

HISTORIQUE

Doomsday Machine est un piège mortel automatisé, un système de sécurité intelligent qui protège une base secrète cachée dans les terres radioactives.

Son algorithme lui commande de détruire toute intrusion, que se soit un humain, un mutant ou une machine de Moloch. Qu'est ce qu'il peut bien se cacher derrière ce puissant système de défense ?

CARACTÉRISTIQUES

Les avantages de cette armée sont ses Modules à longue distance, ses nombreux Médecin, ainsi qu'un Piège et une petite bombe pouvant nettoyer tout un secteur dominé par l'adversaire. Néanmoins, sa plus grande force se situe dans ses Unités spéciales capables de rediriger et de dupliquer les attaques à distance.

Ses inconvénients sont sa quantité limitée d'Unité, une Initiative basse, son manque d'opportunité de lancer un Combat et une Mobilité quasi-absente.

CONSEILS

C'est une bonne idée de placer une Unité qui redirige les attaques proche du QG ennemi le plus tôt possible. Même une petite brèche dans la défense adverse permettra de rediriger de nombreuses attaques sur le QG. La priorité pour Doomsday Machine est de construire une chaîne d'Unités spéciales pouvant rediriger et dupliquer les attaques, surtout si une de ces Unités est un tireur avec une forte Initiative. Retenez que vos Modules à longue distance (Médecin inclus) fonctionnent au travers des Unités ennemies. Et n'oubliez que vous pouvez tourner une Unité une fois par tour.

RÈGLES SPÉCIALES

Redirection de tir

Les Unités redirigent les tirs automatiquement et dupliquent chaque attaque à distance d'une Unité alliée qui tirerait en direction de l'Entrée.

Une attaque dupliquée conserve toutes ses caractéristiques (Force, capacité spéciale : Gauss, Shotgun, Franc-tireur, Lance roquette...).

L'attaque à distance alliée ne peut pas ignorer la redirection, même s'il est possible d'annuler ou d'ignorer les conditions sur la ligne de mire (exemple : Gauss, Franc-tireur, Mortier). La redirection du tir d'une Unité change la ligne de mire dans les cas suivants : une attaque Gauss ne continue pas après l'Unité qui redirige, un Mortier touchera l'Unité située derrière l'Unité qui redirige mais dans la direction de la Sortie, le Franc-tireur touchera une Unité dans la ligne de mire définie par la Sortie, sauf si vous décidez de toucher une Unité située avant l'Unité qui redirige.

Une Unité sous Filet ne peut pas rediriger ou dupliquer des attaques (comme dans les règles normales, l'attaque passe au travers de l'Unité amie).

Les Unités qui redirigent ne sont pas des Modules, le Dérivateur et l'Espion n'ont donc aucun effet.

Les Unités qui redirigent ne sont pas affectées par les Modules améliorant la Force des attaques, l'Initiative ou l'ajout d'attaques supplémentaires car elle n'attaquent pas d'elles-même.

Une Unité paralysée ne s'arrête pas de rediriger/dupliquer les attaques à distance.

Piège

Le Médecin ne peut pas sauver le Piège de l'explosion, ce qui signifie qu'il ne peut pas le sauver lorsqu'un ennemie attaque le côté indiqué par le Piège et qui déclenche l'explosion.

Le Piège n'est pas affecté par les bonus qui améliore la Force d'attaque.

Tournoi

Doomsday Machine ne peut pas être jouée en tournoi.

Combo infini

En jouant Doomsday Machine, vous pourrez vous trouver dans une situation bien plus puissante que vous ne pouvez l'imaginer. Ce n'est pas une erreur, c'est Doomsday Machine.

Module longue distance

Les Unités alliées qui sont à 1 ou 2 cases de la connexion du Module reçoivent les bonus. Le Module longue distance fonctionne au travers des Unités ennemies et des espaces vides.

Dans le cas d'un Médecin qui serait connecté à 2 Unités et que ces 2 Unités seraient détruites, le joueur choisi laquelle des 2 est sauvée.

doomsday machine

Entrée  Sortie 

QG 1



Lors de son tour de jeu, le joueur pour tourner une Unité alliée.

TIREUR ALPHA 2



Attaque à distance.

CANON GAUSS 2



Attaque à distance Gauss - Toutes les Unités ennemies dans sa ligne de mire subissent 1 Blessure. Aucun bonus ne peut

augmenter la Force de l'attaque. Le Blindage protège normalement contre l'attaque Gauss. Résistance.

TIREUR GAMMA 1



Attaque à distance avec Initiatives 2 et 1. Résistance. Blindage.

TIREUR DELTA 1



Attaque à distance. Résistance.

TIREUR OMEGA 4



Attaque à distance. Blindage.

TRIPLEUR 2



Toute attaque à distance d'Unités alliées passant par une Entrée ressortira par les 3 Sorties. Attaquant simultanément dans les 3 directions.

RÉTIAIRE INFERNALE 2



Filet. Toute attaque à distance d'Unités alliées passant par une Entrée ressortira par la Sortie.

DÉFLAGRATEUR 2



Toute attaque à distance d'Unités alliées passant par une Entrée ressortira par la Sortie. Résistance.

PIÈGE 1



Toute attaque ennemie provenant du côté marqué provoquera l'explosion immédiate du Piège, infligeant 1 Blessure à toutes les Unités adjacentes amies et ennemies (QG inclus). La Force de l'explosion ne peut pas être améliorée. Après l'explosion, le Piège est défaussé. Il ne peut pas être sauvé.

MÉDECIN 5



Une Unité connectée doit ignorer toutes les Blessures subies par une attaque: le Médecin est défaussé.

OFFICIER 2



+1 attaque à distance aux Unités connectées.

ECLAIREUR 2



+1 Initiative aux Unités connectées.

PROCESSEUR 2



Les Unités connectées peuvent réaliser une attaque supplémentaire lors de la phase d'Initiative suivant leur dernière phase.

COMBAT 4



Un Combat s'engage. Le tour du joueur s'achève à la fin du Combat. Ne peut pas être joué si un joueur a déjà pioché sa dernière tuile.

POUSSÉE 1



Repoussez une Unité ennemie adjacente vers une case libre. Si plusieurs cases libres sont disponibles, c'est le joueur contrôlant l'Unité repoussée qui choisit.

BOMBINETTE 1



Inflige 1 Blessure à chaque Unité (amie et ennemie) qui se trouve sur les 3 emplacements attaqués. Ces 3 emplacements doivent être adjacents (comme sur la tuile) et sur le plateau. N'affecte pas les QG.

Redirection de tir

Le Déflagracteur (en rouge) est dans la ligne de mire du Tireur Gauss et force le tir à changer de direction. Le tir ne passe pas au travers du Déflagracteur mais blesse toutes les Unités ennemies dans la nouvelle ligne de mire déterminée par l'icône de Sortie (la redirection d'un tir ne le prive pas de ses capacités).

Le Tripleur (en vert) se trouve dans la ligne de mire du Tireur Gamma, il ne redirige pas seulement le tir, mais le duplique également. Le Tireur Gamma tir avec une Force de 2 (Module Officier), passe au-dessus de l'Officier, puis est redirigé dans les 3 directions du Tripleur. La Force dans chaque direction ne change pas.



Module longue distance

L'Officier affecte les 2 Tireurs Gamma et Delta (en vert). Il n'affecte pas le tireur Alpha car il est situé à 3 cases du Module.

Le Tireur Omega (en rouge) est affecté par le Processeur qui peut affecter les Unités sur 2 cases et fonctionne au travers des Unités ennemies.

