|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **HQ (База) 1**  ***Особая функция*** – Толчок.  Один раз за ход База может  оттолкнуть один смежный  вражеский отряд. |  | **MUTANT (Мутант) 3**  Ближняя атака. |
|  | | **POISONER (Отравитель) 2**  Ядовитая атака. |  | **GUARD (Гвардеец) 4**  Дальняя атака. |
|  | | **SHADOW (Тень) 2**  Юнит выполняет ближнюю атаку, целью которой может быть любой вражеский юнит на поле (в том числе и База). Для этого не нужно быть смежным с атакуемым юнитом. Эта атака может быть усилена различными модулями: подключенным Бойлером и др. |  | **NET FIGHTER (Боец с сетью) 1**  Боец с сетью помимо отключения врага может его атаковать, нанося 1 ранение. Атака осуществляется в фазу инициативы Бойца с сетью. Сеть работает как обычно. Боец с сетью атакует отключенных врагов. |
|  | | **HITMAN (Убийца) 1**  Дальняя атака.  Снайпер. |  | **MEDIC (Медик) 2**  Подключенный юнит должен проигнорировать все повреждения от 1 атаки, после чего Медик сбрасывается. |
|  | | **MUTATION (Мутация) 2**  Подключенный юнит (кроме Базы) получает 2 дополнительные Брони (при получении ранений юнит не умирает, а вместо этого на него выкладываются жетоны ран). Если юнит отключается от Мутации или Мутация попадает в сеть, то юнит тут же теряет дополнительную Броню, что может привести к немедленной гибели юнита (если он все еще жив благодаря дополнительной Броне). Если к юниту подключены два модуля Мутации, то юнит получает 4 Брони. |  | **TOXIC BOMB (Токсичная бомба) 1**  Во время боя Токсичная бомба может взорваться в фазу Инициативы 1, нанеся по одному ранению юниту, стоящему на бомбе и каждому соседнему юниту, как дружественному, так и вражескому (в том числе и Базе). После взрыва Токсичная бомба сбрасывается. Сама бомба не является юнитом и ее инициатива не может быть увеличена.    - маркер Токсичной бомбы размещается на юнит, стоящий на бомбе, как напоминание о возможности взрыва. |
|  | | **PARALYSIS (Паралич) 2**  Паралич действует на все подключенные к нему вражеские юниты (включая Базу). Пока Паралич подключен к вражескому юниту, он считается пара-лизованным и не может атаковать. Все другие способности парализованного юнита остаются в силе (модули, сети, Броня, Прочность и т.д.). |  | **TRANSPOSITION (Перестановка) 1**  Удалите с игрового поля один из ваших юнитов (кроме Базы) и переместите на освободившееся место любой другой из ваших юнитов (кроме Базы). Перемещенный юнит можно повернуть в любом направлении. Перестановка не действует на юниты под сетью и на тайлы Основания. |
|  | | **ZONE(Зона) 1** Зона действует на все подключенные к ней вражеские юниты и уменьшает их инициативу до 0 (ни вражеские модули, ни База Борго не могут увеличить инициативу). |  | **BOILER (Бойлер) 3**  Добавляет отравление к подключенным дружеским юнитам (дальние и ближние атаки становятся ядовитыми). |
|  | | **PUSH BACK (Толчок) 1**  Позволяет оттолкнуть на 1 гекс любой рядом стоящий вражеский юнит (если за ним есть свободное место). Куда именно отталкивается юнит выбирает противник. |  | **SMOKESCREEN (Дымовая завеса) 1**  Позволяет повернуть любой вражеский юнит в любом направлении. Не действует на юнитов под сетью. |
|  | | **BATTLE (Сражение) 4**  Начинается бой. Ход игрока на этом завершается. Сражение нельзя играть, если у игрока «в колоде» закончились жетоны. |  | **MOVE (Перемещение) 3**  Позволяет переместить любой дружественный юнит на 1 гекс и/или повернуть его. |
|  | |  |  |  |
|  | **Sharpshooter (Снайпер)**  Стрелок может выбирать, в какой из вражеских отрядов на линии огня он будет стрелять (не обязательно в первого вражеского юнита). Броня и блок работают как обычно против данного выстрела. | | | |
|  | **Poisoning (Отравление)**  Отравление – это новый тип атаки, который может иметь юнит. В сражении юнит с отравляющей атакой не наносит раны, но помещает маркер Яд на атакуемый вражеский юнит (вражеский юнит должен располагаться рядом с атакующим юнитом и на вражеский юнит должен быть направлен значок атаки). Отравление является атакой (поэтому может быть отражено Судьями Стальной Полиции, может быть парализовано и т.д.), но не наносит раны и не может быть поглощено Медиком. Это также не атака ближнего боя и поэтому сила атаки не может быть увеличена с помощью модулей. | | | |
|  | **Venom (Яд)**  Если юнит с отравляющей способностью нанес ранение вражескому юниту (в том числе Базе), то атакуемый юнит не только получает ранение, как обычно, но также становится отравленным (на юнит выкладывается жетон Яда). Отныне отравленный юнит будет получать одну рану от Яда в начале каждого боя (до фазы инициативы).  - жетон Яда. | | | |

В 2050 Миссисипи - гигантский токсичный коллектор, питаемый отходами с территории Молоха. Река и земли поблизости скрыты в ядовитых парах, и известны как Пояс Смерти или гряда мутантов. Только единицы могут выжить здесь и для тех редких людей, которые живут здесь, смертельные токсины в воздухе и воде - каждодневная действительность. Стоя перед Воинами Миссисипи, одетых в пальто и противогазы, нужно быть подготовленным к самым смертельным болезням и ядам, родившимся в послевоенном мире, которые Молох выпустил в реки.

**ОПИСАНИЕ АРМИИ**

Главное преимущество армии Миссисипи - способность отравить БАЗУ противника Ядом (5 маркеров Яда, Отравитель, Бойлер). Миссисипи могут сорвать планы противника (Боец с сетью, Паралич, Зона, Дымовая завеса). Другие преимущества – существенное сопротивление атакам (Санитары, Мутации) и способность обойти оборону противника (Убийца, Тень). К тому же, характерная особенность Базы (Толчок) может отменить прямые нападения противника, особенно в начале игры.

Минусы армии – малое количество Воинов, малая сила атаки, малая подвижность, полное отсутствие брони.

**ТАКТИЧЕСКИЙ СОВЕТ**

Характерная особенность Базы позволяет вам легко окружать ее своими собственными юнитами в начале игры. Кроме того, вы должны во что бы то ни стало использовать в своих интересах каждую возможность отравить Базу противника - чем скорее, тем лучше, потому что каждый маркер Яда вызовет 1 рану для каждого Сражения, начатого начиная с отравления. Мутации должны защитить самые важные части, оставаясь скрытыми в то же самое время. Паралич и Зона должны взять на себя контроль над частью игрового поля (например, окрестности собственной Базы). Токсичная бомба используется, чтобы очистить область подконтрольную противнику. Перестановка может легко переместить Бойлеры поближе к юнитам, способным атаковать Базу противника, в то время как Дымовая завеса прекрасно подойдет для того, чтобы изменить направление самых опасных атак противника.

**Тактический совет для противника:** Любой ценой защитите свою Базу от отравлений Ядом. В начале игры старайтесь размещать сои юниты так, чтобы База Миссисипи не могла оттолкнуть ваших юнитов обратно.

**НОВЫЕ ПРАВИЛА**

***Тайлы Основания***

Тайлы Основаня - новый тип тайлов, принадлежащий некоторым армиям.

Тайл Основания может быть помещен только на пустой гекс. Как только тайл размещен, любой юнит (дружественный или противника) может быть размещен или перемещен на (или передвинут на, и т.д.), тайл Основания. Тайлы Основания не считаются юнитами и они не могут быть перемещены, оттолкнуты, пойманы в сеть, захвачены и т.д. Они могут быть разрушены только Мгновенными тайлами Действий (Снайпер, Граната, Бомба, Маленькая бомба). Тайлы основания не блокируют направления на цели: возможно стрелять по целям. При полностью занятом тайлами игровом поле Сражение не начнется, если один из тайлов является тайлом Основания и на нем нет юнита.

**СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА (*для МИССИСИПИ*):**

***Паралич***

Если База Borgo парализована, то невозможно бросить Гранату.

Парализованный Клоун (Молох) не может назвать взрыв.

Парализованное Взрывчатое вещество (Sharrash) не может взорваться.

Юниты, переадресовывающие выстрелы (Машина Судного Дня), не затрагиваются параличом, поскольку эти юниты не нападают самостоятельно.

***Зона***

Зона не затрагивает Инициативу Взрывчатого вещества (Sharrash), который взрывается перед Начальными фазами.

***Бойлер/Яд***

Если есть 2 Бойлера, связанные с юнитом, то цель каждой атаки такого юнита получит 2 маркера Яда.

Если юнит, уже имеющий способность Яд (например, в Неоджангл при командной игре), соединили с Бойлером, то этот юнит поместит 2 маркера Яда на свои цели во время атаки.

Бойлер, связанный с Отравителем, не увеличивает его способность отравлять юниты противника (потому что Отравитель не причиняет ран во время его нападения).

Яд затрагивает Базы, как и любой другой юнит.

Может быть одновременно только 5 маркеров Яда Миссисипи в игре. Если другой юнит ранен и маркер Яда должен быть размещен на этом юните и нет никакого запасного маркера Яда, то тогда раненный юнит не отравляется. Когда Маркер Яда возвращается к Миссисипи (отравленный юнит умирает), то тогда юниты Миссисипи могут снова отравлять противника.

Если ядовитая атака произведена, вы не можете решить не помещать маркер Яда на ранненый юнит противника.

В случае, если в одной фазе Инициативы отравляются несколько вражеских частей и на всех не хватает маркеров Яда, то игрок Миссисипи сам решает кого отравлять.

Если на одном юните выложено несколько жетонов Яда, то вначале каждого Сражения этот юнит получает одну рану за каждый маркер Яда.

Медик может взять повреждение от Яда в начале Сражения вместо юнита связанного с ним. Если на юните находится несколько жетонов Яда, то Медики могут поглотить ущерб только от одного жетона Яда (каждый жетон рассматривается как отдельное нападение).

Если отравленный юнит атакует также в начале Сражения, перед Начальными фазами (например, Взрывчатое вещество Sharrash),

его нападение и отравление Ядом происходят в одно и тоже время - Взрывчатому веществу удастся взорваться.

В случае союза с армией, обладающей собственными маркерами Яда (например, Neojungle) маркеры не объединяются – каждый играет своими.