

WARHAMMER® DISKWARS™

MŁOT I TWIERDZA I ROZSZERZENIE

WPROWADZENIE

Rozszerzenie *Młot i Twierdza* wprowadza do gry *Warhammer: Diskwars* trzy nowe rasy dla stronnictwa Porządku.

KRASNOLUDY (☉) z Gór Krańca Świata przetrwały wieki w swoich twierdzach, opierając się ciągłym atakom dzięki swojej wytrzymałej piechocie i potężnym machinom wojennym.

Tajemnicze **LEŚNE ELFY** (☉☉) z Athel Loren zaciekle bronią swoich świętych lasów dzięki pomocy pełnych gracji wojowników i kapryśnych duchów lasu.

Wreszcie, dzicy **JASZCZUROLUDZIE** (☉☉) z Lustrii, broniący swoich starożytnych świątyn zastępami potwornych bestii i harcówników, uzbrojonych w zatrute pazury i strzały.

GOTOWE ARMIE

Gracze mogą zbudować 1 regiment z dysków Leśnych Elfów lub Jaszczuroludzi zawartych w tym rozszerzeniu. Nowe dyski Imperium i Elfów Wysokiego Rodu stanowią wsparcie dla tych ras. Jeśli gracz nie chce tworzyć swojej własnej armii Krasnoludów, może skorzystać z gotowej armii, wybierając określoną liczbę regimentów opisanych poniżej według schematu **Bohater**: Jednostki; Karty dowodzenia.

Grombrindal Biały Krasnolud: 1 Działo runiczne, 1 Posąg przodka, 1 Mistrz-Inżynier, 1 Wojownicy z Karak Azul; Furia zrodzona z uraz, Ponura determinacja

Królowa Helga: 1 Działo płomieniowe, 1 Żyrokopter, 1 Górnicy z Karak Hirn, 1 Czcigodny kowal run; Runa rozplątania, Runa Złławienia Magii

Thorgrim Strażnik Uraz: 2 Młociarze z Karaza-Karak, 2 Gromowładni z Karaza-Karak; Nieustępliwość, Ściana tarcz

SYMBOL ROZSZERZENIA

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



ELEMENTY



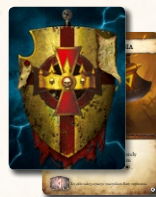
37 MAŁYCH
DYSKÓW



11 ŚREDNICH
DYSKÓW



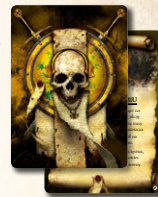
2 DUŻE DYSKI



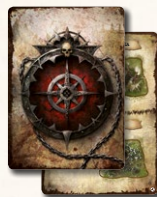
10 KART DOWODZENIA



1 KARTA SCENARIUSZA



1 KARTA
SCENARIUSZA
SPECJALNEGO



1 KARTA
TERENU



1 DWUSTRONNY
ZNACZNIK TERENU



5 ZNACZNIKÓW
ZDOLNOŚCI BITEWNYCH



1 KARTA ROZSTAWIENIA



12 ZNACZNIKÓW
TRUCIZNY



25 RÓŻNYCH
ŻETONÓW

© Wszelkie prawa zastrzeżone Games Workshop Limited 2014. Młot i Twierdza, 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.

Ogólne zasady

DYSKI Z WARTOŚCIAMI „-”

Dysk z wartością „-” nie posiada tej wartości. Zdolności nie wpływają na wartości „-”. Wartości „-” nie mogą być zwiększane ani zmniejszane. Dysk z wartością ruchu „-” nie może być obracany.

Słowa kluczowe dysków

Ustawienie. Dysk posiadający słowo kluczowe Ustawienie może zostać rozstawiony w dowolnym miejscu poza obszarem stref rozstawienia przeciwnika, tak aby nie przyszpilał innego dysku. Jeśli dysk zostanie rozstawiony poza strefami rozstawienia gracza, nie wlicza się do limitu wartości rozstawienia.

Straszny. Kiedy dysk posiadający słowo kluczowe Straszny przyszpila 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.

Straż X. Dysk posiadający słowo kluczowe Straż zadaje obrażenia fizyczne, w liczbie równej wartości Straży, każdemu wrogiemu dyskowi, który przyszpila go po obrocie. Dysk nie może zadać obrażeń ze słowa kluczowego Straż dyskowi, który przyszpilał go przed wykonaniem obrotu. Obrażenia ze słowa kluczowego Straż nie są zadawane kiedy dysk posiadający słowo kluczowe Latanie porusza się nad dyskiem posiadającym słowo kluczowe Straż, ale nie kończy na nim swojego ruchu.

Trucizna. Kiedy dysk posiadający słowo kluczowe Trucizna 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.

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.

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, Even Mehl Amundsen, Erfian Asafat, Cristi Balanescu, Dimitri Bielak, Alex Boyd, Matt Bradbury, James Brady, Christopher Burdett, Anna Ignatieva, Jason Juta, Igor Kieryluk, Clint Langley, Diego Gisbert Llorens, Jorge Maese, Jake Masbruch, Scott Murphy, Andrew Olson, Michael Phillippi, Eric Polak, Scott Purdy, Oleg Saakyan, Santiago Villa, Magali Villeneuve, Jason Ward, Sam Wood i Liu Yang

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 VanDusartz 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