

<p>COMBAT 5</p> <p>Un Combat s'engage. Le tour du joueur s'achève à la fin du Combat. Ne peut jouer à déjà pioché sa dernière tuile.</p>	<p>ROQUE 2</p> <p>Deux Unités adjacentes que vous contrôlez (y compris le QG) peuvent échanger leur place. Elles ne peuvent pas changer leur orientation. Les Unités prises dans un Filet ne peuvent pas Rouquer.</p>	<p>MINE 2</p> <p>Si une Unité (amie ou ennemie) est posée ou déplacée sur une Mine, l'Unité et la Mine sont automatiquement détruites et retirées du plateau. Si un QG est posé ou déplacé sur une Mine, la Mine est détruite, le QG reste en revanche intact. Le Médecin peut prendre les dégâts infligés par une Mine.</p>	<p>SNIPER 1</p> <p>Le Sniper inflige 1 Blessure à une Unité ennemie de votre choix sur le plateau. Le Sniper ne peut pas cibler un QG ennemi.</p>	<p>ROTATION 3</p> <p>Cette tuile permet de faire pivoter une Unité que vous contrôlez dans la direction de votre choix. Les Unités prises dans un Filet ne peuvent pas pivoter.</p>	<p>POUSSÉE 3</p> <p>Repoussez une Unité ennemie adjacente vers une case libre. Si plusieurs cases libres sont disponibles, c'est le joueur contrôlant l'Unité repoussée qui choisit.</p>	<p>MOBILITÉ 3</p> <p>Déplacez une Unité que vous contrôlez vers une case libre adjacente et/ou pivotez-la dans la direction de votre choix.</p>	<p>MÉDECIN 1</p> <p>Une Unité connectée doit ignorer toutes les Blessures subies par une attaque: le Médecin est défaussé.</p>	<p>ECLAIREUR 2</p> <p>+1 Initiative aux Unités connectées.</p>	<p>AGITATEUR 3</p> <p>Ce Module à la capacité Prise de Contrôle.</p>	<p>SABOTEUR 1</p> <p>-1 Initiative aux Unités ennemies connectées.</p>	<p>QG 1</p> <p>Prise de Contrôle.</p>	<p>MERCENAIRE 2</p> <p>Attaque à distance.</p>	<p>GARDE DU CORPS 2</p> <p>Attaque au corps-à-corps.</p>	<p>GARDE 2</p> <p>Blindage. Résistance.</p>	<p>TIREUR 2</p> <p>Attaque à distance.</p>	<p>\$ Marqueur de Contrôle</p>
---	--	---	--	--	---	--	---	---	---	---	--	---	---	--	---	--------------------------------

HISTORIQUE

Par rapport aux autres villes américaines, Vegas fut relativement épargnée par la guerre. Elle reste l'un des rares endroits où la civilisation d'avant le conflit perdure. L'on y vit mieux que partout ailleurs. En contrepartie, elle a servi d'aimant à tout ce que l'Amérique compte de personnes peu recommandables. Tout le monde sait qu'à Vegas, vous pouvez vous procurer ce que vous voulez, pourvu que vous y mettiez le prix. La force de Vegas ne réside pas dans son armée ou dans l'armement lourd, mais dans sa richesse, sa maîtrise de la programmation des machines et de ses talents de manipulation.

CARACTÉRISTIQUES

L'atout de Vegas repose sur sa capacité à retourner les forces de l'ennemi contre lui-même, grâce à la capacité du QG et aux Agitateurs. Autre avantage de taille, la mobilité de son armée.

Son nombre de soldats et leur initiative constituent ses principaux points faibles.

CONSEILS

Une stratégie payante consiste à déplacer votre QG à proximité du QG ennemi, afin de contrôler les unités qui le protègent.

NOUVELLES RÈGLES

Tuile fondation

Les tuiles Fondation sont un nouveau type de tuile. Une tuile Fondation ne peut être placée que sur un emplacement libre. Une fois placée, n'importe quelle Unité peut être posée ou se déplacer dessus. Une tuile Fondation n'est pas considérée comme une Unité, elle ne peut pas être déplacée, poussée, prise dans un filet, etc. Elle ne peut être détruite que par les tuiles Action (Sniper, Grenade, Frappe Aérienne...). Elle ne bloque pas la ligne de mire des Unités. L'emplacement occupé seulement par une tuile fondation est considéré comme vide pour le déclenchement d'un Combat si le plateau est plein.

RÈGLE SPÉCIALE

Le joueur Vegas est toujours le dernier à jouer.

\$ Prise de Contrôle

Une Unité ennemie en contact direct avec l'Agitateur ou le QG Vegas (notez que la capacité spéciale ne fonctionne que dans une direction) tombe automatiquement sous le contrôle de Vegas et est considérée comme amie.

De plus, lorsqu'il prend le contrôle d'une Unité, le joueur Vegas peut la faire pivoter dans la direction de son choix.

L'Unité contrôlée reste amie tant qu'elle est en contact avec l'Agitateur ou le QG Vegas.

Le marqueur de Contrôle doit être posé sur l'Unité capturée.

Un QG ennemi ne peut pas être contrôlé.

Détail des règles

La Prise de Contrôle l'emporte sur les Filets : si un Rétaire et un Agitateur combattent, l'Agitateur prend le contrôle du Rétaire et échappe à l'effet du Filet.

La Prise de Contrôle l'emporte sur les actions du Module Dérivateur Outpost : s'il y a un combat entre un Dérivateur et un Agitateur, l'Agitateur contrôle le Dérivateur (et uniquement lui).

Mais si le Dérivateur attaque l'Agitateur (dont la capacité Prise de Contrôle est orientée dans une autre direction), le Dérivateur affecte normalement l'Agitateur.

Quand une Unité parvient à se libérer de la Prise de Contrôle de l'Agitateur / du QG Vegas, elle garde l'orientation qu'elle avait juste avant la reprise de contrôle par son possesseur initial.

Si un Agitateur (ou le QG Vegas) prend le contrôle d'une Unité ennemie lors d'un Combat, il est possible de faire pivoter cette Unité dès que le Combat est terminé.

Une Unité capturée blessée conserve les Blessures qu'elle a subi. De même, les Blessures restent après que l'Unité s'est libérée du contrôle ennemi.

vegas