WARHAMMER 40,000

PEMULA PERTEMPURAN

ASAS PERATURAN PERMAINAN WARHAMMER 40,000

PERATURAN TERAS

Warhammer 40,000 memberi anda peluang untuk memerintah satu ketumbukan kesatria kental dan mesin perang. Peraturan teras di dalam lampiran seterusnya mengandungi asas untuk permainan Warhammer 40,000 yang menggunakan koleksi miniatur Citadel dalam pertempuran agung merentasi cakrawala yang di kancah peperangan.

MODEL & LAMPIRAN DATA

Segala peraturan dan ciri-ciri bagi kesemua model dan sesetengah rupa bumi, diterangkan di dalam lampiran data, yang anda akan perlukan untuk menggunakan model-model di dalam pertempuran.

UNIT-UNIT

Model-model bergerak dan bertempur di dalam satu unit, yang terdiri dari satu atau lebih model. Setiap unit mesti bermula dan mengakhiri apa-apa pergerakan sebagai sebuah kumpulan, dengan setiap model berada didalam lingkungan 2" mendatar dan 6" menegak , dari sekurang-kurangnya satu model di dalam unit yang sama: Ini dipanggil kepaduan unit. Jika sesuatu menyebabkan unit terbabit berpecah semasa bertempur, ia mesti berkumpul semula di dalam pergerakan yang seterusnya.

PUSINGAN PERTEMPURAN

Warhammer 40,000 dimainkan di dalam beberapa siri pertempuran. Di dalam setiap pusingan, kedua-dua pemain mempunyai satu giliran. Pemain yang sama akan memulakan setiap pusingan – misi mana yang sedang berlangsung akan menentukan siapakah pemain tersebut. Setiap giliran terdiri dari beberapa fasa, yang perlu diselesaikan mengikut urutan. Fasa-fasa terbabit adalah seperti berikut:

1. **Fasa pergerakan**
   Gerakkan semua unit yang mampu bergerak.
2. **Fasa psikik**
   Psykers boleh menggunakan kuasa mental yang hebat.
3. **Fasa Menembak**
   Unit-unit anda boleh menembak unit-unit lawan.
4. **Fasa Serbuan**
   Unit-unit anda boleh menyerbu unit-unit lawan untuk bertempur di jarak dekat.
5. **Fasa tempur**
   Unit-unit kedua-dua pemain bertempur dengan senjata jarak dekat.
6. **Fasa keberanian**
   Menguji keberanian unit-unit yang hampir tumpas.

Setelah giliran setiap pemain berakhir, tiba masa pemain lawan memulakan giliran mereka. Setelah kedua-dua pemain menamatkan giliran masing-masing, pusingan tempur tersebut akan berakhir dan pusingan seterusnya akan bermula, dan begitulah sehingga pertempuran itu tamat.

Perkakasan Perang

Untuk memulakan pertempuran anda memerlukan pita pengukur dan beberapa buah dadu.

Jarak di dalam permainan Warhammer 40,000 diukur dalam inci ("), dari titik terdekat di antara tapak-tapak model yang diukur. Jika model tidak mempunyai tapak, seperti kebanyakkan kenderaan, ukuran dibuat dari titik terdekat di badan model tersebut. Anda boleh mengukur jarak pada bila-bila masa.

Warhammer 40,000 menggunakan dadu enam sisi, yang juga dikenali sebagai D6. Sesetengah peraturan akan merujuk kepada 2D6, 3D6 dan seterusnya - di dalam kes-kes sebegini, lontarkan D6 seperti jumlah yang diperlukan dan jumlahkan kesemua hasil lontaran. Jika peraturan memerlukan D3, lontarkan dadu dan bahagi hasilnya dengan dua. Ketika membahagikan hasil hasil lontaran tersebut, bundarkan sebarang pecahan sebelum mengenakan sebarang pengubahsuai (jika ada). Semua pengubahsuai adalah kumulatif. Jika peraturan memerlukan lontaran dadu, contohnya, bernilai tiga atau lebih, ianya akan dinyatakan sebagai sebagai 3+.

1. FASA PERGERAKAN

Bumi digegar hentakan kaki askar berkawad dan ngauman enjin, ketika tentera mara di medan tempur untuk menguasai kedudukan strategik.

Mulakan Fasa Pergerakan anda dengan memilih satu dari unit-unit anda dan menggerakkan setiap model yang anda mahu, di dalam unit tersebut, sehingga semuanya telah digerakkan. Anda kemudiannya boleh memilih unit lain untuk digerakkan, sehinggalah anda telah menggerakkan semua unit yang anda mahu.

Tiada model boleh digerakkan lebih dari sekali di dalam setiap Fasa Pergerakan.

Pergerakan

Setiap model boleh digerakkan ke mana-mana arah, sehingga had jarak, dalam inci, yang sama dengan atau kurang dari ciri Pergerakan di lampiran datanya. Tiada bahagian tapak (atau badan) model boleh melampaui jarak tersebut. Ia tidak boleh digerakkan melangkaui model lain atau melepasi rupa bumi seperti dinding, akan tetapi ia boleh bergerak menegak untuk memanjat atau melalui persekitaran.

Jika lampiran data untuk sesuatu model menyatakan ia boleh **Fly** (terbang), ia boleh melangkaui model dan melepasi rupa bumi tanpa halangan.

Pergerakan Minima

Sesetengah model yang boleh **Fly** (Terbang) mempunyai ciri Pergerakan yang terdiri dari dua nilai. Nilai pertama ialah kelajuan minima - di dalam fasa Pergerakkan, tapak model terbabit mesti bergerak sekurang-kurangnya sama jarak dengan nilai tersebut dari tempat asal. Nilai kedua adalah jarak maksima - tapak model terbabit tidak boleh digerakkan melampaui jarak ini. Jika model tersebut gagal bergerak selaju kelajuan minima, atau dipaksa keluar dari medan pertempuran akibat mematuhi kelajuan minima, ianya akan musnah dan dikeluarkan dari permainan - model tersebut dianggap telah terhenti dan terhempas atau dipaksa meninggal pertempuran.

Model Musuh

Kesemua model di dalam ketumbukan yang sama adalah model bersekutu.

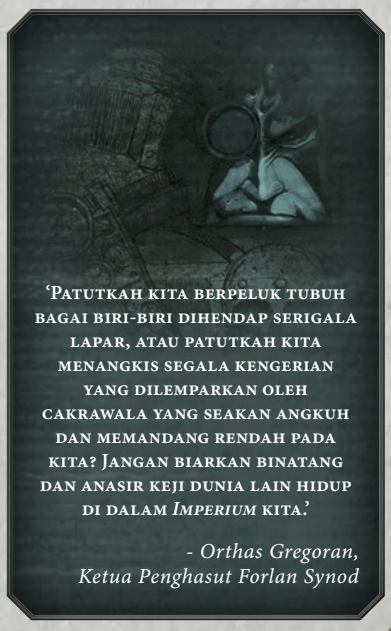
Model-model yang di kawal oleh pemain lawan adalah model musuh. Ketika bergerak di fasa Pergerakan, setiap model mesti berada tidak kurang dari 1" dari model musuh.

Berundur

Unit-unit yang memulakan fasa Pergerakan di dalam lingkungan 1" dari unit musuh boleh memilih untuk tidak bergerak atau Berundur. Jika anda memilih untuk Berundur, unit-unit tersebut mestilah digerakkan ke luar dari lingkungan 1" dari sebarang unit musuh. Unit-unit yang Berundur tidak boleh Mara (lihat di bawah), atau menyerbu di dalam giliran yang sama. Unit yang Berundur juga tidak boleh menembak dalam giliran terbabit melainkan ia boleh **Fly** (Terbang).

Mara

Ketika anda memilih unit untuk digerakkan di dalam fasa Pergerakan, anda boleh menyatakan yang ia akan Mara. Lontarkan sebiji dadu dan tambah hasil lontaran kepada ciri Pergerakan semua model di dalam unit tersebut, bagi fasa Pergerakan terbabit. Unit yang Mara tidak boleh menembak atau menyerbu di dalam giliran yang sama.



'Patutkah kita berpeluk tubuh bagai biri-biri dihendap serigala lapar, atau patutkah kita menangkis segala kengerian yang dilemparkan oleh cakrawala yang seakan angkuh dan memandang rendah pada kita? Jangan biarkan binatang dan anasir keji dunia lain hidup di dalam *Imperium* kita.'

- Orthas Gregoran, Ketua Penghasut Forlan Synod

SINDROM MODEL BERGOYANG

Kadang kala ianya sukar untuk meletakkan model di mana anda mahukan disebabkan rupa bumi yang tidak rata. Walaupun jika anda berjaya diimbang model tersebut ditempatnya, lambat laun ia akan jatuh bila sesiapa melanggar meja, ini mungkin mengakibatkan model terbabit rosak atau pecah. Di dalam hal sebegini, ianya dibolehkan untuk meletakkan model terbabit di lokasi yang lebih selamat, selagi kedua-dua pemain bersetuju dan tahu lokasi sebenar. Jika pihak musuh hendak menembak model berkenaan, anda perlu meletakannya di tempat asal untuk dipastikan sama ada ia kelihatan.

PASUKAN BANTUAN

Ada unit-unit yang boleh dimasukkan ke dalam medan pertempuran di pertengahan giliran , samada menggunakan teleporter, grav chutes atau cara-cara lain yang lebih esoterik. Selalunya, ini berlaku di hujung fasa Pergerakan, tetapi ia juga boleh berlaku di fasa-fasa lain. Unit-unit dimasukkan sebegini tidak boleh bergerak atau Mara di dalam giliran yang sama - kesemua fasa Pergerakan mereka digunakan untuk memasuki medan tempur - Walaubagaimanapun mereka masih boleh beraksi seperti biasa (tembak, serbu dan sebagainya) untuk giliran tersebut. Unit yang tiba sebagai pasukan bantuan dikira telah menamatkan fasa Pergerakan dari perkiraan peraturan, seperti menembak Senjata Berat. Mana-mana unit yang tidak sempat memasuki medan pertempuran pada akhir pertempuran dikira telah musnah.

Lontar semula

Sesetengah peraturan membenarkan anda untuk melontar semula balingan dadu, ini bermakna anda boleh melontar sebahagian atau semua dadu sekali lagi. Anda tidak boleh melontar semula balingan dadu lebih dari sekali, dan lontran semula berlaku sebelum pengubahsuai (jika ada) digunapakai.

Lontar-Tarung

Sesetengah peraturan mensyaratkan Lontar-Tarung antara pemain. Kedua pemain akan melontar D6, dan sesiapa yang mendapat nilai yang tertinggi akan dikira sebagai pemenang Lontar-Tarung. Jika seri, kedua pemain perlu melontar semula D6; ini adalah satu-satunya keadaan dimana pemain boleh melontar semula sesuatu lontaran semula - jika lontaran kedua dan seterusnya juga seri, teruskan melontar sehingga ada pemenang.

Penetapan Turutan

Ketika bermain Warhammer 40,000, anda mungkin mendapati keadaan dimana dua atau lebih peraturan perlu dilaksanakan pada masa yang sama - biasanya pada permulaan fasa Pergerakan atau sebelum pertempuran bermula. Bila ini terjadi, turutan perlaksanaan peraturan ditentukan oleh pemain yang mempunyai giliran . Jika keadaan ini berlaku sebelum atau selepas permainan, atau ketika permulaan atau akhir pertermpuran, pemain Melontar-Tarung, dan pemenang akan menentukan turutan perlaksaan peraturan terbabit.

2. FASA PSIKIK

Pahlawan mistik dan ahli sihir menggunakan kuasa aneh dari alam warp untuk membantu sekutu mereka dan memusnahkan pihak lawan. Bagaimanapun menggunakan kuasa terbabit membawa risiko, dan kesilapan yang amat kecil sekalipun, mungkin membawa kecelakaan kepada semua yang berdekatan.

URUTAN PSIKIK

1. **Pilih *psyker* dan kuasa**
2. **Buat ujian Psikik**
3. **Musuh membuat ujian Penafian Kuasa Sihir (Deny the Witch)**
4. **Laksanakan kuasa psikik**

1. Pilih *Psyker* dan kuasa

Sesetengah unit dilabelkan sebagai **Psyker** di lampiran data masing-masing. *Psyker-Psyker* boleh memanifestasikan kuasa luarbiasa dan cuba untuk mematahkan kuasa sihir musuh. Kuasa-kuasa yang diketahui oleh seseorang *psyker* dan jumlah kuasa-kuasa yang mereka boleh cuba manifestasikan atau halang di setiap fasa Psikik, dicatatkan di dalam lampiran data masing-masing.

Kuasa Psikik

Melainkan dinyatakan sebaliknya, semua *psyker* mempunyai kuasa psikik *Smite*, seperti dinyatakan dibawah. Ada juga yang mengetahui kuasa lain, selain dari *Smite* - lampiran data setiap model dan peraturan tambahan yang digunapakai akan menjelaskan apa kuasa yang diketahui oleh setiap *psyker*. Jika *psyker* menjana kuasa mereka sebelum pertempuran, ini mesti dilakukan sebelum mana-mana pemain mula mengatur kedudukan tentera masing-masing.

Smite

Smite mempunyai nilai cas warp 5. Jika digunakan, unit musuh terdekat yang boleh dilihat di dalam linkungan 18" daripada *psyker* akan dikenakan D3 kecederaan maut. Jika jumlah ujian Psikik melebihi sepuluh, musuh terbabit akan menerima D6 kecederaan maut.

2. Buat Ujian Psikik

Psyker boleh memcuba untuk menggunakan kuasa psikik yang diketahui dengan membuat Ujian Psikik. Untuk berbuat demikian, lontar 2D6. Jika jumlah yang didapati sama atau lebih besar dari nilai cas warp kuasa terbabit, ianya dianggap berjaya dizahirkan. Seseorang *psyker* tidak boleh menggunakan kuasa psikik yang sama lebih dari sekali setiap giliran.

Bahaya Warp

Jika hasil lontaran Ujian Psikik anda adalah dua nombor 1, atau dua nombor 6, *psyker* terbabit secara serta-merta menjadi mangsa Bahaya Warp. *Psyker* akan dikenakan D3 kecederaan maut diakibatkan oleh serangan ke atas minda mereka dari alam warp yang dihuni Setan. Jika *psyker* terbabit terbunuh akibat Bahaya Warp, kuasa yang cuba digunakan gagal serta-merta dan setiap unit dalam lingkungan 6" akan dikenakan D3 kecederaan maut, manakala *psyker* terbabit akan diheret ke alam warp atau musnah dalam letupan gelombang psikik.

3. Penafian Kuasa Sihir

Psyker boleh mencuba untuk melawan kuasa psikik yang digunakan oleh model lawan di dalam lingkungan 24" dengan membuat ujian Penafian Kuasa Sihir – ini berlaku serta-merta walaupun diluar giliran anda. Untuk berbuat demikian lontar 2D6. Jika jumlah yang didapati adalah lebih besar daripada hasil ujian Psikik bagi kuasa yang digunakan pihak lawan, ianya berjaya dinafikan. Hanya satu cubaan untuk menafikan kuasa Psikik yang berjaya digunakan, boleh dibuat setiap giliran , tanpa mengambil kira jumlah *psyker* anda yang berada didalam lingkungan 24" dari model lawan yang menggunakan kuasa psikik terbabit.

4. Laksanakan Kuasa Psikik

Selagi Ujian Psikik berjaya, *psyker* terbabit tidak mati akibat Bahya Warp, dan kuasa terbabit tidak dinafikan oleh ujian Penafian Kuasa Sihir, anda bolehlah melaksanakan kesan-kesan kuasa Psikik terbabit, sepertimana dijelaskan.

3. FASA MENEMBAK

Senapang bergema bagaikan guruh, serpihan peluru jatuh bagaikan hujan. Muncung senapang memuntahkan suar berganti-ganti dalam kegelapan, sinaran tembakan laser menerangi kabus peperangan, manakala kartrij peluru dan sel kuasa terpakai bertaburan di medan pertempuran.

TURUTAN TEMBAKAN

1. **Pilih unit yang akan menembak**
2. **Pilih sasaran**
3. **Pilih senjata jarak jauh**
4. **Laksanakan serangan**
   - **Buat lontaran kenaan**
   - **Buat lontaran kecederaan**
   - **Musuh mengagihkan kecederaan**
   - **Musuh membuat lontaran penyelamatan**
   - **Laksanakan kecederaan**

1. Pilih Unit Untuk Menembak

Dalam fasa Tembakan, anda boleh menembak dengan model-model yang dilengkapi senjata jarak jauh. Pertama, anda mesti memilih unit mana yang akan menembak. Anda tidak boleh memilih unit-unit yang telah Mara atau Berundur pada giliran ini, atau unit yang berada dalam lingkungan 1" dari unit lawan. Melainkan diberitahu sebaliknya, setiap model di dalam unit terbabit akan menyerang dengan semua senjata jarak jauh yang dimilikinya. Setelah semua model di dalam unit tadi telah menembak, anda boleh memilih unit yang lain untuk menembak, sehinggalah semua unit yang layak menembak, yang anda mahukan telah menembak.

2. Pilih Sasaran

Setelah memilih unit untuk menembak, anda perlu memilih satu atau lebih unit yang akan menjadi sasaran serangan. Untuk menyasarkan unit musuh, satu model dari unit berkenaan mesti kelihatan kepada model penembak dan berada di dalam lingkungan Jarak senjata yang digunakan (seperti di dalam profil). Jika ragu-ragu, cuba lihat dari belakang model penembak dan pastikan sasaran boleh dilihat. Untuk menentukan kebolehlihatan, sesuatu model dianggap boleh melihat menerusi model-model lain di dalam unitnya.

Model-model tidak boleh menyasarkan unit musuh yang berada dalam lingkuan 1" dari model bersekutu - ini untuk mengelak risiko tertembak unit bersekutu.

3. Pilih Senjata Jarak Jauh

Senjata-senjata yang ada pada setiap model disenaraikan di dalam lampiran data masing-masing. Jika sesuatu model mempunyai beberapa senjata, ia boleh menembak kesemuanya kepada sasaran yang sama, atau ia boleh menembak sasaran unit musuh yang berlainan. Begitu juga, jika sesuatu unit mengandungi lebih dari satu model, kesemuanya boleh menembak sasaran yang sama atau berlainan seperti yang anda pilih. Di dalam kedua-dua kes, nyatakan bagaimana anda ingin mengagihkan tembakan unit terpilih sebelum sebarang lontaran dadu, dan laksanakan semua tembakan ke atas satu sasaran sebelum ke sasaran seterusnya.

Jumlah Serangan

Setiap kali sesuatu model menembak senjata jarak jauh, ia akan membuat beberapa serangan. Anda perlu melontar sebiji dadu untuk setiap serangan. Jumlah serangan yang boleh dibuat oleh setiap model dengan senjata tertentu, dan jumlah dadu yang anda perlu dilontarkan, boleh didapati pada profil senjata, bersama jenis senjata terbabit. Jenis senjata boleh mempengaruhi jumlah serangan yang boleh dibuat. (lihat halaman seterusnya).

Watak Khas

Sesetengah model dinyatakan sebagai **Character** (Watak Khas) di dalam lampiran data mereka. Mereka terdiri dari wira, pegawai, pendeta dan panglima perang, yang merupakan individu-individu berkuasa yang boleh mempengaruhi perjalanan pertempuran. Walaubagaimanapun pusaran huru-hara di medan petempuran akan menyukarkan percubaan untuk menjadikan individu terbabit sebagai sasaran. Sesuatu **Character** (Watak Khas) hanya boleh dipilih sebagai sasaran pada fasa Tembaka jika ia adalah unit musuh terdekat yang kelihatan kepada model yang menembak. Ini tidak termasuk **Characters** (Watak Khas) yang mempunyai ciri Kecederaan bernilai 10 atau lebih, keran saiz mereka yang besar.

Lontaran Dadu Berganda

Peraturan untuk melaksanakan serangan ditulis dengan andaian yang anda akan membuat satu serangan pada satu masa. Tetapi, ianya dibolehkan untuk mempercepatkan pertempuran dengan melontarkan dadu untuk beberapa serangan berciri sama sekaligus. Untuk membuat beberapa serangan sekaligus, kesemua serangan mesti mempunyai Kemahiran Balistik (Jika ianya adalah tembakan) atau Kemahiran Senjata (Jika ianya serangan jarak dekat). Kesemua serangan juga mestilah mempunyai Kekuatan, Ketembusan Perisai dan ciri Kerosakan, serta kesemua serangan mesti menyasarkan unit yang sama. Jika ini berlaku, Lontaran Kenaan untuk kesemua serangan boleh dibuat dengan satu lontaran. Kemudian satu Lontaran Kecederaan untuk kesemua serangan. Musuh anda kemudiannya boleh mengagihkan kecederaan satu demi satu, membuat Lontaran Penyelamatan dan menerima kerosakan setiap kali seperti diperlukan. Perlu diingat, jika unit sasaran mengandungi model yang telah tercedera, kecederaan seterusnya perlu diagihkan pada model ini sehingga ia terbunuh atau semua kecederaan telah dielakkan atau selesai dilaksanakan.

Aura

*Sesetengah unit – selalunya **Characters** (Watak Khas) – mempunyai kebolehan untuk mempengaruhi model-model tertentu dalam lingkungan yang ditetapkan. Melainkan jika kebolehan tersebut menerangkan sebaliknya, sesuatu model dengan peraturan sebegini akan dianggap sentiasa berada didalam zon kuasa aura terbabit.*

*Contohnya Lord of Contagian (Jembalang Wabak) mempunyai aura Nurgle's Gift (Anugerah Nurgle), yang memberi kesan kepada semua model **Death Guard** (Pengawal Maut) di dalam lingkungan 7" . Dan disebabkan Jembalang Wabak juga adalah model jenis **Death Guard** (Pengawal Maut) dia juga mendapat manafaat dari aura ini.*

Peraturan Paling Utama

Dalam permainan yang terperinci dan berjangkauan luas seperti Warhammer 40,000, akan ada masa yang anda tak pasti bagaimana untuk menyelesaikan sesuatu keadaan ketika bermain. Apabila ini terjadi, berbincanglah dengan lawan anda dan carilah penyelesaian yang dipersetujui oleh kedua belah pihak (atau yang paling menyeronokkan). Jika tiada penyelesaian atau persetujuan, anda dan lawan anda perlulah melontar-tarung, dan sesiapa yang mendapat nilai lontaran tertinggi akan memilih jalan penyelesaian, dan pertempuran bolehlah diteruskan.

Jenis-Jenis Senjata

Terdapat lima jenis senjata jarak jauh: Gempur, Berat, Tembak Tubi, Grened dan Pistol. Sesuatu model yang menembak dengan mana-mana senjata terbabit boleh membuat jumlah serangan sepertimana tercatit pada profil senjata tersebut, selepas jenisnya. Sebagai contoh, sesuatu model yang menembak dengan senjata 'Gempur 1' boleh membuat satu serangan sengan senjata tersebut; model yang menembak senjata 'Berat 3' boleh membuat tiga serangan, dan seterusnya.

Jika sesuatu senjata mampu menyerang lebih dari sekali, ia mesti menggunakan semua serangan ke atas unit sasaran yang sama.

Setiap jenis senjata jarak jauh juga mempunyai peraturan tambahan, bergantung kepada situasi, ini mungkin mempengaruhi ketepatan senjata atau bila ia boleh ditembak. Ini adalah seperti dinyatakan di bawah.

Gempur (Assault)

Senjata Gempur menembak secara tubi dan tidak perlu diacukan, ini membolehkan ia ditembak walaupun ketika penembak sedang mara ke pertempuran.

Sesuatu model yang dilengkapi senjata Gempur boleh menembak walaupun setelah Mara di awal giliran . Jika ia berbuat demikian, ia mesti menolak 1 dari lontaran kenaan yang dibuat ketika menembak senjata pada giliran itu.

Berat (Heavy)

Senjata Berat adalah senjata yang paling besar dan berbahaya di medan pertempuran, tetapi ia memerlukan isian semula, pemasangan yang teliti atau persediaan untuk ditembak dengan berkesan.

Jika model dengan senjata Berat bergerak di dalam fasa Pergerakkan sebelumnya, anda perlu menolak 1 daripada lontaran kenaan yang dibuat ketika menembak senjat terbabit di dalam giliran yang sama.

Tembak Tubi (Rapid Fire)

Senjata Tembak Tubi adalah senjata serbaguna yang boleh membuat tembakan tepat dari jarak jauh atau tembakan tubi pada jarak dekat.

Model yang menembak senjata Tembak Tubi menggandakan jumlah serangan yang dibuat jika sasaran berada didalam jarak yang tidak melebihi separuh jarak maksimum senjata.

Grenad (Grenade)

Grenad adalah bahan letupan yang dilemparkan kepada musuh ketika rakan sekutu melepaskan tembakan.

Setiap kali sesuatu unit menembak, model di dalam unit tersebut yang dilengkapi Grenad, boleh memilih untuk melontarnya, dan tidak menembak senjata-senjata lain.

Pistol (Pistol)

Pistol dipegang dengan satu tangan dan boleh digunakan untuk menembak mush dalam pertempuran jarak dekat. Kebanyakan pahlawan membawa pistol sebagai senjata sisi, selain dari senjata utama mereka.

Sesebuah model boleh menembak Pistol walaupun jika unit lawan berada dalam lingkungan 1" daripada unitnya, tetapi ia mesti menyasarkan unit lawan yang terdekat. Di dalam situasi seperti berikut, model tadi boleh menembak pistolnya walaupun jika unit sekutu berada dalam lingkungan 1" dari unit lawan yang menjadi sasaran.

Setiap kali model yang dilengkap dengan pistol atau lain-lain jenis senjata jarak jauh (contohnya Pistol dan senjata Tembak Tubi) menembak, ia boleh memilih untuk menembak dengan pistol atau dengan semua senjata lain. Pilih senjata mana yang akan ditembak (Pistol atau bukan pistol) sebelum membuat lontaran kenaan.

'Selagi badan disalut waja,
Selagi jiwa dibenteng setia.

Senjata memamah musuh Maharaja,
minda disiram bijaksana semesta.

Seperti barisan kita mara, begitu juga ketaatan kita,
Bukankah kita Soldadu Angkasa?

Bukankah kita pilihan Maharaja;
berkhidmat hingga hayat tiada?'

4. Laksanakan Serangan

Serangan boleh dibuat satu demi satu, atau, dalam kes-kes tertentu, anda boleh melontar beberapa serangan sekali gus. Turutan seterusnya digunakan untuk membuat serangan satu demi satu.

1. **Lontaran Kenaan:** Setiap kali sesuatu model membuat serangan, lontarkan sebiji dadu. Jika nilai lontaran sama atau lebih besar dari ciri Kemahiran Balistik model yang menyerang, maka serangan telah mengenai sasaran. Jika tidak, serangan itu gagal dan turutan serangan berakhir. Nilai lontaran 1 dikira gagal, tanpa mengambil kira sebarang pengubahsuai yang mungkin boleh digunapakai.

2. **Lontaran Kecederaan:** Jika serangan mengenai sasaran, anda perlu melontarkan satu lagi dadu untuk menentukan adakah serangan terbabit berjaya mencederakan musuh. Lontaran terbabit ditentukan dengan membandingkan ciri Kekuatan senjata yang digunakan dengan ciri Kelasakan musuh yang diserang, seperti jadual dibawah:

LONTARAN KECEDERAAN

KEKUATAN PENYERANG VS KELASAKAN SASARAN	LONTARAN D6 DIPERLUKAN
Adakah Kekuatan SEKALI GANDA (atau lebih) dari Kelasakan?	2+
Adakah Kekuatan LEBIH lebih dari Kelasakan?	3+
Adakah Kekuatan SAMA dengan Kelasakan?	4+
Adakah Kekuatan RENDAH rendah dari Kelasakan?	5+
Adakah Kekuatan SEPARUH (atau kurang) dari Kelasakan?	6+

Jika nilai lontaran kurang dari jumlah diperlukan, serangan itu gagal dan turutan serangan berakhir. Nilai lontaran 1 dikira gagal, tanpa mengambil kira sebarang pengubahsuai yang mungkin boleh digunapakai.

3. **Agihan Kecederaan:** Jika serangan berjaya mencederakan unit musuh, pemain yang mengawal unit sasaran mengagihkan kecederaan kepada mana-mana model di dalam unit (model terpilih tidak perlu berada di dalam lingkungan atau kelihatan kepada unit yang menyerang). Jika ada model di dalam unit sasaran telah tercedera, kecederaan tersebut mestilah diagihkan kepadanya.

4. **Lontaran Penyelamatan:** Pemain yang mengawal unit sasaran kemudiannya membuat Lontaran Penyelamatan dengan melontar sebiji dadu dan mengubahsuai lontaran dengan ciri Penembusan Perisai senjata yang digunakan. Contohnya jika senjata terbabit mempunyai ciri Penembusan Perisai -1, maka 1 akan ditolak dari hasil Lontaran Penyelamatan. Jika hasil lontaran sama atau lebih besar daripada ciri Penyelamatan model yang diagihkan kecederaan terbabit, maka kecederaan dielakkan dan turutan serangan berakhir. Jika hasil lontaran kurang dari ciri Penyelamatan model terbabit, maka model tersebut akan tercedera. Nilai lontaran 1 dikira gagal, tanpa mengambil kira sebarang pengubahsuai yang mungkin boleh digunapakai.

5. **Laksanakan Kecederaan:** Kecederaan yang dikenakan bersamaan dengan ciri Kecederaan senjata yang digunakan. Sesuatu model akan hilang satu mata kecederaan bagi setiap kecederaan yang dialami. Jika mata kecederaan model mencecah 0, ia dianggap telah mati atau musnah dan dikeluarkan dari permainan. Jika model kehilangan lebih dari satu mata kecederaan dari satu serangan dan dimusnahkan, sebarang kecederaan lebihan dari serangan tersebut dianggap lupus dan tiada kesan.

Kekebalan

Sesetengah model mempunyai refleks luarbiasa ataupun dilindungi oleh medan perlindungan yang memberikan mereka kekebalan. Setiap kali kecederaan diagihkan kepada model yang kebal, ia boleh memilih untuk menggunakan ciri Penyelamatan biasa atau kekebalannya. Tetapi tidak kedua-duanya sekali. Jika sesuatu model mempunyai lebih dari satu ciri kekebalan, ia hanya boleh menggunakan satu daripadanya - pilih hanya satu. Jika anda menggunakan kekebalan model terbabit, ianya tidak dipengaruhi oleh ciri Penembusan Perisai senjata yang digunakan.

Rupa bumi dan Perlindngan

Medan pertempuran di masa hadapan dilitupi oleh ciri rupa bumi seperti puing, kawah dan lingkaran belukar. Model boleh berlindung disebalik rupa bumi sebegitu untuk mendapat perlindungan dari tembakan musuh.

Jika sesuatu unit berada sepenuhnya di atas, atau di dalam sebarang ciri rupa bumi, tambahkan 1 kepada lontaran penyelamatan model-model di dalam unit terbabit dari tembakan. Ini adalah kerana perlindungan yang didapati dari ciri rupa bumi terbabit. (Ini tidak digunapakai untuk Kekebalan). Unit-unit tidak mendapat manfaat dari perlindungan semasa fasa Tempur.

Kecederaan Maut

Sesetengah serangan menyebabkan kecederaan maut – kekuatan serangan terbabit tidak dapat dihalang oleh perisai atau medan perlindungan. Setiap kecederaan maut menyebabkan satu mata kecederaan kepada unit sasaran. Anda tidak perlu membuat lontaran kecederaan atau lontaran penyelematan (termasuk kekebalan) – hanya agihkan kecederaan seperti lain-lain kecederaan dan laksanakan kecederaan pada model di dalam unit sasaran seperti diterangkan di atas. Tidak seperti serangan biasa, lebihan kecederaan dari serangan yang menyebabkan kecederaan maut tidak luput. Sebaliknya, teruskan mengagihkan kecederaan kepada model lain di dalam unit sasaran sehingga semua kecederaan telah diagihkan atau unit tersebut musnah.

4. FASA SERBUAN

Kesatria menyerbu membawa maut ke medan perang dengan tukul, kuku dan parang.

TURUTAN SERBUAN

1. **Pilih unit untuk Menyerbu**
2. **Pilih sasaran-sasaran serbuan**
3. **Lawan laksanakan Siap Siaga**
4. **Lontarkan 2D6 dan laksanakan serbuan**

1. Pilih Unit Untuk Menyerbu

Mana mana unit anda yang berada didalam lingkungan 12" dari unit lawan semasa Fasa Serbuan boleh membuat serbuan. Anda tidak boleh memilih unit yang telah Mara atau Berundur pada giliran ini, ataupun unit yang memulakan fasa Serbuan dalam lingkungan 1" dari unit lawan.

2. Pilih Sasaran-sasaran Serbuan

Setelah anda telah memilih unit yang layak menyerbu, pilih satu atau lebih unit di dalam lingkungan 12" darinya sebagai sasaran. Setiap unit sasaran boleh mencuba untuk menembak Siap Siaga.

3. Siap Siaga

Setiap kali serbuan di isytiharkan terhadap suatu unit, unit sasaran boleh dengan serta-merta menembak Siap Siaga terhadap penyerbu. Unit sasaran boleh menembak Siap Siaga beberapa kali setiap giliran, tetapi ia tidak boleh menembak jika terdapat model lawan didalam lingkungan 1" darinya. Siap Siaga diaksanakan seperti serangan tembakan biasa (walaupun ianya diselesaikan pada fasa Serbuan lawan) dan mengunakan kesemua peraturan biasa kecuali nilai 6 diperlukan untuk lontaran kenaan berjaya, Ciri Balistik dan mengubahsuaian sesebuah unit tidak dikira.

4. Laksanakan Serbuan

Selepas Siap Siaga telah dilaksanakan, lontarkan 2D6. Setiap model didalam unit yang menyerbu boleh bergerak bersamaan dengan nilai lontaran dalam inci - ini dikira sebagai jarak menyerbu unit terbabit untuk giliran ini. Model pertama yang digerakkan mesti mengakhiri pergerakannya di dalam lingkungan 1" dari model lawan diantara unit-unit sasaran. Model-model yang menyerbu tidak boleh mengakhiri pergerakkannya didalam lingkungan 1" daripada unit lawan yang tidak disasarkan semasa menyerbu. Jika keadaan ini tidak dapat dielak, serbuan itu dikira gagal dan tiada model didalam unit serbuan dibenarkan bergerak dalam fasa ini. Setelah anda menggerakkan kesemua model didalam unit yang menyerbu, pilihlah unit lain yang boleh menyerbu dan ulangi prosedur di atas.

Jejak Wira

Selepas pemain lawan selesai melakukan serbuan, mana mana **Characters** (Watak Khas) anda yang berada di dalam lingkungan 3" dari unit musuh boleh melakukan Jejak Wira. Jika demikian ia boleh bergerak sehingga 3" selagi ia bergerak berhampiran model musuh terdekat.

5. FASA TEMPUR

Kematian menyelubungi medan perang tatkala tentera yang bertarung saling bertikaman.

TURUTAN TEMPUR

1. **Pilih unit untuk dilawan**
2. **Terjah sehingga 3"**
3. **Pilih sasaran**
4. **Pilih senjata jarak dekat**
5. **Laksanakan serangan jarak dekat**
   - **Buat lontaran kenaan**
   - **Buat lontaran kecederaan**
   - **Musuh mengagih kecederaan**
   - **Musuh membuat lontaran penyelamatan**
   - **Kenakan kecederaan**
6. **Susut ruang dalam jarak 3"**

1. Pilih Unit Untuk Dilawan

Mana-mana unit yang telah menyerbu atau di dalam lingkungan 1" unit musuh boleh bertempur di dalam fasa Tempur. Ini termasuk semua unit, bukan sahaja unit yang dibawah kawalan pemain yang mempunyai giliran. Semua unit yang telah menyerbu pada giliran ini akan bertempur dahulu. Pemain yang mempunyai giliran memilih turutan pertempuran unit-unit ini. Selepas kesemua unit yang menyerbu telah berlawan, pemain-pemain memilih secara berganti-ganti diantara unit-unit yang layak untuk bertempur (bermula dengan pemain yang mempunyai giliran) sehinggalah kesemua unit yang layak di kedua-dua belah pihak telah bertempur. Setiap unit tidak boleh bertempur lebih dari sekali di setiap fasa Tempur. Jika seseorang pemain kehabisan unit yang layak, pemain yang seterusnya boleh menghabiskan kesemua pertempuran, satu demi satu. Pertempuran dilaksanakan seperti berikut:

2. Terjahan

Anda boleh mengerakkan setiap model sehingga 3" - pergerakan ini boleh dilakukan ke mana-mana arah selagi pergerakan model itu berakhir berdekatan dengan model lawan.

3. Pilih Sasaran

Pertama sekali, anda mesti memilih unit atau unit-unit sasaran untuk serangan. Untuk menyasarkan unit lawan, model yang menyerang perlulah berada didalam lingkungan 1" dari unit berkenaan, atau didalam lingkungan 1" dari model unitnya yang berada didalam lingkungan 1" dari unit musuh. Ini mewakili unit yang bertempur didalam dua barisan. Unit yang melakukan serbuan pada giliran ini hanya boleh menyasarkan unit lawan yang diserbu di fasa sebelum ini.

Jika ada model yang boleh melakukan lebih dari satu serangan jarak dekat (lihat kanan), ia boleh mengagihkannya diantara unit-unit yang layak seperti yang anda kehendaki. Ianya sama juga jika sesuatu unit mempunyai lebih dari satu model, setiap-satu boleh menyasarkan unit musuh yang berlainan. Dalam mana-mana kes, nyatakan bagaimana anda akan mengagihkan serangan jarak dekat unit terbabit sebelum apa-apa lontaran dibuat, dan laksanakan semua serangan terhadap satu sasaran sebelum ke sasaran yang seterusnya.

Jumlah Serangan

Jumlah serangan jarak dekat yang boleh dilakukan oleh sesuatu model kepada sasaran ditentukan oleh ciri Serangannya. Lontarkan satu dadu bagi setiap serangan jarak dekat yang dibuat. Contohnya, jika satu model mempunyai ciri Serangan 2, ia boleh membuat 2 serangan jarak dekat dan anda boleh melontar dua biji dadu.

4. Pilih Senjata Jarak Dekat

Setiap kali satu model membuat serangan jarak dekat, ia menggunakan senjata jarak dekat - kelengkapan persenjataan setiap model dinyatakan dalam lampiran datanya. Jika lampiran data tidak menyenaraikan sebarang senjata jarak dekat, model tersebut dianggap menggunakan senjata jarak dekat yang berikut:

SENJATA	RANGE	TYPE	S	AP	D
Senjata jarak dekat	Melee	Melee	Pengguna	-	1

Jika model mempunyai lebih dari satu senjata jarak dekat, pilih yang senjata mana yang akan digunakan sebelum membuat lontaran. Jika model mempunyai lebih dari satu senjata jarak dekat dan boleh membuat beberapa serangan jarak dekat, ia boleh membahagikan serangan menggunakan mana-mana senjata - nyatakan bagaimana anda akan membahagikan serangan sebelum lontaran dadu.

5. Laksanakan Serangan Jarak Dekat

Serangan jarak dekat boleh dibuat satu demi satu, atau di dalam sesetengah kes anda boleh melontarkan dadu untuk beberapa serangan sekaligus. Turutan untuk membuat serangan jarak dekat adalah sama seperti yang digunakan untuk serangan jarak jauh kecuali anda menggunakan ciri Kemahiran Senjata dan bukan Kemahiran Balistik untuk membuat lontaran kenaan.

6. Susut Ruang

Anda boleh menggerakkan setiap model sehingga 3" - pergerakan ini boleh dibuat ke mana-mana arah, asalkan model mengakhiri pergerakan lebih hampir kepada model lawan terdekat.

6. FASA KEBERANIAN

Yang paling berani pun akan gentar bila berdepan kengerian medan tempur.

Di dalam fasa Keberanian, bermula dengan pemain yang mempunyai giliran, pemain-pemain harus menjalankan ujian Keberanian untuk unit-unit dari ketumbukan masing-masing yang mana terdapat model yang telah tumpas pada giliran yang sama.

Untuk membuat ujian Keberanian, lontarkan sebiji dadu dan tambah jumlah model yang telah tumpas pada giliran ini. Jika hasil ujian Keberanian melebihi ciri Kepimpinan tertinggi di dalam unit terbabit, ujian dikira gagal. Untuk setiap mata yang melebihi ciri Kepimpinan tertinggi, satu model dari unit tersebut dikira telah lari dan dikeluarkan dari permainan. Anda menentukan model mana yang lari dari unit yang anda kawal.

Unit Pengangkut

Setengah model dilabelkan sebagai **Transport** (Pengangkut) pada lampiran datanya – kenderaan sebegini mengangkut pahlawan ke barisan hadapan, dengan laju dan selamat. Peraturan berikutnya menjelaskan bagaimana unit-unit boleh menaiki dan menuruni pengangkutan, dan bagaimana pengangkut membawa unit-unit merentasi medan pertempuran. Perlu dingatkan yang sesuatu unit tidak boleh menaiki dan menuruni pengangkutan dalam giliran yang sama.

Kapasiti Pengangkut: Semua pengangkut mempunyai kapasiti pengangkut pada lampiran datanya. Ini menentukan berapa unit sekutu dan dari jenis apa, yang boleh diangkut. Model pengangkut tidak boleh mengangkut lebih dari jumlah dan selain dari jenis yang dinyatakan. Sesebuah unit pengangkut boleh memasuki pertempuran dengan unit-unit lain sedia ada di dalamnya. Nyatakan unit apa yang berada di dalam unit pengangkut tersebut ketika ia masuk ke medan pertempuran.

Menaiki: Jika kesemua model dalam sesuatu unit mengakhiri pergerakannya di dalam lingkungan 3" dari pengangkut bersekutu, ia boleh menaikinya. Keluarkan unit terbabit dari medan peperangan dan letakkannya di tepi - ia dikira berada di dalam unit pengangkut. Unit di dalam pengangkut selalunya tidak boleh berbuat apa-apa atau terkesan oleh tindakan unit-unit lain. Kecuali dinyatakan sebaliknya, apa-apa kebolehan yang boleh mempengaruhi unit lain pada jarak tertentu tidak berkesan selagi unit yang mempunyai kebolehan tersebut sedang diangkut.

Jika unit pengangkut musnah, sebarang unit yang sedang diangkut perlu turun (lihat dibawah) sebelum model pengangkut terbabit dikeluarkan, tetapi anda perlu melontar satu dadu bagi setiap model yang diturunkan ke medan tempur. Setiap kali hasil lontaran bersamaan dengan 1, sebuah model (yang anda pilih) dikira tumpas.

Menuruni: Apa-apa unit yang memulakan fasa Pergerakan didalam unit pengangkut boleh turun dari pengangkut sebelum ia bergerak. Apabila unit turun dari pengangkut, masukkan ia ke dalam medan tempur dan pastikan semua model berada di dalam lingkungan 3" dari pengangkut dan tidak di dalam lingkungan 1" dari model musuh – sebarang model yang tidak boleh menepati syarat di atas, dikira telah tumpas.

Unit-unit yang yang turun dari pengangkut boleh bertindak seperti biasa (bergerak, menembak, menyerbu, bertempur dsb.) pada giliran tersebut. Perlu diingatkan, walaupun anda tidak menggerakkan unit yang turun dari pengangkut pada fasa Pergerakan, ianya dikira telah bergerak, bagi perkiraan peraturan, seperti menembak senjata Berat.

LAMPIRAN DATA

Pelbagai kesatria, raksaksa, dan mesin perang bertempur demi menguasai cakerawala, setiap satu mempunyai cara berperang tersendiri. Setiap unit mempunyai lampiran data yang menyenaraikan ciri-ciri, kelengkapan perang, dan kebolehan setiap model didalam unit - di sini kami akan terangkan maksud terma lampiran, manakala peraturan teras di atas menjelaskan bagaimana ianya digunakan didalam permainan.

1. Nama Unit

Model-model bergerak dan bertempur sebagai satu unit, yang boleh mengandungi satu atau lebih model. Disini ditulis nama model tersebut.

2. Peranan di Medan Peperangan

Ini biasanya digunakan semasa membuat ketumbukan tentera Battle-forged (Tempa-perang) (sila rujuk buku peraturan Warhammer 40,000).

3. Kadar Kuasa

Nilai ini menunjukkan kekuatan unit. Tahap Kuasa ketumbukan ditentukan dengan menjumlahkan Kadar Kuasa kesemua unit-unit dalam ketumbukan anda.

4. Profil

Mengandungi ciri-ciri berikut yang menjelaskan kehebatan model-model di dalam unit anda:

Pergerakan (M): Ini menunjukkan kelajuan sesuatu model bergerak merentasi medan peperangan.

Kemahiran Senjata (WS): Ia memberitahu kepakaran sesuatu model di dalam pertempuran jarak dekat. Jika Kemahiran Senjata dinyatakan sebagi "-", model tersebut tidak mampu berlawan pada jarak dekat.

Kemahiran Balistik (BS): Ini menunjukkan ketepatan model dalam penggunaan senjata jarak jauh. Jika Kemahiran Balistik dinyatakan sebagi "-", model tersebut tidak mampu berlawan pada jarak jauh.

Kekuatan (S): Ini menentukan kekuatan sesebuah model dan kebarangkalian ia mencederakan lawan dalam pertempuran jarak dekat.

Kelasakan (T): Ini mencerminkan ketahanan model terhadap kecederaan fizikal.

Mata Kecederaan (W): Ini menunjukkan berapa banyak kecederaan yang boleh dihadapi oleh sesuatu model sebelum ia tumpas.

1 2 3

Jembalang Wabak

8 POWER

4 **PROFIL**

NAMA	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Wabak	4"	2+	2+	4	5	6	4	9	2+

5 **KOMPOSISI UNIT**

Jembalang Wabak dikira sebagai satu model.

6 **PERALATAN PERANG**

Jembalang Wabak dilengkapi Penuaiwabak

7 **KEBOLEHAN**

Ketahanan Yang Menjijikkan

Anugerah Nurgle: Kesemua model **Death Guard** (Pengawal Maut) di dalam lingkungan 7" dari Jembalang Wabak diliputi aura penyakit dan wabak pembawa maut. Lontarkan sebiji dadu untuk setiap unit musuh yang berada di dalam lingkungan 1" dari **Death Guard** (Pengawal Maut) terbabit pada permulaan giliran anda. Pada lontaran 4+, unit tersebut menerima satu kecederaan maut.

Baju Zirah Cataphractii: Jembalang Wabak mempunyai Kekebalan 4+, tetapi jarak Mara model ini adalah separuh dari hasil lontaran.

Serangan Kilat: Apabila anda mengatur Jembalang Wabak semasa fasa aturan, ia boleh diletakkan di kamar teleportasi selain di medan pertempuran. Jika demikian, Jembalang Wabak boleh menggunakan Serangan Kilat untuk tiba ke medan pertempuran pada akhir mana mana fasa Pergerakan anda; jika demikian pastikan ia diletakkan lebih dari 9" dari model lawan.

8 **SENJATA**

SENJATA	RANGE	TYPE	S	AP	D	KEBOLEHAN
Penuaiwabak	Melee	Melee	+2	-3	3	*Wabak*

9

KATAKUNCI KUMPULAN	Chaos, Nurgle, Heretic Astartes, Death Guard
KATAKUNCI	Infantry, Character, Lord of Contagion

Serangan (A): Nilai ini menentukan berapa kali sesuatu model boleh membuat serangan dalam pertempuran jarak dekat.

Kepimpinan (Ld): Ini menentukan keberanian, kegigihan dan disiplin diri sesuatu model.

Penyelamatan (Sv): Nilai ini adalah tahap perlindungan baju zirah atau perisai model.

5. Komposisi Unit

Ini menjelaskan apakah model-model yang ada di dalam sesuatu unit.

6. Peralatan Perang

Ini meliputi senjata asas dan kelengkapan sesebuah model.

7. Kebolehan

Ada unit yang mempunyai kebolehan istimewa yang tidak tercatat di dalam peraturan teras; ianya akan dijelaskan di ruangan ini.

8. Senjata

Ciri-ciri senjata yang dilengkapi setiap unit dijelaskan seperti berikut:

Jarak (Range): Sejauh mana senjata boleh ditembak. Jika ia dinyatakan sebagai 'Melee' ianya hanya boleh digunakan dalam pertempuran jarak dekat. Senjata-senjata lain dirujuk sebagai senjata jarak jauh.

Jenis (Type): Ini dijelaskan di fasa Tembakan dan fasa Tempur dalam peraturan teras.

Kekuatan (S): Kebarangkalian senjata terbabit menyebabkan kecederaan. Jika ciri ini dinyatakan sebagai 'Pengguna' (User), ia bersamaan dengan Kekuatan pengguna senjata. Jika ruangan ini menyenaraikan pengubahsuai seperti '+1' atau 'x2', anda perlu mengubahsuai kekuatan pengguna senjata dengan seperti yang tertera. Contohnya jika Kukuatan senjata bersamaan dengan 'x2', dan Kekuatan pengguna senjata adalah 6, maka Kekuatan senjata tersebut ialah 12.

Ketembusan Perisai (AP): Keberkesanan sesuatu senjata menembusi perisai.

Kecederaan (D): Jumlah kecederaan yang dikenakan oleh setiap serangan yang berjaya.

Persenjataan lain, umpamanya senjata sampingan sesuatu unit, dijelaskan di tempat lain, seperti di dalam codex (kitab).

9. Kata Kunci

Kesemua lampiran data mempunyai senarai kata kunci, yang kadang kala diasingkan mengikut kata kunci Kumpulan dan kata kunci lain. Kata kunci kumpulan boleh digunakan sebagai panduan untuk menentukan model mana yang boleh menyertai ketumbukan tentera anda, jika tidak kedua-dua jenis kata kunci memainkan peranan yang sama. Kadang-kala akan ada peraturan yang hanya digunapakai bagi model-model yang mempunyai kata kunci tertentu. Contohnya, suatu peraturan mungkin melibatkan 'semua model **Adeptus Astartes**'. Ini bermakna yang ia hanya digunapakai oleh model-model yang mempunyai kata kunci Adeptus Astartes pada lampiran data masing-masing.

WARHAMMER 40,000 CODEXES

Sekarang anda telah tahu apa itu lampiran data dan bagaimana ia berfungsi – bersama-sama dengan peraturan teras (serta miniatur Citadel, medan tempur, dadu, dan pita ukur), ada sudah mempunyai semua yang diperlukan untuk mula mengharungi pertempuran agung di alam Warhammer 40,000.

Dimanakah lampiran data ini boleh didapati? Ianya disertakan dengan setiap kotak miniatur Citadel dan tertera di dalam codexes (kitab-kitab). Setiap codex (kitab) adalah sumber utama untuk tentera (atau tentera-tentera) pilihan anda. Ianya mengandungi lampiran data untuk semua miniatur dari Kumpulan-kumpulan tertentu. Selain itu, codexes (kitab-kitab) juga mengandungi peraturan-peraturan khas bagi setiap bala tentera yang menampilkan ciri-ciri kumpulan terbabit, termasuklah Sifat-sifat Istimewa Panglima Perang, Strategi, Peralatan Perang, dan juga relik-relik unik. Setiap codex (kitab) dipenuhi penulisan penuh inspirasi, maklumat organisasi, lukisan menarik dan gambar-gambar miniatur, panduan warna dan jata, kesemuanya memberikan konteks tentang bagaimana kumpulan-kumpulan memainkan peranan di alam Warhammer 40,000. Sila layari games-workshop.com untuk maklumat lanjut.

Mengubah Ciri-Ciri

Ciri-ciri sesetengah model yang bersaiz besar boleh berubah bila ia cedera – lihat mata kecederaan model yang masih tinggal dan rujuk kepada barisan ynaf berkenaan di carta pada lampiran data yang akan menentukan ciri-ciri model berikut pada tahap kecederaan tertentu.
Ada juga kebolehan dan peraturan yang boleh mengubah ciri-ciri model. Ksemua pengubahsuai adalah kumulatif, tetapi anda perlu mengenakan pengubahsuai yang mendarab dan membahagi ciri yang berkenaan (bundarkan ke atas) sebelum mengenakan pengubahsuai yang menambah atau menolak.
Ada juga ciri-ciri yang nilainya ditentukan secara rawak. Contohnya ciri Pergerakan mungkin 2D6", atau Nilai Serangan mungkin dinyatakan sebagai D6. Bila sesuatu unit dengan ciri pergerakan rawak dipilih untuk bergerak, tentukan jarak pergerakan seluruh unit dengan melontarkan jumlah dadu yang dinyatakan.
Untuk ciri-ciri yang lain buat lontaran untuk mengetahui nilai bagi setiap model setiap kali unit menyerang, mengenakan kecederaan dan sebagainya.
Perlu diingatkan, ciri-ciri yang dinyatakan sebagai '-' tidak boleh diubahsuai dan ciri-ciri Kekuatan, Kelasakan dan Kepimpinan model tidak boleh kurang dari 1.

'Tiada pemerhati di medan peperangan. Sesiapa yang tidak berjuang disampingmu, adalah musuh yang perlu ditumpaskan.'

- Scriptorus Munificantus

MEMULAKAN PERTEMPURAN

MISI

Sebelum anda mula bertempur di dalam permainan Warhammer 40,000, anda mesti memilih satu misi. Peraturan teras ini mengandungi satu misi - Peperangan Tunggal - yang sesuai sebagai permulaan yang pantas. Misi-misi tambahan boleh didapati dari penerbitan lain, seperti buku peraturan Warhammer 40,000, atau anda boleh bermain mengunakan misi yang anda cipta sendiri. Jika anda dan lawan anda tidak dapat bersetuju misi mana yang hendak dimainkan, kedua dua pemain perlu melontar dadu, dan melontar semula jika hasilnya seri, dan sesiapa yang mendapat hasil lontaran tertinggi boleh memilih misi yang akan dimainkan.

Medan Peperangan

Di masa hadapan, pertempuran sengit merentasi planet-planet asing yang aneh dan tidak terbilang jumlahnya, sehingga tiada satu pun dunia yang tidak disentuh oleh peperangan. Bulan kristal, bangkai kapal angkasa, dunia karnivor pembawa maut, dan dunia Setan yang mengerikan hanyalah beberapa contoh lanskap luar biasa yang anda boleh gunakan apabila anda bermain permainan Warhammer 40,000.

Mana-mana permukaan di mana model boleh berdiri, boleh digunakan sebagai medan pertempuran - contohnya, meja makan atau di atas lantai. Selalunya menganggap medan peperangan adalah seluas 6' kali 4' (walaupun, sesetengah misi akan menyatakan keluasan yang diperlukan), tetapi ia seharusnya boleh memuatkan semua model anda - jika tidak, luaskan lagi medan pertempuran.

Melainkan jika misi yang anda sedang mainkan mengarahkan sebaliknya, anda bebas menbina medan peperangan anda sendiri menggunakan ciri-ciri rupa bumi dari koleksi anda, jika mahu. Apa amnya, kami mensyorkan agar setiap keluasan 2' persegi mempunyai satu atau dua ciri muka bumi. Jangan risau jika medan pertempuran anda tidak menepati syarat ini, tetapi ingat bahawa bermain di medan pertempuran yang terlalu besar atau terlalu kecil, terlalu kosong atau terlalu penuh dengan ciri rupa bumi, mungkin akan memberi kelebihan kepada pihak tertentu.

Zon Pertempuran & Tambahan

Ingat, apabila anda bertempur di zon pertempuran yang khusus, atau jika anda menggunakan tambahan tertentu, mungkin akan terdapat peraturan tambahan yang merangkumi penyediaan medan peperangan, dan peraturan khas yang mengubah bagaimana kesatria anda berinteraksi dengan ciri-ciri bentuk muka bumi.

PANGLIMA

Setelah anda mengumpul ketumbukan tentera anda, pilih salah satu daripada model anda sebagai Panglima. Jika Panglima anda ialah satu **Character** (Watak Khas), ia boleh menggunakan Langkah Panglima - iaitu taktik khas atau kebolehan istimewa yang memberikan kelebihan kepada model terbabit . Sejurus sebelum para pemain mula mengatur bala tentera masing-masing, anda boleh membuat lontaran Langkah Panglima dan merujuk kepada jadual di bawah untuk memastikan Langkah Panglima anda. Atau, anda juga boleh memilih Langkah Panglima yang paling sesuai untuk perwatakan dan cara berperang Panglima anda.

LANGKAH PANGLIMA

D3	LANGKAH PANGLIMA
1	**Pahlawan Lagenda:** Jika Panglima ini menyerbu di fasa Serbuan, tambah 1 kepada ciri Serangan sehingga akhir fasa Serangan.
2	**Azimat Panglima:** Unit bersekutu di dalam lingkungan 6" dari Panglima ini boleh menambah 1 kepada ciri Kepimpinan mereka.
3	**Semangat Kental:** Lontarkan sebiji dadu setiap kali Panglima ini dikenakan satu mata kecederaan. Jika nilai lontaran bersamaan dengan 6, Panglima terbabit tidak tercedera dan tidak dikenakan satu mata kecederaan.

PEPERANGAN TUNGGAL

Telah tiba masa untuk buktikan, anda panglima terhebat di seluruh cakerawala. Antara anda dengan kemenangan, hanyalah musuh yang membawa memusnahkan.

ANGKATAN PERANG

Untuk memulakan misi ini, anda mestilah mempersiapkan satu angkatan perang dari koleksi miniatur anda.

MEDAN PERTEMPURAN

Bina medan peperangan dan letakkan ciri-ciri rupa bumi. Pemain-pemain kemudiannya mesti meletakkan penanda objektif untuk mewakili lokasi taktikal atau strategik yang perlu dikawal oleh satu atau kedua-dua ketumbukan. Penanda objektif boleh diwakili mengunakan penanda yang sesuai atau ciri rupa bumi. Setiap pemain mestilah meletakkan dua penanda objektif di dalam medan pertempuran, selagi ianya berada 10" dari penanda objektif yang lain. Kami mencadangkan pemain-pemain meletakkan penanda objektif ini secara bergilir-gilir bermula dengan pemain yang memenangi lontar tarung. Pemain dikatakan berjaya mengawal mana-mana penanda objektif jika lebih banyak model mereka berada dalam lingkungan 3" dari penanda objektif berbanding model lawan (ukuran dibuat dari tengah penanda).

OBJEKTIF UTAMA

Sebelum angkatan perang memasuki medan pertempuran, pemain-pemain perlu melontar tarung. Pemain yang memenangi lontaran ini perlu melontarkan sebiji dadu dan merujuk kepada jadual objektif utama (lihat kanan) untuk memastikan objektif mana satu yang akan digunakan untuk misi ini.

ATURAN

Setelah syarat kemenangan telah dipilih, pemain yang tidak membuat lontaran objektif utama akan membahagikan medan pertempuran kepada dua bahagian yang bersaiz sama. Pemain lawan kemudiannya akan memilih satu daripada dua bahagian tersebut untuk dijadikan zon aturan mereka, dan bahagian yang lagi satu akan dijadikan zon aturan pemain yang tinggal.

Pemain-pemain kemudiannya meletakkan unit mereka di medan pertempuran satu demi satu, secara selang-seli, bermula dengan pemain yang tidak memilih zon aturan. Mudel mesti diletakkan dalam zon aturan pemain yang mengawalnya, lebih dari 12" dari zon kerah tugas pemain lawan. Letakkan unit sehinggalah kedua-dua pemain telah meletakkan kesemua unit dari angkatan perang mereka, atau anda kehabisan ruang.

TAHAP KUASA

Sebelum pertempuran dimulakan, pastikan Tahap Kuasa kedua-dua angkatan tentera dengan menjumlahkan Kadar Kuasa kesemua unit didalam satu ketumbukan; pemain mana yang mempunyai Tahap Kuasa yang terendah akan dikira Tertindas. Jika kedua-dua pemain mempunyai Tahap Kuasa yang sama, pemain yang menentukan zon aturan dikira Tertindas.

Jika perbezaan Tahap Kuasa kedua-dua angkatan perang ialah 10 hingga 19, pemain Tertindas menerima satu Perintah lontar semula; jika perbezaannya bersamaan 20 hingga 29, pemain Tertindas akan menerima dua Perintah lontar semula, dan seterusnya. Setiap Perintah lontar semula boleh digunakan sekali, pada bila-bila masa semasa pertempuran, untuk melontar semula sebiji dadu.

GILIRAN PERTAMA

Pemain Tertindas memilih siapa yang akan memulakan giliran.

JANGKA PERTEMPURAN

Pertempuran berlangsung selama lima pusingan, atau sehingga satu ketumbukan ditumpaskan lawan.

SYARAT KEMENANGAN

Jika satu ketumbukan telah menumpaskan kesemua lawannya, ia serta merta mendapat Kemenangan Mutlak. Jika tidak, pada akhir pertempuran, pemain yang mempunyai mata kemenangan tertinggi dikira mendapat Kemenangan Mutlak. Jika kedua-dua pemain mempunyai jumlah mata kemenangan yang sama pada akhir pertempuran, pemain Tertindas dikira menang.

OBJEKTIF UTAMA

D3	SYARAT KEMENANGAN
1	**Bunuh dan Kawal:** Pada akhir pertempuran, setiap penanda objektif dikira sebagai 2 mata kemenangan kepada pemain yang mengawalnya. Pemain-pemain juga mendapat D3 mata kemenangan jika Panglima lawan berjaya ditumpaskan.
2	**Relik Purba:** Pada permulaan pusingan pertama, tetapi sebelum giliran pertama dimulakan, pilih satu penanda objektif secara rawak; keluarkan semua penanda objektif lain dari medan pertempuran. Pada akhir pertempuran, penanda objektif yang tinggal memberi 6 mata kemenangan kepada pemain yang mengawalnya.
3	**Dominasi:** Pada akhir setiap giliran, setiap penanda objektif bernilai 1 mata kemenangan kepada pemain yang mengawalnya.