



VEGAS

Vegas odczuło skutki wojny znacznie mniej niż większość miast USA i jest jednym z niewielu ocalałych ośrodków cywilizacji, gdzie można żyć na nieco wyższym poziomie niż w większości obszarów zniszczonego kontynentu. Od lat tłumy ciągną do miasta w poszukiwaniu rozrywki i pozorów normalnego życia. Z czasem Vegas stało się także mekką dla wszelkich typów spod ciemnej gwiazdy, którzy zwęszyli tu możliwość wzbogacenia się. Dziś każdy wie, że w Vegas może dostać wszystko, co tylko się zapragnie, jeśli tylko się odpowiednio zapłaci. Siła Vegas nie leży w silnej armii czy ciężkiej broni, ale w bogactwie, umiejętnościach programowania maszyn i manipulowania ludźmi.

Opis talii: Zalegą Vegas są szerokie możliwości krzyżowania planów przeciwnika i wykorzystywania jego własnych sił przeciwko niemu – za pomocą cechy Sztabu oraz Agitatora. Dodatkową zalegą jest znaczna mobilność armii.

Wadą jest mała liczba i niska inicjatywa własnych żołnierzy.

Rada taktyczna: Opłacalną strategią jest przybliżenie się własnym Sztabem do Sztabu przeciwnika, by móc przejmować wrogie jednostki, które bronią dostępu do swojego Sztabu.



Sztab

posiada cechę Przejęcia Kontroli. Wroga jednostka, która jest połączona ze Sztabem Vegas (należy zwrócić uwagę, że Sztab Vegas posiada jeden kierunek działania Cechy specjalnej) zostaje automatycznie przejęta i pod każdym względem traktowana jest jak własna. Ponadto w momencie przejmowania gracz prowadzący armię Vegas może dowolnie obrócić przejmowaną właśnie jednostkę. Jednostka jest przejęta dopóty, dopóki jest przyłączona przez Sztab Vegas. Nie można przejąć wrogiego Sztabu.

Żetony Natychmiastowe:

- Bitwa (x5)
- Obrót (x3)
- Odepchnięcie (x3)
- Roszcza (x2)
- Ruch (x3)
- Snajper (x1)

Żetony Planszy – Żołnierze:



Najemnik (x2)



Ochroniarz (x2)



Strażnik (x2)



Strzelec (x2)

Żetony Planszy – Moduły:



Agitator (x3) – Moduł ten posiada cechę Przejęcia Kontroli, analogiczną jak cecha Sztabu.



Dywersant (x1) - działa na sąsiadujące wrogie jednostki: zmniejsza ich inicjatywę o 1.



Medyk (x1)



Zwiadowca (x2)

Żetony Planszy:



Mina (x2)

Sytuacje szczególne:

Na przejętej jednostce należy położyć jeden ze znaczników Kontroli.

Przejęcie Kontroli jest silniejsze od Sieci, tzn. jeśli Sieciarz i Agitator (lub Sztab Vegas) skierują na siebie nawzajem swoje działania, wtedy do Sieciarz zostaje przejęty, a Agitator nie zostaje zasieciowany.

Przejęcie kontroli jest silniejsze od działania Skopera z armii Posterunku, tzn. jeśli Skoper i Agitator skierują na siebie nawzajem swoje działania, wtedy Agitator przejmuje Skopera, a nie odwrotnie. Jednak jeśli Skoper skieruje swoją cechę na Agitatora, zaś Agitator jest zwrócony w inną stronę niż Skoper, wtedy w normalny sposób Skoper przejmuje Agitatora.

Fakt, że jednostka uwolniła się spod kontroli Agitatora / Sztabu Vegas, nie oznacza, że obraca się ona automatycznie w poprzednim kierunku.

Jeśli Agitator (lub Sztab Vegas) przejmie kontrolę nad wrogą jednostką w trakcie Bitwy, może ją obrócić natychmiast po zakończeniu Bitwy.

Po przejęciu zranionej jednostki, rany pozostają na jednostce. Podobnie po uwolnieniu się spod kontroli, jeśli w tym czasie jednostka została zraniona.