



---

# WFB Balancing Patch v 1.02

---

**Wprowadzenie:** Niniejszy dokument modyfikuje zasady wydane przez Games Workshop do gry Warhammer Fantasy Battles. Celem tych zmian nie jest zrównanie armii pod względem siły (co, przy tak dużym zróżnicowaniu jednostek i zasad jest po prostu niemożliwe), ale ograniczenie największych nierówności i zadbanie o to, by zwycięstwo na turnieju zależało bardziej od umiejętności gracza, a w mniejszym stopniu od tego, czy kupił sobie najbardziej przegiętą armię wydaną przez GW.

**Zastosowania:** Balancing patch został zaprojektowany tak, by można go było stosować bez względu na rozmiar punktowy bitew czy zasady specjalne turnieju (turnieje par, etc.). Sugerujemy, aby balancing patch był stosowany w połączeniu z zasadami wystawiania armii, takimi jak format *Restricted* (w dalszej części dokumentu) lub tradycyjny *Limited*.

**Następne wersje:** Balancing Patch jest z założenia systemem ewoluującym, podobnie jak tego rodzaju aktualizacje do gier komputerowych. Jednak wszelkie zmiany w Balancing Patchu będą wprowadzane bardzo ostrożnie i wyłącznie na podstawie tego, co zaobserwujemy na turniejach. Lista sędziowska będzie interweniować, jeśli z jakąkolwiek armią powtórzy się to, co miało ostatnio miejsce w wypadku Daemons of Chaos oraz Vampire Counts.



VAMPIRE COUNTS	
<b>Helm of commandment</b>	If a vampire lord takes the helm of commandment, he uses an additional hero slot (so will use up a hero slot and a lord slot).
<b>Drakenhoff Banner</b>	The Drakenhoff Banner can only be taken by a vampire battle standard bearer. If a vampire takes the Drakenhoff Banner, he may not buy any bloodline powers (even those that allow him to have mundane armour/shields - so in effect a vampire BSB with this banner cannot have any armour).
<b>Vanhal's Danse Macabre</b>	Vanhal's Danse Macabre cannot be recast.
<b>Invocation of Nehek</b>	Invocation of Nehek can only be cast successfully (a successful casting is one that is not dispelled and raises models) twice on a single unit during one magic phase. Fell Bats only gain one wound from Invocation of Nehek, like cavalry or Ethereals.
<b>Cairn Wraiths</b>	Cairn Wraiths are 0-1. Cairn Wraiths unit size is from a minimum of 3 to a maximum of 6.

DAEMONS OF CHAOS	
<b>Greater Daemon</b>	Taking a greater daemon counts as using a hero and a lord choice.
<b>Herald of Khorne</b>	A Herald of Khorne with an armour save of 0+ counts as using two hero choices.
<b>Daemonic Battle Standard Bearer</b>	A daemonic battle standard bearer can have daemonic gifts or a daemonic icon, but not both (just like a regular battle standard bearer can have either magic items or a magic banner).
<b>Horrors of Tzeentch</b>	A unit of horrors that is a level 1 mage does not generate dispel dice. Units of horrors which are level 2 mages or better generate dispel dice as normal.
<b>Flamers of Tzeentch</b>	Flamers are 0-1.
<b>Master of sorcery</b>	0-1: Can only be taken once in an army.

EMPIRE	
<b>Steam Tank</b>	Steam tank is 0-1.

DARK ELVES	
<b>War Hydra</b>	War hydra is 0-1.

WOOD ELVES	
<b>Treeman</b>	Treeman is 0-1.



OGRE KINGDOMS	
<b>Slaughtermaster</b>	A Slaughtermaster does not require a Tyrant or Bruiser to be fielded.
<b>Gnoblars</b>	Units of gnoblars do not require units of bulls to be fielded.
<b>Leadbelchers</b>	Leadbelchers do not need to spend a turn reloading – they can fire every turn.
<b>Bull charge</b>	Ogres may always do impact hits on the charge - regardless of the charge distance or unit size.

BEASTS OF CHAOS	
<b>Raiders</b>	...when charging or charged, if the unit would normally form up less than five models wide, then it lines up <b>five models wide</b> (space permitting)...
<b>Doombull</b>	A Doombull may take chaos or common magic items, not just weapons.
<b>Hordes of Chaos magic items</b>	Beasts of Chaos can use the 6 <sup>th</sup> edition Hordes of Chaos magic items.
<b>Mutations</b>	All beasts characters can have up to one mutation from the mutations list... <a href="http://oz.games-workshop.com/news/oz/journal/assets/ChaosMutations.pdf">http://oz.games-workshop.com/news/oz/journal/assets/ChaosMutations.pdf</a> ...for the points cost listed. This cost comes out of their magic items allowance. A single mutation can only be taken once in an army. <b>The hellshriek mutation is not allowed.</b>
<b>Rune of the true beast</b>	Also affects monsters that are characters.

WARRIORS OF CHAOS	
<b>Hellcannon</b>	0-1

ORCS & GOBLINS	
<b>Collar of Zorga</b>	Also affects monsters that are characters
<b>Goblin chariots</b>	You can buy two for one special slot
<b>Quell Animosity</b>	Black Orc Quell Animosity rule changed to: "A unit which fails its animosity test when led by a black orc character or within 6" of a black orc character or unit, will ignore the roll and must immediately roll again. The second result stands. If the Black Orcs are fleeing, they cannot Quell Animosity.

DOGS OF WAR	
<b>Paymaster</b>	The Dogs of War Army does not have to field a paymaster.
<b>New „spoils of war” special rule</b>	<p>One dogs of war hero in the army can take one magic item (weapon, armour, enchanted, talisman or arcane) from any other army book - for that item's price and within the normal restrictions, just as if it were a common magic item.</p> <p>Please remember that all of the item's rules remain unchanged, so no DoW character can have an item that is „tomb king only” or ”bray shaman only”. Also, an item that affects „friendly undead models” would only work on undead dogs of war models and so on. Daemonic icons, gifts, bloodline powers, dwarf runic items, magic items from special characters etc. cannot be taken - only items from the magic items (weapons, armour, enchanted, arcane, talismans) sections of army books allowed under the “limited” or “restricted” standards.</p>
<b>Italian Campaign Items</b>	Magic Items from the Italian DoW campaign are allowed (see below)
<p><b>Brace of Pistols of Sartosa, 25 points (Magic Weapon)</b> Counts as a Brace of Pistols. The bearer may re-roll to-wound rolls. His ranged and close combat attacks count as magic.</p> <p><b>Pike of Remas, 25 points (Magic Weapon)</b> Counts as a Tilean pike. Bearer has +1 Strength. Mounted enemies (horse, chariot or monster) cannot voluntarily charge if they would contact in Base to Base the bearer of the Pike.</p> <p><b>Great Armour of Miragliano, 25 points (Magic Armour)</b> Only characters on foot. Gives the wearer a 4+ armour save and a 5+ ward save. The Great Armour is so heavy that the wearer has -1 Movement and -3 Initiative, and may not use weapons that require two hands.</p> <p><b>Bright Helm of Myrmidia, 20 points (Magic Armour)</b> The Helm gives a 6+ armour save, and may be worn in addition to normal armour. Enemies in base to base contact suffer -2 WS. Wearer hates all models in a Tomb King army.</p> <p><b>Crown of Luccini, 25 points (Enchanted Item)</b> Mercenary General only, +1 Leadership. If the wearer is the general, troops within 12" can use his modified leadership. If the wearer is killed, enemy gets +100 VP.</p> <p><b>Estalian Cloak, 20 points (Talisman)</b> Bearer and his unit gets Magic Resistance (1).</p> <p><b>Staff of Lightnings, 25 points (Arcane Item)</b> Bound Spell, Power Level 5. Contains a spell that, if not dispelled, generates a magic missile with a 24" range, that causes D3+1 Strength 6 hits, and a single Strength 4 hit to the bearer. After every use roll a die. With a result of 1, the staff loses temporarily his powers, and may not be used for the rest of the battle.</p> <p><b>Book of the Mage, 20 points (Arcane Item)</b> The mage knows another spell, randomly generated from one of the remaining 7 lores. The lore is chosen by the bearer.</p> <p><b>Banner of Steel, 10 pts (Magic Banner)</b> Declare that you are using the powers of the banner at the start of any turn, yours or enemy's. The unit gets +1 Armour Save until the end of turn. One use only</p>	

## Format „Restricted”

**Wprowadzenie:** Format Restricted to uzupełnienie balancing patcha – może być stosowany jako dodatek do niego w bitwach na 2000-2999 punktów. Oba systemy mogą też być stosowane niezależnie od siebie. Restricted jest alternatywą dla zasad „Limited”.

OGRANICZENIA DOTYCZĄCE WSZYSTKICH ARMII	
<b>Jednostki core</b>	Żadna z armii nie może powtórzyć oddziału core więcej, niż trzy razy, z wyjątkiem niestrzelającej, rankowej piechoty oraz piechoty posiadającej zasady "raiders" lub „mainstay unit”.
<b>Jednostki special</b>	Żadna z armii nie może posiadać więcej, niż dwóch takich samych jednostek* special. Armia może posiadać trzy takie same jednostki special, pod warunkiem, że nie będzie posiadała ani jednej jednostki rare.
<b>Jednostki rare</b>	Żadna z armii nie może powtórzyć jednostki rare. Armia może powtórzyć jednostkę rare, jeżeli nie będzie powtarzała żadnej jednostki special. W żadnym wypadku nie można powtórzyć następujących jednostek: treeman, hydra, steam tank, flamery, wraithy, hellcannon.
<b>Kostki power</b>	Żadna armia nie może wykorzysta więcej niż 12 PD w ciągu jednej fazy magii. Ten limit jest mniejszy o jeden (przez całą bitwę) za każdy przedmiot/zdolność w rozpisce dającą znaczący bonus przy czarowaniu (patrz poniżej). Pierwszy bound spell użyty w fazie magii jest liczony jako jedna użyta PD, każdy następny bound spell liczy się jako 2 PD.
<p><b>Przedmioty/zdolności zmniejszające ilość używalnych PD o 1 (ZA SZTUKĘ!) to:</b></p> <p>Wszystkie <u>dokupione</u> na bohaterach przedmioty i zdolności, które pozwalają magowi na wybieranie czarów bez losowania, dające znajomość całego lore'a, dające bonus +1 lub więcej do prób rzucenia czaru, oraz przedmioty/zdolności wykupione przez magów pozwalające im przerzucić kości użyte do czarów.</p>	
<b>Kostki dispel</b>	Żadna armia nie może wykorzysta więcej niż 12 DD w ciągu jednej fazy magii. Ten limit jest mniejszy o jeden (przez całą bitwę) za każdy przedmiot/zdolność w rozpisce dającą znaczący bonus do obrony antymagicznej (patrz poniżej). Do tego limit ten zmniejsza się o jeden za pierwszy dispel scroll w rozpisce i o dwa za każdy następny dispel scroll w rozpisce. Kości z Magic Resistance nie wliczają się w ten limit.
<p><b>Przedmioty/zdolności zmniejszające ilość używalnych DD o 1 (ZA SZTUKĘ!) to:</b></p> <p>Wszystkie <u>dokupione</u> na bohaterach przedmioty i zdolności, które dodają +1 lub więcej do rzutów na rozpraszanie czarów lub przedmioty/zdolności wykupione przez magów pozwalające przerzucić kości użyte do rozpraszania czarów. Wszystkie dokupione zdolności/przedmioty wpływające na miscast u przeciwnika (powodujące miscast lub go ułatwiające, pozwalające modyfikować rzuty na tabeli miscast itd.)</p>	
OGRANICZENIA DOTYCZĄCE POSZCZEGÓLNYCH ARMII	
<b>High Elves</b>	W przypadku HE, żadna armia nie może wziąć trzech i więcej takich samych jednostek rare, chyba, że gracz nie powtórzy ani jednej jednostki special - w tym wypadku może wziąć do czterech takich samych jednostek rare.
<b>Dark Elves</b>	Ring of Hotek w rozpisce odejmuje 6 DD od limitu kości, które można wykorzystywać w fazie magii przez całą bitwę.
<b>Skaven</b>	Ratling 0-3
<b>Lizardmen</b>	Skinki z blow pipe i skinki z javelinami liczą się jako różne oddziały core
<b>Daemons of Chaos</b>	Armie demoniczne składające się tylko z oddziałów i bohaterów jednego boga (oraz furii) mogą potroić special i podwoić rare.

\*Dwie rzeczy, zajmujące jeden slot, np. 2 bolt throwery, traktowane są jako jedna jednostka

### **Przykład: magia**

Gracz High Elfów ma w swojej armii:

Arcymaga 4 poziomu z: Seerstaff of Saphery (może wybierać czary), ring of fury (bound spell, oraz dispel scrollem

Dwóch magów drugiego poziomu, jeden z nich ma dwa dispel scrolle, drugi – ring of corin (bound spell) i dispel scroll.

### POWER

*Każda armia może w trakcie swojej fazy magii wykorzystać 12 kości power – jednak za każdy posiadany w rozpisce przedmiot dający przewagę w fazie magii (opisane na stronie poprzedniej) od tego limitu odejmuje się jeden. Ponieważ Arcymag może wybierać czary ze względu na wykupiony przedmiot - Seerstaff of Saphery - ta armia HE może w ciągu fazy magii wykorzystać do 11 kości power i limit ten obowiązuje przez całą bitwę.*

*Czyli faza magii może wyglądać tak: Gracz HE używa obydwu bound spelli (pierwszy liczy się jako jedna kość użyta, drugi – jako dwie użyte kości, czyli trzy w sumie) i może jeszcze rzucić czary używając 8 kości. Arcymag rzuca więc jeden czar na 4 kościach, a każdy z magów – po jednym czarze na dwóch kościach. Nic więcej w tej fazie magii HE nie mogą zrobić.*

### DISPEL

*Limit 12 kości zmniejszają 4 dispel scrolle (1 kość za pierwszy i po dwie za każdy następny, czyli razem o 7) – a więc High Elfy mogą w fazie magii przeciwnika wykorzystywać do 5 kości dispel przez całą grę. Ponieważ +1 do rzutu na dispel jest wrodzoną zdolnością magów HE i nie jest w żaden sposób dokupywane, nie odejmuje nic od limitu.*

## I. Listy armii i zasady obowiązujące na turniejach typu „Restricted”

RASA	LISTY ARMII I JEDNOSTKI/PRZEDMIOTY DOPUSZCZANE NA TURNIEJACH „LIMITED”
Beasts of Chaos	<ul style="list-style-type: none"> <li>Warhammer Armies – Beasts of Chaos</li> </ul>
Brettonnia	<ul style="list-style-type: none"> <li>Warhammer Armies – Brettonnia</li> <li>Storm of Chaos – Errantry War</li> </ul>
Warriors of Chaos	<ul style="list-style-type: none"> <li>Warhammer Armies – Warriors of Chaos</li> </ul>
Chaos Dwarfs	<ul style="list-style-type: none"> <li>Lista armii z „Ravens Hordes”; jednostki zielonoskórych z książki armii „Orcs &amp; Goblins”. Można brać jednostki DoW jako rare.</li> </ul>
Daemons of Chaos*	<ul style="list-style-type: none"> <li>Warhammer Armies – Daemons of Chaos</li> </ul>
Dark Elves*	<ul style="list-style-type: none"> <li>Warhammer Armies: Dark Elves</li> </ul>
Dwarfs*	<ul style="list-style-type: none"> <li>Warhammer Armies – Dwarfs</li> </ul>
Dogs of War	<ul style="list-style-type: none"> <li>Chronicles 2004 (jako samodzielna armia)</li> </ul>
Empire*	<ul style="list-style-type: none"> <li>Warhammer Armies – Empire</li> </ul>
High Elves*	<ul style="list-style-type: none"> <li>Warhammer Armies: High Elves</li> </ul>
Kislev	<ul style="list-style-type: none"> <li>Chronicles 2004 (jako sojusznicy)</li> </ul>
Lizardmen	<ul style="list-style-type: none"> <li>Warhammer Armies – Lizardmen (w tym także Southlands)</li> <li>Sacred Spawnings (White Dwarf)</li> </ul>
Ogre Kingdoms	<ul style="list-style-type: none"> <li>Warhammer Armies - Ogre Kingdoms</li> <li>Rhinox Riders</li> </ul>
Orcs & Goblins*	<ul style="list-style-type: none"> <li>Warhammer Armies - Orcs &amp; Goblins</li> </ul>
Skaven	<ul style="list-style-type: none"> <li>Warhammer Armies – Skaven</li> <li>Storm of Chaos – Clan Eshin</li> </ul>
Tomb Kings	<ul style="list-style-type: none"> <li>Warhammer Armies - Tomb Kings</li> </ul>
Vampire Counts*	<ul style="list-style-type: none"> <li>Warhammer Armies - Vampire Counts</li> </ul>
Wood Elves	<ul style="list-style-type: none"> <li>Warhammer Armies – Wood Elves</li> </ul>
Wszystkie armie	<ul style="list-style-type: none"> <li>Można wystawiać jednostki Dogs of War (DoW) i Regiments of Renown (RoR) jako najemników w innych armiach, ZA WYJĄTKIEM pojedynczych modeli zajmujących sloty "hero", zgodnie z ograniczeniami poniżej dla armii 6 i 7 ed.</li> <li>Nie można wystawiać bohaterów specjalnych (Wyjątek: bohaterowie nabywani wraz z regimentami z DoW i RoR)</li> </ul>
Armie 7 ed (oznaczone kolorem żółtym)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Armie do 7 ed. mogą brać jednostki DoW i RoR na zasadach opisanych w zasadach do DoW (typowo jako jednostki rare)</li> </ul>
Armie 6 ed	<ul style="list-style-type: none"> <li>Nie można wystawiać armii alternatywnych (z tyłu podręczników)</li> <li>Dopuszczone jest stosowanie przedmiotów <b>Treasures of the old ones</b></li> <li>Dogs of War i RoR można brać tylko w armiach, które mają wyraźnie zaznaczoną opcję wystawiania DoW (są one wymienione jako opcja rare).</li> </ul>