

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

Az acélháló használata



A Steel Police csak egyetlen acélháló jelzővel rendelkezik.

Amikor a Steel Police FSZ-át egy hálóval harc képtelenné teszik, nem veheti ki az acélhálót. Ha az acélhálót már kivette egy ellenséges lapkára, az acélháló ebben az esetben azonnal visszakerül a játékos kezébe. A harctéri életementő nem védi meg a FSZ-t az 1 életerőpontja elvesztésétől, amikor az kivetí az acélhálót.

Ha az acélháló-vevő harc képtelenné teszik egy hálóval, vagy elpusztítják, az nem lesz hatással a korábban ingyen kivetett acélhálóra (a Steel Police nem szenved el sérülést visszamenőleg).

A békéltető használata

Ha a békéltetőt egy háló harc képtelenné teszi, a játékos nem cserélheti ki őt egy másik lapkára.

A tükrözés használata

A tükrözés védelmet nyújt mindenféle távolsági támadás ellen (még a mesterlövész ellen is) és a közelházi támadások ellen (még a mérge ellen is), és a rakétavető, a vadászpuska, a Gauss ágyú, stb. ellen is.

A visszatükrözött támadás ereje és kezdeményező értéke nem módosul – a tükrözés pillanatában az ellenfél támadását erősítő összes bónusszal (pl. szomszédos modulokkal) együtt azonnal működésben lép. Csak a távolsági támadás képessége veszik el – a visszatükrözött támadás csak a támadás vonalában lévő, szomszédos ellenséges lapkát találja el.

A visszatükrözött támadást nem erősíthetik tovább a Steel Police játékosának képességei (pl. saját szomszédos moduljai).

A tükrözés nem véd meg a hálótól, az irányítás átvételétől (a Vegas agitátorától és FSZ-ától) és a bohóc légi csapásától (mohoch sereg).

A tükrözés az azonnali akciólapkák által okozott támadások ellen sem véd.

Védelmet nyújt a Gauss ágyú ellen, a Gauss ágyú lövése azonban a támadás vonalában lévő többi ellenséges egységet ugyanúgy eltalálja.

Ha a tükrözés képességével rendelkező egység egy ellenséges FSZ támadását tükrözi vissza, a tükrözött támadás nem okoz sérülést az ellenfél FSZ-ának (annak a szabálynak megfelelően, miszerint egy FSZ nem okoz sérülést egy másik FSZ-nak).

Ha a tükrözött támadás rendelkezett a mérge képességével, a tükrözés után is mérgező marad.

Ha a tükrözés képességével rendelkező egységet harc képtelenné teszik egy hálóval, a tükrözés nem működik.

Megjegyzés a pontokért játszott többfős játékokhoz – A pontokért játszott többfős játékokban (ahol a pontokat nullától húszig gyűjtjük a FSZ életerejének csökkentése helyett) az acélháló kivetése a játékosnak nem 1 életerőpont veszteséget fog okozni, hanem 1 pontot fog érte kapni az az ellenfél, akinek egységére az acélhálót kivetik. Ehhez hasonlóan a hóhér elhelyezése az egyik ellenfél egységének helyére egy pontot fog hozni annak a játékosnak, akinek egységének helyét a hóhér átvette.

Fontos! A Steel Police kiegészítő tervezéséről és kiengelyezőzéséről bővebb információkat és cikkeket a www.portalpublishing.eu oldalon olvashatok.

Szerző: Michal Oracz
Oktatás: Michal Oracz
Fordítás: Magdalena Zachara
Illusztráció és borító grafika: Piotr Foksowicz
Tervezés és kivitelezés: Maciej Mutwll

Wydawnictwo Portal
ul. Św. Urbana 15, 44-100 Gliwice, Poland
tel./fax. +48 32 334 85 38
email: portal@wydawnictwoportal.pl
www.portalpublishing.eu



Köszönet a közreműködésért: Tomasz Stchlerowski, Magdalena Zachara, Szymon Zachara, Mariusz Kulczycki, Maciej Matuszewski, Marek Glegola, Maciej Mutwll, Rafał Szyma, Damian Kupper, Robert Ciombor, Daniel Okiesinski, Mirosław Gucwa, Moni, Maciek Szukalski, Piechu, Rustan Hakansson, Jan Kłos, Piotr Haraszczak, Scott Everts (a szabálykönyv sablonjairt)

Fordította: X-ta Lektorálta: Artax Szerkesztette: graficon

MICHAŁ ORACZ NEUROSHIMA HEX! Steel Police

STEEL POLICE

A Steel Police a törvény és a rend fanatikusainak vándorló brigádja, akik háború előtt, kísérleti erőpáncélt viselnek.

A páncélon alkalmazott vegyszerek és kibernetikus fejlesztések tudatkárosító hatásuk mellett javítják az organizmus képességeit – a Steel Police tisztjei automatikusan reagálnak mindenre, melyet programjuk fenyegetésnek vagy bűntettnek titulál. A semmiből tűnnek elő, majd robbanások és ágyútűz robajával övezve teremtenek békét a környéken.

A feddhetetlen és törvényiszteelő automata gépek láttán a megváltott területek népe gyorsan visszavágyja a régi korszak és anarchiát.

A sereg leírása

Ennek a seregnek az a hatalmas előnye, hogy erős tüzelőállásokat tud létrehozni (a lövés erősségét növelő és a támadásait sokszorozó modulokkal) és olyan mozgékony egységeket, melyek képesek tükrözni az ellenfél támadásait. Ezen kívül a FSZ-a képességével könnyedén elháríthatja a legveszélyesebb támadásokat.

A sereg hátránya a nem túl magas kezdeményező érték és az egyetlen azonnali mozgás akciólapka.

Taktikai tanács

A Steel Police FSZ-a nem túl hasznos a csatatér közepén, ezért az a legjobb, ha az egyik sarokban helyezjük el, saját egységeinkkel körülveve. Az acélhálót dobjuk olyan ellenséges egységekre, amelyek a következő csatában elesnek, így az acélháló hamar visszaterhet a FSZ-hoz. Ne feledjék el, hogy a seregnek nincs olyan azonnali akciólapkája, amely kimentené a bajból (mind az orvlövész vagy a légi csapás), ezt a szerepet a Hóhér veszi át, akit fentről dobatnak az ellenségre.

ÚJ SZABÁLYOK

Tükrözés



A tükrözés megvédi a sereg egységét minden támadástól, melyek közvetlenül érnék a tükrözés ikonjával jelölt oldalán. Az ilyen támadásokat az egység visszatükrözi az ellenkező irányba egy mezőnyi távolságra és megsebez egy ellenséges lapkát (egységet, FSZ-t vagy modult), ha az a támadás vonalának vonalának első mezőjén áll. A tükrözött támadás nem árt a Steel Police lapkáinak.

Példa a tükrözésre

Az előlőrs kommandósa a Steel Police bírójára tüzel. A bíró visszatükrözi ezt a távolsági támadást és eltalálja az előlőrs FSZ-át, mivel az a tükrözés vonalában áll, közvetlenül a bíró mellett.

A második helyzetben a megsemmisítő a bíró irányába lö, a bíró visszatükrözi a támadást, ám az nem talál el semmit (nincs a tükrözés vonalának első mezőjén egyetlen ellenfél sem).



MICHAŁ ORACZ NEUROSHIMA HEX!

Steel Police



1 FSZ

Különleges képessége: a játékos a Steel Police FSZ-ának 1 életerőpont-jáért cserébe a saját körében bármely ellenséges lapkára (kivéve FSZ-ra) elhelyezheti az acélháló jelzőjét. Az acélháló ugyanúgy működik, mint egy sima háló. Csak akkor kerül vissza a játékos kezébe, ha az általa harc képtelenné tett egység lekerül a tábláról.



1 ACÉLHÁLÓ-VETŐ

Amíg az acélháló-vető a táblán marad, a FSZ által kivetett acélháló használata ingyenes lesz (a Steel Police FSZ-a nem veszít 1 életerőpontot egyik hálövetéskor sem).



1 HÓHÉR

Amikor a játékos a hóhért a táblára helyezi – FSZ-a 1 életerejéért cserébe – távolítsunk el egy ellenséges lapkát a tábláról (kivéve a FSZ-t) és tegyük a helyére a hóhért. A harctéri életmentő nem menti meg a lapkát attól, hogy a hóhérrel kicseréljük.



2 BÉKÉLTETŐ

A lapkák kijátszásakor a Steel Police játékos eltávolíthatja a békéltetőt a tábláról és kijátszhatja a helyére egy másik táblára kerülő lapkát.



1 RAGADOZÓ



1 LÁNCOS KUTYA



2 LÁZADÓ RENDŐR

Mivel a lázadó rendőr a taszítás képességével rendelkezik, minden saját körében szabadon eltaszíthat egy ellenséges egységet.



3 BÍRÓ



2 HARCI KUTYA



3 TISZT



3 ŐRMESTER



2 HARCTÉRI ÉLETMENTŐ



2 FELDERÍTŐ



2 SZABOTŐR



1 SZTEROID ELOSZTÓ

X A lapkák száma



1 TERROR

Ennek a lapkának a használatával megakadályozzuk, hogy az ellenfél bármilyen egységet játsszon ki a következő körében (azonban játszhat ki azonnali akciólapkákat, mozgathatja egységeit, stb.).

Terror a többfős játékokban. A többfős élethalálharcban és csapatjátékban mindegyik ellenfelet megakadályozza a lapkák lehelyezésében.



1 TASZÍTÁS



1 MOZGÁS



5 CSATA