

## KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK:

### Részletek a robbanószerekről

A robbanószerek 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.

### 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 tulajdonságokról:

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

### Részletek a Paralizőről:

Ha a Borgo FSZ-át lebénítják, nem tud gránátot dobni. Egy lebénított bohóc (Moloch) nem tud légitámaszt indítani.

**A doboz tartalma:** 35 Sharrash sereglapka, 6 paralizisjelző, 4 sérülésjelző, 2 FSZ jelző, 1 veremjelző, szabálykönyv.

#### FONTOS!

LÁTOGASD MEG WEBOLDALUNKAT A [www.portalpublishing.eu](http://www.portalpublishing.eu) CÍMEN A SHARRASHRÓL SZÓLÓ TOVÁBBI INFORMÁCIÓKÉRT!

JÁTÉKAINKAT NAGY ODAFIGYELÉSSEL KÉSZÍTJÜK. HA AZONBAN A TE PÉLDÁNYOQBÓL MÉGIS HIÁNYOZNA VALAMI - ELNÉZÉST KÉRÜNK ÉRTE. ITT TUDATHATOD VELÜNK: [wsparcie@wydawnictwoportal.pl](mailto:wsparcie@wydawnictwoportal.pl).

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



**PORTAL GAMES**  
UL. ŚW. URBANA 15  
44-100 GLIWICE, POLAND  
tel./fax. +48 32 334 85 38  
[portal@portalgames.pl](mailto:portal@portalgames.pl)

[www.portalgames.pl](http://www.portalgames.pl)

#### KÖSZÖNET:

Tomasz Stchlerowski, mJoy és a teljes Kobel csapat, Robert Ciombor, Hubert Bartos, Marcin Karbowski, Marek Glegola, Mariusz Kulczycki, Michał Walczak, Łukasz Piechaczek, Maciej Mutwil, Rafał Szyma és Marek Szumny az eHECKÉrt. A SharrashMichallusnak ajánlom (és párbajra hívom a Mephistojátt!). Külön köszönet Danai Chondrokoukinak, Matt Shinnernek, Daniel VandenBurgnak a fordításban való segítségért.

A Játékmaster Társasjátékolt megbízásából fordította: X-ta, szerkesztette: RaveAir, lektorálta: Artax



MORTAR



PLAGUE



BEAST



MUTANT

# 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 bármilyen ellenségtől megvédik, és harcosaik bármikor készek arra, hogy akár magukat is feláldozzák a falkáért. A Sharrashok többek egyszerű patkányoknál. Az embereknél is körmönfontabb és sokkal kiszámíthatatlanabb mutánsok.

## A SEREG LEÍRÁSA

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

A Sharrash hátránya a többi sereghez képest kevés harcos egysége, azok korlátozott mozgékonyága, alacsony életerejük és kezdeményezőjük, illetve a páncélat 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:

### Alaplappák

Néhány sereg birtokában új típusú lapkák vannak, az úgynevezett alaplappák. Az alaplappák csak üres mezőre helyezhetők. Miután lehelyeztük őket, az alaplappákra bármilyen egységet (legyen az barátságos vagy ellenséges) ráhelyezhetünk vagy rámozgathatunk (illetve rátaszíthatunk, stb.). Az alaplappákat nem tekintjük egységeknek, és nem mozgathatjuk vagy taszíthatjuk el, hálózhatjuk le, vehetjük át felette az irányítást, stb. Csak azonnali akciólappakkal lehet őket elpusztítani (Orlvésszel, Gránáttal, Bombával, Kisbombával). Az alaplappák nem blokkolják a tűzvonalat: átlóthatunk felettük. Azokat a mezőket, amelyeken alaplappák vannak, nem tekintjük foglaltak, amikor azt a csatakiváltó helyzetet vizsgáljuk, hogy foglalt-e a tábla összes mezője.



## FSZ 1



**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 lehálozott egységek (vagy a FSZ) nem sáncolhatnak.

## PESTIS 2



Az 1-es és 0-s kezdeményezési fázisokban támad. Közelharcú támadás, mozgékony és szívósság.

## BESTIA 1



Közelharcú támadás.

## MUTÁNS 3



Közelharcú támadás. Paralizis.

## AKNAVETŐ 3



A 2-es és 1-es kezdeményezési fázisokban támad. Távolsági támadás és aknavető.

## PATKÁNYOK 3



Közelharcú támadás.

## ROBBANÓSZER 4



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.

## ALVILÁG 1



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

## SZEMÉTLERAKÓ 1



Föld alatti. A szemétkerakó paralizis tulajdonsággal ruházta fel a hozzá kapcsolódó egységeket.

## TISZT 1



Föld alatti. A hozzá kapcsolódó egységek +1 erőt kapnak közelharcú támadásukhoz.

## HARCTÉRI ÉLETMETŐ 2



Föld alatti. Egy hozzá kapcsolódó egységnek figyelmen kívül kell hagynia egy támadásból érkező minden sérülést, a harctéri életmető pedig eldobásra kerül.

## SZÁLLÍTÁS 2



Föld alatti. Minden hozzá kapcsolódó, barátságos egység egy plusz mozgás akciót hajthat végre és/vagy elfordulhat, mintha rendelkezne a mozgékony képességével. A hozzá kapcsolódó egységek azonnal mozoghatnak, amint ez a lapka lekerült a táblára, és akár el is mozoghatnak mellőle. A szállító saját magát nem mozgathatja.

## FELDERÍTŐ 1



Föld alatti. A hozzá kapcsolódó egységek +1 kezdeményezést kapnak.

## ANYA 1



Föld alatti. A hozzá kapcsolódó egység az utolsó saját kezdeményezési fázisát követő fázisban végrehajthat egy további akciót. Ha az egységnek két alapértelmezett akciója van, a harmadik plusz akcióját a másik kettőt követő fázisban hajthatja végre. Ha az alapértelmezett akciókat a 0-s kezdeményezési fázisban hajthatja végre, a plusz akció elveszik és nem hajtható végre.

## PARALÍZIS 1



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

## CSATA 5



Csata kezdődik. A csata után a játékos köre véget ér. Nem használható, ha már valamelyik játékos felhúzta az utolsó lapkáját.

## MOZGÁS 2



Egy egységet egy szomszédos, szabad mezőre mozgat és/vagy elforgatja azt a játékos választása szerinti irányba.

## VEREM 1

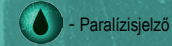


Ha a Sharrash játékos körében nem áll egység a verem lapkáján, elragadhatja az egyik, veremmel szomszédos, ellenséges egységet (beleértve a FSZ-t is) és a veremmel húzhatja azt. Ezután úgy tekintjük, hogy az egység a vermen áll. A vermen álló ellenséges egységet egy veremjelzővel jelölhetjük meg az egyértelműség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



### Paralizis

Ha egy paralizis 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 paralizisjelzőt. 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 paralizisjelzőt; a bénulása megszűnik.



- Paralizisjelző



### Aknavető

Amikor az aknavető képességgel rendelkező egység lő, csak azt az ellenséges egységet találja el, aki 2 mezőre áll tőle a tűzvonalaiban, 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 ellő az előrsz. parancsnok felett és egy üres mezőt talál el, azaz mellélőtt. A második példában az aknavető eltalálja és elpusztítja a megsemmisítőt, amely 2 mezőre áll tőle. A harmadik példában az aknavető eltalálja a 2 mezőre lévő FSZ-t és 1 sérülést okoz neki (a lövés elmegy a FSZ-t eltakaró előrsz. parancsnok 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 leírását).

