

WARHAMMER 40,000



HURTIGSTARTGUIDE

WARHAMMER 40,000: HURTIGSTARTGUIDE

Denne guiden hjelper deg med å komme i gang med Warhammer 40,000-spillene. Reglene er forkortet, slik at du kan forstå dem raskt når du er i gang med kampene dine. Du finner mer utfyllende informasjon i grunnreglene. Kampene i Warhammer 40,000 spilles over flere runder, hvor begge spillere har hver sin tur, og hver tur består av fem faser.

1. KOMMANDOFASE
2. FORFLYTNINGSFASE
3. SKYTEFASE
4. STORMANGREPSFASE
5. KAMPFASE



1. KOMMANDOFASE

Samle kommandopoeng: Begge spillerne får 1 kommandopoeng (CP), som kan brukes på **stratagems**.

Kampsjokk: Den aktive spilleren får et **kampsjokk-kast** for alle enhetene som oppfyller minst én av følgende betingelser:

- Denne enheten er for øyeblikket under **kampsjokk**.
- Denne enheten ligger på, eller under, **halv styrke**.

For å gjøre dette, må du kaste 2D6. Hvis resultatet er likt eller større enn **Ld**-verdien til enheten, lykkes kastet. Hvis ikke mislykkes kastet, og enheten får **kampsjokk**. Enheter som er i **kampsjokk** har en **OC** på «-», og kan ikke velges som mål for den styrende spillerens **stratagems**, og de kan ikke **starte nye handlinger** (og ingen av **handlingene** de har startet kan fullføres).

Kommandoevner: Nå kan du utføre alle evner som ble brukt i kommandofasen (bortsett fra de som allerede er utført ved starten av fasen).



2. FORFLYTNINGSFASE

Velg én enhet om gangen for å lage en **forflytningstype** som de har rett til å utføre (du finner en fullstendig liste over disse i grunnreglene). Disse omfatter **stå stille**, **normal forflytning**, **fremadrettet forflytning** og **tilbaketrekning**.

- **Normal forflytning:** Flytt enheten en avstand på opptil **M**-verdien. Enhetene må starte og avslutte denne forflytningen **utenfor kamp** (mer enn 2" fra fiendtlige enheter).
- **Fremadrettet forflytning:** Som ovenfor, men kast en D6 og legg resultatet til i avstanden enheten kan flytte seg. Enhetene må både starte og avslutte denne forflytningen **utenfor kamp**, og kan ikke skyte resten av runden (unntatt med **[ANGREP]**-våpen), **benytte stormangrep** eller starte en **handling**.
- **Tilbaketrekning:** Som en **vanlig forflytning**, men enheten må være i **kamp** for å starte dette trekket, og kan ikke skyte, **benytte stormangrep** eller starte en **handling**.



3. SKYTEFASEN

Modellene dine kan skyte med avstandsvåpen, en etter en, mot fiendtlige enheter som befinner seg innenfor rekkevidde og som er **synlige**. Modeller som har mer enn ett avstandsvåpen kan skyte med hvert våpen mot et annet mål, men du må oppgi alle målene samtidig.

Våpen presenteres som følger:

AVSTANDSVÅPEN	REKKEVIDDE	A	BS	S	AP	D
Boltpistol [nærkamp]	12"	1	3+	4	0	1
NÆRKAMP SVÅPEN	REKKEVIDDE	A	WS	S	AP	D
Kjedesverd	Nærkamp	5	3+	4	-1	1

Rekkevidde: Hvor langt våpenet når. Hvis en fiendtlig enhet er innenfor denne rekkevidden og **synlig** for modellen din, kan den velges som mål.

A (angrep): Antall skudd eller slag våpenet ditt har, representert ved antall D6-terninger du kaster for angrepet.

BS (skyteferdighet): Hvor treffsikre angrepene dine er. Hvis et **treffkast** er likt eller slår dette tallet, lykkes angrepet!

S (styrke): Alle angrep som treffer må være sterke nok til å skade målet.

AP (rustningseffekt): Dette viser hvor effektivt angrepet er mot rustning.

D (skade): Hvis den fiendtlige enheten ikke lykkes med **redningskastet**, fører angrepet til denne skaden.

SLIK ANGRIPER DU

Bruk følgende rekkefølge når du skal angripe en enhet, og kast alle terningene samtidig:

TREFFKAST

Få et **treffkast** per angrep ved å kaste en D6. Et kast på 1 mislykkes alltid. Et kast på 6 treffer alltid og er et **kritisk treff** (noe som kan utløse andre regler). Ellers treffer et terningkast som er likt eller større enn angrepets **BS/WS**.

SÅRKAST

Gjør et **sårkast** per treff ved å kaste en D6. Et terningkast på 1 mislykkes alltid. Et terningkast på 6 forårsaker alltid skade og er et **kritisk sår** (noe som kan utløse andre regler). Ellers sammenligner du angrepets styrke med målets motstand (T) for å se om det forårsaker skade, som vist nedenfor.

ANGREPETS STYRKE MOT MÅLETS MOTSTANDSKRAFT

	D6 KREVES
Styrke er TO GANGER større enn motstand (T) (eller mer).	1+ +
Styrke er STØRRE enn motstand (T).	2+ +
Styrke er LIK motstand (T).	3+ +
Styrke er MINDRE enn motstand (T).	4+ +
Styrke er HALVPARTEN (eller mindre enn halvparten) av motstand (T).	5+ +

REDNINGSKAST

Motstanderen din deler alle modellene i enheten inn i grupper, som avgjør hvilken rekkefølge de mottar skade i (du kan lese om hvordan disse gruppene er sammensatt i grunnreglene), og tar deretter ett **redningskast** for hvert angrep som forårsaker skade ved å kaste en D6.

PÅFØRING AV SKADE

Et terningkast på 1 påfører alltid skade (se nedenfor). For grupper med **InSv**, blokkerer et kast med en verdi som er lik eller større enn **InSv**-verdien skaden. Ellers vil et kast – etter at det er modifisert av angrepsvåpenets **AP**, som er lik eller høyere enn denne gruppens **Sv**, blokkere skaden. En modell i gruppen det kastes terning for, mister et antall W (sår) som tilsvarer angrepets **D (skade)**.

WARHAMMER 40,000: HURTIGSTARTGUIDE



4. STORMANGREPSFASE

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

- Velg hvilken vennlig enhet som **kan utføre stormangrep** (se grunnreglene) som du vil bruke **stormangrepet** med.
- Gjør et **stormangrep-kast** for denne enheten ved å kaste 2D6. Resultatet er den maksimale avstanden du kan **flytte stormangrepet**.
- Velg minst én fiendtlig enhet innenfor denne avstanden som skal være **målet for stormangrepet**, og utfør så **stormangrepet**. Når dette gjøres må hver modell flyttes så nært ett eller flere av målene for **stormangrepet** som mulig, og når turen er slutt må enheten **kjempe** mot alle **målene for stormangrepet** (men ikke **mot** noen andre enheter).



5. KAMPFASE

Hver enhet i spillerens hær som er i **kamp** mot en fiendtlig enhet, kjemper nå.

1. RYKK INN

Begge spillerne utfører **innrykningsforflytninger** med alle de enhetene de har rett til å flytte. Dette er en forflytning på 3" for å få modellene dine nærmere enheter som de **kjemper** mot (eller nærmere enheter innenfor 5" hvis enheten din **ikke er i kamp**). Den aktive spilleren utfører alle sine trekk først, etterfulgt av motstanderen.

2. KAMP

Med utgangspunkt i den spilleren som har turen, kjemper spillerne vekselvis med sine kvalifiserte enheter (de som er i **kamp** eller benytter et **stormangrep** denne turen), der de utfører alle angrepene sine med **kjemp først**-enheter (alle enheter som benyttet **stormangrep** har **kjemp først**), og deretter de gjenstående kampene. For å gjøre dette, følger du samme fremgangsmåte for utføre angrep som ved skyting.

3. KONSOLIDERE

Etter at alle kvalifiserte enheter har kjempet, foretar begge spillere 3" **konsolideringsforflytninger** med alle sine kvalifiserte enheter som de velger å flytte. Den aktive spilleren utfører alle sine trekk først, etterfulgt av motstanderen. Hvis en enhet er i **kamp**, må den flytte nærmere den nærmeste fiendtlig enheten den er i **kamp** mot. Hvis ikke, kan den flyttes nærmere en fiendtlig enhet innenfor 3", eller nærmere et valgt **mål** hvis ingen av delene er mulig.

Nedenfor finner du et utvalg av egenskaper som er felles for mange enheter og våpen. Du finner en fullstendig beskrivelse av hvordan disse og andre universelle evner fungerer i grunnreglene.

[ANTI]

[ANTI-X Y+]: Hvis enheten du har valgt å angripe har nøkkelordet angitt med X, er et uendret skadekast på Y+ et **kritisk sår**.

[FREMRYKKING]

Kan tas i bruk selv om enheten har gjort en **fremadrettet forflytning**.

[EKSPLOSIV]

- Kast 1 ekstra angrep for hver femte modell i målenheten (rundet ned).
- [EKSPLOSIVE] angrep kan aldri brukes mot et mål som er i **kamp** mot en vennlig enhet.

[KLØYV]

[KLØYV X]: Kast X ekstra angrep for hver femte modell i målenheten (rundet ned).

[NÆRSTRID]

- Kan bli beskytt selv om enheten er i **kamp**, men må angripe én av disse fiendtlige enhetene.
- Kan ikke avfyres sammen med andre våpen som ikke er [NÆRSTRID].

DØDELIG UNDERGANG

Dødelig undergang X: Når denne modellen er ødelagt, kan du kaste en D6. Hvis en 6-er kastes, påføres hver enhet innen 6" X **dødelige sår**.

DYBDEANGREP

Hvis det er satt opp i **strategiske reserver**, kan en **dybdeangrepsenhet** settes opp i forflytningsfasen (unntatt i den første kamprunden), mer enn 8" i horisontal retning fra alle fiendtlige enheter.

[KATASTROFALE SÅR]

Et **kritisk sår** påfører **dødelige sår** tilsvarende våpenets D-verdi, i stedet for den vanlige skaden.

SMERTETERSKEL

Smerteterskel X+: Hver gang denne modellen står i fare for å miste et sår, slår du én D6: Hvis resultatet er likt eller høyere enn X, blir ikke såret mistet.

[RISIKABEL]

Etter å ha angrepet med dette våpenet, kaster du en D6: ved 1–2 blir denne enheten påført 1 **dødelig sår**, eller 3 **dødelige sår** hvis det er en **MONSTER/KJØRETØY**-enhet.

[TUNG]

Legg til 1 i alle **treffkast** dersom den angripende enheten **ikke er i kamp**, ikke ble plassert på slagmarken i denne turen, og ingen av modellene beveget seg mer enn 3" denne turen.

INFILTRATØRER

Under utplasseringen kan en **infiltrator**-enhet settes opp hvor som helst på slagmarken, så lenge den står 8" horisontalt unna den fiendtlige utplasseringssonen og alle fiendtlige enheter.

LEDER/STØTTE

Enheter med en **leder** eller **støtte** kan slutte seg til en **livvakt**-enhet før kampen for å danne en **tilknyttet** enhet (du finner en oversikt over hvilke enheter de kan slutte seg til i Warhammer 40,000-appen).

[DØDELIGE TREFF]

Et **kritisk treff** som automatisk sårer målet.

ENSLIG OPERATØR

Hvis den ikke er en del av en **tilknyttet** enhet, er ikke denne enheten **synlig** for fiendtlige modeller med mindre de er innenfor 12" (eller en annen avstand som står beskrevet i evnen).

[MELTA]

[MELTA X]: Legg til X i angrepets D-verdi hvis målet er innenfor halv rekkevidde.

[HURTIGILD]

[HURTIGILD X]: Kast X ekstra angrep når du angriper enheter innenfor halv rekkevidde.

SPEIDERE

- **Speidere X":** Enheten kan foreta en **speiderforflytning** på opptil X" før den første turen starter.
- Hvis den har gått om bord i et **DEDIKERT TRANSPORTMIDDEL**, kan det **DEDIKERTE TRANSPORTMIDDELET** gjøre forflytningen i stedet.
- Må avslutte dette trekket mer enn 8" horisontalt fra alle fiendtlige enheter.

[VEDVARENDE TREFF]

[VEDVARENDE TREFF X]: Hvert **kritiske treff** gir X ekstra treff på målet.

[STRØM]

[STRØM]-angrep treffer målet automatisk.

[SAMMENKOBLET]

Du kan kaste terningen på nytt ved [SAMMENKOBLEDE] angrep.

WARHAMMER 40,000: HURTIGSTARTGUIDE

CORE STRATAGEM (KJERNESTRATEGI)

Kommandopoeng (CP) kan brukes under kampen for å bruke stratagems. Alle spillere kan benytte seg av stratagem som presenteres her. Flere stratagems finnes i kodekser og andre publikasjoner.

STRATAGEM-NØKLER



Brukt for:
En av spillernes tur



Brukt for:
Din tur



Brukt for:
Motstanderens tur

NYTT KOMMANDOKAST 15.02

1CP

CORE STRATAGEM (KJERNESTRATEGI)

En god hærfører tar kontroll over tilfeldighetene for å sikre seieren.

NÅR: Hvilken som helst fase, rett etter at du gjør et av følgende kast for en vennlig enhet eller modell:

- Fremrykk-kast
- Stormangrep-kast
- Skadekast
- Risikokast
- Treffkast
- Redningskast
- Sårkast

▪ Et terningkast som bestemmer antall angrep som utføres med et våpen.

MÅL: Den enheten eller modellen.

EFFEKT: Du kaster denne terningen på nytt. Hvis du kaster flere terninger samtidig, kan du kaste én av terningene på nytt (unntatt **stormangrep-kast**, som må kastes helt på nytt).



EPISK UTFORDRING 15.03

1CP

CORE STRATAGEM (KJERNESTRATEGI)

Legendene fra det 41. årtusen er fulle av dødelige dueller mellom mektige mestere.

NÅR: Kampfase, rett etter en vennlig **KARAKTER**-enhet er **valgt til kamp**.

MÅL: Denne **KARAKTER**-enheten.

EFFEKT: Velg en **KARAKTER**-modell i enheten din. Frem til slutten av fasen har denne modellens nærkampsvåpen **[PRESISJON]**-egenskaper.



VANVITTIG MOT 15.04

1CP

CORE STRATAGEM (KJERNESTRATEGI)

Uten å bry seg om sin egen overlevelse, holder disse krigerne stand mot tilsynelatende uoverkommelige odds.

NÅR: Kampsjokk-trinnet i kommandofasen din, rett før du utfører et **terningkast for kampsjokk** for en vennlig enhet.

MÅL: Denne enheten.

EFFEKT: Dette **kampsjokk-kastet** lykkes automatisk.

BEGRENSINGER: Du kan ikke bruke et sikt **stratagem** mer enn én gang per slag.



EKSPLOSIVER 15.05

1CP

CORE STRATAGEM (KJERNESTRATEGI)

Krigerne gjør klar granater og andre eksplosiver, tar sats og slynger døden rett inn i fiendens rekker.

NÅR: Din skytefase.

MÅL: En vennlig enhet **som ikke er i kamp med EKSPLOSIVER/GRANATER** som kan skyte, men som ikke ble flyttet frem denne turen.

EFFEKT: Utfør følgende rekkefølge:

1. Velg en modell for **EKSPLOSIVER/GRANATER** i enheten din.
2. Velg en fiendtlig enhet **som ikke er i kamp** innen 8" som er **synlig** for modellen.
3. Kast seks D6-er: for hver 4+ blir den fiendtlige enheten utsatt for 1 **dødelig sår** (06.02).



KNUSENDE SAMMENSTØT 15.06

1CP

CORE STRATAGEM (KJERNESTRATEGI)

I ytterste konsekvens kan pansrede kjøretøy og herjende monstre bruke den enorme størrelsen sin som våpen: de kan ramme og knuse fiender med den kolossale vekten sin, selv om de risikerer å bli skadet selv.

NÅR: Din angrepsfase, rett etter en vennlig **MONSTER/KJØRETØY**-enhet avslutter et **stormangrep**.

MÅL: Denne **MONSTER/KJØRETØY**-enheten.

EFFEKT: Utfør følgende rekkefølge:

1. Velg en fiendtlig enhet **som er i kamp** med enheten din.
2. Velg en modell i enheten din **som er i kamp** med den fiendtlige enheten.
3. Kast et antall D6-er som tilsvarer **T**-verdien til modellen: for hver 1 påføres enheten din 1 **dødelig sår**, for hver 5+ påføres den fiendtlige enheten 1 **dødelig sår** (opptil maksimalt 6 **dødelige sår** per enhet).



WARHAMMER 40,000: HURTIGSTARTGUIDE

RASK INNTREDEN 15.07

1CP

CORE STRATAGEM (KJERNESTRATEGI)

Det finnes mange måter en hærfører kan sette opp farten på en fremrykning på, uansett om det dreier seg om en smart strategi, kraftig teknologi eller overnaturlige ritualer.

NÅR: Ved slutten av motstanderens forflytningsfase.

MÅL: En vennlig enhet som befinner seg i **strategiske reserver** (ekskludert **LUFTSTYRKER**).

EFFEKT: Enheten din gjør en **rask forflytning** (20.04).

BEGRENSNINGER: Du kan ikke bruke et slikt **stratagem** under den første runden.



RØYKTEPPE 15.10

1CP

CORE STRATAGEM (KJERNESTRATEGI)

Selv de dyktigste skytterne har vanskelig for å treffe mål som er skjult bak tette røyktepper.

NÅR: Ved starten av motstanderens skytefase.

MÅL: En vennlig **RØYK**.

EFFEKT: Frem til slutten av fasen, hver gang et angrep retter seg mot **RØYK**-enheten eller en enhet som ikke er **fullt synlig** for angrepsmodellen på grunn av én eller flere modeller i **RØYK**-enheten, får målet **fordelen av beskyttelse** mot dette angrepet (13.08).



FORSVARSID 15.08

1CP

CORE STRATAGEM (KJERNESTRATEGI)

Ildregn kan slå tilbake fremrykkende fiender.

NÅR: Ved slutten av motstanderens forflytningsfase.

MÅL: En vennlig enhet **som ikke er i kamp** (ekskludert **TITANIC**-enheter).

EFFEKT: Enheten din benytter seg av **hurtigskyting** (se nedenfor).



HURTIGSKYTING 15.09

GJELDER HVIS: Oppgitt i regelen som tillater denne **skytetypen**.

EFFEKT: Enheten din skyter som beskrevet i avsnittet Slik angriper du (04).

UNDER SKYTING:

- Du kan bare velge **én synlig** fiendtlig enhet innen 24" fra enheten din (og bare hvis det er et gyldig mål).
- Hvert angrep treffer kun et uendret **treffkast** på 6 (uavhengig av våpenets **BS**-verdi og andre tillegg).
- Du kan ikke kaste **treffkast på nytt**.

NÅR DU HAR SKUTT: Frem til slutten av fasen kan **ikke** enheten din starte nye handlinger.



HELTEMODIG INNGREP 15.11

1CP

CORE STRATAGEM (KJERNESTRATEGI)

Med rasende krigsrop stormer krigerne dine frem for å komme fiendens angrep i møte.

NÅR: Ved slutten av motstanderens stormangrepsfase.

MÅL: En vennlig enhet **som ikke er i kamp** innen 12" av én eller flere fiendtlige enheter. Du kan bare velge en **KJØRETØY**-enhet hvis det er en **KARAKTER/VANDRER**-enhet.

EFFEKT: **Utfør et stormangrep** med enheten din (11.02). Før du gjør et **stormangrep-kast**, må du velge **en** av følgende moduser:

- Klar til å forsvare:** Når du velger **mål for stormangrep**, kan du bare velge fiender som har gjort en **forflytning med stormangrep** i denne fasen som er innen **maksimal avstand**.
- Inn i striden:**
 - Når du tar **stormangrep-kastet** og resultatet er høyere enn 6 (etter justeringer), skal det byttes til 6.
 - Når du velger **mål for stormangrep**, kan du velge hvilken som helst fiendtlig enhet som er innen 6" fra enheten din og innen **den maksimale avstanden**.



+1CP

MOTOFFENSIV 15.12

2CP

CORE STRATAGEM (KJERNESTRATEGI)

I nærkamp kan selv den minste nøling gi motstanderen muligheten til å utnytte situasjonen.

NÅR: Kamptrinnet i motstanderens kampfase, rett etter at en fiendtlig enhet har utført angrepene sine.

MÅL: En vennlig enhet som har **rett til å kjempe**.

EFFEKT: Frem til slutten av fasen har enheten din **kjemp først**-egenskapen, men den må være den neste enheten du **velger å kjempe med** (12.04).

