

# WARHAMMER INWAZJA GRA KARCIANA LEGENDY ROZSZERZENIE

Rozszerzenie *Legendy* wprowadza do *Warhammera: Inwazji Gry karcianej* nowy rodzaj kart – karty Legend. Karty te przedstawiają największych bohaterów w historii Starego Świata. Karty Legend posiadają indywidualną siłę i zdolności, ale wpływają również całościowo na poziom siły gracza.



## OPIS KARTY LEGENDY

1. Rodzaj karty
2. Koszt
3. Symbole lojalności
4. Punkty Wytrzymałości
5. Symbole siły Królestwa
6. Informacja kolekcjonerska
7. Efekty karty
8. Symbole siły Misji
9. Symbol rasy
10. Nazwa karty
11. Symbole siły Pola Bitwy

## SYMBOL ROZSZERZENIA

Karty z rozszerzenia *Legendy* można rozpoznać po następującym symbolu, poprzedzającym kolekcjonerski numer karty:



**Grafika na okładce: Mathias Kollros**

*Warhammer: Inwazja Gra Karciana – Legendy* © Games Workshop Limited 2011. Games Workshop, Warhammer, *Warhammer: Inwazja Gra Karciana*, powyższe marki, odpowiednie logo i wszystkie powiązane z nimi marki, logo, miejsca, nazwy, istoty, rasy i insygnia/urządzenia/logo/symbole ras, pojazdy, lokacje, broń, jednostki i insygnia jednostek, postacie, produkty i ilustracje ze Świata Warhammera i settingu *Warhammera: Inwazji Gry Karcianej* są albo ®, TM i/lub © Games Workshop Ltd 2000–2011, na różny sposób zarejestrowane w UK i innych krajach świata. Ta edycja wydawana jest na licencji Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply i logo FFG są znakami towarowymi Fantasy Flight Publishing, Inc. Żywa gra karciana, LCG i logo Żywej gry karcianej są zarejestrowanymi znakami towarowymi Fantasy Flight Publishing, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone odpowiednim właścicielom. Fantasy Flight Games mieści się przy 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA, numer telefonu 651-639-1905. Prosimy o zachowanie tych informacji. Wyprodukowano w Chinach.



Legendy  
WHC22  
978-1-61661089-0  
943FEB11



## ZASADY KART LEGEND

Gracz wtasowuje karty Legend do swojej talii tak, jak pozostałe karty. Jednakże, kiedy będzie zagrywał taką kartę z ręki, musi ją zagrać bezpośrednio na swoją planszę Stolicy (zamiast do jakiejś strefy). Kartę Legendy można zagrać jedynie na Stolicę, która posiada taki sam symbol lojalności jak legenda. Zagrywanie legendy uważa się za wykonywanie akcji, podlegające następującym ograniczeniom: legendy nie można zagrać w odpowiedzi na inną akcję; legendę należy zagrać podczas fazy Stolicy jej właściciela.

Legendy to odrębny rodzaj kart – nie wpływają na nie efekty kart obierające za cel karty Jednostek, Wsparcia lub Taktyki. **Każdy gracz może w danym momencie posiadać w grze tylko jedną kartę Legendy.** Jeśli gracz kontroluje już jedną legendę, nie może zagrać kolejnej legendy, dopóki obecna legenda nie opuści gry.

Legendy posiadają koszt, symbole lojalności, punkty Wytrzymałości i siłę. Symbole siły są podzielone na strefy Pola Bitwy, Misji i Królestwa. Podczas fazy Królestwa legenda dodaje strefie swoją siłę Królestwa, a podczas fazy Misji swoją siłę Misji, tak jakby znajdowała się w tych strefach. Podczas fazy Pola Bitwy legenda może użyć swojej siły Pola Bitwy aby zaatakować, tak jakby była jednostką znajdującą się na Polu Bitwy. Legenda może zadawać i otrzymywać w walce obrażenia, tak jakby była jednostką, ale nie może być wybrana jako cel efektów kart, które obierają za cel jednostki.

Podczas fazy Pola Bitwy aktywny gracz może zdecydować się zaatakować legendę przeciwnika, zamiast jego Stolicy. Kiedy aktywny gracz zadeklaruje, którą strefę atakuje, musi też wskazać, czy atakuje daną strefę Stolicy, czy też poprzez tę strefę atakuje legendę.

Kiedy aktywny gracz zadeklaruje, że atakuje legendę, w normalny sposób deklaruje atakujących. Następnie broniący się gracz ma okazję zadeklarować obrońców. Tylko jednostki z broniącej się strefy mogą bronić legendy.

Jeśli jakieś jednostki zostaną zadeklarowane jako obrońcy legendy, zanim atakujący gracz będzie mógł przydzielić obrażenia legendzie, będzie musiał najpierw przydzielić dostateczną ilość obrażeń, aby zniszczyć każdą broniącą

ją jednostkę. Należy też zwrócić uwagę, że broniąca się legenda dodaje w bitwie swoją siłę (jako obrażenia), odpowiadającą tej strefie.

Jeśli legenda otrzyma obrażenia równe lub większe od swojej Wytrzymałości, zostanie zniszczona.

*Przykład: Podczas swojej fazy Pola Bitwy Janek chce zaatakować legendę Tomka - Karla Franza (który posiada 4 punkty Wytrzymałości).*

*Najpierw Janek deklaruje, że zaatakuje strefę Misji. Następnie deklaruje, że zamierza zaatakować przez tę strefę legendę Tomka.*

*Dalej Janek decyduje, które z jednostek wezmą udział w ataku. Ostatecznie wybór pada na Rycerzy Chaosu i Dzikich maruderów, którzy znajdują się w grze na jego Polu Bitwy.*

*Kiedy atakujący zostaną zadeklarowani, przychodzi czas na zadeklarowanie obrońców. Tomek może wybrać na obrońców jedynie jednostki, które znajdują się w broniącej się strefie (strefie Misji). W strefie Misji Tomka znajduje się Chłopska milicja i Łowcy. Tomek decyduje się bronić obiema tymi jednostkami.*

*Następnie każdy gracz musi ustalić, ile obrażeń zadadzą jego biorące udział w bitwie jednostki. Jednostki Janka zadadzą w sumie 5 punktów obrażeń (3 punkty siły Rycerzy Chaosu i 2 punkty siły Dzikich maruderów). Jednostki Tomka zadadzą w sumie 3 punkty obrażeń (1 punkt siły Łowców i 2 punkty siły Karla Franza).*

*Ustaliwszy, ile obrażeń zostanie zadanych, gracze przydzielają te obrażenia, poczynając od atakującego.*

*Aby móc przydzielić obrażenia legendzie, Janek musi najpierw przydzielić dostatecznie dużo obrażeń broniącym się jednostkom, aby je wszystkie zniszczyć, dlatego najpierw przypisuje 3 obrażenia Chłopskiej milicji (która posiada 3 punkty Wytrzymałości) i 1 obrażenie Łowcom (którzy posiadają 1 punkt Wytrzymałości). Wreszcie Janek przydziela 1 obrażenie Karlowi Franzowi. Tomek przydziela 1 obrażenie Dzikim maruderom i 2 obrażenia Rycerzom Chaosu. Po przydzieleniu obrażeń, należy je wszystkie jednocześnie zadać jednostkom i legendzie. Chłopska milicja, Łowcy i Dzikie maruderzy zostają zniszczeni. Rycerze Chaosu przeżyją z 2 punktami obrażeń, a Karl Franz przeżyje z 1 punktem obrażeń.*