

Sous-terrain

La capacité Sous-terrain n'a aucune autre utilité que de permettre au QG Sharrash de Roquer.

<p>COMBAT 5</p> <p>Un Combat s'engage. Le tour du joueur s'achève. Paralyse l'ennemi (QG compris) avec une attaque au corps-à-corps ou à distance, cette dernière reçoit un marqueur Paralyse. À partir de ce moment, l'Unité ne peut plus effectuer aucune attaque jusqu'à la fin du Combat en cours. Toutes les autres capacités sont actives (Modules, Filets, Résistance, Blindage...). À la fin du Combat, retirez le marqueur Paralyse.</p>	<p>MOBILITÉ 2</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>PARALYSIE 1</p> <p>Paralyse une Unité ennemie jusqu'à la fin du prochain combat.</p>	<p>TRONC 1</p> <p>Pendant le tour du joueur, si aucune Unité n'est positionnée dans le Trou, il peut attirer une Unité ennemie adjacente à l'intérieur. L'Unité ne peut pas tourner pendant le déplacement. Une Unité dans le Trou peut agir normalement (y compris en sortir avec un déplacement). Après la fin de l'Initiative 0 de chaque Combat, si une Unité ennemie se trouve dans le Trou, elle est automatiquement délaissée (aucun effet sur les QG).</p>	<p>OFFICIER 1</p> <p>Sous-terrain. corps-à-corps +1 attaques aux Unités connectées.</p>	<p>MORTIER 3</p> <p>Attaque Mortier aux Initiatives 2 et 1.</p>
<p>EXPLOSION 4</p> <p>Au début d'un Combat (avant les phases d'Initiative), l'Explosif détruit la tuile ennemie adjacente à l'icône de l'Explosion. Retirez cette tuile et sur les QG.</p>	<p>TRANSPORT 2</p> <p>Une Unité connectée peut effectuer un déplacement supplémentaire et/ou tourner comme si elle avait Mobilité.</p>	<p>ECLAIREUR 1</p> <p>+1 Initiative aux Unités connectées.</p>	<p>MÈRE 1</p> <p>Sous-terrain. Une Unité connectée peut réaliser une attaque supplémentaire lors de la phase d'Initiative suivant sa dernière phase.</p>	<p>DÉCHARGE 1</p> <p>Sous-terrain. Ajoutez la capacité Paralyse aux Unités connectées.</p>	<p>MUTANT 3</p> <p>Attaque au corps-à-corps. Paralyse.</p>
<p>RATS 3</p> <p>Attaque au corps-à-corps.</p>	<p>MÉDECIN 2</p> <p>Sous-terrain. Une Unité connectée doit ignorer toutes les Blessures subies par une attaque: le Médecin est délaissé.</p>	<p>MONDE SOUS-TERRAIN 1</p> <p>Tant que ce Module est sur le plateau, toutes les tuiles ont la capacité Sous-terrain.</p>	<p>BÊTE 1</p> <p>Attaque au corps-à-corps.</p>	<p>PESTE 2</p> <p>Attaque au corps-à-corps aux Initiatives 1 et 0. Mobilité. Résistance.</p>	<p>QG 1</p> <p>Transfert Sous-terrain. À son tour, le joueur Sharrash peut échanger la place de son QG avec celle d'une Unité alliée adjacente possédant la capacité Sous-terrain, mais il ne peut pas changer d'orientation. Une Unité (ou la QG sous Filet ne peut pas être échangée.</p>

HISTORIQUE

Des rats mutants parfaitement organisés vivent dans les sous-sols des villes en ruine. Ils défendent féroce leur nid et n'hésitent jamais à se sacrifier pour la meute. Les rats de Sharrash sont des mutants plus intelligents et surtout plus imprévisibles que toute autre espèce.

CARACTÉRISTIQUES

Les principaux avantages de l'armée sont : la Mobilité de son QG, la destruction des Unités ennemies les plus rapides et la Paralyse des plus lentes, ainsi que les Mortiers qui contournent les lignes de défense de l'ennemi. Un autre avantage du Sharrash est la difficulté à éliminer sa tuile fondation (le Trou), qui peut facilement entraver les plans de l'ennemi.

Les inconvénients de Sharrash sont la faible quantité de Combattants par rapport à d'autres armées, leur faible Mobilité, Résistance et Initiative, ainsi que l'absence de Blindage.

CONSEILS

En fonction de l'adversaire, le QG de Sharrash devrait pouvoir s'échapper facilement (par exemple, contre Moloch ou Outpost) ou se protéger des attaques dans un coin (par exemple, contre Hegemony ou Borgo). Le Trou peut être utilisé de deux manières différentes : situé près du QG de Sharrash, le Trou enlèvera les attaquants. Lorsqu'il est placé à côté du QG de l'ennemi, le Trou va attirer les unités qui le défendent.



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.

Explosif

Les Médecins peuvent absorber les Blessures causées par un Explosif de la manière habituelle.

Les Médecins NE PEUVENT PAS sauver l'Explosif.

Si un Explosif n'explose pas au tout début du Combat (par exemple, il a été désactivé par un Filet), il ne pourra pas exploser plus tard pendant ce Combat.

Si un explosif n'est pas connecté à une tuile ennemie, il n'explodera pas. S'il est connecté au QG ennemi, il explose, mais il n'inflige aucune Blessure au QG.

Dans un jeu contre Dancer, les Explosifs infligent 1 Blessure à l'Objet.

Les Explosifs peuvent être désactivés de la manière habituelle par un Filet, une prise de contrôle, repoussé, etc.

Réflexion (Steel Police) fonctionne également sur l'explosion.

Les Modules ennemis qui diminuent l'Initiative n'affectent pas l'Explosif.

RÈGLES SPÉCIALES

Trou

Comme toutes les tuiles possédant une action, le Trou peut agir immédiatement après avoir été posé.

Le Trou ne fait aucun dégât aux Unités alliées qui se tiennent dedans.

Dans un match contre Dancer, le Trou inflige 1 Blessure à l'Objet.

Les Médecins ne peuvent pas absorber les Blessures infligées par le Trou.

Sous-terrain

Le Dérivateur Outpost fonctionne sur les Modules Sharrash de manière classique.

Paralyse

Si le QG de Borgo est paralysé, il ne peut pas lancer de Grenade. Un Clown paralysé (Moloch) ne peut pas appeler une Frappe Aérienne.