

# WARHAMMER - KSIĘGA ARMII: MROCZNE ELFY

## 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**.

### ERRATA

**Strona 64 i Strona 90** - Malekith, Zasady Specjalne  
Wieczna Nienawiść, Odporność na Psychologię, **Magia Druchii**

**Strona 92** - Lokhir Fellheart, Rynsztunek  
Karmazynowe Ostrza, Płaszcz z Łusek Morskiego Smoka, Hełm Krakena, **Ciężka Zbroja**.

**Strona 101** - Zguba Caledoru  
**Lanca. +3 do Siły w szarży**. Modele trafione Zgubą Caledoru nie mogą używać ochrony wynikającej z zasady Łuskowa Skóra.

### NOWELIZACJE

#### Typy Jednostek

W starszych wersjach ksiąg armii Typ Jednostki nie został wyszczególniony w przypadku każdego modelu. Jeżeli dotyczy to książki Twojej armii, Typ Jednostki interesującego Cię modelu znajdziesz w tabelach znajdujących się na końcu podręcznika głównego do gry Warhammer.

#### Strona 89 - Wybór Składu Armii

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

### Strona 43 - Wieczna Nienawiść

Wszystkie modele podlegające tej zasadzie pałają Nienawiścią do wszystkich modeli przeciwnika (Nienawiść została wyjaśniona w podręczniku Warhammera). Dodatkowo, kiedy ich przeciwnikiem są Elfy Wysokiego Rodu ich nienawiść jest tak wielka, że mogą w walce wręcz przerzucić wszystkie nieudane trafienia nie tylko w pierwszej, ale we wszystkich rundach walki.

### Strona 45 - Łowcy Niewolników

Kiedy walcząca z Korsarzami jednostka zostanie złamana w walce wręcz i ucieka, może zostać pochwycona. Gracz Mrocznych Elfów może w czasie rzutu na dystans ucieczki zmusić swego przeciwnika do przerzucenia kości, na której uzyskano największy wynik. Decyzję o przerzuceniu gracz musi podjąć zanim wykona rzut na dystans pościgu Korsarzy. Jeśli przeciwnik posiada zasadę Szybki Krok, wtedy grający Mrocznymi Elfami może skłonić przeciwnika do przerzucenia najwyższego wyniku rzutu 3K6, zanim zostanie podjęta decyzja, które dwie kości będą brane pod uwagę.

### Strona 45 - Powtarzalna Kusza Ręczna

Pomiń drugi akapit. Zasady Powtarzalnej Kuszy Ręcznej mają następującą postać:

Powtarzalna Kusza Ręczna nie podlega zwykłym karom za strzelanie na długi zasięg oraz za strzelanie po ruchu.

Zasięg maksymalny: 8”; Siła: 3

Zasady: 2 x Wielokrotny Strzał (4 x jeśli model używa pary kusz), Szybkostrzelny

### Strona 51 - Kocioł Krwi

Dla Kotła Krwi obowiązują następujące zasady:

	R	WW	ZS	S	WT	Ż	I	A	ZP
Kocioł krwi	-	-	-	-	10	3	-	-	-
Czarownica	5	4	4	3	3	1	6	2	8
Pani Śmierci	5	6	6	4	3	2	8	3	9

Typ jednostki: Machina Wojenna

Załoga: W skład załogi Kotła wchodzi jedna Pani Śmierci i dwie Czarownice.

Zasady specjalne: Wyznawcy Khaina, Magiczna Ochrona (4+), Terror, Szal, Wieczna Nienawiść, Odporność na Magię (1)

**Kocioł Krwi:** Kocioł otrzymuje po dwa ataki za każdą Czarownicę i trzy ataki za Panią Śmierci, zamiast pojedynczego ataku za każdy model załogi, jak to ma zazwyczaj miejsce w przypadku maszyny wojennej. Dodaj +1 do liczby ataków za każdy model załogi tak długo jak długo pozostają pod wpływem Szalu. Wszystkie ataki są Zatrutymi Atakami. W przypadku rzutów ochronnych dla Kotła, należy skorzystać z najlepszych rzutów na ochronę pancerza i na ochronę magiczną spośród tych które przysługują żyjącym członkiniom załogi. Gdy Kocioł Krwi otrzyma pierwszą ranę, zdejmij model pierwszej Czarownicy, zaś drugą Czarownicę, gdy otrzyma drugą ranę. Natomiast model Pani Śmierci możesz zdjąć tylko wtedy jeśli Kocioł otrzyma czwartą ranę.

**Błogosławieństwa Khaina:** Kultystki, nawet jeśli walczą wręcz, mogą na początku tury własnej, po przeprowadzeniu wszystkich testów psychologicznych, użyć jednego z poniższych błogosławieństw.

Wybierz na cel błogostawieństwa jedną ze sprzymierzonych jednostek w odległości do 24” od Kotła, nawet jeśli jednostka ta walczy wręcz. Skutki wybranego błogostawieństwa trwają do początku kolejnej tury własnej. Błogostawieństwa nie są czarami i nie można ich rozpraszać ani powstrzymać ich działania w inny sposób. Jednostka może otrzymać w jednej turze tylko jedno błogostawieństwo nawet jeśli na polu bitwy znajduje się więcej niż jeden Kocioł Krwi.

**Furia Khaina:** Wszystkie modele w jednostce uzyskują dodatkowy atak.

**Siła Khaina:** Wszystkie modele w jednostce uzyskują w walce wręcz zasadę specjalną Zabójczy Cios.

**Krwawa Tarcza Khaina:** Wszystkie modele w jednostce uzyskują Magiczną Ochronę na 5+.

Zwróć uwagę, że błogostawieństwom nie podlegają wierzchowce ani też zwierzęta ciągnące rydwan.

**Ołtarz Khaina:** Wszystkie jednostki Wyznawców Khaina w odległości do 12” od Kotła Krwi uzyskują zasadę specjalną Determinacja.

**Strona 55 - Harpie, Zasady Specjalne**  
Zasada „Lot” zastępuje zasadę „Jednostka Latająca”.

**Strona 58 - Hydra Bojowa, Zasady Specjalne**  
Wieczna Nienawiść, Potwór i Poganiacze, Terror, Duży Cel, Łuskowa Skóra 4+, Regeneracja.

**Ognisty Oddech:** Hydra Bojowa dysponuje Zionięciem w postaci ognistego oddechu. Siła ataku równa jest aktualnej liczbie punktów Żywotności Hydry.

**Władcy Zwierząt:** Cielsko Hydry jest dla prowadzących ją do walki Władców Zwierząt doskonałą tarczą, która chroni ich przed ostrzałem pocisków oraz w walce wręcz. W przypadku ataków, które zazwyczaj byłyby rozdzielane pomiędzy Hydrę, a poganiaczy wszystkie kierowane są przeciwko Bojowej Hydrze.

**Strona 58 - Bicz Władcy Zwierząt**  
Władcy Zwierząt z Karond Kar używają do kontrolowania potwornych bestii ostrych pejczy i ościeni, a zadawany nimi ból jest tak dotkliwy, że odczuwają go nawet brutalne stworzenia, które wiodą do walki.

**Bicz Władcy Zwierząt jest bronią do walki wręcz i posiada następujące zasady:**

Nazwa	Zasięg	Siła	Zasady Specjalne
Bicz Władcy Zwierząt	Walka Wręcz	Jak przedmiotu	posiadacza Dodatkowy Atak, Przebicie Panczerza

**Strona 62 - Magia Druchii**  
Magia Druchii: Czarodzieje Mrocznych Elfów mogą korzystać z dowolnej ilości kości podczas rzucania czarów, nie obowiązuje ich ograniczenie do co najwyżej sześciu kości jak w przypadku innych Czarodziejów.

**Strona 63 - DOMENA MROCZNEJ MAGII**  
W celu wylosowania czarów z Domeny Mrocznej Magii rzuć K6 i sprawdź wynik w poniższej tabeli. Każda Czarodziejka może wymienić dowolny czar na Mroźny Wiatr. Pomiń zdanie „Jeśli wylosowałeś ten sam czar dla jednej Czarodziejki, rzuć ponownie.”

### Strona 64 - Żelazna Obręcz

W fazie magii Mrocznych Elfów Malekith otrzymuje dodatkową kość mocy, zaś w fazie magii przeciwnika dodatkową kość rozproszenia. Te dodatkowe kości wliczają się do limitu kości mocy/rozproszenia, lecz mogą być wykorzystane tylko przez Malekitha. W tym celu możesz użyć kości innego koloru, by łatwiej je było odróżnić.

### Strona 67 - MALUS MROCZNE OSTRZE, Rynsztunek

Malus Mroczne ostrze używa ciężkiej zbroi i włada Spaczonym Mieczem Khaina. **Płaszcz z Łusek Morskiego Smoka.**

### Strona 92 - Wierzchowce Postaci

Pomiń następujące zdanie „Model dosiadający Czarnego Smoka (także model Malekitha) lub Mistrz (ale nie Mroczny Lord) dosiadający Mantykory zużywa dodatkowo dostępny Ci wybór bohatera.” Charakterystyki wierzchowców nie zmieniły się i przedstawiono je poniżej dla przypomnienia.

	R	WW	ZS	S	WT	Ż	I	A	ZP
Mroczny Rumak 5		9	3	0	3	3	1	4	1
Zimnokrwisty	7	3	0	4	4	1	2	1	3
Mroczny Pegaz	8	3	0	4	4	3	4	2	6
Mantykora	6	5	0	5	5	4	5	4	5
Czarny Smok	6	6	0	6	6	6	3	5	8

### Zasady Specjalne:

- Zimnokrwisty (s.55): Głupota, Strach, Twarda Skóra
- Mroczny Pegaz (s.56): Lot, Przebijanie
- Mantykora (s.59): Lot, Terror, Duży Cel, Zabójczy Cios, Nieokietznany
- Czarny Smok (s.57): Lot, Terror, Duży Cel, Łuskowa Skóra 3+, Trujący Wyziew

### Strona 93 - Kociot Krwi, Zasady Specjalne

Wieczna Nienawiść, Szał, Wyznawcy Khaina, Terror, Odporność na Magię (1), Błogostawieństwa Khaina, Ołtarz Khaina, **Kociot Krwi**  
Pomiń zasady specjalne „Machina Wojenna”, „Zatrute Ataki”, „Kultystki”.

### Strona 97 - Asasyni Mrocznych Elfów

Każda piesza jednostka Mrocznych Elfów (za wyjątkiem Harpii) może skrywać jednego Asasyna. Szczegóły znajdziesz w opisie zasady specjalnej Ukryty. **Asasyni są Typem Jednostki: Postać. Ich wartość punktowa liczy się do wartości punktowej armii, ale nie wlicza się do minimalnej ani maksymalnej liczby punktów przeznaczonych dla jakiegokolwiek Typu Jednostki (Lordowie, Bohaterowie, Jednostki Podstawowe, Specjalne, Rzadkie).**

### Strona 99 - Rozdzierające Gwiazdy

Maksymalny zasięg: 12”; Siła: jak rzucający+1.  
Zasady: **Szybkostrzelny**; Wielokrotny strzał x3.

### Strona 99 - Wiedźmi Wywar

Wiedźmi Wywar działa na jednostkę Czarownicy w czasie całej bitwy. **Jednostki przeciwnika nie uzyskują premii do wyniku walki za przewagę liczebną, atak na tyły lub flankę oraz atak ze wzniesienia, jeśli walczą tylko z oddziałem pod wpływem Mrocznego Wywaru.**

**Strona 100 - 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 - Topór Egzekutora**

Wymaga obu rąk. **Zawsze Uderza Ostatni**. W walce wręcz uznaje się, że właściciel ma Siłę dwa razy większą od Wytrzymałości celu ataku, do maksymalnego poziomu 10. Dodatkowo zranienie Toporem Egzekutora powoduje utratę K3 punktów Żywotności.

**Strona 102 - Pierścień Hoteka**

Każdy czarodziej (sprzymierzony czy wrogi) próbujący rzucić czar, a będący w odległości 12” od posiadacza pierścienia, jeśli wyrzuci parę musi rzucić na wynik w tabeli Nieudane Rzucenie Czar. Czar zostanie rzucony z Nieodpartą Siłą tylko wtedy, gdy wyrzucone zostaną dwie 6.

**Strona 102 - Talizman Ciszy**

Talizman Ciszy oferuje Odporność na Magię (1). **Modele mogą używać wielu Talizmanów Ciszy, a ich efekt kumuluje się.**

**Strona 103 - Płaszcz Mrocznej Gwiazdy**

Płaszcz daje +1 kość mocy w każdej fazie Magii. Kość ta liczy się do limitu kości mocy, ale może być użyta tylko przez Czarodziejkę. W tym celu możesz użyć kości innego koloru, by łatwiej je było odróżnić.