

## SMART

Smart to część Molocha, która dotarła na drugą, południową stronę kontynentu, tam w wyniku walk z ludźmi została odcięta od swej pierwotnej macierzy i azył znalazła w głębi Neodżungli. Z każdym dniem coraz mniej przypomina Molocha. Smart zupełnie zignorował zasady, którymi dotąd kierowały się elektroniczne mózgi Molocha i rozpoczął produkcję przedziwnych półmaszyn połączonych z żywymi organizmami, w tym biodroidów zdolnych do samoregeneracji, miniaturowych robotów o funkcji pasożytów oraz zaopatrzonych w zaawansowaną technologicznie broń elektromagnetyczną. Większość baz Smarta ukryta jest w dżungli głęboko pod ziemią i to, co się tam dzieje, skryte jest zasłoną tajemnicy zarówno przed ludźmi, jak i przed samym Molochem.

**Opis talii:** Główną zaletą armii Smarta jest ogromna ruchliwość wojsk wokół Sztabu, możliwość tworzenia potężnych linii strzelających, a dodatkową szansą na wstawienie właściwej jednostki we właściwe miejsce jest użycie specjalnej zdolności Transporterów.

Wadą zaś jest znikoma mobilność samego Sztabu.

**Rada taktyczna:** Otocz najszybciej jak się da swój Sztab jednostkami Sieciarzy i strzelców, by mogły się one poruszać i obracać dzięki specjalnej cesze Sztabu.



### Sztab

Cecha specjalna: każda sąsiadująca ze Sztabem własna jednostka może wykonać dodatkowy ruch 1 / lub obrót w identyczny sposób, jakby miała cechę Mobilność. Jednostka może wykonać nawet taki ruch, po którym już nie będzie sąsiadowała ze Sztabem. Sztab nie może poruszyć sam siebie.

### Żetony Natychmiastowe:

- Bitwa (x4)
- Odepchnięcie (x3)
- Ruch (x1)
- Snajper (x1)
- Terror (x2)

### Żetony Planszy – Żołnierze:



Rozpruwacz (x1)



Twister (x1)



Sieczarz (x2)



**Działko Gaussa (x3)** – nietypowy rodzaj strzelca, który potrafi zranić jednym strzałem więcej wrogich jednostek jednocześnie. Wszystkie wrogie jednostki znajdujące się na linii strzału otrzymują 1 ranę. Jednak na Działko Gaussa nie działają bonusy, który zwiększają siłę zwykłego strzału.



Golem MK3 (x2)



Cyborg (x2)



**Transporter (x3)** – w momencie wystawiania żetonów na planszę gracz dowodzący armią Smarta może zdjąć z planszy Transporter i w jego miejsce położyć jeden ze swoich zagrywanych żetonów planszy. Jeśli Transporter otrzymał wcześniej jakąś ranę, nie przechodzi ona na żeton, na który Transporter jest podmieniany.



**Bio-droid (x1)** – jeśli Bio-droid zginie, automatycznie wraca on na górę stosu żetonów gracza dowodzącego Smartem. Gdy gracz będzie dociągał żetony, pierwszy na rękę trafi Bio-droid.

### Żetony Planszy – Moduły:



Oficer (x4)



**Matka (x2)** – połączona z Matką jednostka może wykonać dodatkowo jeszcze raz swoją akcję w segmencie Inicjatywy mniejszej o 1.

Jeśli jednostka sama z siebie wykonuje dwie akcje, wtedy dodatkowa trzecia akcja nastąpi w trzecim kolejnym segmencie.

Jeśli jednostka wykonała swoją normalną akcję w segmencie Inicjatywy 0, w tym wypadku nie może już wykonać dodatkowej akcji.



Zwiadowca (x2)

### Sytuacje szczególne:

Jeśli Bio-droid został zlikwidowany w momencie, gdy był przejęty przez przeciwnika (np. przez Agitatora Vegas), wraca on mimo to na górę stosu żetonów gracza kierującego armią Smarta.

Gracz może w tej samej turze poruszyć ten sam żeton korzystając kolejno z wszystkich dostępnych możliwości, np. cechy specjalnej Sztabu, żetonu natychmiastowego Ruch, jak i Mobilności samego żetonu.