

WARHAMMER FANTASY- ROLLENSPIEL ERRATA

Die folgenden Punkte wurden seit der ersten Auflage aktualisiert. Jede Aktualisierung ist mit einer roten Versionsnummer versehen, die angibt, ab welcher Druckauflage die Korrektur bereits enthalten ist. Die jeweilige Auflage ist auf der Rückseite des Produktes über dem Barcode zu finden. Korrekturen und Aktualisierungen mit [2] vorne sind alle ab der zweiten Druckauflage enthalten, nicht jedoch in früheren. [2] steht für eine Korrektur der Erstauflage und gilt auch, falls noch kein Nachdruck erschienen ist.

Unsere digitalen Produkte sind immer auf Stand der letzten Druckfassung, enthalten also ggf. noch nicht alle Errata.

REGELBUCH

S. 54

[3] Der Hofapotheker erhält Fachwissen (Chemie), nicht Apotheker.

S. 123

[3] Alle Erwähnungen von „Waldläufer“ sollten „Jäger“ lauten.

S. 164

[2] **Ausmanövrieren** sollte lauten: „Wenn du einen Gegner verwundest, ohne einen Vergleichenden Wurf durchzuführen, erhältst du +1 Vorteil.“

S. 174

[2] Füge den folgenden Satz zu den Regeln für Kritische Verletzungen hinzu: „Wenn du mit dem Abhandeln des nicht-Kritischen Schadens der Attacke fortfährst, verwende die etwaige neue, durch die Kritische Verletzung ermittelte Trefferzone.“

S. 295

[2] Die Tabellenüberschrift „Explosiv“ sollte „Schleuder“ lauten; Die Tabellenüberschrift „Schießpulver“ sollte „Explosiv“ lauten.

S. 322

[3] Die Moorbestie verliert die Eigenschaft "Blödheit" sowie die Optionen für "Hungrig" und "Raserei".

S. 341

[3] **Odem**: Ersetze "Führe einen **Vergleichenden Ballistische Fertigkeit/Ausweichen-Wurf** gegen alle betroffenen Ziele durch (die Kreatur würfelt nur einmal, während die Ziele jedes für sich werfen)." mit "Führe einen **Vergleichenden Ballistische Fertigkeit/Ausweichen-Wurf** oder einen **Vergleichenden Gewandtheit/Ausweichen-Wurf** (was besser aus Sicht der Kreatur mit Odem ist) gegen alle betroffenen Ziele durch (die Kreatur würfelt nur einmal, während die Ziele jedes für sich werfen)."

ABENTEUER IN ÜBERSREIK

S. 12

[2] Junger Stirhecht verliert *Aquatisch*, Schwanz +5 wird Schwanzhieb +5.

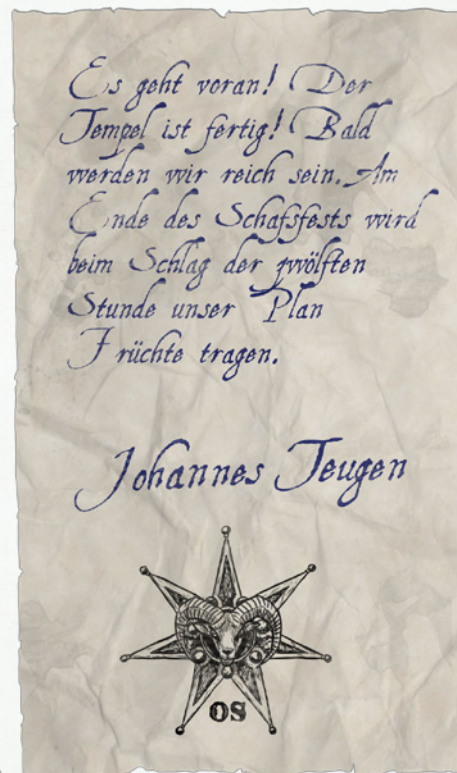
RAUE NÄCHTE, HARTE TAGE

S. 88

[2] Die beiden Nennungen von "Heimlichkeit" bei den Gnomen sollten eigentlich "Schleichen" sein.

DER FEIND IM SCHATTEN

[2] Spielhilfe 9 war leider abgeschnitten, hier der vollständige Handout.



Spielhilfe 9: „Alles läuft nach Plan!“

[2] Spielhilfe 10 wurde aus dem Schwarzgipfel abgeschickt, nicht aus den Karghügeln.

