

WARHAMMER® DISKWARS™

LEGIONY CIEMNOŚCI

ROZSZERZENIE

WPROWADZENIE

Rozszerzenie *Legiony Ciemności* wprowadza do gry *Warhammer: Diskwars* trzy nowe rasy dla stronnictwa Zniszczenia.

Przerażające **WAMPIRY** (☦) z Sylvanii prowadzą chmury nieumarłych, których zastępy mogą być uzupełniane dzięki nekromanckiej magii.

Okrutne **MROCZNE ELFY** (✱) z Naggaroth bez ostrzeżenia i bez litości atakują z morza i niebios, z tą samą dokładnością i walecznością co ich szlachetniejsi kuzyni.

Wreszcie, odrażający **SKAVENI** (☩) – szczurołaki czające się w podziemiach Starego Świata, używające infiltracji i piekielnych wynalazków aby zdobyć władzę.

GOTOWE ARMIE

Gracze mogą zbudować 1 regiment z dysków i kart dowodzenia Mrocznych Elfów i Skavenów zawartych w tym rozszerzeniu. Nowe dyski Chaosu i Orków stanowią wsparcie dla tych ras. Jeśli gracz nie chce tworzyć swojej własnej armii Wampirów, może skorzystać z gotowej armii, wybierając określoną liczbę regimentów opisanych poniżej według schematu **Bohater**: Jednostki; Karty dowodzenia.

Mannfred von Carstein: 1 Ożywiony Smok, 1 Grobowcowa Banshee, 1 Złowieszcze wilki, 1 Szkielety wojownicy; Inwokacja Neheka, Mroczny majestat

Isabella von Carstein: 1 Czarni rycerze, 1 Vargheisty, 1 Złowieszcze wilki, 1 Początkujący Nekromanta; Wskrzeszenie, Uwiedzenie

Heinrich Kemmler: 1 Czarny powóz, 1 Grobowa straż, 2 Szkielety wojownicy, 1 Złowieszcze wilki; Wejrzenie Nagasha, Przynęta

SYMBOL ROZSZERZENIA

Każdy dysk i karta z tego rozszerzenia zostały oznaczone następującym symbolem.



ELEMENTY



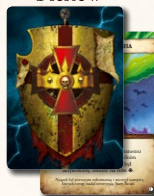
37 MAŁYCH
DYSKÓW



13 ŚREDNICH
DYSKÓW



1 DUŻY DYSK



10 KART DOWODZENIA



1 KARTA SCENARIUSZA



1 KARTA SCENARIUSZA
SPECJALNEGO



1 KARTA TERENU



1 DWUSTRONNY
ZNA CZNIK TERENU



4 ZNA CZNIKI ZDOLNOŚCI
BITEWNYCH



1 KARTA ROZSTAWIENIA



14 ZNA CZNIKÓW
ŻYWIENIA



4 ZNA CZNIKI
TRUCIZNY



29 RÓŻNYCH
ŻETONÓW

© Wszelkie prawa zastrzeżone Games Workshop Limited 2014. Legiony Ciemności, Warhammer, logo Warhammer, GW, Games Workshop, The Game of Fantasy Battles, logo komety z dwoma warkoczami oraz wszystkie powiązane z nimi loga, ilustracje, obrazy, nazwy, istoty, rasy, pojazdy, miejsca, bronie, postacie oraz ich podobizny są ® lub TM i/lub © Games Workshop Limited, w różny sposób zarejestrowane na świecie i zostały wykorzystane na podstawie udzielonej licencji. Diskwars i Fantasy Flight Supply są TM Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games oraz logo FFG są © Fantasy Flight Publishing, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone odpowiednim właścicielom. Fantasy Flight Games mieści się przy 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA i można się z nimi skontaktować pod numerem telefonu 651-639-1905. Proszę zachować te informacje. Faktyczne elementy mogą się różnić od przedstawionych. Wyprodukowano w Chinach. TEN PRODUKT NIE JEST ZABAWKĄ. PRODUKT NIE JEST PRZEZNACZONY DO UŻYTKU PRZEZ OSOBY W WIEKU PONIŻEJ 14 LAT.

ZASADY

Poniższa część opisuje zasady, które mają zastosowanie podczas rozgrywki z wykorzystaniem elementów tego rozszerzenia.

Słowa kluczowe dysków

Straszny. Kiedy dysk posiadający słowo kluczowe Straszny przyspila wroga, podstawową wartość kontraktaku (☉) tego dysku traktuje się jakby miała wartość 1. Podstawowa wartość kontraktaku to wartość wydrukowana na dysku. Może ona zostać zwiększona przez zdolności dysków, kart i żetony wzmocnienia kiedy dysk znajduje się pod wpływem zdolności Straszny.

Truczna. Kiedy dysk posiadający słowo kluczowe Truczna zadaje obrażenia w walce wręcz lub swoim atakiem dystansowym, należy umieścić znacznik trucizny (☠) na dysku, który otrzymał obrażenia. Kiedy z dysku, na którym znajduje się znacznik trucizny mają zostać usunięte znaczniki obrażeń, zamiast nich usuwany jest 1 znacznik trucizny. Jeśli dysk otrzymuje ranę, należy z niego usunąć zarówno znaczniki obrażeń jak i trucizny.

Ożywienie X. Gracz może aktywować dysk posiadający słowo kluczowe Ożywienie aby wybrać sojusznika z cechą *niumarły* ze stosu zwycięstwa i umieścić go na polu bitwy w obrębie bliskiego zasięgu. Jest to zdolność skupienia.

- Ożywienie 1 pozwala na ożywianie małych dysków.
- Ożywienie 2 pozwala na ożywianie małych i średnich dysków.
- Ożywienie 3 pozwala na ożywianie małych, średnich i dużych dysków.

Ożywiony dysk nie otrzymuje znacznika aktywacji. Należy oznaczyć go znacznikiem ożywienia (☺). Kiedy podczas fazy zakończenia z dysku ze znacznikiem ożywienia mają zostać usunięte znaczniki, zamiast tego należy zwrócić ten dysk na stos ofiar jego właściciela.

Mężny. Dysk posiadający słowo kluczowe Mężny może zostać aktywowany kiedy jest przyszpilony, w celu użycia zdolności skupienia lub wykonania ataku dystansowego. Gracz nie musi aktywować przyszpilonego dysku posiadającego słowo kluczowe Mężny podczas rozpatrywania karty dowodzenia.

Skryty. Dysk posiadający słowo kluczowe Skryty zawsze traktuje się tak jakby nachodził na teren ze słowem kluczowym Zasłona.

TWÓRCY GRY

Projekt gry Diskwars: Christian T. Petersen i Tom Jolly, dodatkowy projekt Tod Gelle i Lukas Litzsinger

Projekt rozszerzenia: Lukas Litzsinger

Rozwinięcie rozszerzenia: Michael Gernes

Producent: Michael Gernes

Specyfikacja techniczna: David Hansen

Menedżer projektu graficznego: Brian Schomburg

Projekt graficzny: WiL Springer i Taylor Ingvarsson

Grafiki rozszerzenia: Evan Simonet

Okładka: Diego Gisbert Llorens

Grafiki terenu: Yoann Boissonnet

Dyrektor artystyczny: Andrew Navaro

Kierownictwo artystyczne: John Taillon i Andy Christensen

Koordynator licencji i rozwoju: Amanda Greenhart

Kierownik produkcji: Eric Knight

Producent wykonawczy: Michael Hurley

Projektant wykonawczy: Corey Konieczka

Wydawca: Christian T. Petersen

Tłumaczenie: Mateusz Szupik

Wersja polska: Galakta

Grafiki na dyskach i kartach: The Games Workshop Design Studio, Ryan Barger, Dimitri Bielak, Matt Bradbury, Mike Capprotti, Sam Flegal, Margaret Hardy, Ilich Henriquez, Woodrow Hinton, Ralph Horsley, Taylor Ingvarsson, Clint Langley, Diego Gisbert Llorens, Jorge Maese, Mark Molnar, Winona Nelson, Adrian Smith, J. Sandara Tang, Peter Tikos, Magali Villeneuve i Joe Wilson

Testerzy: Sam Bailey, Joe Baranoski, Thorsten Bender, Ian Birdsall, Alex Davy, Lilia Fernandes, Sam Hartzell, Tim Huckelbery, Bill James, Jeremy Loschieder, Aaron Myers, Marcus Santana, Matheus Santana, Thiago Santana, Patrick Schifano i Peter VanDusart IV

GAMES WORKSHOP

Kierownik licencyjny: Graeme Nicoll

Szef działu licencyjnego: Jon Gillard

Radca prawny i biznesowy Games Workshop: Andy Jones

Szef działu własności intelektualnej: Alan Merrett