

ENTERAKTIONEN

Enteraktionen sind eine Erweiterung für Warhammer 40.000, die allen Spielerinnen und Spielern eine spannende und einzigartige Art eröffnet, die Schlachten des 41. Jahrtausends zu erleben. Diese einfachen Regelergänzungen erlauben dir sowohl im ausgewogenen als auch im erzählerischen Spiel, deine Streitkräfte tief in das dunkle Innere und verborgene Orte der vom Krieg zerrissenen Galaxis zu führen. Mit vorab festgelegtem Gelände und kompakten Armeen kannst du dich geradewegs in brutale Kämpfe auf kurze Distanz stürzen, und weil die packenden Spiele nicht lange dauern, werdet ihr oft in einer einzigen Spielsitzung gleich mehrere Schlachten austragen können.

Bei vielen Warhammer-40.000-Schlachten treffen große Armeen im epischen Ringen um die Galaxis aufeinander, doch Enteraktion-Missionen erlauben dir, jene ausgewählten kritischen Angriffe zu spielen, die den Verlauf des größeren Konflikts maßgeblich verändern. Armeen sehen bei Enteraktionen auch anders aus, als du es gewohnt bist. Deine Streitkräfte haben keinen Zugriff auf die Kontingentsregeln, Verbesserungen oder Gefechtsoptionen, die in

deinem Codex oder Index aufgeführt sind. Stattdessen können sie ein neues Arsenal spezieller Optionen einsetzen, das auf diese tödliche Art des Kampfes zugeschnitten ist. Weitere einzigartige Verbesserungen und Gefechtsoptionen für jede Fraktion findest du in den verschiedenen „Archen des Omens“-Büchern, zusammen mit einer Vielzahl abwechslungsreicher, interessanter Missionen.



GELÄNDE FÜR ENTERAKTIONEN

Neben diesen Regeln benötigst du ein Exemplar des Enterkämpfe-Geländesets für Warhammer 40.000, um mit deinen Truppen zwischen den Sternen zu kämpfen.

Jenes Set versorgt dich mit einer Menge Wände, Schotten und architektonischer Elemente, die auf diesem Bild zu sehen sind. Zudem enthält es zwei detaillierte Spielpläne, die zerfallende Decks und Rohre der Schiffe abbilden, auf denen du kämpfst – und somit alles, was du benötigst, um damit zu beginnen, dir deinen Weg durch die Raumschiffe des 41. Jahrtausends zu kämpfen.

ENTERAKTION-SCHLACHTFELDER

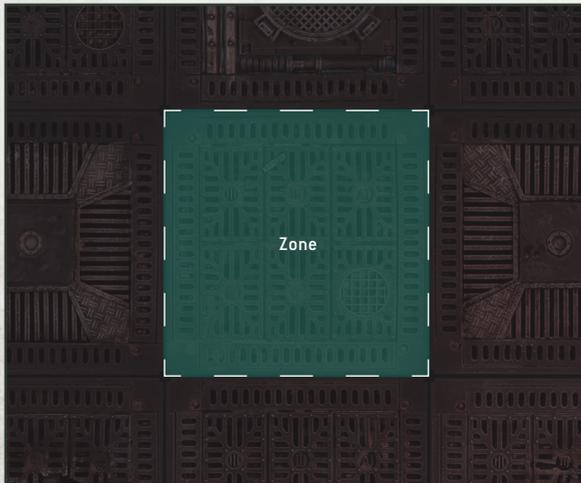
Enteraktion-Schlachten beinhalten eine Reihe neuer Komponenten, die sich von jenen unterscheiden, an die du vielleicht von anderen Warhammer-40.000-Spielen gewöhnt bist. Im Folgenden findest du ergänzende Details zu ihrer Verwendung.

SPIELPLÄNE

Bei einer Enteraktion-Schlacht besteht das Schlachtfeld aus zwei Enteraktion-Spielplänen, die nebeneinander gelegt werden und die Fläche des Schlachtfelds ergeben. Jede Mission beinhaltet eine Missionskarte, die nicht nur die wichtigen Details anzeigt, die zum Spielen jener Mission erforderlich sind, sondern auch die Ausrichtung der beiden Spielpläne und wie sie ausgelegt werden sollen. In manchen Missionen berühren sie sich, in anderen kann es jedoch erforderlich sein, beide Spielpläne getrennt voneinander auszuliegen.

Jeder Spielplan besteht aus einer Reihe Quadrate, die Zonen genannt werden. Unten siehst du ein Beispiel.

Diese Quadrate werden häufig verwendet, um bestimmte Bereiche des Schlachtfelds zu bezeichnen, am häufigsten Zutrittszonen, die verwendet werden, wenn du deine Einheiten auf dem Schlachtfeld aufstellst.



KREUZZUGSSCHLACHTEN

Enteraktionen können wie gewöhnlich verwendet werden, um Schlachten mit deiner Kreuzzugsstreitmacht zu spielen – deine Einheiten behalten wie bei jedem anderen Spiel ihre Ehrenabzeichen und Aufwertungen. Manche Agenden in verschiedenen Publikationen passen jedoch nicht zu Enteraktion-Spielen, weil sie sich entweder auf Regelmechaniken beziehen, die es in diesen Spielen nicht gibt, etwa Aufstellungszonen, oder weil sie erzählerisch nicht in die Umgebung passen. Wir empfehlen, dass sich die Spieler vor dem Spiel absprechen und einigen, welche Agenden ihrer Fraktionen für das Spiel, das sie austragen wollen, angemessen sind.

GELÄNDE

Das meiste Gelände bei Enteraktion-Spielen besteht aus Wänden (dies schließt die Säulen daran ein), und in diesen befinden sich Schotten, die geöffnet werden können. Ein Beispiel für ein solches Geländestück siehst du unten.



Schotten haben immer einen von zwei Zuständen: geschlossen oder offen. Wenn ein Schott geschlossen ist, blockiert es Bewegung und Sichtbarkeit. Wenn ein Schott offen ist, können sich Modelle frei hindurchbewegen und hindurchsehen.



Geschlossenes Schott



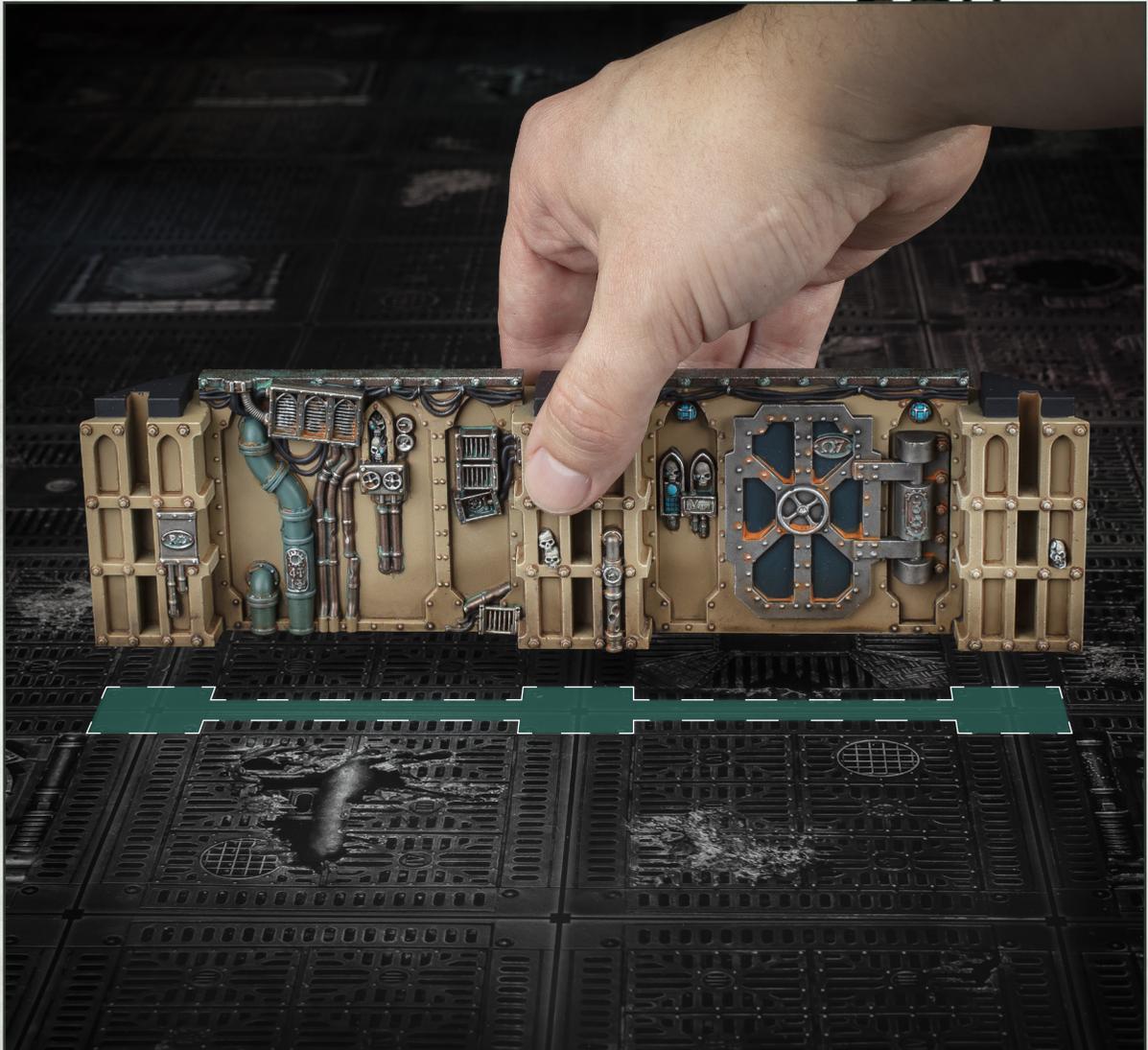
Offenes Schott

AUFBAU

Du wirst zweifellos mittlerweile bemerkt haben, dass Enteraktion-Schlachten einzigartiges Gelände verwenden, um die klaustrophobischen Korridore der Raumschiffe darzustellen, auf denen die Kämpfe stattfinden. Dieses Gelände ist sehr modular und kann in vielen unterschiedlichen Konfigurationen zusammengesteckt werden. Wenn du eine Enteraktion-Mission spielst, zeigt die Missionskarte auch an, wo du Geländestücke aufstellst, und gibt die Position jedes Schotts vor.

Jedes Geländestück auf der Missionskarte ist eindeutig bezeichnet, damit du schnell identifizieren kannst, um welches Geländestück es sich handelt und wo jenes Geländestück auf den Spielplänen platziert werden soll. Du findest eine Legende mit der Bezeichnung jedes Geländestücks auf den Seiten 13-14. Wir empfehlen zudem, die Bezeichnung auf die Unterseite jedes Wandstücks zu malen oder zu schreiben – das ermöglicht dir, es beim Spielaufbau schnell zu identifizieren.

Wenn du diese Geländestücke auf dem Spielplan aufstellst, passen die Wandbereiche genau auf die Linien zwischen den Zonen auf dem Plan und etwaige Säulen passen auf die kleineren Quadrate in der Ecke jeder Zone, wie du unten sehen kannst.



DIE REGELN

In dieser Sektion findest du verschiedene zusätzliche Regeln oder Änderungen für die Grundregeln von Warhammer 40.000, die verwendet werden, wenn du Enteraktion-Schlachten austrägst.

Enteraktionen ist eine Erweiterung für Warhammer 40.000. Daher gelten für Schlachten, die mit dieser Erweiterung ausgetragen werden, alle Grundregeln von Warhammer 40.000, sofern auf den folgenden Seiten nichts anderes angegeben ist. Die Regeln wurden entsprechend den Phasen des Spiels geordnet, in denen sie am relevantesten sind.

ANDERE ERGÄNZUNGEN

Die folgenden Dokumente, die alle auf warhammer-community.com verfügbar sind, sind für Enteraktionen-Spiele besonders relevant:

ARMEELISTENREGELN

Im Dokument mit den Armeelistenregeln für Enteraktionen findest du alle Regeln, die du benötigst, um deine Streitmächte auf das Schlachtfeld zu führen. Es enthält Regeln für die Zusammenstellung einer Armee für jede Fraktion und umfasst alle Aktualisierungen ihrer Datenblätter, damit sie den einzigartigen Einschränkungen von Enteraktionen-Spielen gerecht werden.

MUNITORUM-FELDHANDBUCH

Das Munitorium-Feldhandbuch ist die aktuelle Quelle für die Punktwerte von Einheiten bei Warhammer 40.000 und sollte bei deinen Enteraktionen-Spielen verwendet werden.

UPDATE- DATENBLOCK

Der Update-Datenblock ist ein Dokument, das verwendet wird, um die allgemeine Warhammer-40.000-Erfahrung anzupassen, aber es gibt einen großen Unterschied, ob man Warhammer-40.000-Spiele auf den offenen Schlachtfeldern des 41. Jahrtausends austrägt oder im beengten Durcheinander im Inneren von Raumschiffen. Daher sind viele der Elemente, die der Update-Datenblock nennt, bei Enteraktionen-Schlachten nicht von Bedeutung. Alle relevanten Teile, die zum Tragen kommen, sind im Armeelistenregeln-Dokument enthalten.

AKTIONEN

Die Spielmechanik der Aktionen, die es in der vorherigen Edition Warhammer 40.000 gab, ist nicht länger Teil des Spiels. Einige Missionsregeln, die für die vorherige Edition geschrieben wurden, benutzen allerdings Aktionen. Werden solche Missionen mit der gegenwärtigen Edition des Spiels gespielt, gelten die folgenden Regeln:

- Eine Einheit kann keine Aktion ausführen, wenn sie erschüttert ist. Wird sie erschüttert, schlägt jede Aktion fehl, die sie gerade ausführt.
- Eine Einheit kann keine Aktion ausführen, wenn sie in Nahkampfreichweite um feindliche Modelle ist.
- Eine Einheit kann keine Aktion ausführen, wenn sie zuvor im Zug vorgerückt ist oder sich zurückgezogen hat.
- Eine Einheit, die eine Aktion ausführt, kann keine normale Bewegung, Vorrücken-Bewegung, Rückzugsbewegung oder Angriffsbewegung ausführen.
- Eine Einheit, die eine Aktion ausführt, kann keine Fernkampfaktionen ausführen.

BEWEGUNGSPHASE



UNPASSIERBARES GELÄNDE

Wände und geschlossene Schotten gelten als unpassierbar, was heißt, dass sich Modelle weder hindurchbewegen noch eine Bewegung so beenden können, dass sie sich mit diesen Geländestücken überschneiden.

FLIEGEN

Solange sie sich auf dem Schlachtfeld befinden, verlieren Modelle das Schlüsselwort **FLIEGEN**, wenn sie es haben, und können nicht **FLIEGEN**. Außerdem wird zu Beginn der Schlacht der Bewegungswert solcher Modelle auf ein Maximum von 9" reduziert und dieser Wert kann für die Dauer der Schlacht nicht erhöht werden.

KUNDSCHAFTER

Alle Einheiten verlieren die Fähigkeit *Kundschafter* und können sie auf keine Weise erhalten.

OFFENE SCHOTTEN

Modelle können sich ohne Einschränkungen durch offene Schotten bewegen, selbst wenn ihr Base breiter als der Durchgang des Schotts ist, aber ein Modell kann keine Bewegung mit seinem Base mitten in einem offenen Schott beenden. Die Schotttür eines offenen Schotts wird für alle Belange ignoriert.

ABMESSEN

Wenn du die Entfernung zwischen zwei Punkten misst, kannst du nicht durch Wände und nicht durch geschlossene Schotten messen – stattdessen musst du den kürzesten Weg um diese herum abmessen. Wenn du keinen Pfad zwischen zwei Punkten ermitteln kannst, gelten jene Punkte als unendlich weit voneinander entfernt.

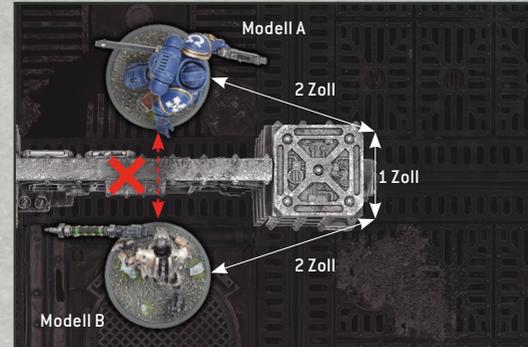
NAHKAMPFREICHWEITE

Wenn beim Abmessen, ob sich ein Modell in Nahkampfreichweite um ein anderes befindet, die kürzeste Linie zwischen jenen zwei Modellen durch ein offenes Schott verläuft, sind jene Modelle in Nahkampfreichweite umeinander, wenn sie sich innerhalb von 2 Zoll voneinander befinden.

DURCH MODELLE BEWEGEN

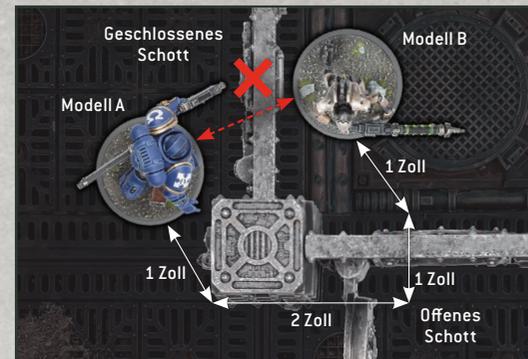
Modelle können sich weder über noch durch andere Modelle bewegen.

Unpassierbares Gelände



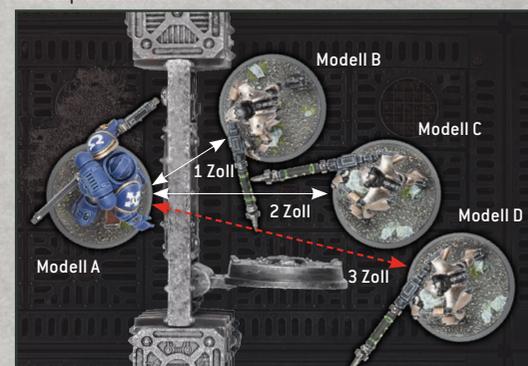
Modell A und Modell B sind 5 Zoll voneinander entfernt, da nicht durch die Wand gemessen werden kann (angezeigt durch die gestrichelte rote Linie).

Schotten



Modell A und Modell B sind 5 Zoll voneinander entfernt, da das linke Schott geschlossen ist und nicht durch es gemessen werden kann (angezeigt durch die gestrichelte rote Linie), aber das Schott rechts ist offen, daher kann durch es gemessen werden.

Naüampfreichweite



- Die Modelle B und C sind in Naüampfreichweite um Modell A, da die kürzeste Linie zwischen ihnen durch ein offenes Schott verläuft und sie sich innerhalb von 2 Zoll voneinander befinden.
- Modell D ist jedoch nicht innerhalb von 2 Zoll von Modell A, daher sind die beiden nicht in Naüampfreichweite umeinander.

SCHOCKTRUPPEN

Die Fähigkeit *Schocktruppen* ist die eine Ausnahme zu dieser Regel. Jedes Mal, wenn ein Modell mit dieser Fähigkeit auf dem Schlachtfeld aufgestellt wird, werden beim Messen der horizontalen Entfernung zu feindlichen Modellen Wände und geschlossene Schotten ignoriert.

MISSIONSZIELMARKER

Modelle können sich weiterhin über Missionszielmarker hinwegbewegen, als wären sie nicht vorhanden, und können, im Gegensatz zu einigen anderen Warhammer-40.000-Spielen, eine Bewegung auf einem Missionszielmarker beenden. Außerdem befindet sich ein Modell in Reichweite um einen Missionszielmarker, wenn es sich horizontal innerhalb von 1 Zoll um jenen Missionszielmarker befindet, statt innerhalb der sonst üblichen Entfernung.

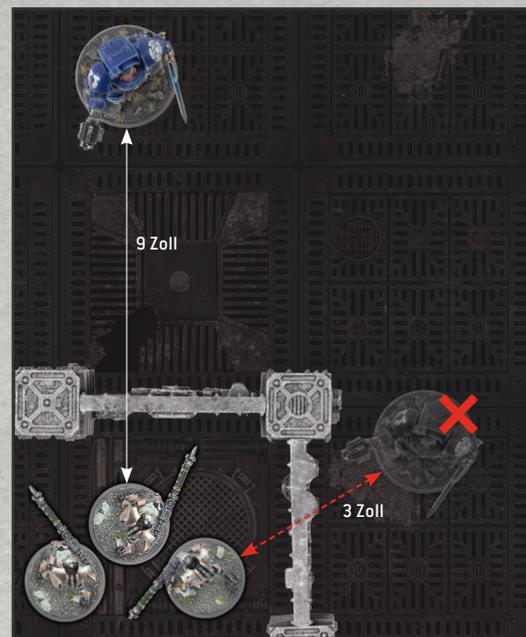
SCHOTTEN BEDIENEN

Am Ende des Schritts Einheiten bewegen in der Bewegungsphase jedes Spielers kann jener Spieler ein oder mehrere Schotten auf dem Schlachtfeld bedienen. Um ein Schott zu bedienen, muss jener Spieler eine Einheit seiner Armee wählen, die sich nicht in Nahkampfreichweite um feindliche Modelle und innerhalb von 1 Zoll um jenes Schott befindet. Wenn sich ebenfalls mindestens ein feindliches Modell innerhalb von 1 Zoll um jenes Schott befindet, kann sein Gegner versuchen, ihn davon abzuhalten. Wenn er dies tut, würfeln die Spieler gegeneinander; jeder Spieler addiert den Widerstandswert eines seiner Modelle, das sich innerhalb von 1 Zoll um jenes Schott befindet, zu seinem Wurf (bis zu einem Maximum von +6).

Wenn der Spieler, der versucht, das Schott zu bedienen, den Wurf gewinnt oder wenn sein Gegner nicht versucht, ihn davon abzuhalten, kann er jenes Schott öffnen oder schließen.

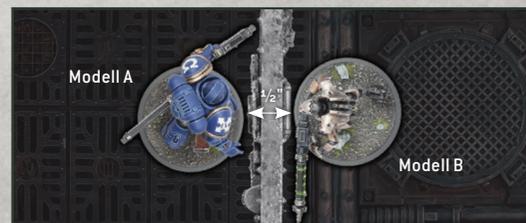
Wenn ein Schott geöffnet wird und sich jetzt Einheiten auf gegenüberliegenden Seiten jenes Schotts in Nahkampfreichweite umeinander befinden, kommen jene Einheiten in der folgenden Nahkampfphase infrage, zu kämpfen, aber keine jener Einheiten zählt, als hätte sie in diesem Zug einen Angriff ausgeführt.

Die Fähigkeit *Schocktruppen*

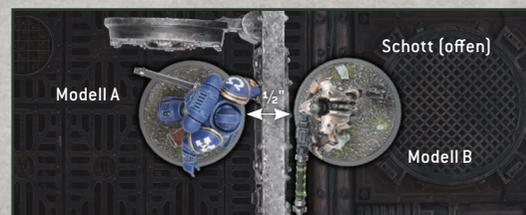


Das Terminator-Modell kann durch die Fähigkeit *Schocktruppen* nicht an der rechten Position aufgestellt werden. Normalerweise messen wir die Entfernung zwischen zwei Punkten um Wände und geschlossene Schotten herum (wodurch die Entfernung größer als 9 Zoll und daher die rechte Position zulässig für die Aufstellung wäre), allerdings werden diese Geländestücke hinsichtlich der Fähigkeit *Schocktruppen* ignoriert, was bedeutet, dass die rechte Position auf dem Schlachtfeld als innerhalb von 9 Zoll um feindliche Modelle gilt und daher nicht infrage kommt. Die Position oben ist jedoch in Ordnung, da sie weiter als 9 Zoll von allen feindlichen Modellen entfernt ist, wenn man die Wände und Schotten ignoriert.

Schotten bedienen



Bevor das Schott geöffnet wird, befinden sich Modell A und Modell B nicht in Nahkampfreichweite umeinander.



Nachdem Modell A das Schott geöffnet hat, befindet es sich in Nahkampfreichweite um Modell B, da die kürzeste Linie zwischen ihnen durch ein offenes Schott verläuft und sie sich innerhalb von 2 Zoll voneinander befinden. In der folgenden Nahkampfphase kommen beide Einheiten infrage, zu kämpfen, aber Modell A zählt nicht, als hätte es in jenem Zug angegriffen.



FERNKAMPFPHASE



SICHTBARKEIT

Ein beobachtetes Modell ist für ein beobachtendes Modell sichtbar, wenn du eine gerade Linie von einem beliebigen Teil seines Bases zu einem beliebigen Teil des Bases des beobachtenden Modells ziehen kannst, ohne dass jene Linie durch Folgendes verläuft:

- eine Wand
- ein geschlossenes Schott
- ein Modell, das nicht Teil der Einheit des beobachteten Modells ist

Beachte, dass die Schotttür eines geöffneten Schotts keine dieser Sichtlinien blockiert. Wenn du wie oben beschrieben von jedem Teil des Bases eines Modells eine gerade Linie zu einem beliebigen Teil des Bases eines beobachtenden Modells ziehen kannst, gilt jenes Modell für das beobachtende Modell als vollständig sichtbar.

INDIREKT FEUERNDE WAFFEN

Solange sie sich auf dem Schlachtfeld befinden, verlieren Waffen die Fähigkeit [INDIREKTES FEUER].

ATTACKEN ZUWEISEN

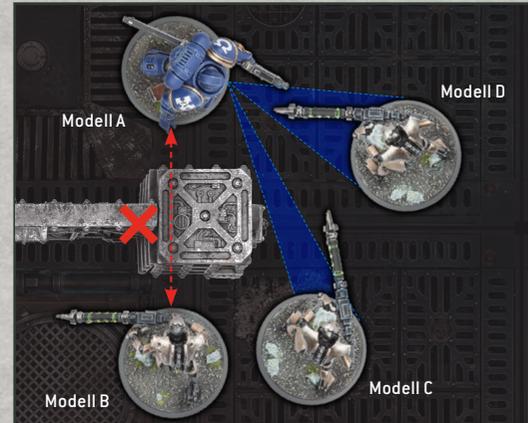
Wenn du einem Modell in einer Einheit, die nicht bereits mindestens einen Lebenspunkt verloren hat, Fernkampfattacke zuweist, muss jene Attacke einem Modell zugewiesen werden, das für mindestens ein Modell der schießenden Einheit sichtbar ist. Wenn es kein solches Modell gibt, dem du die Attacke zuweisen kannst, endet die Attackenabfolge.

VON DECKUNG PROFITIEREN

Jedes Mal, wenn du einem Modell eine Fernkampfattacke zuweist, profitiert jenes Modell gegen jene Attacke von Deckung, außer es ist für mindestens ein Modell der attackierenden Einheit vollständig sichtbar.

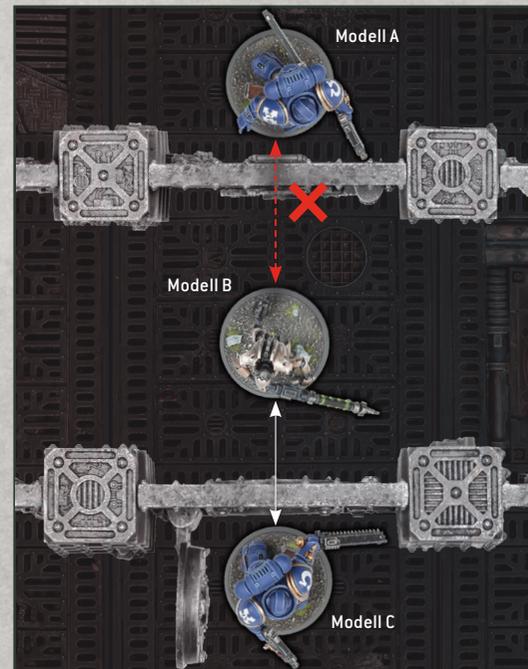
Der Rüstungswurf-Wert von Modellen beeinflusst in Interaktionen-Spielen nicht, ob sie von Deckung profitieren können.

Sichtbarkeit um Wände



- Modell A kann Modell B nicht sehen, da es nicht möglich ist, eine Linie vom Base von Modell A zum Base von Modell B zu ziehen, oße dass diese durch eine Wand verläuft.
- Modell A kann Modell C sehen, da eine Linie gezogen werden kann, aber ein Teil von Modell C ist für Modell A immer noch durch eine Wand verdeckt. Daher profitiert Modell C gegen Fernkampfattacke von Modell A von Deckung.
- Modell A kann Modell D vollständig sehen, daher würde Modell D nicht von Deckung profitieren.

Sichtbarkeit durch Schotten



- Modell B kann Modell A nicht sehen, da es nicht möglich ist, eine Linie vom Base von Modell B zum Base von Modell A zu ziehen, die nicht durch eine Wand oder ein geschlossenes Schott verläuft.
- Modell B kann Modell C sehen, da eine solche Linie durch ein offenes Schott verläuft.

TAKTISCHE MANÖVER

In deiner Fernkampfphase kannst du eine oder mehrere Einheiten deiner Armee auswählen, um ein taktisches Manöver auszuführen. Damit eine Einheit ein taktisches Manöver ausführen kann:

- darf sie nicht erschüttert sein.
- darf sie sich nicht in Nahkampfreichweite um feindliche Modelle befinden.
- darf sie in diesem Zug nicht vorgerückt sein und sie darf sich in diesem Zug nicht zurückgezogen haben.
- muss sie infrage kommen, zu schießen.

Du kannst dann eines der folgenden taktischen Manöver auswählen, das jene Einheit ausführt, und jene Einheit kommt bis zum Ende des Zuges nicht infrage, zu schießen oder einen Angriff anzusagen.

Einige Missionsregeln fügen neue taktische Manöver hinzu, die Einheiten deiner Armee ausführen können. Wenn du dies tust, gelten alle Regeln oben auch für jene taktischen Manöver.

STÄTTE SICHERN

Nur für eine **LINIENSTRUPPEN**-Einheit. Wähle einen Missionszielmarker, den du kontrollierst und der sich in Reichweite der Einheit befindet, die dieses taktische Manöver ausführt. Wenn jene Einheit zu Beginn deiner nächsten Befehlsphase nicht erschüttert ist, sie sich noch immer in Reichweite um jenen Missionszielmarker befindet und du noch immer den Missionszielmarker kontrollierst, kontrollierst du bis zum Ende der Schlacht den Missionszielmarker weiter, selbst wenn sich keine Modelle deiner Einheit in Reichweite um ihn befinden, außer dein Gegner kontrolliert ihn am Ende einer beliebigen folgenden Phase.

STANDHALTEN

Addiere bis zum Beginn deiner nächsten Befehlsphase bei jeder Nahkampfattacke eines Modells der Einheit, die dieses taktische Manöver ausführt, 1 zum Trefferwurf.

IN FEUERBEREITSCHAFT GEHEN

Bis zum Ende des nächsten Zuges deines Gegners kann die Einheit, die dieses taktische Manöver ausführt, jedes Mal, wenn eine feindliche Einheit auf dem Schlachtfeld aufgestellt wird, eine normale Bewegung beendet, eine Vorrücken-Bewegung beendet, eine Rückzugsbewegung beendet, einen Angriff ansagt oder ein Schott öffnet, Abwehrfeuer gegen jene feindliche Einheit geben.

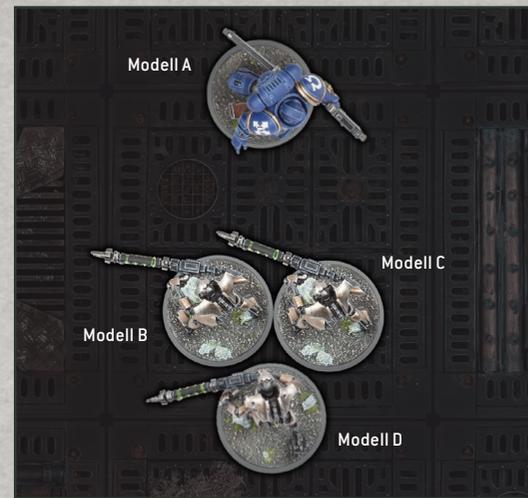
Jedes Mal, wenn eine deiner Einheiten Abwehrfeuer gibt, kann sie wie in deiner Fernkampfphase schießen, aber wenn sie dies tut:

- können Modelle deiner Einheit nur Attacken gegen jene feindliche Einheit ausführen (und nur, wenn sie ein infrage kommendes Ziel ist),
- ist bei jeder Attacke eines Modells deiner Einheit ein unmodifizierter Trefferwurf von 6 nötig, um einen Treffer zu erzielen, unabhängig von der Ballistischen Fertigkeit der attackierenden Waffe und etwaigen Modifikatoren, und
- werden kritische Treffer nur bei einem unmodifizierten Trefferwurf von 6 erzielt, unabhängig von anderen Fähigkeiten.
- Jede Einheit kann nicht mehr als einmal pro Zug Abwehrfeuer geben.

Eingraben

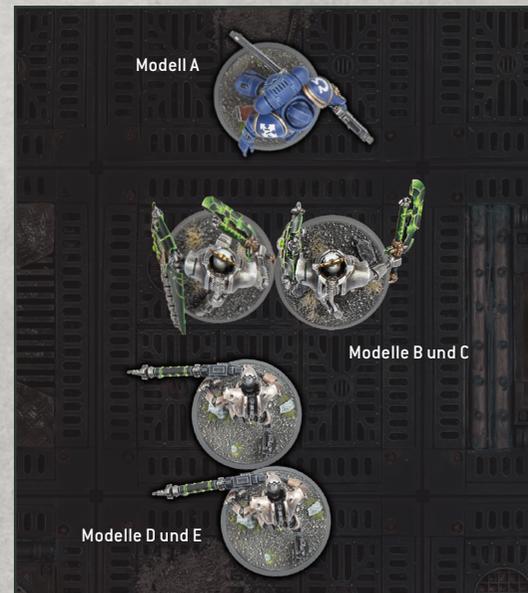
Einige Regeln erlauben einer Einheit, sich einzugraben. Wenn eine Einheit Abwehrfeuer gibt, während sie von einer solchen Regel betroffen ist, erzielt bei jeder Attacke eines Modells jener Einheit ein unmodifizierter Trefferwurf von 5+ einen Treffer statt nur ein unmodifizierter Trefferwurf von 6.

Sichtbarkeit durch Modelle derselben Einheit



- Die Modelle B, C und D gehören alle zur selben Einheit.
- Wenn die Einheit von Modell D zum Schießen gewählt wird, kann Modell D keine Fernkampfattacken gegen Modell A ausführen, da es nicht möglich ist, eine Linie zwischen ihren Bases zu ziehen, die nicht durch Modell B oder C verläuft.
- Wenn aber Modell A zum Schießen gewählt wird, gilt Modell D für das Zuweisen von Attacken als sichtbar, weil Modelle B und C Teil derselben Einheit wie Modell D sind.
- Modell D ist für Modell A vollständig sichtbar, daher würde Modell D nicht von Deckung profitieren.

Sichtbarkeit durch Modelle in verschiedenen Einheiten



- Die Modelle B und C gehören einer Einheit an, die Modelle D und E einer anderen.
- Wenn Modell A zum Schießen gewählt wird, kann es keine Fernkampfattacken gegen die Einheit von Modell D ausführen, da es nicht möglich ist, eine Linie zwischen den Bases zu ziehen, oder dass diese durch Modell B oder C verläuft, und diese sind nicht Teil der Einheit von Modell D.

ANGRIFFSPHASE



SICHTBARKEIT

Eine Einheit kann eine Einheit nur dann als Ziel eines Angriffs wählen, wenn jene Einheit für die angreifende Einheit sichtbar ist.



NAHKAMPFPHASE



NEUORDNEN-BEWEGUNGEN

Jedes Mal, wenn ein Modell eine Neuordnen-Bewegung ausführt, kann es jene Bewegung nicht in Nahkampfreichweite um ein Modell beenden, das für seine Einheit nicht sichtbar war, als es die Bewegung begann. Außerdem kann eine Einheit keine Neuordnen-Bewegungen auf den nächsten Missionszielmarker zu ausführen, wenn sie diese Bewegungen nicht in Nahkampfreichweite um mindestens eine feindliche Einheit und in Einheitenformation beenden kann.



ANFÜHRER

Einheiten mit der Fähigkeit *Anführer* können sich normalerweise Leibwächter-Einheiten anschließen und beginnen die Schlacht als einzelne Einheit. In Enteraktionen-Schlachten ist das nicht der Fall – Anführer können sich nicht Leibwächter-Einheiten anschließen und bleiben für die gesamte Schlacht eine eigene unabhängige Einheit.

ANFÜHRER-FÄHIGKEITEN

Viele **CHARAKTERMODELL**-Einheiten haben Fähigkeiten, die sie verleihen, solange sie einer Leibwächter-Einheit angeschlossen sind, und die mit der Phrase „solange dieses Modell eine Einheit anführt“ oder „solange diese Einheit eine Einheit anführt“ beginnen. Solche Fähigkeiten werden Anführer-Fähigkeiten genannt und können durch die Gefechtsoption Schlachtfeldbefehl (siehe Seite 11) noch immer auf befreundete Einheiten übertragen werden.

Wenn du diese Gefechtsoption einsetzt, kannst du eine befreundete Einheit wählen, der sich dein Anführer normalerweise anschließen könnte, und sie erhält den Effekt jener Einheit, als wäre ihr jener Anführer angeschlossen und würde sie anführen. Beachte jedoch, dass der Anführer nicht von der Fähigkeit profitiert, sondern nur die befreundete Einheit, der er im Grunde Befehle erteilt hat.

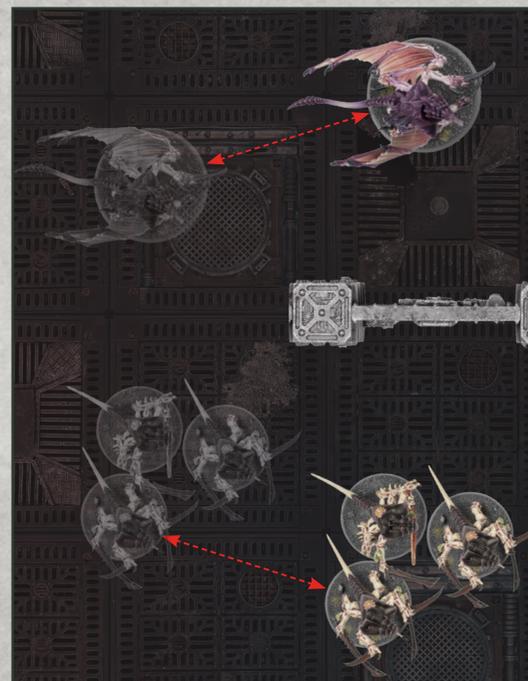
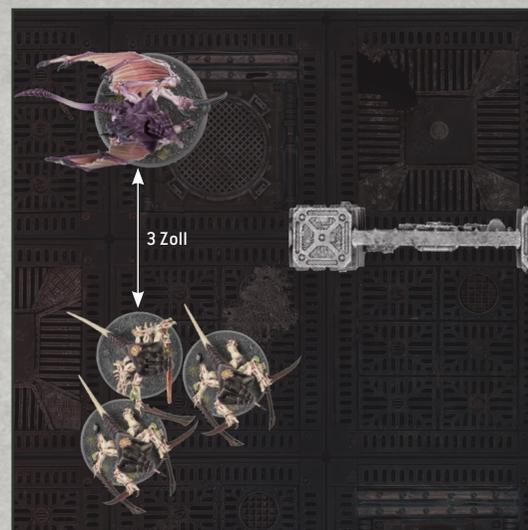
Beispiel: Das **GEFLÜGELTER-ALPHAKRIEGER**-Modell hat folgende Anführer-Fähigkeit:

Leitbestie: Solange dieses Modell eine Einheit anführt, haben die Waffen, mit denen die Modelle jener Einheit ausgerüstet sind, die Fähigkeit **[TREFFERHAGEL 1]**.

Der **GEFLÜGELTE ALPHAKRIEGER** kann sich **TYRANIDENKRIEGER-MIT-NAHKAMPFBIOWAFFEN**-Einheiten anschließen. In deiner Befehlsphase kannst du die Gefechtsoption Schlachtfeldbefehl einsetzen, um eine solche Einheit auszuwählen, die sich innerhalb von 6 Zoll um dein **GEFLÜGELTER-ALPHAKRIEGER**-Modell befindet. Wenn du dies tust, haben die Waffen, mit denen die Modelle deiner **TYRANIDENKRIEGER-MIT-NAHKAMPFBIOWAFFEN**-Einheit ausgerüstet sind, die Fähigkeit **[TREFFERHAGEL 1]**.

Beachte, dass es nicht nötig ist, dass deine Einheit innerhalb von 6 Zoll um das **GEFLÜGELTER-ALPHAKRIEGER**-Modell bleibt, das ihr diese Fähigkeit verliehen hat. Sie kann sich unabhängig fortbewegen und behält dennoch die Fähigkeit. Beachte auch, dass die Waffen des **GEFLÜGELTEN ALPHAKRIEGERS** selbst nicht **[TREFFERHAGEL 1]** erhalten.

Anführer-Fähigkeiten



Auch wenn sich der Geflügelte Alphakrieger und die Einheit Tyrandenkrieger mit NaÜampfbioaffen voneinander wegbewegt haben, profitiert die Einheit Tyrandenkrieger mit NaÜampfbioaffen weiter von der Fähigkeit *Leitbestie* des Geflügelten Alphakriegers.

GEFECHTSOPTIONEN

Du kannst keine Gefechtsoptionen außer jenen der Kategorie Interaktion einsetzen, und die folgenden stehen allen Spielern zur Verfügung. Außerdem können Einheiten auch dann Ziel von Gefechtsoptionen sein, wenn sie erschüttert sind.



BEFEHLSWIEDERHOLUNGSWURF

ENTERAKTION – KAMPFTAKTIK

Ein großer Befehlshaber kann sogar die Launen des Schicksals und Glücks nach seinem Willen gestalten, um den Sieg zu erringen.

1 BP

WANN: In einer beliebigen Phase, unmittelbar nachdem du einen Trefferwurf, einen Verwundungswurf, einen Schadenswurf, einen Schutzwurf, einen Vorrücken-Wurf, einen Angriffswurf, einen Fluchttest oder einen Risikotest ausgeführt hast oder unmittelbar nachdem du gewürfelt hast, um zu ermitteln, wie viele Attacken mit einer Waffe, für eine Attacke, für ein Modell oder für eine Einheit deiner Armee ausgeführt werden

EFFEKT: Du wiederholst jenen Wurf, Test oder Schutzwurf.



WAHNSINNIGER MUT

ENTERAKTION – HELDENTAT

Diesen Kriegern ist es weniger wichtig, zu überleben, als die Stellung auch im Angesicht einer überwältigenden Übermacht zu halten.

1 BP

WANN: Im Schritt Erschütterung deiner Befehlsphase, unmittelbar nachdem dir ein Erschütterungstest für eine Einheit deiner Armee misslungen ist

ZIEL: Die Einheit deiner Armee, für die jener Erschütterungstest ausgeführt wurde

EFFEKT: Deine Einheit wird stattdessen behandelt, als hätte sie den Erschütterungstest bestanden, und ist folglich nicht erschüttert.



GEGENOFFENSIVE

ENTERAKTION – STRATEGISCHE LIST

Im NaÜampf kann schon das kleinste Zögern eine Gelegenheit eröffnen, die ein scÜeller Feind geschickt ausnutzen wird.

2 BP

WANN: In der NaÜampfphase, unmittelbar nachdem eine feindliche Einheit gekämpft hat

ZIEL: Eine Einheit deiner Armee, die in NaÜampfreichweite um mindestens eine feindliche Einheit ist und in dieser Phase noch nicht gewählt wurde, um zu kämpfen

EFFEKT: Deine Einheit kämpft als Nächstes.



SCHLACHTFELDBEFEHL

ENTERAKTION – STRATEGISCHE LIST

Der autoritäre Ton des Befehlshabers scÜeidet durch den Schlachtenlärm und leitet die Handlungen der Truppen in seiner Nähe.

1 BP

WANN: Deine Befehlsphase

ZIEL: Eine Anführer-Einheit deiner Armee und eine befreundete Leibwächter-Einheit innerhalb von 6 Zoll um sie, der sie sich normalerweise anschließen könnte

EFFEKT: Wähle eine der Anführer-Fähigkeiten deiner Anführer-Einheit. Bis zum Beginn deiner nächsten Befehlsphase erhält jene Leibwächter-Einheit jene Anführer-Fähigkeit und wird hinsichtlich jener Fähigkeit behandelt, als würde sie von jener Anführer-Einheit angeführt (siehe Seite 10).

VERBESSERUNGEN

Bei Interaktionen kannst du keine der Verbesserungen aus Codices oder Indices verwenden. Stattdessen stehen allen Fraktionen beim Zusammenstellen deiner Enterpatriolle folgende Verbesserungen zur Verfügung.

ÜBERLEGENE ENTERTAKTIKEN

Dieser Anführer ist erfahren im Kampf Schiff zu Schiff und lenkt seine Truppen mit Leichtigkeit, um Ziele zu sichern und Feinde zu zerstören.

Vor der Schlacht beginnst du im Schritt Anfängliche Befehlspunkte erzeugen mit 2 zusätzlichen Befehlspunkten.

GNADENLOSER NAHKÄMPFER

Dieser Befehlshaber, dessen kämpferische Fähigkeiten aufblühen, wenn er dem Feind ins Gesicht blickt, genießt den Nervenkitzel des Nahkampfs, und Interaktionen sind seine natürliche Umgebung.

Bei jeder Nahkampfattacke des Trägers kannst du den Verwundungswurf wiederholen.

IKONISCHE WAFFE

Dieser Anführer führt eine ikonische Waffe, deren schiere Mordgewalt die Feinde garantiert in kürzester Zeit niederstreckt.

Wenn du diese Verbesserung wählst, wähle eine Fernkampfwaffe, mit der der Träger ausgerüstet ist, und notiere sie auf deiner Armeeliste. Addiere 1 zum Stärke- und zum Schadenswert jener Waffe.

UNVERGLEICHLICHER ANFÜHRER

Dieser Befehlshaber beobachtet die Schlacht mit meisterhaftem Verständnis, wodurch er mehrere Trupps präzise leiten kann.

Einmal pro Schlachtrunde kann der Träger für 0 BP das Ziel der Gefechtsoption Schlachtfeldbefehl (Seite 11) sein, selbst wenn du in dieser Phase bereits eine andere Einheit als Ziel jener Gefechtsoption gewählt hast.

DURCHBRUCHSMEISTER

Dieser Offizier hat die Kunst perfektioniert, mit seinen Kräften schnell von Raum zu Raum vorzurücken und den Feind zu überraschen.

Die Einheit des Trägers kann entweder zu Beginn oder am Ende des Schritts Einheiten bewegen (aber nicht zu Beginn und am Ende) deiner Bewegungsphase versuchen, ein Schott zu bedienen (Seite 6).

TELEPORTMODUL

Dieser Anführer kann den Feind aus unerwarteter Richtung angreifen.

Der Träger hat die Fähigkeit *Schocktruppen*.

EINE ENTERPATROUILLE ZUSAMMENSTELLEN

1

DEINE ARMEELISTE ANLEGEN

Die Details deiner Armee müssen auf einer Armeeliste festgehalten werden. Diese kannst du auf ein Blatt Papier schreiben oder mit der Warhammer-40.000-App festhalten. Die Spieler müssen ihrem Gegner vor Beginn der Schlacht ihre Armeeliste zeigen.

Du kannst leere Armeelistenbögen herunterladen von warhammer-community.com.

In Enteraktionen-Spielen stellen die Spieler eine Enterpatrouille auf, die bis zu 500 Punkten an Einheiten enthält. Punkte sind ein Maß für die Stärke einer Einheit auf dem Schlachtfeld. Je höher der Punktwert einer Einheit, desto mächtiger ist jene Einheit.

2

FRAKTION DER ARMEE WÄHLEN

Notiere auf deiner Armeeliste ein Fraktionsschlüsselwort als Armeefraktion deiner Armee.

3

EINHEITEN WÄHLEN

Wähle alle Einheiten, die du in deine Armee aufnehmen willst. Deine Armee muss keine **CHARAKTERMODELL**-Einheit enthalten. Notiere auf deiner Armeeliste die Anzahl der Modelle in jeder Einheit, alle Waffen und Ausrüstung, die sie hat, und ihren Punktwert. Ziehe diesen Punktwert von der für deine Schlachtgröße zulässigen Gesamtpunktzahl ab.

Du kannst eine Einheit nur in deine Armee aufnehmen, wenn:

- jene Einheit das in Schritt 2 für deine Armee gewählte Fraktionsschlüsselwort hat.
- du genug Punkte übrig hast.
- jene Einheit vom Armeelistenregel-Dokument deiner Fraktion zugelassen wird und du nicht die maximale Anzahl von jener Einheit erreicht hast, die deine Armee enthalten kann. Beachte, dass dein Armeelistenregel-Dokument die zulässigen Sollstärken für jede Einheit angibt, die du aufnehmen kannst.

Deine Armee kann den gleichen **EPISCHEN HELDEN** nicht mehr als einmal enthalten.

4

KRIEGSHERR WÄHLEN

Wähle ein Modell deiner Armee als deinen Kriegsherrn (es muss ein **CHARAKTERMODELL** sein, wenn deine Armee welche enthält). Dies ist der Anführer deiner Armee, notiere deine Wahl auf deiner Armeeliste. Dein Kriegsherr erhält das Schlüsselwort **KRIEGSHERR**.

Wenn dein Kriegsherr ein **CHARAKTERMODELL** und kein **EPISCHER HELD** ist, kann er eine Verbesserung (Seite 11) erhalten. Deine Armee kann nicht mehr als eine Verbesserung enthalten. Vermerke in deiner Armeeliste, welche Verbesserung dein Kriegsherr gegebenenfalls hat. Das Auswählen von Verbesserungen für deine Armee kostet keine Punkte.

5

GESAMTPUNKTZAHLERMITTELN

Deine Armeeliste muss die kombinierte Punktesumme aller Einheiten deiner Armee aufführen. Das ist wichtig, um zu bestimmen, welcher Spieler bei einer Mission einen Außen-seiter-Bonus erhält, dessen Einzelheiten du im gespielten Missionspaket findest.

BESTANDTEILE

LANGE WÄNDE

LANGE WAND



A1



LANGE WAND MIT SÄULEN



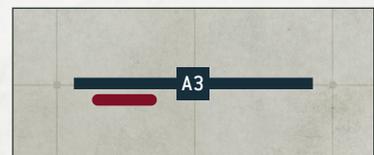
A2



LANGE WAND MIT SCHOTT



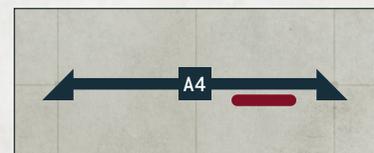
A3



LANGE WAND MIT SCHOTT UND SÄULEN

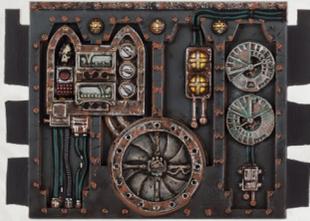


A4



KURZE WÄNDE

KURZE WAND



B1



KURZE WAND MIT SCHOTT



B2



KURZE WAND MIT SCHOTT UND SÄULEN

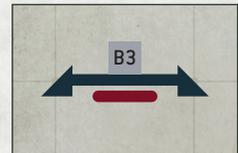


Typ 1



Typ 2

B3



SÄULE



Linke Säule



Rechte Säule



WANDENDE



SCHOTTPOSITIONEN

Die Positionen von Schotten auf der Missionskarte wird durch die Symbole rechts angezeigt. Sie helfen dir, die Ausrichtung von Wänden mit Schotten herauszufinden.

