

WARHAMMER - KSIĘGA ARMII: KRASNOLUDY

Aktualizacja (Październik 2010, v. 1.2)

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 29 - Królewskiej Krwi

Królowie Krasnoludów (ale nie Tanowie) są Królewskiej Krwi. Zasada ta wiąże się ściśle z zasadą specjalną Straż Przyboczna - szczegóły znajdziesz przy opisie Gwardii Królewskiej.

Dodatkowo, jeśli w armii walczy **Postać** Królewskiej Krwi, to gracz ma prawo wystawić więcej o jedną jednostek Długobrodych niż Wojowników. Będą to Krasnoludy z klanu samej **Postaci**.

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 48-49 - SIŁY KRASNOLUDÓW

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 28 - Kamienie Przysięgi, 1)

Jednostka Powierników Kamienia nie ma boków ani tyłów, nawet jeśli **Postać** na Kamieniu polegnie. Oznacza to między innymi, że jednostka **nie może być Zdezorganizowana**, a jednostka szarżująca nie uzyskuje premii za atak na bok bądź tyły. **Ponadto, modele w jednostce mogą wykonywać ataki wspierające w każdym kierunku.** Jeśli posiadają tarcze, otrzymują rzut ochronny na podstawie zasady Parowania przeciwko atakom z każdej strony.

Strona 29 - Dzierżyciele Tarczy

Generał Krasnoludów może ruszać do walki na tarczy niesionej przez dwóch lojalnych (i silnych) poddanych.

Generał i Dzierżyciele Tarczy walczą jako pojedynczy model o Sile Jednostki równej 3 (nawet w pojedynkach). Ustawiani są na podstawce o szerokości 40 i głębokości 20 milimetrów. Dzierżyciele Tarczy dodają 2 do Ochrony Pancerza niesionej na tarczy **Postaci** (do maksimum 1+). Dzierżyciele Tarczy dają Generałowi dwa dodatkowe ataki o współczynnikach WW=5, S=4, I=3 w każdej turze walki wręcz, lecz ataki te nie korzystają z premii wynikających z broni (runicznej czy innej) używanej przez Generała.

Jeżeli Generał i Dzierżyciele Tarczy walczą w jednostce, to liczą się za dwa zwykłe modele dla potrzeb ustalania czy szereg jest kompletny czyli czy składa się z pięciu modeli. Zauważ, że pozostając w jednostce Generał i Dzierżyciele Tarczy mogą nadal korzystać z zasady „Uwaga, Panie!” i nie są uznawani za modele większe od pozostałych modeli w jednostce.

Strona 30 - Kowadło Zagłady

Kowadło Zagłady podlega następującym zasadom:

	R	WW	ZS	S	WT	Ż	I	A	ZP
Kowadło Zagłady	-	-	-	-	10	5*	-	-	-
Mistrz Run	3	6	4	4	5	3	3	2	9
Strażnik Kowadła	3	5	3	4	5	1	2	1	9

Typ Jednostki: Machina Wojenna

Załoga: Załogę Kowadła stanowi jeden Mistrz Run i dwóch Strażników Kowadła

* Gdy Kowadło Zagłady utraci pierwszy punkt Żywotności, usuń jednego Strażnika Kowadła. Gdy utraci drugi punkt Żywotności usuń pozostałego Strażnika Kowadła. Usuń Mistrza Run dopiero wtedy, gdy Kowadło utraci piąty punkt Żywotności, gdyż w przeciwieństwie do pozostałych członków załogi, posiada on trzy punkty Żywotności, a nie jeden.

Zasady Specjalne: Niezłomny

Kowadło Zagłady:

W armii Krasnoludów może znajdować się jedno Kowadło Zagłady. Jest ono machiną wojenną i nie można nim poruszać. Kowadło otrzymuje dwa ataki za Mistrza Run, a nie jeden jak to ma zazwyczaj miejsce w przypadku maszyny wojennej. W przypadku rzutów ochronnych dla Kowadła, należy skorzystać z najlepszych rzutów na ochronę pancerza i na ochronę magiczną spośród tych które przysługują żyjącym członkom załogi. Gdy Kowadło Zagłady otrzyma pierwszą ranę, zdejmij model pierwszego Strażnika, zaś drugiego Strażnika, gdy otrzyma drugą ranę. Natomiast model Mistrza Run możesz usunąć tylko wtedy jeśli zadana zostanie piąta rana. Załoga otrzymuje ochronę magiczną 4+ przeciwko pociskom oraz zasięgowym atakom magicznym oraz ochronę magiczną 6+ przeciwko atakom w walce wręcz.

Kości Rozpraszania: Kowadło dodaje jedną kość rozpraszania do puli kości rozpraszania Krasnoludów w turze magii przeciwnika.

UDERZANIE W RUNY KOWADŁA ZAGŁADY

We własnej fazie strzeleckiej Mistrz Run może uderzyć w jedną runę w każdej turze. W runę nie można uderzyć jeśli Mistrz Run bądź Strażnicy Kowadła walczą wręcz. W Kowadle drzemią starożytne moce i tylko nieliczni Kowale Run ośmielają się ich używać. Podczas uderzania w runę, Kowal musi zdecydować się czy użyje runy w zwykły sposób, czy też próbować będzie przywołać jej starożytną moc.

Runa zadziała poprawnie na 2+ przy normalnym jej uderzeniu lub na 4+ w przypadku przywołania jej starożytnej mocy. Jeśli runa nie została uderzona poprawnie rzuć K6 i sprawdź wynik w Tabeli Nieudanej Runy.

TABELA NIEUDANEJ RUNY

K6 Wynik

1 Katastrofa! Mistrz Run popełnia fatalny w skutkach błąd i Kowadło pęka na pół od uwolnionej mocy. Usuń niezwłocznie Kowadło i ofiary katastrofy: Mistrza Run i Strażników Kowadła.

2-3 Uderzając w runę Mistrz Run pobiera dawkę mocy, której nie jest w stanie kontrolować. Runa nie zadziała, a Kowadła nie można użyć również w kolejnej turze.

4-6 Runa została uderzona w niewłaściwy sposób, magiczne moce pochłania ziemia. Runa nie zadziała w tej turze.

RUNA TWIERDZY I OGNISKA DOMOWEGO

Runa Twierdzy i Ogniska Domowego była darem Valayi dla Krasnoludów. Z każdym uderzeniem młota, niski, głęboki ton rozbrzmiewa na polu bitwy, by przypomnieć sprzymierzonym jednostkom Krasnoludów o twierdzy, klanie i przodkach. Póki rozbrzmiewa ów ton każda sprzymierzona jednostka Krasnoludów może przerzucić nieudany test na Strach bądź Terror. Pamiętaj, że przerzucanego rzutu nie można powtarzać.

Ton rozbrzmiewa do początku kolejnej własnej fazy Strzelania gracza.

Starożytna Moc. Jeśli Mistrzowi Run uda się przywołać pełną moc runy, wszystkie sprzymierzone jednostki Krasnoludów mogą, póki rozbrzmiewa ton, przerzucić nieudany test na Panikę i test Załamania, a jednocześnie stają się odporne na *strach* i *terror*.

RUNA HONORU I PRZYSIĘGI

Poprawnie uderzona runa splywa na wysiłki Krasnoludów łaską Grungniego. Krasnoludy, których nieustępliwość i wytrwałość przeszły i tak do legendy, podejmują dodatkowy nadnaturalny wręcz wysiłek by wykonać swe powinności. Pojedyncza, sprzymierzona jednostka Krasnoludów (ale nie Żyrokopter) może wykonać zwykły ruch (w tym również maszerować i szarżować) w fazie Strzelania.

Jednostki korzystające z takiego ruchu nie mogą strzelać w fazie Strzelania. Jednostki, które zmobilizowały się w tej turze nie mogą skorzystać z tego typu ruchu.

Starożytna Moc. Jeśli Mistrzowi Run uda się przywołać pełną moc runy, obejmie ona swym działaniem K3 sprzymierzonych jednostek Krasnoludów.

RUNA GNIEWU I ZNISZCZENIA

Gdy uderzyć poprawnie runę i przywołać imię Grimnira, moc Runy Gniewu i Zniszczenia sprawi, że niebo pociemnieje, a ziemia pęknie uwalniając ogień i siarkę. Wyznacz nie związaną walką wręcz jednostkę wroga w dowolnym miejscu na stole. Nie możesz wyznaczyć niezależnej **Postaci**, chyba że jest ona (bądź jej wierzchowiec) Dużym Celem. Wyznaczona jednostka otrzymuje K6 magicznych trafień o Sile 4 rozdzielanych tak jak przy Strzelaniu. Jeśli wyznaczona jednostka ma zdolność Lot to nie będzie mogła latać w swojej kolejnej fazie

Ruchu. Jeśli nie ma zdolności Lot to jej współczynnik Ruch zostanie zmniejszony o połowę do końca jej nadchodzącej tury. Jeśli jednostka ucieka, to, bez względu na przyczynę ucieczki, jej ruch jest zmniejszany o połowę (wyznacz dystans ucieczki jednostki w zwykły sposób i podziel wynik na pół, zaokrąglając wynik w górę).

Starożytna Moc. Jeśli Mistrzowi Run uda się przywołać pełną moc runy, obejmie ona swym działaniem K3 jednostek przeciwnika, a każda z nich otrzyma 2K6 magicznych trafień o Sile 4.

Strona 38 - Mistrz Artylerii

Mistrz Artylerii: 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 skorzystać z następujących zasad:

- **Balista:** można korzystać z jego ZS
- **Mściciel:** można przetrzucić kość Artyleryjską
- **Działo:** można przetrzucić pierwszą kość artyleryjską

Strona 39 - Obsługa Artyleryjska

OBSŁUGA ARTYLERYJSKA										
Wszystkie załogi artyleryjskie podlegają zasadzie Determinacja										
	R	WW	ZS	S	WT	Ż	I	A	ZP	
Artylerzysta	3	4	3	3	4	1	2	1	9	

Strona 39 - Działo Ogniowe, Strzelanie z Działa Ogniowego

Strzelanie z dział oogniowego podlega zasadom Miotacz Ognia. Dodatkowo dział oogniowe podlega zasadzie Wielokrotne Zranienie (K3).

Strona 41 - Działo Krasnoludów

Pomiń ostatnie zdanie w drugim akapicie tak, by pozostał następujący tekst:

Jedynie doskonale wyszkolony Inżynier posiada umiejętności wystarczające do odlania prawidłowo funkcjonującego dział o. Można je oczywiście odlać szybko z mosiądzu w prostej formie i dać mu drewnianą ramę, lecz prędzej czy później skazane byłoby na pęknięcie jak inne rzeczy lichy jakości. Tylko prawdziwy mistrz potrafi wykonać urządzenia i narzędzia niezbędne do odlania i złożenia dział o ze stali. Nawet wtedy dział o można zdradzić podsypując mu lichy prochu. Mieszanie komponentów prochu w odpowiednich proporcjach i przygotowanie go tak by wybuchał równomiernie jest sztuką samą w sobie. Próbowanie dział o może trwać wieki, w ciągu których staje się ono członkiem klanu, który je wytworzył, dogładanym dzieckiem, któremu poświęca się wiele uwagi, dumą podróżującą na szerokich kołach.

Strona 42 - Żyrokopter

Żyrokopty to maszyny latające, które unoszą się na wirujących skrzydłach zasilanych z genialnie lekkiego parowego silnika. Urządzenia te mogą startować i lądować pionowo, a także zawisnąć w powietrzu. Żyrokopty zostały wynalezione przez Gildię Inżynierów i to właśnie jej członkowie zasiadają za ich sterami. Gdy wziąć pod uwagę jak górzysta jest domena Krasnoludów, nietrudno odgadnąć dlaczego Krasnoludy wynalazły tego typu urządzenia. Wynalazcę zainspirował najprawdopodobniej widok smoka nurkującego w dół z górskich grani i połączył skrzydła z silnikiem używanym w maszynach wiertniczych i kołami zamachowymi zgniatarki/rozdrabniarki! Żyrokopty mogą więc swobodnie podnosić się i lądować pośród szczytów, korzystając z ich wysokich koron jak z doskonałych lądowisk.

Żyrokopty służą do komunikacji między twierdzami i patrolują trudno dostępne górskie przełęcze, wypatrując zagrożenia ze strony wroga. Z Żyrokopterów zrzucić można prowiant i

wiadomości wprost do obleżonych osad, co pozwala na dłuższą ich obronę i przestanie im informacji o nadciągającej pomocy. W walce Żyrokoptyery oferują Krasnoludom swą szybkość i możliwość uderzenia w dowolnym miejscu, a więc to czego nie używającym kawalerii Krasnoludom najbardziej brakuje.

Żyrokoptyer jest urządzeniem wyjątkowym, gdyż łączy w sobie niektóre z zalet machin wojennych i jednostek latających.

	R	WW	ZS	S	WT	Ż	I	A	ZP	
Żyrokoptyer	1	4	-	4	5	3	2	2	9	

Traktowane są jak maszyny wojenne w tym sensie, że podlegają działaniu zaklęć i efektom magicznym skierowanym właśnie przeciwko maszynom wojennym. Każdy z Żyrokoptyerów rozstawia się jako oddzielną jednostkę i nie musi być on rozstawiany z innymi maszynami wojennymi. Pod innymi względami należy traktować go jak potwora ze zdolnością Lot.

Pomiń następujące zdanie „Jeśli z jakiegokolwiek przyczyny Żyrokoptyer nie może latać, nie może wykonywać ruchu”.

Żyrokoptyer, który wybiera Ucieczkę jako reakcję na szarżę, a potem mobilizuje się na początku swej kolejnej tury może zwrócić się w dowolnym kierunku i wykonać swój ruch w fazie Ruchu, lecz nie może strzelać ani szarżować.

Żyrokoptyer nie podlega zasadzie Traktowanie i nie może być pilotowany przez Postać.

Ochrona Pancerza. Żyrokoptyer ma Ochronę Pancerza na 4+.

Działo Parowe. Żyrokoptyer jest uzbrojony w napędzane parą działo, które strzela masą ołowianych kul z efektem armatniego kartacza. By wyznaczyć pole ostrzału działa, użyj szablonu Płomienia. Umieść szablon szerokim końcem nad celem, a wąski przyłóż do wylotu lufy działa. Każdy model przykryty szablonem w całości otrzymuje trafienie automatycznie, a modele częściowo przykryte zostają trafione na 4+. Żyrokoptyer nie może Stać i Strzelać ze swojego parowego działa.

Zasięg	Siła	Ochrona Pancerza
Szablon Płomienia	3	-1

Strona 44 - Wielka Runa Skalfa Czarnego Młota

Broń obdarzona tą runą uderza z Siłą o dwa punkty wyższą niż Wytrzymałość celu (do maksymalnej wartości 10). Wyznaczona tak Siła używana jest również do modyfikacji Ochrony Pancerza celu. Przykładowo, by zranić na 2+ przeciwnika o Wytrzymałości równej 4, Siła musi zostać podniesiona do poziomu 6, oznacza to również modyfikację Ochrony Pancerza o -3.

Strona 44 - Wielka Runa Szybkości

Posiadacz broni z wyrutą nań tą runą podlega zasadzie Zawsze Uderza Jako Pierwszy.

Strona 45 - Runa Ochrony

Mnożenie runy nie przynosi dodatkowych efektów. Runa ta daje odporność na następujące zasady specjalne: Zabójczy Cios, Heroiczny Zabójczy Cios, Zatrute Ataki.

Strona 45 - Wielka Runa Valayi

Pomiń ostatnie zdanie tak, by pozostał następujący tekst:

Runa dodaje +2 do wszystkich rzutów na rozproszenie czarów wykonywanych przez gracza Krasnoludów. Każdy z czarów pozostających w grze zostanie rozproszony automatycznie na

początku tury Magii obydwu graczy, o ile cel, na który oddziałuje znajdzie się w promieniu 12” od sztandaru.

Strona 45 - Runa Spowolnienia

Każdy przeciwnik szarżujący na jednostkę musi odjąć K6” od dystansu szarży. Szarżujący oddział określa zasięg szarży w normalny sposób, po czym grający Krasnoludami rzuca K6 i odejmuje wynik od uprzednio uzyskanego zasięgu szarży. Jeśli atakujący nie wejdzie w kontakt z jednostką, stosuje się wszystkie zwykłe zasady nieudanej szarży. Mnożenie runy na sztandarze nie powoduje kumulacji wyniku, który ma być odjęty od szarży, zamiast tego rzuca się K6 za każdą runę i wybiera najlepszy wynik.

Strona 46 - Runa Spokoju

Zignoruj tą runę.

Strona 47 - Runa Pieca

Noszący tą runę posiada magiczną ochronę 2+ przeciwko Płonącym Atakom.

Strona 47 - Wielka Runa Poświęcenia

Jednokrotne użycie. Gracz Krasnoludów może na koniec dowolnej rundy walki przed ustaleniem jej wyniku spowodować wybuch maszyny. Maszyna zostaje zniszczona, a jej obsługa zabita. Każda wroga jednostka walcząca z maszyną wojenną otrzymuje 2K6 magicznych trafień o Sile 4 rozdzielanych jak przy Strzelaniu. Runa ta jest również automatycznie aktywowana, gdy maszyna wojenna straci swą ostatnią ranę w walce wręcz.

Strona 47 - Runa Przetadowania

Maszyna wojenna może strzelać nawet jeśli w poprzedniej turze wyrzucono dla niej Niewypał (o ile w rezultacie Niewypału maszyna nie została zniszczona).

Strona 47 - Runa Spalenia

Jakiegokolwiek pociski wystrzelowane przez Maszynę Wojenną podlegają zasadzie Płonące Ataki.

Strona 50 - 0-1 Kowadło Zagłady

Pomiń drugie zdanie tak, by pozostał następujący tekst:
Mistrz Run może wprowadzić do gry święte Kowadło Zagłady.

Strona 50 - Mistrz Run, Opcje

Opcje:

- Może wybrać broń wielką (+6 pkt.)
- Może nieść tarczę (+3 pkt.).
- Jeden z Mistrzów Run może wprowadzić do walki Kowadło Zagłady (+175 pkt.). Kowadłu towarzyszy dwóch Strażników Kowadła o podanych obok charakterystykach. Mistrz Run staje się członkiem obsługi.
- Może wybrać przedmioty runiczne z list Broni, Zbroi i Talizmanów (str. 44-47) o łącznej maksymalnej wartości 150 punktów.

Strona 51 - BOHATEROWIE

Pomiń drugi akapit tak, by pozostał następujący tekst:
Bohaterowie (Tanowie, Kowale Run, Inżynierowie i Zabójcy Smoków) są najodważniejszymi wojownikami armii Krasnoludów, co czyni z nich doskonałych przywódców.

Strona 51 - Mistrz Inżynier, Zasady Specjalne

Mistrz Artylerii, Okopy

Pomiń zasadę specjalną „Dodatkowy Członek Obsługi”.

Strona 52 - JEDNOSTKI PODSTAWOWE

Pomiń drugi akapit tak, by pozostał następujący tekst:

Niniejsza sekcja prezentuje najbardziej rozpowszechnioną piechotę Krasnoludów. Stanowi ona podstawę sił każdej twierdzy. Istnieje minimalna liczba jednostek Podstawowych, która musi być wystawiona. Ich liczba zależy od rozmiarów armii.

Strona 54 - JEDNOSTKI SPECJALNE

Pomiń drugi akapit tak, by pozostał następujący tekst:

Jednostki Specjalne składają się z wyszkolonych wojowników. Ich liczba na polu bitwy jest mniejsza w stosunku do jednostek Podstawowych.

Strona 54-57, 64 - Zasady Specjalne dla wszystkich machin wojennych

Zasady Specjalne: **Determinacja**

Strona 57, 64 - Żyrokopter

Współczynnik Ruch „R” wynosi 1.

Strona 56 - JEDNOSTKI SPECJALNE

Normalnie armia może zawierać jedną jednostkę Zabójców. Jednakże za każdego wystawionego Zabójcę Demonów bądź też Zabójcę Smoków, armia może wystawić kolejne jednostki Zabójców.

Strona 57 - Psy Wojny

Zignoruj ten fragment.

Strona 59 - Thorgrim Strażnik Uraz

Pomiń fragment „...”, ale użyj też wybór bohatera w armii Krasnoludów.” tak, by pozostał następujący tekst:

Thorgrim może być wystawiony jako Lord. Może być wystawiony tylko zgodnie z podanymi zasadami i nie może otrzymać dodatkowego wyposażenia tudzież runicznych przedmiotów.

Strona 60 - Thorek Żelazna Brew

Pomiń fragment „...”, ale użyj też wybór bohatera w armii Krasnoludów.” tak, by pozostał następujący tekst:

Thorek jest Głównym Mistrzem Run w Karak Azul i, jak twierdzą niektórzy, największym z żyjących Mistrzów Run. Może być wystawiony w armii Krasnoludów jako Lord. Może być wystawiony w prezentowanej formie i nie może otrzymać dodatkowego wyposażenia czy runicznych przedmiotów. Koszt posiadanych przez niego runicznych przedmiotów, Kowadła Zagłady, Kraggiego i dwóch Strażników Kowadła wliczony jest w koszt całkowity modelu. Współczynniki dla Strażników Kowadła znajdziesz na str. 30.

Strona 61 - Thorek Żelazna Brew, Kowadło Zagłady

Kowadło Zagłady Thoreka działa tak jak każde Kowadło Zagłady (patrz wyżej) z następującymi modyfikacjami:

- Kragi jest usuwany, gdy Kowadło otrzyma trzecią ranę, zaś Thorek, gdy otrzyma szóstą ranę.
- Raz w grze Thorek może podjąć próbę przerzutu nieudanego rzutu na uderzenie w runy Kowadła, jeśli jednak i ta próba jest nieudana, wtedy stosuje się modyfikator -1 do rzutu na Tabelę Nieudanej Runy (wynik 0 liczy się jak 1).
- Thorek jest tak biegły w uderzaniu run Kowadła Zagłady, że potrafi przywołać Starożytną Moc runy na 3+.

Strona 64 - Skrót

Zignoruj ramki dotyczące Mściciela i Działa Krasnoludów.