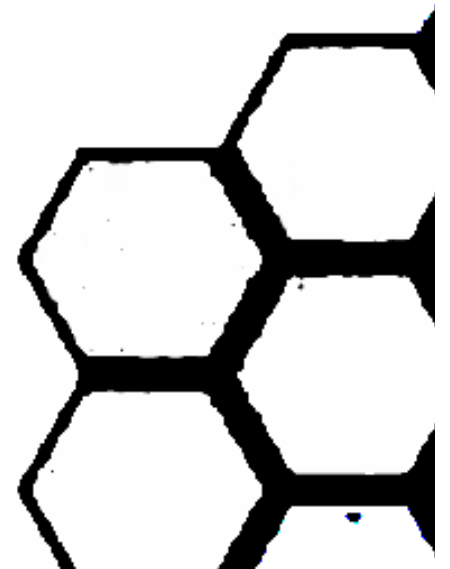


Zdolności Armii Fanowskich

cz.1




Tekst: Meppo
Skład: Malvick



Słowem wstępu

Wicie, regularnie przebiegam sobie w necie po wszelkich źródłach mających coś wspólnego z hexem, i cieszy mnie bardzo prędkość, w jakiej powstają nowe armie fanowskie. Dżizys, jeśli ktoś chciałby zrobić kompendium wiedzy na ich temat, pracować by musiał diablo długo. Federacja Apalachów, Gildia Gladiatorów, Troglodyci, Sharrash, Doomsday Machine, Nowy York (za armie fanowskie uznaję te, które nie weszły do podstawki) Bestie, Bractwo Krzyża, Salt Lake, Sand Runners, Stalowa Policja, trójka Amberu, ponadto trwają prace nad następnymi sześcioma – siedmioma. Dużo tego, nie? Większość z tych armii wprowadza jakieś rozwinięcie do zasad, jakąś nową zdolność, coś, czego podstawowe zasady nie objęły. Dzięki temu otrzymujemy gigantyczny koktajl zasad i enlargetów do twardego kręgosłupa gry. Problem polega na tym, że jedna armia jest jakiś czas na topie, potem przestaje być atrakcyjna, gra się nowymi, wprowadzającymi zupełnie nowe zdolności. Stare zdolności są zapominane, wiele dobrych pomysłów zostaje pogrzebanych razem z armią. Nie ma możliwości, by je wykorzystać w kolejnych armiach. Dlatego właśnie postanowiłem stworzyć ten felieton. Ma to być swoiste rozwinięcie instrukcji, zbierające do kupy wszystkie zdolności armii fanowskich. Będę oceniał, recenzował, i doradzał, jak taką zdolność wykorzystać przy tworzeniu własnej armii. Może to się komuś przyda. No to jazda. Na pierwszą odstonę: Federacja Apalachów, Bestie i Gildia Gladiatorów.

Klucz zdolności jest następujący:

Nazwa 

Armia, w której zdolność pojawiła się po raz pierwszy
Autor

Opis zdolności w instrukcji armii
Recenzja zdolności, zalety, wady



Pobierz armie użyte w tym artykule!

 **Federacja Apalachów** - Thorik, de99ial - <http://de99ial.wrota.com.pl/nshexpack.zip>

 **Bestie** - Mar_cus - http://elx.pl/download/neuroshima/hex_bestie.rar

 **Gildia Gladiatorów** - Jaskier - http://www.kip.irpg.pl/pliki/Gildia_Gladiatorow2.pdf

Fabryka



Federacja Apalachów

Jeśli obok sztabu jest jakieś wolne pole, Fabryka działa. Dzięki niej możesz dociągnąć jeden żeton więcej. Jeżeli w pociągniętych żetonach nie ma ani jednego modułu, to jeden wtasowujesz, (drugi normalnie odrzucasz). Jeśli w pociągniętych żetonach jest 1 moduł, możesz go postawić obok sztabu, lub wtasować z powrotem. Jeżeli w pociągniętych żetonach jest więcej niż jeden żeton, wybierasz, który pochodzi z Fabryki (czyli ten który stawiasz obok sztabu lub wtasowujesz. Jeżeli wokół

sztabu nie ma wolnych miejsc, lub został on zasięciowany, fabryka nie działa.

Oryginalne to i ciekawe. Możemy sobie łatwo tworzyć osłony sztabu przed wrogimi strzelcami, no i przeczesywać talię w poszukiwaniu potrzebnych i użytecznych żetonów. No i, gdy dociągniemy ich więcej, to my decydujemy, który z nich wystawić. Zdolność może się sprawdzić także na innych żetonach, nie tylko na sztabie. Więcej fabryk w terenie? Dodatkowy punkt żywotności, jakieś tarcze, i żeton może być niezły. Klimatycznie pasuje do maszyn.

Odepchnięcie



Federacja Apalachów

W czasie bitwy, w swojej inicjatywie, żeton może odepchnąć jeden dowolny sąsiadujący wrogiego żeton. Nie można odepchnąć żetonu, jeśli ten jest

zasięciowany, lub gdy nie ma miejsca na taki manewr.

Adaptacja dla potrzeb jednostki zdolności znajdującej się na żetonie natychmiastowym. Przestaje być przydatne, jak się robi tłok, ale działanie jest bez zarzutu. Idealne do sporych, silnych i powolnych armii.

Artyleria



Federacja Apalachów

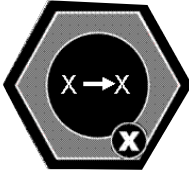
Siła ataku artylerii nie może być modyfikowana. Pozostałe moduły i zasady działają normalnie. Artyleria może zadać obrażenia dowolnej jednostce w swoim zasięgu (tylko jednej). Przed atakiem artylerii nie chroni pancerz. Można atakować cele zasłonięte przez inne jednostki (atak balistyczny). Zasięg artylerii pokazuje ilustracja.

Silny atak, równie skuteczny jak Gauss. Jeśli chcemy wykorzystać tę zdolność, nie możemy zapomnieć o równowadze, bo nieopatrznie damy jednostce za dużą inicjatywę, i już gotowa niepowstrzymanie atakować z zasięgiem bomby. Zdolność pasuje właściwie do każdej, standardowej armii, bo jakież wojsko nie korzysta z artylerii?



Koszary

 Federacja Apalachów



Wyjątkowo bez cytatu zdolności z instrukcji, ponieważ uogólniłem zdolność, która w armii opisana była tylko pod kątem dwóch jednostek. W prostych słowach, tak długo jak moduł jest przy konkretnej jednostce,

zamienia ją na inną. W momencie gdy przestaje działać na jednostkę (zostaje zasieciowany, odwrócony, zniszczo-ny) jednostka wraca do swojego poprzedniego stanu. Imo mało przydatne, choć można pomyśleć o ciekawych combosach.

Ps. Tam gdzie „X” na żetonie wstawcie pierwszą literę jednostki. No i nie zapomnijcie dodać puzzli kierunków.

Grupa

(tłum, chłopstwo, whatever)

 Federacja Apalachów



Każdy żeton ma +1 do obrażeń, za każdego chłopca, z którym sąsiaduje. Zdolność ta (Grupa) symbolizowana jest przez symbol kosy.

Przyjemna, uniwersalna zdolność. Pasuje wszędzie, gdzie liczy się ilość, a nie jakość. Jeśli chcemy, możemy zmienić symbol na dowolny inny, a zamiast grupy używać nazwy tłum lub stado (tylko musimy uważać, żeby się nie pomyliło ze zdolnością żetonu „Stado” z armii Bestii).

Trucizna

 Bestie



Niektóre jednostki atakują z Trucizną, która w praktyce działa jak anty-medyk. Oznacza to, że ewentualne dodatkowe życia żetonu przeciwnika nie jest w ogóle brane pod uwagę – jeden cios i schodzi z planszy. Trucizna także

sprawia, że doczepiony do jednostki Medyk w ogóle na nią nie działa.

Jeden z moich faworytów. Zdolność idealna do wszelkiej maści zabójców i assasynów. Skutecznie osłabia wiele, z pozoru silnych jednostek. Do wykorzystania zarówno na modułach, jak i na jednostkach. Serdecznie polecam.

Stado

 Bestie



Stado z racji swojego rozproszenia nie może zginąć poprzez zwykłe ciosy i strzały. Jedynym sposobem jest użycie

Granatu lub Bomby – jednakże wtedy obrywa także jednostka pod spodem. Wszystkie zwykłe ataki, Snajper czy też Sieciarz zawsze trafiają w żeton pod Stadem. Na żeton pod Stadem nie działa Odepchniecie. Przy pomocy żetonu Ruchu można przesunąć Stado w dowolne miejsce planszy.

Kolejna warta uwagi zdolność, choć bez pewnych prac nad nią, nie do wykorzystania w innych armiach. Rój ptaków, ruchomy i ciężki do zabicia sieciarz. Nie wiem czy Mar_cus nie przesadził, ale fakt faktem że jest diablo przydatna. O samej idei „nakładek”

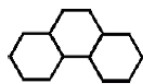
można rozmyślać godzinami. Można popracować na przykład nad modułami – nakładkami, dla własnych jednostek, lub (o czym sam rozmyślam od dłuższego czasu) nad jednostkami latającymi. Polecam prace nad tą zdolnością.

Pełzanie

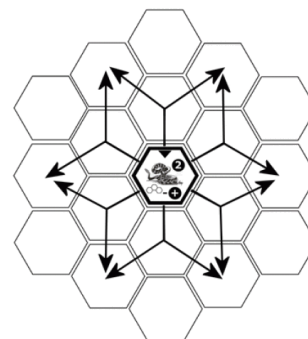
 Bestie

Żeton ma możliwość pełzania. Jest to odpowiednik Ruchu, tyle że po specyficznym torze. Są to dwa pola jak na miniaturowej ikon-ce na żetonie. Żeton może to zrobić nawet wtedy, gdy nie ma bezpo-średniego dojścia do docelowego hexa. Jako że jest to zmodyfi-kowany ruch, Anakonda może się też po prostu obrócić w miejscu.

Na pierwszy rzut oka ciekawa zdolność. Mar_cus nie wyjaśnił jednak kilku



spraw. Czy żeton z pełzaniem musi wykonać obydwie ruchy? Bo jeśli tak, to żeton nigdy nie zajmie części pół na mapie. No i czy rzucenie



Przykład Pełzania

normalnej mobilności sprawia, że żeton z pełzaniem porusza się po swoim specyficznym torze, czy nie? No i ta ikonka... taka trochę nie hexowa. No ale sama zdolność warta uwagi. Nie tylko w armiach posiadających węże.

Skok

 Bestie

Wyjątkowo bez cytatu, ponieważ w opisie zdolność związana była bardzo z żetonem z armii – Croats. Zdolność skoku pozwala jednostce, we własnej inicjatywie, tuż przed zadaniem ciosu, pokonać dodatkowo jednego hexa, by doskoczyć do jakiejś jednostki, i wtedy



zadać jej obrażenia. Skoczyć można tylko gdy mamy wolne pole, tylko w kierunku, w którym żeton atakuje, i tylko jeśli po wykonaniu skoku zadamy obrażenia żetonowi, w którego kierunku skakaliśmy. Nie można skakać „w powietrze”. Zdolność bardzo elastyczna i nadaje się do wielu armii. Szczególnie ze wspomnianą wyżej trucizną może tworzyć zabójcze, assasynowate wręcz combo.



Granat dymny

 Gildia Gladiatorów



Działa na trzy sąsiadujące ze sobą i ze Sztabem jednostki. Sprawia on, że podczas najbliższej bitwy jednostki te nie wykonują swoich ataków. Nie zmienia to faktu, że nadal mogą zostać zaatakowane. Granat dymny działa również na zaprzyjaźnione jednostki. UWAGA: Zakres działania granatu

ogłasza się dopiero podczas Bitwy, a NIE po zagranii żetonu.

Właściwie przyznam się, że nie miałem jeszcze okazji wykorzystać tego żetonu. Jest to jedyna nowa zdolność w armii Jaskra (jeśli nie liczyć Wojowników atakujących dwie jednostki przed sobą). Granat, podobnie jak granat dymny, pasuje jak ulał do każdej konwencjonalnej armii, więc jeśli jest wolne miejsce, to grzech go nie wykorzystać

To tyle na jeden raz. Mam nadzieję że przypomniane i przytoczone tu zdolności jednych z pierwszych armii fanowskich zainspirują was do tworzenia własnych. Przy następnej aktualce Bractwo Krzyża, Salt Lake i Sand Runners. Udanych partii tymczasem!

Meppo

CHCESZ WIĘCEJ. ŻOŁNIERZU?!
wstęp do działa HEXa na
ORBITALU!

**armie fanowskie. hexogłówki. artykuły.
nowe zasady i wiele innych!**

HEX.ELX.PL