

ARMEEBESCHREIBUNGEN

DER AUSSENPOSTEN

HINTERGRUND

Der Außenposten ist die letzte reguläre Armee der Menschheit, die dem Moloch in seinen Grenzgebieten fortwährend Widerstand leistet. Nach etlichen Jahren der Partisanenkriegsführung hat sich der Außenposten viele wirksame Methoden für den Kampf gegen die grauenerregenden Maschinen angeeignet. Der blitzschnelle Angriff aus dem Hinterhalt ist gegen den übermächtigen Gegner lebensnotwendig. Der Außenposten bleibt nie an derselben Stelle, sondern zieht ständig weiter, als mobile Stadt unterwegs, um Hinterhalten und Fallen auszuweichen. Dank der vielen errungenen Siege verfügt er auch über die fortgeschrittene Technologie des Moloch.

DIE ARMEE

Der größte Vorteil dieser Armee ist ihre Beweglichkeit. Es gibt eine große Anzahl an Schlachtplättchen, wodurch sich der Spieler günstige Momente für Schlachten aussuchen kann. Auch die vielen verschiedenen Module (von denen manche auf gegnerische Einheiten wirken) können die Schlacht beeinflussen.

Leider verfügt der Außenposten nur über relativ wenige Krieger mit geringer Widerstandskraft.

TAKTISCHE HINWEISE

Es ist eine gute Idee, das HQ in der Mitte des Spielfeldes zu platzieren und es dann ständig mit den Aktionsplättchen *Bewegen* zu verschieben, um feindlichen Angriffen auszuweichen. Erst wenn das Spielfeld fast gänzlich gefüllt ist, sollte das HQ an einen sicheren Ort zurückgezogen und mit eigenen Einheiten umringt werden.



außenposten



HQ 1	SERVORÜSTUNG 1	SKOPER 1
Angrrende Einheiten können in der folgenden Initiativephase erneut angreifen. Wenn eine Einheit schon in zwei Initiativephasen angreift, findet ihr zusätzlicher (dritter) Angriff in der Phase statt, die den anderen beiden folgt. Wenn alle normalen Angriffe in Phase 0 stattfinden, geht der zusätzliche Angriff verloren.	Angriff in Initiativephase 3 & 2. Fernkampf. Nahkampf. Mobilität.	Während Skoper mit gegnerischen Modulen verbunden ist, gelten deren Boni jetzt für Einheiten des Außenpostens.
PRÜGLER 1	SPÄHER 2	
Nahkampf.	Verbundene Einheiten erhalten +1 Initiative.	
LÄUFER 2	SABOTEUR 1	SCHLACHT 6
Nahkampf. Mobilität.	Verbundene gegnerische Einheiten erhalten -1 auf ihre Initiative.	Eine Schlacht beginnt. Danach endet der Zug des Spielers. Nicht verwendbar, wenn irgendein Spieler sein letztes Plättchen gezogen hat.
SMG 1	NACHRICHTENDIENST 1	BEWEGUNG 7
Angriff in Initiativephase 2 & 1. Fernkampf.	Während der ND im Spiel ist, können alle verbündeten Einheiten mit Bewegung oder Mobilität 2 statt 1 Feld weit bewegen werden.	Eine Einheit in ein leeres angrenzendes Feld verschieben und/oder beliebig drehen.
KOMMANDO 5	SANITÄTER 2	SCHARFSCHÜTZE 1
Fernkampf.	Eine verbundene Einheit muss alle Wunden 1 Angriffs ignorieren & Sanitäter wird abgeworfen.	Fügt einer einzelnen gegnerischen Einheit 1 Wunde zu. Kann nicht gegen HQs verwendet werden.
VERNICHTER 2	OFFIZIER 1	
Fernkampf.	Verbundene Einheiten erhalten +1 Fernkampfstärke.	

X = Anzahl Plättchen

