

HISTORIQUE

Smart est à l'origine une composante de Moloch. Au fil des affrontements contre les humains, cette armée fut attirée au sud du continent où elle finit par perdre le contact avec Moloch. Elle trouva alors refuge au coeur de la Neojungle. Les jours passants, le lien entre Smart et Moloch devint de plus en plus ténu, pour finir par disparaître. Ignorant les directives dictées par les cerveaux électroniques de Moloch, elle commença à produire d'étranges machines auxquelles se greffèrent des organismes vivants, comme des Bio-droïdes capables de se régénérer ou des micro robots parasites et équipés d'armes électromagnétiques technologiquement avancées. La majorité des bases Smart sont profondément enterrées. Ce qui s'y trame demeure un mystère, pour les humains comme pour Moloch.

CARACTÉRISTIQUES

Le principal atout de Smart est l'extrême Mobilité de ses unités placées autour de son QG, la possibilité de créer de redoutables lignes de feu (grâce aux canons de Gauss) et la capacité spéciale de ses Transporteurs qui permet de placer la bonne Unité au bon endroit.

La médiocre Mobilité de son QG est sa faiblesse.

CONSEILS

Placez le plus rapidement possible des Rétiaires et des tireurs autour de votre QG. Grâce à la capacité de ce dernier, ils pourront se déplacer et pivoter.

RÈGLES SPÉCIALES

Bio-droïde

Si un Bio-droïde est détruit alors qu'il était contrôlé par l'adversaire (par exemple, un Agitateur de Vegas), il est tout de même remis sur le dessus de la pile de la pioche du joueur Smart.

Mobilité

Un joueur peut utiliser plusieurs capacités (une après l'autre) pour déplacer une Unité pendant un même tour (par exemple, le capacité du QG, une action Mobilité, et la capacité Mobilité de l'Unité).

Terreur dans une partie multijoueur

Dans une partie multijoueur, que ce soit en combat à mort ou en jeu par équipes, tous les joueurs restants sont affectés et ne peuvent pas placer d'Unités sur le champ de bataille.

smart

QG 1

A votre tour, chaque Unité amie adjacente peut effectuer un mouvement additionnel et/ou pivoter, comme si

elle avait la capacité Mobilité. L'Unité peut également quitter les cases adjacentes autour du QG. Le QG ne peut pas utiliser sa propre capacité pour bouger.

TORNADO 1

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

EVENTREUR 1

Attaque au corps-à-corps.

RÉTIAIRE 2

Filet.

CYBORG 2

Attaque à distance.

TRANSPORTEUR 3

Lorsqu'il place des tuiles sur le plateau, le joueur Smart peut retirer le Transporteur du plateau et le remplacer par

une nouvelle Unité qui vient d'être piochée. Si le Transporteur était blessé, les Blessures ne sont pas transférées à l'Unité. Blindage. Mobilité.

CANON DE GAUSS 3

Attaque à distance Gauss - Toutes les Unités ennemies dans sa ligne de mire subissent 1 Blessure. Aucun bonus ne peut

augmenter la Force de l'attaque. Le Blindage protège normalement contre l'attaque Gauss.

GOLEM MK3 2

Attaque à distance.

BIO-DROÏDE 1

Lors de sa destruction, le Bio-droïde est placé au-dessus de la pile de pioche du joueur Smart. Ca sera

la première tuile tirée lors de son prochain tour. Attaque à distance.

CARTE-MÈRE 2

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

leur dernière phase.

OFFICIER 4

+1 attaque à distance aux Unités connectées.

ECLAIREUR 2

+1 Initiative aux Unités connectées.

MOBILITÉ 1

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

COMBAT 4

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.

POUSSÉE 3

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.

TERREUR 2

Terreur empêche l'adversaire de placer une Unité sur le champ de bataille lors de son tour (il pourra

cependant jouer une tuile Action, déplacer une Unité, etc.).

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.