

# ARMEEBESCHREIBUNGEN

## MOLOCH

### HINTERGRUND

Moloch ist ein mechanisch-elektronisches Geschöpf, das sich über die Fläche mehrerer Staaten erstreckt. Es ist für den Untergang der menschlichen Zivilisation im Jahr 2020 verantwortlich. Jetzt, 30 Jahre später, ist es noch größer und stärker geworden. Armeen von Maschinen durchstreifen die Ödnis auf der Suche nach den Überresten der Menschheit, um sie zu vernichten. Alle Befehle kommen aus Molochs „Körper“, wo vernetzte, künstliche Gehirne Pläne für den ultimativen Sieg ausarbeiten. Trotz der militärischen und technologischen Überlegenheit fehlt Moloch die Intelligenz und Flexibilität der Menschen.

### DIE ARMEE

Ein großer Vorteil der Moloch-Armee ist ihre große Stärke. Dadurch überleben vergleichsweise mehr Einheiten auf dem Spielfeld. Eine nicht zu unterschätzende Zahl an Fernkämpfern und Modulen erlauben Moloch eine unzerstörbare Front von Maschinen aufzustellen, die schweren Schaden an gegnerischen HQs verursacht, während das eigene HQ von hocheffizienten Verteidigungseinheiten geschützt wird.

Andererseits ist die Armee deutlich weniger mobil als die anderen und besitzt nur wenige Schlachtplättchen, wodurch Moloch keine große Kontrolle darüber hat, wann Schlachten stattfinden.

### TAKTISCHE HINWEISE

Eine gute Taktik ist es, das HQ in der Ecke des Spielfeldes zu platzieren und es so schnell wie möglich mit starken Verteidigungseinheiten zu umgeben. Danach wird das HQ des Gegners umzingelt, um seine Bewegungsmöglichkeiten einzuschränken. Zuletzt wird eine Linie von Fernkämpfern mit verschiedener Initiative aufgestellt, um erfolgreich durch die gegnerische Verteidigung durchzustossen und das feindliche HQ zu beschädigen. Außerdem kann eine Einheit an eine günstige Stelle gelegt werden, um später mit der Aktion Zurückschieben andere Einheiten in Schusslinie zu bewegen.

Dank des Fernkampfstärkebonus des Moloch-HQ ist es eine gute Taktik, das HQ in der Nähe des gegnerischen HQs zu platzieren, um den Bonus voll auszunutzen (es sei denn, das HQ kann leicht entkommen).



<b>HQ</b> 1  Angrenzende verbündete Einheiten erhalten +1 Fernkampfstärke.	<b>PANZERJÄGER</b> 2  Rüstung. Nahkampf.	<b>SANITÄTER</b> 2  Eine verbundene Einheit muss alle Wunden 1 Angriffs ignorieren & Sanitäter wird abgeworfen.
<b>BLOCKER</b> 2  Rüstung. Widerstandskraft 2. Der Blocker hat keinen Angriff.	<b>PANZERWÄCHTER</b> 1  Rüstung. Fernkampf.	<b>DAS GEHIRN</b> 1  Verbundene Einheiten erhalten +1 Nah- und Fernkampfstärke.
<b>HYBRID</b> 2  Fernkampf.	<b>WÄCHTER</b> 1  Fernkampf.	<b>OFFIZIER</b> 1  Verbundene Einheiten erhalten +1 Fernkampfstärke.
<b>GAUSSKANONE</b> 1  Kann mehrere Feinde gleichzeitig verwunden. Alle Gegner in der Schußlinie erhalten 1 Wunde. Die Fernkampfstärke kann nicht erhöht werden. Widerstandskraft 1.	<b>PROTEKTOR</b> 1  Fernkampf. Widerstandskraft 1.	<b>SPÄHER</b> 1  Verbundene Einheiten erhalten +1 Initiative.
<b>KAMPFTROSS</b> 1  Rüstung. Fernkampf. Nahkampf. Widerstandskraft 1.	<b>HORNISSE</b> 1  Nahkampf.	<b>LUFTANGRIFF</b> 1  Verursacht 1 Wunde im Zielfeld und allen angrenzenden Feldern. Kann keine Randfelder angreifen. Beschädigt HQs nicht.
<b>JÄGER-KILLER</b> 2  Nahkampf.	<b>NETZER</b> 1  Blockieren.	<b>SCHLACHT</b> 4  Eine Schlacht beginnt. Danach endet der Zug des Spielers. Nicht verwendbar, wenn irgendein Spieler sein letztes Plättchen gezogen hat.
<b>CLOWN</b> 1  Nahkampf. Widerstandskraft 1. Anstatt eines Angriffs kann er in seiner Initiativephase explodieren und allen (eigenen und gegnerischen) angrenzenden Einheiten 1 Wunde zufügen (inkl. HQs). Danach wird der Clown abgeworfen. Er kann nicht gerettet werden.	<b>STURMTRUPPE</b> 1  Angriff in Initiativephase 2 & 1. Fernkampf. Widerstandskraft 1	<b>BEWEGUNG</b> 1  Eine Einheit in ein leeres angrenzendes Feld verschieben und/oder beliebig drehen.
	<b>MUTTERMODUL</b> 1  Verbundene Einheit kann in der folgenden Initiativephase erneut angreifen. Wenn eine Einheit 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.	<b>ZURÜCKSCHIEBEN</b> 5  Einen angrenzenden Feind 1 Feld weit in ein leeres Feld zurückschieben. Bei mehreren Möglichkeiten entscheidet der Gegner.

