

HISTORIQUE

New York n'a pas disparu. Ravagée par des bombes atomiques, transformée en forteresse retranchée au milieu des décombres, elle lutte encore pour les idéaux de l'Amérique Libre. Devenue capitale d'un petit état du même nom, elle est le fer de lance d'une croisade destinée à restaurer l'ancien monde. En même temps, elle s'est arrogée le rôle de guide de la nation et s'est employée à éradiquer ses ennemis. Inlassablement, elle lance de nouvelles troupes en quête de ressources et de Technologies d'avant la guerre, grossissant ses rangs des recrues embrigadées en chemin. La ville s'est muée en un état policier fortifié, l'un des rares endroits au monde étant sûr mais où la paix se paye au prix d'une obéissance absolue.

CARACTÉRISTIQUES

L'avantage de l'armée réside dans la diversité de ses Unités et notamment de son grand nombre de tireurs. La QG constitue un atout de poids, avec ses Points de Vie additionnels, tout comme les Espions qui peuvent tirer parti des Modules ennemis.

La faiblesse de cette armée réside dans une possibilité moindre de créer de puissantes coalitions offensives. En outre, la capacité spéciale du QG est plutôt défensive.

CONSEILS

Placez vos Unités tout autour de votre QG dès que possible. Cela les renforcera et créera une muraille impénétrable ou presque autour de votre QG. Au fil de la partie, dès qu'un hexagone proche de votre QG devient vide, comblez-le. Une fois votre QG solidement protégé, vous pourrez attaquer l'ennemi avec davantage d'efficacité.

CONSEILS POUR L'ADVERSAIRE

Même si cela signifie sacrifier vos propres Unités, les hexagones autour du QG de New York doivent être occupés. Mieux vaut sacrifier une Unité que de permettre à votre adversaire d'y placer l'une de ses Unités qui n'en sera que plus résistante.

new york

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.

RÈGLES SPÉCIALES

Mine

Si le dernier emplacement libre est occupé par une Mine et qu'une Unité est placée dessus, elle est détruite immédiatement et le Combat ne se déclenche pas.

New York en multijoueur

Le QG ne donne pas de bonus au QG allié.

Exemple de tir de Lance-Roquette

Le Lance-Roquette tire sur un hexagone adjacent dans la direction indiquée par la tuile. Cet hexagone n'est pas occupé par une Unité ennemie, donc la roquette peut avancer encore de 2 cases (si elles ne sont pas occupées par des Unités ennemies). Ces cases n'ont pas à être en ligne droite, le joueur décide donc de faire tourner la roquette à droite sur une case qui est occupée par une Unité New York, puis elle tourne à gauche, sur une case occupée par le QG Hegemony. Le QG encaisse 3 Blessures.

Franc-tireur

Un Franc-tireur peut choisir sur quelle Unité ennemie placée dans la ligne de mire il tire (il n'est pas nécessaire que ce soit celle qui est la plus proche). Une Unité dotée de Blindage est normalement protégée contre le tir du Franc-tireur.

Espion

Un Espion peut se connecter à un Module ou à un QG ennemi comme s'il s'agissait de Modules ou de QG amis. Il bénéficie automatiquement des bonus et avantages qu'ils confèrent (un Module peut cependant aider les Unités alliées qui sont connectées à lui). Si un Module Médecin est connecté à plusieurs Unités (dont un Espion) recevant toutes des Blessures en même temps, c'est au contrôleur du Module de décider quelle Unité connectée doit être soignée.

Espion contre Neojungle

Un Espion adjacent au QG Neojungle ne fait pas partie de la Terre Mère. Mais si l'Espion est directement lié à un Module de Neojungle il reçoit le bonus du Module normalement.



QG**1**

Tant qu'une Unité amie reste adjacente au QG, elle gagne temporairement 1 point de Résistance additionnel. Si l'Unité qui était

adjacente n'est plus connectée au QG, ou que le QG est affecté par un Filet, elle perd immédiatement son point de Résistance temporaire (et peut donc mourir immédiatement si elle ne devait pas survivre qu'à la Résistance conférée par le QG).

ESPION-NETTOYEUR**1**

Attaque au corps-à-corps.
Espion.

ESPION-TIREUR**2**

Attaque à distance.
Blindage.
Espion.

LANCE-ROQUETTE**1**

La roquette tirée par le Lance-Roquette entre dans l'hexagone adjacent comme indiqué sur la tuile. Elle peut

aller ensuite dans deux hexagones supplémentaires, pas nécessairement en ligne droite. La première Unité ennemie touchée (QG inclus) reçoit 3 Blessures. Le lance-Roquette ne peut bénéficier d'aucun bonus augmentant la Force de son attaque.

SHOTGUN**1**

Comme la plupart des Unités dotées d'attaque à distance, le Shotgun frappe l'Unité la plus proche située dans sa ligne de mire.

Si l'Unité touchée est adjacente au Shotgun, elle reçoit 3 Blessures. Elle reçoit 2 Blessures si elle est située à 2 hexagones de distance, 1 Blessure si elle est à 3 hexagones et aucune Blessure si elle est plus éloignée. Le Shotgun ne peut bénéficier d'aucun bonus augmentant la Force de son attaque.

MARTEAU**2**

Attaque au corps-à-corps.

POINGS D'ACIER**2**

Attaque au corps-à-corps aux Initiatives 2 et 1.

FRANC-TIREUR**2**

Attaque à distance.
Franc-tireur.

FLIC**2**

Attaque au corps-à-corps.

TIREUR**1**

Attaque à distance.

RÉTIAIRE**1**

Filet.

REPOUSSEUR**1**

Attaque au corps-à-corps.
Résistance.
Blindage.
Poussée - Une fois par tour (incluant le tour où l'Unité est posée), l'Unité peut repousser une Unité ennemie adjacente.

SERGEANT**1**

Les Unités connectées peuvent réaliser une attaque supplémentaire lors de la phase d'Initiative suivant leur dernière phase.

OFFICIER 1**2**

+1 attaque au corps-à-corps aux Unités connectées.

OFFICIER 2**2**

+1 attaque à distance aux Unités connectées.

ECLAIREUR**2**

+1 Initiative aux Unités connectées.

MINE**2**

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.

COMBAT**5**

Un Combat s'engage. Le tour du joueur s'achève à la fin du Combat. Ne peut pas être joué si un joueur a déjà pioché sa dernière tuile.

MOBILITÉ**2**

Déplacez une Unité que vous contrôlez vers une case libre adjacente et/ou pivotez-la dans la direction de votre choix.

POUSSÉE**1**

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.

SNIPER**1**

Le Sniper inflige 1 Blessure à une Unité ennemie de votre choix sur le plateau. Le Sniper ne peut pas cibler un QG ennemi.