

WPROWADZENIE

SI to najbardziej wrogo nastawiona Frakcja w grze Ład Chaosu. Jej głównym celem jest Ranienie wrogich Wojowników, nawet kosztem przegranych Bitew. Ulepszając określone Cechy, mogą dowodzić nawet 30 Jednostkami na Mapie i zyskać dodatkową Sławę za niszczenie Budynków oraz pokonywanie Przywódców.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Umieść planszę Frakcji SI w zasięgu ręki wraz z następującymi elementami z jej pudełka Frakcji:

- 1 3 karty Przywódcy (strona podstawowa) i Pionki;
- 2 3 żetony Pułapki (umieszczone w stosie);
- 3 3 Karty Cechy (strona podstawowa);
- 4 5 Fundamentów Planszy;
- 5 9 Budynków (3 Odlewnie, 3 Posterunki, 3 Twierdze);
- 6 2 żetony Oddziału;
- 7 13 Wojowników na planszy Frakcji SI;
- 8 10 Wojowników na karcie Cechy "Liczni".

Trzymaj poniższe komponenty blisko siebie. Będą wymagane podczas głównego Przygotowania do Gry (zobacz w Instrukcji):

- 1 7 Wojowników;
- 2 1 znacznik Sławy;
- 3 5 znaczników Badań;
- 4 1 kafel Bazy;
- 5 6 żetonów Kosztu (odłóż do pudełka Frakcji oba żetony, których nie używa się zgodnie z liczbą graczy. Wartości związane z liczbą graczy znajdziesz na odwrocie każdego żetonu);
- 6 2 Fundamenty Początkowe.

PORADY DLA

- W każdej Rundzie Rekrutuj tak wielu Wojowników, jak to możliwe.
- Używaj podstawowej strony Cechy "Niszczycielscy", aby zwiększyć lub zmniejszyć Sumę Obszarów Frakcji SI w każdej Rundzie. Obie opcje mogą przynieść korzyści.
- Buduj Twierdze, aby umieszczać żetony Pułapki. Są one narzędziem, które pozwala efektywnie kontrolować kluczowe Obszary na Mapie.

PORADY PRZECIWKO

- Używaj Przywódców z dużą liczbą Tarcz, aby chronić Wojowników.
- Zatrzymaj na ręku karty Taktyki z dodatkowymi Tarczami na istotne bitwy przeciwko Frakcji SI.
- Odwrót może zapewnić dodatkowe Tarcze i szybką ucieczkę przed Frakcją SI, o ile używana jest karta Taktyki.



ZYSKIWANIE SŁAWY

Fracja SI zyskuje Sławę za każdego Wojownika przeciwnika, którego Rani w Bitwie. Jej Cecha "Przebiegli" po ulepszeniu zapewnia również Sławę za niszczenie Budynków i pokonywanie Przywódców. Podobnie jak inne Frakcje, nigdy nie może, w żaden sposób, Ranić więcej niż 4 Wojowników w jednej Bitwie.

PRZEBIEGLI

Fracja SI korzysta z tej Cechy, aby zyskiwać Energię podczas Fazy Weryfikacji Reliktów, ale też aby ustawić ponownie Pułapki podczas Fazy Dochodu. Po Ulepszeniu nie zapewnia już Energii podczas Fazy Weryfikacji Reliktów. Zamiast tego zyskuje zdolność do zdobywania Sławy za niszczenie Budynków i Pokonywanie Przywódców w Bitwie. Przywódcy, którzy wykonają Odwrot, nie są uznawani za Pokonanych. Ryh-zu nie są uznawani za Przywódców.

NISZCZYCIELSCY

Ta Cecha ma zarówno pozytywny jak i negatywny efekt. Negatywnym efektem jest to, że Fracja ta może Ranić maksymalnie 1 Wojownika na Budynek i/lub Jednostkę, którą dowodzą, na Bitwę. Pozytywnym efektem jest to, że może zwiększać lub zmniejszać swoją Sumę Obszarów o 1 podczas Fazy Dochodu. Jeśli kontroluje 3 Obszary, może zachować się tak, jakby kontrolowała tylko 2, zyskując 3 jednostki Energii i 1 kartę Taktyki. Podobnie, jeśli kontrolowała 5, mogłaby zachowywać się tak, jakby faktycznie kontrolowała 6 Obszarów, co daje jej możliwość ulepszenia 1 ze swoich Cech.

Po ulepszeniu wszystkie powyższe efekty są usuwane. Ulepszenie Cechy "Niszczycielscy" daje również natychmiastową nagrodę w postaci Ulepszenia lub Wstawienia 1 Przywódcy.

LICZNI

Dopóki Fracja SI nie ulepszy tej Cechy, działa ona na nich jako negatywny efekt. 10 z jej Wojowników jest zablokowanych na tej karcie Cechy podczas przygotowania do gry. Dodatkowo, jeśli to możliwe, musi przenieść 1 Wojownika ze swojej planszy Frakcji do tego miejsca podczas każdej Fazy Weryfikacji Reliktów.

Po ulepszeniu wszyscy Wojownicy z tej karty Cechy są przesuwani na Planszę Frakcji. Cecha "Liczni" nie ma żadnych dalszych efektów po ulepszeniu.

PULAPKI

Budując swoją Twierdzę, Fracja SI umieszcza również 1 ze swoich żetonów Pułapki na tym samym Obszarze. Jeśli 1 z jej Twierdz zostaje usunięta, to razem z żetonem Pułapki.

Żetony Pułapki zawsze umieszczane są Raniącą stroną do góry. Aby przeciwne Frakcje mogły wejść do Obszaru zawierającego aktywną Pułapkę, muszą Ranić 1 ze swoich Wojowników. Nie mogą wejść, jeśli nie są w stanie tego zrobić. Liczy się to jako Rana zadana przez Frację SI, zapewniając jej 1 Sławę. Kiedy Pułapka zostanie uruchomiona należy ją odwrócić, tak by wskazywała pomarańczowy symbol ponownego ustawienia. Do końca Rundy Pułapki na których widoczny jest ten symbol są uważane za nieaktywne, nie powodując kolejnych Ran. Cecha SI "Przebiegli" sprawia, że wszystkie Pułapki z tą ikoną zostają ponownie ustawione (odwrócone) podczas Fazy Dochodu.



XIAO

Zyskuje Badania, jeśli żaden z Wojowników przeciwnika nie zostanie Ranny w Bitwie. Jeśli w Bitwie nie było żadnych Wojowników przeciwnika, Fracja nie otrzymuje żadnych Badań.

ADECAI

Po każdym zwycięstwie Rani 1 Wojownika przeciwnika. Jest to Atak, którego nie można obronić Tarczą. Jeśli Ranił już 4 Wojowników lub jeśli nie ma żadnych Wojowników do Zranienia, nie wywołuje żadnego efektu.