

# WARHAMMER - KSIĘGA ARMII: JASZCZUROLUDZIE

## 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**

**Konsultacje**  
**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**.

### 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 JASZCZUROLUDZI

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

#### Odniesienia do Stron

Zwróć uwagę, że wszelkie odniesienia do numerów stron w podręczniku głównym do gry Warhammer są nieprawidłowe, gdyż odnoszą się do starszej jego wersji.

#### Siła oddziału

Pomiń wszelkie wzmianki dotyczące Siły oddziału.

#### Strona 41 - Zasady Specjalne, Wodny

**Modele z zasadą specjalną Wodny, podlegają następującym zasadom specjalnym: Rzeczny Obieżyświat, Bagienny Obieżyświat, Jeziorowy Obieżyświat.** Co więcej kiedy przebywają na tego typu terenie korzystają z zasad Lekkiej Ostony.

Modele podlegające jednocześnie zasadom specjalnym Wodny i Zwiadowca uznaje się za niewidoczne jeśli zostaną rozstawione w wodnym elemencie terenu i w odległości większej niż 2" od jego skraju. Muszą być rozstawione o 10" lub więcej od żołnierzy przeciwnika w zwykły sposób.

#### **Strona 43 - Slannowie, Magowie-Kapłani, Strażnicy**

W bitwie Slann, Mag-Kapłan unosi się na swym kamiennym palankinie i towarzyszy mu często skrajnie zdeterminowana Świątynna Straż Saurusów. Świątynna Straż tworzy solidny regiment gadzich mięśni, przez który przebić się musi wróg chcący zaatakować Slanna. Kiedy Mag-Kapłan przyłącza się do Świątynnej Straży musi zostać umieszczony w drugim szeregu jednostki. Sprawdź na stronie 41 jak sobie z tym poradzić. Ustawiony w drugim szeregu Slann może działać w zwykły sposób (może rzucać czary, używać magicznych przedmiotów, działać jako generał armii, Chorąży Armii itp.). Palankin Maga-Kapłana pozwala mu wznieść się w górę, użyć jego potężnej magii i opuścić się z powrotem, by skorzystać z ochrony jaką oferuje mu jednostka. **Z tego też powodu, na potrzeby ustalania jego pola widzenia Maga-Kapłana traktuje się jakby unosił się ponad głowami innych modeli w oddziale.** Dodatkowo, póki Slann nie styka się podstawką z modelami wroga, może nadal rzucać magiczne pociski nawet jeśli jego jednostka aktualnie walczy wręcz. Jeżeli Slann przyłącza się do jednostki innej niż Świątynna Straż należy umieścić go w pierwszym szeregu w zwykły sposób.

**Strona 43 - Slannowie, Magowie-Kapłani, Sedno Tajemnicy**  
Mag-Kapłan podlega zasadzie specjalnej Mistrz Domeny Magii

**Strona 43 - Niezwykłe Uzdrawienie**  
**Mag-Kapłan podlega specjalnej zasadzie Regeneracja (4+).**

#### **Strona 48 - Kapłani Skinków, Zasady Specjalne** Zimnokrwisty, Wodny, **Wasal (Vassal)**

Wasal: Mag-Kapłan potrafi przejąć kontrolę nad umysłem Kapłana Skinków, by za pośrednictwem swego sługi rzucać czary.

Slann może **rzucać magiczne pociski** przez dowolnego Kapłana Skinków w odległości do 24". Czar rzuca się tak jakby model Slanna był tam gdzie znajduje się model Kapłana Skinków. Skutkiem Nieudanego Rzucenia Czarą podlega Slann w zwykły sposób.

Kapłan Skinków może rzucać swoje własne czary w fazie magii, używając swoich kostek Mocy.

**Strona 52 - Jeźdźcy Terradonów, Zasady Specjalne:**  
Zimnokrwisty, Trucizny z Dżungli, Lekka **Jazda, Lot, Leśny Obieżyświat**, Bombardowanie Kamieniami, Nadrzewni Drapieżcy, Wierzchowiec Postaci

Nadrzewni Drapieżcy: Urodzone pośród gęstego sklepienia dżungli Lustrii Terradony są mistrzami lotu przez las.

Pomiń zasadę „Atak i Odwrót”.

**Strona 53 - Kroxigory, Zasady Specjalne,**  
Zimnokrwisty; Wodny; Łuskowa Skóra (4+); Strach; Bracia W Skrzeku  
Bracia W Skrzeku:

Kroxigory i Skinki walczą często w jednostkach mieszanych. Kroxigory umieszcza się zawsze w drugim szeregu jednostki, chyba, że w pierwszym szeregu zostało zbyt mało Skinków (na stronie 41 znajdziesz szczegóły na ten temat). Trafienia pocisków i z uderzenia wymierzone przeciw jednostce, rozdzielane są w następujący sposób: rzuć K6, na 1-4 trafiony zostaje Skink, na 5-6 Kroxigor.

Pomiń zdanie „Mieszana jednostka Kroxigorów i Skinków nie może wykonywać manewru obrót.” oraz zasadę specjalną „Duży Zasięg”.

### Strona 55 - Stegadon, Wielki Łuk

Zasięg 36”	Siła 5	Obrażenia K3	Zasady Specjalne Bez Ochrony Pancerza, Zatrute Ataki, <b>Wolno Strzelający</b>
------------	--------	--------------	--

Wielki łuk przebija szeregi w taki sam sposób jak Balista (patrz Podręcznik główny).

### Strona 55 - Stegadon, Załoga Skinków

Stegadony i Starożytne Stegadony mają załogi składające się z pięciu Skinków. Kiedy Postać wybiera je na wierzchowca, jeden z członków załogi zostaje zastąpiony Postacią. **Oba typy Stegadonów traktowane są jak potwory służące za wierzchowce z więcej niż jednym jeźdźcem, i podlegają następującym zasadom dodatkowym.**

Załoga posługuje się najróżniejszą bronią. Na potrzeby gry uznaje się, że ma broń ręczne i oszczepy.

Trafienie pocisków i z uderzenia rozdziela się w następujący sposób: rzuć K6. Jeśli bestia dosiada Postać, 1-4 trafienie w bestię, 5 trafienie w załogę, 6 trafienie w Postać. Jeśli w załodze nie ma Postaci, 1-4 trafienie w bestię, 5-6 trafienie w załogę.

Załoga Skinków i Postać dosiadająca Stegadona mają Ochronę Pancerza na 3+, w przypadku Starożytnego Stegadona na 2+. Ochrony tej nie można podnieść w żaden sposób.

Podczas walki wręcz, atakujące modele mogą wybrać czy atakują Postać, potwora-wierzchowca czy załogę Skinków. W przypadku pojedynku może walczyć Postać i wierzchowiec, natomiast załoga nie może atakować dopóki pojedynek nie zostanie zakończony.

Jeśli ginie wierzchowiec wraz z nim ginie załoga Skinków, zgnieciona pod jego cielskiem. Jednakże Postać kontynuuje grę pieszo, jeśli dysponujesz dla niej modelem. Jeśli wszyscy jeźdźcy zginą, bestię traktuje się tak jak każdego innego potwora, który utracił jeźdźca. Na potrzeby naliczania Punktów Zwycięstwa liczy się sam potwór i ewentualnie dosiadająca go Postać. Skinki nie będące Postaciami pomija się.

### Strona 55 - Stegadon, Maszynieria Bogów

Starożytny Stegadon dosiadany jako potwór służący za wierzchowca przez Kapłana Skinków może zamienić Broń na Platformie na Maszynierię Bogów.

Póki Kapłan Skinków żyje, może użyć mocy Maszynierii Bogów (obok rzucania czarów). Zauważ, że żaden ze skutków działania nie może zostać rozproszony, nawet przy użyciu Zwoju Rozproszenia itp. Maszynieria Bogów może przynieść jeden z następujących efektów (wybierz na początku każdej własnej tury magii):

Tajemna Konfiguracja: Wybierz dowolną Domenę Magii z Podręcznika Warhammera. Wszystkie wartości rzutu czarów z tej Domeny zostają obniżone o jeden. Efekt działania trwa do początku kolejnej fazy magii gracza. Jeśli masz więcej Maszynierii Bogów, każda musi wybrać inną Domenę.

Płonące Zestroyenie: Wszystkie jednostki wroga w odległości 2K6”, również te walczące wręcz, otrzymują K6 trafień o Sile 4 bez możliwości skorzystania z Ochrony Pancerza. Jednostki Nieumarłych, Demonów i Leśnych Duchów otrzymują K6 trafień o Sile 5 bez możliwości skorzystania z Ochrony Pancerza.

Zwiastun Ochrony: Wszystkie sprzymierzone jednostki w odległości do 12" uzyskują Magiczną Ochronę na 5+ przeciwko wszystkim atakom zasięgowym, pochodzącym z odległości większej niż 12" od Maszyny Bogów.

Dodatkowo, Kapłan Skinków, który jedzie na Maszynie Bogów otrzymuje +1 do wszelkich rzutów na rzucanie lub rozpraszanie czarów. Jeśli Starożytny Stegadon ginie, a Kapłan Skinków żyje, zasada ta przestaje obowiązywać.

#### **Strona 56 - Łowcze Grupy Salamander, ZASADY SPECJALNE**

Salamandry: Łuskowa Skóra 5+; Strach.

Wszyscy: Zimnokrwisty; Wodny; Harcownicy, Potwory i Poganiacze

Łowcze Grupy: Salamandry są traktowane jako Potwory na potrzeby zasady Potwory i Poganiacze. Do ich jednostki nie mogą przyłączać się Postacie.

Trafienia pocisków i z uderzenia rozdzielane są w następujący sposób: rzuć K6, 1-4 trafienie w Salamandrę, 5-6 trafienie w poganiacza.

Chociaż Salamander nie zalicza się do potworów, jeśli Skinki Poganiacze zginą, pozostałe przy życiu Salamandry muszą zdać test Zdolności Przywódczych, a jeśli się im to nie uda, rzucają na tabelę Reakcji Potwora.

#### **Strona 57 - Łowcze Grupy Razordonów, ZASADY SPECJALNE**

Kolczaste Razordony: Łuskowa Skóra 5+; Strach.

Wszyscy: Zimnokrwisty; Wodny; Harcownicy, Potwory i Poganiacze

Łowcze Grupy: Kolczaste Razordony są traktowane jako Potwory na potrzeby zasady Potwory i Poganiacze. Do ich jednostki nie mogą przyłączać się Postacie.

Trafienia pocisków i z uderzenia rozdzielane są w następujący sposób: rzuć K6, 1-4 trafienie w Razordona, 5-6 trafienie w poganiacza.

Chociaż Kolczastych Razordonów nie zalicza się do potworów, jeśli Skinki Poganiacze zginą, pozostałe przy życiu Razordony muszą zdać test Zdolności Przywódczych, a jeśli się im to nie uda, rzucają na tabelę Reakcji Potwora.

#### **Strona 58 - Rój Dżungli, ZASADY SPECJALNE**

Zimnokrwisty; Zatrute Ataki; Niezłomny (Rój); Harcownicy.

Pomiń zasadę specjalną „Małe”.

#### **Strona 59 - Karnozauzy, ZASADY SPECJALNE**

Zimnokrwisty; Łuskowa Skóra 4+; Terror.

Żądza Krwi: Kiedy Karnozauzy posmakują krwi są praktycznie nie do powstrzymania. Kiedy Karnozaur zada niewybronioną ranę, natychmiast wpada w Szal. Karnozaur nie traci Szalu nawet jeśli zostanie pokonany w walce wręcz. Szczegóły dotyczące Szalu znajdziesz w Podręczniku głównym.

Drapieżnik Doskonały: Karnozaur potrafi pojedynczym ugryzieniem rozerwać każde zwierzę z dżungli. Ataki Karnozaura podlegają zasadzie Wielokrotnego Zranienia (K3).

**Strona 61 - Lord Kroak, ZASADY SPECJALNE**  
**Zimmokrwisty; Niezłomny; Strach; Łatwopalny; Siła Jednostki 3.**

**Pierwsza Generacja.** *O Czcigodnym Lordzie Kroaku mawiają, że we wnętrzu jego nieprzeniknionego umysłu skrywa się tyle zapomnianej wiedzy, że nawet najpotężniejszy mag nie będzie w stanie nigdy osiągnąć takiego poziomu. Choć ongiś Lord Kroak był największym z czarodziejów, to dawno wyrzekł się magii śmiertelnych na rzecz ostatniego i najpotężniejszego czaru jaki kiedykolwiek rzucił.*

Lord Kroak jest w myśl zasad Warhammera Czarodziejem Poziomu 4. Zna tylko jeden czar: Wybawienie Itzy. Przy rzucaniu czaru Lord Kroak nie podlega żadnemu limitowi liczby kostek Mocy. **Jeśli uzyska Niepowstrzymaną Siłę próba rzucenia zaklęcia jest automatycznie nieudana, ale nie wykonuje się rzutu na tabelę Nieudanego Rzucenia Czar.**

**Niezwykła Tarcza Przedwiecznych.** Tarcza Przedwiecznych Lorda Kroaka oferuje mu Magiczną Ochronę na 3+.

**Wieczni Strażnicy.** *Gwiazdna Komnata Lorda Kroaka na szczycie Wielkiej Piramidy Itzy strzeżona jest przez grupę Świątynnej Straży Saurusów, która jest ponoć tak wiekowa jak sam Kaptan-Relikwia. I nie jest do końca pewne czy owi strażnicy ciągle żyją czy może sześli w ciągu tysiącleci swej służby i są teraz jedynie wysuszonymi zwłokami poruszonymi siłą woli ich pana.*

Lord Kroak może przyłączyć się do Świątynnej Straży w taki sam sposób jak inni Magowie-Kapłani. Stosuje się w tym przypadku zarówno zasadę specjalną Strażnicy jak też zasadę Świąty Obowiązek z tą różnicą, że jednostka Świątynnej Straży, do której przyłącza się Kroak staje się Niezłomna.

**Wybawienie Itzy.** *Wybawienie Itzy było ostatnią inkantacją wypowiedzianą przez Lorda Kroaka, zanim horda Większych Demonów Chaosu opadła go na stopniach Wielkiej Piramidy Itzy w czasie epickiej obrony Pierwszego Miasta Lustrii. Była to też najpotężniejsza z jego inkantacji. Potężne zaklęcie wybuchło zaraz potem jak ciało Kroaka zostało rozszarpane na części, a oślepiająca eksplozja najczystszej energii przegnała bezpowrotnie demoniczną hordę, która opanowała miasto. Czcigodny Lord Kroak ciągle przechowuje w sobie niezwykłą moc Wybawienia Itzy, gotów użyć jej ponownie, kiedy nikczemni słudzy Chaosu zagrożą Lustrii kolejny raz.*

Czar można rzucić na czterech różnych poziomach. Wybierz poziom zanim spróbujesz rzucić czar - wartość rzutu zmienia się w następujący sposób.

Wartość rzutu	Zasięg
5+	6"
10+	12"
15+	18"
20+	24"

Czar zadaje 2K6 trafień o Sile 4 (rzuć za każdą jednostkę) wszystkim jednostkom wroga, które znajdują się w wybranym zasięgu, nawet tym, które walczą wręcz. Kiedy czar używany jest przeciwko Demonom, Nieumarłym i Leśnym Duchom jego Siła zostaje podniesiona do 5. Trafienia rozdziela się jak przy strzelaniu. Czar można rzucać wielokrotnie w tej samej turze o ile starcza na to kostek Mocy. **Jest to czar typu Bezpośrednio Ofensywny.**

### **Strona 62 - Lord Mazdamundi, ZASADY SPECJALNE**

Zimnokrwisty; Determinacja; Tarcza Przedwiecznych (patrz strona 43); Kamienna Dusza (patrz strona 43).

Lord Mag z Hexoatl: Mazdamundi jest w myśl zasad Warhammera Czarodziejem Poziomu 4. **Wybierz jedną z ośmiu Domen Magii z Podręcznika Warhammera; Mazdamundi podlega zasadzie Mistrz Domeny Magii w odniesieniu do tej Domeny.** Dodatkowo zna czar Zagłada Miast.

Przy rzucaniu czarów Lord Mazdamundi nie podlega żadnemu limitowi liczby kostek Mocy.

#### **Zagłada Miast**

(Rzucony na 13+)

*Kiedy padają słowa tego wielkiego czaru, ziemia trzęsie się wokół pod wpływem sejsmicznego ciśnienia o niesłychanej sile. Tektoniczne płyty zgrzytają o siebie, a ziemia wydaje z siebie piekielne jęki. Z ogłuszającym, poddźwiękowym wybuchem, który rani uszy i doprowadza ludzi do szaleństwa, uwalnia się potęga kontynentów. Skorupa ziemska pęka, tworząc potworną szczelinę, w którą wpadają wrogowie Jaszczuroludzi, by zginąć we wnętrzu ziemi.*

Czar ma zasięg 18". Jedna jednostka wroga otrzymuje 2K6 trafień o Sile 5 - ziemia pęka i połyka ją. Jednostka, która w wyniku działania czaru odniosła obrażenia, będzie w nadchodzącej fazie ruchu poruszała się z szybkością równą połowie współczynnika Ruch - żołnierze wyciągają swych towarzyszy z pęknięcia w ziemi. Jednostki znajdujące się w budynku otrzymują 3K6 trafień o Sile 5 - ściany budynku wałają się na wojowników. Modele latające i inne modele, które ignorują rodzaj terenu nie podlegają skutkom działania tego czaru. **Jest to czar typu Bezpośrednio Ofensywny.**

### **Strona 66 - Chakax, Klucz Komnaty Wieczności.**

*Na muskularnej szyi Wiecznego Opiekuna wisi klucz do Komnaty Wieczności. Komnata jest zapieczętowana i można ją otworzyć tylko od środka. Klucz do Komnaty Wieczności pokryty jest zawitymi zakłęciami strażniczymi, które spowalniają upływ czasu. Wrogowie w pobliżu wielkiego klucza mają spowolnione ruchy, ich ospałe ciosy zostają z łatwością sparowane przez potężne Saurusy.*

**Kiedy Chakax walczy w pojedynku, uzyskuje Magiczną Ochronę na 5+, a model przeciwnika, który go atakuje podlega zasadzie Zawsze Uderza Ostatni.**

### **Strona 67 - Gor-Rok, Tarcza Eonów**

*Tarcza Eonów to masywny artefakt wykonany z materiału pochodzącego z serca wulkanu leżącego na Wyspach Ognia. Płyta, z której wycięto tarczę była tak wielka, że do jej dźwigania potrzebnych było tuzin Kroxigorów, a jej rzeźbieniem zajmowało się kilka generacji rzemieślników Skinków.*

**Tarcza Gor-Rok traktowany jest zawsze tak jakby bronił przeszkody (mur). Oznacza to, że kawaleria, kawaleria na potworach oraz modele rydwanów muszą przejść test Niebezpiecznego Terenu, gdy szarżują na Gor-Roka. Dodatkowo, każdy szarżujący ma -1 do rzutu na trafienie w turze, gdy szarżuje.**

### **Strona 70 - Tetto'eko, MAGIA**

**Tetto'eko jest w myśl zasad Warhammera Czarodziejem Poziomu 2 i podlega zasadzie Mistrz Domeny Magii (Domena Niebios).**

**Strona 70** - Tetto'eko, ZASADY SPECJALNE  
Zimnokrwisty.

Zwiastun Kosmicznych Zdarzeń. *Pojawienie się na polu bitwy Tetto'eko wieszczy wydarzenia o wielkim znaczeniu takie jak zrównanie ciał niebieskich na początku bitwy. Kiedy Astromanta dokonuje swych obliczeń czas staje w miejscu, a los wraca do równowagi.*

Rzut za Kosmiczne Zdarzenia wykonuje się na początku każdej własnej tury Magii, a ich skutki trwają do początku kolejnej własnej tury Magii. Rzuć 2K6; na 3+ wyliczenia Tetto'eko są prawidłowe i następuje kosmiczne zdarzenie. Wszystkie czary z Domeny Niebios zostaną rzucone z Nieodpartą Siłą jeśli w udanym rzucie na rzucenie czaru wypadnie dowolna para liczb. Jeśli w rzucie wypadnie wynik równy 2, Księżyc Chaosu przeszkodził Tetto'eko w jego wyliczeniach i wszystkie czary rzucane przez przeciwnika podlegają opisanej wyżej zasadzie.

**Strona 71** - Oxoyotl, ZASADY SPECJALNE  
Zimnokrwisty; Wodny; Trucizny z Dżungli; Zwiadowca; Kameleon (patrz strona 51). **Snajper**

Wyjątkowy Drapieżnik. *Oxyotl jest mistrzem w zbieraniu i mieszaniu trucizn. Mawia się nawet, że używa toksyn zdobytych w Królestwie Chaosu.*

Wszystkie ataki dmuchawki Oxyotl podlegają zasadzie Zatrute Ataki na 5+ w rzucie na trafienie.

Pomiń zasadę „Nadnaturalna Precyzja”.

**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** - Wojenny Bęben z Xahutec  
30 punktów

*W dźwięku tego bębna pobrzmiwa bijące serce samej dżungli. Kiedy Jaszczuroludzie ruszają na wojnę grzmiący huk staje się szybszy i głośniejszy, by zamilknąć, kiedy wrogowie leżą martwi.*

**Właściciel Bębna i jednostka, w której walczy, automatycznie zdają test ZP, jeśli chcą maszerować pomimo obecności jednostek przeciwnika w odległości do 8” od nich.** Dodatkowo, każda sprzymierzona jednostka próbująca się zmobilizować i pozostająca w promieniu 12” od Wojennego Bębna uzyskuje +1 do Zdolności Przywódczych, do maksymalnego poziomu 10, o ile właściciel Bębna nie ucieka.

**Strona 102** - Złożone Dłonie Przedwiecznych  
45 punktów

*Właściciela otacza kula lśniącego światła - boska ochrona Przedwiecznych odbija niekontrolowany wir Wiatrów Magii.*

Jednokrotne użycie. Jeśli właściciel uzyskuje Nieudane Rzucenie Czarar, rzuć K6. Przy wyniku 1, właściciel podlega Nieudanemu Rzuceniu Czarar w zwykły sposób. Na 2+ Nieudane Rzucenie Czarar zostaje zignorowane, i jeśli Czarodziej przeciwnika pozostaje w zasięgu wzroku to on ucierpi jego skutki.

**Strona 102** - Diadem Mocy,  
25 punktów

*Obwód pokrywa tajemne glify i symbole, skrywające mądrość Przedwiecznych. Pozwala ona czarodziejowi zobaczyć Wiatry Magii i manipulowanie nimi w wymiarze fizycznym.*

Czarodziej może przechować do dwóch, nieużytych na koniec tury magii, kostek Mocy i dodać je do kości rozproszenia w nadchodzącej fazie magii przeciwnika.

**Strona 103** - Słoneczny Sztandar Choteca  
40 punktów

*Ze sztandaru biją jasne promienie słoneczne, które oślepiają każdego, kto nań spojrzy, niemalże uniemożliwiając łucznikom celowanie.*

Strzały oddane w posiadacza i jednostkę, w której się znajduje, z odległości do 12” podlegają karze -2 do trafienia, a te oddane z odległości większej niż 12” podlegają karze -1 do trafienia.