

ERRATA

WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY 4 ED.

POSTAĆ

Strona 27

Szpalta prawa, Wyssokie Elfy, pierwszy akapit. Brak kropki w szóstym wierszu między „Reiklandzie” a „Dla”.

Strona 31

W Tabeli losowych Klas i Profesji w kolumnie Ludzie należy zamienić pozycjami wyniki 80 oraz 81.

Strona 36

Na liście Talentów Rasowych Krasnoludów „Odporny na Magię” należy zmienić na „Odporność na Magię”.

Do listy Umiejętności Rasowych Krasnoludów należy dodać „Odporność”.

Na liście Talentów Rasowych Niziołków „Odporność na Chaos” należy zmienić na „Odporny na (Chaos)”. Interpretacja zakresu zastosowania tej Odporności jest według autorów pozostawiona MG.

KLASY I PROFESJE

Strona 58, 70, 82, 94

Na liście Umiejętności Mniszki, Doradcy, Zarządcy oraz Flisaka: Znaczący Rzeki „Przekonywanie” należy zamienić na „Charyzmę”.

Strona 63

Lista Talentów Mieszczki: Przekupki powinna brzmieć:

Etykieta (Słudzy), Niegodny Uwagi, Tragarz, Ulicznik.

Na liście Wyposażenia dla Mieszczki: Burmistrza „sieć biur” należy zamienić na „symbol władzy”.

Strony 65, 67, 71, 73, 78

Na liście Wyposażenia, Strażnika, Śledczego: Szpicla, Namiestnika: Nadzorca, Służący: Pokojowej oraz Górnika „lampę oliwną” należy zamienić na „olej do lampy”.

Strona 73

Na liście Talentów Służący: Posługaczki „Krzepki” należy zamienić na „Tragarz”.

Strony 83, 108

Na liście Talentów Zielarki oraz Złodzieja: Mistrza „Zręczne palce” należy zamienić na „Zręczny”.

Strona 116

Na liście Wyposażenia dla Żołnierza: Rekruta „skórzany napierśnik” należy zamienić na „kolet”.

UMIEJĘTNOŚCI I TALENTY

Strona 123

W opisie Umiejętności Leczenie ostatni akapit w pierwszej szpalcie należy zmienić na:

„Nieudany Test Leczenia może spowodować spadek Żywotności, za każdy punkt, o który suma PS + Bonus z Inteligencji spadnie poniżej 0. Zdumiewająca Porażka oznacza dodatkowo, że u pacjenta rozwinię się Pomniejsza Infekcja (patrz strona 187)”.

Strona 132

Talent Atak Wyprzedzający otrzymuje dodatkową zasadę:

„Testy: Inicjatywy wynikające z tego Talentu”.

Strona 134

Klaryfikacja dla Talentu „Czarownica!": zaklęcia zdobywane dzięki wydawaniu Punktów Bohatera podlegają wszystkim zasadom Magii Tajemnej Czarownic, nawet jeśli pochodzą z listy konkretnej Tradycji Magii Tajemnej.

Strona 136

W Talencie Magia Prosta drugie zdanie przybiera brzmienie:

„Kiedy wykupujesz ten Talent, uczysz się tyłu zaklęć Magii Prostej, ile wynosi twój Bonus z Siły Woli”.

W Talencie Magia Prosta w tabeli w każdym wierszu należy zmienić zapis „Bonus z Siły Woli” na „do Bonusu z Siły Woli”.

Przykład poniżej tabelki przyjmuje brzmienie:

„Jeśli Twój Bonus z Siły Woli wynosi 3 i masz 3 zaklęcia, pierwsze zakupione będzie Cię kosztowało 50 PD. Kolejne trzy będą kosztowały 100 PD i tak dalej. Pełne zasady uczenia się zaklęć znajdziesz w Rozdziale 8: Magia”.

Strona 136

W Talencie Magia Tajemna w tabeli w każdym wierszu należy zmienić zapis „Bonus z Inteligencji” na „do Bonusu z Inteligencji”.

Klaryfikacja: Zapis w przykładzie o pierwszych pięciu zaklęciach jest poprawny. Chodzi o pierwsze ORAZ kolejne cztery zaklęcia (czyli aż do przekroczenia wartości Bonusu z Inteligencji). Jest to ta sama reguła, która opisana jest dla Magii Prostej, gdzie przy BSW 3 postać płaci niższy koszt jeszcze za czwarte zaklęcie.

Strona 137

Odnosnik do Bestiariusza w Talencie Mały powinien wskazywać na str. 340 a nie 320.



Strona 141

Talent Rozproszenie Uwagi otrzymuje dodatkową zasadę:

„Testy: Atletyka podczas Rozproszenia Uwagi”.

Strona 144

Talent Tarczownik otrzymuje dodatkową zasadę:

„Testy: Każdy Test przy obronie Tarczą”.

ZASADY

Strona 164

Szpalta prawa, pierwsza linijka: „dale” należy zamienić na „daje”.

Strona 165

Klaryfikacja: Zasada „Bieganie” (poświęcenie Akcji w celu uzyskania dodatkowego ruchu), nie jest tożsama z typem ruchu Bieg, natomiast korzysta z niego dla ustalania przebytego dystansu (to Bieg + PS z Przeciętego (+20) Testu Atletyki).

Strona 172

Szpalta prawa, Rany, akapit 4, wiersz 5.

Słowo „wyniku” należy zamienić na „wynik”.

Strona 183

W sekcji Umiarkowane źródło zepsucia „Porażka, w której postać uzyskała 0 PS skutkuje 1 Punktem Zepsucia” należy zamienić na „Znikomy Sukces (0-1 PS), skutkuje 1 Punktem Zepsucia”.

Strona 219

Rzut w Tabeli Gniewu Bogów, wartość 81-87: Bardzo Trudny (-20) Test Odporności”. Usunąć „Bardzo”.

RELIGIE I WIARA

Strona 223

Ostatnie zdanie Cudu z dziedziny Morra: Wieczny Odpoczynek zmienia brzmienie na:

„Jeżeli celem Cudu jest stworzenie posiadające jednocześnie Cechy Ożywienie i Konstrukt, zostaje ono zniszczone”.

Strona 237

Na początku sekcji Rozpraszenie magii zamienić zapis: „Jeśli postać jest celem zaklęcia lub jej cel znajduje się odległości równej Sile Woli w metrach...” na „Jeśli postać jest celem zaklęcia lub cel zaklęcia znajduje się od niej w odległości równej Sile Woli w metrach...”.

MAGIA

Strona 245

Pierwsze zdanie zaklęcia z Tradycji Cienia: Luka w pamięci zmienia brzmienie na:

„Wyczarowujesz delikatne nici Ulgu w umyśle swojego celu, sprawiając, że wszelka jego pamięć o Tobie znika na czas trwania zaklęcia”.

Strona 250

Drugie zdanie zaklęcia z Tradycji Śmierci: Wyssanie życia zmienia brzmienie na:

„Zaklęcie to jest magicznym pociskiem zadającym +1 poziom Stanu Zmęczenie oraz +6 Obrażeń ignorujących Punkty Pancerza”.

Tradycja Światła, Leczące, Światło: Bardzo Trudny (-20) Test Odporności”. Usunąć „Bardzo”.

PRZEWODNIK KONSUMENTA

Strona 300

Drugi przypis pod tabelką Pancerze zmienia brzmienie na:

„** Noszenie dowolnych elementów pancerza kolczego lub płytowego obciążone jest karą -10 do Skradania dla obu typów pancerza”.

Strona 308

W tabeli Wyposażenie różne „lampę oliwną” należy zamienić na „olej do lampy”.

BESTIARIUSZ

Strona 343

Drugie zdanie Cechy Stworzenia: Zwierzęcy zmienia brzmienie na:

„Unika ognia i dostaje Stan Panika, jeśli zostanie nim trafione”.