

WARHAMMER - KSIĘGA ARMII: IMPERIUM

Aktualizacja (Lipiec 2010)

Opracowanie polskiej wersji językowej
Faber i Faber, Robert Faber, Witold Piotr Faber Spółka Jawna
ul. Puławska 11 00-515 Warszawa tel. 22 849 12 65
www.faberfaber.pl

Tłumaczenie
Paweł Sajewicz

Konsultacja
Maciej Król

OD TŁUMACZA

W polskiej wersji errat przyjęliśmy następującą konwencję: Przytaczamy cały zapis dotyczący zmienianej zasady tak, jak powinien wyglądać w nowej wersji. Dodatkowo, by szybciej odnaleźć zmienione fragmenty, gdzie to było możliwe, zostały one zaznaczone **innym kolorem**.

ERRATA

Strona 58 - Kurt Helborg, Zasady Specjalne

Wybraniec Imperatora: Gwardziści Reiklandu złożyli śluby, że bronić będą Imperatora do śmierci, a żaden z Rycerzy nie ośmieliłby się splamić honoru Zakonu złamaniem swej przysięgi. **Kurt Helborg podlega zasadzie Mistrz Bitewny (strona 41). Dodatkowo, każdy oddział Rycerzy Gwardii Reiklandu dowodzony przez Kurta Helborga podlega zasadom Determinacja oraz Odporność na Psychologię.**

Strona 74 - Luthor Huss, Zasady Specjalne
Kapitan bitewny, **Wybraniec Sigmara**, Budzi Strach

Strona 80 - Wielki Teogonista, charakterystyki

	R	WW	ZS	S	WT	Ż	I	A	ZP
Wielki Teogonista	4	5	3	4	4	3	4	2	9

Strona 80 - Wielki Teogonista, Zasady Specjalne
Wielki Teogonista, Aura Prawości, **Szał**

NOWELIZACJE

Typy Jednostek

W starszych wersjach ksiąg armii Typ Jednostki nie został wyszczególniony w przypadku każdego modelu. Jeżeli dotyczy to książki Twojej armii, Typ Jednostki interesującego Cię modelu znajdziesz w tabelach znajdujących się na końcu podręcznika głównego do gry Warhammer.

Strona 89 - Lista Armii Imperium

Pomiń tą stronę i posłuż się zasadami w rozdziale „Budowanie Własnej Armii”, w podręczniku głównym do gry Warhammer.

Siła oddziału

Pomiń wszelkie wzmianki dotyczące Siły oddziału.

Strona 39 - Korzystanie ze Zdolności Przywódczych Jednostki Głównej

Jednostka pomocnicza działająca jako bliskie wsparcie (tzn. w odległości 3”od jednostki głównej) korzysta zawsze z współczynnika Zdolności Przywódcze jednostki głównej, chyba, że własne ZP są wyższe.

Strona 39 - Kontratak Szarżą (rysunek 1)

W fazie ruchu przeciwnika jednostka pomocnicza działająca jako bliskie wsparcie może kontratakować szarżą na wroga, który właśnie szarżuje na jednostkę główną, o ile sama jednostka pomocnicza nie jest celem szarży. Kontratak szarżą jest wykonywany na koniec pod-fazy Szarża, gdy wszystkie normalne szarże zostały już rozpatrzone. Wykonaj kontratak szarżą wykorzystując zasady szarżowania. Jeżeli jednostka pomocnicza widzi odstloniętą flankę przeciwnika i jest ona w zasięgu szarży, to może wykonać szarżę na flankę przeciwnika nawet jeśli w zwykłych warunkach szarżowałaby na czoło wrogiej jednostki.

Strona 39 - Szarża wspomagająca (rysunek 2)

We własnej fazie ruchu jednostka pomocnicza działająca jako bliski odwód, a która nie wykonała jeszcze szarży, może wykonać szarżę wspomagającą na flankę wroga, który został zaszarżowany przez jednostkę główną. Szarża wspomagająca jest wykonywana na koniec pod-fazy Szarża, gdy wszystkie normalne szarże zostały już rozpatrzone. Wykonaj szarżę wspomagającą wykorzystując zasady szarżowania. Jeżeli jednostka pomocnicza widzi odstloniętą flankę przeciwnika i jest ona w zasięgu szarży, to może wykonać szarżę na flankę przeciwnika nawet jeśli w zwykłych warunkach szarżowałaby na czoło wrogiej jednostki.

Strona 39 - Rysunek 2, Szarża wspomagająca

W prezentowanym przykładzie rozgrywana jest faza ruchu Imperium. Jednostka główna deklaruje szarżę na jednostkę wroga. Wroga jednostka utrzymuje pozycję i wtedy, na zakończenie pod-fazy Szarża, jednostka pomocnicza deklaruje szarżę.

Strona 45 - Moździerze

Moździerze podlegają następującym zasadom:

Mniejsze od Wielkich Dział Moździerze wyrzucają swe pociski wysoko w górę, by te spadły wprost z nieba na szeregi wroga. Moździerze nie strzelają kulami, lecz wypełnionymi prochem kartaczami z zapalonymi lontami. Pojedynczy pocisk eksplodujący w samym środku regimentu rozpryskuje się na rozgrzane wybuchem, ostre odtłami żelaza, które koszą szeregi wroga, powodując liczne ofiary.

	R	WW	ZS	S	WT	Ż	I	A	ZP
Moździerz	-	-	-	-	7	3	-	-	-
Członek Obsługi	4	3	3	3	3	1	3	1	7

Moździerz jest Katapultą, dla której stosuje się duży, okrągły szablon i posiada następujące charakterystyki:

Nazwa	Zasięg	Siła	Zasady Specjalne
Moździerz	12 - 48 "	3(6)	Wielokrotne zranienie (K3) Przebicie Pancerza

Strona 46 - Mistrz Inżynier, Zasady Specjalne

Mistrz Balistyki: Mistrz Inżynier znajdujący się w odległości 3" od maszyny wojennej może skorzystać z zasady „Uwaga, Panie!” tak, jak gdyby był w odległości 3" od oddziału składającego się z pięciu lub więcej modeli. Dodatkowo jedna maszyna wojenna znajdująca się w odległości 3" od Mistrza Inżyniera może przerzucić albo jedną kość Przerzutu, albo jedną kość Artyleryjską na turę. Nie może być jednak przerzucony rzut na odległość na jaką odbija się kula z dział. Jeżeli Inżynier korzysta ze zdolności przerzutów nie może w tej samej turze Strzelania korzystać z własnej broni strzeleckiej.

Pomiń zasadę specjalną „Dodatkowy Członek Obsługi”.

Strona 47 - Hochlandzkie długie strzelby

Leona Todmeistersa Niewiarygodnie Dalekonośny Arkebuz - Zwiastun Nagłej i Nieoczekiwanej Żałoby.

Wywodząca się od broni myśliwskiej używanej na terenach Hochlandu długa strzelba jest prawdziwą zmurą wodzów i dowódców wroga.

Maksymalny zasięg: 36"; Siła: 4.

Zasady Specjalne: Ruch lub Strzał; Przebicie Pancerza; **Snajper**

Pomiń zasadę specjalną „Naukowo potwierdzona precyzja”.

Strona 47 - Pistolet powtarzalny

Von Meinkopta Mikro-sprawca Gradu Zgubnego Ołowiu.

Pistolet powtarzalny jest bardzo efektywną bronią osobistą.

Maksymalny zasięg: 8"; Siła: 4.

Zasady Specjalne: 3 x wielokrotny strzał; (4 x w połączeniu z drugim pistoletem); Przebicie Pancerza; **Szybkostrzelny**. Powtarzalny pistolet liczy się za broń ręczną w walce wręcz.

Strona 48 - Piekielnik, Strzelanie z Piekielnika

Piekielnika obowiązują następujące zasady:

Piekielnik ma zasięg 24". Wyznacz cel i obróć Piekielnik w jego kierunku. Wystrzel z pierwszej sekcji luf. Liczba strzałów równa będzie wynikowi uzyskanemu na kostce Artyleryjskiej. Następnie wystrzel w ten sam sposób z drugiej, a potem z trzeciej sekcji luf. Uzyskana suma wyznaczy liczbę strzałów Piekielnika.

Jeżeli w którymkolwiek z rzutów na kostce Artyleryjskiej wypadł NIEWYPAŁ, sprawdź wyniki w Tabeli Niewypału Piekielnika i zastosuj je niezwłocznie. Następnie rzuć kostką Artylerii za pozostałe sekcje luf (oczywiście jeśli nadal będziesz mógł to zrobić!).

Odmierz zasięg do celu i rozpatrz trafienia w zwykły sposób, stosując wszystkie stosowane zwykle modyfikatory do trafienia.

Strona 49 - Wyrzutnia Rakiet

Wyrzutnię Rakiet obowiązują następujące zasady:

Po szczególnie efektownym pokazie sztucznych ogni przygotowanym przez cathayskiego emisariusza w Altdorfie, Mistrz Inżynier Herman Faulkstein zapalał chęcią przekształcenia dalekowschodniego cudu w broń. Podczas swych wczesnych prac, kiedy to usilnie starał się odkryć tajemnicę lotu rakiet, wysadził w powietrze laboratorium Kolegium Inżynierów, a choć wybuch przypiekł mu twarz, szpecąc ją na zawsze, Inżynier nie stracił wiary, że jego projekt znajdzie swe wojskowe zastosowanie.

Oryginalne rakiety Faulksteina były niezwykle niecelne; szalejące i kręcące korkociągi pociski, które nie potrafiły trafić w nic poza ziemią, na której ostatecznie lądowały. Kolejne ulepszenia takie jak lotki, długie drzewca wbijane w dna rakiet czy wózek celowniczy, który określał kierunek strzału znacznie poprawiły ich stabilność w locie i celność - choć rezultaty nadal były daleko niesatysfakcjonujące. Jednakże kiedy rakietom udawało trafić się w cel, skutki były porażające: całe regimenty wybuchaly pośród kaskad wstrząsających ziemią eksplodujących rakiet. Po tym jak mało brakowało a Elektor Middenlandu zostałby rozniesiony na drobne kawałeczki przez zbłąkaną salwę rakiet (choć nie był w pobliżu jej zamierzonego celu) ochrzczono je mianem „Piekielnych Fajerwerków”, które zaczerpnięto z „kwiecistego” języka hrabiego, używanego podczas rugania nieszczęsnego Inżyniera.

	R	WW	ZS	S	WT	Ż	I	A	ZP
Wyrzutnia Rakiet	-	-	-	-	-	7	3	-	-
Członek Obsługi	4	3	3	3	3	1	3	1	7

Wyrzutnia Rakiet jest Katapultą, dla której stosuje się duży, okrągły szablon i posiada następujące charakterystyki:

Nazwa	Zasięg	Siła	Zasady Specjalne
Wyrzutnia Rakiet	12 - 48 ”	5(5)	Niedokładny (patrz niżej)

Niedokładny: Umieść szablon w normalny sposób i rzuć kością Artyleryjską, Jeśli wypadnie Niewypał, rzuć na tabelę Niewypału Wyrzutni. Jeżeli wypadnie liczba, przesun szablon w kierunku od Wyrzutni po linii strzału o taką ilość cali jaka wypadła na kości. Wtedy rzuć na rozrzut, przerzucając wynik Niewypał.

Strona 50 - Czołg Parowy

Czołgi Parowe to ogromne, buchające dymem maszyny, które z łoskotem toczą się na wroga, wystrzelując w jego kierunku śmiertelne kule armatnie ze swych napędzanych parą dział. Pochód tych żelaznych potworów jest trudny do powstrzymania. Strzały odbijają się od pancerza, a cielsko Czołgu z łatwością miażdży wojowników wroga. Czołg Parowy to natchnione dzieło słynnego Leonarda z Miragliano, które napędza para pod ciśnieniem pompowana systemami rur do tłoków wprost z wielkiego kotła. Wyprodukowano ich dwanaście, lecz obecnie pozostało tylko osiem, z pieczołowitością przechowywanych w murach Kolegium Inżynierów. W czasie wojny Kolegium może zezwolić na użycie tych rzadkich i cennych maszyn o ile zagrożenie jest prawdziwie poważne.

W bitwie Czołgiem Parowym kieruje Inżynier Dowodzący, który nadzoruje poziom ciśnienia pary niezbędny czy to do napędzania układu jezdnego czy to do wystrzelenia z działa Czołgu. Zadanie to wielce odpowiedzialne, które wymaga trafnej oceny co do wytrzymałości kotła parowego, przy jednoczesnej świadomości, że im wyższe ciśnienie tym maszyna ma więcej

możliwości. Zbyt wysokie ciśnienie grozi wybuchem kotła, a skutki takiego zdarzenia są katastrofalne.

Większość Czołgów Parowych wyposażona jest w działo parowe, które jest znacznie mniejsze od tych produkowanych w Imperialnej Szkole Artylerii, co rekompensowane jest z powodzeniem przez zwrotność samego Czołgu. Standardowym wyposażeniem jest również działko parowe na wieżyczce, nowoczesna broń przeznaczona do rażenia wroga na bliski zasięg porcjami rozgrzanej pary.

	R	WW	ZS	S	WT	Ż	I	A	ZP
Czołg Parowy	Specjalny	-	-	6	10	10	-	Specjalne	
Inżynier Dowodzący	-	3	4	3	-	-	3	1	10

Typ Jednostki: Rydwan* (ochrona pancerza 1+)

* Zwróć uwagę, że Czołg Parowy zadaje tylko K3 Trafień z Uderzenia zamiast K6 jak ma to miejsce w przypadku innych rydwanów (które dodaje się do K3 Trafień z Uderzenia na każdy Punkt Pary jak pokazano poniżej).

Wyposażenie

Czołg Parowy wyposażony jest w główne działo umieszczone w korpusie oraz działko parowe w wieżyczce. Inżynier Dowodzący uzbrojony jest w pistolet powtarzalny.

Zasady Specjalne

Trafienia z Uderzenia (K3 na każdy Punkt Pary), Duży Cel, Terror, Niezłomny, Punkty Pary (strona 51)

Strona 51 - Czołg Parowy

Gromadzenie Punktów Pary

Na początku tury własnej, zadeklaruj liczbę Punktów Pary (PP), którą Czołg Parowy ma wytworzyć tzn. jak wysokie ciśnienie będzie próbował uzyskać w kotle Inżynier. Może to być dowolna liczba z zakresu od 0 do 5 PP. Dobrym pomysłem jest umieszczenie w pobliżu Czołgu kostki, pokazującej iloma PP dysponuje i przekreślenie jej w miarę jak PP będą wydatkowane.

Jeżeli zadeklarowałeś 1 lub więcej PP rzuć K6 i dodaj uzyskany wynik do liczby zadeklarowanych Punktów Pary. Jeżeli suma jest równa bądź mniejsza niż aktualna wartość współczynnika Żywotność Czołgu wszystko jest w porządku. Jeżeli suma jest większa, dzieje się coś złego. Czołg Parowy traci punkt Żywotności i nie generuje żadnych PP w tej turze. Jeżeli zdecydowałeś się nie wytwarzać PP, nie musisz rzucać kostką, ale Czołg Parowy nie będzie mógł nic zrobić w tej turze - Inżynier będzie mógł strzelać ze swego pistoletu powtarzalnego w zwykły sposób.

Używanie Punktów Pary

Punktów Pary używa się w fazie ruchu do poruszania się Czołgiem, w fazie strzelania do wypalenia z dział Czołgu oraz w fazie walki wręcz do miażdżenia wroga. Wszystkie nieużyte PP przepadają na koniec tury, używaj więc tak wielu jak się da!

Faza ruchu

Każdy PP umożliwia przemieszczenie czołgu Parowego o 3". By zaszarżować czołgiem, najpierw zadeklaruj szarżę w normalny sposób, po czym powiedz ile PP przeznaczasz na szarżę. Zasięg szarży równy jest 3" na każdy przeznaczony PP. Dodatkowo, każdy PP dodaje K3 Trafień z Uderzenia zadawanych przez Czołg Parowy w fazie Walki Wręcz. Zauważ, że nie dodajesz wyniku rzutu 2K6 do zasięgu szarży Czołgu Parowego i że oddział będący celem szarży może na nią reagować w normalny sposób.

Faza strzelania

Raz w ciągu całej tury Czołg Parowy może wypalić z działka umieszczonego w korpusie, o ile wyznaczony cel znajduje się w jego przednim polu widzenia. Wystrzał kosztuje 2 PP, a Czołg może z niego skorzystać nawet jeśli wykonał ruch, a także wtedy kiedy walczy wręcz. Wystrzał działka rozpatruje się zgodnie z zasadami dla dział opisanych w podręczniku Warhammera. Jeżeli na kostce Artyleryjskiej wypadnie NIEWYPAŁ, Czołg Parowy traci K3 punktów Żywotności, a działko nie wypala.

Działko Główne

Zasięg	Siła	Obrażenia	Modyfikator Ochrony Pancerza	Uwagi
18"	8	K3	znosi Ochronę Pancerza	Działko

Zwróć uwagę, że działko główne nie może strzelać kartaczem, lecz każda jednostka w kontakcie z czołem Czołgu automatycznie odnosi przy wystrale K3 trafień o Sile 2 bez możliwości skorzystania z Ochrony Pancerza, co jest wynikiem buchającej z działka pary. Następnie należy rozpatrzyć w zwykły sposób skutki samego wystrzału.

Dodatkowo raz na turę Czołg może wystrzelić z działka parowego umieszczonego na wieżyczce. Pole widzenia działka to 360°, a koszt wystrzału to 1 PP. Umieść szablon płomienia u wylotu lufy działka. **Modele leżące pod szablonem zostają automatycznie trafione.**

Działko Parowe

Zasięg	Siła	Modyfikator Ochrony Pancerza
Szablon płomienia	2	znosi Ochronę Pancerza

Oba działka mogą wypalić podczas walki wręcz i oba mogą obrać na cel jednostkę, z którą czołg walczy wręcz pod warunkiem, że nie oznacza to ryzyka trafienia jednostek sprzymierzonych, tudzież trafienia jednostek wroga, pozostających w kontakcie, z inną niż sam Czołg, jednostką sprzymierzoną.

Jeśli Czołg Parowy nie walczy wręcz, Inżynier ma prawo otworzyć właz i oddać strzał ze swojego pistoletu powtarzalnego. Inżynier ma pole widzenia 360° i może wybrać inny cel od tego, które wybrał sam Czołg. Inżynier nie będzie ryzykował brania udziału w walce wręcz, ale ma prawo wykonania reakcji stać i strzelać zanim schowa się do wnętrza Czołgu. Jest to jedyna dozwolona dla Czołgu reakcja na szarżę.

Faza walki wręcz

Biorąc udział w walce wręcz Czołg ma prawo miażdżyć wroga wydatkując na ten cel PP. Każdy użyty PP oznacza K3 trafień z uderzenia. Przeciwnicy stający do walki wręcz z Czołgiem trafiają go automatycznie i rzucają na zranienie w zwykły sposób. Czołg Parowy nie ma prawa rzucać się pościg ani wykonywać najeżdżania.

Trafienia z uderzenia skierowane w Czołg Parowy

Jednostki, które zadają trafienia z uderzenia, zadają je również w zwykły sposób Czołgowi Parowemu, lecz same otrzymują przy tym K6 trafień o Sile 6.

Testowanie współczynników

Czołg Parowy zdaje automatycznie wszystkie testy współczynników, które musi przeprowadzić, za wyjątkiem testów Inicjatywy, których automatycznie nie zdaje (nie będąc zbyt dobrym w robieniu uników).

Strona 54 - Biczownicy, Koniec Jest Bliski!

Koniec Jest Bliski! Dla niektórych Biczowników ryzyko śmierci na polu bitwy nie jest wystarczająco pewne. Owi męczennicy rzucają się na broń wroga czy też w inny możliwie

spektakularny sposób, poświęcają swe życie. Na początku każdej rundy walki wręcz (własnej i przeciwnika), przed jakimikolwiek atakami, zadeklaruj czy jednostka decyduje się na poświęcenie życia kilku męczenników czy też nie. Jeśli tak, rzuć K3, by ustalić liczbę Biczowników poświęcających życie. Modele te usuwane są z gry jak inni polegli w walce, a utraconych w ten sposób modeli nie wlicza się do wyników walki. Śmierć każdego z męczenników wywołuje w jednostce jeszcze większe szaleństwo, które przynosi określone, podane niżej skutki w grze. Skutki te potrwają do końca fazy walki i są kumulowane, co oznacza, że jeśli poświęcono trzech męczenników, stosuje się wszystkie trzy!

Strona 66 - Wspólne Przedmioty Magiczne

Jeśli dany przedmiot magiczny znajduje się na liście zarówno w księdze armii, jak i w podręczniku głównym do gry Warhammer, przyjmij wartość punktową z księgi armii, ale postępuj się zasadami zawartymi w podręczniku głównym.

Strona 68 - Kamień Szczęścia

Jednokrotne użycie. Raz w ciągu bitwy właściciel Kamienia może przerzucić wszystkie kostki podczas rzucania lub rozpraszania czaru.

Strona 68 - Różdżka Czarodzieja

Różdżka czarodzieja pozwala właścicielowi na wykorzystanie do siedmiu kości na rzucenie czaru.

Strona 70 - Stalowy Sztandar (Tylko Zakony Rycerskie)

Jednostka może dodać K3” do ruchu szarży.

Strona 75 - Mistrz Inżynier, Zasady Specjalne

Mistrz Balistyki,

Pomiń zasadę specjalną „Dodatkowy Członek Obsługi”.

Strona 79 - Czołg Parowy, Zasady Specjalne

Trafienia z Uderzenia (K3 na PP), Duży Cel, Terror, Niezłomny, Punkty Pary

Strona 80 - Skrót, Czołg Parowy,

Zasady Specjalne: Trafienia z Uderzenia (K3 na PP), Duży Cel, Terror, Niezłomny, Punkty Pary