



## Oficjalna Errata

7 maja 2024

### Errata

Ostatnio dodane zmiany są umieszczone w zielonej ramce.

#### Zasady podstawowe

##### Rzut za Aktywację

Str. 27 – Test Inicjatywy i Rzut za Aktywację. Usun tekst „Niższy wynik uzyskany na jednej z kostek informuje gracza, ile oddziałów może aktywować.” i zastąp go poniższym:

Niższy wynik uzyskany na jednej z kostek informuje gracza, ile oddziałów musi aktywować.

##### Mierzenie

Str. 27 – Utrzymywanie odległości i mierzenie. Usun tekst „Podczas gry gracze mogą w każdej chwili mierzyć odległości pomiędzy wszystkimi jednostkami w grze.” i zastąp go poniższym:

Podczas gry gracze mogą w każdej chwili mierzyć wszystkie odległości.

##### Rozmiar kostki do obracania oddziału

Str. 27 – Ruch. Usun fragment „(...) umieść kostkę pośrodku oddziału przy przedniej krawędzi (...)” i zastąp go poniższym:

(...) umieść kostkę 12 mm lub dedykowany Obracak pośrodku oddziału przy przedniej krawędzi (...)

##### Ruch oddziałów

Str. 27 – Ruch. Dodaj zdanie:

Oddział może wykonać ruch jedynie w linii prostej do przodu.

##### Ruch oddziałów przez inne oddziały

Str. 27 – Ruch. Dodaj tekst:

Oddziały nie mogą wykonywać ruchu przez oddziały przyjazne i wrogie. Wyjątkiem jest sytuacja, gdy oddział posiada specjalną zasadę lub nie wykonuje ruchu, ale szarżę.

##### Zwrot w tył

Str. 27 – Ruch. Dodaj tekst:

Podczas gry może zdarzyć się, że wykonanie obrotu oddziałem lub modelem pojedynczym będzie niemożliwe lub taktycznie nierozsądne. Można wtedy zastosować zasadę Zwrot w tył. Oddział lub model pojedynczy pozostaje dokładnie w tym samym miejscu, w którym był, ale każda z podstawek może zostać obrócona o 180 stopni. Odpowiada to sytuacji, gdy wojownicy z oddziału wykonują zwrot w tył, by nakierować się na nowego wroga. Oddział, który wykonał Zwrot w tył, może wykonać ruch na odległość 5 cm + k6. Te same zasady obowiązują model pojedynczy. Po Zwrocie w tył oddział lub model pojedynczy nie może podczas tej aktywacji wykonać szarży.

##### Dotknięcie rogiem rogu oddziału podczas szarży

Str. 28 – Dostawianie podstawek. Dodaj zdanie:

Jeśli szarżujący oddział dotknął swoim rogiem rogu zaszarżowanego oddziału, to zaszarżowany oddział decyduje o dostawieniu.

##### Szarża oddziałem „na płask”

Str. 28 – Dostawianie podstawek. Dodaj zdanie:

Jeśli oddział zaszarżował na płask, uniemożliwiając określenie, czy róg dotyka czyjej krawędzi, to zaszarżowany oddział decyduje o dostawieniu.

##### Dostawianie podstawek

Str. 28 – Dostawianie podstawek. Usun tekst „Oddział dostawiany musi zetknąć się jak największą ilością swoich podstawek z wolnymi podstawkami wroga.” i zastąp go poniższym:

Oddział dostawiany musi zetknąć się jak największą ilością swoich podstawek z wolnymi podstawkami wroga, a przynajmniej jedna podstawa (twoja lub wroga) musi stykać się pełną krawędzią.

##### Przeszkody podczas dostawiania podstawek

Str. 28 – Dostawianie podstawek. Usun tekst „Jeśli jest tam element terenu lub dowolny przyjazny bohater, blokujący całkowicie możliwość dostawienia do krawędzi, należy dostawić oddział do drugiej najbliższej krawędzi.” i zastąp go poniższym:

Jeśli jest tam element terenu, oddział lub dowolny przyjazny bohater, blokujący całkowicie możliwość dostawienia do krawędzi, należy dostawić oddział do drugiej najbliższej krawędzi.

##### Mierzenie zasięgu szarży

Str. 28 – Szarża. Usun tekst „Jeśli od dowolnej krawędzi podstawki oddziału jest zasięg do dowolnej widocznej krawędzi podstawki wroga, szarża jest udana.” i zastąp go poniższym:

Jeśli od dowolnej krawędzi podstawki oddziału jest zasięg do dowolnej krawędzi podstawki wroga, szarża jest udana.

Str. 28 – ostatnie dwa schematy. Usun fragment „Jeśli od krawędzi podstawki do najbliższej widocznej krawędzi podstawki wroga (...)” i zastąp go poniższym:

Jeśli od krawędzi podstawki do najbliższej krawędzi podstawki wroga (...)

##### Sekwencja szarży

1. Zdejmij Kość Akcji oddziału.
2. Zadeklaruj szarżę.
3. Określ cel szarży.
4. Możesz wykonać rotację oddziałem do 90 stopni.
5. Zmierz zasięg od dowolnej krawędzi podstawki oddziału do dowolnej krawędzi podstawki wroga.
6. Wykonaj rzut za zasięg szarży – Mobilność (M) + 2k6.
7. Przesuń szarżujący oddział dokładnie na wprost i zetknij się z oddziałem wroga.





## Horda

Str. 28 – Horda. Usuń tekst z czarnej ramki i zastąp go poniższym:

Oddział jest Hordą dopóki posiada 12 lub więcej podstawek.

Oddział niebędący Hordą, szarżując na Hordę, traci bonusy do szarży, ale nie traci bonusów wynikających ze zdolności, czarów lub innego wsparcia.”

Horda, szarżując na Hordę, nie traci bonusów do szarży.

Str. 29 – Walka. Usuń zdanie „Jeśli zaszarżowany oddział liczy pełne trzy szeregi, czyli 12 podstawek lub więcej, wrogi szarżujący oddział liczący mniej niż 12 podstawek nie otrzymuje żadnych bonusów do szarży”

## Bonusy do szarży, walki oraz niezależne

Str. 29 – Walka. Dodaj tekst:

Jeśli oddział wykonał szarżę, otrzymuje **bonusy do szarży**. Jeśli w swojej aktywacji oddział nie szarżował i jest zaangażowany w walkę, otrzymuje **bonusy do walki**. Jeśli w wyniku działania zdolności, czaru lub innej zasady oddział stracił bonusy do szarży, nie przysługują mu bonusy do walki. **Bonusy niezależne** to takie, które oddział otrzymuje niezależnie od tego, czy szarżował czy kontynuował walkę.

## Ruch bohaterów

Str. 30 – Akcje bohaterów. Usuń tekst “Bohaterowie mogą się ruszać na odległość 20 cm.” i zastąp go poniższym:

Bohaterowie mogą być przemieszczeni do 20 cm w linii prostej. Ruch ten nie jest ograniczony przez przyjazne lub wrogie oddziały ani tereny, ale nie może się na nich zakończyć.

## Dołączanie bohaterów do oddziałów

Str. 30 – Akcje bohaterów. Dodaj zdanie:

Do oddziału może być dołączony tylko jeden bohater.

## Przegrupowanie po wygranej walce

Str. 31. Usuń fragment „(...) obrót o 180 stopni (...)” i zastąp go poniższym:

(...) obrót do 180 stopni (...)

## Tabela ważności zasad

Str. 31 – Konflikt zasad. Tabela po poprawkach:

Zasady czarów i przedmiotów
V
Zasady modlitw
V
Zasady specjalne armii
V
Zasady Czempionów
V
Zasady oddziałów
V
Zasady ogólne

## Bohaterowie i wspieranie oddziałów

Str. 32 – General. Usuń fragment „Jeśli General zetknął się swoją podstawką z przyjaznym oddziałem (...)” i zastąp go poniższym:

General dołączony/dostawiony do przyjaznego oddziału (...)

Str. 32 – Czempion. Usuń fragment „Jeśli Czempion zetknął się swoją podstawką z przyjaznym oddziałem (...)” i zastąp go poniższym:

Czempion dołączony/dostawiony do przyjaznego oddziału (...)

Str. 32 – Magowie. Usuń tekst „Magowie wspierają oddziały 1 dodatkowym atakiem.” i zastąp go poniższym:

Mag dołączony/dostawiony do przyjaznego oddziału wspiera go 1 dodatkowym atakiem.

## Ruch a teren

Tereny podczas gry mają istotny wpływ na ruch oddziałów. Są nieprzekraczalne i blokują oddziałom możliwość ruszania się przez nie. Takimi terenami są skały, budowle oraz inne nieprzekraczalne tereny używane podczas gry. Oddział chcący ominąć teren musi odpowiednio manewrować i nie może skorzystać z zasad obiegania przeszkody, jak w przypadku szarży.

## Maruderzy

Str. 50 – zasady Maruderów: Do zdania “Nie obowiązuje go również żaden limit wystawianych jednostek” dodaj:

(...) ani nie jest on uwzględniany jako oddział w wymaganym minimum.

## Zasady specjalne

### Zasada Nieustraszony

Usuń tekst z zasady **Nieustraszony** i zastąp go poniższym:

Zawsze zdaje Test Zimnej Krwi oraz Test Paniki.

### Zasada Zaciekłość

Dodaj zdanie:

Dodatkowe Testy Ranienia i uzyskane 1 nie generują kolejnych.

### Zasada Furia

Usuń tekst z zasady **Furia** i zastąp go poniższym:

Podczas szarży oddział otrzymuje 2 dodatkowe ataki do puli za każdy pełen szereg wrogiego oddziału lub +1 atak za każdy punkt W wrogiego modelu pojedynczego. Bonus z **Furii** nigdy nie może przekroczyć 10 ataków.

### Zasady Czempionów

Usuń wszystkie zapisy „(test k6 – X lub mniej)” znajdujące się pod nazwami Czempionów w każdej z armii.

## AROX

### Czempion Bogów

Usuń fragment „(...) oddział ma prawo przerzucić wszystkie nieudane rzuty podczas Testu WS oraz Testu Ranienia do końca trwania cyklu.” i zastąp go poniższym:

(...) oddział ma prawo przerzucić wszystkie nieudane rzuty podczas Testu WS lub Testu Ranienia.





## Ropuchoni

Usuń tekst z zasady **Trujące Splunięcie** i zastąp go poniższym:

Po rozstrzygnięciu ataków Ropuchonów wybierz wrogi oddział, który się z nimi styka. Wykonaj rzut k6 za każdą podstawkę w oddziale Ropuchonów. Przeciwnik musi wykonać Test Paniki za każdą uzyskaną przez ciebie 1 i 2.

## Złota Straż

Usuń tekst z zasady **Trujące Splunięcie** i zastąp go poniższym:

Po rozstrzygnięciu ataków Złotej Straży wybierz wrogi oddział, który się z nią styka. Wykonaj rzut k6 za każdą podstawkę w oddziale Złotej Straży. Przeciwnik musi wykonać Test Paniki za każdą uzyskaną przez ciebie 1 i 2.

## Desauros ze Słonecznym Monolitem

Usuń fragment „Wynik 3 lub mniej oznacza (...)” z zasady **Słoneczny Monolit** i zastąp go poniższym:

Wynik 2 lub mniej oznacza (...)

## Forgon

Dodaj zasadę **Nieustraszony**.

## SORGAX

## Desauros z Grobowym Ołtarzem

Usuń statystykę „A 6” i zastąp ją poniższą:

A 7

Usuń tekst z zasady **Grobowy Ołtarz** i zastąp go poniższym:

**Grobowy Ołtarz.** Za każdą ranę zadaną przeciwnikowi w wyniku ataku Desaura z Grobowym Ołtarzem, Desaurus zyskuje 1 punkt W. Desaurus może posiadać max. 12 punktów W.

## Upadli (Ropuchoni)

Usuń tekst z zasady **Trujące Splunięcie** i zastąp go poniższym:

Po rozstrzygnięciu ataków Ropuchonów wybierz wrogi oddział, który się z nimi styka. Wykonaj rzut k6 za każdą podstawkę w oddziale Ropuchonów. Przeciwnik musi wykonać Test Paniki za każdą uzyskaną przez ciebie 1 i 2.

## Forgon

Dodaj zasadę **Nieustraszony**.

## VAENDRAL

## Czempion Ciemności

Usuń tekst “Wynik 2 lub mniej powoduje, że wróg musi natychmiast wykonać Test Paniki za tyle podstawek, ile stracił w tym cyklu.” i zastąp go poniższym:

Wynik 3 lub mniej powoduje, że wróg musi natychmiast wykonać Test Paniki za tyle podstawek, ile stracił w tym cyklu.

## Czempion Ziemi

Usuń fragment „Wynik 4 lub mniej oznacza, że wybrany wrogi oddział (...)” i zastąp go poniższym:

Wynik 4 lub mniej oznacza, że wybrany niezaangażowany w walkę wrogi oddział (...)

## Czempion Krwi

Usuń zasadę **Czempiona Krwi** i zastąp ją poniższą:

W dowolnym momencie cyklu Czempion Krwi może wykonać rzut k6. Wynik 3 lub mniej oznacza, że przyjazne oddziały będące w promieniu 20 cm od Czempiona Krwi otrzymują do końca trwania cyklu +2 ataki do puli jeśli nie posiadają zasady **Rozlew Krwi**. Jeśli ją posiadają, otrzymują w zamian bonus +1 do S. Bonusy te działają do końca cyklu.

## Kapłanki Krwi (Amazonki)

Usuń koszt „11 punktów/podstawka” i zastąp go poniższym:

8 punktów/podstawka

## Niszczyciele na Sungalach

Usuń koszt „24 punktów/podstawka” i zastąp go poniższym:

20 punktów/podstawka

## Sozruici

Usuń koszt „15 punktów/podstawka” i zastąp go poniższym:

11 punktów/podstawka

## Rozrywacze (Pół-giganci)

Usuń koszt „22 punktów/podstawka” i zastąp go poniższym:

18 punktów/podstawka

Usuń statystykę „A 2” i zastąp ją poniższą:

A 3

Usuń fragment „Podczas szarży (...)” z zasady **Miażdzący Cios**.

Dodaj zasadę:

**Rozpłatanie.** Przed ciosami Pół-gigantów nie chronią żadne pancerze ani inne rodzaje ochrony.

## Gigant

Dodaj zasadę:

**Miotanie kamieniami.** Jeśli przyjazny oddział w promieniu 20 cm od Giganta został zaszarżowany przez wrogi oddział, Gigant może natychmiast rzucić w szarżującego wroga kamieniami. Wykonaj rzut k6. Wynik 4 lub mniej oznacza, że Gigantowi udało się dorzucić kamieniami do wroga. Teraz należy wykonać kolejny rzut k6, a uzyskany wynik to liczba ataków, które wrogi oddział musi odjąć ze swojej puli. Gigant może użyć tej zdolności raz na cykl.

## Białe Wiedźmy

Usuń ograniczenia „(max. 1 oddział w armii 1500 pkt. lub mniejszej)” oraz „(max. 3 oddziały w armii powyżej 1500 pkt.)”

Usuń koszt „16 punktów/podstawka” i zastąp go poniższym:

12 punktów/podstawka

## Voutarowie

Usuń koszt „19 punktów/podstawka” i zastąp go poniższym:





16 punktów/podstawka

## DIRANDIS

### Czempion Burzy

Usuń zasadę Czempiona Burzy i zastąp ją poniższą:

Po aktywowaniu Czempiona Burzy, wybierz wrogi oddział w promieniu 30 cm i wykonaj rzut k6 za każdy posiadany przez niego szereg. Każdy wynik 4 lub mniej oznacza, że oddział otrzymuje 1 ranę. Oddziału nie chronią żadne pancerze ani inne rodzaje ochrony.

### Bracia Ognia (Barbarzyńcy)

Usuń koszt „13 punktów/podstawka” i zastąp go poniższym:

12 punktów/podstawka

### Wilcze Dziewice (Amazonki)

Usuń koszt „10 punktów/podstawka” i zastąp go poniższym:

8 punktów/podstawka

### Wilczy Bracia

Usuń koszt „15 punktów/podstawka” i zastąp go poniższym:

14 punktów/podstawka

Usuń tekst z zasady **Magiczne Runy** i zastąp go poniższym:

Udany Test Modlitwy tego oddziału oznacza, że oddział może użyć zasad dwóch różnych modlitw zamiast jednej. Dodatkowa modlitwa nie zmniejsza puli modlitw.

### Oddani (Pół-giganci)

Usuń koszt „22 punktów/podstawka” i zastąp go poniższym:

18 punktów/podstawka

Usuń statystykę „A 2” i zastąp ją poniższą:

A 3

Usuń fragment „Podczas szarży (...)” z zasady **Miażdżący Cios**.

Dodaj zasadę:

**Rozpłatanie.** Przed ciosami Pół-gigantów nie chronią żadne pancerze ani inne rodzaje ochrony.

### Gigant

Dodaj zasadę:

**Miotanie kamieniami.** Jeśli przyjazny oddział w promieniu 20 cm od Giganta został zaszarżowany przez wrogi oddział, Gigant może natychmiast rzucić w szarżującego wroga kamieniami. Wykonaj rzut k6. Wynik 4 lub mniej oznacza, że Gigantowi udało się dorzucić kamieniami do wroga. Teraz należy wykonać kolejny rzut k6, a uzyskany wynik to liczba ataków, które wrogi oddział musi odjąć ze swojej puli. Gigant może użyć tej zdolności raz na cykl.

### Sasquatche

Usuń koszt „19 punktów/podstawka” i zastąp go poniższym:

15 punktów/podstawka

## SHEOL-MORG (Purple Warlock Nr 2)

### Oddziały Podstawowe

Dodaj zdanie:

Oddziały, które są Oddziałami Podstawowymi, nie są dostępne jako Oddziały Elitarne.

### Czempion Hord

Usuń fragment „Wynik 3 lub mniej oznacza, że oddział, który posiada minimum 12 podstawek, może wykonać przerzut nieudanych rzutów podczas Testu WS. Jeśli oddział nie był hordą, zyskuje (odzyskuje) zasady hordy.” i zastąp go poniższym:

Wynik 3 lub mniej oznacza, że oddział, który posiada minimum 12 podstawek, może wykonać przerzut nieudanych rzutów podczas Testu WS, a jeśli oddział nie był hordą, zyskuje (odzyskuje) zasady hordy.

### Czempion Bogów Mroku

Usuń fragment „Wynik 3 lub mniej oznacza, że wróg musi wykonać przerzut wszystkich udanych rzutów podczas Testu WS oraz Testu Ranienia.” i zastąp go poniższym:

Wynik 3 lub mniej oznacza, że wróg musi, zgodnie z twoim wyborem, wykonać przerzut wszystkich udanych rzutów podczas Testu WS lub Testu Ranienia.

### Lord Nekromanta

Dodaj zdanie:

W armii Lorda Nekromanty Truhlaki na Upadłych Ogarach są Oddziałami Elitarnymi, a nie Rzadkimi.

### Lord Sheol-morg

Usuń fragment „Do armii zawsze dołączony jest za darmo Mistrz Rytuału (Mag), który nie jest wliczany do limitu Magów i nie może posiadać magicznych przedmiotów.” i zastąp go poniższym:

Do armii zawsze dołączony jest za darmo Mistrz Rytuału (Mag), który jest wliczany do limitu Magów i może korzystać z czarów i przedmiotów.

### Truhlaki (Szkielety)

Usuń koszt „9 punktów/podstawka” i zastąp go poniższym:

7 punktów/podstawka

### Kozary

Usuń tekst z zasady **Fanatyczna Lojalność** i zastąp go poniższym:

Oddział w armii Lorda Sheol-morg będący Hordą może poświęcić jedną podstawkę, aby wykonać przerzut wydanego mu rozkazu.

### Mroczne Fauny

Usuń statystykę „W 3” i zastąp ją poniższą:

W 2

### Hybrydy

Usuń fragment „(...) liczba bonusowych ataków to  $2k6+3$ ” z zasady **Spazmy** i zastąp go poniższym:

(...) liczba bonusowych ataków to  $k6+4$



### Zasada specjalna armii

Usuń tekst z zasady **Gniew Kniei** i zastąp go poniższym:

Oddziały Podstawowe i Elitarne w armii Gaeldor mogą zamienić każdą uzyskaną 1 podczas rzutu za ruch lub szarżę na wynik 3.

### Czempion Bestii

Usuń fragment „(...) jeśli Generał miał nieudany rzut wydając rozkaz oddziałowi Odunów, Amazonkom na Pająkach, Leśnym Wijom lub Dzikiej Zwierzynie.” i zastąp go poniższym:

(...) jeśli Generał miał nieudany rzut wydając rozkaz oddziałowi Amazonek na Pająkach, Leśnym Wijom lub Dzikiej Zwierzynie.

### Druid

Usuń fragment „(...) mogą wykonać w 20 cm od Druida przerzut (...)” i zastąp go poniższym:

(...) mogą wykonać w 10 cm od Druida przerzut (...)

### Żelazne Dęby (Pół-giganci)

Usuń koszt „22 punktów/podstawka” i zastąp go poniższym:

18 punktów/podstawka

Usuń statystykę „A 2” i zastąp ją poniższą:

A 3

Usuń fragment „Podczas szarży (...)” z zasady **Miażdzący Cios**.

Dodaj zasadę:

**Rozplatanie.** Przed ciosami Pół-gigantów nie chronią żadne pancerze ani inne rodzaje ochrony.

### Leśny Smok

Usuń fragmenty „Każda wroga jednostka w 15 cm od Leśnego Smoka (...)” oraz „Każda przyjazna jednostka Gaeldor w 15 cm (...)” z zasady **Król Dżicy** i zastąp je poniższymi:

Każda wroga jednostka w 10 cm od Leśnego Smoka (...)

Każda przyjazna jednostka Gaeldor w 10 cm (...)

### Czar Szepty Bogów

Usuń fragment „Wybrany Generał otrzyma modyfikator +2 lub -2, zależnie od decyzji gracza, podczas kolejnej Fazy Inicjatywy.” i zastąp go poniższym:

Wybierz modyfikator +2 lub -2. Wybrany Generał otrzyma go podczas kolejnej Fazy Inicjatywy.

### Czar Wola Walki

Usuń fragment „Oddział może dowolnie wykonać rotację i być przemieszczony o 15 cm.” i zastąp go poniższym:

Oddział może dowolnie się obrócić i wykonać ruch do 15 cm + k6.

### Czar Piorun (*Purple Warlock Nr 2*)

Usuń fragment „(...) w promieniu 20 cm.” i zastąp go poniższym:

(...) na polu bitwy.

### Czar Podmuch Śmierci (*Purple Warlock Nr 2*)

Usuń fragment „Wybierz do trzech dowolnych oddziałów wroga (...)” i zastąp go poniższym:

Wybierz do trzech dowolnych oddziałów wroga (ale nie modeli pojedynczych) (...)

### Czar Zamroczenie (*Purple Warlock Nr 2*)

Dodaj zdanie:

Jeśli szarża oddziału była nieudana, pozostaje on w miejscu, ale może być obrócony przez przeciwnika do 90 stopni.