

NEUROSHIMA HEX! SAND RUNNERS



ПЕСЧАНЫЕ БЕГУНЫ

Это остатки воинских формирований, которые были брошены на борьбу с Молохом в самом начале войны.. стая безумцев которые со временем потеряли в пустоши свой разум. Свободные стрелки с легким подходом к жизни, но жесткие воины на поле боя. Некоторые могут подумать - и это все? В тот самый момент, когда люди думают, что знают о них все, начинают происходить самые странные вещи .. необъяснимые вещи..

ОПИСАНИЕ АРМИИ

Преимущество этой армии в возможности использовать Песчаную бурю, для отключения гексов поля. Воины этой армии обладают свойствами модулей. Кроме того, база этой армии является двухсторонней, что дает ей возможность уничтожить один более медленный юнит врага, до того как он атакует.

Недостаток армии - низкая базовая инициатива, и факт того, что неудачный переворот стороны базы может привести к невозможности уничтожения, во время битвы, соседних с базой юнитов врага.

ТАКТИЧЕСКИЕ СОВЕТЫ

Определите какой из отрядов представляет наибольшую опасность, и нейтрализуйте его с помощью Песчаной бури. Помните, что любой отряд на который ставится Песчаная буря, не может быть убит во время боя. Это не решает проблему, но дает время.

Зыбучие пески не действуют на Песчаных бегунов, и это не только отличный механизм защиты их базы, но и способ обеспечить место для атаки на вражескую базу.

НОВЫЕ ПРАВИЛА



Двухсторонняя база:
Игрок может переворачивать гекс на другую сторону. В начале игры, игрок выбирает сторону с которой начнет игру.



Адаптация:
Один раз в ход можно одновременно перевернуть и вернуть юнит с этим свойством.



Песчаная Буря:
Это специальный гекс действия который начинает сражение, и все правила сражения при этом действуют как обычно (ход игрока завершается и начинается битва, нельзя разыграть если у кого-то из игроков закончились гексы в колоде и т.д.).

Однако, до начала битвы, Песчаная буря может быть поставлена на любой гекс на игровом поле (вкл. базы, и принадлежащий какому-либо игроку или пустой). Гекс на котором установлена Песчаная буря полностью исключается из игрового поля во время сражения, т.е. юнит под ним не может атаковать, или быть атакован, не может выполнять какое-либо действие или оказывать влияние на другие гексы.

Песчаная буря также блокирует линию выстрела - любые дистанционные атаки не могут действовать через нее (даже такие как Мортира, Снайпер, Пушка Гаусса, Гранатометчик, Дробовик и т.д.). После сражения убирается в отбой.

ОСОБЕННОСТИ

Песчаная буря:

- **Зыбучие пески / Подрывник** на этом гексе не действуют.

- база **Стальной полиции**: Стальная сеть перестает действовать, и немедленно возвращается к игроку.

- база **Мефисто**: Челюсти не действуют. После сражения маркер убирается с поля и возвращается к игроку.

- база **Дыхание смерти**: Возрождение не действует, но все убитые юниты могут быть помещены в Зомби-запас как обычно.

- база **Нео-Джунгли**: Мать-земля перестает действовать. Однако, если Песчаная буря расположена на любом другом юните Матери-земли, то это никак не нарушает соединение элементов Матери-земли. Гекс на котором Песчаная буря остается соединенным с любыми юнитами подключенными к нему, но любые модули подключенные к нему считаются не связанными с Матерью-землей.

- **Яд**: если Песчаная буря установлена на юнит, на котором маркер Яда, то яд не причиняет ранение этому юниту в течении битвы.

- **Дыра** (Шарраш) не действует.

- **Маркеры** (Инкубатор, Челюсти, Дистанционная сеть и т.д.): если Песчаная буря установлена на гекс с маркером, маркер возвращается к его игроку после окончания битвы.

- **Модули дистанционного действия** не действуют, если на их пути установлена Песчанная буря.

Зыбучие пески:

- медик может поглотить урон, причиненный ими, как обычно.

- база врага на них не получает урона, и Зыбучие пески уничтожаются.

- Подрывник (Шарраш) действует с ними одновременно.

- Объект Дэнсера получает 1 ранение, и Зыбучие пески убираются в отбой.

Адаптация: Нельзя делать поворот без переворота стороны. Юнит под сетью не может использовать Адаптацию.

Солдаты со свойствами модулей:

- подключенный **Захватчик** (Аванпост) дает бонусы своим юнитам, но при этом воин Песчаных бегунов атакует как обычно.

- подключенный **Шпион** действует как обычно. Если воин Песчаных бегунов со свойством модуля Медик, подключен к нескольким юнитам (включая Шпиона), и те получают ранение одновременно, то играющий за Песчаных бегунов решает, какой из подключенных юнитов будет спасен.

- **медик** может спасти другой юнит на инициативе 0, и при этом выполнить свою атаку, но не может спасти другой юнит, если получает ранение и уничтожается на этой же фазе инициативы

NEUROSHIMA HEX! SAND RUNNERS



1 База
Свойство: *Адаптация*
- позволяет раз в ход выполнить переворот базы на другую сторону и повернуть ее в любом направл. (поворот не может быть выполнен без переворота). Ближний бой & Броня.



1 Наёмный убийца
Ближний бой.
Стрельба.
Броня.



3 Берсерк
Стрельба.
Мобильность.
+1 инициативы в 2-х напр.



2 Коммандо
Ближний бой.
Стрельба.



3 Молот
Ближний бой.
Броня.
2 жизни.



2 Секатор
Стрельба.



1 Санта
Ближний бой.
Медик в 2-х напр.



1 Лу
Ближний бой.
Медик в 2-х напр.



2 Офицер I
+1 силы ближнего боя для подключенных юнитов.



1 Офицер II
+1 силы стрельбы для подключенных юнитов.



2 Караван
Дает «Мобильность» подключенному юниту.
Мобильность.



2 Мираж
-1 инициативы подключенным вражеским юнитам.




2 Вождь
+1 доп. атака подключенным юнитам, в фазу инициативы после последней фазы атаки юнита.



2 Зыбучие пески
[Гекс основы]
В начале боя уничтожает юнит врага расположенный на ней, вместе с собой. Не действует на базы.

Если при разыгрывании **Песчаной бури**, на Зыбучих песках нет другого гекса, то Зыбучие пески могут быть перемещены на соседний свободный гекс, до размещения Песчаной бури на игровом поле.

 - маркер Зыбучих песков



5 Песчаная буря
Позволяет положить этот гекс на любое место на игровом поле, после чего начинается Сражение. Гекс на котором размещена Песчаная буря полностью исключается из игрового поля на время сражения, и блокирует линию выстрела. После окончания битвы убирается в отбой.



3 Перемещение
Позволяет переместить свой юнит на соседний свободный гекс и/или повернуть его.



2 Толчок
Позволяет оттолкнуть соседний юнит врага на свободный гекс за ним. Куда именно - выбирает оппонент.