



EGYÉB WOLSUNG SZABÁLYOK ÉS APRÓSÁGOK



Alkimista Laboratórium FordítóCsapat
Fordította: Dudás Csaba
Szerkesztette: Kilyénfalvi Benedek

Frakció specifikus képességek:

Ash and Oak Club

Noble(Nemes)[Csak a saját, alkotott karakterekre vonatkozik]: Minden Hős megkapja a Noble(Nemes) képességet.

Mivel az elfek allergiások a vasra ezért nem viselhetnek páncélt.

Minden elf [1] fizet a Hivatásáért nem pedig a szokásos [2]-t.

Elérhető fajok: Ember, Elf, Ork, Troll, Ogre, Gnóm, Törpe, Félszerzet

Inventors Club

Gólemek(Golems): A Gólemek nem számítanak élő modellnek. Az aktivációjuk alatt a gólemek kötelesek mindig 12"re maradni egy barátságos Tudós(Scientist) modelltől. Ezt hívjuk Controll Rangenek(Irányítási táv). Ha egy Golem bármely körülmények miatt 12"nél távolabb kezdi az aktivációját egy barátságos Tudós modelltől akkor az akcióikkal kötelesek addig Mozogni amíg nem kerülnek bele egy barátságos Tudós Irányítási távjába. Ha az asztalon nincs egyetlen barátságos Tudós sem akkor a Gólem modellek kihagyják az aktivációjukat.

A Gólemek mind rendelkeznek a Resistance to Fire[3](Tűzellenállás(3)) képességgel.

Scientist(Tudós): Irányítási távot szab meg a Gólemek számára.

Elérhető fajok: Ember, Elf, Ork, Troll, Ogre, Gnóm, Törpe és Félszerzet

Triad of the Lotus Dragon

Techniques of the Sunnir Masters(Sunnir Mesterek Technikái): Ez a modell [+1R] statisztikával rendelkezik amikor varázslatokkal támadják.

Under Cover of Mists(A köd rejtekében): A triádok gyakran különös köd leple alatt cselekszenek, amely vagy félrevezetésül vagy lótoszok füstjéből szóttek. Fontos, hogy nem lehet több Köd Sablonod az asztalon, mint ahány modelled, amely ködsablont képes lerakni. Ha egy modell Köd Sablont akar letenni, de már az asztalon a maximális számú van, akkor ehhez előbb le kell venni egy tetszőleges köd jelzőt. A kör végén akkor kell csak köd sablonokat eltávolítani ha azok száma meghaladja a Mistmakerek(Köd készítő) számát.

Mist template(Köd Sablonok): 3" átmérőjű kör alakú sablonok. A mögötte lévő figurák Lövés szempontjából nem láthatóak (nincsenek LoS-ban), továbbá a benne állók Cover[1] (Fedezék[1])et kapnak.

Mistwalker(Ködjáró): Amikor, az ezzel a képességgel rendelkező modell egy Mozcás akciót hajt végre és ennek folyamán teljes talapzatával egy Köd Sablonon belülrre lép, akkor áthelyezhető szabadon egy másik Köd Sablonba (úgy, hogy talapzata teljesen azon belül legyen) és ettől a ponttól folytathatja a Mozcás akcióját(ha még maradt elég Mozcás értéke). A Sablon, amelyből érkezett ezután lekerül a csatatérről.

Concealed in the Crowd(Arc a tömegben): Ez a modell úgy fest, mint egy átlagos Lyonesszi ork lakos így nem lehet egyből kiszúrni, hogy Triád tag. Ezen hatását egy jelzővel érzékeltetjük, amelyet csak az alábbi három esetben veszíthet el:

-megtámad egy ellenséges modellt

-egy ellenséges modelltől 3"-re vagy közelebb fejezi be aktivációját

-egy ellenséges modell tőle 3"-re fejezi be saját aktivációját

A modell amíg rendelkezik az Arc jelzővel addig nem választható célpontnak Lövésnél, Közelharcnál(Rohamnál) és nem célozható varázslatokkal.

Elérhető fajok: Ork. Legfeljebb egy darab az alábbiakból: Ember, Elf, Troll, Ogre, Gnóm, Törpe és Félszerzet. A triád listákban mindig az ork hősöknek kell többségben lenniük.

The Scylla

Famiglia: Ez a modell a Család tagja(Famiglia modell).

Vendetta: Amikor, a modell amely ezzel a képességgel rendelkezik, 1 Wound-ra(Sebre) vagy kevesebbre kerül, az összes barátságos Famiglia modell, 6"belül és LoS-tal erre a modellre, azonnal egy Akciót hajt végre, az aktív modell Aktivációja után közvetlenül.

Mob(Csőcselék/Maffiózó): Mikor Pribékeket veszel fel, azon darabokért amelyek ezzel a szabállyal rendelkeznek egyet fizet kettőt kap alapon kapsz egységeket. Minden 2 Csőcselék modell csak 1 modellnek számít, a maximális számú Pribék elszámolása terén. Ha egy modellt aktiválsz amely ezzel a szabállyal rendelkezik, azonnal egy másikat is aktiválnod kell amely szintén rendelkezik ezzel a szabállyal(A sorrendet te szabod meg de az egyik modellnek végeznie kell az összes cselekvésével mielőtt a másikkal is leléped az akcióit.) Az adott, aktivált Csőcselék modellnek, nem kell megegyező típusúnak lennie, csak annyi a kitétel, hogy egy aktiválatlan modell legyen, ezzel a képességgel.

Saját Hősök: Csak Félszerzet vagy Ogre hősöket lehet alkotni. Minden Hős automatikusan megkapja a Vendetta szabályt.

Ven Rier Agents

Undead Hero(Élőhalott Hős): A barátságos Undead(Élőhalott) modellek amelyek 3" vagy közelebb vannak egy barátságos Élőhalott Hőshöz a kör elején, erre a körre nem számítanak Mindless-nek(Agyatlannak).

The Great Machination(A Nagy Terv): Ha a kör elején, a megidézett modellek asztalra kerülését követően, pontosan 13 darab barátságos Élőhalott modelled van az asztalon, akkor húzz 2 kártyát.

Cold Damage(Fagy sebzés): Ha a fagysebzést elszenvedő figura élő modellnek számít akkor ez a sebzésforma figyelmen kívül hagyja a célpont páncélját.

Legion(Légió): A játékban résztvevő Pribék modelleknek nincs felső határuk.

Uhrwerk: Ez a modell sem élőhalottnak, sem élőnek nem számít. Bulky(Nehézkes)

Bulky(Nehézkes): Ez a modell nem használhatja a Hősi Mozgásokat(Heroic Moves)

13 Years of Sceming(13 évnyi tervezés): A Pribékek megvásárlása helyett a Ven Rier Ügynökök Necro-Technology Devicokat(Nekro-technológiai eszközöket) vásárolnak és ezeket rakják fel a csataterre, bárhová az ellenfél Felállási Zónáján kívül, mielőtt bármilyen más modell az asztalra kerülne. Az eszközök között legalább 8" távnak kell lennie.

Saját Hősök: Bármely faj használható. Bármely Hős megkaphatja az Undead(Élőhalott) szabályt, de ezzel eggyel csökken a Movement(Mozgás) értéke, viszont megkapja a profiljára az Undead Hero(Élőhalott Hős) képességet.

Undead(Élőhalott): Ez a modell nem számít élő modellnek. Cold Immunity(Hideg Immunitás), Fire Vulnerability(Tűz érzékenység)

Univerzális Speciális Szabályok:

Beginner's Luck(Kezdők Szerencséje): **Játékonként** egyszer ez a modell újradobhatja minden kockáját, amikor egy Lövés vagy Közelharc akciót hajt végre, vagy ezen akciók Célpontja.

Hypnotic Aura(Hipnotikus Kisugárzás): A modellek nem Vívhatnak ez ellen a modell ellen, mikor Közelharcba kerülnek vele.

Move Penalty[X](Mozgás Korlátozás[X]): Azon aktiváció alatt, amelyben a modell már tett egy Mozgás vagy Roham akciót, a modell G értéke annyival csökken, amennyi a tulajdonság X értéke, de 1 alá nem mehet így.

Quick(Gyors): mikor ezt az Eszközt(Gadget) használod akkor az adott akciót kombinálhatod egy Mozgással amelyet az Eszköz által kifejezett Speciális Akció vagy egy szimpla Lövés akció követ. A lövések -1 G értékkel történnek, ezt a módosítót pedig minden egyéb módosító után kell levonni.

Fast Shot[X](Sorozatlövés): Egyetlen Lövés akció alatt a fegyver X-szer süthető el. Minden lövés az első után egy egymással összeadódó -1es módosítót ad a Guns(Lőfegyverek) értékre. A lövések célpontjai lehetnek különböző modellek. Minden lövésre külön külön számold ki a módosítókat.

Fast Strike[X](Sorozat Ütés): Egy közelharc vagy roham akció alatt a modell X darab közelharc támadást hajthat végre. Minden az első után megkezdett közelharc -1Fight(Harc) értéket ad amely az előző levonásokkal összeadódik. Ha szükséges minden támadás célozhat külön célpontot.

Fiery Passion(Tüzes Szenvedély): Ez a modell Resistance to Fire[3](Tűzellenállás[3])al rendelkezik.

Hard to Kill(Szívós): Ha ennek a modellnek a W értéke 0ra vagy az alá csökkenne mikor a kezdeti értéke 1 vagy több volt, akkor csak 1W-ra csökken az elhalálozás helyett.

Armour Piercing[X](Páncéltörő): Mikor sebzél, hagyj figyelmen kívül X pontnyi Páncélt a célponton.

Golem: A Gólemek nem számítanak élő modellnek. Az aktivációjuk alatt a gólemek kötelesek mindig 12"re maradni egy barátságos Tudós(Scientist) modelltől. Ezt hívjuk

Controll Rangenek(Irányítási táv). Ha egy Golem bármely körülmények miatt 12"nél távolabb kezdi az aktivációját egy barátságos Tudós modelltől akkor az akcióikkal kötelesek addig Mozogni amíg nem kerülnek bele egy barátságos Tudós Irányítási távjába. Ha az asztalon nincs egyetlen barátságos Tudós sem akkor a Gólem modellek kihagyják az aktivációjukat.

A Golemek mind rendelkeznek a Resistance to Fire[3](Tűzellenállás(3)) képeséssel.

Gruesome Damage(Rettentő Sebzés): A fegyver amely ezzel a szabállyal rendelkezik minden egyes Kritikus Találat után a szokásos +1 helyett +2-t ad a sebzéshez. Ha egy modell rendelkezik ezzel a szabállyal az csak közelharcban érvényes kivéve ha a tulajdonság a lőfegyverén van vagy egy másik szabály ezt felül nem írja.

Immunity(Immunitás): Ha ezt a modellt egy olyan támadással célozzák meg amelyre Immunis akkor a támadás automatikusan célt téveszt.

Infiltrator(Beszivárgó) – A figurát nem a szokásos módon kell az asztalra helyezni a játék kezdetekor, hanem a figura helyett 3 jelzőt kell feltenni az asztal bármely pontjára, az ellenséges felállási zónán kívülre, és a jelzőknek egymástól legalább 12"re kell lenniük. Az első kör kezdeténél dobj annyi kockával amennyi a Beszivárgó modell Reflex értéke. Minden siker után ellenfeled választhat egy jelzőt amelyre a Beszivárgódat felrakhatod. Ha nincs olyan hely ahová fel lehetne rakni a beszivárgót akkor ellenfeled választ egy tetszőleges pontot amely a saját felállási zónáján kívül esik és a figura oda kerül fel. A beszivárgó nem lehet az első modell amely aktivál abban a körben mikor az asztalra került. A Movement Penalty[1](Mozgás Korlátozás[1]) negatív szabály vonatkozik az összes akciójára az asztalra kerülésének körében.

Living Model(Élő modell) – Tulajdonképpen nem egy speciális szabályt jelöl. Minden modell amely nem Undead(Élőhalott) vagy Gólem az Élő modellnek számít.

Mindless(Agyalan) – Ez a modell előbb kell, hogy aktiváljon mint az összes többi barátságos nem Agyatlan modell.

Night Vision(Éjjellátás) – Ez a modell LoS-t tud húzni(tehát keresztül lát) a Jelzőkön(Markers)(PI Smoke, Acid, Mist stb).

Natural Engineer [A](Született Mérnök): Játékonként egyszer, lerakhatsz egy Gólem modellt magaddal BtB-be, amelyet te irányítasz inentől.



Golem - Armour [5](Páncél[5])

Protection [+xR](Védelem) – Amikor a modellt, egy olyan dologgal támadják, amely ellen Védelme van, akkor az adott támadás lefolyásának végéig a modell +X Reflexet kap.

Resistance [x](...Ellenállás) - Amikor ez a modell egy találatot szenved el azon elemtől, amelyre Ellenállással rendelkezik, úgy kell tekinteni, hogy a modellnek az adott sebzés ellen +X Páncélja van.

Small Calibre(Kis kaliber): Duplázd meg a célpont Páncél bónuszát mikor ezzel a

fegyverrel találod el.

Swift(Sebes) - Közelharcban, ez a modell használhatja a Reflex értékét a szokásos Harc(Fight) érték helyett mikor Védekezik(Defending). E mellett automatikusan elszakadhat, tehát egy Mozgást tehet akkor is ha Közelharcban van (BtB-ben egy vagy több ellenséges modellel.)

Techniques of Sunnir Masters(Sunnir Mesterek Technikái): Ez a modell [+1R] statisztikával rendelkezik amikor varázslatokkal támadják.

Template(Sablon) – A Sablon egy olyan jelző amely az asztalra kerülése után a kör végéig marad fenn. Ha egy modell egy akciót hajt végre egy Sablonon belül, vagy Mozgás hatására áthalad rajta akkor hat rá az adott Sablon hatása. A Sablon magassága ugyan akkora mint az átmérője hacsak egy másik szabály ezt felül nem írja. A Sablonoknak mindig specifikus neveik vannak pl Tűz Sablon, Sav Sablon, Köd Sablon. A név utal a Sablon által kifejezett esetleges sebzésre amelyre így bizonyos modellek Ellenállóak, Immunisak, Védettek vagy Érzékenyek lehetnek. Ha egy Sablonnak valamilyen speciális szabálya van akkor azok felülírják ezen szabályok bármelyikét.

Undead(Élőhalott) - Ez a modell nem számít Élő Modellnek, és Fagy Immunitással rendelkezik. Viszont Tűz Érzékenyek számít.

Vulnerability(Érzékeny..-ra) - Amikor ez a modell olyan sebzést szenved el amelyre Érzékeny, akkor duplázd meg a sebezést.