

SZTAB 1

Cecha specjalna: +1 do siły ciosu dla wszystkich własnych sąsiednich jednostek.

BIEGACZ 3

Atak wręcz oraz Mobilność.

BYDLAK 1

Atak wręcz.

GANGER 4

Atak wręcz.

GLADIATOR 1

Atak wręcz. Wytrzymałość i Pancerz.

SIECIARZ 2

Sieć.

STRAŻNIK 1

Atak wręcz oraz Wytrzymałość.

UNIwersalny ŻOŁNIERZ 3

Wykonuje jednocześnie cios i strzał (przez co może zadać 2 rany sąsiedniej jednostce wroga).

SUPER-SIECIARZ 1

Super-sieciarz posiada także możliwość ataku. Atak przeprowadzany jest w trakcie Bitwy, w segmencie aktualnej Inicjatywy Super-sieciarza, zaś sieć działa według normalnych zasad.

BOSS 1

Zwiększa o 1 Inicjatywę i siłę ciosu własnych połączonych jednostek.

KWATERMISTRZ 1

Własna jednostka połączona z Kwatermistrem może zamienić jeden z ataków wręcz w strzał o tej samej sile (i odwrotnie). Jeśli jednostka otrzymuje bonusy do strzału i do ciosu, wtedy do siły strzału liczą się jedne i drugie. Kwatermistrz może w każdej turze działać na inny kierunek ciosu. Gracz sam decyduje, czy Kwatermistrz działa na sąsiednią jednostkę, czy nie. Jeśli jednostka posiada dwa segmenty Inicjatywy, działanie Kwatermistra obejmie tylko jeden z nich.

OFICER I 2

Zwiększa o 1 siłę ciosu własnych połączonych jednostek.

OFICER II 1

Zwiększa o 1 siłę ciosu własnych połączonych jednostek.

TRANSPORT 1

Każda połączona z Transportem własna jednostka może wykonać dodatkowy ruch i/lub obrót w identyczny sposób, jakby miała cechę Mobilność. Sąsiednie jednostki mogą się poruszyć od razu, w momencie wystawienia Transportu na planszę. Jednostka może wykonać nawet taki ruch, po którym już nie będzie sąsiadowała z Transportem. Transport nie może poruszać sam siebie.

ZWIADOWCA 1

Zwiększa o 1 Inicjatywę własnych połączonych jednostek.

BITWA 5

Rozpoczyna się Bitwa. Nie można jej zagrać, jeśli którykolwiek z graczy pociągnął już swój ostatni żeton. Po Bitwie тура gracza się kończy.

RUCH 3

Przesuń dowolny własny żeton o jedno pole i/lub dowolnie go obróć. Żeton można przesunąć tylko na wolne pole.

SNAJPER 1

Zadaje 1 ranę dowolnemu wrogiemu żetonowi na planszy. Nie działa na Sztab przeciwnika.

ODEPCHNICIE 2

Jedna z własnych jednostek odpycha sąsiadującą z nią jednostkę wroga o 1 pole. Jeśli do wyboru jest kilka pustych pól, na jakie wrog może zostać odepchnięty, odpychany decyduje, na które zostanie przesunięty.

OPIS FABULARNY

Hegemonia to kraina, w której silne gangi nieustannie ścierają się pomiędzy sobą w walce o władzę. Sieją one terror daleko poza swoimi ziemiami, organizując łupieżcze wyprawy. Najwyższą wartością dla mieszkańców Hegemonii jest siła i sprawność fizyczna oraz twardy charakter, a najpopularniejszą rozrywką są tam walki gladiatorskie.

OPIS ARMII

Podstawową zaletą armii Hegemonii jest duża ilość Sieciarzy, przez co gracz może niweczyć najbardziej przemysłne plany przeciwnika. Ponadto armia jest bardzo uniwersalna ze względu na Żetony Natychmiastowe (znaczna ilość Bitew, żetony Ruchu i Odpychania) oraz dosyć mobilna.

Wadą jest niewielka ilość strzelców, przez co aby dokonać skutecznego ataku na Sztab przeciwnika trzeba się bezpośrednio do niego zbliżyć.

RADA TAKTYCZNA

Należy zwracać szczególną uwagę na jak najskuteczniejsze wystawienie Sieciarzy - mogą oni doskonale posłużyć do zasieciowania Sztabu przeciwnika, jak i do obrony własnego Sztabu. Sam Sztab, dzięki bonusom do siły uderzenia dla własnych jednostek, sprawdza się w ataku (wykładany w odległości 1 pola od Sztabu przeciwnika - pod warunkiem, że Hegemonia nie walczy z przeciwnikiem, który będzie mógł łatwo z tego sąsiedztwa uciec).



hegemonia