



RAIDS ET ATTAQUES

Édition 2022

RÉSUMÉ

Avec le système de raid et d'attaques, un groupe de joueur peut prendre le contrôle d'une zone du terrain et profiter d'un bonus.

Un raid est une tentative par une équipe de prendre le contrôle de la zone visée et profiter de son bonus.

Une attaque permet aux attaquants de prendre des ressources ou détruire des améliorations mais ne prends pas contrôle de la zone.

Sur le terrain de Béthanie, les zones suivantes peuvent être contrôlées par une équipe:

- Auberge
- Fermette
- Fortin
- Camp Orque
- Poste de traite

ZONES

Une zone qui n'a pas de propriétaire est une **zone libre**.

Si vous trouvez qu'**une zone libre**, vous devez trouver **l'agent immobilier** du Wasteland pour devenir propriétaire. Ce processus n'a pas de coût mais vous devriez vous assurer d'avoir assez de ressources pour défendre en cas de raid ou attaque.

Une zone avec un propriétaire est une **zone capturée**.

Pour obtenir une zone capturée, vous devez déclarer un raid. Vous devez trouver le prêteur sur gages pour commencer ce processus. Il n'y a pas de coût pour déclarer un raid. Par contre, assurez-vous d'avoir ce qui faut pour attaquer la zone.



AVANT LE RAID

Une fois un raid déclaré, les propriétaires de la zone seront averti de l'attaque dans les plus brefs délais. Les propriétaires auront **20 minutes** pour décider s'ils acceptent ou refusent le raid. S'il n'y a pas de réponse après ce temps, le raid est considéré comme accepté.

Si le raid est accepté, les propriétaires ont **2 heures** pour se préparer avant que les attaquants arrivent. Ceci inclut la possibilité d'engager des **Chiens de guerre au prêteur sur gages** pour un prix.

Si le raid est refusé, les propriétaires doivent déboursier une partie de leurs ressources aux attaquants. Si les propriétaires ne donnent pas de ressources, la zone est donnée aux attaquants. *(Voir la section "Raid Gagné" plus loin)*

DURANT LE RAID

Une fois le raid commencé, le but des attaquants est de sortir ou éliminer les défenseurs **en moins d'une heure**.

Si les attaquants arrivent à éliminer les défenseurs et garder la zone sous leur contrôle pendant les 2 heures suivants, les attaquants ont gagné.

Un défenseur agonisant n'est pas considéré dans la zone.

Si les défenseurs sont sorti de la zone, il est de leur but d'éliminer les attaquants installés dans leur zone. Si les défenseurs arrivent à éliminer tous les attaquants dans le temps que les attaquants ont à tenir la zone, le raid est terminé et les défenseurs ont gagné.



RAID GAGNÉ

Si les attaquants ont gagné, ceux-ci deviendront propriétaires au prochain événement. Ils y auront accès ainsi que le bonus lié à la zone dès le prochain événement tant que les conditions sont remplies. *(Voir la section "Bonus" plus loin)*

Les défenseurs auront tout de même accès à la zone et le bonus pour le restant de l'événement courant. Ils n'y auront plus accès au prochain événement.

RAID PERDU

Si les défenseurs ont gagné, ceux-ci gardent le contrôle de la zone pour cet événement ainsi que la prochaine. Ils auront aussi accès au bonus lié à la zone.

PROTECTION DE LA ZONE

Peu importe le résultat du raid, une zone ne peut être raid qu'une seule fois par événement.

ATTAQUES

Alors qu'une zone ne peut être raid qu'une seule fois par événement, elles peuvent être tout de même attaquées plusieurs fois.

Une attaque ne donne pas contrôle de la zone. Par contre, vous pouvez détruire certaines améliorations telles que décrits dans le livre de règles (par exemple, les champs et les puits) et voler des objets en jeu tel que des matériaux, équipements de soin, etc.

Une attaque n'a pas besoin d'être déclaré à un PNJ.



BONUS

Chaque zone qui peut être raid donne un bonus aux propriétaires. Pour profiter des bonus de zones, vous devez avoir 6 joueurs du groupe présent à l'événement. Un seul bonus peut être actif par groupe même si celui-ci contrôle plusieurs zones. Vous devez choisir au début de l'événement.

BONUS

Ces bonus vont comme ceci:

- **Auberge**
(L'auberge contient une salle de repos haute technologie qui soigne les humains à l'intérieur comme s'ils étaient soignés par un joueur qui a Médecin 1. Donc 1 PV aux 5 minutes dans la salle.)
- **Camp Orque**
(Le camp Orque contient une zone irradiée à l'intérieur. Les goules peuvent s'y soigner tel que leur règle indique. Donc 1 PV aux 5 minutes.)
- **Fermette**
(Les champs et les fruits produisent 2 fois plus dans cette zone.)
- **Fortin**
(Vous recevez un cargo d'équipement militaire au début de la partie. Vous choisissez les objets avec l'organisation comme si vous aviez Marchands 1.)
- **Poste de traite**
(Au début de la partie, les propriétaires ont accès à une caravane comme s'ils avaient Marchands 1)

