ASSASSINORUM EXECUTION FORCE

1. Aufbau:

Legen Sie die „Astropathic Sanctum“ Spielbrettabschnitte zusammen, und daneben die „Tempel der Schatten“ Platte. Die Spieler entscheiden sich, welche Assassinen sie kontrollieren (alle 4 verwenden). Stellen Sie die Assassine Modelle auf die 4 Infiltrationspunkt-Felder (egal wie). Jeder Assasine nimmt die 4 Marker (Tactic Counter) die ihrer Taktik entsprechen. Würfele 4 Würfel nacheinander und plaziere je 1 Chaos Cultist (Kultist) mit einer Autogun auf jeder der entsprechenden Eingangspunkte (Zahl wie gewürfelt, in der Richtung des Pfeils schauend). Wenn ein Kultist einen belegten Platz erwürfelt, stellen Sie ihn auf den nächsten freien Eintrittspunkt . Diese Kultisten sind auf Patrouille. Stellen Sie den Chaos Lord / Hexer auf dem Kultplatz im „Tempel der Schatten“, mit Blick in Richtung des längsten Pfeiles. Der Chaos Hexer bewegt sich erst wenn er in Alarmbereitschaft, Assassine in Sichtlinie etc. hat. Mischen Sie die Ereigniskarten und die Zimmer Karten separat und legen Sie die in separaten Decks mit der Schrift nach unten.

2. Spielfolgen:

Assasine Phase:

Wählen Sie einen Assassinen um 2 Aktionen auszuführen wie auf seiner Referenzkarte aufgeführt. Die gleiche Aktion kann in der Regel nicht zweimal in der gleichen Phase wiederholt werden. Dann wählen Sie einen anderen Assassine, der noch keine Aktion in dieser Phase durchgeführt hat. Fahren Sie mit der Chaos-Phase fort wenn alle Assassinen ihre Aktionen durchgeführt haben.
Alarmierte Kultisten:
Ein Kultist auf Patrouille gilt automatisch in Alarmbereitschaft (neben ihm ein On Alert-Marker setzen), wenn einer dieser Punkte passiert:
- Ein Assassine sich in ein Feld bewegt, in Sichtlinie eines Kultisten.
- Ein Assassinen schießt oder bekämpft einen Kultisten ohne ihn zu beseitigen.
- Ein anderer Kultist macht eine Angriffsreaktion innerhalb von 6 Feldern eines anderen Kultisten.
- Ein anderer Kultisten befindet sich in der Sichtlinie eines getöten Kultisten

Chaos Phase:

1. Bewegen des „Chaos Familiar“
Zu Beginn der ersten Chaos Phase stellen Sie den „Chaos Familiar“ auf Platz 1 des Ritualzähler auf dem „Tempel der Schatten“ Platte. Er kann nicht getötet oder betäubt werden. Zu Beginn jeder nachfolgenden Phase in der Chaos Phase bewegen Sie das „Chaos Familiar“ auf den nächsten nummerierten Platz. Falls er besetzt ist, stelle das Modell auf den nächste freien nummerierten Platz.

2. Ereigniskarten ziehen (Event)
Ziehe 1 Ereigniskarte und erfülle ihre Auswirkungen. Dann zähle die Anzahl der Kultisten, die zur Zeit in Alarmbereitschaft sind. Danach ziehe und erfülle so viele zusätzliche Ereigniskarten, einer nach der anderen, bis zu einem Maximum von 3 zusätzlichen Karten.

3. Kultisten (oder auch später Chaos Space Marines) auf Patrouille
In der Reihenfolge wie von den Spielern gewählt, wählen Sie ein Kultist auf Patrouille und werfen einen Würfel. Dann setzen sie das Modell so viele Felder nach vorn wie erwürfelt. Jedes Mal, wenn ein Kultist sich bewegt in oder über einem Feld mit einem Patrouillenpfeil (vorausgesetzt, er gerät nicht in die Sichtlinie zu einem Assassine), drehen Sie das Modell in die angezeigte Richtung, bevor er seine Restbewegung beendet. Wenn es mehr als 1 Patrouillen-pfeil ist, würfle einen W6 um zu bestimmen, in welcher Art und Weise das Modell (siehe Pfeil) gedreht wird. Kultisten können nicht diagonal oder auf einen beliebigen nicht enthüllten Raumfeld bewegt werden. Ein Kultist kann über das Feld anderer Diener des Chaos bewegt werden, aber nicht darauf seinen Zug enden. Erhöhen Sie die Bewegung bis er in einem leeren Feld platziert werden kann. Wenn es nicht möglich ist, ein Kultist aus irgendeinem Grund zu bewegen, tut er nichts in dieser Phase. Wenn zu irgendeinem Zeitpunkt während seiner Bewegung, ein Kultist auf Patrouille in Sichtlinie zu einem Assassine kommt, bleibt er stehen und gilt in Alarmbereitschaft.

4. Kultisten in Alarmbereitschaft
In der von den Spielern gewählte Reihenfolge: jeder Kultist in Alarmbereitschaft führt Aktionen gemäß den Kultisten Alarmbereitschafts-Diagramm aus. Sollten Sie einen Kultist in Alarmbereitschaft wählen, in dem es keine Assassinen auf demselben Brett gibt (oder wenn das nur eine Zeit der Callidus Assassine mit ihrem polymorphine Taktik ist), tut der Kultist nichts In dieser Chaos Phase.

5. Alarmbereitschaft verteilen
Alle Kultisten, die innerhalb von 6 Felder eines Kultisten, die in Alarmbereitschaft waren und einen Kampf- oder eine Schussaktion in dieser Phase getätigt haben, gehen automatisch in Alarmbereitschaft.

3. Assassinen Aktionen:

Bewegung
Assassins können sich bis zu 6 Felder bewegen. Sie können sich nicht diagonal bewegen, aber sich drehen in irgendeine Richtung an jedem Punkt der Bewegung. Ein Assassine kann sich durch ein von einem anderen Assassine belegtes Feld bewegen, kann aber nicht die Bewegung auf einem besetztes Feld beenden. Sie können sich nicht durch Diener des Chaos besetzte Felder, durch Wände oder Gegenstände bewegen.

Sprinten
Befolgen Sie alle Regeln wie in der Bewegungsaktion, dann muss noch 1 Würfel geworfen werden und bis zu soviele Felder zusätzlich bewegen. Ein Assassine kann in der gleichen Runde bewegen und sprinten.

Selbstheilung
Wirf einen Würfel: auf einem Wurf von 2-6, entfernen Sie 1 Wund Marker von dem Assassine. Bei einem Wurf von 1 scheitert der Heilungsversuch.

Kampf
Ein Modell kann ein angrenzendes Modell bekämpfen, das es vor sich hat (anschaut). Assassine können alle möglichen Richtungen ändern, bevor sie eine Kampf- Aktion ausführen.

Schießen
Ein Modell kann ein Modell abschießen, das in einer Sichtlinie steht, und innerhalb von sechs Feldern ist. Ein Modell kann keine Schuss- Aktion durchführen, wenn ein Feindmodell neben ihm steht. Assassins kann in alle möglichen Richtungen gedreht werden, bevor er eine Schuss- Aktion ausführt.

Beim Schießen oder Kämpfen, würfelt man die Anzahl der Würfel die neben dem Modell der relevanten Kampf- oder Schuss- Aktion auf seiner Referenzkarte stehen. Wenn nach Modifikationen und erneutem würfeln, das höchste Würfelwurf größer oder gleich des Widerstands (resilience) des Ziels ist, erleidet das Modell einen Treffer: lege einen Verwundeten Marker daneben oder entferne die Figur ggf. vom Spielfeld.

4. Blickrichtung, Abstand & Sichtlinie:

Kein Modell kann einen Platz, das von einem anderen Modell belegt ist, besetzen. Modelle müssen auf das Feld schauen mit dem sie agieren wollen. Um den Abstand zwischen den Modellen zu bestimmen, zähle die Anzahl der Felder auf dem kürzesten Weg von einem Punkt zum anderen (nicht in der Diagonale oder durch Wände oder Objekte). Ein Modell ist mit einem anderen Modell benachbart, wenn es in einem der vier orthogonalen Felder steht, was ihn umgibt (es sei denn, dass das Feld an einer Wand ist). Ein Modell kann alle die Felder sehen, die es in Sichtlinie hat: das Feld vor ihm und alle Felder in einer geraden Linie und darüber hinaus, und die Felder nach links und rechts vor ihm und alle deren Felder in einer geraden Linie darüber hinaus. Ein Modell hat keine Sichtlinie durch eine Wand, ein Objekt oder ein anderes Modell und kann nicht über sie sehen.

5. Raumkarten:

Räume platzieren
Das erste Mal, wenn ein Assassine eine Sicht zu einem nicht offenbarten Raum hat (die 6 abgedunkelten Felder die durch eine weiße Linie begrenzt sind), unterbreche die Handlung des Assassin und mische das Deck Raumkarten (Room). Decke die Anzahl der Räume auf wie die römischen Ziffer auf der Raumkarte steht. Wählen Sie den Raum mit der niedrigsten Nummer aus und legen Sie es auf die dunklen Felder, so das der Pfeil wie der weiße Pfeil auf dem Brett ausgerichtet ist. Lege alle anderen Karten zum Raumdeck. Wenn eine der Raum- karten einen Chaosstern hat, setze 1 Chaos Kultisten mit einer Autogun auf jeden Stern, mit Blick in Richtung des längsten Pfeil des Sterns. Wenn keine Kultisten mit Autoguns vorhanden sind, setzte eine mit einer Autopistol an dessen Stelle. Falls keiner vorhanden ist stelle keinen Kultisten auf. Platzierte Kultisten die gerade auf eiinen Raum gestellt worden sind, sind bis zum Beginn der nächsten Phase der Assassine betäubt, danach werden sie alarmiert. Der Assassine kann seine Aktion fortsetzen.

Kontroll- und Teleportraum
Die Assassine müssen sowohl den Kontrollraum und den Teleportraum entdecken. Der Teleportraum kann nicht verwendet werden, bis der Kontrollraum von einem Assassine aktiviert ist. Dies geschieht wenn er auf einer der vier Plätze bis zum Ende der Assassine Phase steht (die Felder die durch eine blaue Linie umrandet sind). Danach können dann die Assassins den Teleportraum in einem späteren Zug benutzen (wenn sie am Ende des Spielzuges auf einen der 4 blau umrandeten Felder stehen).

Der Tempel der Schatten
Wenn irgendwelche Assassinen einen der vier Plätze (durch eine blaue Linie begrenzt) am Ende der Assassine Phase besetzen, werden sie dann auf einen der Felder im Tempel des Schattens teleportiert. Die Assassinen können dann nicht auf die Hauptspielfelder zurückkehren. Das erste Mal, wenn ein Assassine den Teleportraum verwendet, entferne alle Chaos Space Marines Modelle von den Hauptspielfeldern und würfel 3 Würfel zusammen. Platziere je 1 neuen Chaos Space Marine auf jedem der Einstiegspunkte im Tempel, die den Ergebnissen entsprechen. Die Richtung entsprechend wie sein Pfeil (1-4) oder den Patrolienpfeil (5-6) zeigt. Wenn ein Modell einen belegten Platz erwürfelt, stelle es auf den nächsten freien Eintrittspunkt. Diese Chaos Space Marines sind auf Patrouille. Solange noch ein Assassine auf dem Tempel Board steht, geht die Reihenfolge mit den Kultisten wie gewohnt weiter. Wenn mindestens ein Assassine auf dem Chaos Tempelbrett ist, erscheinen nun die Chaoskultisten nach und nach dort (auf den Einstiegspunkten). Erst wenn alle verbliebenen Assassinen auf dem Chaostempelbrett teleportiert sind, entferne alle Modelle und Marker von der Spielfeld und es wird nur noch auf dem Chaostempelspielbrett gespielt.

6. Assassine Taktiken:

Jeder Assassine hat eine Primaris Taktik die er bis zu 3 mal während eines Spiels (weiße Marker) verwenden kann, und eine Omegon Taktik, die man nur einmal verwenden kann (roter Marker). Sie können eine Taktik an jedem beliebigen Punkt während des Zuges verwenden, da es nicht als Aktion zählt, aber jeder Assassine kann nur 1 Taktik pro Runde verwenden. Wenn Du eine Taktik verwendet hast, dann lege den entsprechenden Taktik-Marker ab.

7. Betäubt oder Tot:

Wenn ein Modell betäubt ist, lege einen Betäubt Marker neben ihn (wenn das Modell ein Kultist in Alarmbereitschaft ist, dann drehe diesen anstelle auf betäubt auf den Alarmbereitschaft Marker). Ein betäubtes Modell hat keine Sichtlinie und kann keine Aktionen oder Taktik durchführen. Kultisten können nicht in Alarmbereitschaft gehen, während sie betäubt sind. Entferne den Marker von einem betäubten Assassine, wenn die Wirkung nachlässt.
Drehe den Marker auf einem betäubten Kultist auf Alarmbereitschaft, wenn die Effekte beendet sind. Sobald ein Modell die Anzahl von Wund Marker erreicht hat gleich seiner Ausdauer (stamina), wird er getötet und sofort vom Brett entfernt. Tote Assassinen spielen keine Rolle mehr im Spiel, aber Kultisten Modelle werden wiederverwendet.

6. Assassine Taktiken:

Wenn der Chaos Familiär den Platz 16 erreicht (oder das Feld besetzt ist, wenn er versucht, ihn zu bewegen) oder alle Assassinen getötet werden, verlieren die Spieler das Spiel. Wenn Lord Drask, bevor das Chaos Familiär den Platz 16 erreicht ermordet wird, gewinnen die Spieler das Spiel.

THE SKIRMISH GAMER
LET'S PLAY

ASSASSINORUM EXECUTION FORCE

Spielzugsequenz

1. ASSASSIN PHASE

Jeder Assassine kann in der Reihenfolge gezogen werden, wie von den Spielern gewählt und kann bis zu 2 Aktionen ausführen. Die gleiche Aktion kann in der Regel nicht zweimal in der gleichen Phase wiederholt werden. Wenn alle Assassinen ihre Aktionen durchgeführt haben wird die Chaos-Phase gestartet. Ein Kultist auf Patrouille geht automatisch in Alarm, wenn einer dieser Punkte geschehen:
- Ein Assassine bewegt sich innerhalb einer Sichtlinie des Kultisten.
- Ein Assassine schießt oder kämpft gegen den Kultist aber schafft es nicht ihn auszuschalten.
- Ein anderer Kultist macht ein Reaktionsangriff innerhalb von 6 Plätzen des Kultisten.
-Ein anderer Kultist befindet sich in der Sichtlinie eines getöteten Kultisten. (mit Kultisten können später auch Chaos Space Marines gemeint sein)

2. CHAOS PHASE

1. Bewegen des Chaos „Familiär"
Bewegen Sie das Modell auf den nächsten nummerierten Platz entlang des rituellen Kreises.

2. Event Ereigniskarten ziehen
Ziehe 1 Ereigniskarte und befolge ihre Auswirkungen. Dann zähle die Anzahl der Kultisten die zur Zeit in Alarmbereitschaft sind und ziehe so viele zusätzliche Ereigniskarten, nacheinander, bis zu einem Maximum von 3 zusätzlichen Karten.

3. Kultisten auf Patrouille
In der Reihenfolge,die von den Spielern gewählt wurde, Kultisten die auf Patrouille sind werden W6 Felder entlang ihrer Patrouillen Strecke gezogen. Wenn ein Kultist auf Patrouille zu irgendeinem Zeitpunkt während seiner Bewegung, eine Sichtlinie zu einem Assassine bekommt, bleibt er stehen und geht in Alarmbereitschaft.

4. Kultisten in Alarmbereitschaft
In der Reihenfolge, die von den Spielern gewählt wurde, führt jeder Kultist in Alarmbereitschaft seine Aktionen gemäß der Tabelle auf der rechten Seite aus.
Wenn ein Kultist in Alarmbereitschaft gewählt wird, und es gibt keine Assassinen auf dem gleichen Spielbrett (oder nur die Callidus Assassine mit ihrer polymorphine Taktik), dann führt der Kultist keine Aktionen in dieser Phase durch.

5. Alarmbreitschaft verteilen
Alle Kultisten innerhalb von 6 Feldern eines Kultisten in Alarmbereitschaft, der eine Kampf- oder eine Schuss- Aktion in dieser Phase durchgeführt hat gehen in Alarmbereitschaft

ASSASSIN Aktionen:

Bewegen Sie den Assassine bis zu 6 Felder.

Bei der Sprintewegung, einen W6 würfeln und bis zu so viele Felder vorwärts bewegen. Man kann in der gleichen Runde bewegen und sprinten.

Bei der Selbstheilung würfle einen W6: bei 2-6, entferne 1 Wundmarker.

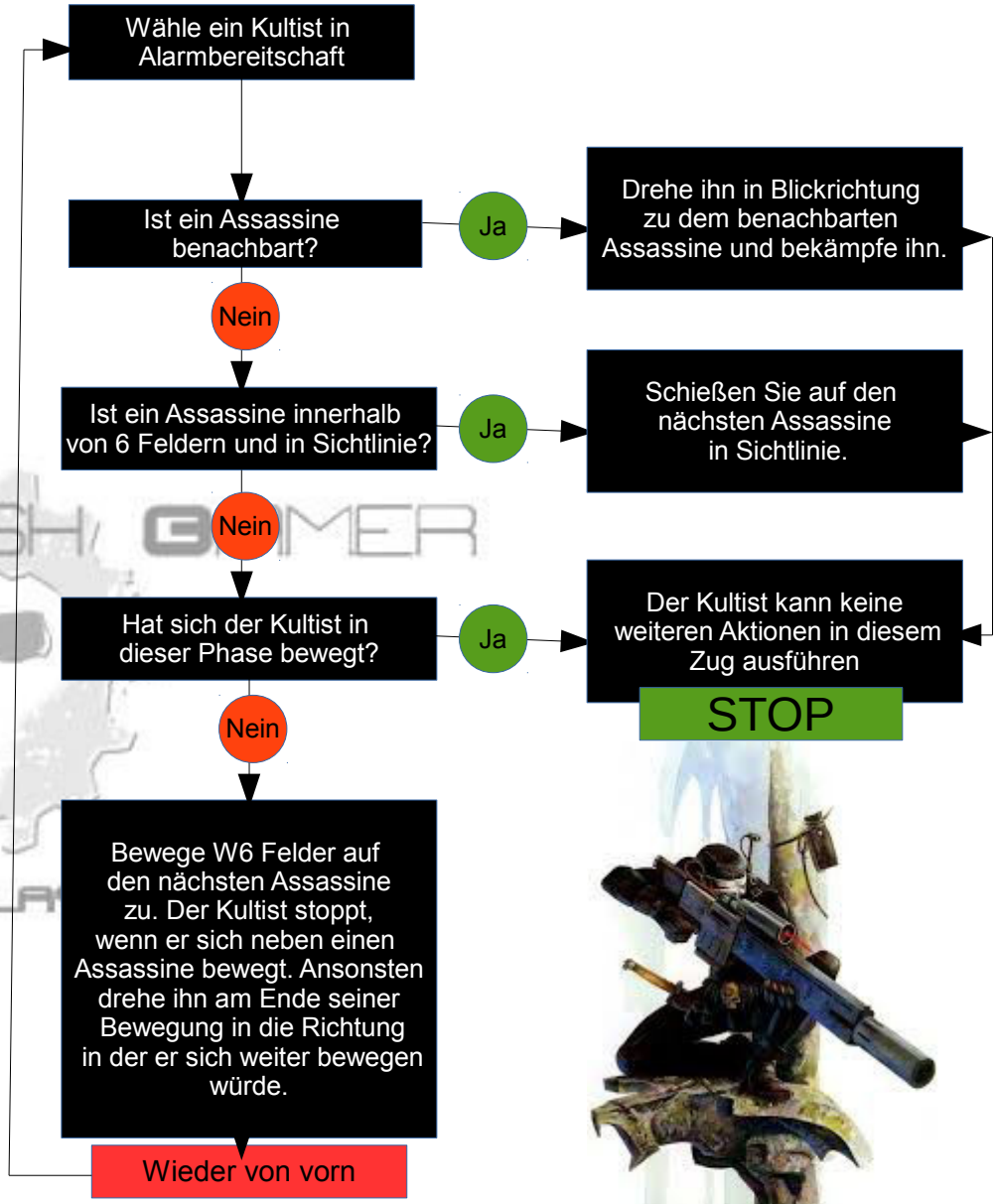
Kampf mit einem benachbarten Modell dem er zugewandt ist. Du kannst alle möglichen Richtungen vor einer Kampfaktion ändern. Schieße auf ein Modell innerhalb von 6 Feldern in der Sichtlinie. Sie können keine Schussaktion durchführen, wenn ein Feindmodell neben diesem Modell steht. Sie können alle möglichen Richtungen ändern, bevor eine Schussaktion ausgeführt wird.

Kämpfen oder Schießen: würfle die Anzahl der Würfel die auf der entsprechenden Karte steht. Wenn nach Modifikationen und erneutem würfeln, das höchste Würfelwurf größer oder gleich des Widerstands (resilience) des Ziels ist, erleidet das Modell einen Treffer.

Lord Drask

Lord Drask bewegt sich im Spiel erst wenn er in Alarmbreitschaft: z.B.: ein Assassine in Sichtlinie kommt oder innerhalb von 6 Felder eine Kampf- oder Schussaktion ausgeführt wird.

Alarmbereitschafts-Diagramm



THE SKIRMISH GAMER