

# WARHAMMER - KSIĘGA ARMII: ELFY WYSOKIEGO RODU

## 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](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. Dodatkowo, by szybciej odnaleźć zmienione fragmenty, gdzie to było możliwe, zostały one zaznaczone **innym kolorem**.

### ERRATA

#### **Strona 46 - Magia Elfów Wysokiego Rodu**

Magowie Elfów Wysokiego Rodu bez trudu zgłębiają tajniki ośmiu Domen Magii, które studiują Ludzie, by następnie podjąć znacznie trudniejsze zadanie, zadanie opanowania Wysokiej Magii. Intensywne studia Sztuki mogą przynieść armiom Ulthuanu nieocenione korzyści, albowiem zaklęcia Magów Elfów Wysokiego Rodu są doskonale przygotowane, by wykorzystać je w walce z dowolnym wrogiem.

Dowolny Mag lub Arcymag Elfów Wysokiego Rodu może wybrać czary z jednej z ośmiu Domen Magii opisanych w podręczniku Warhammera. Alternatywnie może wybrać czary z Domeny Wysokiej Magii przedstawionej w niniejszej książce, w którym to przypadku Mag czy też Arcymag automatycznie zna czar Wyssanie Magii. Jest to czar „darmowy”, a to oznacza, że Mag Elfów Wysokiego Rodu będący w myśl zasad Warhammera Czarodziejem Poziomu 2, o ile wybierze czary z Domeny Wysokiej Magii, znać będzie Wyssanie Magii oraz dwa inne czary. Rzuć kostką, by wylosować pozostałe czary w zwykły sposób.

- **Każda armia, w której walczy jeden bądź więcej Magów lub Arcymagów Elfów Wysokiego Rodu, dodaje 1 do wyniku rzutu na rozproszenie czaru.**

Uwaga: Opisana wyżej premia nie podlega kumulacji wynikającej z liczby Magów w armii Elfów Wysokiego Rodu, a zatem armia, w której walczy dwóch Magów, nadal ma prawo tylko do jednej premii +1 do rzutu na rozproszenie z tego tytułu. Jednakże premie tą można dowolnie łączyć z premiami wynikającymi z działania magicznych przedmiotów w zwykły sposób.

**Strona 66** - Teclis, Wielki Mistrz Wiedzy Tajemnej:

Teclis jest Wielkim Mistrzem Wiedzy Tajemnej Hoetha, a wiele Elfów Wysokiego Rodu utrzymuje, że jest największym czarodziejem w świecie.

**Teclis jest Arcymagiem.** Jest w myśl zasad Warhammera Czarodziejem poziomu 4 i może posługiwać się czarami jednej z ośmiu Domen Magii lub Domeny Wysokiej Magii. Bez względu na to, którą z Domen wybierze, będzie znał wszystkie jej sześć czarów.

Dodatkowo, każdy czar rzucany przez Teclisa rzucony będzie z Nieodpartą Siłą, o ile na kosztach wypadnie dowolna para liczb. Nieudane Rzucenie Czaru jest tylko wtedy, gdy para ta to dwie 6.

**Strona 71** - Ostrze Feniksa

(Magiczna Broń)

*Owa starożytna halabarda nosi zaklęcie Kapitana Straży Feniksa Kor-Baelana.*

**Halabarda.** Wszystkie ataki Ostrza Feniksa zaliczają się Płonących Ataków. Dodatkowo, podlega zasadzie Wielokrotne Zranienie (K3).

## 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 89** - LISTA ARMII ELFÓW WYSOKIEGO RODU

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

**Strona 89** - Wybieranie Armii

**Elitarna Armia**

**Elfy Wysokiego Rodu są nieliczne, lecz ich armie są tak dobrze wyszkolone i wyposażone, że są przedmiotem podziwu innych ras. By to odzwierciedlić, nie podlegają ograniczeniom w ramach Powtarzania Wyborów dotyczących jednostek Specjalnych oraz Rzadkich.**

**Strona 47** - WYSOKA MAGIA

By wylosować czary z listy Wysokiej Magii, rzuć K6 i sprawdź wynik w poniższej tabeli. Każdy Mag może automatycznie zamienić jeden z wylosowanych czarów na Tarczę Saphery, jeśli sobie tego życzysz.

Pomiń zdanie „Jeśli wylosowałeś ten sam czar dwukrotnie dla tego samego Czarodzieja, rzuć ponownie.”

**Strona 47** - Kłątwa Przyciągania Strzał

Rzucony na 6+

*Kiedy Mag kończy słowa inkantacji, powietrze wokół wroga zaczyna migotać magiczną energią, gdy ta wypacza się i wiruje. Bełty i strzały, które przelatują przez drżący magiczną mocą obszar, zostają pobłogosławione i uderzają we wroga z nieomylną precyzją.*

Czar można rzucić na jednostkę wroga w odległości 24" od rzucającego. Podczas strzelania w objętą działaniem czaru jednostkę w nadchodzącej fazie strzelania, gracz Elfów Wysokiego Rodu uzyskuje prawo przerzutu nieudanych rzutów na trafienie. Klątwa nie działa w walce wręcz.

#### **Strona 49 - Włócznicy, Żołnierska Sprawność:**

Rekrutujący się z obywateli żołnierze Elfów Wysokiego Rodu polegają w pełni na odebranych wyszkoleniu i nie mającej sobie równych dyscyplinie, dzięki której potrafią sprostać najbardziej brutalnemu i dzikiemu przeciwnikowi. Elfy Wysokiego Rodu uzbrojone we włócznie mogą walczyć z jednego szeregu więcej, o ile walka odbywa się w strefie przedniej jednostki.

Pomiń zdanie „Oznacza to, że normalnie walczą z trzech szeregów, bądź też z dwóch szeregów w turze, w której szarżowali.”

#### **Strona 58 - Białe Lwy**

*Zasady Specjalne:*

**Odwaga Minionych Wieków; Szybkość Asuryana** (patrz str. 43).

**Determinacja** (patrz podręcznik Warhammera).

#### **Leśny Obieżyświat**

**Lwi Płaszcz:** Każdy z Białych Lwów nosi futro lwa na znak swego statusu i dla ochrony. Lwi Płaszcz dodaje +2 do Ochrony Pancerza przeciw atakom strzeleckim.

#### **Strona 63 - Smoczy Magowie, Lekkomysłność**

Smoczy Magowie znani są z tego, że używają magii Ognia bez cienia obaw, a podczas swej edukacji w Saphery nie należeli do najpilniejszych uczniów. Władają magią z wrodzonym talentem, lecz ich lekkomyślne podejście prowadzi często do błędów. Kiedy Smoczy Mag rzuca czar, otrzymuje dodatkową „darmową” kostkę Mocy. **Ta dodatkowa kość może spowodować, że czar rzucony zostanie z Nieodpartą Siłą w zwykły sposób.** Uwaga: Smoczym Magom nie przysługuje premia +1 do prób Rozproszenia czarów, którą otrzymują inne Elfy Wysokiego Rodu.

#### **Strona 64 - Malhandir**

Malhandir jest prawdziwym stworzeniem z legend, największym ze wszystkich żyjących Elfich Rumaków. Kropierz Malhandira nie spowalnia go w żaden sposób. Zwróć również uwagę, że kropierz Malhandira nie wpływa na Ochronę Pancerza Tyriona.

#### **Strona 66 - Teclis**

**Wielki Mistrz Wiedzy Tajemnej:** Teclis jest Wielkim Mistrzem Wiedzy Tajemnej Hoetha, a wiele Elfów Wysokiego Rodu utrzymuje, że jest największym czarodziejem w świecie.

Teclis jest w myśl zasad Warhammera Czarodziejem poziomu 4 i może posługiwać się czarami jednej z ośmiu Domen Magii lub Domeny Wysokiej Magii. Bez względu na to, którą z Domen wybierze, będzie znał wszystkie jej sześć czarów.

**Dodatkowo, każdy czar rzucony przez Teclisa rzucony będzie z Nieodpartą Siłą, o ile na kostkach wypadnie dowolna para liczb, ale oznaczać będzie Nieudane Rzucenie Czaru tylko w wypadku dwóch 6.**

**Strona 66** - Wojenna Korona Saphery  
(Arkana)

*Wojenna Korona to prastary symbol magicznej krainy Saphery, a jej mocy używa się tylko w ostateczności. Nic dziwnego, że rzadko można zobaczyć ją poza murami Białej Wieży. Teclis odebrał ją z rąk swego poprzednika, Wielkiego Mistrza Mocy Tajemnej, w przededniu wyprawy młodego maga na poszukiwanie brata Tyriona.*

Teclis może w każdej turze zignorować skutki pierwszego Nieudanego Rzucenia Czar. **Czar jest rzucony z Nieodpartą Siłą, ale Teclisowi udaje się bezpiecznie rozproszyć magiczną energię i ta nie czyni mu nic złego.**

**Strona 70** - Korhil, Zasady Specjalne

**Odwaga Minionych Wieków; Szybkość Asuryana** (patrz str. 43).

**Leśny Obieżyświat**

**Determinacja** (patrz podręcznik Warhammera).

**Strona 70** - Korhil, Chayal  
(Magiczna broń)

*Chayal to unikalna broń magiczna noszona przez Kapitanów Białych Lwów od momentu powołania do życia ich regimentu. Lekka niczym drewniana dziecięca zabawka broń sprawia, że wprawny wojownik może władać nią z niesłychaną siłą, bez wysiłku ścinając głowy i odrąbując kończyny każdym kolejnym ciosem.*

Chayal dodaje właścicielowi +2 do Siły, oferując mu przy tym zasady specjalne **Zabójczy Cios i Para Broni.**

**Strona 92** - Korhil, Zasady Specjalne

**Odwaga Minionych Wieków, Szybkość Asuryana, Leśny Obieżyświat, Determinacja**

**Strona 93** - Wierzchowce Lordów i Bohaterów

Pomiń punkt „dowolny Smok (w tym Słoneczny Smok dosiadany przez Smoczego Maga) zużywa dodatkowo wybór jednego Bohatera”.

Charakterystyki wierzchowców nie zmieniły się, poniżej przedstawione są jedynie w celu przypomnienia.

	R	WW	ZS	S	WT	Ż	I	A	ZP
Elfi Rumak	9	3	0	3	3	1	4	1	5
Wielki Orzeł	2	5	0	4	4	3	4	2	8
Gryf	6	5	0	5	5	4	5	4	7
Słoneczny Smok	6	5	0	5	6	5	4	4	7
Księżycowy Smok	6	6	0	6	6	6	3	5	8
Gwiezdny Smok	6	7	0	7	6	7	2	6	9

Rydwany z Tiranoc opisano na stronie 97.

**Strona 95** - Białe Lwy, Zasady Specjalne

**Odwaga Minionych Wieków, Szybkość Asuryana, Leśny Obieżyświat, Lwi Płaszcz, Determinacja**

**Strona 99** - 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 postępuj się zasadami zawartymi w podręczniku głównym.

### **Strona 101 - Sztandar Równowagi**

Jednostka pod Sztandarem Równowagi oraz każda wroga jednostka w kontakcie z nią, stają się całkowicie odporne na Psychologię. **Dodatkowo nie stosuje się do nich zasad Szat i Nienawiść, jeśli uprzednio takim podlegały.**

### **Strona 101 - Chorągiew Ellyrionu**

**Jeśli wymagane jest by oddział wykonał test Niebezpiecznego Terenu to zdaje go automatycznie.**

### **Strona 102 - Księga Hoetha**

**Każde zaklęcie Maga zostanie rzucone z Nieodpartą Siłą, o ile na kostkach wypadnie dowolna para liczb. Nieudane Rzucenie Czaru jest tylko wtedy, gdy para ta to dwie 6.**

### **Strona 102 - Pierścień Corina**

**Zaklęty Czar (Poziom Mocy 3). Jednokrotne użycie. Pierścień Corina nosi Zniszczenie Vaula, czar opisany w sekcji Wysokiej Magii na str. 47.**

### **Strona 102 - Podpora**

**Podpora czyni Maga odpornym na efekty pierwszego Nieudanego Rzucenia Czaru. Czar wciąż rzucony jest z Nieodpartą Siłą, ale nie rzuca się na wynik tabeli Nieudanego Rzucenia Czar.**

### **Strona 103 - Pierścień Furii**

**Zaklęty Czar (Poziom Mocy 3). Pierścień Furii nosi Furię Khaina, czar opisany w sekcji Wysokiej Magii na str. 47.**

### **Strona 104 - Korhil, Zasady Specjalne**

**Odwaga Minionych Wieków, Szybkość Asuryana, **Leśny Obieżyświat**, Determinacja**

### **Strona 104 - Białe Lwy, Zasady Specjalne**

**Odwaga Minionych Wieków, Szybkość Asuryana, **Leśny Obieżyświat**, Lwi Płaszcz, Determinacja**