

REGLES SPECIALES



Utilisation du Filet d'Acier

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

Le QG de Steel Police ne peut pas lancer le Filet d'Acier s'il est lui-même neutralisé par un filet. Par contre, si le Filet d'Acier a déjà été lancé sur une tuile ennemie alors il est lui aussi neutralisé et son marqueur retourne immédiatement dans la main du joueur Steel Police. Le Module Médecin ne prévient pas le QG du coût du lancement du Filet d'Acier.

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

Utilisation du Pacificateur

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

Utilisation de la Réflexion

La Réflexion protège contre toutes 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 (par exemple des Modules adjacents) de l'attaque ennemie initiale. Seul l'attribut Attaque à distance est perdue – 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 (Agitateurs et QG de Vegas) ni de la frappe aérienne du Clown (armée 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 toute 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 une attaque provenant d'un QG ennemi, celui ne sera pas endommagé par cette attaque retournée puisque qu'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.

Note pour les parties multi-joueurs à points – dans une partie multi-joueurs 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 ennemie est de 1 point à ajouter au score du joueur dont la tuile est remplacée.

Important, n'oubliez pas de lire les articles sur la création de Steel Police pour connaître les détails de la conception et de l'équilibrage de cette armée: www.portalpublishing.eu

Auteur : Michał Oracz

Livret de règles : Michał Oracz

Traduction : Yann Wenz

Illustrations : Piotr Fokszowicz

Design : Maciej Mutwil

Remerciements :

Tomasz Stchlerowski, Magdalena Zachara, Szymon Zachara, Mariusz Kulczycki, Maciej Matuszewski, Marek Glegoła, Maciej Mutwil, Rafał Szyma, Damian Kupper, Robert Ciombor, Daniel Oklesinski, Mirosław Gucwa, Moniq, Maciej Szukalski, Piechu, Rustan Håkansson, Jan Kłos, Piotr Haraszczak, Scott Everts

IELLO

309 Boulevard des Technologies 54710

Ludres France

www.iello.info

contact@iello.fr



MICHAŁ ORACZ NEUROSHIMA HEX! Steel Police

STEEL POLICE

La Steel Police est une brigade errante composée de fanatiques de la loi et de l'ordre portant des armures de puissance 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 la 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 machine, font rapidement regretter à la population le chaos et l'anarchie.

Description du deck

Les avantages de cette armée sont sa grande capacité à construire de fortes positions de tir (avec des Modules augmentant la force des tirs et les multiplicateurs d'attaque) et ses unités mobiles retournant les attaques ennemies. De plus, la capacité spéciale du QG permet de retirer facilement les attaques les plus dangereuses.

Les désavantages de cette armée sont des initiatives peu élevées et une seule tuile action de mouvement.

Conseil tactique

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 ennemie du plateau de jeu.

NOUVELLE REGLE

Réflexion



La Réflexion protège une unité de toutes les attaques dirigées contre elle du côté de l'icône Réflexion. Une telle attaque est retournée d'une case dans la direction d'où elle provient et peut donc toucher une tuile ennemie (unité, QG ou Module) si celle-ci est adjacente et dans la direction de l'attaque. Les attaques retournées n'affectent pas les tuiles Steel Police.

Exemple de Réflexion

Le Commando Outpost tire en direction du Juge de la Steel Police. Le Juge retourne cette attaque à distance et touche le QG Outpost puisqu'il est adjacent au Juge et dans la direction de l'attaque retournée.

Dans la seconde situation, l'Exterminateur tire en direction du Juge, celui-ci retourne cette attaque mais ne touche aucune tuile (pas d'ennemis adjacents dans la direction de l'attaque retournée).



MICHAL ORACZ NEUROSHIMA HEX!

Steel Police



1 **QG**
Capacité spéciale – lors de son tour le joueur peut, en retirant 1 point de vie du QG Steel Police, 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.

1 **LANCEUR DE FILET D'ACIER**
Le lancement du Filet d'Acier par le QG est gratuit aussi longtemps que le Lanceur de Filet d'Acier reste sur le plateau (le QG Steel Police ne paye pas le coût de 1 point de vie pour chaque lancer de Filet).

1 **EXÉCUTEUR**
Lorsque l'Exécuteur est placé 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 l'Exécuteur à sa place. Le Module Médecin ne protège pas la tuile remplacée par l'Exécuteur.

2 **PACIFICATEUR**
À son tour de jeu, lorsqu'il joue des tuiles, le joueur Steel Police peut retirer un Pacificateur du plateau de jeu pour le remplacer par une des tuiles qu'il a pioché.

1 **PRÉDATEUR**

1 **PIT-BULL**

2 **POLICIER ANTI-ÉMEUTE**

3 **JUGE**

2 **CHIEN DE GUERRE**

3 **OFFICIER**

3 **SERGEANT**

2 **MÉDECIN**

2 **ÉCLAIREUR**

2 **SABOTEUR**

1 **DISTRIBUTEUR DE STÉROÏDES**

X Nb de tuiles

1 **TERREUR**
L'utilisation de cette tuile empêche votre adversaire de placer une tuile sur le plateau lors de son prochain tour (il peut cependant utiliser des tuiles Action, bouger ses Unités, etc.).
Terreur dans une partie multi-joueurs : dans une partie multi-joueurs, que ce soit en mode équipe ou deathmatch (combat à mort), aucun des autres joueurs ne pourra placer de tuile sur le plateau de jeu.

1 **POUSSÉE**

1 **MOUVEMENT**

5 **COMBAT**