

## SZTAB

1



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

## MUTEK

6



Atak wręcz.

## SZPON

4



Atak wręcz.

## SIECIARZ

2



Sieczarz w armii Borgo posiada także możliwość ataku wręcz, zadającego 3 rany. Atak przeprowadzany jest w trakcie Bitwy, w segmencie aktualnej Inicjatywy Sieciarza, zaś sieć działa według normalnych zasad. Sieciarz może zadawać ciosy, jednocześnie sieciując swojego przeciwnika.

## SUPER-MUTANT

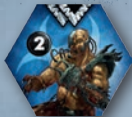
1



Atak wręcz.  
Wytrzymałość  
i Pancierz.

## SIŁACZ

2



Atak wręcz.

## ZABÓJCA

2



Atak strzelecki oraz  
Mobilność.

## MEDYK

1



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

## OFICER

2



Zwiększa o 1 siłę ciosu własnych połączonych jednostek.

## SUPER-OFFICER

1



Zwiększa o 1 siłę ciosu własnych połączonych jednostek. Wytrzymałość.

## ZWIADOWCA

2



Zwiększa o 1 Inicjatywę własnych połączonych jednostek.

## BITWA

6



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

## RUCH

4



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

## GRANAT

1



Niszczy całkowicie jeden wrogi zeton sąsiadujący z własnym Sztabem. Nie działa na Sztaby przeciwnika. Jeśli Sztab Borgo jest zasieciowany, Granat nie może zostać rzucony.

X

X – liczba zetonów

borgo

## OPIS FABULARNY

Od samego początku wojny do dziś Moloch tworzy kolejne generacje mutantów, jedne mniej udane, inne bardziej. Przyspieszone tempo dorastania, genetyczne udoskonalenia, wyszkolenie do walki i zdolności przeżycia - to właśnie mutanci dzisiejszego świata. Podzieleni na różne gatunki zaludniają pustkowia i walczą o każdą piędź ziemi ze wszystkimi, nawet pomiędzy sobą. Z rozszarpanych grup mutantów powstała z czasem armia zebrana przez charyzmatycznego przywódcę, zcyborgizowanego mutantą Borgo. On prowadzi armię mutantów do boju z ludźmi, pod świętym symbolem Biohazardu.

## OPIS ARMII

Zaletą armii Borgo jest niezwykła szybkość - zarówno dzięki wysokiej Inicjatywie wielu jednostek, jak również dzięki Zwiadowcom i cesze specjalnej Sztabu. Inną zaletą jest duża liczba Wojowników, a kolejną - ilość Modułów zwiększających siłę uderzenia jednostek. Wadą armii jest brak strzelców, przez co do przeprowadzenia skutecznych ataków Borgo musi zbliżyć się bezpośrednio do Sztabu przeciwnika.

## RADA TAKTYCZNA

Sztab Borgo, dając otaczającym go jednostkom niezwykłą szybkość, bardzo dobrze sprawdza się w ataku, na środkowych polach planszy. Ponadto warto rozstawiać w dużych odstępach od siebie jednostki atakujące po kilka pól wokół, które w czasie Bitew będą czyściły planszę z żetonów przeciwnika.



borgo