

WARHAMMER INWAZJA GRA KARCIANA

MARSZ POTĘPIONYCH

ROZSZERZENIE

Rozszerzenie *Marsz Potępionych* wprowadza do *Gry karcianej Warhammer: Inwazja* nowe neutralne karty dzikich plemion Jaszczuroludzi (tylko Porządek) i nieumarłe sługi Wampirów (tylko Zniszczenie). Te karty wprowadzają nowe słowa-klucze, Dzikość i Nekromancję, znacznie zmieniając dynamikę rozgrywki.

Rozszerzenie *Marsz Potępionych* to także dodatkowe karty dla ras Chaosu, Krasnoludów, Imperium, Mrocznych Elfów, Orków i Wysokich Elfów. Dzięki nim gracze będą mogli rozbudować już istniejące talie.

Jaszczuroludzie

Jaszczuroludzie to starożytna, potężna rasa wojowników w służbie tajemniczycy magów Slannów. Są okrutni i bezlitośni, gotowi przyjąć na siebie obrażenia, aby zadać ich jeszcze więcej swoim przeciwnikom. Ich siły składają się ze zwiadowczych lekkich oddziałów, takich jak **Harcownicy scynków**, i ciężkich, potężnych jednostek, jak **Jeździec karnozaura**.

Wampiry

Hrabowie wampirów pożądamy wojny, krwi i władzy. Za pomocą czarnej magii wskrzeszają rzesze legionów nieumarłych, które posłużą im w bitwie. Ich przykładowe jednostki to powłóczące nogami **Grobowcowe ghule** i przerażający **Lord upiorów**.

Nowe słowa-klucze

W tym rozszerzeniu po raz pierwszy pojawiają się nowe słowa-klucze: Dzikość i Nekromancja.

Dzikość X

Po słowie-kluczu „Dzikość” zawsze występuje jakaś cyfra (Dzikość 1, Dzikość 2 itd.). Za każdym razem, kiedy jednostka posiadająca to słowo-klucz otrzyma obrażenia, może zadać X obrażeń jednej wybranej jednostce w dowolnej odpowiadającej strefie. Jednostka musi przeżyć zadane jej obrażenia, aby móc aktywować słowo-klucz Dzikość.

Należy zwrócić uwagę, że jednostka może zyskać Dzikość z wielu źródeł, w związku z czym następujące po niej cyfry mogą ulec zsumowaniu.

Nekromancja

Jednostki posiadające słowo-klucz „Nekromancja” mogą być zagrywane ze stosu kart odrzuconych, tak jakby znajdowały się na ręce jej właściciela. Jednostka wchodzi do gry ze stosu kart odrzuconych, a jeśli pod koniec danej tury nadal znajduje się w grze, trafia na spód talii swojego właściciela.

Symbol rozszerzenia

Karty z rozszerzenia *Marsz Potępionych* można rozpoznać po symbolu poprzedzającym kolekcjonerski numer karty.



Grafika okładki: Daarken

Warhammer: Inwazja Gra Karciana © Games Workshop Limited 2010. Games Workshop, Warhammer, *Warhammer: Inwazja Gra Karciana*, *Marsz Potępionych*, powyższe marki, odpowiednie logo i wszystkie powiązane z nimi marki, loga, miejsca, nazwy, istoty, rasy i insygnia/urządzenia/loga/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 2000–2010, zarejestrowane różnie w UK i innych krajach świata. Ta edycja wydawana jest na licencji Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games i logo FFG to znaki towarowe Fantasy Flight Publishing, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone odpowiednim właścicielom. Fantasy Flight Games 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, MN, 55113, USA, numer telefonu 651-639-1905. Prosimy o zachowanie tych informacji w archiwum. Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 36 miesięcy. Zawiera drobne elementy, które dziecko może połknąć. Wyprodukowano w Chinach.



Marsz Potępionych
WHC15
978-1-58994-942-3
787JUN10

PRZEKLĘTE WYBRZEŻE

– Daniel Lovat Clark

Sześć miesięcy temu Rudi i inni opuścili Marienberg na pokładzie „Komety”, sześć miesięcy obywali się bez spokoju i luksusów cywilizacji. Przyswiecała im pomyślna gwiazda. Rzucili srebrne monety w wody wiosennego przypływu, aby przebłągać Manaana.

- To wszystko wina tego ptasiego mózdzka, Matthiasa – mówi Wielki Sven.

Matthias. Po tygodniu żeglugi ustrzelił albatrosa. Już wtedy Rudi chciał go przywiązać do hamaka, ale Kapitan nie chciał nawet o tym słyszeć. Poczęstował w zamian Matthiasa dosadną wiązką, ale miał jeszcze dobitniejsze słowa dla „zabobonnych szcurów lądowych”.

Herr Profesor Matthias był ich walutą. On i jego Uniwersytet. On i jego śmiałe pomysły i broszury. Broszury! Jakby Rudi albo Wielki Sven potrafili czytać.

- Powiniennem być go zabić, zanim zeszlśmy na ląd – mamrocze Wielki Sven, tnąc zapamiętałe otaczającą ich zieleń.

Zieleń. Cztery miesiące i ani skrawka ładu na horyzoncie. Cztery miesiące szkwałów i sztormów, i klątwy Manaana, i krwawych, bezlitośnie tłumionych buntów. A potem – zielone wybrzeże. Nieskończona zieleń, tak intensywna, że Rudi nie był pewien, czy jest prawdziwa.

Matthias przewodził wyprawie na lądzie. Wśród uczestników był Rudi, który myślał, że będzie to dla niego jakiś zaszczyt! Zobaczyć suchy ląd i napić się czystej słodkiej wody, zjeść coś innego niż suchary i chruszcz. Przechadzać się wśród roślinności, powąchać ją i zasmakować. Zwiedzić wielkie, puste kamienne miasto. Zobaczyć tych pogańskich bogów wrytych i strzaskanych wieki temu. Herr Profesor był podekscytowany. Znalazł to, czego szukał.

- Dokąd my zmierzamy, Rudi? – pyta Wielki Sven. Rudi podaje mu bukłak z wodą i opiera się o drzewo wyższe, niż Świątynia Manaana w Marienbergu. Wyższe niż maszt najwyższego statku, jaki kiedykolwiek widział.

Dokąd zmierzamy? Daleko od zielonołuskich diabłów, stworzeń z rzek i tropikalnych sadzawek, potworów leśnego poszycia. Małe rurki z małymi strzałkami, dmuchawki równie śmiercionośne, co arkebuzy.

Istoty wyszły z dżungli czwartego dnia. Wielkie ryczały swe wojenne okrzyki, małe darły się i piszczały. Członkowie wyprawy nadal mieli w posiadaniu proch strzelniczy i pociski oraz działającą broń. Krzykami i wrzaskami Rudi ustawił swoich ludzi w linię i posłał wyjących dzikusów z powrotem do dżungli.

Matthias chciał zostać, ale Rudi nie był głupcem. Diabły wróć. Był tego pewien. Matthias też to wiedział. Nakazał Wielkiemu Svenowi ponieść kamienną tablicę, po którą tu przybyli. Czym prędzej opuścili miasto.

- Nie możemy się zatrzymać – mówi Rudi. – One nadal mogą tam być.

Na drzewach. Wszędzie. W drodze powrotnej na wybrzeże stracili połowę ludzi za sprawą lotnych piasków i zatrutych strzałek. Po to tylko, aby zobaczyć na horyzoncie odpływającą „Kometę”, wprowadzoną przez korsarzy. I co teraz? Co mogli zrobić? Z powrotem pomiędzy drzewa. Na wschód. W górę wybrzeża. Herr Profesor zmarł następnego dnia, zaplątawszy się w sieć pająka wielkości konia. Rudi nawet nie kłopotał się, aby go oswobodzić. Teraz to tablica była ich walutą.

Nagle znaleźli się... gdzieś. Osada? Rudi wpatruje się w mrok, mrugając. Kiedy pojawiła się ta mgła? Tam chyba jest jakaś wieża. Stara, rozpadająca się wieża. I kobieta, o jasnej skórze i kruczoczarnych włosach, nie dalej jak trzy metry od niego. U jej stóp spoczywa martwy zielonołuski diabeł. W jej dłoni błyszczy miecz.

- Kim jesteś? – wykrztusza z siebie Rudi.

- Kim wy jesteście? – pyta kobieta, waząc poszczególne słowa. – Ja... poluję. To moje ziemie. Możecie nazywać mnie Hrabina.

- Nie mieliśmy zamiaru Hrabiny niepokoić – mówi Rudi. – Jesteśmy tylko podróżnikami, którzy chcą stąd odejść.

- W tym akurat mogę wam pomóc – odpowiada Hrabina, nabijając Wielkiego Svena na swój miecz. Ten w ostatnim tchnieniu upuszcza tablicę. Hrabina chwytą ją i przygląda się, zaintrygowana. – Gdzie to znaleźliście?

Rudi nie potrafi odpowiedzieć, nie może myśleć, nie może wydać z siebie jednego słowa. Hrabina wykonuje gest ręką i Wielki Sven powstaje z ziemi.

- Zabierz go stąd razem z tą kamienną tablicą – rozkazuje. – Zajmę się nimi, kiedy zakończę polowanie.