

WARHAMMER - KSIĘGA ARMII: KRÓLESTWA OGRÓW

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

Konsultacje
Maciej Król

OD TLUMACZA

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 23 - Pięściarz

	R	WW	ZS	S	WT	Ż	I	A	ZP
Pięściarz	6	5	3	5	5	4	3	4	8

Strona 25 - Gnoblar Zęb

Przed próbą rzucenia czaru Magii Jelit, Rzeźnik może poświęcić jednego Gnoblar-Zęba i otrzymać +1 do **całkowitego rezultatu** rzutu przy korzystaniu z danego Przymaku Szamana. Każdego Gnoblar-Zęba można poświęcić raz w ciągu bitwy, ale Rzeźnik dysponujący dwoma Gnoblar-Zębami może poświęcić ich obu, by uzyskać +2 do **rezultatu rzutu**, o ile sobie tego życzy.

Uwaga! Gnoblar-Zęb jest częścią modelu postaci, która go posiada. Tego typu Gnoblar nie ma własnej podstawki i nie może korzystać ze swej „własnej” charakterystyki.

Strona 41 - Zniewolone Olbrzymy, Duszenie Łańcuchem

Zniewolony Olbrzym musi wybrać jeden model jako cel tego ataku. Zniewolony Olbrzym oplótł ciężki łańcuch wokół szyi ofiary i mocno zaciska pętlę. Kark przeciwnika zwykle pęka, a czasem urywa mu głowę. Cel ataku musi przejść test na wytrzymałość. Jeśli go nie zda, traci 2K6 punktów żywotności bez możliwości stosowania Ochrony Pancerza.

Strona 62 - Maczuga Grzmotu

Tylko Tyran. Maczuga Grzmotu jest bronią dwuręczną i podlega zasadom broni wielkiej. Tyran uzbrojony w Maczugę Grzmotu może zdecydować się na pojedynczy atak w Walce Wręcz (pozostałe ataki przepadają). Po udanym trafieniu (używaj najwyższej wartości współczynnika Walki Wręcz spośród modeli stykających się z podstawką Tyrana), umieść mniejszy szablon tak, by w dowolnym miejscu stykał się z, ale nie przykrywał podstawki Tyrana (może obejmować sprzymierzone modele jeśli sobie tego życzysz, ale nie doznają one uszczerbku). Określ ofiary dokładnie w taki sposób, jak by otrzymały trafienie z katapulty z Siłą 4(8).

Strona 64 - Osłona z Czaszek

Jeżeli w wyniku działania Rzeźnika odzianego w Osłonę Czaszek lub jednostki, w której przebywa, jednostka jest zmuszona do przeprowadzenia dowolnego testu z użyciem współczynnika Zdolności Przywódczych (w tym Psychologicznych i Testów Złamania), **stosuje się modyfikator -1 do testu na Zdolności Przywódcze.**

Strona 69 - Bohaterowie, *Sztandar Armii

Jeden z pięciarzy może nieść Sztandar Armii za +25 punktów. Może wybrać Gnoblara-Uwagę za +5 punktów.

Chorąży Armii może nieść dowolny sztandar magiczny (bez limitu punktów). Model niosący magiczny sztandar nie może posiadać innych przedmiotów magicznych.

NOWELIZACJE

Typy Jednostek

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

Strona 66-67 - ZGROMADZENIE POTĘŻNYCH

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.

Psy Wojny

Pomiń wszelkie wzmianki dotyczące Psów Wojny

Strona 16 - Uwagi

Pomiń ostatni akapit tak, by pozostał następujący tekst:

W armii Królestwa Ogrów walczy wiele jednostek składających się z dużych modeli, o zwiększonym współczynnikiem Żywotności. Poniżej przedstawiamy kilka przypomnień i wyjaśnień do odnośnych zasad:

Pojedynczy Ogr lub Ogrza Postać traktowany jest jak potwór.

W przypadku jednostek, w których walczą Dowódcy (D) i/lub Postacie, gracz musi oddzielnie odnotowywać rany zadane żołnierzom, Dowódcom i Postaciom. Zadane rany można odznaczyć kolorowymi kostkami.

Strona 29 - Ogrza Żelazna Pięść

Ogrza Żelazna Pięść podlega następującym zasadom:

Na początku każdej walki wręcz, Ogrzy wyposażone w żelazne pięści mogą zdecydować, czy użyją ich jako dodatkowych broni ręcznych, czy jako tarcz.

Strona 35 - Yeti, Stromizny

Zakrzywione pazury i twarde niczym żelazo ostrogi pozwalają Yeti na wspinaczkę nawet po najgładszej powierzchni. Wdrapanie się na pionową ścianę zajmuje im kilka sekund. Gdy dodać do tego szybki chód i naturalną siłę, okaże się, że niewiele przeszkód może powstrzymać Yeti ścigające swą zdobycz. **Yeti traktują każdy teren jako teren otwarty na potrzeby ruchu. Nie mogą zakończyć swego ruchu w terenie niedostępnym - choć mogą przez taki przemieszczać się, nie mogą tam pozostać.**

Strona 39 - Ludożercy, Para Muszkietów

Para muszkietów ma następujący profil:

Zasięg: 24"

Siła: 4

Dodatkowy Atak, Szybkostrzelny

Pierwszy w grze strzał z pary muszkietów wykonuje się przy powiększonym o K6" zasięgu, co odzwierciedla fakt, że przed bitwą broń została dostatecznie naładowana prochem

Strona 43 - Traperzy Gnoblarów, Świta

Traperzy Gnoblarów w odległości 12" od łowcy mogą korzystać z jego Zdolności Przywódczych przy wszystkich wymaganych testach. Co więcej jednostka Traperów w odległości do 6" od Łowcy, na którego szarżuje przeciwnik, może „stać i strzelać” w szarżujących bez zwykłej kary -1 i to nawet wtedy, gdy szarża nie obejmuje samych Traperów.

Traperzy Gnoblarów są Zielonoskórymi pod każdym względem.

Strona 60 - Używanie Magii Jelit

Każdy Rzeźnik i każdy Oprawca zna wszystkie zaklęcia z przedstawionej na następnej stronie listy, gdyż Rzeźnik może czerpać w nieograniczony sposób ze swej duchowej więzi. Jeśli w danej fazie określony czar został już udanie rzucony i drugi Rzeźnik chce go powtórzyć, to wartość udanego Rzucenia zostaje podwojona do 6+. Jeśli trzeci Rzeźnik chciałby rzucać dane zaklęcie ponownie, wartość udanego Rzucenia zostanie potrojona do 9+ i tak dalej.

Zaklęcia wzmacniające mogą być użyte tylko w stosunku do jednostek, które zostały określone jako jednostki Ogrów (patrz strona 16 - obejmuje to również Łowców, ale obejmuje Szablozębnych).

Rzeźnicy i Oprawcy skupiają kostki i rzucają czary w normalny sposób. Rzeźnika traktuje się jako Czarodzieja 2 poziomu, zaś Oprawcę jako Czarodzieja 4 poziomu.

W przypadku udanych czarów o długotrwałym efekcie zaznacz specyfikę ich działania stosownym żetonem (skopiowanym ze strony 80 - Skrót) lub oznacz jednostkę, która była celem zaklęcia w inny sposób.

Wszelkie testy, które Rzeźnik musi przejść, należy rozpatrywać przed korzyściami wynikającymi z działania czarów, które zmuszają go do wykonania tego testu. Na przykład, w przypadku czaru Zębotamacz (str. 61), przy rozpatrywaniu trafienia o sile 6, Rzeźnik nie może skorzystać z premii do +1 do Wytrzymałości. Jeśli w wyniku działania Magii Jelit Rzeźnik ginie, wszystkie rzucone przez niego zaklęcia automatycznie zostają rozproszone.

Przeciwnik w czasie własnej fazy Magii może rozpraszać dowolne z czarów Magii Jelit, traktując je jak zaklęcia Pozostające w Grze o wartości Rzucenia równej 7.

Zauważ, że we wszystkich przypadkach stwierdzenie, że zasady odnoszą się do „Rzeźnika” oznacza, że odnoszą się również do Oprawcy.

Strona 62 - 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 63 - Wielka Czaszka

Oferuje ochronę pancerza na 6+, którą można łączyć z ochroną pancerza w zwykły sposób. **Każdy rzucający, który rzuca czar na właściciela Wielkiej Czaszki lub na jednostkę, w której przebywa, musi rzucić na tabelę Nieudanego Rzucenia Czaru jeśli tylko wypadnie para 1, 2 lub 6. Zwróć uwagę, że jedynie para 6 powoduje rzucenie czaru z Nieodpartą Siłą.**

Strona 63 - Serce Piekieł

Rzeźnik może użyć tego przedmiotu na początku fazy Magii przeciwnika, przyjmując pojedyncze trafienie o Sile 3. **Do końca tej fazy wynik rzutu zawierający jakąkolwiek parę liczb będzie oznaczać Nieudane Rzucenie Czaru. Zwróć uwagę, że jedynie para 6 powoduje rzucenie czaru z Nieodpartą Siłą.** W przypadku Nieudanego Rzucenia Czaru każdy Czarodziej będzie musiał skorzystać z tabeli Magii Jelit zamiast swojej własnej (uważa się go za Rzeźnika). Jeśli czar rzucono z Nieodpartą Siłą, rozstrzygnij efekty w zwykły sposób, a następnie na Tabelę Nieudanego Rzucenia Czaru Magii Jelit.

Strona 64 - Skóra Szarego Grzbietu

Tylko Łowcy i Tyrani

Postać odziana w Skórę Szarego Grzbietu (oraz towarzyszące jej Szabłozębne) podlegają zasadzie specjalnej Obieżyświat. W walce wręcz przeciwnik zadaje właścicielowi Skóry trafienia z modyfikatorem -1. Armia, w której walczy Postać odziana w Skórę Szarego Grzbietu nie może wystawiać do walki Yeti.

Strona 68 - Lordowie

Pomiń drugi akapit tak, by pozostał następujący tekst:

Tyrani to najsilniejsze i najtwardsze Oгры w każdym z królestw. Ich wielkiej sile dorównuje tylko ich apetyt. Oprawcy są prorokami Przepastnych Trzewii i potrafią przekazać moc Ogrzego boga otaczającym ich pobratymcom.

Strona 69 - Bohaterowie

Pomiń drugi akapit tak, by pozostał następujący tekst:

Bohaterowie Ogrów to potężne indywidua, które wnoszą do szeregów swego plemienia coś więcej niż tylko muskuły. Oгры Pięściarze utrzymują w szyku bojowym żelazną dyscyplinę, podczas gdy Rzeźnicy dbają o duchowe i gastronomiczne zaplecze każdej szarży, wzmacniając szeregi towarzyszy broni swoją magią. Łowcy świecą przykładem, polując na najsrońszych i najpotężniejszych przeciwników, byle tylko zdobyć trofeum z ich czaszek.

W grach na 500 lub mniej punktów możesz wziąć jednego Bohatera (wliczając w to wszelki dostępne dla niego opcje), pomimo, że jego wartość punktową przekraczać będzie dopuszczalną granicę 25% przeznaczoną na Postaci. Twoja armia nie może jednak mieć innych Bohaterów.

Strona 70 - Jednostki Podstawowe

Pomiń drugi i trzeci akapit tak, by pozostał następujący tekst:

Jednostki Podstawowe są kręgosłupem armii Ogrzych Królestw. W ich szeregach walczą głównie Oгры uzbrojone w cokolwiek, od prostych maczug począwszy, a na dwuręcznych bułatach skończywszy.

Strona 72 - Jednostki Specjalne

Pomiń drugi akapit tak, by pozostał następujący tekst:

Do Jednostek Specjalnych wliczają się Yeti - potomkowie ras Ogrów oraz uzbrojeni w działa Ołowiomiotacze, za którymi podążają ich maleńcy towarzysze ze swoimi rozklekotanymi machinami wojennymi.

Strona 74 - Jednostki Rzadkie

Pomiń drugi i trzeci akapit tak, by pozostał następujący tekst:

Jednostki Rzadkie składają się z najgroźniejszych i najpotężniejszych stworzeń zamieszkujących Królestwa Ogrów, z monstrualnymi Pożeraczami i Zniewolonymi Olbrzymami na czele. Armia musi się nieźle natrudzić, by zdobyć dla nich wystarczającą ilość świeżego mięsa.

Strona 78 - Tłuszcz Złoty Ząb, Wszech-Tyran Królestw Ogrów

Pomiń fragment „*Jest on jednak na tyle potężny, że zużywa dodatkowy wybór Lorda*” tak, by pozostał następujący tekst:

Tłuszcz można wystawić w ramach wyboru Lorda w armii Królestw Ogrów. Jednocześnie pełni rolę Chorążego Armii. Musi być używany w opisany niżej sposób i nie może posiadać żadnego dodatkowego wyposażenia, czy magicznych przedmiotów. Tłuszcz musi być Generałem armii.