

SZTAB 1



Cecha specjalna: sąsiednie jednostki mogą powtórzyć swój atak w segmencie Inicjatywy o 1 niższym. Jeżeli jednostka sama z siebie wykonuje dwa ataki, wtedy dodatkowy trzeci atak nastąpi w trzecim, kolejnym segmencie. Jeśli jednostka wykonała swój normalny atak w segmencie Inicjatywy 0, w tym wypadku nie może już wykonać dodatkowego ataku.

LIKWIDATOR 2



Atak strzelecki.

PANCERZ WSPOMAGANY 1



Atak strzelecki i atak wręcz w Inicjatywie 3 i 2 oraz Mobilność.

MEDYK 2



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

OFICER 1



Zwiększa o 1 siłę strzału własnych połączonych jednostek.

BITWA 6



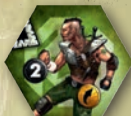
Rozpoczyna się Bitwa. Nie można jej zagrać, jeśli którykolwiek z graczy pociągnął już swój ostatni żeton. Po Bitwie tura gracza się kończy.

RUCH 7



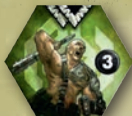
Przesuń dowolny własny żeton o jedno pole i/lub dowolnie go obróć. Żeton można przesunąć tylko na wolne pole.

BIEGACZ 2



Atak wręcz oraz Mobilność.

SIŁACZ 1



Atak wręcz.

SKOPER 1



Działa na wrogie Moduły. Dopóki wrogie Moduły jest połączony ze Skoperem, tak długo Moduły ten daje bonusu jednostkom Posterunku, zamiast własnym.

SNAJPER 1



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

CKM 1



Atak strzelecki w Inicjatywie 2 i 1.

DYWERSANT 1



Działa na sąsiadujące wrogie jednostki: zmniejsza ich Inicjatywę o 1.

ZWIADOWCA 2



Zwiększa o 1 Inicjatywę własnych połączonych jednostek.

KOMANDOS 5



Atak strzelecki.

CENTRUM ROZPOZNANIA 1



Gdy Centrum Rozpoznania znajduje się na planszy, za każdym razem, gdy jakaś jednostka Posterunku porusza się, może się ona przesunąć aż o 2 pola (Centrum Rozpoznania działa na własne jednostki na całej planszy).

X

X – liczba żetonów

OPIS FABULARNY

Ostatnia regularna armia ludzkości, tocząca nieustające boje z Molochem na samych jego granicach. Po kilkudziesięciu latach partyzanckiej wojny opracowała niezliczone i skuteczne metody walki z silniejszym wrogiem. Błyskawiczny atak z zaskoczenia i szybki odwrót to podstawowa taktyka Posterunku. Posterunek nie posiada żadnej stałej lokalizacji, a dowództwo i zaplecze to wciąż przemieszczające się i ukrywające się wędrowne miasto. Dzięki wielu wygranim starciom z maszynami Posterunek dysponuje wysoko rozwiniętą technologią Molocha.

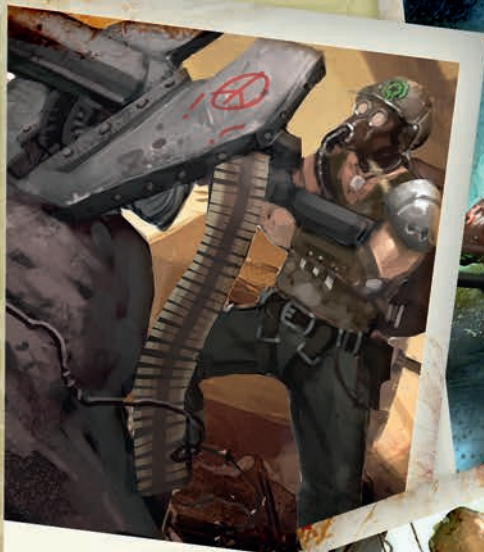
OPIS ARMII

Zaletą armii Posterunku jest duża ruchliwość i spora ilość żetonów Bitwy, przez co gracz może łatwo wykorzystywać dogodnie dla siebie sytuacje i natychmiast zagrywać Bitwę. Również ogromna różnorodność Modułów, w tym działających na jednostki wroga, niejednokrotnie daje przewagę na polu walki.

Wadą armii jest niewielka ilość Wojowników i niewielka wytrzymałość jednostek.

RADA TAKTYCZNA

Skuteczną metodą walki jest wystawienie Sztabu Posterunku na środkowych polach i ciągle jego przemieszczanie za pomocą żetonów Ruchu, by uniemożliwić przeciwnikowi przeprowadzenie ataku. Dopiero w momencie, gdy plansza jest prawie wypełniona, nadchodzi właściwa pora na ucieczkę i otoczenie się własnymi jednostkami.



posterunek