Neuroshima Hex!
Babel 13

Michal Oracz
Portal / iello

Fiches d'armées :
Scott Everts

Traduction :
Lilian Parmentier

Merci à :
Ignacy Trzewiczek

Plus de contenu :
hexnihilo.unblog.fr

NEUROSHIMA HEX! MOLOCH

1 QG
Toutes les unités alliées adjacente gagnent +1 en Force au combat à distance.

2 Bloqueur
Ne peut pas attaquer d'autres unités. Armure & Résistance.

2 Cyborg
Attaque à distance.

1 Canon Gauss
Toutes les unités ennemies dans la ligne de feu du canon prennent 1 dégât. Le Canon ne peut recevoir aucun bonus. Résistance.

1 Juggernaut
Armure, Attaque à distance, Attaque au corps à corps, & Résistance.

1 Le Clown
Au lieu d'attaquer, il peut effectuer un Bombardement sur lui-même. Le Bombardement peut être effectué sur un bord du plateau. Après ce Bombardement, le clown est obligatoirement défaussé. Attaque au corps à corps & Résistance.

2 Chasseur
Attaque au corps à corps.

1 Protecteur
Attaque à distance & Résistance.

2 Chasseur Blindé
Armure & Attaque au corps à corps.

1 Garde Blindé
Armure & Attaque à distance.

1 Éventreur
Attaque au corps à corps.

1 Rétiaire
Filet.

1 Mitrailleur
Attaque en phase d'Initiative 1 & 2. Attaque à distance & Résistance.

1 Module Mère
Les unités connectées peuvent effectuer une action supplémentaire dans la phase d'Initiative qui suit leur dernière phase d'Initiative.

1 Garde
Attaque à distance.

1 Officier
Les unités connectées gagnent +1 en Force en combat à distance.

1 Éclaireur
Les unités connectés gagnent +1 en Initiative.

2 Médecin
Une unité connectée doit ignorer tous les dommages d'une attaque & le Médecin est défaussé.

1 Le Cerveau
Les unités connectées gagnent +1 en Force en combat au corps à corps & à distance.

X Nb de Tuiles

4 Bataille
Le tour du joueur actif s'arrête après. Ne pas utiliser si un joueur a pioché sa dernière tuile.

1 Mouvement
Déplacer une unité sur une case adjacente vide et/ou tourner la dans n'importe quelle direction.

5 Repousser
Pousser une unité ennemie adjacente sur un hexagone inoccupé. L'adversaire choisi l'hexagone.

1 Bombardement
Inflige 1 dégât sur un hex. qui n'est pas sur le bord du plateau et sur les hex. adjacent. N'affecte pas les QG.

Neuroshima Hex!
Babel 13

Michal Oracz
Portal / iello

Fiches d'armées :
Scott Everts

Traduction :
Lilian Parmentier

Merci à :
Ignacy Trzewiczek

Plus de contenu :
hexnihilo.unblog.fr

NEUROSHIMA HEX!

MOLOCH

Histoire

Moloch est une entité est une mi-mécanique, mi-électronique qui se propage dans une zone aussi grande que plusieurs pays. L'entité Moloch a provoqué la chute de l'humanité en 2020. Trente ans se sont écoulés et maintenant elle est encore plus grosse et plus puissante. Des hordes de machines sont à la recherche, dans les terres arides, de ce qui reste d'êtres humains pour les détruire. Tous les ordres sont transmis à partir de plusieurs cerveaux artificiels interconnectés qui ont comme plan une conquête totale. En dépit de ses avantages technologiques et militaires, les forces Moloch manque d'une intelligence naturelle et de la flexibilité des humains.

Le Deck

Parmi ses avantages, la grande résistance de ses unités est la plus importante. Grâce à cela, plus d'unités peuvent rester sur le plateau après chaque combat en comparaison aux forces des adversaires. Un nombre considérable d'unités attaquant à distance et améliorées par des modules permettent de créer une ligne de puissantes machines capable d'infliger de nombreux dégâts au QG ennemi, ses propres unités étant protégés par des unités de blocage très efficace.

D'un autre côté, l'armée Moloch n'est pas aussi mobile que les autres et le deck a seulement quelques tuiles de Bataille, ce qui ne donne pas au joueur la contrôlant le dessus en décidant le moment où une Bataille doit commencer.

Conseil Tactique

Une bonne idée est de placer le QG dans l'un des coins du plateau et l'entourer avec beaucoup unités blindées. Puis d'encercler le QG ennemi pour l'empêcher de se déplacer. Enfin, placer un certain nombre d'unités attaquant à distance avec différentes Initiatives pour percer les défenses ennemies et faire des dégâts au QG ennemi. Une autre possibilité est de placer une unité au bon endroit et d'utiliser l'action Pousser.

Règles Spéciale en Équipe

Les unités Moloch touchent et font des dégâts aux unités alliées, mais les Modules et le QG Moloch donne des bonus aux unités alliées. Les unités Moloch peuvent également utiliser les bonus des Modules et des QG alliés. En plus, les alliés peuvent repousser ses unités, être repoussés par ceux-ci et toujours se désactiver les uns et les autres unités avec des Filets.

Neuroshima Hex!
Babel 13

Michal Oracz
Portal / iello

Fiches d'armées :
Scott Everts

Traduction :
Lilian Parmentier

Merci à :
Ignacy Trzewiczek

Plus de contenu :
hexnihilo.unblog.fr

NEUROSHIMA HEX! BORGO

1 QG
Toutes les unités alliées adjacente gagnent +1 en Initiative.

6 Mutant
Attaque au corps à corps.

4 Boucher
Attaque au corps à corps.

2 Rétiaire
Désactive les unités ennemies et inflige simultanément 3 dommages au cours de la phase de l'initiative de l'unité. Le filet fonctionne normalement. Ainsi, le Rétiaire peut attaquer des ennemis désactivé.

1 Bagarreur
Armure, Attaque au corps à corps & Résistance.

2 Super Mutant
Attaque au corps à corps.

2 Assassin
Attaque à distance & Mobilité.

1 Médecin
Une unité connectée doit ignorer tous les dommages d'une attaque & le Médecin est défaussé.

2 Officier
Les unités connectées gagnent +1 en Force en combat au corps à corps.

1 Super officier
Les unités connectées gagnent +1 en Force en combat au corps à corps. Résistance.

2 Éclaireur
Les unités connectées gagnent +1 en Initiative.

X Nb de Tuiles

6 Bataille
Le tour du joueur actif s'arrête après. Ne pas utiliser si un joueur a pioché sa dernière tuile.

4 Mouvement
Déplacer une unité sur une case adjacente vide et/ou tourner la dans n'importe quelle direction.

1 Grenade
Destruiser une unité ennemie adjente à votre QG. Vous ne pouvez pas toucher un QG ennemie.

Neuroshima Hex!
Babel 13

Michal Oracz
Portal / iello

Fiches d'armées :
Scott Everts

Traduction :
Lilian Parmentier

Merci à :
Ignacy Trzewiczek

Plus de contenu :
hexnihilo.unblog.fr

NEUROSHIMA HEX! BORGO

Histoire

Depuis le début de la guerre Moloch, de nombreuses générations de mutants ont été créées, plus ou moins efficaces sur le champ de bataille. Augmentation de la vitesse de croissance, des talents de combat et le génie génétique sont l'essence des capacités des mutants. Leurs différentes races parcourent les terres arides et luttent pour chaque pouce de terre, souvent les uns contres les autres. Les groupes dispersés se sont finalement unifiés par le charismatique cyber-mutant Borgo, qui dirige sa horde contre l'humanité sous la bannière du Biohazard.

Le Deck

La rapidité est l'avantage principal de l'armée Borgo, grâce à une initiative élevée et de nombreux éclaireurs. De plus, l'armée a beaucoup d'unités de combat et de bonnes améliorations sous la forme de modules.

Le principal inconvénient est le manque d'unités de combat à distance, ce qui rend nécessaire pour tous les Borgos de s'engager dans le combat au corps à corps.

Conseil Tactique

Le QG Borgo, grâce à sa capacité spéciale, est plus efficace au centre du plateau entouré d'unités alliées. Une autre bonne idée consiste à disperser les unités de combat pour qu'elles puissent attaquer des ennemis dans plusieurs directions et vide le champ de bataille.

Neuroshima Hex!
Babel 13

Michal Oracz
Portal / iello

Fiches d'armées :
Scott Everts

Traduction :
Lilian Parmentier

Merci à :
Ignacy Trzewiczek

Plus de contenu :
hexnihilo.unblog.fr

NEUROSHIMA HEX! THE HEGEMONY

1 QG
Toutes les unités alliées adjacente gagnent +1 en Force au combat au corps à corps.

3 Coureur
Attaque au corps à corps & Mobilité.

1 Brute
Attaque au corps à corps.

4 Maraudeur
Attaque au corps à corps.

1 Gladiateur
Armure, Attaque au corps à corps & Résistance.

2 Rétiaire
Filet.

1 Garde
Attaque au corps à corps & Résistance.

1 Maître Rétiaire
Attaque au corps à corps & Filets.

3 Universal Soldier
Cette unité effectue ses attaques au corps à corps et à distance en même temps (elle peut infliger 2 dégâts sur une unité ennemie adjacente).

1 Le Boss
Les unités connectées gagnent +1 en Force en combat au corps à corps & gagnent +1 en Initiative.

1 Quartier-maître
L'unité connectée peut convertir une attaque au corps à corps en attaque à distance et vice versa. Si l'unité connectée peut attaquer plus d'une Initiative et/ou direction, le joueur doit choisir où recevoir le bonus qui est facultatif. Si l'unité connectée est également reliée à d'autres modules, leurs bonus s'appliquent.

2 Officer I
Les unités connectées gagnent +1 en Force en combat au corps à corps.

1 Officier II
Les unités connectées gagnent +1 en Force en combat au corps à corps.

1 Transport
Immédiatement après la pose de cette tuile, les unités connectées peuvent effectuer un mouvement comme si elles avaient Mobilité et ne sont pas obligé de se déplacer sur une case adjacente du transport. Le Transport ne peut pas se déplacer lui-même.

1 Éclaireur
Les unités connectées gagnent +1 en Initiative.

X Nb de Tuiles

5 Bataille
Le tour du joueur actif s'arrête après. Ne pas utiliser si un joueur a pioché sa dernière tuile.

3 Mouvement
Déplacer une unité sur une case adjacente vide et/ou tourner la dans n'importe quelle direction.

2 Repousser
Pousser une unité ennemie adjacente sur un hexagone inoccupé. L'adversaire choisi l'hexagone.

1 Sniper
Infliger 1 dégât à une unité ennemie. Ne peut pas être utilisé sur un QG ennemie.

Neuroshima Hex!
Babel 13

Michal Oracz
Portal / iello

Fiches d'armées :
Scott Everts

Traduction :
Lilian Parmentier

Merci à :
Ignacy Trzewiczek

Plus de contenu :
hexnihilo.unblog.fr

NEUROSHIMA HEX! THE HEGEMONY

Histoire

L'hégémonie est une terre gouvernée par des gangs qui mènent une guerre constante pour la dominer. Les gangs pillent et tuent, répandant la terreur bien au-delà des frontières de l'hégémonie. La force et les prouesses physiques sont très appréciées parmi les membres des gangs, leur passe-temps favori étant les jeux de gladiateur.

Le Deck

Le principal avantage du deck est un bon nombre de Rétiaires, qui peuvent être utilisés pour perturber les actions de l'ennemi. De plus, le deck comprend un nombre équilibré de tuiles Bataille, Déplacement et Repousser qui le rend très mobile.

Il y a peu de tireurs, ce qui rend l'armée plus orienté dans le combat au corps à corps.

Conseil Tactique

Les Rétiaires doivent être particulièrement bien placés pour désactiver le maximum d'unités ennemies, y compris le QG adversaire ou pour protéger le QG de l'hégémonie des unités ennemies l'approchant. Le QG lui-même, grâce son bonus peut être utilisé pour attaquer l'ennemi (une bonne idée est de placer le QG près du QG ennemi, à condition que le QG ennemi ne s'échappe pas trop facilement).

Neuroshima Hex!
Babel 13

Michal Oracz
Portal / iello

Fiches d'armées :
Scott Everts

Traduction :
Lilian Parmentier

Merci à :
Ignacy Trzewiczek

Plus de contenu :
hexnihilo.unblog.fr

NEUROSHIMA HEX! THE OUTPOST

1 QG
Les unités adjacentes peuvent effectuer une action supplémentaire dans la phase d'Initiative qui suit leur dernière phase d'Initiative.

2 Coureur
Attaque au corps à corps & Mobilité.

1 Mitrailleur
Attaque en phase d'Initiative 1 & 2. Attaque à distance.

5 Commando
Attaque à distance.

1 Bagarreur
Attaque au corps à corps.

2 Liquidateur
Attaque à distance.

1 Armure Mobile
Attaque en phase d'Initiative 2 & 3. Attaque au corps à corps, à distance & Mobilité.

1 Centre de Reconnaissance
Tant que le Centre de Reconnaissance est sur le plateau, toutes les unités alliées, ayant Mobilité, peuvent se déplacer de 2 cases au lieu d'une.

1 Saboteur
Le Saboteur réduit de 1 l'Initiative de toutes les unités ennemies.

2 Médecin
Une unité connectée doit ignorer tous les dommages d'une attaque & le Médecin est défaussé.

1 Officier
Les unités connectées gagnent +1 en Force en combat à distance.

1 Hacker
Tant que le Hacker est connecté à un module ennemi, celui-ci donne ses bonus aux unités de l'Outpost au lieu des unités ennemi.

2 Éclaireur
Les unités connectées gagnent +1 en Initiative.

X Nb de Tuiles

6 Bataille
Le tour du joueur actif s'arrête après. Ne pas utiliser si un joueur a pioché sa dernière tuile.

7 Mouvement
Déplacer une unité sur une case adjacente vide et/ou tourner la dans n'importe quelle direction.

1 Sniper
Infliger 1 dégât à une unité ennemie. Ne peut pas être utilisé sur un QG ennemi.

Michal Oracz
Portal / iello

Fiches d'armées :
Scott Everts

Traduction :
Lilian Parmentier

Merci à :
Ignacy Trzewiczek

Plus de contenu :
hexnihilo.unblog.fr

NEUROSHIMA HEX! THE OUTPOST

Histoire

La dernière armée régulière de l'humanité, l'Outpost mène une guerre contre les Moloch à leurs frontières. Après plusieurs années de guérilla, les humains ont inventés de nombreux moyens efficaces de lutter contre les terribles machines. Les tactiques d'attaques éclair sont cruciales quand on lutte contre un adversaire plus fort. L'Outpost n'est jamais au même endroit, toujours en mouvement pour éviter les embuscades et les pièges. Grâce à de nombreuses victoires contre les forces Moloch, l'Outpost a repris certaines technologies modernes et les utilise contre les machines.

Le Deck

La mobilité est le principal avantage de l'Outpost. Le deck comprend également un grand nombre de tuiles de bataille, cela permet au joueur de facilement utiliser toutes les opportunités pour une attaque rapide. En outre, la diversité des modules (y compris ceux qui affectent l'ennemi) peut changer le cours de la bataille en quelques secondes.

Le principal désavantage est un petit nombre d'unités de combat et de leur faible résistance.

Conseil Tactique

Le meilleur endroit pour placer le QG au départ est le centre du plateau. Cela permet à l'Outpost de déplacer son QG en utilisant ses tuiles de mouvement pour éviter les attaques ennemies. Ce n'est que lorsque le plateau est pratiquement plein, qu'il faut déplacer le QG vers le bord du plateau et placer des unités alliées pour sa protection.

Neuroshima Hex!
Babel 13

Michal Oracz
Portal / iello

Fiches d'armées :
Scott Everts

Traduction :
Lilian Parmentier

Merci à :
Ignacy Trzewiczek

Plus de contenu :
hexnihilo.unblog.fr

NEUROSHIMA HEX! NEOJUNGLE

1 QG
Toutes les unités alliées adjacentes forment la Terre Mère. Toutes les unités adjacentes à la Terre Mère appartiennent aussi à la Terre Mère. Un Module Neojungle connecté à n'importe quelle unité de la Terre Mère (mais pas aux Racines) confère son bonus à chacune des unités de la Terre Mère (le QG compris).

1 Monstre
Attaque au corps à corps & Résistance.

4 Trancheur
Attaque au corps à corps.

2 Belladone
Attaque au corps à corps & Poison.

3 Ecrabouilleur
Attaque au corps à corps.

1 Mur d'Arbres
Ne peut pas attaquer d'autres unités. Armure & Résistance.

3 Rétiaire
Filet.

2 Essaim
Attaque au corps à corps.

1 Vignes
Les Vignes réduisent de 1 l'Initiative de toutes les unités ennemies.

3 Médecin
Une unité connectée doit ignorer tous les dommages d'une attaque & le Médecin est défaussé.

1 Symbiote Alfa
Les unités connectées gagnent +1 en Force en combat au corps à corps.

1 Symbiote Beta
Les unités connectées gagnent +1 en Initiative.

2 Symbiote Gamma
Les unités connectées gagnent +1 en Force en combat au corps à corps & gagnent +1 en Initiative.

2 Tuiles Fondation: Racines
Les Racines font partie de la Terre Mère. Les Racines ne sont pas considérées comme des unités: Les Modules Neojungle n'ont donc aucun effet sur les Racines.

X Nb de Tuiles

4 Bataille
Le tour du joueur actif s'arrête après. Ne pas utiliser si un joueur a pioché sa dernière tuile.

2 Roque
Échanger la position de 2 unités alliées (non prise dans un Filet) sans en changer l'orientation.

1 Mouvement
Déplacer une unité sur une case adjacente vide et/ou tourner la dans n'importe quelle direction.

1 Bombinette
Inflige 1 dégât sur 3 hexagone.
N'affecte pas les QG.

Neuroshima Hex!
Babel 13

Michal Oracz
Portal / iello

Fiches d'armées :
Scott Everts

Traduction :
Lilian Parmentier

Merci à :
Ignacy Trzewiczek

Plus de contenu :
hexnihilo.unblog.fr

NEUROSHIMA HEX! NEOJUNGLE

Histoire

Aprês l'holocauste nucléaire, tandis que les survivants voyaient avec effroi les machines se répandre dans le nord, au sud, une nouvelle menace émergeait, tout aussi puissante que Moloch, mais d'un genre différent. Avec une patience obstinée, une jungle mutante commençait à croître. Mue par un instinct sauvage de survie, elle dévorait, année aprês année, des kilometres carrés entiers de terre. Assimilant tout ce qu'elle touchait, changeant hommes et animaux en bêtes mutantes ou en symbiotes, elle étendait son emprise, se renforçant pour détruire ses ennemis les uns aprês les autres. Cet organisme végétal vorace fut baptisé Neojungle.

Description de l'armée

Le principal atout de Neojungle est la capacité de créer une Terre Mêre, qui permet à un Module d'aider simultanément toutes les unités appartenant à la Terre Mêre. Ainsi même les unités qui, isolées, sont faibles peuvent devenir de redoutables tueurs.

L'inconvénient de cette armée est son manque de mobilité, son absence d'attaquants à distance et une certaine lenteur et faiblesse de ses unités en l'absence de Terre Mere.

Conseils tactiques

En tant que joueur Neojungle, vous devez étendre la Terre Mêre dês que possible, quel qu'en soit le prix, tout en essayant de ne pas gâcher un seul Module. Qui plus est, nous vous suggérons de protéger vos Modules en les dissimulant derrière vos autres unités. Une stratégie risquée mais profitable consiste à placer ses unités en ayant présent à l'esprit qu'à l'avenir elles seront plus rapides et plus fortes grâce à la Terre Mêre. Il faut également empecher que la structure de la Terre Mêre ne soit coupée (par exemple, si possible, faites en sorte que sa ramification ne dépende pas que d'une seule tuile). Enfin il est judicieux d'occuper tous les hexagones autour de votre QG pour que l'adversaire ne puisse pas y placer de Rétiaire.

Conseils tactiques pour l'adversaire

Concentrez-vous sur la destruction de la Terre Mêre et sur l'élimination des Modules Neojungle.

Neuroshima Hex!
Babel 13

Michal Oracz
Portal / iello

Fiches d'armées :
Scott Everts

Traduction :
Lilian Parmentier

Merci à :
Ignacy Trzewiczek

Plus de contenu :
hexnihilo.unblog.fr

NEUROSHIMA HEX! NEW YORK

1 QG
Toutes les unités alliées adjacente gagnent 1 Résistance. 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 bonus de Résistance (et peut donc mourir si elle ne devait sa survie qu'à la Résistance conférée par le QG).

1 * Lance-Roquette
La roquette entre dans l'hex adjacent indiqué sur la tuile; elle peut aller dans deux hex supplémentaires, pas nécessairement en ligne droite. La première unité ennemie touchée (QG inclus) reçoit 3 blessures.

1 Rétiaire
Filet.

1 Tireur
Attaque à distance.

2 Franc-tireur
Attaque à distance & Franc-tireur.

2 Espion-tireur
Attaque à distance, Armure & Espion.

1 Nettoyeur
Attaque au corps à corps & Espion.

2 Flic
Attaque au corps à corps.

2 Poings d'Acier
Attaque en phase d'Initiative 1 & 2. Attaque à distance.

2 Marteau
Attaque au corps à corps.

1 Repousseur
Armure, Pousée, Attaque au corps à corps & Résistance.

1 * Shotgun
Frappe l'unité la plus proche située dans sa ligne de mire.
1 = 3 Blessures
2 = 2 Blessures
3 = 1 Blessure
4+ = Pas de dégat

1 Sergent
Les unités connectées peuvent effectuer une action supplémentaire

2 Officier I
Les unités connectées gagnent +1 en Force en combat au corps à corps.

2 Officier II
Les unités connectées gagnent +1 en Force en combat à distance.

2 Éclaireur
Les unités connectées gagnent +1 en Initiative.

2 Tuile Fondation: Mine
L'unité placé sur la Mine détruit les deux. Le QG est immunisé mais la Mine est détruite.

X Nb de Tuiles

* Ne peut bénéficier d'aucun bonus augmentant la force de son attaque.

5 Bataille
Le tour du joueur actif s'arrête après. Ne pas utiliser si un joueur a pioché sa dernière tuile.

2 Mouvement
Déplacer une unité sur une case adjacente vide et/ou tourner la dans n'importe quelle direction.

1 Poussée
Pousser une unité ennemie adjacente sur un hexagone inoccupé. L'adversaire choisi l'hexagone.

1 Sniper
Infliger 1 dégât à une unité ennemie. Ne peut pas être utilisé sur un QG ennemie.

Neuroshima Hex!
Babel 13

Michal Oracz
Portal / iello

Fiches d'armées :
Scott Everts

Traduction :
Lilian Parmentier

Merci à :
Ignacy Trzewiczek

Plus de contenu :
hexnihilo.unblog.fr

NEUROSHIMA HEX! NEW YORK

Histoire

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 la 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 paie au prix d'une obéissance absolue.

Description de l'armée

Son avantage réside dans la diversité de ses unités et notamment de son grand nombre de tireurs. Le Quartier Général constitue un atout de poids, avec ses points de Résistance additionnels, tout comme les Espions qui peuvent tirer partie 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 tactiques

Placez vos unités tout autour de votre Quartier Général 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 tactiques 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 difficile à déloger.

Neuroshima Hex!
Babel 13

Michal Oracz
Portal / iello

Fiches d'armées :
Scott Everts

Traduction :
Lilian Parmentier

Merci à :
Ignacy Trzewiczek

Plus de contenu :
hexnihilo.unblog.fr

NEUROSHIMA HEX! DOOMSDAY MACHINE

1 QG
Pendant votre tour vous pouvez tourner une unité alliée.

2 Tireur Alpha
Attaque à distance.

2 Tireur Beta
Attaque à distance & Résistance.

1 Tireur Gamma
Attaque en phase d'Initiative 1 & 2. Attaque à distance.

1 Tireur Delta
Attaque à distance & Résistance.

2 Tireur Omega
Attaque à distance.

2 Rétiaire Fatal
Tout tir d'une unité alliée allant dans une flèche intérieure de cette unité est redirigé vers la flèche extérieure. Attraper* & Filet.

2 Pousseur
Tout tir d'une unité alliée allant dans une flèche intérieure de cette unité est redirigé vers la flèche extérieure. Repousser* & Résistance.

1 Tripleur
Tout tir d'une unité alliée allant dans une flèche intérieure de cette unité est redirigé vers les 3 flèches extérieures faisant des dégâts dans 3 directions. Résistance.

7 Officier
Les unités connectées gagnent +1 en Force en combat à distance

2 Éclaireur
Les unités connectés gagnent +1 en Initiative.

4 Médecin
Une unité connectée doit ignorer tous les dommages d'une attaque & le Médecin est défaussé.

2 Unité Centrale
Les unités connectées peuvent effectuer une action supplémentaire dans la phase d'Initiative qui suit leur dernière phase d'Initiative.

Module Longue Distance
Les unités alliées distante de 1 et 2 cases reçoivent le bonus du Module. Dans le cas des modules Médecin, le joueur doit choisir quelle unité le Médecin affecte.

Attrapper
Déplacer une unité ennemie distante de 2 hexagones sur une case libre adjacente. Le propriétaire de l'unité peut tourner l'unité dans n'importe quelle direction et peu choisir hexagone d'arrivé s'il y a un choix possible.

*Cette unité peut utiliser cette action une fois par tour.

X Nb de Tuiles

3 Bataille
Le tour du joueur actif s'arrête après. Ne pas utiliser si un joueur a pioché sa dernière tuile.

1 Repousser
Pousser une unité ennemie adjacente sur un hexagone inoccupé. L'adversaire choisi l'hexagone.

1 Attrapper
Déplacer une unité ennemie distante de 2 hexagones sur une case adjacente. Voir ci-dessus.

1 Repositionner
Échanger la position de 2 unités alliées. Vous ne pouvez pas changer l'orientation des unités.