

URBAN WAR²

VIRIDIÁN FRAKCIÓ LAP

Egyesített Erő

A Viridiának anyabolygója, Viridia, egy hatalmas kereskedelmi birodalom szívében nyugszik. Kinyilvánították az elkötelezettségüket a szabad kereskedelem, a demokrácia és az egész emberiségre kiterjedő kapitalizmus iránt és a kormány nem veti el az erőteljes felfegyverzett hadierők felhasználását a vezérelvek biztosításában. Ezek a hadierők rettenetesen féltékeny tüzerőre támaszkodnak és nem szeretnek részt venni tékozló háborúkban. Az otthoniak húzzák a szájukat ha túl sok osztag elveszik a csatamezőn és ez szavazatvesztéseket jelenthet a választók között.

Viridiai Hadierők

A Viridiai hadierők általában megkísérik a véres ökölharcokat, helyette inkább távolságból szállnak szembe az ellenségeikkel. Épp ezért van az osztagaik nagy része elsősorban távolsági harcra kiképezve és felszerelve. Hátrányban lehetnek ha az ellenségnek sikerül túl közel kerülni hozzájuk, bár ha a helyzet megköveteli kézt tudnak tenni néhány erős rohamosztagra, amikből viszont nem áll sok rendelkezésre.

Erősségek: Jól kiképzett és megbízható tengerészgyalogossággal rendelkeznek, melyet kivételesen sok távolsági haderő támogat. Kiváló távolsági tüzerő adottságaik vannak.

Gyengeségek: A közelharcú és közeli roham lehetőségeik és adottságaik nagyon be vannak határolva.

Megjegyzések: A Viridiaiak egy hálás játékkrajczió, bár problémáik lehetnek korlátozó terepen vagy erősen mozgékony, közelharcú ellenségekkel szemben. A kezdő játékosok szokták kedvelni ezt a frakciót, ugyanúgy, mint Synthákat.

Kezdő Csapásmérő egység összeállítás (166 részes)

Mennyiség	Típus	Rátermettség	Különleges szabályok	Pont
1	Gyarmati gyalogsági Őrmester	2	Parancsnok	34
1	Gyarmati gyalogsági orvlövész	1	Orvlövész, Mesterlövész	52
4	Gyarmati gyalogos	0		80

Különleges Szabályok

Orvlövész: Az orvlövészek fontos célpontok kiválasztására, az ellenséges haderők kulcsfiguráinak orvgyilkolására vannak kiképezve és ezáltal, az áldozataik megválasztásával a lehető legnagyobb megzavarást okozzák. Ha a figyelmüket sikerül csak a jelenlegi feladatra összpontosítani nagyon hatásosak az rejtőzködő vagy álcázott ellenséges csapatok észlelésében. Szakemberek a legmegfelelőbb célpontok kiválasztásában. A következő szabályok érvényesek:

- A modell nagyobb távolságban képes felfedezni az Álcázás vagy Rejtőzködés különleges szabályaival rendelkező ellenséges modelleket. Álcával rendelkező ellenfelekkel szemben „hosszú” távolságban, rejtőző ellenségek felé pedig „közepes” távolságban van LOS-a.

Mesterlövész: Vannak olyan figurák melyek mesterek a hajszálpontos célzásban és az ellenfél legsebezhetőbb pontjainak eltávolításában. Ha egy ilyen figurád sikeresen eltávolít egy célpontot távolsági fegyverrel, dobj még egy sebezés kockát minden két pont után amivel túldobtad a szükséges találat célszámot. Például: Egy mesterlövész puskával felfegyverzett Mesterlövész lő egy közeli távolságban lévő célpontra. Egy 6+ szükséges a találathoz és kap egy +2es módosítót a fegyverre, nincsenek más módosítók. A kockadobás eredménye egy tiszteletreméltó 8as és ehhez hozzáad 2öt a mesterlövész távolsági módosítója miatt, azaz az összesített eredmény egy 10es. Ez 4 ponttal több az elvárt 6nál, ezért három sebezés dobás következik (2 extra a 4 plusz pontért).