

WARHAMMER - KSIĘGA ARMII: WOJOWNICY CHAOSU

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 110 - Piętno Nurgła

Piętno Nurgła przybiera często formę wysypki brodawek i wrzodów. Jego powiernikom towarzyszą chmary much i morowy wyziew.

Model z Piętnem Nurgła jest trudnym do trafienia celem. Ataki zasięgowe podlegają karze -1 do rzutu na Trafienie. Modele uderzające weń w walce wręcz mają modyfikator -1 do ich współczynnika Walka Wręcz.

Strona 113 - OJCIEC MIECZY

40 punktów

Powiada się, że to prastare, zniszczone ostrze jest pierwszym mieczem jaki kiedykolwiek wykuto. Wykazuje ono osobliwą władzę nad innym orężem.

Jeśli w rzucie na trafienie w walce wręcz wymierzonym przeciwko właścicielowi tej broni wypadnie 1, trafienie otrzymuje atakujący model.

Strona 113 - ROZPRUWAJĄCE OSTRZE

30 punktów

Z każdym ciosem to wiecznie głodne ostrze warczy niczym zwierzę, które poczuło zapach świeżej krwi.

Postać walcząca Rozpruwającym Ostrzem może przerzucić wszystkie rzuty na zranienie w walce wręcz.

Strona 125 - Rycerze Chaosu, Dodatkowe Wyposażenie
Zamiana zakłętej broni na zwykłe kopie.....5 pkt/model
Mianowanie jednego Wojownika na muzyka..... 10 pkt
Mianowanie jednego Wojownika na Czempiona...20 pkt
Mianowanie jednego Wojownika na chorążego.....20 pkt
Chorąży może nieść magiczny sztandar o wartości do ..50 pkt

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 116

 - Lista Armii Wojowników Chaosu

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 57

 - Pomiot Chaosu, Zasady Specjalne

Strach, Niezłomny, **Losowa Liczba Ataków (K6+1)**, **Losowy Dystans Ruchu (2K6)**

Pomiń zasady Chłuszczące Odnóża oraz Przyczajona Groza.

Strona 58

 - Bitewny Ołtarz Chaosu, *Uwaga Pomysłodawcy*

Bitewny Ołtarz jest dziwny ustrojstwem, ni to rydwanem, ni to wierzchowcem ni stworzeniem. Na potrzeby gry Bitewny Ołtarz porusza się i walczy jak potwór. Jego charakterystyka obejmuje ataki Wojowników Chaosu, którzy się nim zajmują i Rumaków Chaosu, które są doń zaprzężone. **Pomimo zaklasyfikowania go jak potwora, Bitewny Ołtarz Chaosu nie podlega zasadzie specjalnej Traktowanie.**

Strona 60

 - Trolle, Zasady Specjalne

Strach, Głupota, Mutująca Regeneracja, Plwocina Trolla

Pomiń zasadę „Wola Chaosu”

Strona 62

 - Smocze Ogry, Zasady Specjalne

Wola Chaosu, Strach, Łuskowa Skóra (5+).

Wściekłość Burzy: Smocze Ogry kąpią się w błyskawicach, które ożywiają ich ciała i przedłużają ich życia. Smocze Ogry są odporne na wszystkie ataki oparte na sile błyskawic takie jak ataki spaczonych błyskawic Skavenów czy określone czary z Domeny Niebios. Jeśli z jakiegokolwiek powodu Smoczy Ogr jest celem ataków opartych na sile błyskawic podlegać będzie od tego momentu zasadzie specjalnej Szal.

Strona 63

 - SHAGGOTHY SMOCZYCH OGRÓW, Zasady Specjalne

Terror, Duży Cel, Odporność na Psychologię, Łuskowa Skóra (5+).

Wściekłość Burzy: Shaggothy kąpią się w błyskawicach, by się orzeźwić i nawet najpotężniejszy pocisk energii wzmacnia je. Shaggothy Smoczycy Ogrów są odporne na wszystkie ataki oparte na sile błyskawic, takie jak ataki spaczonych błyskawic Skavenów czy określone czary z Domeny Niebios. Jeśli z jakiegokolwiek powodu Shaggoth jest celem ataków opartych na sile błyskawic, podlegać będzie od tego momentu zasadzie specjalnej Szal.

Strona 66

 - DZIAŁO PIEKIEŁ

Działo Piekieł ma Ochronę Panczerza na 4+ i podlega zasadom potwora i poganiaczy (patrz podręcznik Warhammera), z trzema Krasnoludami Chaosu działającymi jako poganiacze. **Zauważ, że jeśli obsługa Krasnoludów Chaosu zostanie zniszczona z jakiegokolwiek powodu, w tym w wyniku pożarcia przez ich Działo Piekieł, Działo Piekieł musi wykonać test Reakcji Potwora.**

	R	WW	ZS	S	WT	Ż	I	A	ZP
Krasnolud Chaosu	3	4	3	3	4	1	2	1	9
Działo Piekieł	6	4	3	5	6	5	1	5	4

ZASADY SPECJALNE

Terror, Duży Cel, Niezłomny, Siła Jednostki 5.

Destrukcja: Na początku tury, jeśli Działo Piekieł nie walczy wręcz, przeprowadź test Zdolności Przywódczych jednostki. Jeśli jednostka zda test, może zachowywać się w zwykły sposób. Jeśli go nie zda, jednostka nie może strzelać i podlega zasadzie specjalnej Losowy Dystans Ruchu (3K6). Jeśli wykonuje ruch musi obrócić się w miejscu w kierunku najbliższej jednostki wroga, przed rozpoczęciem ruchu.

Ogień Zagłady: Działo Piekieł strzela jak katapulta z Siłą 5 (10 dla modelu pod otworem w szablonie). Jednostka trafiona przez Działo musi zdać test Paniki z modyfikatorem -1 do ZP.

Uwięziony Demon: W przypadku Niewypału rzuć K6 i odczytaj wynik w poniższej tabeli:

K6	Efekt
1	Nareszcie wolny!: Demon z Działa Piekieł brutalnie zrywa swe więzy. Każda jednostka w odległości do 3K6" od Działa otrzymuje K6 trafień o Siłę 5. Następnie usuń Działo Piekieł i jego załogę z gry.
2	Ugryzienie: Działo Piekieł wsysa własną załogę do kotła i wypluwa ją deszczem krwi i kości. Usuń załogę z gry.
3	Tzzzz: Działo Piekieł strzela wielką dawką czystej magii. Wszyscy Czarodzieje muszą niezwłocznie wykonać rzut na Nieudane Rzucenie Czarów. Zignoruj instrukcje dotyczące utraty kości mocy. Jeśli wypadnie wynik 10-12 Czarodziej traci K3 losowo wybranych czarów.
4	Grrr: Rozwścieczony Demon z Działa Piekieł wpada w szał bitewny. Usuń K3 członków załogi.
5	Laaa! Działo Piekieł zrywa łańcuchy i rzuca się naprzód. Wykonaj ruch o 3K6" tak jak to opisano w zasadzie specjalnej Destrukcja.
6	Bum! Działo Piekieł wypala z wyjątkowo niszczycielskim skutkiem. Rozpatrz strzał jakbyś uzyskał Trafienie i z Siłą 10 zamiast 5. Działo Piekieł nie wystrzeli do końca gry.

Strona 69 - Archaon, Ulubieniec Bogów

Archaon jest narzędziem, które pozwoli Mrocznym Bogom zjednoczyć hordy północy i zmienić świat w Królestwo Chaosu.

Archaon uzyskuje następujące premie:

* Archaon jest wybrańcem Tzeentcha, a co za tym idzie jest Czarownikiem Tzeentcha Poziomu 2 i otrzymuje premię +1 przy każdej próbie rzucenia czaru.

* Archaon jest wybrańcem Nurgla, a co za tym idzie jest odporny na Zatrute Ataki - należy za nie rzucić na zranienie w zwykły sposób. Wrogowie trafiają Archaona z modyfikatorem -1 do trafienia podczas strzelania (dotyczy to również każdej jednostki, w której walczy), a także z modyfikatorem -1 do trafienia w walce wręcz.

* Archaon jest wybrańcem Slaaneshy, a co za tym idzie jest odporny na Strach, Terror i Panikę. Co więcej, jeśli Archaon jest Generałem armii, zasięg jego Inspirującej Obecności rośnie z 12" do 18".

* Archaon jest wybrańcem Khorna, a co za tym idzie uzyskuje Odporność na Magię (2).

Strona 69 - Archaon, Rumak Apokalipsy

Archaon dosiada w walce demonicznej bestii znanej pod różnymi imionami takimi jak Dorghar, Ghurshy'ish'phak, Yrontalie, lecz najczęściej zwanej Rumakiem Apokalipsy. Archaon traktuje teren

niebezpieczny jak otwarty, natomiast jeśli walczy w jednostce, jednostka i sam Archaon podlegają karom do ruchu w zwykły sposób.

Strona 72 - Książę Sigvald, Zasady Specjalne
Oko Bogów, Determinacja, Piętno Slaanesh.

Ulubiony Syn: Ziemia zmienia swój kształt ustępując Sigvaldowi z drogi, a jego stopy unoszą się o cal nad powierzchnią świata. Sigvald może zawsze maszerować i traktuje **teren niebezpieczny** jak teren otwarty. Zdolność ta przenoszona jest na każdą jednostkę, do której Sigvald się przyłączy.

Najwyższa Próżność: Obsesja Sigvalda na punkcie siebie samego jest tak wielka, że każe swym podwładnym nosić na pole bitwy zwierciadła, stroić się i szeptać sobie komplementy, kiedy wokół giną ludzie. Sigvald podlega zasadzie specjalnej Głupota.

Strona 107 - DOMENA NURGLA

W celu wylosowania czarów z Domeny Nurgła rzuć K6 i sprawdź wynik w poniższej tabeli. Każdy Czarownik może wymienić dowolny czar na Wspaniałe Owrzodzenie.

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

Strona 107 - WICHER ZARAŻY

Rzucony na 8+

Wznosząc śpiewne modły do Ojca Nurgła, Czarownik sprawia, że niebo pęka niczym wzdęty brzuch zwłok, a na wrogów spada wspaniałą deszcz wrzących nieczystości i gnijącej krwi.

Wyznacz jednostkę przeciwnika dokładnie tak jak przy strzelaniu z katapulty (**ustalając zasięg i pole widzenia od rzucającego**) i rzuć kostką Rozrzutu. Po ustaleniu miejsca trafienia i umieść na nim otwór dużego szablonu. Jeśli wypadł Niewypał umieść duży szablon nad samym rzucającym! Każda jednostka dotknięta szablonem otrzymuje 3K6 trafień o Sile 1 bez możliwości skorzystania z Ochrony Pancerza. Może to dotyczyć również jednostek sprzymierzonych i jednostek walczących wręcz. Jednostki z Piętnem Nurgła nie podlegają działaniu czaru, a właściwie działa on na nie ożywiająco!

Strona 107 - KŁĄTWA TRĄDU

Rzucone na 10+. Pozostaje w grze.

Rzucający posyła wrogom kpiący ukłon i spada na nich groza, bowiem ich palce i kończyny więdną i odpadają.

Wyznacz jednostkę przeciwnika. Może to być również jednostka walcząca wręcz. Jeśli jednostka znajduje się w odległości do 18" od rzucającego umieść wyróżniającą się kolorem bądź w inny sposób kostkę obok jednostki „jedyneką” do góry. Na początku każdej własnej fazy magii, obróć kostkę, by pokazywała liczbę o jeden wyższą od liczby z poprzedniej tury. Dopóki czar pozostaje w grze, pokazywaną liczbę należy odjąć od Siły i Wytrzymałości jednostki. Jeśli Siła lub wytrzymałość modelu w objętej działaniem czaru jednostce spadnie do zera, model obraca się w stos zgniętego ciała i zostaje usunięty z gry. Może to oznaczać, że jednostka zostanie zniszczona w jednej turze! **Gdy czar rzucony jest na maszynę wojenną lub rydwan Kłątwa Trądu działa tylko na obsługę i na wierzchowce.**

Strona 108 - DOMENA TZEENTCHA

W celu wylosowania czarów z Domeny Tzeentcha rzuć K6 i sprawdź wynik w poniższej tabeli. Każdy Czarownik może wymienić dowolny czar na Migotliwy Ogień Tzeentcha.

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

Strona 108 - PANDEMONIUM

Rzucony na 8+. Pozostaje w grze.

Rzucający sprowadza na armię wroga potworne zamieszanie, a kiedy przeciwnicy starają się przemówić z ich ust płynie niezrozumiała mowa Demonów.

Dopóki czar pozostaje w grze, jednostki przeciwnika nie mogą korzystać ze Zdolności Przywódczych swoich Postaci. Czar działa również na jednostki walczące wręcz. **Co więcej, wszyscy Czarodzieje przeciwnika muszą rzucić na tabelę Nieudane Rzucenie Czaru przy każdej parze jednakowych liczb**

