



CIRCADIANIE

WPROWADZENIE

Circadianie są prawdopodobnie najtwardszą i najlepiej wyposażoną Frakcją w grze Ład Chaosu. Jednak utrzymanie pozycji może być trudne dla jej niewielkiej armii. Są też bardziej zainteresowani utrzymywaniem dobrych relacji z lokalnymi klanami, niż przejmowaniem kontroli. Ich celem jest ulepszenie wszystkich 4 swoich Cech.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

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

- 1 3 karty Przywódcy (strona podstawowa) i Pionki;
- 2 4 Karty Cechy (strona podstawowa);
- 3 5 Fundamentów Planszy;
- 4 9 Budynków (3 Odlewnie, 3 Posterunki, 3 Twierdze);
- 5 8 Wojowników - 6 w Sektorze po lewej i 2 w środkowym;
- 6 1 karta Wywiadu dla każdej wrogiej Frakcji w grze (przechowywane w pobliżu Puli Ogólnej).

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

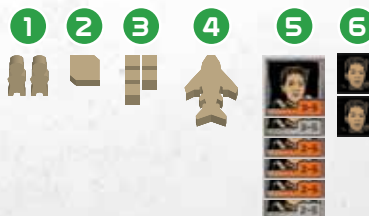
- 1 2 Wojowników;
- 2 1 znacznik Sławy;
- 3 5 znaczników Badań;
- 4 1 Statek Desantowy;
- 5 6 żetonów Kosztu (odłóż do pudełka Frakcji oba żetony, których nie używa się zgodnie z liczbą graczy. Wartości związane z liczbą graczy znajdziesz na odwrocie każdego żetonu);
- 6 2 Fundamenty Początkowe.

PORADY DLA

- Zdobywaj karty Wywiadu i Buduj Twierdze, aby zwiększyć Sumę Obszarów Frakcji Circadian. Jest to wymagane do Ulepszenia Cech.
- Używaj Statku Desantowego do szybkiego przemieszczania się, taktycznego Zbierania oraz dodatkowej Siły i Tarcz w Bitwie.
- Przechowuj Energię dla Wojowników w Gotowości podczas Fazy Rekrutacji.

PORADY PRZECIWKO

- Każdy Wojownik jest bezcenny dla Frakcji Circadian. Raniecie znacząco osłabi jej siły.
- Weź za cel ich Twierdze, choć prawdopodobnie będą silnie strzeżone.
- Zwróć uwagę na Frakcję Circadian kontrolującą zbyt wiele Obszarów. Przy tak małej liczbie Wojowników będzie im ciężko bronić ich wszystkich.



ZYSKIWIANIE SŁAWY

Frakcja Circadian zyskuje 1 Sławę, gdy ulepsza każdą ze swoich Cech. Przypomnienie o tym znajduje się na ulepszonej stronie każdej jej karty Cechy.

STATEK DESANTOWY

Frakcja Circadian nie ma własnej Bazy. Zamiast tego ma Statek Desantowy. Podczas ogólnych przygotowań, Frakcja ta wybiera lokalizację Bazy spośród wciąż dostępnych i umieszcza swój Statek Desantowy na krawędzi między 2 Obszarami Lądu, które sąsiadują z wybraną Lokalizacją Bazy. Ich Fundamenty Początkowe również muszą być umieszczone w tych 2 sąsiadujących Obszarach.

Statek Desantowy pozwala Frakcji Circadian Zebrać 1 żeton Produkcji w sąsiadującym Obszarze bez konieczności posiadania Odlewni lub jakiegokolwiek obecności.

Rekrutując lub ładując Jednostki na swój Statek Desantowy, należy je umieścić w sekcji planszy Frakcji Circadian, na której znajduje się ilustracja Statku Desantowego.

Frakcja Circadian może wydać 1 Punkt Ruchu, aby załadować dowolną liczbę Jednostek na Statek Desantowy z jednego z 2 fizycznie sąsiadujących z nim Obszarów.

Podobnie jak w przypadku załadowania, mogą wydać 1 Punkt Ruchu, aby wyładować dowolną liczbę Jednostek ze swojego Statku Desantowego do 1 sąsiadującego Obszaru. Jednak w przeciwieństwie do załadowania, może to obejmować wszelkie Obszary, które sąsiadują zgodnie z zasadami, np: takie w których znajdują się jej Posterunki.

Frakcja Circadian może również użyć 1 Punktu Ruchu, aby przesunąć swój Statek Desantowy z 1 krawędzi sąsiadującego Obszaru na inną krawędź tego samego Obszaru. Może to zrobić wiele razy, wyładowując i załadowując Jednostki po drodze (wydając na to wymagane Punkty Ruchu).

Statek Desantowy może poruszać się przez Góry, ale nie może tam zakończyć swojego ruchu ani zatrzymać się, aby załadować lub wyładować Jednostki. Statek Desantowy nie jest Jednostką i dlatego nie może być Przygwożdżony, poruszać się przez Tunele ani podlegać innym zasadom dotyczącym Jednostek.

W tym przykładzie, Statek Desantowy z 2 Punktami Ruchu może poruszyć się do górnej krawędzi sąsiadujących Równin, a następnie w górę do krawędzi między 2 Obszarami Klifów na górze.



Chociaż Statek Desantowy działa bardzo podobnie do Bazy, nie jest uważany za Obszar. Nie zapewnia on Circadianom obecności w sąsiadujących Obszarach.

TWIERDZE

Frakcja Circadian może Zbudować tylko 1 Twierdzę na każdym rodzaju Obszaru Lądu (Bagnie, Klifie i Równinach). Podczas Fazy Dochodu może liczyć każdą Twierdzę jako dodatkowy Obszar.

MOBILNI

Cecha ta służy jako przypomnienie, w jaki sposób Statek Desantowy porusza się i wyładowuje jednostki. Na swojej podstawowej stronie załadowanie i wyładowanie Jednostek pomiędzy Statkiem Desantowym a sąsiadującym Obszarem kosztuje 1 Punkt Ruchu. Ostateczne wyładowanie jest zawsze bezpłatne (i obowiązkowe) i może dotyczyć dowolnej liczby sąsiadujących Obszarów. Jeśli to ostateczne wyładowanie zmusiłoby Circadian do posiadania 2 Przywódców w jednym Obszarze, wtedy 1 z nich musi pozostać na Statku Desantowym. Po ulepszeniu załadowanie Jednostek na Statek Desantowy jest zawsze darmową Akcją.

ZMILITARYZOWANI

Każdy Wojownik Frakcji Circadian ma 2 zamiast tylko 1 Siły (3 po ulepszeniu). Każdy z nich Przygważdża po 2 wrogie Jednostki i wymaga 2 Jednostek, by być Przygwożdżonym.

KARTY WYWIADU

Te specjalne karty są zyskiwane przez Frakcję Circadian podczas Bitwy, jak opisuje to jej Cecha "Ukryci". Po zyskaniu karty Wywiadu mogą one zostać przekazane określonej Frakcji podczas Fazy Dochodu. Spowoduje to zwiększenie Sumy Obszarów Frakcji Circadian o 1. Frakcje posiadające kartę Wywiadu, zawsze zyskują 1 Siłę i 1 Atak we wszystkich Bitwach przeciwko Frakcji Circadian.