

HISTORIQUE

Steel Police est une brigade errante composée de fanatiques de la loi et de l'ordre portant de puissantes armures expérimentales d'avant-guerre. Les produits chimiques appliqués par l'armure et les améliorations cybernétiques augmentent les capacités de l'organisme au détriment du psychisme – les officiers de Steel Police répondent automatiquement à tout ce qui est identifié par leur programme comme menace ou crime. Ils apparaissent de nulle part, sous le grondement des explosions et des tirs, pour pacifier une région.

Leurs convictions et applications trop strictes de la loi, dignes de machines, font rapidement regretter à la population le chaos et l'anarchie.

CARACTÉRISTIQUES

Les avantages de cette armée sont sa grande capacité à construire de fortes positions de tir et ses Unités mobiles retournant les attaques ennemies. De plus, la capacité spéciale du QG permet de neutraliser facilement les attaques les plus dangereuses.

Les désavantages de cette armée sont les Initiatives peu élevées et une seule tuile Mobilité.

CONSEILS

Le QG Steel Police n'est pas très utile au milieu d'un champ de bataille, il est donc conseillé de le sécuriser dans un coin en l'entourant d'un mur puissant d'Unités. Le Filet d'acier devrait plutôt être lancé sur des tuiles ennemies qui seront éliminées dans le prochain Combat pour que celui-ci retourne rapidement au QG. Il faut aussi faire attention car cette armée ne possède pas de tuile action de secours (du type Sniper ou Frappe Aérienne), ce rôle revient donc à l'Exécuteur qui peut cibler n'importe quelle Unité sur le plateau de jeu.

RÈGLES SPÉCIALES

Filet d'acier

Steel Police ne possède qu'un seul marqueur Filet d'acier.

Le QG Steel Police ne peut pas lancer le Filet d'acier s'il est lui-même neutralisé par un Filet. De même, si le Filet d'acier a déjà été lancé sur une Unité ennemie alors il est lui-aussi neutralisé et son marqueur retourne immédiatement dans la main du joueur Steel Police. Le module Médecin ne protège pas le QG du coût de lancement du Filet d'acier.

La neutralisation ou l'élimination du Lanceur du Filet d'acier n'a pas d'effet rétroactif sur le coût d'un Filet d'acier lancé gratuitement par Steel Police.

Pacificateur

Si le Pacificateur est neutralisé par un Filet, le joueur ne pourra pas le retirer pour placer une Unité à sa place.

Réflexion

La Réflexion protège contre les attaques à distance (Franc-Tireur y compris) et toutes les attaques au corps-à-corps (Poison y compris), Lance-Roquette, Shotgun, Canon de Gauss, etc.

La Force et l'Initiative de l'attaque retournée ne change pas - l'attaque est résolue lors de la Réflexion avec tous les bonus de l'attaque ennemie initiale. Seul l'attribut attaque à distance est perdu - l'attaque retournée ne touche que la tuile ennemie adjacente dans la direction de l'attaque retournée.

L'attaque retournée ne peut pas être augmentée des bonus du joueur Steel Police (comme ses propres Modules adjacents).

Réflexion ne protège pas du Filet, de la prise de contrôle (Vegas) ni de la Frappe Aérienne du Clown (Moloch).

Réflexion ne protège pas non plus contre les attaques par tuile action.

Cela protège du Canon de Gauss mais le tir du canon de Gauss touche tout de même les cibles ennemies suivantes dans sa ligne de tir (attaque initiale seulement, l'attaque retournée ne touche toujours que la tuile adjacente dans la direction retournée).

Si une Unité possédant la capacité Réflexion retourne l'attaque provenant d'un QG ennemi, celui-ci ne sera pas endommagé par cette attaque retournée puisqu'un QG ne peut pas attaquer un autre QG.

Si une attaque empoisonnée est retournée, celle-ci reste empoisonnée.

La Réflexion ne fonctionne plus si une Unité possédant cette capacité est neutralisée par un Filet.

Partie multijoueur à points

Dans une partie multijoueur à points (accumulation des points de 0 à 20 au lieu de retirer des Points de Vie au QG) le coût de lancement du Filet d'acier n'est plus payé en retirant 1 Point de Vie au QG mais en ajoutant 1 point au score du joueur de l'Unité sur laquelle le Filet d'acier est lancé. De façon similaire, le coût pour placer l'Exécuteur à la place d'une Unité ennemies est de 1 point à ajouter au score du joueur dont la tuile est remplacée.

Terreur en 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.

steel police

QG**1**

Lors de son tour de jeu, en retirant 1 Point de Vie du QG Steel Police, le joueur peut placer le marqueur Filet d'acier sur

n'importe quelle tuile ennemie (à l'exception du QG). Le Filet d'acier fonctionne de la même façon que le Filet. Le Filet d'acier ne revient dans la main du joueur que lorsque la tuile qu'il neutralise est retirée du plateau de jeu.



Marqueur Filet d'acier

POLICIER ANTI-ÉMEUTE**2**

Attaque au corps-à-corps. Blindage. Poussée.

EXÉCUTEUR**1**

Attaque au corps-à-corps. Résistance. Blindage. Lorsque l'Unité est placée sur le plateau, le

joueur peut, en enlevant 1 Point de Vie à son QG, retirer une des tuiles ennemies du plateau (sauf le QG) et placer la sienne à la place. Le Module Médecin ne peut pas sauver l'Unité éliminée.

OFFICIER**3**

+1 attaque à distance aux Unités connectées.

SERGENT**3**

Une unité connectée peut réaliser une attaque supplémentaire lors de la phase d'Initiative suivant sa dernière phase.

DISTRIBUTEUR DE STÉROÏDES**1**

+2 attaque au corps-à-corps aux Unités connectées.

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.

PRÉDATEUR**1**

Attaque au corps-à-corps. Attaque à distance.

MOBILITÉ**1**

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

PIT-BULL**1**

Attaque à distance. Blindage.

ECLAIREUR**2**

+1 Initiative aux Unités connectées.

JUGE**3**

Attaque à distance aux Initiatives 1 et 0. Mobilité. Réflexion.

CHIEN DE GUERRE**2**

Attaque à distance.

SABOTEUR**2**

-1 Initiative aux Unités ennemies connectées.

PACIFICATEUR**2**

Filet. A son tour de jeu, lorsqu'il joue des tuiles, le joueur pourra retirer cette Unité du plateau pour la

remplacer par une des tuiles qu'il a pioché. Si le Pacificateur avait subi des Blessures, elles ne sont pas transférées sur la nouvelle Unité.

LANCEUR DE FILET D'ACIER**1**

Le lancement du Filet d'acier par le QG est gratuit aussi longtemps que le Lanceur de Filet d'acier reste sur le plateau.

MÉDECIN**2**

Une Unité connectée doit ignorer toutes les Blessures subies par une attaque: le Médecin est défaussée.

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.



Réflexion protège l'Unité de toute attaque provenant de la direction marquée par l'icône Réflexion. Une telle attaque est renvoyée dans la direction opposée à une distance d'une case et touche une Unité ennemie si elle est présente. Une attaque renvoyée ne peut pas blesser une Unité Steel Police.

Exemple de Réflexion