

URBAN WAR²

KORALON FRAKCIÓ

Az Apokalipszis ügynökei

A Koralonok talán a valaha volt legnagyobb fenyegetés, amivel az emberiségnek szembe kellett néznie. Hatalmas idegen értelem által vezérelve, sötét és rémisztő technológiával felvértezve képesek a meghódított világokat és lakóikat volt maguk ocsmány paródiájává formálni. Megállíthatatlan inváziójuk előtt az emberiség bástyái tehetetlenül omlanak porba.

Az igazi Koralonok hatalmas és borzalmas ellenfelek, olyan idegen tudás birtokában, ami méltán lehet riválisa bármi ember alkotta technológiának. Viszont alattuk ott állnak a hibrid Koralonok folyton bővülő hordái: mutáns lények, a Koralonok által meghódított világokról.

Koralon Erők

A Koralonok hadereje az erőteljes közelharci képességekre támaszkodik, és ha van egy gyengéjük, az a távolsági tüzérő hiánya. Ezt a hiányt jócskán kárpótolja, hogy képesek gyorsan mozogni a csatamezőn, kellemetlen meglepetést okozva ellenfeleiknek, mikor feltűnnek a seregeik sűrűjében. Sok ilyen rajtaütést mellőzhető hibridek hullámai előznek meg, megtisztítva az utat az igaz Koralonoknak, hogy azok ott csaphassanak le, ahol igazán fáj.

Erősségek: Egy kemény igaz Koralon mag, melyet sok, eldobható hibrid vesz körbe. Lenyűgöző harctéri mozgékonyaság Örvénykapukon keresztül - ideiglenes feketelyukak, amiket azonnali utazásra használnak két pont között. Erőteljes közelharci képességek.

Gyengeségek: Messzehordó távolsági fegyverek majdnem teljes hiánya.

Megjegyzések: A lenyűgöző harctéri mozgékonyaságukkal, egy elmés játékos irányítása alatt a Koralonok majdnem minden ellenfelüknek igazi fejfájássá válhatnak. Remek döntés olyan játékosoknak, aki szeretnek "pszichikai terrort" élni az ellenfeleiken, és lehetőség szerint kiijeszteni belőlük a lelket is!

Kezdő Csapásmérő egység összeállítás (165 részes)

Mennyiség	Típus	Rátermettség	Különleges szabályok	Pont
1	Phazon	3	Parancsnok, Álcázás, Örvénykapu teremtése, Hibrid Irányítása	52
1	Lárva	2	Álcázás	33
2	Ivadék	1	Álcázás, Gyors	46
2	Ivadék	0	Álcázás, Gyors	34

Különleges szabályok

Álcázás

Ezzel a különleges tulajdonsággal rendelkező figurák rejtőzködési kiképzéssel és álcázófelszereléssel bírnak - melyekből nem egy hihetetlenül magasfokú technológiával bír. Az ilyen modellek látómezőn kívülre számítanak közepes távolságon kívül, és kifejezetten nehéz célpontnak bizonyulnak, a távolsági támadások -1 módosítóval történnek ellenük. Ez a módosító nem számít sablonos fegyverek esetén. Ha a modell közelharcba keveredik, vagy agresszív cselekedetet hajt végre (például rohamozik, vagy löv egy ellenséges modellre) felfedi a pozícióját és a kör hátralevő részében az általánosnak megfelelően célozható.

Gyors

Néhány modell képes hihetetlen sebességeket elérni, amely ideiglenes sokkal gyorsabbá teszi őket a megszokottnál. Ezek a figurák a normál MV értékük felét (lefele kerekítve) hozzá adják a maximális távolsághoz, mikor rohannak, vagy rohamoznak.

Hibrid irányítás

Nincs az alapkönyvben.

Különleges szabályok (folytatás)

Örvénykapuk

A Phazonok minden jel szerint képesek érzékelni a többi Koralon jelenlétét a környezetükben, látás nélkül, még akkor is, ha tömör kő, vastag falak, vagy másfajta akadályok választják el őket. Ez az érzék képessé teszi őket, hogy érzékeljék a társaik környezetét, mintha a világot a szemekük keresztül látnák.

Ez az erő, kombinálva azzal a képességükkel, hogy látszólag magát a teret formálják, kifejezetten fenyegetővé teszi őket a csatamezőn. Azáltal, hogy a fajtáját egyfajta fókuszpontként használja, a Phazon létrehozhat egy ideiglenes örvénykaput, amiket valamiféle alagút köt össze az n-úron keresztül. Az efféle kapuk stabilak, de rövid életűek, és majdnem azonnali utazást tesznek lehetővé bármely végpont között. A seregdedben lévő minden Phazon után szükséged lesz egy pár jelzőre, amik ezeket a kapukat jelképezik.

Örvénykapuk teremtése

Az örvénykapuk teremtése nagy összpontosítást igényel, hogy sikeres legyen. Ha a Phazon-t megzavarják, vagy nem teljesen a feladatra koncentrálnak, sikertelenségre van esély. Pánikoló Phazon-ok nem próbálkozhatnak kapu nyitásával. Egyébként egy lövés cselekvéssel megpróbálhatnak létrehozni egy örvénykaput. Ha a Phazon nem mozgott, akkor az segít neki a koncentrációban, és hatásosabb lesz. A következő szabályok lépnek érvénybe:

- Örvénykapu nyitásához helyezd a kapujelzőt 3 inchen, és látómezőn belül a Phazon-hoz, vagy bármely másik „fókusz” figurához a Phazon seregben. Ezután, ugyanezekkel a feltételekkel, helyezz egy másik jelzőt, ami a kaput szimbolizálja. Egyik kaput sem lehet 1 inchnél közelebb helyezni egy ellenséges modellhez. Tégy parancsnoklás próbát, a két kapu távolságán alapuló negatív módosítóval: rövid -1, közepes -2, hosszú -4, extrém -5.
- Ha a parancsnoklás próba sikeres, a kapu megnyílt, és készen áll a használatra. Ha sikertelen, valami rosszul sült el, és a kapu eltűnik: vedd le az örvénykapu jelzőket.
- Amennyiben a Phazon nem mozgott a kapunyitás körében, és egyik fókusz modell sem rendelkezik a „hibrid” különleges szabállyal, adj 1 inchet a távolsághoz a Phazon minden CAL pontja után a szövetséges modellek mellől való kapunyitás maximális távolságához.
- A Phazonok nem érzékelik a Hibrideket olyan mértékben, mint az igaz Koralonokat, így a kapunyitás is nehezebb számukra. Ha a fókuszmodellek egyike rendelkezik a Hibrid tulajdonsággal, akkor a kapunyitás csak abban az esetben lehetséges, ha a Phazon nem mozgott az adott körben. Ez a parancsnoklás próba -1 módosítóval történik.
- A Kapuk a jelölési fázisig maradnak a helyükön, vagy amíg megölik a Phazont - amelyik előbb történik.

Örvénykapuk használata

A Koralonok arra használják a kapukat, hogy a csatamező egyik pontjáról gyorsan a másikra kerüljenek, sokszor levepe meg ezzel ellenfeleiket, amikor hirtelen feltűnnek közöttük. A következő szabályok érvényesek:

- A Phazon haderejében lévő modellek úgy léphetnek át a kapun, hogy a jelzővel érintkezésbe mozzognak, és kilépnek a másikon. Helyezd a kilépő modelleket a jelző széléhez és onnantól számítsd a megmaradt mozgást.
- A reakció-cselekedetek kivételével a kapuból távozó figura ugyanúgy befejezheti a körét, mint normál esetben, vagyis mozoghat, lőhet, rohamozhat, stb.
- Miután a figura elhagyta az örvénykaput, nem végezhet több reakció-cselekedet az adott körben. Ennek ellenére végezhet reakció-cselekedet, mielőtt belép a kapun, és a további körökben.
- Egy figura, mely át kíván lépni a kapun, bejelölhet egy roham cselekedetet egy ellenséges modellel szemben, amíg az a kimeneti kapu látószögében tartózkodik.
- A kapuk nem törik meg a látószöget, és nem akadályozzák a mozgást. Azon szövetséges figurák, akik nem akarnak a kapun keresztül utazni és ellenséges modellek áthaladhatnak a jelzőn, és meg is állhatnak rajta.
- Ha egy figura át akar lépni a kapun, amit eltakar egy másik modell, helyezd a kilépő figurát talpkontaktusba az útjában álló modellel és vedd azt bemeneti pontnak. Az ellenséges modellel való érintkezések korlátozásai ez esetben nem számítanak, kivéve rohamnál.
- Ha egy figura ki akar lépni a kapun, amit egy másik figura takar, helyezd a figurát talpkontaktusba az akadályozó modellel, ha szövetséges, vagy 1 inchen odébb, ha ellenség. Ezután minden megmaradt mozgást ettől a ponttól számíts.