

OPIS ARMII

Atak Energetyczny



Atak Elektryczny to nowy atak, o zasięgu 2 pól niekoniecznie w linii prostej. Wszystkie napotkane na drodze strzału wrogie jednostki otrzymują 1 ranę. Na Ataki Elektryczne nie działają bonusy, które zwiększają siłę strzału. Nie chronią przed nim Panczerze.

Linia strzału odpowiednio wzmocnionego ataku może przechodzić przez te samo pole by zadać dodatkowe obrażenia. Lecz nie może się cofać po swoich śladach.



Przykład wzmocnionego uderzenia Ataku Elektrycznego

Atak Energetyczny przechodzi przez Sztab mołocha zadając mu 1 ranę, później idzie w górę na puste pole (Normalnie nie wzmocniony by się tu zakończył) dzięki jednemu generatorowi dodatkowo atakuje medyta i drugiemu generatorowi ponownie atakuje sztab Mołocha znowu zadając mu 1 obrażenie.



Przykład zwiększenia zasięgu za pomocą Przewodnictwa

Atak Energetyczny przechodzi przez Elektropająką dzięki czemu może trafić dalej położone jednostki.

Przewodnictwo



Pola z jednostką z tą cechą nie wliczają się do zasięgu Ataku Elektrycznego.

SILICON VALLEY

OPIS FABULARNY

Dolina Krzemowa, znana jako serce nowoczesnej technologii, była miejscem, gdzie geniusz ludzki rozkwitał na długo przed wybuchem wojny. To tutaj powstały kluczowe innowacje, które zdefiniowały erę cyfrową, a w laboratoriach najbardziej utalentowanych inżynierów i naukowców zrealizowano wiele projektów, które zmieniły bieg historii. Wśród nich były elementy stacji kosmicznej Orbital, które miały swoje źródło w geniuszu tego regionu. Plotki mówią, że do dziś istnieje tajne połączenie radiowe z tą stacją.

Niestety, zwykłemu przechodniowi nie jest dane zbliżyć się do tego regionu. Wysokie pole statyczne i niewyjaśnione wyładowania elektryczne skutecznie odstraszały każdego, kto spróbowałby przekroczyć granice Doliny. Mołoch, pragnąc zdobyć technologie, z pewnością skupiłby się na Uniwersytecie na Wschodzie oraz Silicon Valley na Zachodzie, uznawanych za kluczowe ośrodki innowacji.

Miejsce, pełne talentu i wiedzy, mogłoby stać się celem dla wszelkich ambicji związanych z dominacją technologiczną. Ich potencjał pozostaje niezaspokojony, a wyzwania związane z dostępem do nich tylko potęgują ich mistykę pośród zwykłych ludzi.

SZTAB 1



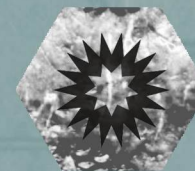
Cecha Specjalna
Zwiększa o 1 zasięg Ataku Elektrycznego dla wszystkich własnych sąsiednich jednostek.

GENERATOR 6



Zwiększa o 1 zasięg Ataku Elektrycznego.
Obrót. Transport. Pancierz.

BITWA 6



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

TROOPER 4



Atak elektryczny.

DYWERSANT 3



Działa na sąsiadujące wrogie jednostki: zmniejsza ich inicjatywę o 1.
Transport

RUCH 1



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

INŻYNIER 3



Atak elektryczny.

ODPADY 1



Działa na sąsiadujące wrogie jednostki: Każdy połączony przeciwnik (w tym Sztab) otrzymuje o 1 rane więcej z każdego ataku lub innego źródła.
Transport

TELEPORT 2



Pozwala przenieść i obrocić dowolny żeton na inne puste pole (użycie teleportu na przeciwniku zadaje 1 rane sztabowi SV).

TECHNIK 3



Podwójny atak elektryczny.

SKOPER 1



Działa na wrogie Moduły. Dopóki wrogie Moduły jest podłączony ze Skoperem, tak długo Moduły ten daje bonusy jednostkom Silicon Valley, zamiast własnym.
Transport

JAMMER 1



Zagranie tego żetonu sprawia, że w najbliższej turze przeciwnik nie może zagrywać żadnego żetonu natychmiastowego (może natomiast skorzystać z umiejętności jednostek czy zagrywać żetony na plansze).

ELEKTROPAJĄK 3



Sieć. Przewodnictwo pola z jednostką z tą cechą nie wliczają się do zasięgu Ataku Elektrycznego.