

Bushido the Game

segédlet (I.)

Karakterképességek (Traits)

Karakter traitek:

A Bushido modelleknek általában egy vagy több traitjük van. Néhány traitnek van X, Y vagy típus értéke a [a trait neve után]. Ez általában pozitív vagy negatív módosító távolságra vagy típusra, ami a modellre hat.

A játékos nem választhatja meg, hogy használja-e a traitet, de megválaszthatja, hogy melyik utasításban aktivizálja a saját modelljét. Kivéve, akkor hogyha ez le van írva a hatásában.

Néhány trait a modell profiljában rendelkezik közelharc vagy távolsági jelzővel, szögletes zárójelben ebben az esetben a trait csak a figura fegyvertípusára vonatkozik, ha nincs szögletes zárójelben, akkor minden egyes fegyverre vonatkozik.

Példa: Ha egy modell rendelkezik a Sharp (ranged) traittel, csak akkor kapja a traitet, ha távolsági akciót hajt végre távolsági fegyverével.

Trait A – B:

Agressiv (agresszív): Ez a modell nem használhat több védekező kockát, mint támadó kockát egy közelharc támadáskor.

Ammo (X) (töltény): Ez a modell X számú ammo tokennel (jelölő) kezdi a játékot. Ha ez a modell végrehajt egy távolsági támadást, vegyünk le egy ammo tokent. Ha ennek a modellnek elfogynak az ammo tokenjei, akkor több távolsági támadást nem hajthat végre.

Armor (X) (páncél): X mennyiséggel rontja a damage roll értékét.

Armour piercing (weapon type) (páncél átütés): Ha a megtámadott modell rendelkezik armor traittel, az armour piercing trait ezt semlegesíti.

Assault fire (rohamtűz): Az a modell, amelyik rendelkezik ezzel a traittel, elindíthat egy távolsági támadást az őt megrohmozó vagy közelharc támadást végző figura ellen, amennyiben nincsenek BtB (base to base) az akciója kezdetekor. A mozgás után, de a közelharc támadás kidolgozása előtt kell a távolsági támadást kidolgozni. Ez a támadás rövidtávúnak minősül. Hogyha a támadó modell kikerül a játékból a távolsági támadásnak köszönhetően, akkor az aktivációja megszűnik. Az aktív modell elszenved egy -1-es módosítót az MS-re és a RAS-ra a következő aktivációja végéig.

Assassin (orgyilkos): Ha a modell bevisz egy sikeres támadást a meglepett modell ellen, akkor 3 kockával dobhatja a damage rollt és választhatja a 2 legnagyobbat.

Automatic disengage (azonnali eltávolodás): Amennyiben a modell aktiválja ezt a traitet, szabadon elmozoghat közelharcból (BtB-ből) anélkül, hogy egy disengage (eltávolodás) akciót kellene végrehajtania.

Aware (éberség): A figura 360°-os LoS (line of sight)-tal rendelkezik.

Believer (hívő) (X/type): A type (típusú) barátságos modellek, akik X incsen belül vannak, Y értékkel csökkentik a ki featek árát.

Bodyguard (testőr) (X/type): Ez a modell helyet cserélhet egy type típusú figurával.

- X-en belül és van LoS-a a type-ra.
- A type nincs BtB-ben ellenséges modellel.
- Az ezt aktiváló modell nincs BtB-ben ellenséges modellel.
- Az ezt aktiváló modell a helycsere után szenvedő alanya lesz a helyet cserélt modellre irányuló közelharc, távolsági vagy rohamozási támadásnak.

Bravery (bátorság): Ez a modell újradobhatja az elrontott félelempróbát. A második eredményt meg kell tartani.

Brutal (X) (brutális): Ez a modell hozzáad X-et a legmagasabb támadási kockához, amikor a végső eredményt számoljuk.

Trait C – E:

Camouflage (X) (álcázás): A modell nem lehet célpontja egy ellenséges modellnek, amennyiben átláthatatlan területen van vagy rejtőzködik, kivéve ha az ellenséges egység aktivizálódása X incsen belül van.

Channel (X) (ki átadás): Ennek a modellnek az aktivációja során a modell levehet a saját ki tokenjeiből és átadhatja egy vagy több barátságos modellnek X incsen belül. Amennyiben X incsen kívüli modellnek próbálja meg átadni, a tokenek elvesznek.

Charge reception (Bonus) (rohamreakció): Ha ezt a modellt egy ellenséges figura megrohamozza, akkor ez kap egy bonust a közelharcra.

Charge strenght (Bonus) (rohamozási erő): Ha ez a modell megrohamoz egy ellenséges modellt, akkor bonust kap a közelharcra.

Command (X/type) (parancsolás): Ez a modell kijelenthet egy egyszerű akcióparancsot; ezek után ez a modell aktivál X darab nem fáradt modellt ugyanabból a type-ból, akik egy szimpla akciót hajthatnak végre. Az aktiválás sorrendet a játékos választja. A kondícióromlás normálisan megy végbe.

Conspiracy of the cult (X) (a kultusz összeesküvése): Amikor a modell aktiválja ezt a képességet, X-nek megfelelő mennyiségű sebet (wund) okoz a barátságos modelleknek és ennek megfelelő mennyiségű kit gyűjt össze. A modell nem szenvedhet több sebet ettől a képességtől, mint a saját conspiracy of the cult értéke. Se páncél, se szívósság nem véd ezek ellen a sebek ellen.

Co-ordinatet attack (type) (koordinált támadás): Ha ez a modell olyan közelharcban van, ahol egy barátságos type modell is benne van és ezzel túlerőben vannak, akkor ez a modell kap +1 MS-t. Közelharconként csak egyszer kapja meg ezt a bónuszt.

Cowardly (gyáva): Ennek a modellnek újra kell dobnia a sikeres félelemtesztet. A második eredményt meg kell tartani.

Cumbersome (nehézkes): Ha ez a modell nincs aktív fázisban, akkor -1 MS-t kap.

Deffensive (védekező): Ez a modell nem választhat több támadási kockát, mint védekezési kockát közelharcban.

Disturb flow (X/Y) (zavart áramlás): Minden ellenséges modellnek el kell költeni X értéknek megfelelő ki tokent amikor ki featet csinál Y incsen belül.

Dodge (X) (elkerülés): Közelharcban ez a modell X-nek megfelelő mennyiségű támadási kockát dobhat újra az ellenfelével és a második értéket meg kell tartani.

Durable (?tartós?): Amennyiben ez a modell több sebet szenved, akkor csak egy sebet szenved és ha ez a modell visszagyógyul több sebet, akkor csak egy sebet gyógyul vissza.

Elusive (?megfoghatatlan?): Erre a modellre mozgáskor nem hat az ellenség ZoC-je.

F-J

Fear (félelem) (X): Amikor egy modell fear tesztet hajt végre, a zárójelben lévő szám (X) a célszám. A dobásnak nagyobbnak vagy egyenlőnek kell lennie, mint X. Az a modell, amelyik feart okoz, még mindig kell, hogy fear tesztet dobjon egy másik fear okozó modell szemben, amennyiben a másik modellnek nagyobb az X értéke.

1. Fear tesztet akkor kell dobni, amikor egy modell olyan akciót hajt végre, hogy BtB-be kerül egy feart okozó modellel.

2. Fear tesztet akkor kell dobni, amikor egy feart okozó modellel BtB-be kerül egy másik modellel.

Az első esetben az aktivált modell nem csinál semmit, egyhelyben marad és a bejelentett cselekvésnek megfelelő állapotba kerül.

A második esetben ha a tesztet végrehajtó modell sikertelen dobást hajt végre, frightened (rémült) állapotba kerül.

Fearless (rettenthetetlen): Egy modell ezzel a képességgel automatikusan megdobja a fear (félelem) tesztet.

Feint (csel) (X): Közelharcban újradobathatod az ellenfél egyik védekezőkockáját.

Fire (tűz) (X/Y): Amikor ez a modell egy sebet okoz közelharcban egy ellenfélén, helyezz el egy Y tűz tokent X értékben a figura mellett.

First strike (megelőző csapás): Közelharc közben ez a modell üt először mindig.

Flank (beszivárgás): Az ezzel a speciális szabállyal rendelkező figura eldöntheti, hogy nem áll fel a játék elején a felállási zónába, hanem a második körtől próbálkozhat a pálya valamelyik szélén bejönni. Ezt úgy hajthatja végre, hogy az adott kör kezdetekor még a ki generálás előtt dobj D6-tal, add hozzá az adott kör számát és ha 5, vagy annál nagyobb, akkor bármelyik táblaszél bármelyik részén felrakhatod a figurát, kivéve az ellenfél felállási zónájára.

Fly (repülés): Ezzel a speciális szabállyal rendelkező figura mozog, rohan, rohamozik, vagy közelharcban mozog, ignorálja a terep minden részletét és az ellenfél ZoC-át.

Force of will (akaraterő) (X): Ezzel a speciális szabállyal rendelkező modell hozzáadhat X-et a ki kockapárbaj legnagyobb kockájához abban az esetben, ha ő az aktív modell.

Forward deploymand (előretolt felállás): Ez a modell választhatja, hogy 4"-csel előrébb álljon fel a saját felállási zónájához képest.

Group activation (csoportos aktiváció): Minden modell, ami egy ilyen speciális szabállyal rendelkező kártyán szerepel, egyszerre aktiválódik, egyszerre mozog. A közelharc támadások sorrendjét az irányító játékos határozza meg.

Heal (gyógyítás) (X): Amennyiben ez a modell nincs közelharcban, egy szimpla akcióért X mennyiségű wundot (sebpontot) visszanyer a profilkártyáján.

Heavy (nehéz): Ez a modell nem mozoghat, amennyiben távolsági támadást hajtott végre.

Immovable (mozdíthatatlan): Erre a modellre nincsen hatással semmilyen kiből, támadásból és speciális effektekből származó elmozdítások (például push attack) és soha nem kerülhet fekvő állapotba a modell (prone).

Immunity (immunitás) (típus): Ennek a modellnek nem lehet tokenet rakni az adott típusból a profilkártyájára.

Impenetrable defence (áthatolhatatlan védelem): Közelharc támadás esetén az ellenfél minden körülmény között ki kell vegye a legmagasabb értékű támadókockáját.

Impetuous (türelmetlen): Ennek a modellnek kell mindenképpen az első aktivációt végrehajtania a körben. Ennek a modellnek közelharc támadást, rohamozást, vagy távolsági támadást kell végrehajtania a legközelebbi ellenséges modell felé. Amennyiben egy játékos több ilyen modellel is rendelkezik, ő választja ki az aktiváció sorrendjét.

Indomitable (közelharcspecialista) (X): Ez a modell figyelmen kívül hagy X mennyiségű modellt BtB-ben.

Insignificant (jelentéktelen): Ez a modell

- nem rendelkezik ZoC-val
- nem számít bele a -1 MS-be a túlerőnél
- nem hajthat végre se szimpla, sem komplex küldetési feladatot
- és nem számít bele a csapat túlerőlétszámába a pass tokenek kiszámolásakor.

Intangible (?felfoghatatlan?): ???

Iron mind (acéltudat) (X): Ez a modell X mennyiséget ad hozzá a legmagasabb kockájához a ki kockapárbaj során.

Jump up (felugrás): Ez a modell az aktiváció elején, az akció bejelentése előtt ingyen felállhat prone (fekvő) állapotból.

Kami: Ez a modell amikor wundot (sebet) kap, a sebpontok helyett azonos mennyiségű ki tokenet veszít. Amennyiben nem rendelkezik ki tokenekkel, azonnal le kell venni a pályáról. Ez a modell nem tud közvetíteni (chaneld), nem lehet tőle elszívni (leech) és nem lehet gyógyítani (healed).

L-R

Large (nagy): Ha egy modell távolsági támadáspróbát hajt végre ez ellen a modell ellen, a célszámból -1 módosítást kap.

Last stand (utolsó lehelet): Ha ez a modell elveszti az összes wundját (sebpontját), még mindig aktiválható marad a kör végéig. Ez a modell nem nyerhet vissza wundot sehogyan amennyiben a wundjai száma 0. A kör végén el kell távolítani a pályáról.

Leadership (vezér) (X): A baráti modellek X"-n belül használhatják ennek a modellnek a ki értékét, amikor félelempróbát hajtanak végre.

Leap (szökkenés) (X): Amikor ez a modell közelharcos támadást, rohamot, sétát vagy futás akciót hajt végre, lerövidítheti a távolságot X értékben. Helyezd a modellt a kiindulási ponttól X értékre bárhol és onnan indítja az akcióját. A szökkenés befejezésekor nem kerülhet BtB-be ellenséges modellel és nem lehet semmilyen ellenséges modell ZoC-án belül.

Leech (elszívás) (X): Ennek a modellnek az aktivációja során X"-n belüli baráti modellektől el tudja szívni a ki tokeneket. Ha a modell kívül van X"-n, a ki tokenek elvesznek.

Light weight (pehelysúlyú): Ez a modell nem szenved módosítóértéket a távolsági támadásra, ha mozgott.

Light footed (könnyűléptű): Ez a modell nyílt terepként kezeli a nehéz terepet.

Lightning reflexes (villámreflexek): Ez a modell kezdeményez mindig a közelharcitámadáskor, még akkor is, ha az ellenfele rendelkezik a megelőző csapás képességgel.

Martial prowess (harcművész) (X): Egy közelharcos támadás során az ezzel a képességgel rendelkező figura újra dobhat X mennyiségű támadó vagy védekező kockát.

Medium (közepes): Ez a modell közepes méretű.

Oni rage (Oni őrzöngés): A ki generálás során ez a modell +D2 ki tokent generál; amennyiben ezt teszi, berzerk (harcidüh) módba kerül a körvégeig.

Order (parancs) (X/típus/Y): Egy komplex akcióért cserébe ez a modell eggyel feljavíthatja X darabszámú baráti modell állapotát ugyanabból a típusból Y"-en belül. (Kimerült, fáradt és kipihent.)

Parry (háritás) (X): Ez a modell hozzáad X-et a legmagasabb védőkockájához a közelharcos támadás során.

Poison (méreg) (X/Y): Ha a közelharcban ez a modell sebet okozott az ellenfelének, helyez az ellenfele mellé Y tokent X értékben.

Ranged deffence (távolsági védelem) (X): Ezt a modellt megcélzó ellenséges modell +X-et ad a távolsági célszámához.

Rapidfire (sorozatlövés) (X): Amennyiben ez a modell az aktivációja során távolsági támadást hajt végre, abban az esetben X mennyiségű lövést tud leadni. Ezek a távolsági támadások több modell ellen is bejelenthetőek egy aktiváció során. Az aktivált modell állapota csak eggyel romlik.

Regenerate (regeneráció) (X): Ez a modell X wundot (sebpontot) nyer vissza a kör végén.

Reload (újrátöltés) (X): A távolsági támadás után helyez el X számú újrátöltés tokent a figura kártyáján. A modell addig nem hajthat végre távolsági támadás akciót, amíg a tokenek a kártyáján vannak.

Retreat (visszavonulás): Ennek a modellnek mindenképpen kihátrálás (disengage) akciót kell végrehajtania, ha BtB-ben van egy ellenséges modellel.

Rise (feltámadás) (X): A modell akciójának végén, amennyiben a modell wundjainak száma 0, dobj D6-tal, amennyiben az érték egyenlő, vagy magasabb, mint X, a modell fekvőnek számít és visszanyeri az összes sebpontját. Amennyiben a teszt nem sikerült, a figurát le kell venni az asztalról.

S-Z

Scout (felderítő): Ezt a modellt akkor rakod fel a pályára, ha már mind a két játékos felrakta az egész csapatát. A modellt saját felállási zónájától 4"-re bárhova felrakhatod. Ennek a képességnek köszönhetően +1-et kapsz a taktikai kockadobásra.

Self-sacrifice (önfeláldozás) (X/típus): Ha ez a modell X"-en belül van a típushoz, nincs BtB-ben és nem kimerült, abban az esetben ha a típus modell sebzést kap, ez a modell felállodhatsz és a másik modell nem kap sebpontokat. Ekkor vedd le ezt a modellt az asztaltól.

Sharp (éles): Ezzel a képességgel rendelkező modell ignorálja a páncélmentő és a szívósság traktet, amikor a sebzéstáblán dobsz.

Six sense (hatodikérvék): Ezt a modellt soha nem lehet meglepni (nincs -MS módosító a hátulról támadásra). Ez a trait ignorálja az álcázás traktet.

Slow (lassú): Ez a modell mindig másodikként számít a közelharc során. A modell soha nem futhat, vagy jelenthet be rohamot.

Small (kicsi): Távolsági támadás esetén ha ezt a modellt célozzák, a célszámhoz hozzá kell adni 1-et.

Split attack (megosztott támadás): Közelharc támadás esetén ha a modell BtB-ben van több ellenséges modellel, megosztja támadásait az ellenfelei között. A közelharcban minden egyes ellenfélre minimum 1 kockát kell felhasználni, az ütések sorrendjét a figurát irányító játékos dönti el. Ez csak 1-gyel rontja a figura kondícióját.

Soulless (lélekvesztett): A modell automatikusan megdobja az összes kockapárbajt a ki tesztre és a félelempróbara.

Spirit block (ki-gát): Ha a modellt megsebeztek, akkor a modell kap egy "spirit block" tokent.

Steadfest (hidegvér): Ez a modell szabadon oszthatja a támadó és védekező kockáit, ha rémült állapotban van.

Steady (stabil): A modellt soha nem lehet hanyatt lökni (prone).

Strong (erős): Amikor a sebzéstáblán dob, 3D6-tal teszi ezt és a két legmagasabbat választja.

Strong mind (erős elme) (X): Ez a modell X mennyiségű extra kockát kap ki kockapárbaj esetén.

Stubborn (makacs): Ez a modell nem állhat ki önként egy ellenséges modell BtB-ből.

Stupid (buta) (X): Amikor ez a modell aktiválva lesz és bejelent egy akciót, dobj D6-tal. Ha az érték egyenlő, vagy nagyobb, mint X, akkor a modell normálisan cselekszik, amennyiben a teszt sikertelen, a modell nem cselekszik, de a kondíciója eggyel romlik.

Tacticion (stratégia) (X): Ez a modell X plusz kockát ad a taktikai dobáshoz. Ezt a képességet csak egy modelltől használhatod fel a taktikai dobás alkalmával.

Terror (terror): A modell, amely félelemtesztet dob ellene, a sikeres dobást újradozja.

Tiny (apró): Távolsági támadás esetén ha ezt a modellt célozzák, a célszámhoz hozzá kell adni 2-et.

Tireless (fáradhatatlan): Ennek a modellnek nem romlik a kondíciója abban az esetben, ha közelharcban őt támadták.

Toughness (szívósság) (X): Az elszenvedett sebpontok számát csökkenti X-szel.

Unblockable strike (háríthatatlan ütés): Ez a modell ignorálja az ellenfele legnagyobb védőkockáját közelharcban.

Unstable (instabil) (X): Ha nehéz terepen mozog át ez a terep, X"-cel mozog kevesebbet.

Weak (gyenge): Amikor a sebzéstáblán dob, 3D6-tal teszi ezt és a két legalacsonyabbat választja.

Weak mind (gyenge elme) (X): Ez a modell X mennyiségű kockát veszít, ha ki kockapárbajba kerül.