



FAQ i ERRATA

Errare humanum est (błądzić jest rzeczą ludzką)

– Seneka

Tworząc gry bitewne, w których występuje ogromna liczba zmiennych, nie uniknie się niejasności, a nawet błędów. Można tylko starać się, aby było ich jak najmniej. Stąd też na tej stronie zgromadzone zostaną pytania graczy, dotyczące zasad gry (FAQ), a także ich poprawki. Te ostatnie są wprowadzane do kreatora armii, którego zapisy, zgodnie ze złotą zasadą podręcznika, są zawsze najważniejsze.

Spis treści

FAQ i ERRATA	1
FAQ	2
ERRATA	2
2.5 POLE WIDZENIA	3
5.3 POGODA I WIATR	3
5.4 WYPŁYNIĘCIE POZA OBSZAR BITWY	4
6.3 ZASADY STRZELANIA	5
6.6 TABELA EFEKTU TRAFIEŃ KRYTYCZNYCH	5
7.1 ZASADY SPECJALNE OKRĘTÓW	6
7.2 TARANOWANIE	7
* 7.5 PRZESZKODY WODNE I WRAKI	8
7.6 MINY I TRĄLOWCE	8
7.7 TORPEDY	9
7.10 OKRĘT FLAGOWY	9
8.4 PŁYCIZNY	9
9.1 PRZEPROWADZANIE NAPRAW – ZALANIE	9
9.2 OPUSZCZENIE BITWY	10
10.5 RZUT NA PRZYGOTOWANIE OBSZARU BITWY	10
11.1 CELE BITWY I KONIEC GRY	10
ERRATA DLA KART OKRĘTÓW	11
JAPONIA	11
ROSJA	11
POWTÓRZENIE NOWYCH ZASAD DLA POGODY	12

FAQ

19 luty 2023

- Nie można **dzielić ognia** z danej baterii na różne cele, ale można strzelić częścią armat baterii w mojej aktywacji i część przeznaczyć na kontrsalwę. Taki podział salwy z baterii może prowadzić do sytuacji, że salwą strzelam w okręt X a kontrsalwą w okręt Y. Czy jest to prawidłowe?
JUŻ NIE. Przepis ten został zmodyfikowany zapisami z erraty – zobacz poniżej.
- **Sztorm** ogranicza prędkość okrętów. Czy mogę wydawać rozkazy z dowolną prędkością, czy muszę dostosować je do limitu, wyznaczonego przez sztorm?
Wszystkie nowe rozkazy, które zaczniesz planować gdy sztorm już obowiązuje muszą być maksymalnie o jeden poziom wyższe, niż pozwala na to sztorm. Okręt i tak popłynie zgodnie z limitem wyznaczonym przez tą pogodę. Gdy sztorm zakończy się, okręt będzie mógł popłynąć z wyznaczoną prędkością.
W tej klaryfikacji chodzi też o to, aby okręt (bez cechy wysoka manewrowość) po zakończeniu sztormu nie przyspieszył w ciągu jednej tury ze slow do full.
- Jak liczyć, **które armaty mogą strzelać**, jeśli ich liczba jest **ograniczona z powodu pogody**?
Liczymy osobno dla każdej baterii, zaokrąglając w dół, minimum 1.
- Czy jeśli na obszarze bitwy pozostały tylko **znaczniki min**, które na pewno są minami, to trzeba dalej je identyfikować?
TAK.
- Czy okręt, który **wypłynął przez krawędź obszaru bitwy**, która jest wyznaczona do wypłynięcia celami scenariusza i ma uszkodzenia (pożary, zalania, uszkodzony ster), to musi je też naprawiać?
NIE. W tym wypadku nie musi tego robić.
- Czy okręt ma rozkaz skrętu i skręci przed wykonaniem ruchu, wykona zwrot o 15 stopni wykorzystując cechę **wysoka manewrowość**, to musi skręcić dalej po zakończeniu ruchu?
NIE. W tym wypadku nie jest to już konieczne.
- Czy **miny wystawia się** bezpośrednio za rufą okrętu czy można inaczej?
Jedyny prawidłowy sposób ustawiania znacznika z minami przedstawia obrazek na stronie 53 podręcznika. Należy je ustawić tak, aby stykały się z tylną krawędzią podstawki okrętu i aby był wyśrodkowany w stosunku do tej podstawki – jak na obrazku.

ERRATA

8 maja 2023

Dobłą praktyką jest, aby zbierać przez cały czas uwagi od graczy i po zgromadzeniu ich odpowiedniej liczby, opublikować całościową erratę. Jednocześnie nie chcemy zostawiać Was klaryfikacji lub zmiany niektórych zapisów z podręcznika. Dlatego też będziemy w miarę potrzeb dodawać tutaj kolejne punkty, które po dłuższym czasie zostaną opublikowane jako pełnoprawna errata w formacie pdf.

2.5 POLE WIDZENIA

Zamieniamy jeden wyraz w zdaniu z trzeciego akapitu tego rozdziału (ze strony 13) – jakiegokolwiek na któregokolwiek. Poprawione brzmienie zdania poniżej.

Okręt przeciwnika jest widoczny, jeżeli z **któregokolwiek** punktu krawędzi podstawki naszego okrętu, z której będą strzelać armaty, można wytyczyć linię do dowolnego fragmentu podstawki okrętu przeciwnika.

5.3 POGODA I WIATR

Zmieniona zostaje część dotycząca wiatrów i ich efektów ze strony 25 podręcznika. Zostaje wprowadzone nowe nazewnictwo (zgodne z terminologią marynarską) oraz więcej rodzajów wiatrów. Dokonano też klaryfikacji jeśli chodzi o wyniki rzutów na zmianę siły wiatru, jeśli jest to flauta lub sztorm. Nowe brzmienie poniżej.

Po ustaleniu kierunku wiatru, gracz, który wygrał inicjatywę, rzuca jedną kostką za **siłę wiatru**.

- 1: Flauta
- 2: Słaby wiatr
- 3: Umiarkowany wiatr
- 4: Silny wiatr
- 5: Wicher
- 6: Sztorm

Flauta: Brak wiatru. Niezależnie od rozkazu, okręt żaglowy może płynąć z maksymalną prędkością 1 kts.

Słaby wiatr: Okręt żaglowy może płynąć maksymalnie z prędkością, na którą pozwala mu rozkaz “half speed” – nawet gdy rozkaz wyznacza full. Jeżeli gracz wyda mu rozkaz full i siła wiatru wzrośnie, to będzie mógł poruszyć się z prędkością właściwą dla rozkazu full.

Umiarkowany wiatr: Bez efektu.

Silny wiatr: Ograniczenia dotyczą tylko okrętów z cechami “Cutter (kuter)” – zobacz rozdział 7.1. Pozostałe okręty – bez efektu.

Wicher: Ograniczenia dotyczą tylko okrętów z cechami “Three decker (trójpokładowiec)” i “Poor seakeeping (słaba dzielność morska)” – zobacz rozdział 7.1. Pozostałe okręty – bez efektu.

Sztorm: W trakcie sztormu wszystkie okręty mogą poruszać się maksymalnie z prędkością “half speed” (z wyjątkiem okrętów z cechą “Poor seakeeping (słaba dzielność morska)”, które mogą poruszać się maksymalnie z prędkością “slow speed”). Dodatkowo okręty nie mogą korzystać z zasady “High maneuverability (wysoka manewrowość)” (Zobacz 7.1).

Okręty nie mogą również strzelać z połowy swoich armat w każdej baterii (zaokrąglając w dół, minimum 1). Trafienia w trakcie sztormu armat podlegają modyfikatorowi +1, bez możliwości przerzutu nieudanych trafień (Zobacz 6.4). Nie można również strzelać z torped.

Przy scenariuszach walk rzecznych nie można nigdy wylosować wichru i sztormu. Ich wylosowanie oznacza wynik “Silny wiatr”.

Rezultaty rzutu za zmianę siły wiatru w kolejnych turach:

- 1-2: Siła wiatru **mniejsza** o 1 poziom (np. ze słabego do flauty).
3-4: Siła wiatru **bez zmian**.
5-6: Siła wiatru **większa** o 1 poziom (np. z silnego wiatru do wichru).

Gdy na obszarze bitwy panuje “Flauta”, rezultaty rzutu **za zmianę siły wiatru** są następujące:

- 1-3: Siła wiatru **bez zmian**.
4-6: Siła wiatru **wzrasta** o 1 poziom (z flauty do słabego wiatru).

Gdy na obszarze bitwy panuje “Sztorm”, rezultaty rzutu **za zmianę siły wiatru** są następujące:

- 1-3: Siła wiatru **mniejsza** o 1 poziom (ze sztormu do wichru).
4-6: Siła wiatru **bez zmian**

5.4 WYPŁYNIĘCIE POZA OBSZAR BITWY

*Poprawiono tekst w drugim akapicie, dla porządku wklejamy cały akapit, a zmieniony/dodany tekst będzie zaznaczone **pogrubioną** czcionką. Podsumowując – okręt z uszkodzeniami może wrócić na obszar bitwy. Nie można jednak uciec, dopóki ma jakiegokolwiek uszkodzenia.*

Jeśli gracz zdecyduje się na powrót okrętu, to wpływa on w miejscu, w którym go opuścił lub w odległości nie większej niż maksymalna wartość jego prędkości od tego miejsca (warto zaznaczyć to miejsce tokenem lub kostką). Może płynąć z dowolną prędkością i ustalonym od nowa zestawem rozkazów (aktywnym i biernym), **także jeśli ma nienaprawione uszkodzenia**. Gracz na początku fazy dowodzenia ustawia okręt na stole całą podstawką tak, aby stykał się dowolnym punktem rufowej krawędzi podstawki z krawędzią stołu. **Okręt na koniec każdej tury, w której przebywa poza obszarem bitwy, wykonuje testy naprawy uszkodzeń i ewentualne testy efektu (pożaru, zalania)**. Jeżeli na początku fazy dowodzenia, w której wpływa na obszar bitwy, posiada on jakiegokolwiek znaczniki, **pozostają one przy okręcie**.

Zmiana w akapicie pod przykładem z tej samej strony.

Jeżeli okręt wypłynął poza stół z uszkodzeniami, które mogą zostać naprawione (pożar, zalanie, ster), **a gracz zadeklarował jego ucieczkę**, to co turę musi wykonywać test naprawy (ugaszenia pożaru, powstrzymania zalania) oraz test efektu (pożaru, zalania). Jeśli bitwa zakończy się, a okręt, który zadeklarował ucieczkę, nadal nie naprawił wszystkich uszkodzeń, to traktujemy go jakby został zatopiony.

Kolejna zmiana dwa akapity niżej. Jest to głównie klaryfikacja, mówiąca o tym, że okręt z uszkodzeniami, który wypłynął przez krawędź, która jest wyznaczona do wypłynięcia zasadami scenariusza, nie musi już naprawiać uszkodzeń.

Jeżeli gracz, którego okręt opuścił pole bitwy i nie wykonał udanej ucieczki, nie posiada żadnego innego okrętu na polu bitwy to gra zostaje **zakończona wraz z końcem tury**, a jego okręty poza obszarem bitwy są traktowane jako zatopione.

Okręt, który wypłynął z obszaru walki, przez krawędź, która jest do tego wyznaczona zgodnie z zasadami scenariusza, nie może już powrócić niezależnie od deklaracji gracza. **Okręt jest traktowany jakby wykonał skuteczną ucieczkę i nie musi on wykonywać testów naprawy uszkodzeń, nawet jeśli takowe posiada.**

Odnosnik w ostatnim akapicie tego rozdziału kieruje do 11.2. Prawidłowo powinien kierować do 11.1.

Jeśli okręt dokonał udanej ucieczki, to przeciwnik nie dostanie za niego punktów zwycięstwa (chyba, że stracił więcej niż połowę swojej WTR – wtedy zgodnie z 11.2).

6.3 ZASADY STRZELANIA

Zmianie ulegają dwa akapity tego rozdziału, rozpoczynające się od słów “Aby zadeklarować ostrzał...”. Ich nowe brzmienie jest następujące:

Aby zadeklarować ostrzał, należy wyznaczyć do niego dowolną, dostępną liczbę baterii armat danego okrętu. Gracz **musi** wyznaczyć do ostrzału wszystkie armaty danej baterii, ale **może** część baterii zostawić do wykorzystania w innym momencie (np. ostrzał kontrsalwowy). Każdy z graczy powinien w jasny dla przeciwnika sposób oznaczać, które z jego baterii armat prowadziły ostrzał.

Ostrzał poszczególnych baterii artylerii można rozdzielić pomiędzy różne cele, ale **wszystkie armaty z tej samej baterii w danej aktywacji muszą strzelać do tego samego celu.**

Aby dostosować go do nowego zapisu, zmianie ulega też tekst przykładu, pod tymi akapitami.

Przykład: Pancernik USS Indiana posiada dwie baterie artylerii ciężkiej, po dwie armaty w każdej baterii. Po wykonaniu swojego ruchu może wystrzelić z obu baterii do jednego celu lub wystrzelić z jednej, a drugą zostawić później na ogień kontrsalwowy do innego okrętu, który będzie w tej turze ostrzeliwał Indianę.

Nie można jednak wystrzelić tylko z 1 armaty danej baterii i drugą zostawić sobie na ostrzał kontrsalwowy, gdyż strzelać musi cała bateria.

6.6 TABELA EFEKTU TRAFIEŃ KRYTYCZNYCH

Zmiana tekstu dotyczącego trafienia komór amunicyjnych (wynik rzutu 6 na efekt trafienia krytycznego).

Trafienie komór amunicyjnych

Trafienie komór amunicyjnych nie było takie łatwe. Rzuć ponownie kostką k6.

Wynik 1 – 3 oznacza małą eksplozję. Okręt traci 1 punkt WTR i otrzymuje znacznik pożaru.

Wynik 4 – 5 oznacza średnią eksplozję. Okręt traci połowę punktów swojej pierwotnej WTR i otrzymuje efekt krytyczny **Pożar**.

Wynik 6 oznacza, iż okręt wylatuje w powietrze – jest automatycznie zatopiony. Jeśli okręt

wyleci w powietrze, rzuć kostką k6 za każdy okręt, który w momencie wybuchu znajduje się zasięgu 3 cali od wybuchającego okrętu. Sukces testu oznacza efekt krytyczny **Pożar**.

Uściślenie dotyczące uszkodzenia steru poniżej:

W wypadku **uszkodzenia steru**, jeśli okręt płynie do tyłu, to musi wykonywać maksymalne skręty w przeciwnym kierunku, niż nakazuje efekt trafienia krytycznego.

Dopiero gdy płynie do przodu musi wykonywać maksymalne skręty, zgodnie z efektem trafienia krytycznego.

Zasada ta dotyczy również rzadkiej, ale możliwej sytuacji, gdy uszkodzony zostanie ster okrętu, który już płyną do tyłu (a wtedy tył traktujemy jako dziób). Dla ułatwienia przyjmujemy zatem, iż nakazany efekt **dotyczy zawsze pływania do przodu**, zaś przy pływaniu do tyłu należy skręcać w przeciwnym kierunku.

Uściślenie to wynika z faktu, iż uszkodzony ster będzie zablokowany w tym samym kierunku, jeśli okręt zacznie płynąć do tyłu, to będzie skręcał w przeciwnym kierunku, niżby skręcał płynąc do przodu.

7.1 ZASADY SPECJALNE OKRĘTÓW

Zredagowano fragment dotyczący wysokiej manewrowości. Dla klarowności wpisujemy cały fragment poniżej.

High maneuverability (wysoka manewrowość) – okręt z tą cechą dysponują trzema dodatkowymi możliwościami:

- Jeżeli ma rozkaz płynięcia prosto, może wykonać zwrot maksymalnie o 15 stopni w dowolnym kierunku przed rozpoczęciem ruchu.
- Jeżeli ma rozkaz skrętu, może wykonać zwrot o maksymalnie 15 stopni przed rozpoczęciem ruchu, przy czym musi wykonać zwrot w tym samym kierunku co rozkaz skrętu. Jeśli okręt wykonał zwrot na początku ruchu, nie musi on wykonywać obowiązkowego zwrotu po jego zakończeniu. Jeśli jednak zdecyduje się na wykonanie zwrotu na koniec ruchu to jego maksymalna wartość jest pomniejszona o 15 stopni.
- Mogą zmienić prędkość od razu o dwa poziomy między rozkazami (np. z slow na full speed).

W przypadku uszkodzenia steru (zobacz 6.6), cały wymuszony zwrot jest wykonywany po ruchu i okręt nie może skorzystać z tej zasady specjalnej.

Zredagowano brzmienie zasady “poor seakeeping”, aby dostosować ją do poprawionych zapisów dot. wiatru.

Poor seakeeping (słaba dzielność morska) – okręty z tą cechą, jeśli w rzucie na pogodę wylosowano “Wicher”, mogą poruszać się maksymalnie z prędkością “half speed” oraz mogą strzelać z połowy swoich armat w każdej baterii (zaokrąglając w dół, minimum 1). Jeśli pogoda zamienia się w “**Sztorm**”, to wszystkie okręty z tą cechą mogą poruszać się maksymalnie z prędkością “slow speed” oraz mogą strzelać jedynie z połowy swoich dział (z modyfikatorem +1 do trafienia), zaokrąglając w dół, a także nie mogą strzelać z torped.

7.2 TARANOWANIE

Klaryfikacje w pierwszych czterech akapitach. Nowe/poprawione słowa zaznaczono pogrubioną czcionką.

Gdy podstawka okrętu gracza zetknie się **w trakcie ruchu z podstawką innego okrętu**, należy przeprowadzić test taranowania. Gracz aktywny rzuca kostką k6. W epokach I do IV wynik 4+ oznacza, że taranowanie zakończyło się sukcesem. W epoce V i późniejszych taranowanie udaje się przy wyniku 5+.

Gracz aktywny, próbujący dokonać taranowania, może wykonać przerzut, jeśli okręt przeciwnika ma rozkaz "stop", jest zakotwiczony lub ma uszkodzony ster (zobacz 6.6).

Gracz bierny może też uznać, iż chce, aby jego okręt został staranowany. Przeprowadzenie testu jest wtedy niepotrzebne – do taranowania dochodzi automatycznie.

W wypadku sukcesu testu taranowania, gracz aktywny wykonuje ponownie rzut k6, sprawdzając efekt taranowania w tabeli efektu taranowania.

W przypadku zetknięcia się podstawek dwóch okrętów w wyniku oddziaływania prądu rzecznoego lub morskiego, nie dochodzi do taranowania (zobacz 7.3).

NIEUDANE TARANOWANIE

Tutaj największa zmiana dotyczy możliwości zmiany kierunku pływania w wypadku nieudanego taranowania.

Jeżeli test taranowania się nie udał, to gracz aktywny musi wykonać rzut kostką (przydzielając wartości 1-3 dla swojego okrętu i 4-6 dla okrętu przeciwnika). Rzut ten określi, który okręt zostanie przesunięty (taranujący, czy taranowany). Przesunięcie należy dokonać **o minimalną potrzebną odległość tak**, aby okręt, który próbował taranowania – mógł swobodnie dokończyć swój ruch, **na ile to możliwe starając się zachować kierunek płynięcia**. Przesunięcie może być zatem wykonane **w przód, w tył, w bok lub poprzez wykonanie skrętu** – zależy w którym kierunku będzie ono jak najkrótsze (w przypadkach spornych decyduje gracz dowodzący przesuwany okrętem). Przesunięcie to nie może doprowadzić do kolizji z innym okrętem **czy elementem terenu**. Jeśli przesunięcie nie jest możliwe, to okręt pozostaje w miejscu i test taranowania kończy się automatycznym sukcesem.

USUNIĘTE zostaje następujące zdanie z tego rozdziału:

~~UWAGA! Niezależnie od rozkazu jaki posiadał okręt wykonujący taranowanie, jeśli test się nie udał, nie może on wykonać zwrotu na koniec ruchu.~~

TABELA EFEKTU TARANOWANIA

Usunięte zostają wszystkie zapisy "zaokrąglając w górę".

Zmiana zapisu w tabeli, przy wyniku 1 – 2. Nowy zapis poniżej (nowe/poprawione słowa zaznaczono pogrubioną czcionką).

Nie każdy okręt jest przystosowany do taranowania i nie każde kończyło się szczęśliwie.

Taranujący okręt traci **połowę punktów swojej pierwotnej WTR** i otrzymuje dwa znaczniki zalania (zobacz 9.1).

Staranowany okręt traci tylko 1/2 punktu WTR.

Jeśli był wyposażony w taran to do końca bitwy traci modyfikator za jego posiadanie.

Dodany zostaje jeden modyfikator wyniku rzutu kostką na taranowanie:

- Okręt niższej klasy uderza w okręt wyżej klasy: -1 za każdą różnicę między klasami (maksymalnie -3).

* 7.5 PRZESZKODY WODNE I WRAKI

Aby zasada była całkowicie klarowna, to zamieniono słowo "skały" na "płycizny".

Na obszarze walki mogą występować **przeszkody wodne** – zatopione instalacje, **płycizny**, rafy koralowe czy wraki.

7.6 MINY I TRĄŁOWCE

Zmieniony zostaje zapis dotyczący wpływania na własne pole minowe, dodany zostaje efekt sztormu na miny oraz wprowadzony zapis dotyczący stawiaczy min i wpadania we własne miny.

Usunięte zostaje zdanie: ~~Jeśli gracz zbliży się na 3 cale od własnego znacznika pola minowego, to nie musi go ujawniać (jakby miał "mapę" własnych pól minowych).~~

Zamiast powyższego zdania zostaje wprowadzone nowe:

Jeśli gracz zbliży się na 3 cale od własnego znacznika pola minowego, to nie musi go od razu ujawniać, ale musi on wykonać test jak przy wpływanu w pole minowe. W przypadku uzyskania wyniku "6" na którejkolwiek kostce, gracz musi ujawnić czy jest ono prawdziwe czy fałszywe (pozostałe wyniki pozostawiają pole minowe bez ujawnienia). W wypadku przepływania przez własne prawdziwe pole minowe, każdy wynik "6" z poprzedniego rzutu należy rzucić ponownie – każda "6" w tym rzucie oznacza wpadnięcie na własną minę!

Wpływając w już odsłonięte własne pole minowe, wpadnięciem na minę kończy się rzut z wynikiem "6" po "6".

Pomimo posiadania wiedzy gdzie zostały postawione własne pole minowe, zdarzały się przypadki zerwania miny lub po prostu błędnego nawigowania.

Wprowadzona zostaje zasada dotycząca wpływu sztormu na miny:

Miny, a sztorm

Na początku każdej tury, w której siła wiatru osiągnęła poziom "Sztorm", należy wykonać rzut kostką za każdy znacznik pola minowego. Na 4+ zostaje on usunięty z obszaru bitwy.

Nowy/poprawiony zapis dotyczący stawiaczy min i wpływania we własne miny.

Stawiacz min, który postawił znacznik pola minowego, nie musi testować czy wpadł na postawione przez siebie miny w turze następującej, po ich wystawieniu.

7.7 TORPEDY

Wprowadzony zostaje dodatkowy wyjątek, dotyczący strzelania torpedami, w porównaniu do strzelania z artylerii (czyli będą cztery zamiast trzech).

- Nie można strzelać torpedami w trakcie **sztormu**.

7.10 OKRĘT FLAGOWY

Zmodyfikowany zostaje zapis, dotyczący okrętu flagowego, dając większy sens na jego wystawianie.

Tworząc rozpiskę swojej floty, gracz musi wyznaczyć jeden okręt jako okręt flagowy. Nie dotyczy to sytuacji, gdy flota gracza liczy tylko jeden okręt. Informacja, o tym który okręt został wyznaczony, jest tajna dla przeciwnika – musi się on o tym dowiedzieć na koniec gry.

Okręt flagowy obecny na obszarze bitwy otrzymuje -1 do wyniku rzutu kością na test poddania się. Dodatkowo gracz, który zatopił lub zdobył okręt flagowy przeciwnika otrzyma za niego dodatkowe punkty zwycięstwa (zobacz 11.2).

8.4 PŁYCIZNY

Doprecyzowano, iż płycizny traktujemy jako przeszkody wodne.

Shallow water (płycizna) – obszary portów, niektórych cieśnin, czy zatoki mogą być traktowane jako płycizny – nie ma tam takiej głębokości jak na pełnym morzu. O tym, czy dany obszar jest płycizną, decydują zasady scenariusza – nie wszystkie porty, zatoki, czy rzeki muszą nimi być. **Płycizny traktujemy jako przeszkody wodne** (zobacz 7.5).

9.1 PRZEPROWADZANIE NAPRAW – ZALANIE

Zmiana/poprawka akapitu pod testem zalania (efektem zalania):

Jeśli okręt po fazie napraw posiada choć jeden aktywny znacznik zalania, należy wykonać dodatkowy rzut k6 na efekt zalania. Do wyniku rzutu należy dodać liczbę wszystkich znaczników zalania (aktywnych i nieaktywnych).

Drobna poprawka w drugim akapicie w sekcji “Test zalania (próba powstrzymania)”. Dodany fragment jest wytłuszczony.

Jeśli okręt otrzyma nowe zalanie w wyniku ostrzału **lub efektu trafienia krytycznego**, to wszystkie nieaktywne znaczniki zalania stają się natychmiast aktywne. Na koniec tury będziemy musieli ponownie wykonać test powstrzymania zalania dla każdego znacznika.

9.2 OPUSZCZENIE BITWY

Zmiana w tabeli opuszczenia bitwy, przy efekcie porażki, dla wyniku 1 – 3. Zmiana wyniku z pewnych absurdalnych decyzji (poddania się), do których dochodziło w bitwach. Nowy wygląd tabelki poniżej (zmiany zaznaczono pogrubioną czcionką).

Tabela opuszczenia bitwy		Efekt porażki	
Wynik rzutu na kostce k6	Rezultat	Wynik rzutu na kostce k6	Rezultat
1 - 3	<i>“Walczymy dalej!”</i> Bez efektu, okręt pozostaje na obszarze bitwy.	1 - 3	<i>Wywiesić białą flagę!</i> Jeśli w 10 calach od okrętu znajduje się okręt przeciwnika, okręt poddaje się (zobacz niżej). W innym przypadku obowiązuje wynik 4-6.
4 - 6	<i>“To koniec!”</i> Rzuć ponownie kostką k6, konsultując wynik z sąsiednią tabelą efektu porażki.	4 - 6	<i>Otworzyć zawory denne!</i> Okręt został zatopiony. Usuń jego model z gry.

10.5 RZUT NA PRZYGOTOWANIE OBSZARU BITWY

Zmiana dotycząca odległości wystawiania elementów terenu, zamiast 9 cali, zostaje wprowadzone 6.

Element terenu należy wystawić w odległości minimum **6 cali** od dowolnej strefy rozstawienia, krawędzi obszaru bitwy oraz innego elementu terenu. Jeśli nie ma możliwości jego wystawienia, element terenu zostaje usunięty z obszaru bitwy.

11.1 CELE BITWY I KONIEC GRY

Zmiana zapisu, dotycząca momentu zakończenia bitwy. Dzięki nowym przepisom, dogrywamy turę do końca. Zmieniony tekst poniżej. Dodany/poprawiony tekst zaznaczono pogrubioną czcionką.

Głównym celem każdej bitwy jest zdobycie jak największej liczby punktów zwycięstwa.

Bitwa kończy się **na koniec tury, w której** zaistnieje choć jedna z poniższych okoliczności:

- wszystkie okręty jednego z graczy zostały zatopione, poddały się lub opuściły obszar bitwy,
- zostały spełnione wszystkie warunki scenariusza, które zakładają zakończenie bitwy.

ERRATA DLA KART OKRĘTÓW

Na niektórych kartach okrętów mogą znaleźć się drobne błędy. W nowym dodruku są one poprawiane, chcemy w tym miejscu zrobić listę takich błędów, przydatną dla graczy, którzy mają wersję kart z błędem.

JAPONIA

Naniwa – Artyleria główna krążownika ma zasięg 32 cale. Reszta parametrów bez zmian.

Takachiho – czerwoną kratkę na torze WTR należy traktować jako żółtą (zniszczenie baterii artylerii średniej).

ROSJA

Peresvet/Pobeda – niebieskie kratki na torze wytrzymałości należy traktować jako “białe” – nie ma żadnych zniszczeń artylerii.

POWTÓRZENIE NOWYCH ZASAD DLA POGODY

- 1: Flauta
- 2: Słaby wiatr
- 3: Umiarkowany wiatr
- 4: Silny wiatr
- 5: Wicher
- 6: Sztorm

Flauta: Brak wiatru. Niezależnie od rozkazu, okręt żaglowy może płynąć z maksymalną prędkością 1 kts.

Słaby wiatr: Okręt żaglowy może płynąć maksymalnie z prędkością, na którą pozwala mu rozkaz "half speed" – nawet gdy rozkaz wyznacza full. Jeżeli gracz wyda mu rozkaz full i siła wiatru wzrośnie, to będzie mógł poruszyć się z prędkością właściwą dla rozkazu full.

Umiarkowany wiatr: Bez efektu.

Silny wiatr: Ograniczenia dotyczą tylko okrętów z cechami "Cutter (kuter)" – zobacz rozdział 7.1. Pozostałe okręty – bez efektu.

Wicher: Ograniczenia dotyczą tylko okrętów z cechami "Three decker (trójpokładowiec)" i "Poor seakeeping (słaba dzielność morską)" – zobacz rozdział 7.1. Pozostałe okręty – bez efektu.

Sztorm: W trakcie sztormu wszystkie okręty mogą poruszać się maksymalnie z prędkością "half speed" (z wyjątkiem okrętów z cechą "Poor seakeeping (słaba dzielność morską)", które mogą poruszać się maksymalnie z prędkością "slow speed"). Dodatkowo okręty nie mogą korzystać z zasady "High maneuverability (wysoka manewrowość)" (Zobacz 7.1).

Okręty nie mogą również strzelać z połowy swoich armat w każdej baterii (zaokrąglając w dół, minimum 1). Trafienia w trakcie sztormu armat podlegają modyfikatorowi +1, bez możliwości przerzutu nieudanych trafień (Zobacz 6.4). Nie można również strzelać z torped.