

The background of the entire page is a dynamic and detailed illustration from the Warhammer 40,000 universe. In the center, a large, imposing figure of a Space Marine in red and gold armor stands prominently. He wears a golden halo and holds a power sword in his left hand and a power fist in his right. He is surrounded by other Space Marines in similar armor, some of whom are engaged in combat with green-skinned Orks. The Orks are depicted in various poses, some running and others fighting. The scene is set against a backdrop of a city with tall, spire-like buildings under a sky filled with fire, smoke, and falling meteors. The overall tone is epic and action-packed.

WARHAMMER

40,000

SNABBSTARTSGUIDE

WARHAMMER 40,000: SNABBSTARTGUIDE

Den här guiden hjälper dig att komma igång med att spela Warhammer 40,000. Reglerna har förenklats för att du snabbt ska kunna förstå dem under striderna. Se Grundreglerna för mer information. Striderna i Warhammer 40,000 utspelar sig i en serie stridsrundor, där båda spelarna har en tur som består av fem faser.

1. BEFÄLSFAS
2. FÖRFLYTTNINGSFAS
3. SKJUTFAS
4. LADDNINGSFAS
5. STRIDSFAS



1. BEFÄLSFAS

Gain Core CP (Få kärn-CP): Båda spelarna får 1 Command Point (CP) (Befälspoäng), som kan användas till **strategier**.

Battle-shock (Stridschock): Den aktiva spelaren gör nu ett **stridschockkast** för var och en av sina enheter som uppfyller ett eller båda av följande villkor:

- Den enheten är för närvarande **stridschockad**.
- Den enheten har högst **halv styrka**.

Du gör detta genom att kasta 2D6. Kastet lyckas om resultatet är lika med eller högre än en **Ld**-egenskap hos den enheten. Annars misslyckas kastet och enheten blir **stridschockad**. **Stridschockade** enheter har en **OC** på "-", kan inte förstärkas av sin kontrollerande spelares **krigslist** och kan inte **påbörja handlingar** (handlingar som de har påbörjat kan inte slutföras).

Command Abilities (Befälsförmågor): Utför nu alla förmågor som använts i befälsfasen (förutom de som redan har utförts i början av fasen).



2. FÖRFLYTTNINGSFAS

Välj dina enheter en i taget för att utföra en **förflyttningstyp** som de kan utföra (se Grundreglerna för en fullständig lista över dessa). Dessa inkluderar: **stå stilla**, **normal förflyttning**, **framryckning** och **tillbakaryckning**.

- **Normal förflyttning:** Förflytta enheten en sträcka i tum som motsvarar dess **M**-värde. Enheter måste påbörja och avsluta denna förflyttning **utan stridskontakt** (mer än 2 tum från fiendens enheter).
- **Framryckning:** Samma som ovan, men kasta en D6 och lägg till resultatet till den sträcka enheten kan förflytta sig. Enheter måste börja och avsluta denna förflyttning **utan stridskontakt**, och får inte skjuta under resten av omgången (förutom med **[ASSAULT]**-vapen (ANGREPP)), **storma fram** eller påbörja en **handling**.
- **Tillbakaryckning:** Samma som en **normal förflyttning**, men en enhet måste vara i **strid** för att påbörja detta drag, och under resten av turen kan den inte skjuta, **storma fram** eller påbörja en **handling**.



3. SKJUTFAS

Dina figurer kan en i taget avfyra sina distansvapen mot fiendeenheter som befinner sig inom räckvidd och är **synliga**. Figurer med fler än ett distansvapen kan skjuta med vart och ett mot ett annat mål, men du måste ange alla mål samtidigt.

Vapen presenteras enligt följande:

 DISTANSVAPEN	RÄCKVIDD	A	BS	S	AP	D
Bultpistol [nästrid]	12 tum	1	3+	4	0	1

 NÄSTRIDSVAPEN	RÄCKVIDD	A	WS	S	AP	D
Kedjesvärd	Nästrid	5	3+	4	-1	1

Range (Räckvidd): Hur långt ett vapen kan skjuta. Om en fiendeenhet befinner sig inom denna räckvidd och är **synlig** för din figur kan den väljas som mål.

A (Attacks (Attacker)): Antalet skott eller träffar som du får med ditt vapen, vilket motsvarar antalet D6-tärningar du kastar vid din attack.

BS (Ballistic Skill (Skjutvapensfärdighet)): Anger hur träffsäkra dina attacker är. Attacken träffar om ett **träffkast** är lika med eller högre än detta värde!

S (Styrka): Varje attack som träffar måste sedan vara tillräckligt stark för att såra sitt mål.

AP (Armour Penetration (Skyddspenetration)): Detta representerar hur effektiv attacken är mot skyddsrustning.

D (Damage (Skada)): Om fiendeenheten misslyckas med sitt **räddningskast**, orsakar attacken denna skada.

ATTACKERA

Följ nedanstående steg för att attackera med en enhet, och kasta alla tärningar samtidigt:

TRÄFFKAST

Gör ett **träffkast** per attack genom att kasta en D6. Ett kast på 1 misslyckas alltid. Ett kast på 6 träffar alltid och är en **kritisk träff** (vilket kan utlösa andra regler). I annat fall träffar ett kast som är lika med eller högre än attackens **BS/WS**.

SÅRKAST

Gör ett **sårkast** per träff genom att kasta en D6. Ett resultat på 1 misslyckas alltid. Ett kast på 6 sårar alltid och är ett **kritiskt sår** (vilket kan utlösa andra regler). I annat fall jämför du attackens Strength (Styrka) med målets Toughness (Tålighet) för att se om den sårar, enligt nedan.

ATTACKENS STYRKA MOT MÅLETS TÅLIGHET

	D6 RESULTAT KRÄVS
Styrka är DUBBELT SÅ HÖG (eller mer än två gånger) som Tålighet.	 +
Styrka är HÖGRE än Tålighet.	 +
Styrka är LIKA med Tålighet.	 +
Styrka är MINDRE än Tålighet.	 +
Styrka är HÄLFTEN (eller mindre än hälften) av Tålighet.	 +

RÄDDNINGSKAST

Din motståndare delar in alla figurer i målenheten i grupper, vilket avgör i vilken ordning de kommer att ta skada (se Grundreglerna för hur dessa grupper fungerar), och gör sedan ett **räddningskast** för varje attack som sårat genom att kasta en D6.

ORSAKA SKADA

Ett tärningskast på 1 orsakar alltid skada (se nedan). För grupper med en **InSv** blockerar ett tärningskast som är lika med eller högre än den **InSv** skadan. I annat fall, efter att ha modifierats av angreppsvapnets **AP**, blockerar ett tärningskast som är lika med eller högre än gruppens **Sv** skadan. En figur i den grupp som tärningen kastas för förlorar ett antal sår som motsvarar attackens **D**.

WARHAMMER 40,000: SNABBSTARTGUIDE



4. STORMNINGSFAS

Dina enheter kan nu storma in för att anfalla fienden i närstrid.

- Välj en i taget bland de allierade enheter som kan **storma fram** (se Grundregler) och som du vill **storma fram** med.
- Gör ett **stormningskast** för den enheten genom att kasta 2D6. Resultatet är den maximala sträckan för den **stormningsförflyttningen**.
- Välj en eller flera fiendeenheter inom det avståndet som ska vara **stormningsmål**, och utför sedan den **stormningsförflyttningen**. När du gör detta måste varje figur flyttas så nära som möjligt till ett eller flera av dessa **stormningsmål**, och när den förflyttningen avslutas måste din enhet vara **i strid** med alla dessa **stormningsmål** (men inte **i strid** med några andra enheter).



5. STRIDSFAS

Varje enhet i varje spelares armé som är **i strid** med en fiendeenhet kämpar nu.

1. PILE IN (STRÖMMA IN)

Båda spelarna utför **inströmningsförflyttningar** med alla sina stridsdugliga enheter som de väljer att flytta. Detta är en förflyttning på 3 tum för att föra dina figurer närmare en enhet som de är **i strid mot** (eller närmare en enhet inom 5 tum om din enhet är **inte i strid**). Den spelare vars tur det är utför alla sina drag först, följt av motståndaren.

2. SLÅSS

Med början hos den spelare vars tur det är turas spelarna om att strida med sina stridsdugliga enheter (de som är **i strid** eller gjorde en **stormningsförflyttning** denna omgång), och verkställer alla attacker med sina enheter som har **Fights First (Strider först)** (alla enheter som **stormade** denna fas har **Fights First (Strider först)**), därefter eventuella återstående strider. Du gör det genom att följa samma Attackera-process som används vid skjutning.

3. KONSOLIDERA

När alla stridsdugliga enheter har stridit utför båda spelarna 3 tums **konsolideringsförflyttningar** med alla sina stridsdugliga enheter som de väljer att flytta. Den spelare vars tur det är utför alla sina förflyttningar först, följt av motståndaren. Om en enhet är **i strid** måste den förflyttas så närmare den närmaste fiendeenheten som den är **i strid** med. Annars kan den flyttas närmare en fiendeenhet inom 3 tum, eller närmare ett valt **mål** om inget av ovanstående är möjligt.

Nedan följer ett urval av förmågor som är gemensamma för många enheter och vapen. Se Grundreglerna för en fullständig beskrivning av hur dessa och andra universella förmågor fungerar.

[ANTI]

[ANTI-X Y+]: Om målenheten har nyckelordet som betecknas med X, är ett omodifierat sårtningskast på Y+ ett **kritiskt sår**.

[ASSAULT] (STORMNING)

Kan beskjutas även om enheten har utfört en **framryckning**.

[BLAST] (SPRÄNG)

- Kasta 1 ytterligare attack för varje fem figurer i målenheten (avrundat nedåt).
- **[BLAST]** -attacker (spräng) får aldrig användas mot ett mål som är **i strid** med en allierad enhet.

[KLYVA]

[CLEAVE X] (KLYVNING): Kasta X ytterligare attacker för varje fem figurer i målenheten (avrundat nedåt).

[NÄRSTRID]

- Den kan avfyras även om enheten är **i strid**, men måste rikta in sig på en av dessa fiendeenheter.
- Kan inte avfyras samtidigt med andra vapen som inte är **[NÄRSTRIDSVAPEN]**.

DEADLY DEMISE (DÖDLIG UNDERGÅNG)

Deadly Demise X (Dödlig undergång): När denna figur förstörs ska du kasta en D6. Vid 6 drabbas varje enhet inom 6 tum av X **dödliga sår**.

DEEP STRIKE (DJUPANFALL)

Om en enhet med **Deep Strike** (Djupanfall) placeras i **strategiska reserver** kan den ställas ut under din förflyttningsfas (dock inte under den första stridsrundan), mer än 8 tum horisontellt från alla fientliga enheter.

[DEVASTATING WOUNDS] (FÖRÖDANDE SÅR)

Ett **kritiskt sår** orsakar **dödliga sår** motsvarande vapnets **D**-egenskap, istället för normal skada.

KÄNN INGEN SMÄRTA

Feel No Pain X+ (Känn ingen smärta X): Varje gång denna figur förlorar ett sårpoäng kastar du en D6: om resultatet är lika med eller högre än X förloras inte den sårpoängen.

[HAZARDOUS] (RISK)

Efter att ha attackerat med detta vapen ska du kasta en D6: vid 1–2 drabbas denna enhet av 1 **dödligt sår**, eller 3 **dödliga sår** om det är en enhet av typen **MONSTER/FORDON**.

[TUNG]

Lägg till 1 till **träffkast** om den angripande enheten **inte är i strid**, inte ställdes upp på slagfältet under denna omgång och ingen av dess figurer har rört sig mer än 3 tum under denna omgång.

INFILTRATORER

Vid uppställningen, när du placerar ut en **Infiltrators**-enhet (infiltratorer), kan den placeras var som helst på slagfältet, förutsatt att den befinner sig mer än 8 tum i horisontell riktning från fiendens uppställningszon och alla fiendens enheter.

LEADER/SUPPORT (LEDARE/SUPPORT)

Enheter med egenskapen **Ledare** eller **Support** kan slås samman till en **liv-vaktsenhet** före striden för att bilda en **ansluten**-enhet (de enheter de kan ansluta sig till anges i Warhammer 40,000-appen).

[DÖDLIGA TRÄFFAR]

En **kritisk träff** sårar automatiskt målet.

LONE OPERATIVE (ENSAMVARG)

Så länge denna enhet inte är en del av en **ansluten** enhet kan fientliga figurer inte **se** den, om de inte befinner sig inom 12 tum (eller det avstånd som anges i förmågan).

[MELTA]

[MELTA X]: Lägg till X till attackens **D** om målet är inom halva räckvidden.

[RAPID FIRE] (SNABBELD)

[RAPID FIRE X] (SNABBELD X): Kasta för X ytterligare attacker när målenheten befinner sig inom halva räckvidden.

SCOUTS (SPANAR)

- **Spanar X tum:** Enheten kan utföra en **spaningsförflyttning** på upp till X tum innan den första omgången börjar.
- Om transporten sker med ett **SPECIALISERAT TRANSPORTMEDEL**, kan det **SPECIALISERADE TRANSPORTMEDELET** utföra denna förflyttning istället.
- Detta drag måste avslutas mer än 8 tum horisontellt från alla fientliga enheter.

[SUSTAINED HITS] (UPPREPADE TRÄFFAR)

[IHÅLLANDE TRÄFFAR X]: Varje **kritisk träff** ger X ytterligare träffar på målet.

[TORRENT]

[TORRENT] (ELDSKUR)-attacker träffar automatiskt målet.

[TWIN-LINKED] (DUBBELLÄNKAD)

Du kan göra om sårkast för **[TWIN-LINKED]** (dubbellänkade) attacker.

WARHAMMER 40,000: SNABBSTARTGUIDE

KÄRNSTRIDSLISTER

Befälspoäng kan användas under striden för att utföra taktiska manövrer. Alla spelare kan använda de kärnstridslistor som presenteras här. Ytterligare stridslistor finns i kodexer och andra publikationer.

STRIDSLISTSNYCKEL



Används i:
När det är en av spelarnas tur



Används i:
Din tur



Används i:
Motståndarens tur

COMMAND RE-ROLL (KASTA OM BEFÄL) 15.02

1CP

KÄRNSTRIDSLIST

En skicklig befälhavare kan till och med foga ödet och lyckan efter hans vilja för att bana väg till seger.

NÄR: I vilken fas som helst, direkt efter att du har gjort ett av följande tärningskast för en allierad enhet eller figur:

- Framryckningskast
- Stormningskast
- Skadekast
- Riskkast
- Träffkast
- Räddningskast
- Sårkast
- Ett kast för att avgöra antalet attacker som genereras med ett vapen.

MÅL: Den enheten eller modellen.

EFFEKT: Du kasta om det kastet. Om du kastar fler än en tärning samtidigt väljer du en av dessa tärningar att kasta om (med undantag för stormningskast, som måste kastas om helt och hållet).



EXPLOSIVES (SPRÄNGÄMNET) 15.05

1CP

KÄRNSTRIDSLIST

Med granater och andra sprängladdningar armerade slungar dessa krigare döden rakt in i fiendens led.

NÄR: Din skjutfas.

MÅL: En allierad enhet som **inte är i strid** SPRÄNGÄMNET/GRANATER och som kan **skjuta** och inte gjorde en **framryckning** denna runda.

EFFEKT: Utför följande sekvens:

1. Välj en figur för SPRÄNGÄMNET/GRANATER i din enhet.
2. Välj en fiendlig enhet som inte är i strid inom 8 tum och **synlig** för den figuren.
3. Kasta sex D6: för varje 4+ åsamkas den fiendeenheten 1 **dödligt sår** (06.02).



CRUSHING IMPACT (FÖRKROSSANDE KRAFT) 15.06

1CP

KÄRNSTRIDSLIST

I yttersta nödfall kan pansarfordon och framstormande monster använda sin väldiga massa som ett vapen genom att ramma och krossa fiender under sin kolossala tyngd. Detta medför dock risken att själva ådra sig skador.

NÄR: Under din stormningsfas, direkt efter att en allierad enhet av typen **MONSTER/FORDON** avslutar en **stormningsförflyttning**.

MÅL: Den enheten av typen **MONSTER/FORDON**.

EFFEKT: Utför följande sekvens:

1. Välj en fiendeenhet som din enhet **är i strid mot**.
2. Välj en modell i din enhet **som är i strid** mot den fiendeenheten.
3. Kasta ett antal D6 som motsvarar **T**-egenskapen hos den figuren: för varje 1 drabbas din enhet av 1 **dödligt sår**. För varje 5+ drabbas den fiendeenheten av 1 **dödligt sår** (upp till maximalt 6 **dödliga sår** per enhet).



EPIC CHALLENGE (STORSLAGEN UTMANING) 15.03

1CP

KÄRNSTRIDSLIST

Det 41:a årtusendets legender är fulla av berättelser om dödliga dueller mellan mäktiga kämpar.

NÄR: Stridsfasen, direkt efter att en allierad enhet av typen **KARAKTÄR** har **valts ut för strid**.

MÅL: Den enheten av typen **KARAKTÄR**.

EFFEKT: Välj en modell av typen **KARAKTÄR** i din enhet. Fram till slutet av fasen har den figurens närstridsvapen förmågan **[PRECISION]**.



INSANE BRAVERY (GALET MOD) 15.04

1CP

KÄRNSTRIDSLIST

Dessa krigare är likgiltiga inför sin egen överlevnad och håller stånd mot till synes omöjliga odds.

NÄR: Under stridschocksteget i din Befälsfas, precis innan du gör ett **stridschockkast** för en allierad enhet.

TARGET: Den enheten.

EFFEKT: Det **stridschockkastet** lyckas automatiskt.

BEGRÄNSNINGAR: Du kan inte använda denna **stridslist** mer än en gång per strid.



WARHAMMER 40,000: SNABBSTARTGUIDE

RAPID INGRESS (SNABB INRYCKNING) 15.07

1CP

KÄRNSTRIDSLIST

Vare sig det sker genom listig strategi, kraftfull teknologi eller övernaturliga ritualer finns det många sätt för en befälhavare att påskynda sina krigares framryckning.

NÄR: I slutet av motståndarens förflyttningsfas.

MÅL: En allierad enhet i **strategiska reserver** (med undantag **LUFT-FAR**kost).

EFFEKT: Din enhet utför en **inryckningsförflyttning** (20.04).

BEGRÄNSNINGAR: Du kan inte använda denna **stridslist** under den första s.



SMOKESCREEN (RÖKRIDÅ) 15.10

1CP

KÄRNSTRIDSLIST

Även de mest skickliga skyttarna kämpar för att träffa mål dolda av drivande rökridåer.

NÄR: I början av motståndarens skjutfas.

MÅL: En allierad enhet av typen **RÖK**.

EFFEKT: Fram till slutet av fasen har målet **SKYDD** mot attacken varje gång en attack riktas mot antingen din enhet av typen **Rök** eller en enhet som inte är **FULLT SYNLIK** för den attackerande figuren på grund av en eller flera figurer i din enhet av typen **Rök** (13.08).



FIRE OVERWATCH (TÄCKNINGSELD) 15.08

1CP

KÄRNSTRIDSLIST

Ett eldhagel kan driva tillbaka anryckande fiender.

NÄR: I slutet av motståndarens förflyttningsfas.

MÅL: En allierad enhet som **inte är i strid** (exklusive **TITANIC**-enheter).

EFFEKT: Din enhet skjuter med **snap shooting** (snabbskytte) (se nedan).

SNAP SHOOTING (SNABBSKYTTE) 15.09

GÄLLER OM: Enligt vad som anges i regeln som tillåter denna **skjuttyp**.

EFFEKT: Din enhet skjuter enligt beskrivningen i **Attackera** (04).

UNDER SKOTTLOSSNING:

- Du kan endast rikta in dig på en **synlig** fiendeenhet inom 24 tum från din enhet (och endast om den är ett giltigt mål).
- Varje attack träffar endast vid ett omodifierat **träffkast** på 6 (oavsett det angripande vapnets **BS**-egenskap eller eventuella modifierare).
- Du kan inte kasta om **träffkast**.

EFTER ATT HA SKJUTIT: Din enhet kan **inte agera fram till slutet av fasen**.



HEROIC INTERVENTION (HEROISKT INGRIPANDE) 15.11

1CP

KÄRNSTRIDSLIST

Med röster höjda i rasande stridsrop stormar dina krigare fram för att möta fiendens anstormning rakt på.

NÄR: I slutet av motståndarens stormningsfas.

MÅL: En allierad enhet som **inte är i strid** och som befinner sig inom 12 tum från en eller flera fiendliga enheter. Du kan endast välja en enhet av typen **FORDON** om det är en enhet av typen **KARAKTÄR/VANDRARE**.

EFFEKT: **Genomför en stormning** med din enhet (11.02). När du gör detta måste du, innan du gör **stormningskastet**, välja ett av följande lägen:

- Leap to Defend (Rusa till försvar):** När du väljer **stormningsmål** kan du endast välja fiendens enheter som har gjort en **stormningsförflyttning** under denna fas och som befinner sig inom **maximalt avstånd**.
- Into the Fray (In i stridens hetta):**
 - När du gör **stormningskastet**, och resultatet blir högre än 6 (efter modifierare), ska du ändra det till 6.
 - När du väljer **stormningsmål** kan du välja **alla** fiendeenheter som befinner sig inom 6 tum från din enhet och inom **maximalt avstånd**.



+1CP

COUNTEROFFENSIVE (MOTOFFENSIV) 15.12

2CP

KÄRNSTRIDSLIST

I närstrid kan minsta tvekan lämna en öppning för en snabb fiende att utnyttja.

NÄR: Under motståndarens stridsfas, direkt efter att en fiendeenhet har genomfört sina attacker.

MÅL: En allierad enhet som är **stridsduglig**.

EFFEKT: Fram till slutet av fasen har din enhet förmågan **Fights First (Strider först)** och den måste vara nästa enhet du **väljer att slåss med** (12.04).

