

# ARMEEBESCHREIBUNGEN

## HEGEMONIE

### HINTERGRUND

Die Hegemonie ist ein Land, in dem Banden ständig um die Vorherrschaft ringen. Die Banden plündern und terrorisieren weit über die Grenzen der Hegemonie hinaus. Stärke und körperliches Leistungsvermögen werden besonders hoch geschätzt, die beliebteste Unterhaltung sind Gladiatorenkämpfe.

### DIE ARMEE

Die Stärke der Armee liegt in der großen Anzahl von Einheiten mit der Blockieren-Fähigkeit, den Netzern, die auch die gewagtesten Pläne des Gegners durchkreuzen können. Außerdem ist die Armee gut mit den Aktionsplättchen *Schlacht*, *Bewegen* und *Zurückschieben* ausgerüstet, was sie sehr mobil macht.

Die geringe Anzahl an Fernkämpfern macht die Armee allerdings sehr nahkampforientiert.

### TAKTISCHE HINWEISE

Die Netzer sollten besonders geschickt platziert werden, um die größte Anzahl gegnerischer Kämpfer und das gegnerische HQ zu blockieren oder das eigene HQ zu schützen. Das HQ selbst kann dank seines Stärkebonus ebenfalls verwendet werden, aggressiv in Stellung zu gehen.



**HQ** 1

Angrenzende verbündete Einheiten erhalten +1 Nahkampfstärke.



**WÄCHTER** 1

Nahkampf. Widerstandskraft 1.



**QUARTIERMEISTER** 1

Verbündete Einheit kann Fernkampf in Nahkampf umtauschen (oder umgekehrt). Wenn eine Einheit in mehr als einer Initiativephase angreift, muss eine Phase für den Bonus gewählt werden. Der Bonus ist optional. Ist die Einheit mit anderen Modulen verbunden, gelten deren Boni ebenfalls.



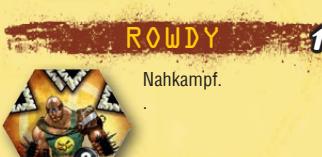
**LÄUFER** 3

Nahkampf. Mobilität.



**UNIVERSALSOLDAT** 3

Nahkampf. Fernkampf: Beide Angriffe werden gleichzeitig durchgeführt und können so 2 Wunden verursachen.



**ROWDY** 1

Nahkampf.



**DER BOSS** 1

Verbündete Einheiten erhalten +1 Nahkampfstärke & +1 Initiative.



**SCHLACHT** 5

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



**GANGMITGLIED** 4

Nahkampf.



**OFFIZIER I** 2

Verbündete Einheiten erhalten +1 Nahkampfstärke.



**BEWEGUNG** 3

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



**GLADIATOR** 1

Rüstung. Nahkampf. Widerstandskraft 1.



**OFFIZIER II** 1

Verbündete Einheiten erhalten +1 Nahkampfstärke.



**SCHARFSCHÜTZE** 1

Fügt einer einzelnen gegnerischen Einheit 1 Wunde zu. Kann nicht gegen HQs verwendet werden.



**NETZER** 2

Blockieren.



**SPÄHER** 1

Verbündete Einheiten erhalten +1 Initiative.



**ZURÜCKSCHIEBEN** 2

Einen angrenzenden Feind 1 Feld weit in ein leeres Feld zurückziehen. Bei mehreren Möglichkeiten entscheidet der Gegner.



**NETZMEISTER** 1

Blockieren. Nahkampf: Der Netzmeister kann bis zu 2 Einheiten gleichzeitig blockieren.



**TRANSPORT** 1

Jede verbündete Einheit kann die Aktion Bewegen verwenden und/oder sich drehen, als hätte sie die Fähigkeit Mobilität. Verbündete Einheiten können sich sofort nach Betreten des Spielfeldes bewegen. Transport darf sich nicht bewegen.

X = Anzahl Plättchen

hegemonie