



KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

RÉSZLETEK A ROBBANÓSZEREKRŐL

A robbanószer okozta sérüléseket a harcéri életmentő a szokásos módon át tudja venni.

A harcéri életmentő NEM TUDJA megmenteni a robbanószereket.

Ha egy robbanószer nem robban fel a csata legelején (pl. harc képtelenné tette egy háló) abban a csatában már nem is fog felrobbanni (pl. ha kiszabadult a háló alól).

Ha egy robbanószer nem csatlakozik ellenséges egységhez, nem fog felrobbanni. Ha egy ellenséges FSZ-hoz csatlakozik, felrobban, de nem okoz sérülést a FSZ-nak.

A Dancer ellen játszva a robbanószer 1 sérülést fog okozni az alanyoknak.

A robbanószereket hálókkal, irányítás átvétellel, eltasztással, stb. a szokásos módokon tehetjük harc képtelenné.

A tükrözés (lásd: Steel Police) visszatükrözi a robbanást.

A kezdeményezést csökkentő ellenséges modulok nem lesznek hatással a robbanószerekre.

FONTOS! LÁTOGASD MEG WEBOLDALUNKAT A www.portalpublishing.eu CÍMEN A SHARRASHRÓL SZÓLÓ TOVÁBBI INFORMÁCIÓKÉRT!

JÁTÉKAINKAT NAGY ODAFIGYELÉSSSEL KÉSZÍTJÜK. HA AZONBAN A TE PÉLDÁNYODBÓL MÉGIS HIÁNYOZNA VALAMI - ELNÉZÉST KÉRÜNK ÉRTE. ITT TUDATHATOD VELÜNK: wsparcie@wydawnictwoportal.pl.

SZERZŐ: Michał Oracz
SZABÁLYKÖNYV: Michał Oracz
FORDÍTÁS: Łukasz Piechaczek
ILLUSZTRÁCIÓK: Mateusz Bielski
TERVEZÉS ÉS KIVITELEZÉS: Maciej Mutwil



PORTAL PUBLISHING
UL. ŚW. URBANA 15
44-100 GLIWICE, POLAND
tel./fax. +48 32 334 85 38
portal@wydawnictwoportal.pl
www.portalpublishing.eu

KÖSZÖNET:

Tomasz Stchlerowski, mJoy és a teljes Kobel csapat, Robert Ciombor, Hubert Bartos, Marcin Karbowski, Marek Glegoła, Mariusz Kulczycki, Michał Walczak, Łukasz Piechaczek, Maciej Mutwil, Rafał Szyma és Marek Szumny az eHECKÉrt. A „Sharrash” Michallusnak ajánlom (és párjára hívom a Mephistoját!). Külön köszönet Danai Chondrokoukinak, Matt Shinnernak, Daniel VandenBurgnak a fordításban való segítségért.

SHARRASH

RÉSZLETEK A VEREMRŐL

A verem abban a körben is elragadhat egy ellenséges lapkát, amikor az kijátszásra került a táblára.

A verem nem okoz sérülést a rajta álló szövetséges egységeknek.

A Dancer ellen játszva a verem 1 sérülést fog okozni az alanyoknak.

A harcéri életmentő nem tudja átvenni a verem okozta sérülést.

RÉSZLETEK A FÖLD ALATTI TULAJDONSÁGRÓL

Az előrs bénítója a Sharrash modulok föld alatti tulajdonságát a szokásos módon veszti át.

RÉSZLETEK A PARALÍZISRŐL

Ha a Borgo FSZ-át lebénítják, nem tud gránátot dobni.

Egy lebénított bohóc (Moloch) nem tud légicsapást indítani.



SZABÁLYKÖNYV



NEM KELL ELOLVASNOD EZT A SZABÁLYKÖNYVET!
LÁTOGASD MEG WEBOLDALUNKAT, HOGY MEGNEHESD VIDEO DEMUTATÓNKAT ÉS MEGTANULD, HOGYAN JÁTSZ A SHARRASHAL: www.portalpublishing.eu

SHARRASH

A Sharrash egy embertelen intelligenciával megáldott mutáns patkányokból álló, titokzatos és jól szervezett közösség. Földalatti alagutakban és elpusztított városok csatornáiban laknak degenerált emberi és mutáns rabszolgáikkal. Mivel szenvedélyes idegengyűlölők, fészkeiket bármikor készek arra, hogy akár magukat is feláldozzák a falkáért. A sharrashok többek egyszerű patkányoknál. Az embereknél is körmonfontabb és sokkal kiszámíthatatlanabb mutánsok.

A SEREG LEÍRÁSA

A sereg fő előnyei: FSZ-a jelentős mozgékonyasága, a leggyorsabb ellenséges egységek elpusztítása és a lassabbak megbénítása, valamint a képessége, hogy aknavetőjével az ellenség védvonala mögött lévő egységeket is eltalálja. A Sharrash másik előnye a nehezen eltávolítható alaplapkája (verem), mely könnyedén megghiúsíthatja az ellenfél terveit.

A Sharrash hátránya a többi sereghez képest kevés harcoss egysége, azok korlátozott mozgékonyasága, alacsony életerejük és kezdeményezőjük, illetve a páncéltaz teljes hiánya.

TAKTIKAI TANÁCS

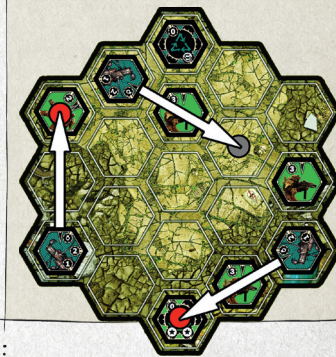
Az ellenféltől függően a Sharrash FSZ-át elhelyezhetjük úgy, hogy könnyedén elmenekülhessen a nyílt terepen (ha például a molochok vagy az előrs ellen harcolunk), vagy a sarokba rejthetjük a támadások elől (például a Hegemónia vagy a Borgo ellen játszva). A vermet kétféleképpen használhatjuk: a Sharrash FSZ közelében eltéríti a támadókat, az ellenfél FSZ-a mellé telepítve pedig a védő egységeket vonzza magához.

ÚJ SZABÁLYOK



Aknavető - Amikor az aknavető képességgel rendelkező egység lő, csak azt az ellenséges egységet találja el, aki 2 mezőre áll tőle a tűzvonalában, függetlenül attól, hogy egy másik egység takarásában áll-e vagy sem. Az aknavetővel történő lövések ellen a páncél a szokásos módon véd.

Példa az aknavetővel történő lövésre: Az alábbi példa három helyzetben ábrázolja az aknavetővel történő lövést. Az első példában az aknavető elől az előrs kommandósa felelt és egy üres mezőt talált el - elhibázta. A második példában az aknavető eltalálta és elpusztította a megsemmisítő, amely 2 mezőre állt tőle. A harmadik példában az aknavető eltalálta a 2 mezőre lévő FSZ-t és 1 sérülést okoz neki (a lövés elmegy a FSZ-t eltakaró előrs kommandós felett).



Föld alatti - A föld alatti tulajdonságnak nincs más feladata, mint biztosítani a Sharrash FSZ-ának a bármelyik föld alatti tulajdonsággal rendelkező egységével történő, föld alatti sáncolást (további részletekért lásd a FSZ leírást).

SHARRASH





Paralízis - Ha egy paralízis képességgel rendelkező egység megsebesít egy ellenséges egységet (beleértve a főhadiszállásokat is) távolsági vagy közelharcú támadás során, a megsebesített egység nem csak sérülést kap, de le is bénul. A lebénított egységre helyezünk egy paralízisjelzőt. Attól a pillanattól kezdve az aktuális csata végéig az egység nem tud semmilyen támadást végrehajtani.

A lebénított egység minden egyéb képessége működőképes marad (modulok, hálók, szívósság, páncél, stb.). Amint a csata véget ért, az egységről eltávolítjuk a paralízisjelzőt; a bénulása megszűnik.



- Paralízisjelző

Alaplapkák - Az alaplapkák egy új lapkátípust képviselnek, melyekkel néhány sereg rendelkezik. Az alaplapkákat csak üres mezőkre helyezhetjük. Ha egyszer elhelyeztük, az alaplapkára bármilyen egységet (barátságosat vagy ellenségeset) ráhelyezhetünk vagy rámozgathatunk (vagy rátaszíthatunk, stb.).

Az alaplapkákat nem tekintjük egységeknek, így nem mozgathatóak, taszíthatóak, hálózhatóak, nem vehetik felettük át az irányítást, stb. Csak azonnali akciólappakkal lehet őket elpusztítani (orvlövész, gránát, légi-csapás, kishomba). Az alaplapkák nem akadályozzák a kilátást a tűzvonalban: ellőhetünk felettük. Azokat a mezőket, amelyeken alaplapkák vannak, nem tekintjük foglaltnak, amikor azt a csatakilátó helyzetet vizsgáljuk, hogy foglalt-e a tábla összes mezője.



Verem (Alaplapka) - Ha a Sharrash játékos körében nem áll egység a verem lapkáján, elragadhatja az egyik, veremmel szomszédos, ellenséges egységet (beleértve a FSZ-t is) és a verembe húzhatja azt. Ezután úgy tekintjük, hogy az egység a vermen áll. A vermen álló ellenséges egységet egy veremjelzővel jelölhetjük meg az egyértelműség kedvéért (csak hogy emlékezzünk, hogy egy verem van alatta).

A vermen álló ellenség a szokásos módon bármelyik akcióját végrehajthatja (mozgás, támadás, stb.).

Ezen kívül minden csata végén a 0-s kezdeményező fázis végrehajtását követően a vermen álló ellenséges egységek automatikusan elpusztulnak. A verem nem okoz sérülést a rajta álló FSZ-nak.

Fordította és szerkesztette: X-ta
Lektorálta: Artax

SHARRASH



1

FSZ

Különleges képesség:

Föld alatti sáncolás. A Sharrash játékos saját körében felcserélheti FSZ-át az egyik olyan saját, szomszédos egységével, amely rendelkezik föld alatti képességgel, irányukat azonban nem változtathatják meg. A lehálózott egységek (vagy a FSZ) nem sáncolhatnak.

2 PESTIS



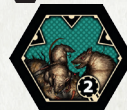
1 BESTIA



3 MUTÁNS



3 PATKÁNYOK



4 ROBBANÓSZER

A csata elején (a kezdeményező fázisok előtt) a robbanószer teljesen elpusztítja a robbanás irányában jelzett szomszédos, ellenséges lapkát. Ezt az egységet a robbanószerrel együtt távolítsuk el a tábláról. A robbanószer nem okoz sérülést a FSZ-oknak.



1 PARALÍZIS

Ennek a lapkának a használatával automatikusan lebéníthatjuk az egyik táblán lévő ellenséges egységet (helyezzünk rá paralízisjelzőt). A lebénított egység tud mozogni és a támadás kivételével végre tudja hajtani a szokásos akciót. Az egység a következő csata végéig lebénult marad.

2 MOZGÁS



1 VEREM



3 AKNAVETŐ



5 CSATA



2 SZÁLLÍTÁS



2 HARCTÉRI ÉLETMENTŐ



1 ALVILÁG

Amíg az alvilág lapkája a táblán van, a Sharrash egységek rendelkeznek a föld alatti tulajdonsággal.



1 SZEMÉTKERAKÓ

A szemétkerakó paralízis tulajdonsággal ruházta fel a hozzá kapcsolódó egységeket.

1 ANYA



1 TISZT



1 FELDERÍTŐ



X lapkaszám

SHARRASH