Appendice droit/gauche

L'activation de cet Implant permet au joueur de placer un marqueur Appendice sur toute Unité ennemie (QG inclus) qui n'est pas adjacente au QG Mephisto.

Le marqueur indique que cette Unité est à portée de l'attaque du QG Mephisto. Pendant le Combat suivant, l'Unité sera attaquée par le QG avec la même Force et dans la même phase d'Initiative que son attaque normale.

L'Appendice n'est pas une attaque supplémentaire - si un marqueur Appendice est sur une Unité ennemie qui subit déjà une attaque classique de Mephisto, elle n'est pas attaqué edeux fois, et les Blessures ne sont pas cumulées.

Le marqueur Appendice revient dans la main du joueur :

- après que l'attaque soit réalisée lors du Combat (ou à la fin du Combat si aucune attaque n'a eu lieu); ou
- si l'Unité avec le marqueur est déplacée vers une case différente; ou
- si l'Implant Appendice est pris dans un Filet, sous contrôle ou détruit.

Une fois placé, le marqueur ne peut pas être déplacé jusqu'à ce qu'il revienne dans la main du joueur.

Le Blindage ne protège pas contre l'Appendice.

HISTORIQUE

Les cratères radioactifs laissés par les bombes ont généré des monstruosités que les scientifiques d'avant-guerre n'auraient jamais osé imaginer. Mephisto est un ver géant, une anomalie faite de chair et d'acier, et représente un danger mortel même pour un bataillon surarmé. Le cratère contaminé est son territoire. C'est un raccourci tentant à travers les terres désolées et une source de ressources inépuisable. Mais bien souvent il devient un cimetière pour ceux qui s'y risquent.

CARACTÉRISTIQUES

Les principaux avantages de cette armée sont les nombreux Modules qui fonctionnent même lorsqu'ils ne sont pas connectés au QG ainsi qu'un tout nouveau type de tuiles - les Implants.

Son principal inconvénient est de n'avoir qu'une seule tuile capable d'attaquer l'ennemi. Il sera nécessaire de la renforcer en plaçant des tuiles supplémentaires sur le plateau. De plus, Mephisto ne possède pas d'attaque à distance.

CONSEILS

Dès le début du jeu, il est conseillé de placer le QG Mephisto près du QG de l'adversaire, mais pas sur un bord du plateau.

D'autre part, le meilleur endroit pour les Implants et Modules de Mephisto se trouve sur les bords du plateau, loin du QG de l'ennemi. De cette façon, votre adversaire devra décider de consacrer ses efforts à détruire les Implants et Modules (ce qui protègera votre QG), ou à se concentrer sur l'attaque du QG, permettant à Mephisto de se renforcer de manière significative.

mephisto

NOUVELLES RÈGLES ET TUILES

QG Mephisto

Le QG Mephisto est la seule tuile de cette armée qui a la capacité d'attaquer des Unités ennemies (y compris les QG).

Lorsqu'il est pris dans un Filet, le QG Mephisto fonctionne normalement. Cependant son initiative est réduite de 1 pour chaque Filet l'affectant.

Dans d'autres cas, il est traité comme n'importe quel autre QG (par exemple, sa Résistance est de 20, les autres QG ne peuvent pas le blesser, les attaques qui ne blessent pas normalement les QG ne peuvent pas lui infliger de Blessures, etc.).

Modules Mephisto

Les Modules Mephisto n'ont pas besoin d'être connecté au QG pour fonctionner, ils peuvent être placés n'importe où sur le plateau (sauf Carapace, qui fonctionne comme un Module ordinaire).

Implants

Les Implants sont un nouveau type d'Unité représentant des actions supplémentaires qu'un joueur peut effectuer pendant son tour.

Une fois par tour, un joueur peut activer un des Implants déjà placés sur le plateau (et appartenant à son armée).

Exception à cette règle : le Module Sonde. Chaque Module Sonde sur le plateau permet l'activation d'un Implant supplémentaire. Aucun Implant ne peut être activé plus d'une fois pendant un tour.

Les tuiles Implants n'ont pas besoin d'être adjacentes au QG pour pouvoir être activées.

Les Implants sous Filet ne peuvent pas être activés.

RÈGLES SPÉCIALES

Modules

Si un Module est sous le contrôle d'un autre joueur (par exemple, Outpost ou Vegas), le Module affectera toutes les Unités de ce dernier.

La prise de contrôle du Module Gueule n'a aucun effet sur les Unités du nouveau propriétaire.

Si un Module Sonde est contrôlé par le joueur Vegas, ce dernier pourra activer jusqu'à 2 Implants (1 de base + 1 par le Module) également contrôlés par ce même joueur à chaque tour.

Implants

Si le placement d'un Implant sur le plateau rempli ce dernier, un Combat commence immédiatement, pas le temps d'activer l'Implant.

Le Module Dérivateur (Outpost) ne fonctionne pas sur les Implants.

Si un Implant est sous contrôle, le joueur Vegas peut l'activer normalement (l'activation peut se faire au moment de la prise de contrôle) selon le principe qu'à son tour un joueur peut activer un de ses Implants. Si l'Implant acquis est l'Incubateur et qu'il y a déjà un marqueur sur celui-ci, l'Implant est contrôlé avec ce marqueur. S'il n'y a pas de marqueur, le joueur Vegas peut normalement (en utilisant la possibilité d'activer 1 Implant par tour) placer un des marqueurs Incubateur disponibles.

L'utilisation de la Foreuse sur un Incubateur avec un marqueur le déplace avec ce marqueur.

L'utilisation du Lanceur d'acide se fait simultanément aux Explosifs de Sharrash.