HISTORIQUE

2050, le Mississippi est devenu un égout à l'air libre intoxiqué par les rejets de Moloch. La rivière et ses environs, cachés dans un brouillard empoisonné, sont connus sous le nom de Ceinture de la Mort et sont une source intarissable de mutants. Rares sont ceux qui arrivent à vivre là. Ils doivent composer avec les toxines qui traînent dans l'air et l'eau. Soyez prêt : les guerriers du Mississippi, vêtus de manteaux et portant des masques à gaz, répandent les maladies les plus mortelles et pulvérisent les poisons les plus toxiques.

CARACTÉRISTIQUES

Le principal atout de l'armée du Mississippi est sa capacité à empoisonner massivement le QG adverse avec du Poison (5 marqueurs Poison, Empoisonneur et Chimiste), mais aussi de déjouer l'ennemi (Rétiaire, Paralysie, Zone et Ecran de fumée). Un autre point fort est sa résistance aux attaques ennemies (Médecins et Mutations) ainsi que sa capacité de passer au travers des défenses ennemies (Tireur d'élite et Ombre). Enfin, la capacité spéciale de son QG (Poussée), peut contrarier les attaques ennemies, surtout en début de partie.

L'inconvénient de cette armée est son faible nombre d'Unités, la faiblesse de leurs attaques, leur faible Résistance et leur absence de Blindage ainsi que son manque de Mobilité.

CONSEILS

La capacité spéciale de votre QG vous permet facilement de vous entourer de vos Unités au début de la partie. Vous devez en plus essayer par tous les moyens d'empoisonner le QG adverse. Le plus tôt sera le mieux car chaque marqueur Poison cause 1 Blessure lors de chaque Combat commencé empoisonné. Les Mutations doivent protéger les Unités les plus importantes tout en restant à l'abri de l'adversaire. Paralysie et Zone doivent prendre le contrôle d'une partie du plateau (par exemple, la zone autour de votre propre QG). La Bombe toxique est utilisée pour nettoyer les zones contrôlées par l'ennemi. Transposition peut facilement déplacer les Chimistes à côté d'une Unité capable de frapper le QG ennemi, alors que l'Ecran de fumée est parfait pour rediriger les attaques des ennemis les plus dangereux.

mississippi

NOUVELLES RÈGLES

Tuile fondation

Les tuiles Fondation sont un nouveau type de tuile. Une tuile Fondation ne peut être placée que sur un emplacement libre. Une fois placée, n'importe quelle Unité peut être posée ou se déplacer dessus. Une tuile Fondation n'est pas considérée comme une Unité, elle ne peut pas être déplacée, poussée, prise dans un filet, etc. Elle ne peut être détruite que par les tuiles Action (Sniper, Grenade, Frappe Aérienne...). Elle ne bloque pas la ligne de mire des Unités. L'emplacement occupé seulement par une tuile fondation est considéré comme vide pour le déclenchement d'un Combat si le plateau est plein.

RÈGLES SPÉCIALES

Paralysie

Si le QG Borgo est paralysé, il ne peut pas lancer de Grenade.

Si le Clown (Moloch) est paralysé, il ne peut pas exploser.

Si un Explosif (Sharrash) est paralysé, il ne peut pas exploser.

Les Unités qui redirigent les tirs (Doomsday Machine) ne sont pas affectées par la Paralysie car ces Unités n'attaquent pas d'elles-mêmes.

Zone

La Zone n'affecte pas l'Initiative de l'Explosif (Sharrash) puisqu'il explose avant la phase d'Initiative.

Chimiste / Poison

Si deux Chimistes sont connectées à une Unité, chaque cible de cette Unité recevra deux marqueurs Poison quand l'attaque sera portée.

Si une Unité qui a déjà la capacité Poison (par exemple une Unité Neojungle en multijoueur) est connectée au Chimiste, cette Unité place deux marqueurs Poison sur les cibles pendant son attaque.

Un Chimiste connecté à un Empoisonneur n'augmente pas sa capacité à empoisonner ses adversaires (parce que l'Empoisonneur n'inflige pas de Blessure).

Le Poison affecte les QG comme n'importe quelle autre Unité.

A aucun moment de la partie il ne peut y avoir plus de 5 marqueurs Poison Mississippi sur le plateau. Si il n'y a pas de marqueurs disponibles au moment ou une Unité doit être empoisonnée, alors elle n'est pas empoisonnée.

Quand une attaque avec la capacité Poison est effectuée avec succès, vous DEVEZ placer un marqueur Poison sur l'Unité ennemie si un marqueur est disponible.

Dans le cas où il y a plus d'Unités à empoisonner que de marqueurs disponibles dans une même phase d'Initiative, le joueur Mississippi choisi les Unités à empoisonner.

Si, au début d'un Combat, une Unité possède plusieurs marqueurs Poison, elle reçoit 1 Blessure par marqueur.

Un Médecin peut absorber une seule Blessure provenant du Poison. 2 marqueurs Poison sont traités comme 2 attaques séparées, infligeant 1 Blessure chacune.

Si une Unité empoisonnée agit avant les phases d'Initiative (comme l'Explosif de Sharrash), l'action de l'Unité et le Poison agissent en même temps.

Dans le cas d'une alliance entre 2 armées possédant des marqueurs Poison, le stock de marqueurs est partagé.

Plateau rempli

Si après un Combat aucune tuile n'est enlevée du plateau, le plateau est donc encore plein, un autre Combat s'engage aussitôt, jusqu'à ce qu'au moins une tuile soit défaussée ou que la Résistance d'un QG soit réduite à 0.

Si après un Combat aucune tuile n'est enlevée du plateau et aucune Unité ni QG ne reçoit de Blessure, la partie prend fin immédiatement et le joueur avec le QG ayant le plus de Résistance est déclaré vainqueur.

Règle spéciale de Tournoi - Souffle de la mort

Dans de très rare cas, si la partie se termine par une égalité 0-0 (tous les QG ont été détruits), Mississippi gagne.