

ОСОБЛИВОСТІ

Використання Відбиття:

Відбиття захищає від усіх видів стрільби (в тому числі і юнітів з властивістю снайпера), і атак ближнього бою (в тому числі Отрути), а також від Гранатометника, Дробовика та Гармати Гауса і т.д.

Сила та ініціатива відбитої атаки не змінюються, - вона спрацьовує відразу ж після відбиття, з усіма бонусами, якими ворог посилив атаку. Змінюватися може тільки вид атаки зі стрільби на атаку ближнього бою, - відбиття працює тільки на суміжний гекс на лінії атаки.

Відбита атака не може бути посилена бонусами Сталевої Поліції (наприклад модулями Сталевої Поліції на сусідніх гексах).

Відбиття не захищає від сітки, взяття під контроль (База і Агітатор Вегаса) і вибуху Клоуна (Молох).

Відбиття не захищає від атак гексів дії.

Захищає від пострілу Гармати Гауса, але інші юніти на лінії вогню уражаються як зазвичай.

Якщо такий юніт відбиває атаку бази ворога, то відбита атака не завдає шкоди ворожій базі (тому що бази не можуть завдавати шкоди один одному).

Відбита отруйна атака зберігає свою властивість.

Якщо юніт під сіткою, то його відбиття не працює.

Сталева сітка:

Сталева поліція володіє тільки одним маркером Сталевої сітки.



- маркер Сталевої сітки

База не може кинути Сталеву сітку, коли вона сама під сіткою ворога, і якщо Сталева сітка вже була кинута раніше, то маркер Сталевої сітки негайно повертається гравцеві.

Медик не захищає базу Сталевої Поліції від вартості використання Сталевої сітки.

Знищення Пускової установки, або блокування її сіткою не діє на маркер Сталевої сітки, який був раніше використаний безкоштовно (Сталева Поліція не несе зворотних витрат).

Використання Пацифікатора:

Якщо Пацифікатор спійманий сіткою, то гравець не може помістити юніт на його місце.

Командна гра на очки:

У командній грі на очки (заробляння очок від 0 до 20, замість зниження одиниць здоров'я баз) ціна використання Сталевої сітки є не 1 одиниця здоров'я бази, а 1 очко зароблене супротивником, на якого кинута Сталева Сітка (аналогічно і для Екзекутора).

MICHAŁ ORAŹ NEUROSHIMA HEX! Steel Police



Сталева поліція - мандрівна група фанатиків законності та правопорядку, одягнена в довоєнну експериментальну силову броню. Хімічні речовини та кібернетичні поліпшення, які застосовуються бронєю, підвищують здатність організму за рахунок психічних якостей, - Сталеві поліцейські автоматично дадуть відповідь на що-небудь, що програма ідентифікує як загрозу або злочин. Вони раптово з'являються нізвідки та утихомирюють область у ревівній вибухів і гарматного вогню. Незаплямвана духовністю законність швидко змушує людей звільнених земель тужити за старим хаосом і анархією.

ОПИС АРМІЇ

Перевага армії - величезний потенціал для створення потужних вогневих позицій (модулі які збільшують силу стрільби та кількість атак, мобільні юніти здатні відбивати атаки), а також здатність бази усунути найбільш небезпечних юнітів ворога за допомогою Сталевої сітки.

До недоліків можна віднести не дуже високу ініціативу юнітів і всього один гекс дії Рух.

НОВІ ПРАВИЛА



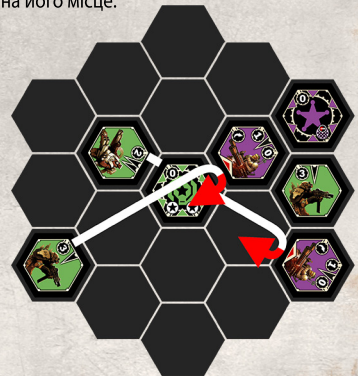
Відбиття - захищає юніт від усіх атак зі сторони, яка позначена символом Відбиття. Така атака відбивається в протилежному напрямку на відстань 1-го гекса і може вразити юніт ворога, якщо він знаходиться на суміжному гексі на лінії нападу. Відбиття не завдає шкоди юнітам Сталевої Поліції.

Приклад Відбиття: 1) Командо Аванпоста стріляє в Суддю. Суддя відбиває атаку, вона потрапляє в Базу Аванпоста, яка стоїть поруч на лінії атаки. 2) Аннігілятор стріляє в Суддю, постріл відбивається і потрапляє в порожній гекс.

ТАКТИЧНІ ПОРАДИ

База Сталевої Поліції не дуже корисна у відкритому полі - набагато вигідніше розташувати її на краю поля, оточивши юнітами для захисту. Маркер Сталевої сітки бажано використовувати на юнітів ворога, які будуть знищені у наступній битві, щоб маркер міг швидше повернутися назад до гравця, та був готовий до використання знову.

Зверніть увагу, що армія не має гексів дії, таких як Снайпер або Повітряний удар, але є юніт Екзекутор, який може прибрати гекс ворога та стати на його місце.



NEUROSHIMA HEX!

Steel Police



1

База

У свій хід гравець може помістити маркер Сталевої сітки на будь-який ворожий юніт (крім Бази) за рахунок 1 одиниці здоров'я своєї бази. Сталева сітка працює як звичайна. Маркер повертається в руки гравця після того як блокований юніт буде прибраний з поля.



2

Пес війни

Стрільба.



1

Хижак

Стрільба.
Ближній бій.



3

Офіцер

+1 сили стрільби для підключених юнітів.



1

Стероїдне накручування

+2 сили ближнього бою для підключених юнітів.



2

Саботажник

-1 ініціативи ворожим юнітам на сусідніх гексах.



2

Медик

Захищає одного юніта від однієї атаки, після чого гине.



3

Суддя

Стрільба.
Відбиття.
Мобільність.



1

Вистежувач

Стрільба.
Броня.



2

Розвідник

+1 ініціативи для підключених юнітів.



1

Пускова установка сталевої сітки

Поки знаходиться на полі - маркер Сталевої сітки використовується базою безкоштовно (база не платить за кожен кидок Сталевої сітки 1 од. здоров'я).



2

Коп

Ближній бій.
Броня.
Поштовх.



1

Екзекутор

Ближній бій.
Броня & Міцність.
Коли розміщений на полі, гравець може за рахунок 1 одиниці здоров'я своєї бази прибрати з поля будь-який ворожий гекс (крім Бази) і помістити Екзекутора на його місце. Медик не може врятувати жертву від заміни.



3

Сержант

+1 додаткова атака підключеним юнітам, в фазу ініціативи після останньої фази атаки юніта. Якщо юніт атакує у 2 фази ініціативи, то така додаткова атака виконується у фазі, наступній за цими двома. Якщо остання атака на фазі 0, тоді ця додаткова атака не робиться.



2

Пацифікатор

Сітка.
Коли розміщений на полі, гравець може прибрати його з поля, і поставити на його місце будь-який свій інший юніт, який розташований на полі.



5

Битва

Починається бій і хід гравця завершується. Не можна розіграти, якщо у когось з гравців вже скінчилися гекси в колоді.



1

Рух

Дозволяє перемістити будь-який свій юніт на сусідній вільний гекс і / або повернути його.



1

Поштовх

Дозволяє відштовхнути сусідній ворожий юніт на вільний гекс за ним. Куди саме - вибирає опонент.



1

Терор

Забороняє усім іншим гравцям ставити будь-які юніти у свій наступний хід. Можна використовувати тільки гекси дії і властивості юнітів.