



## KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

### RÉSZLETEK A ROBBANÓSZEREKRŐL

A robbanószerek okozta sérüléseket a harcstéri életmentő a szokásos módon át tudja venni.

A harcstéri életmentő NEM TUDJA megmenteni a robbanószereket.

Ha egy robbanószér 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 robbanószér 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 robbanószér 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 harcstéri életmentő nem tudja átvenni a verem okozta sérülést.

### RÉSZLETEK A FÖLD ALATTI TULAJDONSÁGRÓL

Az előőrs 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.

**FONTOS! LÁTOGASD MEG WEBOLDALUNKAT A [www.portalpublishing.eu](http://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](mailto:wsparcie@wydawnictwoportal.pl)

**SZERZŐ:** Michał Oracz  
**SZABÁLYKÖNYV:** Michał Oracz  
**FORDÍTÁS:** Lukasz 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](http://portal@wydawnictwoportal.pl)  
[www.portalpublishing.eu](http://www.portalpublishing.eu)

### KÖSZÖNET:

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

SHARRASH



## SZABÁLYKÖNYV



**NEM KELL ELOLVASNOD EZT A SZABÁLYKÖNYVET!**  
**LÁTOGASD MEG WEBOLDALUNKAT, HOGY MEGNÉZHESD VIDEÓ DEMUTATÓNKAT ÉS MEGTANULD, HOGYAN JÁTSSZ A SHARRASHAL: [www.portalpublishing.eu](http://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 bármilyen ellenségtől megvédik, és harcosaik 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 védvonalá mögött lévő egységeket is eltalálja. A Sharrash másik előnye a nehezen eltávolítható alaplapkája (verem), mely könnyedén meghiúsíthatja az ellenfél terveit.

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

### TAKTIKAI TANÁCS

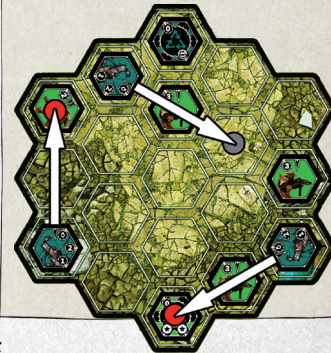
Az ellenféltől függően a Sharrash FSZ-át elhelyezhetjük úgy, hogy könnyedén elmenekülhessen a nyílt terepen (ha például a molochok vagy az előőrs ellen harcolunk), vagy a sarokba rejthetjük a támadások elől (például a Hegemónia vagy a Borgo ellen játszva). A vermet kétféleképpen használhatjuk: a Sharrash 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 előőrs kommandósa felelt és egy üres mezőt talált el - elhibázta. 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 előőrs kommandó felett).*



**Föld alatti tulajdonság** - 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).



NEUROSHIMA HEX!

NEUROSHIMA HEX!





**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 (barátságos vagy ellenségeset) ráhelyezhetünk vagy rámozgathatunk (vagy rátaszíthatunk, stb.).

Az alaplapkákat nem tekintjük egységeknek, így nem mozgathatóak, taszíthatóak, hálózhatóak, nem vehetik felettük út 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 foglaltak, amikor azt a csatakívüli 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 a Játékmaster Társasjátékbolti megbízásából: 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 (helyezzük 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



**HARTÉRI ÉLETMENTŐ**

1



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

1



**SZEMÉTLERAKO**  
A szemétlérakó paralízis tulajdonsággal ruházza fel a hozzá kapcsolódó egységeket.

1



**ANYA**

1



**TISZT**

1



**FELDERÍTŐ**

x lapkaszám