

SYTUACJE SZCZEGÓLNE: Kwestia Ładunku wybuchowego:

Medyk może w normalny sposób przejąć na siebie obrażenia ofiary Ładunku Wybuchowego.

Medyk NIE może uratować samego Ładunku wybuchowego.

Jeśli Ładunek wybuchowy nie eksploduje na samym początku Bitwy (np. przez zasieciowanie), nie może już eksplodować w jej trakcie (np. po uwolnieniu z sieci).

Jeśli Ładunek wybuchowy nie jest podłączony do żadnej ofiary, nie eksploduje w ogóle. Jeśli jest podłączony do wrogiego Sztabu, wybuch, ale nie czyni Sztabowi żadnej szkody.

W grze przeciwko Dancer, Ładunek wybuchowy zadaje Obiektom 1 ranę.

Ładunek Wybuchowy może być w normalny sposób sieciowany, przejmowany, odpychany itp.

Odbicie (patrz: Stalowa Policja) odbija eksplozję Ładunku wybuchowego.

Moduły obniżające Inicjatywę nie wpływają na Ładunek wybuchowy.

Kwestia Dziury

Dziura może wciągnąć żeton przeciwnika już w turze, w której została wystawiona na planszę.

Dziura nie czyni żadnej szkody własnej jednostce, stojącej na niej.

W grze przeciwko Dancer, Dziura zadaje Obiektom 1 ranę.

Medyk nie może przejąć obrażeń wynikających z Dziury.

Kwestia cechy Podziemny

Skoper Posterunku w normalny sposób pozbawia moduły Sharrash cechy Podziemny.

Lista komponentów: 35 żetonów Sharrash, 6 znaczników paraliżu, 4 znaczniki ran, 2 znaczniki Sharrash, 1 znacznik Dziury, 5 zapasowych znaczników oraz 1 zapasowy żeton, instrukcja.



SHARRASH

OPIS FABULARNY

Sharrash to tajemnicza i świetnie zorganizowana społeczność zmutowanych, obdarzonych nieludzką inteligencją szcurków. Żyją pod ziemią, w tunelach i kanałach zniszczonych miast, wraz ze służącymi im, zdegenerowanymi ludźmi i mutantami. Nie dopuszczają do siebie obcych, bronią zażarcie swoich gniazd, a ich wojownicy nie zawahają się oddać swego życia za stado. Szczury z Sharrash to nie zwierzęta, ale mutanci, sprytniejsi od ludzi i dużo bardziej nieobliczalni.

OPIS ARMII

Głównymi zaletami armii są: mobilność Sztabu, możliwość wysadzania nawet najszybszych jednostek przeciwnika oraz całkowitego paraliżowania wolniejszych, a także omijania linii obronnych przeciwnika dzięki moździerzom. Dodatkowym atutem Sharrash jest trudny do wyeliminowania żeton podłoża (Dziura), który potrafi burzyć szyki przeciwnika.

Wadą Sharrash jest mniejsza niż w innych armiach ilość walczących jednostek, ich słaba mobilność, niska wytrzymałość i inicjatywa, a także całkowity brak opancerzenia

RADA TAKTYCZNA

Zależnie od przeciwnika, Sztab Sharrash powinien mieć albo możliwość ucieczki w otwartym polu (np. w przypadku Molocha i Posterunku), albo zabezpieczenia się przed atakami w narożniku (np. w przypadku Hegemonii i Borgo). Dziura posiada dwa możliwe do wyboru zastosowania – położona w pobliżu Sztabu Sharrash będzie odciągała atakujących, zaś położona obok Sztabu przeciwnika będzie wyciągała jednostki broniące Sztabu.

NOWE REGUŁY

Żetony Podłoża

Żetony Podłoża to nowy rodzaj żetonów, jaki mogą zawierać armie. Żeton Podłoża można położyć tylko na wolne pole. Na Żeton Podłoża może zostać w normalny sposób postawiona (lub przesunięta za pomocą Ruchu, itp.) dowolna jednostka, zarówno własna, jak i wroga. Żetony Podłoża nie są traktowane jak jednostki i nie da się ich przesuwać, odpychać, sieciować, przejmować, ranić, itd. Mogą zostać zniszczone tylko przez atak za pomocą Żetonów natychmiastowych (np. Snajper, Granat, Bomba, Mała bomba). Żetony Podłoża nie blokują linii strzału – można w normalny sposób strzelać ponad nimi. Żeton Podłoża nie liczy się przy sprawdzaniu zapełnienia planszy (dotyczy to Bitew wywołanych automatycznie przez zapełnienie planszy).



AUTOR: Michał Oracz
INSTRUKCJA: Michał Oracz
ILUSTRACJE: Mateusz Bielski
SKŁAD INSTRUKCJI I PUDEŁKO: Maciej Mutwil

PORTAL GAMES SP. Z O.O.
UL. ŚW. URBANA 15
44-100 GLIWICE
tel./fax. 32 334 85 38
portal@portalgames.pl

www.portalgames.pl

PODZIĘKOWANIA: Tomasz Stchlerowski, mJoy i cały Kobel Team, Robert Ciombor, Hubert Bartos, Marcin Karbowski, Marek Glegoła, Wilie, Michał Walczak, Łukasz Piechaczek, Maciej Mutwil, Rafał Szyma oraz Marek Szumny za eHECK. Armie „Sharrash” dedykuję Michallusowi (i wyzywam na pojedynek Mephisto!).

SZTAB 1



Cecha specjalna – Podziemna roszada. W każdej swojej turze gracz może raz zamienić miejscami swój Sztab z dowolną swoją jednostką posiadającą cechę Podziemny, o ile sąsiadowała ona ze Sztabem. Żetony nie mogą się przy tym obrócić. Zasięciowany Sztab lub jednostka nie mogą wykonać Podziemnej roszady.

PLAGA 2



Atak wręcz w Inicjatywie 1 i 0. Wytrzymałość oraz Mobilność.

BESTIA 1



Atak wręcz.

MUTANT 3



Atak wręcz. Paraliż.

MOŹDZIERZ 3



Atak strzelecki w Inicjatywie 2 i 1. Strzelec z cechą Moździerza trafia na swojej linii strzału tylko i wyłącznie jednostkę oddaloną o 1 pole, bez względu na to, czy cel ten jest zasłonięty przez inną jednostkę. Pancerz w normalny sposób chroni przed strzałem z Moździerza.

SZCZURY 3



Atak wręcz.

ŁADUNEK WYBUCHOWY 4



Na samym początku Bitwy (jeszcze przed fazami inicjatywy), sąsiadujący żeton przeciwnika, wskazany przez ikonę eksplozji, zostaje całkowicie zniszczony. W tym samym momencie zostaje również zniszczony sam ładunek wybuchowy. (obydwa żetony zostają zajęte z planszy). Ładunek wybuchowy nie wyrządza żadnej szkody Sztabom.

PODZIEMIA 1



Gdy Podziemia znajdują się na planszy, wszystkie żetony Sharrash posiadają cechę Podziemny. Podziemny.

ŚMIETNISKO 1



Śmietnisko dodaje cechę Paraliż własnym podłączonym jednostkom. Podziemny.

OFICER 1



Zwiększa o 1 siłę ciosu własnym podłączonym jednostkom. Podziemny.

MEDYK 2



Jeśli własna podłączona jednostka otrzymuje rany z ataku jednej wrogiej jednostki (lub żetonu Natychmiastowego), wtedy ginie Medyk, a tamte rany są anulowane. Podziemny.

TRANSPORT 2



W twojej turze każda połączona z Transportem własna jednostka może wykonać dodatkowy ruch i/lub obrót w identyczny sposób, jakby miała cechę Mobilność. Połączone jednostki mogą poruszyć się od razu, w momencie wystawienia Transportu na planszę. Jednostka może wykonać nawet taki ruch, po którym już nie będzie sąsiadowała z Transportem. Transport nie może poruszać się sam z siebie. Podziemny.

ZWIADOWCA 1



Zwiększa o 1 Inicjatywę własnych podłączonych jednostek. Podziemny.

MATKA 1



Połączone z Matką jednostki mogą wykonać jeszcze raz swój atak w segmencie Inicjatywy o 1 niższym. Jeśli jednostka sama z siebie wykonuje dwa ataki, wtedy dodatkowy trzeci atak nastąpi w trzecim, kolejnym segmencie. Jeśli jednostka wykonała swój normalny atak w segmencie Inicjatywy 0, w tym wypadku nie może już wykonać dodatkowego ataku. Podziemny.

PARALIŻ 1



Automatycznie paraliżuje dowolny wrogi żeton na planszy (należy położyć na nim znacznik Paraliżu). Sparaliżowana jednostka może się normalnie poruszać i wykonywać wszelkie akcje z wyjątkiem jakichkolwiek ataków. Jednostka pozostaje sparaliżowana do końca najbliższej Bitwy.

BITWA 5



Rozpoczyna się Bitwa. Nie można jej zagrać, jeśli którykolwiek z graczy pociągnął swój ostatni żeton. Po Bitwie tura gracza się kończy.

RUCH 2



Przesuń dowolny własny żeton o jedno pole i/lub dowolnie go obróć. Żeton może przesunąć tylko na wolne pole.

DZIURA 1



Jeśli na Dziurze nie znajduje się żaden inny żeton, gracz może w swojej turze wciągnąć na Dziurę dowolną sąsiadującą jednostkę przeciwnika (także Sztab), jednostka ta nie może się przy tym obrócić. Na jednostce przeciwnika, stojącej na Dziurze, dla ułatwienia można położyć znacznik Dziury.

Stojący na Dziurze przeciwnik może w normalny sposób wykonywać wszystkie swoje akcje (poruszać się, walczyć itd.). Ponadto na końcu każdej Bitwy, po rozpatrzeniu Inicjatywy 0, stojąca na Dziurze jednostka przeciwnika automatycznie ginie. Dziura nie wyrządza żadnej szkody Sztabowi.



Paraliż

Jeśli jednostka z cechą Paraliżu zada wrogiej jednostce (lub Sztabowi) obrażenia (dystansowe lub w walce wręcz), trafiona jednostka oprócz otrzymania tych obrażeń zostaje sparaliżowana. Należy położyć na niej znacznik Paraliżu i od tego momentu aż do końca aktualnie rozgrywanej Bitwy nie może ona wykonać żadnego ataku. Reszta cech sparaliżowanej jednostki pozostaje bez zmian (Moduły, sieci, wytrzymałość, pancerze itd. działają normalnie). Po zakończeniu Bitwy Paraliż przestaje działać (z jednostki należy zdjąć znacznik Paraliżu).



– znacznik Paraliżu



Moździerz

Strzelec z cechą Moździerza trafia na swojej linii strzału tylko i wyłącznie jednostkę oddaloną o 1 pole, bez względu na to, czy cel ten jest zasłonięty przez inną jednostkę. Pancerz w normalny sposób chroni przed strzałem z Moździerza.

Przykład strzału z Moździerza



Na przedstawionym przykładzie pokazano trzy sytuacje strzału z Moździerza. Pierwszy Moździerz nie trafia żadnego przeciwnika (strzał przelatuje ponad pierwszym na linii strzału Komandosem Posterunku i spada na puste pole). Drugi Moździerz trafia oddalonego o 1 pole Likwidatora. Trzeci Moździerz trafia oddaloną o 1 pole Sztab Posterunku (strzał przelatuje ponad zasłaniającym Sztab Komandosem Posterunku).



Podziemny

Cecha Podziemny nie ma żadnego innego działania poza tym, że pozwala Sztabowi Sharrash na wykonanie Podziemnej roszady z jednostką posiadającą tę cechę.



– znacznik Dziury