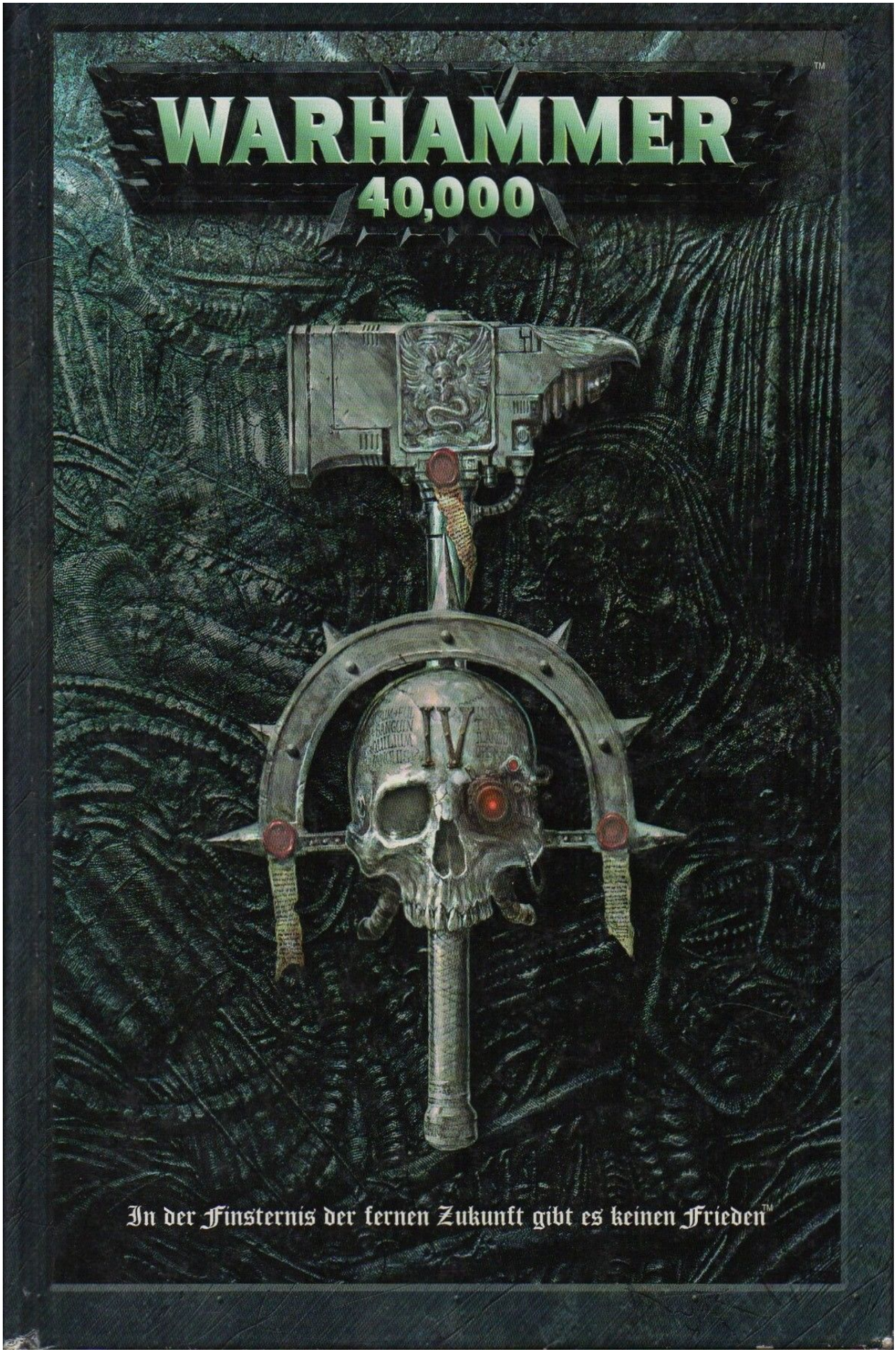
# 40k Foundation



# Inhaltsverzeichnis

Einheitenprofile....3
Aktionen....4
Bewegung....6
Fernkampf....7
Nahkampf....8
Fahrzeugschaden....10
Moraltest (Fliehen & Niedergehalten)....12
Der Ablauf einer Spielrunde....13
Gelände....14
Sonderregeln....16
Szenarios....17

# Einführung

## *Was braucht man zum spielen?*

Zum Spielen benötigt ihr neben den Figuren für eure Armee dieses Grundregelwerk, ein Armeebuch für jede verwendete Armee sowie mindestens ein Maßband und einige sechsseitige Wüfel (im Folgendem nur 1W6 genannt). Zusätzloch braucht ihr einen Platz zum spielen (z.B. Einenen Kischentisch und einige Geländeteile um das Schlachtfeldb darzustellen.

## *Modelle und Einheiten*

Jede Figur ist ein Modell. Eine Einheit ist die kleinstmögliche Form Modelle in die Schlacht zu führen. Oft bestehen diese Einheiten aus fünf oder mehr Modellen, es kann aber auch vorkommen, dass eine Einheit nur aus einem einzelnen Modell besteht – es bleibt trozdem eine Einheit.

## *Sichtlinien – was bedeutet das?*

Auf dem Schlachtfeld kann nicht jede Einheit alles sehen. Um zu ermitteltn, ob eine Einheit ein Ziel sehen kann gebe dich einfach möglichst weit auf die Höhe des entsprechenden Modells und versuche die Blickrichtung des Modells nachzuvollziehen.

Es gilt: Wenn ein Modell der Einheit ein Ziel sieht, sieht es die ganz Einheit. Ebenso werden alle Modelle der Einheit gesehen, wenn ein einzelnes Modell zu sehen ist.

# Einheitenprofile

Bewegung (In Zoll - Infanterie 6", Läufer 5", Fahrzeuge 12", …)

Nahkampfwert (2-6 zum Treffen)
Fernkampfwert (2-6 zum Treffen)
Rettungswurf (2-6 Rüstung usw)
Attacken (im Nahkampf)
Lebenspunkte (Strukturpunkte, Wunden)
Moralwert (2-4 zum halten und sammeln)

Beispiel:

Space Marine

| BW | NK | FK | RW | A | L | MW |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 6" | 4+ | 3+ | 3+ | 1 | 1 | 2+ |

Orkboy

| BW | NK | FK | RW | A | L | MW |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 6" | 4+ | 5+ | 5+ | 1 | 1 | 4+ |

Rino

| BW | NK | FK | RW | A | L | MW |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 12" | 4+ | 3+ | 3+ | 1W6 | 3 | 2+ |

# Aktionen

Entweder Kombi aus 2 verschiedenen kurzen Aktionen, oder eine lange:

Kurze Aktionen:

- Bewegen
- Schießen
- Nahkampf
- Gebiet sichern (sobald gegener. Einheit Aktion in Sichtlinie beendet= 1 kurze Aktion (nur 1xpro Zug))
- Fliehen
- Moral wiederherstellen (testen)

Lange Aktionen:

- Speerfeuer (Treffen immer auf 6+. Keine Verluste, aber ab 1 nicht verhindertem Treffer Moralcheck - niedergehalten)
- Deckung nutzen (+1 Rettungswurf)
- Sprint (2x Bewegung - ohne Unterbrechungen)

**Erläuterungen:**

Bewegung:
Wenn eine Einheit für eine Bewegungsaktion aktiviert wird bewegt sie sich bis zu ihrem B-Wert. Dabei kann Gelände die Bewegung beeinflussen (siehe Kapitel: "Bewegung")

Schießen:
Wird eine Einheit für eine Schießenaktion ausgewählt darf jedes Modell der Einheit eine seiner Waffen wählen (Fahrzeuge können immer alle Waffen nutzen, die sie besitzen) und mit ihr auf ein Ziel schießen (siehe Kapitel: "Fernkampf")

Nahkampf:
Sobald sich eine Einheit in direktem Kontakt zu einer feindlichen Einheit befindet kann sie eine Nahkampfaktion durchführen, um mit ihren Nahkampfwaffen auf den Gegner loszugehen (siehe Kapitel: "Nahkampf")

Gebiet sichern:
Oft ist es für eine Einheit effektiver eine Stellung zu halten und sich auf bevorstehende Aktionen des Gegners vorzubereiten. Aus diesem Grund kann sich deine Einheit entscheiden eine "Gebiet sichern"- Aktion durchzuführen.
Lege hierfür einen Marker neben die Einheit, um darzustellen, dass die Einheit noch eine Reaktion durchführen kann.
Sobald eine gegnerische Einheit eine Aktion in Sichtlinie zu einer (oder mehreren) deiner Einheiten mit einer Reaktionsmarke beenden kann die Einheit auf die gegnerische Aktion reagieren.
Um zu reagieren führt die Einheit eine kurze Reaktion aus und entfernt danach ihren Reaktionsmarker.

Fliehen:
Die "Fliehen"- Aktion ist eine Aktion, die wohl kaum ein Spieler freiwillig verwenden will, jedoch durchführen muss sobald eine Einheit einen Moraltest nicht besteht.
Um zu fliehen wirft die Einheit 1W6 und bewegt sich die ermittelte Distanz auf die eigene Aufstellungskante zu (siehe Kapitel: "Moral \ Fliehen").

Moral wiederherstellen:
Um eine fliegende Einheit wieder zu sammeln kann sie versuchen ihre Moral wiederherzustellen.
Würfel dafür 1W6 und vergleiche das Ergebnis mit dem MW-Wert der Einheit (siehe Kapitel: "Moral \ Fliehen").

Speerfeuer:
Wenn eine Einheit mit Sperrfeuer schießt will sie nicht in erster Linie Gegner ausschalten, sondern vor allem ihre Moral brechen.
Führe eine normale "Schießen"- Aktion durch aber beachte, dass die Einheit Trefferwürfe nur bei einer 6+ besteht und das keine Zielmodelle entfernt werden. Stattdessen muss die Einheit einen Moraltest absolvieren, sobald sie eigentlich ein (oder mehr) Modell entfernen müsste (siehe Kapitel:"Fernkampf").

Deckung nutzen
Manchmal kann es für das Szenario am allerwichtigsten sein einen einzelnen Punkt zu umkämpften.
Dazu kann die Einheit eine "Deckung nutzen"- Aktion durchführen.
Ihr RW-Wert erhöht sich bis zur nächsten Runde um +1.
In großen Spielen kann es hilfreich sein einen "Deckung nutzen"- Marker neben die Einheit zu legen, um den Überblick zu behalten.

Sprinten:
Um sich durch ein Gebiet zu bewegen, das durch feindliche Truppen gesichert wurde macht es oft sinn zu sprinten.
Führt eine Einheit eine "sprinten"-Aktion aus bewegt sie sich bis zu dem doppeltem ihres B-Wertes (siehe Kapitel: "Bewegung").

## *Bewegung*

| | Normal | Im Gelände | Geländetest? |
|---|---|---|---|
| Infanterie | 6" | 4" | Nein |
| Läufer | 5" | 4" | Ja |
| Bestien | 8" | 8" | Nein |
| Kavallerie | 8" | 4" | Ja |
| Fahrzeuge | 12" | 6" | Ja |
| Bikes | 12" | 6" | Ja |
| Sprungtruppen | 12” | 4” | Nein |
| Antigrav-Bikes | 12" | 12" | Nein |
| Antigrav-Fahrzeuge | 12" | 12" | Nein |

**Einheiten im Gelände:**
Eine Einheit gilt dann als im Gelände befindlich, wenn sich mindestens 50% der Modelle auf ihm befinden.

**Geländetests:**
Sobald sich eine Einheit, die einen Geländetest absolvieren muss, durch ein Geländestück bewegt muss sie sofort für jede ihrer Bewegungsaktionen im Gelände einen automatischen Treffer mit FP 0 für jede Modell der Einheit im Gelände absolvieren.

## *Fernkampf*

**Schießen**

1. Wenn eine Einheit eine "schießen"- Aktion durchführt entscheidet sich jedes Modell mit welcher Waffe es schießen möchte.

   1.1. Es wird überprüft ob eine Sichtlinie besteht (wenn nötig).

2. Anschließend wird gemessen und überprüft, ob die gewählten Waffen das Ziel erreichen können.

3. Die Einheit erhält eine Anzahl Würfeln zum Trefferwurf, der der RoF entspricht (addieren gleiche Bewaffnung).

4. Modelle, die Würfelergebnis gleich oder größer ihrem FK erzielen treffen.

5. Der Verteidiger würft pro Treffer einen Würfel für den Rettungswurf. Der Rettungswurf errechnet sich durch:

Den RW im Profil des Models
+Evtl. Deckung der Einheit
-FP der Waffe der schließenden Einheit

6. Pro nicht verhindertem Treffer verliert die Einheit 1L.

Wenn der FP der Waffe den RW der Zieleinheit übersteigt so verliert die Zieleinheit nicht nur 1L pro nicht verhinderten Treffer, sondern ein Modell (egal wie viele L das Zielmodell hat)

7. Die verteidigende Einheit führt einen Moraltest durch, wenn sie 25% oder mehr Modelle der Einheit durch einen Beschuss verloren hat.

Misslingt der Moraltest gilt die Einheit als niedergehalten.

Beispiel:

Sperfeuer:

1.

## *Nahkampf*

1. Befindet sich mindestens ein Modell der Einheit in Base-to-base-Kontakt zu mindestens einem Gegnerischen Modell kann die Einheit eine Nahkampfaktion durchführen.

1.1) Die Einheit, die die Aktion durchführt gilt im Folgenden als Angreifer.

2. Die Einheit, die angegriffen hat mist nach, wie viele der Modelle mit ihren Nahkampfwaffen mindestens ein gegnerisches Modell erreichen können.

3. Die Einheit erhält Trefferwürfel in Höhe der Summe aller Attacken (+RoF der Nahkampfwaffen) der Modelle in Reichweite.

4. Modelle, die Würfelergebnis gleich oder größer ihrem NK erzielen treffen das Ziel.

5. Der Verteidiger würft pro Treffer einen Würfel für den Rettungswurf. Der Rettungswurf errechnet sich durch:

Den RW im Profil des Models
-FP der Waffe der angreifenden Einheit

5.1) Im Nahkampf gibt es keinen RW-Bonus durch Gelände.

6. Pro nicht verhindertem Treffer verliert die Einheit 1L.

6.1) Wenn der FP der Waffe den RW der Zieleinheit übersteigt so verliert die Zieleinheit nicht nur 1L pro nicht verhinderten Treffer, sondern ein Modell (egal wie viele L das Zielmodell hat)

7. Die verteidigende Einheit schlägt zurück. Führe Schritt 2 bis 6 durch - dabei zählt der Angreifer nie als angreifender Trupp.

8. Bestimme den Sieger des Nahkampf.

Dafür zählt jede Einheit die nicht verhinderten Treffer, die sie verursacht hat.
Die Einheit mit mehr nicht verhinderten Treffern ist der Sieger des Nahkampf.

8.1) Sollten beide Seiten gleich viele nicht verhinderte Treffer erzielt haben gilt der Angreifer als Verlierer, da der Schwung seines Angriffs komplett abgefangen wurde.

9. Der Verlierer des Nahkampf führt einen Moralcheck durch.

Wenn er ihn nicht besteht flieht die Einheit.
Besteht er den Test kämpfen seine Einheit weiter - die Einheiten galten weiterhin als im Nahkampf.

9.1) Wenn eine Einheit aus dem Nahkampf flieht kann der Sieger versuchen der fliehenden Einheit nachzujagen, um sie auf der Flucht niederzustrecken.
Würfel dafür genau wie die fliehende Einheit 1W6 und bewege sie in Richtung der fliehenden Einheit.
Wenn dein Würfelwurf größere oder gleich dem Ergebnis der fliegenden Einheit ist wird sie

vollständig vernichtet.

Beispiel:

# Fahrzeugschaden

**Leichte Panzerung**: Reduziert die FP des Angreifers um 3 (ignorieren Treffer mit FP<2)

**Mittlere Panzerung**: Reduziert die FP des Angreifers um 4 (ignorieren Treffer mit FP<3)

**Schwere Panzerung**: Reduziert die FP des Angreifers um 5 (ignorieren Treffer mit FP<4)

Sobald ein Fahrzeug einen Lebenspunkt verliert Würfel für jeden verlorenen Lebenspunkt auf der Fahrzeugschadentabelle

**Fahrzeugschaden:**

| | | |
|---|---|---|
| 1 | Crew durchgeschüttelt | Das Fahrzeug kann bis zur nächsten Runde nicht schießen |
| 2 | Crew betäubt | Das Fahrzeug kann sich bis zur nächsten Runde nicht bewegen und nicht schießen |
| 3 | Fahrzeug lahmgelegt | Das Fahrzeug kann sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen |
| 4 | Waffe zerstört | Das Fahrzeug verliert eine seiner Waffen |
| 5 | Fahrzeug zerstört | Das Fahrzeug ist zerstört. Platzieren auf der Stelle ein Geländeteil um das Frack darzustellen |
| 6 | Explodiert! | Das Fahrzeug ist zerstört. Außerdem erhält jedes Modell in 6" Umkreis einen Treffer mit FP 1. |

Sollte eine der Schadensauswirkungen nicht anwendbar sein, oder zweimal die selbe in einem Zug auftreten gilt das Modell stattdessen als zerstört.

**Beispiel**:
Rhino wird mit Raketenwerfer beschossen.

Rino

| BW | NK | FK | RW | A | L | MW |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 12" | 4+ | 3+ | 3+ | 1W6 | 3 | 2+ |

Sonderregeln:

- Denn sie kennen keine Furcht
- Mittlerer Panzer (4)

Raketenwerfer

| Reichweit | Ro | F | Sonderregel |
|---|---|---|---|

| e | F | P | n |
|---|---|---|---|
| 36" | 1 | 7 | ● |

Schütze schießt und trifft.
Da das Rhino ein mittlerer Panzer ist reduziert sich die FP des Raketenwerfer um 4 - damit bleibt ein FP von 3.
Das Rhino hat demnach einen RW von 6+.

## *Moraltest (Fliehen & Niedergehalten)*

Eine Einheit muss einen Moraltest absolvieren, wenn sie durch Beschuss mehr als 25% ihrer Modelle verloren hat, wenn sie einen Nahkampf verliert oder wenn eine andere Regel sie dazu auffordert.

**Moraltests**

Würf 1W6. Ist das Ergebnis gleich oder höher als der MW der Einheit (es wird immer der höchste Moralwert der Einheit genutzt) ist der Moraltest bestanden, wenn nicht gilt er als misslungen.

**Fliehen**

"Fliehen" ist genau wie "Bewegen" eine kurze Aktion. Fliehende Einheiten müssen jedoch jeden Zug mindestens eine "fliehen"- Aktion durchführen. Außer "fliehen" darf die Einheit nur eine "Moral wiederherstellen"- Aktion durchführen.

Fliehende Einheiten müssen immer vor nicht fliehenden aktiviert werden. Erst wenn alle fliehenden Einheiten aktiviert wurden darf eine nicht fliehende aktiviert werden.

Eine fliehende Einheit bewegt sich immer auf die Spielfeldkante zu, von der sie das Spielfeld betreten hat.
Die Einheit bewegt sich aber nicht wie gewöhnlich ihreren B-Wert, sondern wirft 1W6 und bewegt sich diese Distanz.
Wenn die fliehende Einheit die Spielfeldkante mit mindestens einem Modell erreicht hat gilt sie als vernichtet und wird komplett entfernt.

Eine Einheit flieht so lange, bis sie sich gesammelt hat.

**Niedergehalten**

Keine andere Aktion als "Moral wiederherstellen"
Wenn zweiter Moraltest durch Feindes verursacht und misslungen dann "fliehen"

# Der Ablauf einer Spielrunde

Vor jedem Rundenbeginn würft jeder Spieler 1W6. Der Spieler mit dem höheren Ergebnis ist Startspieler.

1.1) Wenn ein Spieler weniger Einheiten hat erhält er +1 auf den Würfelwurf.

1.2) Bei Gleichstand ist der Spieler der letzte Runde Startspieler war jetzt nicht mehr Startspieler.

1.3) Vor der ersten Runde würfeln die Spieler so lange, bis ein erster Startspieler feststeht.

2. Der Startspieler wählt eine eigene Einheit, aktiviert sie und führt mit dieser 2 kurze oder 1 lange Aktion durch. Danach wählt sein Gegner eine eigene Einheit, aktiviert sie und führt mit ihr 2 kurze oder 1 lange Aktion aus.

2.1) Fliehende Einheiten müssen immer vor nichtfliehenden Einheiten aktiviert werden.

2.2) Jede Einheit darf pro Runde nur einmal aktiviert werden.

2.3) Bei großen Spielen kann es hilfreich sein einen Marker neben eine bereits aktivierte Einheit zu legen, um leichter einen Überblick zu behalten.

3. Wenn alle Einheiten aktiviert wurden endet die Runde.

3.1) Alle Marker werden entfernt.

3.2) Es wird überprüft ob einer der Spieler die Siegbedingungen für das Szenario erfüllt hat.

3.2.1) Wenn ja: endet das Spiell
3.2.2) Wenn nein: beginnt die nächste Runde wieder bei Punkt 1)

# Gelände

Unterscheidung weiche, harte Deckung & Sichtblockarde

| **Weiche Deckung** | **Harte Deckung** | **Sichtblockarde** |
|---|---|---|
| Rettungswurf +1 | Rettungswurf +1 UND um 1 schwerer zu treffen | - |
| Kann von allen Einheitentypen betreten werden | Nur für Infanterie, Kavallerie, Bestien und Läufer | Kann entweder von allen oder garkeinen Einheitentypen betreten werden |
| Kann Sichtlinien blockieren | Blockiert Sichtlinien | Blockiert Sichtlinien |

Einheiten können nicht durch Geländestücke schauen, in denen sie sich nicht befinden.
Jedoch können Einheiten im Gelände gesehen werden und aus im herausschauen.

Einheit gilt als im Gelände wenn mindestens 50% der Modelle komplett in ihm aufgestellt sind.

Bewegung wird verlangsamt wenn sich die Einheit zu irgendeinem Zeitpunkt ihrer Bewegung mindestens 1 Zoll durch das Geländestück bewegt.

## Geländetests:

Sobald sich eine Einheit, die einen Geländetest absolvieren muss, durch ein Geländestück bewegt muss sie sofort für jede ihrer Bewegungsaktionen im Gelände einen automatischen Treffer mit FP 0 für jede Modell der Einheit im Gelände absolvieren.

Beispiele:

| | |
|---|---|
| Mauer | Weiche Deckung |
| Ruine | Harte Deckung |
| Wald | Weiche Deckung |
| Hügel | Sichtblockarde - für alle betretbar |
| Unterirdische Stützsäule | Sichtblockarde - für niemanden betretbar |

**Wie viel Gelände? (Bei 72"x48")**

Entscheidend ist ja nich dass man einfach 25% des Tisches mit irgendwas zupflastert sondern wie sich die 25% zusammensetzen.
Wenn man mal das RB aufmerksam liest sollten sich die 25% zu je einem Drittel aus folgendem zusammensetzen:

Kategorie 1 (blockt Sicht komplett): Hügel, intakte Gebäude,... z.B. 3 Geländestücke zu je 12x8"
Kategorie 2 (gibt auch großen Modellen und Fahrzeugen Deckung): Wälder, Dschungel, Ruinen, Felsnadeln,... z.B. 3 Geländestücke zu je 12x8"
Kategorie 3 (gibt nur Infanteriemodellen Deckung) : Krater, Felsen, Barrikaden,...
z.B. 6 Geländestücke zu 8x6"

Bei Kategorie 1 solltens 3-4 Geländestücke sein.
Bei Kategorie 2 solltens 4-6 Geländestücke sein.
Bei Kategorie 3 solltens 6-8 Geländestücke sein.

Das ergibt dann schon sehr viel Gelände auf dem Tisch, dass auch sichtblockierend ist. Stellt mal 3 Gebäude mit dem Format (nicht der Basegröße) 12x8 Zoll hin. Das blockiert schon recht viel Sicht.

Wichtig ist, dass immer 864 inch² (25%) bedeckt sind und auf jede Kategorie 288 inch² (1/3 von 864 inch²) entfallen. Wie groß dann die einzelnen Geländestücke sind ist an sich egal, solange jede Kategorie auf dem Tisch in der Summe 288 inch² groß ist und nicht alle quadratisch sind. Das Seitenverhältnis bei Kategorie 1 & 2 ist am besten immer 3:2, da auch der Tisch das Format hat (72:48= 3:2).

*Aus <https://www.gw-fanworld.net/showthread.php/137501-Ideales-40k-Gel%C3%A4nde/page2>*

# Sonderregeln

Bewegung

| | |
|---|---|
| Schnell | +1 kostenlose Bewegungsaktion |
| Fliegend | Gelände ignorieren |
| Geländeerfahrung | Kein Malus auf Bewegung durch Gelände, kein Geländetest |
| Vorhut | 1 kostenlose Bewegung vor Spielbeginn |
| | |

Fernkampf

| | |
|---|---|
| Scharfschütze | Bestimmt die Trefferverteilung |
| Sykronisiert | RoF x2 |
| | |

Nahkampf

| | |
|---|---|
| Wilder Angriff | +1 RoF, +1 FP (als Angreifer) |
| | |

Sonstiges

| | |
|---|---|
| Ewiger Krieger | Modell kann nie mehr als 1L pro Schadenspunkt verlieren |
| Leichte Panzerung | Reduziert die FP des Angreifers um 3 (ignorieren Treffer mit FP<2) |
| Mittlere Panzerung | Reduziert die FP des Angreifers um 4 (ignorieren Treffer mit FP<3) |
| Schwere Panzerung | Reduziert die FP des Angreifers um 5 (ignorieren Treffer mit FP<4) |
| Waaaaagh! | Einmal pro Spiel 1 kostenlose Bewegungsaktion für alle Einheiten & wenn möglich: 1 kostenlose Nahkampfaktion für alle Einheiten |
| Prediger | Einheit wiederholt Trefferwürfe |

# Szenarios

| | |
|---|---|
| King of the Hill | Ein 6" großer Bereich in der Mitte des Tisches. Punktet jede Runde. |
| Geheime Beute | 6 verdeckte Missionsmarker. Drei sind 3 Punktenwert, zwei sind 2 Punktenwert und der letzte ist 1 Punkt wert. Punkten am Ende des Spiels |
| Missionsziele erobern | 1W6+2 Missionsziele werden aufgestellt. Punkten am Ende des Spiels. |
| Vernichtung | Jede vernichtete Einheit bringt 1 Punkt (fliehende Einheiten gelten als vernichtet, niedergehaltene nicht). Punkte am Ende des Spiels |
| … | |

Zusätzliche Missionsregeln:

| | |
|---|---|
| Tod des Generals | Gegner gewinnt |
| … | |