

Hordeninstinkt (Second Edition Regelwerk)

Hordeninstinkt besteht aus einigen einfachen Regeln, die die Aktionen der Horde automatisch ablaufen lassen, so dass sogar ein einzelner Spieler die Herausforderung des Überlebensmodus genießen kann. Folge der Liste und überprüfe, ob die Bedingungen für die einzelnen Aktionen (Aktivierung, Bewegung, Interagieren) erfüllt sind. Sollte das der Fall sein, folge der Beschreibung, egal ob das Modell angreift, sich in eine bestimmte Richtung bewegt oder Aktionen ausführt, zum Beispiel um mit einer Platte zu interagieren; wenn nicht, gehe weiter in der Liste, bis alle Modelle bedacht worden sind und eine angemessene Aktion durchgeführt haben.

A. Hordenaktivierung – Dieser Abschnitt beschreibt die Reihenfolge, in der die Hordenmodelle aktiviert werden sollten. Hordenmodelle werden in der folgenden Reihenfolge aktiviert:

1. Modelle im Nahkampf, beginnend mit dem Modell mit der höchsten FR.
2. Modelle neben umkämpften Platten, beginnend mit dem Modell mit der höchsten FR.
3. Modelle, die sich in einer Bewegung zu einer umkämpften Platte begeben können (gehen oder rennen), beginnend mit den Modellen, die den Überlebenden am nächsten sind.
4. Modelle, die einen Fernkampfangriff gegen die Überlebenden durchführen können.
5. Modelle, die am weitesten von den Überlebenden entfernt sind.

B. Hordenbewegung – Dieser Abschnitt beschreibt, wie Hordenmodelle entscheiden, wann und wohin sie sich bewegen. Hordenbewegung wird von den folgenden Regeln beschrieben.

1. Modelle bewegen sich auf das nächste Überlebenden-Modell zu. Am nächsten bedeutet, dass die geringste Zahl von Platten sie trennt. Wenn zwei gleich weit entfernte Platten von Überlebenden-Modellen entfernt sind, bewegen sich Hordenmodelle auf die Platte zu, in der mehr Kapazitätspunkte von Überlebenden eingenommen werden. Wenn zwei gleich weit entfernte Platten von gleich vielen Überlebenden besetzt sind, dann muss der Weg der Horde mit einem W20 zufällig bestimmt werden.
2. Wenn das Modell aktiviert wird und eine Schleuse den nächsten Weg zu Überlebenden blockiert, dann verwendet das Modell eine Aktion und versucht die Tür aufzuzwängen (A) anstatt eine Rennen- oder Bewegungsaktion durchzuführen.

C. Hordenangriffe – Dieser Abschnitt beschreibt, welche Art von Aktionen die Horde verwenden wird und wann sie die Überlebenden in den Nahkampf verwickeln und bekämpfen kann. Hordenangriffe werden von den folgenden Regeln beschrieben.

1. Modelle, die mit Überlebenden im Nahkampf sind, greifen in jeder Aktivierung an, in der es möglich ist.
2. Modelle mit Fernkampfmöglichkeit greifen einmal während der Aktivierung an, wenn sie Sichtlinie haben und keine negativen FK-Modifikatoren erleiden. Wenn sie keine Gelegenheit haben, einen Fernkampfangriff ohne negative Modifikatoren zu machen, dann nähern sich Modelle weiter an, um den Gegner in den Nahkampf zu verwickeln. Wenn ein Hordenmodell einen Fernkampfangriff durchführt, dann bleibt es auf dem Fleck und greift weiterhin in jeder Aktivierung an, solange es gültige Ziele in Reichweite hat.

D. Hive Spawn - benötigst du eine neue Angriffswelle von Aliens, wird einen W20 und wende das Ergebnis auf die Tabelle an.

Spawn	Normal	Alternative
Clear Scanners (1-5)		
Multiple Signals (6-10)	2 Ping!-Token 30mm	2 Ping!-Token 30mm
They're in the walls! (11-15)	1 Ping!-Token 40mm	3 Ping!-Token 30mm
Game Over Man! (16-20)	1 Ping!-Token 50mm	4 Ping!-Token 30mm

Die Spieler platzieren dann das passende Ping!-Token der "Normal" -Spalte, nach dem Zufallsprinzip aus den Token-Pool. Diese Token werden mit dem Gesicht nach unten auf die Bodenfliese gelegt und sind für den Spieler geheim. Alle besonderen Fähigkeiten werden sofort wirksam, sobald die Token durch Modelle ersetzt werden. *Zum Beispiel bewegt sich ein Ping!-Token in die in die LOS eines Marine. Das Ping!-Token wird durch ein Stalker-Modell ersetzt und wendet die Stalker-Sonderregel "Hive Bloodhounds" an .*

Falls sich nicht genug Ping!-Token im Pool befinden, wie in der "Normal" -Spalte benötigt werden, wird stattdessen die Spalte "Alternative" benutzt. Wenn es dadurch immer noch nicht genügend Ping!-Tokens gibt, respawnen alle verbleibenden Token der selben Größe. Alle Alien- Tokens /Modelle im Spiel bewegen sich eine zusätzliche Bodenfliese, durch eine Bewegung- oder Rennen-Aktion.

Wenn das Ping!-Token in einer umkämpften Bodenfliese respawnt, wo nicht genug Platz vorhanden ist (Kapazitätspunkte der Bodenfliese sind erschöpft), kommt die "Engage by Displacing" Regeln zum Zuge. ein Hive-Modell auf der umkämpften Bodenfliese erhält einen zusätzlichen Aktion Punkt für diese Runde. Dieser Effekt ist nicht kumulativ.

Jedes Alien-Modell das aus dem Spiel entfernt wird, wandert zurück in den Ping!-Token Pool.

Haben die Hive-Modelle das 2.Missionsziel erreicht, wird in der Spalte Normal und Alternativ ein weiteren 30mm Ping!-Token hinzugefügt. Erreiche die Hive-Modelle weitere Missionsziele, füge jeweils ein weiteren 30mm Ping!-Token zum Ergebnis jeder Spalte hinzu .

Die oben genannte Tabelle wurde entworfen mit der Berücksichtigung des Inhalt der Spielebox, also insgesamt bis zu 300 kombinierte Spielerpunkte. Für jede zusätzliche (Gerade oder Unvollständig) 150 Spieler-Kraftpunkte, füge noch einen 30mm Ping!-Token in jeder Spalte der Tabelle hinzu, mit Ausnahme von "Clear Scanners" Spalte. Also zum Beispiel bei einer 400 Punkte Spieler Liste, kommen bei der Normal Spalte von "Multiple Signals" 3 Ping!-Tokens 30mm in das Spiel. In der normale Ergebnis Spalte von "Game Over Man!" kommt 1 Ping!-Token 50mm und 1 Ping!-Token 30mm in das Spiel.