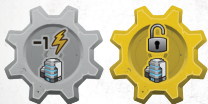


ŻETONY PRODUKCJI

Umieść je w lewym górnym rogu Mapy, razem z 6 z gry podstawowej.



Wydadz 2 jednostki Energii (za darmo, gdy ulepszony), aby Wystawić lub Ulepszyć Przywódcę.



Wydadz 1 jednostkę Energii (za darmo, gdy ulepszony), aby użyć 1 Punktu Budowy. Zignoruj 1 Blokadę Klejnotu, gdy ulepszony.

KARTY TAKTYKI

Wtasuj je do talii kart Taktyki z gry podstawowej.

PRZYWÓDCY I CECHY

Każda Frakcja otrzymuje po 2 nowe karty Przywódców wraz z pionkami oraz nowe karty Cech. Po wybraniu swojego początkowego Przywódcy, Frakcje muszą odłożyć 2 z pozostałych Przywódców do swoich Pudełek Frakcji. Nie będą dostępni do Wystawienia. Wszystkie Frakcje muszą korzystać ze swoich nowych Cech. Mogą być one ulepszone, jak wszystkie inne Cechy.

DEMO

Po Wystawieniu nigdy nie opuszcza Mapy.

IVI

Podobnie jak Frakcja Oxataya, po ruchu ignoruje zwykły limit Przywódców na swoim Obszarze. Może nawet poruszać się wraz z Veylaciem, gdy używa swojej zdolności.


KAJALI

Jego zdolność działa, nawet jeśli w danej Bitwie nie uczestniczy Frakcja Jrayek.

LATANJA

Działa zgodnie ze standardowymi zasadami Przegrupowania (musi odbywać się do sąsiedniego Obszaru, w którym obecna jest Frakcja Oxataya).

PHOROS

Ignoruje wszystkie zwykłe wymagania dotyczące korzystania z sekcji  Koła Walki.

RYLACH

Kontrolowanie Obszaru nie jest wymagane, aby Podnieść Morale. Nadal obowiązuje limit 1 Morale na Obszar.

URZO

Po zakończeniu rozpatrywania Walki Frakcja Zcharo otrzymuje kartę Taktyki na rękę.

ZOEY

Chociaż może to dotyczyć niesąsiadującego Obszaru, nadal musi to być Obszar, w którym obecna jest Frakcja Circadian. Jeśli Przegrupowanie ma miejsce do Obszaru, w którym jest obecny inny Przywódca Frakcji Circadian, Zoey musi natychmiast wrócić do Bazy.