

ARMEEBESCHREIBUNGEN

BORGO

HINTERGRUND

Seit Anfang des Krieges erschuf Moloch viele Generationen von mehr oder weniger erfolgreichen Mutanten. Beschleunigter Alterungsprozess, genetische Verbesserungen und perfekte Kampffähigkeit machen diese Mutanten aus. Die vielen Spezies von Mutanten bewohnen die Ödnis und kämpfen um jeden Flecken Erde, oft auch untereinander. Der charismatische Cybermutant Borgo hat diese Mutantenstämme zu einer großen Armee vereint und führt sie unter dem heiligen Zeichen der Biogefährdung gegen die Menschheit.

DIE ARMEE

Geschwindigkeit ist der Hauptvorteil von Borgos Armee, dank hoher Initiativewerte und vieler Späher. Außerdem verfügt sie über eine große Anzahl von Nahkämpfern und unterstützenden Modulen.

Der Nachteil besteht in der geringen Anzahl an Fernkämpfern, was Borgo zum Nahkampf zwingt.

TAKTISCHE HINWEISE

Das HQ von Borgo ist am Effektivsten, wenn man es in der Mitte des Spielfeldes platziert und mit eigenen Einheiten umringt. Eine weitere gute Idee ist es, die Kämpfer zu verteilen um mit Rundumschlägen das Spielfeld leer zu halten.

HQ

1

Angrenzende verbündete Einheiten erhalten +1 Initiative.



PRÜGLER

2

Nahkampf.



SCHLACHT

6

Eine Schlacht beginnt. Danach endet der Zug des Spielers. Nicht verwendbar, wenn irgendein Spieler sein letztes Plättchen gezogen hat.



MUTANT

6

Nahkampf.



ASSASSINE

2

Fernkampf. Mobilität.



BEWEGUNG

4

Eine Einheit in ein leeres angrenzendes Feld verschieben und/oder beliebig drehen.



KLAUEN

4

Nahkampf.



SANITÄTER

1

Eine verbundene Einheit muss alle Wunden 1 Angriffs ignorieren & Sanitäter wird abgeworfen.



GRANATE

1

Zerstört einen, dem HQ angrenzenden, Gegner (darf kein HQ sein). Funktioniert nicht, wenn Borgos HQ blockiert ist.



SUPERMUTANT

1

Rüstung. Nahkampf. Widerstandskraft 1.



OFFIZIER

2

Verbundene Einheiten erhalten +1 Nahkampf-stärke.



NETZER

2

Blockieren. Nahkampf:
Ein Netzer greift die von ihm blockierte Einheit in seiner Initiativephase an. Der Angriff geschieht in der Initiativephase des Netzers. Das Netz funktioniert wie üblich. Netzer können blockierte Gegner angreifen.



SUPEROFFIZIER

1

Verbundene Einheiten erhalten +1 Nahkampfstärke. Widerstandskraft 1.



SPÄHER

2

Verbundene Einheiten erhalten +1 Initiative.



X = Anzahl Plättchen

