

SZTAB 1



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

BLOKER 2



Wytrzymałość i Pancerz. Nie posiada możliwości ataku.

HYBRYDA 2



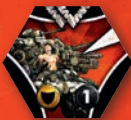
Atak strzelecki.

DZIAŁKO GAUSSA 1



Atak strzelecki, który potrafi zranić więcej wrogich jednostek jednocześnie. Wszystkie wrogie jednostki znajdujące się na linii strzału otrzymują 1 ranę. Na Działko Gaussa nie działają bonusy, które zwiększają siłę zwykłego strzału. Wytrzymałość.

JUGGERNAUT 1



Atak strzelecki i atak wręcz. Pancerz i Wytrzymałość.

ŁOWCA 2



Atak wręcz.

OBROŃCA 1



Atak strzelecki oraz Wytrzymałość.

OPANCERZONY ŁOWCA 2



Atak wręcz oraz Pancerz.

OPANCERZONY WARTOWNIK 1



Atak strzelecki oraz Pancerz.

WARTOWNIK 1



Atak strzelecki.

KLAUN 1



Atak wręcz i Wytrzymałość. Podczas Bitwy, w segmencie odpowiadającym swojej Inicjatywie, zamiast zwykłego ataku Klaun może eksplodować, zadając po 1 ranę każdej sąsiadującej jednostce (nie działają bonusy zwiększające siłę ataku) zarówno własnej, jak i wrogiej, w tym Sztabom. Po eksplodowaniu Klaun jest zdejmowany z planszy i nie może zostać uratowany w żadnej sposób.

SZERSZEŃ 1



Atak wręcz.

SIECIARZ 1



Siec.

SZTURMOWIEC 1



Atak strzelecki w Inicjatywie 2 i 1 oraz Wytrzymałość.

MÓZG 1



Zwiększa o 1 siłę ciosu i strzału własnych połączonych jednostek.

MEDYK 2



Jeśli własna połączona jednostka otrzymuje rany z ataku jednej wrogiej jednostki (lub Żetonu Natychmiastowego), wtedy ginie Medyk, a tamte rany są anulowane.

MATKA 1



Połączona z Matką jednostka wykonuje jeszcze raz swój atak w Inicjatywie o 1 niższej. Jeśli jednostka sama wykonuje dwa ataki, wtedy dodatkowy atak nastąpi w trzecim, kolejnym segmencie Inicjatywy. Jeśli jednostka wykonała swój normalny atak w Inicjatywie 0, nie może już wykonać dodatkowego ataku.

OFICER 1



Zwiększa o 1 siłę strzału własnych połączonych jednostek.

ZWIADOWCA 1



Zwiększa o 1 Inicjatywę własnych połączonych jednostek.

BOMBA 1



Zadaje 1 ranę jednostce na polu, na które została zagrana oraz po 1 ranę wszystkim jednostkom sąsiadującym (w tym własnym). Nie może być zagrana na brzegowe pole planszy. Nie zadaje obrażeń Sztabom.

BITWA 4



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

RUCH 1



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

ODEPCHNIĘCIE 5



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

moloch

X

X - liczba żetonów

OPIS FABULARNY

Moloch to mechaniczno-elektroniczny twór zajmujący powierzchnię kilkunastu stanów. To właśnie on w roku 2020 doprowadził do upadku ludzkości. Po 30 latach od tamtych wydarzeń jest dziś jeszcze większy i potężniejszy. Armie maszyn przeczesują pustkowia w poszukiwaniu zorganizowanych resztek ludzkości. Rozkazy dla oddziałów robotów pochodzą z wnętrza Molocha, gdzie wiele połączonych ze sobą sztucznych mózgów opracowuje plany strategiczne. Mimo ogromnej militarnej przewagi, jaką Moloch posiada nad ludźmi, nadal pozostaje on w tyle pod względem sprytu i umiejętności improwizowania.

OPIS ARMII

Zaletą armii Molocha jest duża wytrzymałość, przez co po każdej Bitwie na planszy zostaje więcej jego jednostek, niż Wojowników przeciwnika. W połączeniu z dużą liczbą strzelców i wzmacniających ich Modułów, Moloch jest w stanie tworzyć w trakcie rozgrywki całe linie maszyn, które strzelają w Sztab wroga. Również obrona własnego Sztabu jest w armii Molocha bardzo skuteczna, m.in. dzięki takim jednostkom jak niezwykle wytrzymały Bloker.

Wadą armii jest za to niewielka ruchliwość, niewielka szybkość i mała ilość żetonów Bitwy, przez co gracz kierujący Molochem ma mniejszą kontrolę nad tym, w którym momencie Bitwa zostanie rozegrana.

RADA TAKTYCZNA

Dobłą metodą na prowadzenie walki jest umieszczenie Sztabu w narożniku i jak najszybsze otoczenie go własnymi wytrzymałymi jednostkami. Następnie otoczenie Sztabu przeciwnika po to, żeby uniemożliwić mu poruszanie się. W końcu wystawienie strzelców o różnej Inicjatywie w linii, przez co w czasie Bitwy przebiją się oni przez jednostki chroniące wrogi Sztab i zadadzą mu obrażenia. Należy też wykorzystać możliwość jednoczesnego wystawienia jednostki w dogodnym miejscu i zagrania przez nią żetonu Odepchnięcia.



moloch