

- si l'Implant Appendice est pris dans un Filet, sous contrôle ou détruit. - si l'Unité avec le marqueur est déplacée vers une case différente; ou

no :(nəij nə e,u ənbette əunone

Le marqueur Appendice revient dans la main du joueur :

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

suivant, l'Unité sera attaquée par le QG avec la même Force et dans la même phase d'Initiative que son attaque normale.

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 OG Menhisto

#### Appendice droit/gauche

orientation. Les Unités prises par un Filet ne peuvent pas Roquer (sauf QG

Elles ne peuvent pas changer leur cuanger leur place. adjacentes du joueur (y compris le QG) peuvent

3





3

T/T

3

inoccupée (une tuile Fondation

une autre case Implant permet à une Unité alliée de se déplacer jusqu'à

L'activation de cet

cet implant lance immédiatement un Combat. Il se résout selon les règles normales

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

ε

L'activation de

MEMBRES

**APPENDICE** 

FOREUSE

MÂCHOIRES

TABMOD

empeche le déplacement).

Résistance. Voir règles.

77

L'activation de cet Implant permet à 2 Unités alliées



## TRANSMETTEUR 1

les deux Unités, et de la déplacer à côté d'elle. L'Unité attrapée ne peut se déplacer que d'une seule case. Si plusieurs cases sont libres, l'adversaire choisi où il place son Unité. L'Unité de l'action (au choix de l'adversaire). Une Unité sous Filet ne peut pas attraper (sauf GG Mephisto). Une Unité sous Filet ne peut pas âtre attrapée. vide doit séparer les deux Unités, et de la déplacer à

ennemie, une case (γ compris QG) de saisir une Unité Implant permet à une Unité alliée

TENTACULES

ennemi adjacente. bonsser une Unite n'importe quelle Unité alliées (γ compris QG) de Implant permet à L'activation de cet





3 QUEUE



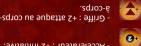
pivotez-la dans la direction de votre choix. vers une case libre adjacente et/ou Deplacez une Unite



L'Unité qui explose ne peut pas être sauvée (par exemple avec des points de Résistance ou un Médecin). Les Unités sous Filet ne peuvent pas être choisie est détruite, et toutes les Unités adjacentes amies et ennemies (QG y compris) reçoivent I Blessure.

- Lanceur d'acide : Au début d'acide : Au début du Comba bet suivant (kannt tout et exploser le joueur peut faire exploser un de ses Unités est défruille. et foujes est défruille.

Filet à toutes les attaques du QG (les 3 de bases, les 6 avec Gueule, et les 2 Appendices).



Accélérateur: +2 Initiative.

Les marqueurs disponibles sont les unsponnine am uce la placer sur la tuile dans la réserve après la fin du Combat dans la réserve après la fin du Combat Chaque Incubateur ne peut comporter qu'un seul marqueur à la fois.

ap uite aldinoqsib joueur de choisir un marqueur d'Incubateur L'activation de cet Implant permet au

ε RUBATEUR

si elle ne reste en vie que grâce au (la perte de ce bonus peut faire mourir l'Unité (A+ toutes les Unités alliées connectées +1 Résistance à

MS 3 CARAPACE

toutes les Unités du joueur.

0+

Blindage. +1 attaque de corps-à-corps à toutes les Unités du joueur.

GRIFFE

ême Initiative que les attaques 

les 6 directions. Les 3 attaques sur le plateau, le QG Mephisto attaque dans Si cette tuile est

**ENEULE** B

au joueur d'activer un Implant supplémentaire Chaque Sonde sur le plateau permet

3

bent tourner dans n'importe quelle fois par tour, une Unité Mephisto

3otation. Une Attadue au corps-

ספ

# **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.

#### **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

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,

## **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.

### **RÈGLES SPÉCIALES** Modules

-3

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

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

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.

mephisto