

## 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 mutans. 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 où 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.

**QG****1**

Capacité spéciale :  
Poussée.  
Une fois par  
tour, le QG peut  
repousser une  
Unité ennemie  
adjacente.

**MUTANT****3**

Attaque au corps-  
à-corps.

**GARDE****4**

Attaque à distance.

**EMPOISONNEUR****2**

Empoisonnement.

**TIREUR D'ÉLITE****1**

Attaque à distance.  
France-tireur.

**RÉTIAIRE****1**

Attaque au corps-  
à-corps.  
Filet.

**OMBRE****2**

L'Unité réalise  
une attaque au  
corps-à-corps sur  
n'importe quelle  
Unité ennemie  
sur le plateau  
(y compris le

QG), l'Unité n'a pas besoin d'être  
adjacente. En dehors de cette  
différence, c'est une attaque au  
corps-à-corps normale, ce qui signifie  
que des Modules peuvent améliorer  
sa Force, un Chimiste peut-être  
connecté, etc. Comme cette attaque  
n'arrive pas d'une direction précise,  
aucune Armure ou Réflexion de Steel  
Police ne peut l'arrêter.

**MUTATION****2**

Résistance.  
+2 Résistances aux  
Unités connectées  
(sauf QG). Une  
Unité peut être  
immédiatement  
détruite si elle  
perd le bonus et qu'elle a subi trop  
de Blessures.

**PARALYSIE****2**

Toutes les  
Unités ennemies  
connectées sont  
Paralysées (y  
compris le QG).  
Ces Unités ne  
peuvent plus  
attaquer mais leurs autres capacités  
restent actives.

**MÉDECIN****2**

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

**ZONE****1**

Résistance.  
L'Initiative des  
Unités ennemies  
connectées passe à  
0. Aucune capacité  
de Module ou de  
QG ne peut  
l'augmenter.

**CHIMISTE****3**

Ajoute la capacité  
Poison aux Unités  
connectées (leurs  
attaques au corps-à-corps et à  
distance ajoute un  
marqueur Poison si  
des Blessures sont infligées).

**TRANSPOSITION****1**

Retirez du plateau  
une de vos Unités  
(à l'exception du  
QG) et placez à  
la place une de  
vos Unités de  
n'importe où sur  
le plateau (à l'exception du QG).  
L'Unité déplacée peut être orientée  
dans la direction de votre choix. La  
Transposition ne peut pas affecter  
des Unités qui sont prises dans un  
Filet, sous contrôle de l'adversaire, ou  
des tuiles Fondation.

**ÉCRAN DE FUMÉE****1**

Réoriente une  
Unité ennemie  
dans la direction  
que vous voulez.  
Vous ne pouvez  
pas réorienter une  
Unité prise dans  
un Filet.

**POUSÉE****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.

**MOBILITÉ****3**

Déplacez une Unité  
que vous contrôlez  
vers une case libre  
adjacente et/ou  
pivotez-la dans la  
direction de votre  
choix.

**BOMBE TOXIQUE****1**

Tuile Fondation.  
Pendant le  
Combat, la Bombe  
toxique explose  
durant la phase  
d'Initiative 1  
en infligeant 1  
Blessure à l'Unité  
qui se trouve sur son emplacement  
ainsi qu'à chaque Unité adjacente,  
qu'elles soient alliées ou ennemies  
(y compris les QG). Après l'explosion,  
la tuile de la Bombe toxique est  
défaussée. La Bombe toxique n'est  
pas une Unité, son Initiative ne peut  
donc pas être augmentée.

*Note : Le marqueur Bombe toxique  
peut être placé sur l'Unité se tenant  
sur la Bombe toxique pour se rappeler  
de l'explosion.*



Marqueur Bombe toxique



Marqueur Poison (x5)

**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 piché sa  
dernière tuile.

**Franc-tireur**

Un Franc-tireur peut choisir sur  
quelle Unité ennemie placée dans  
la ligne de mire il tire (il n'est pas  
nécessaire que ce soit celle qui est  
la plus proche). Une Unité dotée de  
Blindage est normalement protégée  
contre le tir du Franc-tireur.

**Empoisonnement**

Empoisonnement est un nouveau  
type d'attaque. Elle n'inflige pas de  
Blessure mais un marqueur Poison  
est placé sur l'ennemi attaqué.  
L'attaque ne cible que les Unités  
adjacentes dans la direction des  
symboles. L'Empoisonnement est  
une attaque normale, elle peut donc  
être Paralysée, redirigée par le Juge  
Steel Police, etc. Mais elle n'inflige  
pas de Blessure, elle ne peut donc  
pas être absorbée par un Médecin et  
sa Force ne peut pas être améliorée.

**Poison**

Si une Unité avec la capacité Poison  
blesse une Unité ennemie (QG  
compris) alors l'Unité blessée, en  
plus de recevoir les Blessures, est  
également empoisonnée (placez un  
marqueur Poison sur la tuile). L'Unité  
recevra 1 Blessure par marqueur au  
début de chaque Combat (avant les  
phases d'Initiative).