.
- Vælg en eller flere fjendtlige enheder inden for den rækkevidde som **angrebsmål**, og foretag derefter det **angrebsslag**. Mens dette gøres, skal hver figur flyttes så tæt som muligt på et eller flere af disse **angrebsmål**, og når denne bevægelse slutter, skal din enhed være **indenfor konfrontationsafstand** af alle disse **angrebsmål** (men ikke **indenfor konfrontationsafstand** af andre enheder).



## 5. KAMPFASE

Hver enhed i hver spillers hær, der er **indenfor konfrontationsafstand** af en fjendtlig enhed, kæmper nu.

### 1. STORM IND

Begge spillere laver **Storm ind-bevægelser** med alle deres berettigede enheder, de vælger at flytte. Dette er en 3-tommers bevægelse for at bringe dine figurer tættere på en enhed, de er **indenfor konfrontationsafstand** af (eller tættere på en enhed inden for 5 tommer, hvis din enhed er **uden for konfrontationsafstand**). Den spiller, hvis tur det er, udfører alle sine træk først, efterfulgt af deres modstander.

### 2. KAMP

Startende med den spiller, der aktuelt er på sin tur, skiftes spillerne til at kæmpe med deres berettigede enheder (dem, der er **engagerede** eller har foretaget et **angreb** i denne tur), og afslutter alle angreb med deres **Kæmper først**-enheder først (alle enheder, der **angreb** i denne fase har **Kæmper først**), derefter eventuelle resterende kampe. For at gøre dette skal du følge den samme Foretag angreb-proces som bruges til at skyde.

### 3. KONSOLIDERING

Når alle berettigede enheder har kæmpet, foretager begge spillere 3 tommers **konsolideringsbevægelse** med alle de berettigede enheder, de vælger at flytte. Den spiller, hvis tur det er, udfører alle sine bevægelser først, efterfulgt af sin modstander. Hvis en enhed er **indenfor konfrontationsafstand**, skal den flytte tættere på den nærmeste fjendtlige enhed, den er **indenfor konfrontationsafstand** af. Ellers kan den flyttes tættere på en fjendtlig enhed inden for 3 tommer eller tættere på et valgt **mål**, hvis ingen af ovenstående er muligt.

Nedenfor er et udvalg af evner, der er fælles for mange enheder og våben. Se grundreglerne for en komplet forklaring af, hvordan disse og andre universelle evner fungerer.

#### [ANTI]

**[ANTI-X Y+]**: Hvis målet har nøgleordet betegnet med X, er et ikke-modificeret sårende terningslag på Y+ et **kritisk sår**.

#### [OVERFALDSVÅBEN]

Kan beskydes, selvom enheden har foretaget et **fremrykningsbevægelse**.

#### [SALVE]

- Slå 1 ekstra angreb for hver fem figurer i målenheden (rund ned).
- **[SALVE]** angreb må aldrig bruges mod et mål, der er **indenfor konfrontationsafstand** af en venligtsindet enhed.

#### [KLØV]

**[KLØV X]**: Rul X yderligere angreb for hver fem figurer i målenheden (rund ned).

#### [KLOS HOLD]

- Kan beskydes, selvom enheden er **indenfor konfrontationsafstand**, men skal sigte på en af disse fjendtlige enheder.
- Må ikke skydes sammen med andre våben, der ikke er **[KLOS HOLD]**.

#### DØDELIG BORTGANG

**Dødelig bortgang X**: Når denne figur destrueres, skal du slå én D6. På en 6'er får hver enhed inden for 6 tommer X **dødelige sår**.

#### DYBT ANGREB

Hvis den er oprettet i **strategiske reserv**, kan en **Dybt angreb**-enhed oprettes i din bevægelsesfase (undtagen i første kamprunde), mere end 8 tommer horisontalt fra alle fjendtlige enheder.

#### [DØDELÆGGENDE SÅR]

Et **kritisk sår** påfører **dødelige sår** svarende til våbnets **D**-karaktertræk, i stedet for normal skade.

#### MÆRK INGEN SMERTE

**Mærk ingen smerte X+**: Hver gang denne figur ville miste et sår, skal du slå én D6: Hvis resultatet er lig med eller overstiger X, er såret ikke mistet.

#### [FARLIG]

Efter at have angrebet med dette våben, skal du slå én D6: på en 1-2 får denne enhed 1 **dødeligt sår**, eller 3 **dødelige sår**, hvis det er en **MONSTER/KØRETØJS-ENHED**.

#### [TUNGE VÅBEN]

Tilføj 1 til **træffer-slag**, hvis den angribende enhed er **udenfor konfrontationsafstand**, ikke var opstillet på slagmarken i denne tur, og ingen af dens figurer bevægede sig mere end 3 tommer i denne tur.

#### INFILTRATORER

Når du opsætter en **Infiltrator**-enhed under opstillingen, kan den placeres hvor som helst på slagmarken, der er mere end 8 tommer horisontalt fra fjendens udsendelseszone og alle fjendtlige enheder.

#### LEDER/STØTTE

Enheder med **Leder** eller **Støtte** kan sluttes til en **bodyguard**-enhed før kampen for at danne en **tilknyttet** enhed (de enheder, de kan slutte sig til, er angivet i Warhammer 40.000-appen).

#### [DØDELIGE TRÆFFERE]

Et **kritisk sår** sårer automatisk målet.

#### SOLOAKTØR

Medmindre den er en del af en **tilknyttet** enhed, er denne enhed ikke **synlig** for fjendtlige figurer, medmindre de er inden for 12 tommer (eller en anden afstand angivet i færdigheden).

#### [MELTA]

**[MELTA X]**: Tilføj X til angrebets **D**, hvis målet er inden for halv rækkevidde.

#### [HURTIGT-AFFYRENDE VÅBEN]

**[HURTIGT-AFFYRENDE VÅBEN X]**: Rul X yderligere angreb, når der sigtes på enheden inden for halv rækkevidde.

#### SPEJDERE

- **Spejdere X"**: Enheden kan foretage en **spejder-bevægelse** på op til X tommer, før første tur begynder.
- Hvis den er ombord i en **DEDIKERET TRANSPORT**, kan **DEDIKERET TRANSPORT**-enheden foretage denne bevægelse i stedet.
- Skal afslutte denne bevægelse mere end 8 tommer horisontalt fra alle fjendtlige enheder.

#### [VEDVARENDE TRÆFFERE]

**[VEDVARENDE TRÆFFERE X]**: Hver **kritisk træffer** giver X yderligere træffere på målet.

#### [KASKADE]

**[KASKADE]**-angreb rammer automatisk målet.

#### [SAMMENKOBLET]

Du kan slå sårende terningslag om for **[SAMMENKOBLEDE]** angreb.

# WARHAMMER 40,000: HURTIGSTARTGUIDE

## GRUNDSTRATEGIER

Kommandopoint kan bruges under kampen til at anvende strategier. Alle spillere kan bruge de grundstrategier, der præsenteres her. Yderligere strategier kan findes i Codexes og andre udgivelser.

### STRATEGINØGLE



Brugt i:  
Begge spilleres tur



Brugt i:  
Din tur



Brugt i:  
Modstanderens tur

#### KOMMANDO-OMSLAG 15.02

1CP

##### GRUNDSTRATEGI

En storslået kommandør kan få selv skæbner og tilfældighederne til at makke ret for bedre at sikre sejren.

**HVORNÅR:** Enhver fase, lige efter du har slået et af følgende terningslag for en venligtsindet enhed eller figur:

- Fremrykningsslag
- Angrebslag
- Skadeslag
- Fareslag
- Træffer-slag
- Rednings-slag
- Sårende terningslag
- Et terningslag for at bestemme antallet af angreb genereret med et våben.

**MÅL:** Den enhed eller figur.

**EFFEKT:** Du slår det terningslag igen. Hvis du slår mere end én terningsammen, skal du vælge én af disse terninger til at slå igen (undtagen ved **angrebslag**, som du skal slå igen fuldt ud).



#### SPRÆNGSTOFFER 15.05

1CP

##### GRUNDSTRATEGI

Disse krigere klargør granater eller andre sprængstoffer, trækker sig tilbage og slynger døden ind blandt fjenderne.

**HVORNÅR:** Din skydefase.

**MÅL:** Én venligtsindet enhed **udenfor konfrontationsafstand** **SPRÆNGSTOFFER/GRANATER**, der er berettiget til at skyde og ikke foretog en **fremrykningsbevægelse** i denne tur.

**EFFEKT:** Fuldfør følgende sekvens:

1. Vælg én **SPRÆNGSTOFFER/GRANATER** i din enhed.
2. Vælg en fjendtlig enhed **udenfor konfrontationsafstand** inden for 8 tommer af og **synlig** for den figur.
3. Slå seks D6: for hver 4+ lider den fjendtlige enhed 1 **dødeligt sår** (06.02).



#### EPISK UDFORDRING 15.03

1CP

##### GRUNDSTRATEGI

Legenderne fra det 41. årtusinde er fyldt med dødbringende dueller mellem mægtige krigere.

**HVORNÅR:** Kampfase, lige efter at en venligtsindet **KARAKTER**-enhed er udvalgt til at kæmpe.

**MÅL:** Den pågældende **KARAKTER**-enhed.

**EFFEKT:** Vælg én **KARAKTER**-figur i din enhed. Indtil slutningen af fasen har den figurs nærkampsvåben færdigheden **[PRÆCISION]**.



#### VANVITTIGT MOD 15.04

1CP

##### GRUNDSTRATEGI

Ligeglade deres egen overlevelse holder disse krigere stand trods en tilsyneladende håbløs situation.

**HVORNÅR:** Kampchok-trinnet i din kommandofase, lige før du foretager et **kampchok-slag** for en venligtsindet enhed.

**MÅL:** Den pågældende enhed.

**EFFEKT:** **Kampchok-slaget** lykkes automatisk.

**BEGRÆNSNINGER:** Du kan ikke bruge denne **strategi** mere end én gang pr. kamp.



#### KNUSENDE SAMMENSTØD 15.06

1CP

##### GRUNDSTRATEGI

I ekstreme tilfælde kan pansrede køretøjer og rasende monstre bruge deres store størrelse som et våben ved at ramme fjender og knuse dem under deres kolossale vægt, men ved at gøre det risikerer de selv at lide skade.

**HVORNÅR:** Din angrebsfase, lige efter at en venligtsindet **MONSTER-/KØRETØJS**-enhed afslutter en **angrebsbevægelse**.

**MÅL:** Den **MONSTER-/KØRETØJS**-enhed.

**EFFEKT:** Fuldfør følgende sekvens:

1. Vælg en fjendtlig enhed, der er **indenfor konfrontationsafstand** af din enhed.
2. Vælg én figur i din enhed **indenfor kampafstand** af den fjendtlige enhed.
3. Slå et antal D6 svarende til T-karaktertrækket for den figur: for hver 1 påføres din enhed 1 **dødeligt sår**; for hver 5+ påføres den fjendtlige enhed 1 **dødeligt sår** (op til maksimalt 6 **dødelige sår** pr. enhed).



# WARHAMMER 40,000: HURTIGSTARTGUIDE

## HURTIG INDTRÆNGNING 15.07

1CP

### GRUNDSTRATEGI

Hvad enten det drejer sig om snedig strategi, kraftfuld teknologi eller overnaturlige ritualer, er der mange måder, hvorpå en kommandør kan fremskynde sine krigeres angreb.

**HVORNÅR:** Slutningen af din modstanders bevægelsesfase.

**MÅL:** En venligtsindet enhed, der er i **strategiske reserver** (undtagen Luftfartøjer).

**EFFEKT:** Din enhed foretager en **indtrængningsbevægelse** (20.04).

**BEGRÆNSNINGER:** Du kan ikke bruge denne **strategi** under den første kamprunde.



## RØGSLØR 15.10

1CP

### GRUNDSTRATEGI

Selv de dygtigste skarpskytter kæmper med at ramme mål skjult af et tæt røgslør.

**HVORNÅR:** Starten af din modstanders skydefase.

**MÅL:** En venligtsindet **RØG**-enhed.

**EFFEKT:** Indtil slutningen af fasen, hver gang et angreb er rettet mod enten din **RØG**-enhed, eller en enhed, der ikke er **fuldt synlig** for den angribende figur på grund af en eller flere figurer i din **RØG**-enhed, har målet **fordelen ved dækning** mod det angreb (13.08).



## AFFYR OVERWATCH 15.08

1CP

### GRUNDSTRATEGI

En ildregn kan drive fjender på retræte.

**HVORNÅR:** Slutningen af din modstanders bevægelsesfase.

**MÅL:** En venligtsindet enhed **udenfor konfrontationsafstand** (undtagen **TITANIC-ENHEDER**).

**EFFEKT:** Din enhed skyder ved hjælp af **snap-skydning** (se nedenfor).

## SNAP-SKYDNING 15.09

**BERETTIGET HVIS:** Som angivet i reglen, der tillader denne skydetype.

**EFFEKT:** Din enhed skyder som beskrevet i Foretag angreb (04).

### NÅR DER SKYDES:

- Du kan kun sigte på én **synlig** fjendtlig enhed inden for 24 tommer af din enhed (og kun hvis det er et berettiget mål).
- Hvert angreb rammer kun med ikke-modificeret **træffer-slag** på 6 (uanset angrebsvåbnets **BS**-karaktertræk eller eventuelle modifikatorer).
- Du kan ikke slå **træffer-slag**.

**EFTER SKYDNING:** Indtil slutningen af fasen er din enhed ikke berettiget til at starte en handling.



## HEROISK INTERVENTION 15.11

1CP

### GRUNDSTRATEGI

Med stemmerne høvet i rasende krigsråb stormer jeres krigere frem for at møde fjendens angreb frontalt.

**HVORNÅR:** Slutningen af din modstanders angrebsfase.

**MÅL:** En venligtsindet enhed **udenfor konfrontationsafstand** inden for 12 tommer af en eller flere fjendtlige enheder. Du kan kun vælge en Køretøjs-enhed, hvis det er en **KARAKTER/ VANDRER**-enhed.

**EFFEKT:** **Fuldfør et angreb** med din enhed (11.02). Mens du gør det, inden du slår **angrebsslaget**, skal du vælge en af følgende tilstande:

- Klar til at forsvare:** Når du vælger **angrebsmål**, kan du kun vælge fjendtlige enheder, der har foretaget en **angrebsbevægelse** i denne fase og er inden for den **maksimale rækkevidde**.

### IND I KAMPEN:

- Når du slår **angrebsslaget**, skal du ændre det til 6, hvis resultatet er større end 6 (efter modifikatorer).
- Når du vælger **angrebsmål**, kan du vælge enhver fjendtlig enhed, der er inden for 6 tommer fra din enhed og inden for den **maksimale rækkevidde**.



+1CP

## MODOFFENSIV 15.12

2CP

### GRUNDSTRATEGI

I nærkamp kan den mindste tøven skabe en åbning, som en hurtig fjende kan udnytte.

**HVORNÅR:** Kamptrinnet i din modstanders kampfase, lige efter en fjendtlig enhed har afsluttet sine angreb.

**MÅL:** En venligtsindet enhed, der er **berettiget til at kæmpe**.

**EFFEKT:** Indtil slutningen af fasen har din enhed evnen **Kæmper først**, og det skal være den næste enhed, du **vælger til at kæmpe** (12.04).

