

URBAN WAR²

SYNTHA FRAKCIÓ LAP

Hit a Gépezetben

A Synthák már nem teljesen emberek. Viszont az emberiség evolúciójának következő lépéseként tekintenek önmagukra. A társadalmuk a tudomány és a technológia előnye iránt kötelezte el magát és az életük összes aspektusát egy masszív, Prime-nak (magyarul: tökéletességnek) nevezett, mesterséges intelligencia irányítja. A Synthák anyabolygójának szintén Prime a neve. Itt található az AI magja. Ezen felül a bolygó az egyetlen ismert lelőhelye a Prime-Obszidiánnak, mely egy egyedülálló, az AI konstrukciójában felhasznált ásvány.

A Synthák egy olyan jövőt várnak, melyben az ember és a gép közötti korlátok eltűntek és a tartályban fejlesztett emberek, a biomechanoidok, a kiborgok és a robotikus androsynthek mind kiveszik a részüket az élet folyamatban lévő kísérletéből. Szerintük a felsőbbrendűségük, mint a technológiában, a tervezésben és a funkcionalitásban megkérdőjelezhetetlenné teszik a végleges dominanciájukat.

Syntha Haderők

A Syntha haderők technológiailag nagyon fejlettek. Az egységeik gerincét katonai rangú robotikus androsynthek képezik. Bár nem ismerik a félelmet és egy átlag embernél jóval nehezebb fegyvereket képesek hordani és használni, az androsynthek kiszámíthatóak és hiányzik nekik a rugalmasság. Általában pont ezért vezetnek parancsorientált Biomech-ek a Syntha haderőket.

Erősségek: Erősen módosított, emberfeletti biomechanikus kiborgog által vezetett szívós, félelem nélküli robotikus egységek.

Gyengeségek: Esetenként némileg lassúak és rugalmatlanok lehetnek és számszerinti többletben lévő elenségek által megtámadhatóak.

Megjegyzések: A technológiailag legfejlettebb humán frakció. Olyan játékosokhoz illik, melyek jobban szeretnek távolról löni mint közelharcolni, és ezt is a lehető legnagyobb elérhető fegyverrel szeretik tenni. A Viridián frakció mellett a Synthák képeznek egy kezdő játékosok által kedvelt frakciót.

Kezdő Csapásmérő egység összeállítás (170 részes)

Mennyiség	Típus	Rátermettség	Különleges szabályok	Pont
1	Artemis Osztály Biomech	2	Parancsnok, Kiszemelő, Lopakodás	47
1	Nehézfegyverzetű kulcsember Androsynth	0	Pánik immunitás	27
4	Taktikai Androsynth I	0	Pánik immunitás	96

Különleges szabályok

Pánik Immunitás: Az ezt birtokló figurák vagy kivételesen fegyelmезettek vagy csak szimplán képtelenek elveszíteni a fejüket. Sose pánikolnak és ezáltal sose kell morál próbát tenniük.

Lopakodás: Az ezt a különleges szabályt birtokló figurák mesterek az észrevétlenül maradásban. A jól képzettségüknek és a legjobb álcázási technológiákkal ellátottságuknak köszönhetően hihetetlenül nehéz rájuk találni. Ezek a figurák nincsenek a lövés távolságon kívül eső ellenséges figuráknak LOS-jában. Ezenkívül mivel különösen nehéz célpontoknak számítanak, minden lövéstámadás -1 találatmódosítót kap. Ez a módosító nem érvényes, ha sablonfegyvert használsz. Ha egy figura közelharcban van, vagy agresszív cselekedetet tesz (például rohamozik vagy lő), felfedi a pozícióját és az általános szabályok alapján célba vehető annak a játékkörnek a végéig.

Kiszemelő: Ez a szabály nincs benne az alapkészletben.