

# WARHAMMER – KSIĘGA ARMII: WAMPIRY

Aktualizacja (Styczeń 2011, v. 1.3)

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](http://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. By szybciej odnaleźć zmienione fragmenty, gdzie to było możliwe, zostały one zaznaczone **innym kolorem**. Dodatkowo najnowsze zmiany zostały wyróżnione kolorem **czerwonym**.

## ERRATA

**Strona 45 i 94**– Szkieletowy Rumak

|                   | R | WW | ZS | S | WT | Ż | I | A | ZP |
|-------------------|---|----|----|---|----|---|---|---|----|
| Szkieletowy Rumak | 8 | 2  | 0  | 3 | 3  | 1 | 2 | 1 | 3  |

**Strona 84** – Czarny Topór Krella 50 punktów  
(tylko Upiorny Król)

*Kiedy Czarny Topór dosięgnie ciała wroga zostawia w ranie złomki, które wygryzają sobie drogę do serca ofiary.*

**Wielka broń. Wielokrotne Rany (K3).** Dowolny model zraniony Czarnym Toporem, o ile pozostanie przy życiu, musi na początku każdej kolejnej tury własnej zdać test Wytrzymałości, w przeciwnym wypadku straci kolejny punkt Żywotności.

**Strona 85** – Krwawa Kolczuga Walacha 45 punktów

*Kolczuga należała ongiś do jednego z największych siepaczy wszechczasów. Z mocy nikczemnej magii zbroja spijała krew ofiar Walacha, by chronić właściciela ochronną aurą z potępionych dusz.*

**Zbroja.** Kolczuga oferuje Ochronę Panczerza na 4+, którą można łączyć z Ochroną z tarczy, jazdy wierzchem itp. Dodatkowo Krwawa Kolczuga Walacha oferuje Magiczną Ochronę na 5+.

**Strona 85** – Nagie Truchło 25 punktów

*Jadowicie karmazynowa kolczuga sprawia, że jej właściciel przypomina wyglądem odarte ze skóry, umęczone zwłoki.*

**Zbroja.** Nagie Truchło oferuje właścicielowi Ochronę Panczerza na 2+, której nie można polepszyć w żaden sposób (tarczą, wierzchowcem itp.).

**Strona 85** – Kostur Płonącej Śmierci 40 punktów

(Zaklęty Czar, Poziom Moc 3)

*Kostur skrywa zaklęcie niosące płomień zniszczenia, którego demonstracją jest zawodząca płonąca czaszka, mknąca w kierunku wroga.*

**Udane użycie oznacza rzucenie magicznego pocisku o zasięgu 18”, który zadaje K6 trafień o Sile 4 (Płonące Ataki).** Dowolna jednostka, która w wyniku trafienia straci jeden lub więcej punktów Żywotności musi przeprowadzić niezwłocznie test Paniki. Po każdym użyciu Kostura Płonącej Śmierci rzuć kostką. Wynik 1 oznacza, że jego moc została wyczerpana i nie będzie można z niego skorzystać do końca gry.

**Strona 90** – Manfred Akolita

Magia

**Mannfred von Carstein jest, w myśl zasad Warhammera, Czarodziejem Poziomu 2 i zna wszystkie czary z Domeny Wampirów.**

**Strona 92** – Szkieletowi Wojownicy

Szkieletowi Wojownicy Punkty/model: 8 Strona 40

|                        | R | WW | ZS | S | WT | Ż | I | A | ZP |
|------------------------|---|----|----|---|----|---|---|---|----|
| Szkielet               | 4 | 2  | 2  | 3 | 3  | 1 | 2 | 1 | 3  |
| Dowódca Szkieletów (D) | 4 | 2  | 2  | 3 | 3  | 1 | 2 | 2 | 3  |

Wielkość jednostki: 10+

Broń i zbroja: Broń ręczna, Lekka zbroja, Tarcza

Zasady Specjalne: Nieumarły

Opcje:

Grupa Dowodzenia:

Mianowanie jednego Szkieletu na Dowódcę Szkieletów..8 pkt

Mianowanie jednego Szkieletu na muzyka.....4 pkt  
Mianowanie jednego Szkieletu na chorążego.....8 pkt  
może nieść magiczny sztandar o wartości do ...25 pkt

Broń:

Włócznia.....1 pkt/model

#### Strona 94 – Grobowa Straż

Grobowa Straż Punkty/model: 12

Strona 44

|                  | R | WW | ZS | S | WT | Ż | I | A | ZP |
|------------------|---|----|----|---|----|---|---|---|----|
| Grobowy Strażnik | 4 | 3  | 0  | 4 | 4  | 1 | 3 | 1 | 6  |
| Seneszal (D)     | 4 | 3  | 0  | 4 | 4  | 1 | 3 | 2 | 6  |

Wielkość jednostki: 5+

Broń i zbroja: Broń ręczna, Ciężka zbroja, Tarcza

Zasady Specjalne: Nieumarły, Upiorne Ostrze

Opcje:

Grupa Dowodzenia:

Mianowanie jednego Grobowego Strażnika na Seneszala.....12 pkt

Mianowanie jednego Grobowego Strażnika na muzyka.....6 pkt

Mianowanie jednego Grobowego Strażnika na chorążego.....12 pkt

może nieść magiczny sztandar o wartości do ...50 pkt

Jednostka może zamienić tarcze na broń wielką za.....1 pkt/model

## 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 88 – Lista Armii Wampirów

Pomiń tą stronę, za wyjątkiem drugiego paragrafu w części Wybór Postaci, tj.:

Armia Wampirów musi zawierać przynajmniej jednego Wampira, który będzie jej Generałem. Jeżeli w Twojej armii walczy więcej Wampirów, Generałem zostanie ten z nich, który ma najwyższą wartość współczynnika Zdolności Przywódcze. Jeśli więcej niż jeden Wampir ma tę samą (i najwyższą) wartość współczynnika Zdolności Przywódcze, wybierz jednego z nich na Generała jeszcze na początku bitwy. Po rozstawieniu armii upewnij się, że Twój przeciwnik wie, który Wampir jest Generałem.

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

### **Strona 33** – Marsz

Jednostki Nieumarłych nie mogą maszerować, chyba że zaliczają się do Postaci, bądź też na początku własnej fazy ruchu znajdują się w odległości do 6” od modelu podlegającego zasadzie Wampir (12” od Generała). Jednak wtedy podlegają zwykłym zasadom marszu.

### **Strona 33** – Test Złamania

Wszystkie oddziały Nieumarłych podlegają zasadom Niezłomny i Niestabilny.

### **Strona 39** - DOMENA WAMPIRÓW

*Oprócz Inwokacji Neheka, Wampir zna liczbę czarów z Domeny Wampirów wynikającą z poziomu na którym się znajduje – po jednym czarze na każdy poziom magiczny. W celu wylosowania czarów z Domeny Wampirów rzuć K6 i sprawdź wynik w poniższej tabeli. Wampir może wymienić dowolny czar na czar Wskrzeszenie Umarłych.*

Pomiń zdanie „Jeśli wylosowałeś ten sam czar dla jednego Wampira, rzuć ponownie.”

### **Strona 39** – Danse Macabre Vanhela

Rzucony na 7+

Czar z Domeny Nekromancji

*Nieumarłych przepędza diabelska energia magiczna, która sprawia, iż ruszają przez pole bitwy z taką szybkością, że i większość żywych nie potrafiłaby za nimi nadążyć.*

Czar można rzucić na sprzymierzoną jednostkę Nieumarłych w odległości do 12” od rzucającego z jednym z wymienionych skutków:

Jeżeli cel nie walczy wręcz to może niezwłocznie wykonać ruch na dystans do 8” , podlegający zwykłym zasadom ruchu – może szarżować (z zasięgiem szarży 8”), wykonać obrót, zwrot, a nawet przeprowadzić reorganizację. Jednostka, która została zaszarżowana w wyniku działania czaru Danse Macabre może odpowiedzieć na szarżę w zwykły sposób i musi zdać wymagane testy Psychologiczne. Jednostka może w wyniku działania tego czaru wykonać tylko jeden dodatkowy ruch w fazie magii.

Jeżeli obrona na cel jednostka walczy wręcz to wszystkie modele w jednostce będą podlegać w nadchodzącej fazie walki wręcz zasadzie Zawsze Uderza Jako Pierwszy i mogą przetrwać nieudane rzuty na trafienie.

### **Strona 43** – Ścierwowóz

*Uwaga od pomysłodawcy: Ścierwowóz to dziwny twór, ni to rydwan ni to potwór. Pod każdym względem Ścierwowóz jest traktowany jako Potwór i z tego względu podlega zasadzie Traktowanie.*

### **Strona 45** – Szkieletowy Rumak

Bezczelny Rumak: Model dosiadający Szkieletowego Rumaka podlega, ale jedynie na potrzeby ruchu, zasadzie specjalnej Eterychny. Jeśli do jednostki dosiadającej Szkieletowych Rumaków dołączy Postać

nie posiadająca Szkieletowego Rumaka, jednostka traci tę zdolność i ponosi kary do ruchu wynikające z pokonywanego terenu w zwykły sposób.

#### **Strona 47** – Czarny Powóz

Przywołanie Śmierci: Na początku każdej fazy magii Czarny Powóz może zaabsorbować magiczną energię. Rzuć kostkami z puli kostek Mocy. Każda kostka na której uzyskano wynik 6 zostaje pochłonięta przez Czarny Powóz i nie będzie można jej wykorzystać w tej turze magii. Jeżeli na polu bitwy jest więcej niż jeden Czarny Powóz, tudzież określony Czarodziej znajduje się w odległości do 6" od więcej niż jednego Czarnego Powozu, ustal losowo, który Czarny Powóz skorzysta z każdej zaabsorbowanej kostki – dana kostka przypaść może tylko jednemu Czarnemu Powozowi.

#### **Strona 48** – Stworzenia Eteryczne, Eteryczny Ruch

Zignoruj te zasady specjalne. Zamiast nich skorzystaj z zasady specjalnej Eteryczny, opisanej w podręczniku głównym do gry Warhammer.

#### **Strona 49** – Upiory z Kurhanów

Upiorny Skowyt (tylko Grobowcowa Banshee): Grobowcowa Banshee może w fazie strzelania użyć Upiornego Skowytu przeciwko pojedynczej jednostce przeciwnika nawet jeśli maszerowała lub szarżowała, a nawet jeśli walczy wręcz. Atak ten ma zasięg 8", a Banshee nie musi widzieć celu ataku. Jeśli Banshee walczy wręcz może zaatakować jedynie jednostkę z którą walczy. By rozpatrzyć skutki ataku rzuć 2K6 i dodaj 2 do wyniku. Za każdy punkt różnicy między uzyskanym wynikiem a wartością ZP przeciwnika, utraci on 1 punkt Żywotności. Rozpatrując skutki ataku używać należy najwyższej wartości Zdolności Przywódczych (w tym również Zdolności Przywódczych Generała w odległości do 12" itp.). Rozdzielaj utracone punkty Żywotności jak przy strzelaniu. Przeciwko Upiornemu Skowytowi nie ma zastosowania Ochrona Pancerza. Grobowcowa Banshee może użyć Upiornego Skowytu jako reakcji stać i strzelać w odpowiedzi na szarżę.

#### **Strona 50** – Chmara Nietoperzy

Zasady Specjalne: Nieumarły, **Unoszenie**  
Pomiń zasady Jednostka Latająca oraz Przerazająca Chmura

#### **Strona 50** – Wielkie Nietoperze

Zasady Specjalne: Nieumarły, **Lot**  
Pomiń zasadę Jednostka Latająca

#### **Strona 51** – Złowieszcze Wilki

Zasady Specjalne: Nieumarły, **Zwierzęta Bojowe**  
Pomiń zasadę Lekka Jazda

#### **Strona 61** - Miecz Piekielnej Mocy

*Kiedy ostrze posmakuje krwi uwalnia swe zgubne moce, dzięki którym jego właściciel może wzmóc swą kontrolę nad Wiatrami Magii.*

Za każdą nie wybronioną ranę zadaną Mieczem Manfred dostaje w nadchodzącej fazie magii dodatkową kostkę: do puli kostek mocy jeśli będzie to własna faza magii, bądź też do puli kostek rozproszenia jeśli będzie to faza magii przeciwnika. **Dodatkowe kości liczą się do limitu kości, ale może z nich korzystać tylko Manfred.**

**Strona 82** – Brat Ghulom

25 punktów

*Wampir czuje więź pokrewieństwa z Ghulami i wykorzystuje je by stały się jego oczami i uszami na świat.*

Jeśli w armii walczy jakikolwiek Wampir z tą mocą, jednostki Cmentarnych Ghuli (i walczące w nich Postacie) mogą wykonać ruch marszowy przed grą. Ruch wykonywany jest po rozstawieniu, ale przed rzutem ustalającym kto rozpoczyna grę. **W scenariuszach, w których nie rzuca się na rozpoczęcie, wykonaj ruch specjalny zaraz po wystawieniu oddziałów, ale przed rozpoczęciem pierwszej tury.**

**Strona 82** – Mistrz Czarnych Sztuk

50 punktów

*Jakimż wyzwaniem mogą być wiatry magii dla istoty, która kpi sobie z upływającego czasu? Jakimż śmiertelnik może dorównać wiedzę magiczną komuś tak wiekowemu, że pobierał był swe nauki od samego Wielkiego Nekromanty?*

Wampir generuje dla siebie dodatkowe 2 kostki Mocy w każdej własnej fazie magii. **Dodatkowe kości liczą się do limitu kości, ale może z nich korzystać tylko Wampir.**

**Strona 84** – 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 posługuj się zasadami zawartymi w podręczniku głównym.

**Strona 86** – Karmazynowy Klejnot z Lahmii

20 punktów

(tylko Wampiry)

*Odżywiający się zbrukaną krwią amulet chroni właściciela przed zwodniczą naturą Wiatrów Magii.*

W dowolnym momencie fazy magii właściciel Klejnotu może poświęcić punkt Żywotności, by wygenerować jedną kostkę Mocy. **Dodatkowa kość liczy się do limitu kości, ale może z niej korzystać tylko właściciel klejnotu.**

**Strona 86** – Czarny Amulet

15 punktów

*Ów zbrodniczy klejnot ma moc złapania w pułapkę Wiatrów Magii i przechowywania ich dla jego właściciela.*

**Czarny Amulet umożliwia właścielowi zachowanie na koniec dowolnej fazy magii jednej niewykorzystanych kostek Mocy bądź też jednej z niewykorzystanych kości Rozproszenia armii na zakończenie jakiegokolwiek fazy Magii i dodania ich odpowiednio do puli kostek Mocy bądź kostek Rozproszenia w kolejnej fazie magii.**

**Strona 87** – Sztandar Umarłego Legionu

Zignoruj ten przedmiot

**Strona 87** – Przeklęty Proporzec Moussillon

25 punktów

*Sztandar powiewający nad twierdzą Księcia Maldreda z Moussillon został zdobyty przez Nieumarłych. Legendy utrzymują, że na proporcach ciąży klątwa Moussillon, a temu kto pod nim służy towarzyszy bezustanny pech.*

Jeśli jednostka przeciwnika zdobędzie Proporzec otrzymuje natychmiast K6 trafień o Sile 4, rozdzielanych jak przy strzelaniu. Jednostka otrzyma również kolejne K6 trafień o Sile 3 na początku każdej kolejnej tury własnej. Jednostka może porzucić Przeklęty Proporzec w dowolnym momencie, ale wtedy sztandar przepada i nie nalicza się za jego zdobycie żadnych Punktów Zwycięstwa. **Proporzec jest zdobyty przez jakąkolwiek jednostkę wroga, która pozostawała w kontakcie z posiadaczem Proporca, gdy ten zginął bądź w inny sposób został usunięty z gry. Jeśli dotyczy to kilku oddziałów, losowo wybierz jednostkę, która zdobywa Proporzec.**

**Strona 90** – Nekromanta 55 punktów      Strona 37

|            |   |    |    |   |    |   |   |   |    |
|------------|---|----|----|---|----|---|---|---|----|
|            | R | WW | ZS | S | WT | Ż | I | A | ZP |
| Nekromanta | 4 | 3  | 3  | 3 | 3  | 2 | 3 | 1 | 7  |

Magia: Nekromanta jest, w myśl zasad Warhammera, Czarodziejem Poziomu 1 i zna jeden czar z Domeny Nekromancji.

Rynsztunek: Broń ręczna

Zasady Specjalne: Nieumarły

Opcje:

Udoskonalenie: Każdy dodatkowy czar z Domeny Nekromancji.....15 pkt

Magiczne Przedmioty: Z listy Wspólnej/Wampirów o wartości do.....50 pkt

Wierzchowiec (jeden do wyboru):

Nocna Mara.....15 pkt

Ścierwowóz (koszt i opcje – patrz strona 93) – **jego koszt dodaje się do limitu punktów przeznaczanego na Bohaterów**

**Strona 91** – Zombie-Smok w Twojej Armii

Zignoruj tę zasadę.

**Strona 96** – Podsumowanie

Zwróć uwagę, że nagłówki sześciu podanych tu rodzajów oddziałów nie definiuje typu jednostki. Zamiast nich należy używać Typów Jednostek z Podręcznika do gry Warhammer.