

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. 140

[4] Ersetze den zweiten Satz von Magieresistenz mit "Der EG eines dich betreffenden Zaubers wird um 2 pro Punkt in diesem Talent reduziert. Der EG eines Zaubers wird nur durch das höchste Magieresistenz-Talent in seinem Zielbereich modifiziert."

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 Stirrecht verliert *Aquatisc*, Schwanz +5 wird Schwanzhieb +5.

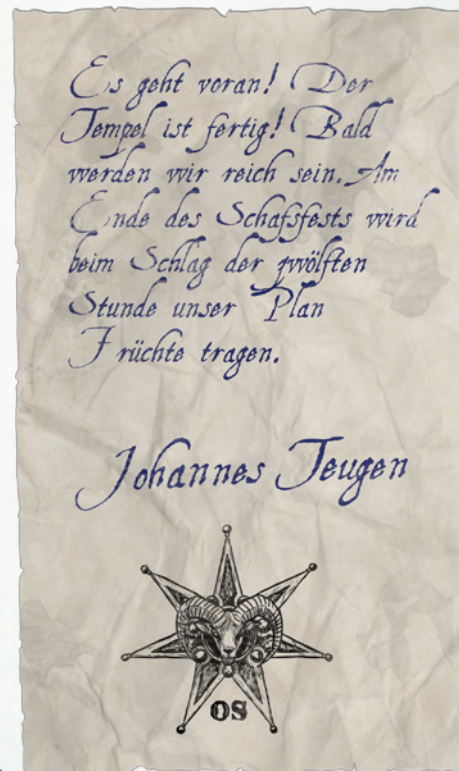
RAUE NÄCHTE, HARTE TAGE

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.

SPIELLEITER-SCHIRM

[2] Schirm: Plattenarme schützen nur "Arme", nicht "Arme, Körper"

TOD AUF DEM REIK

S. 55

[2] Es fehlen zwei Abschnitte zur Reise auf dem Fluss

AUF DEM STIR

Dort, wo der Stir in den Reik mündet, gibt es eine riesige Schleuse und eine Stauanlage, die gebaut wurden, um die fast unbefahrbaren Verwirbelungen an dieser Stelle zu kontrollieren. Die Schleuse ist im Grunde dieselbe wie die anderen, die die Abenteurer auf dem Weißbruck-Kanal und anderswo gesehen haben, jedoch viel größer. Sie kann bis zu vier große Lastkähne aufnehmen, und das Schleusenhaus verfügt über Anlege- und Wartungseinrichtung für zwei Flusspatrouillenboote sowie über Unterkünfte für deren Besatzungen und eventuelle Gefangene. Für die Benutzung der Schleuse wird eine Gebühr von 2 GK erhoben.

Zwischen dem Narn und dem Reik fließt der Fluss Stir durch eine enge, steil abfallende Schlucht, die etwa 180 Meter tief und 27 Meter breit ist. Das Boot der Abenteurer muss sich im ewigen Zwielflicht flussaufwärts kämpfen, während der Himmel auf ein dünnes, tiefblaues Band reduziert ist, in dem die Sterne immer sichtbar zu sein scheinen; mit Ausnahme eines kurzen Zeitraums am Tag, wenn die Sonne direkt über ihren Köpfen steht. Das schäumende Wasser des Stir tost und zischt über die messerscharfen Felsen, die seine Ufer säumen.

MIDDENHEIM

S. 106

[X] Die Zaubersprüche Bhars fehlen im Original, aber es ist unmöglich sie mit dem gegebenen Platz im Buch unterzubringen, daher hier:

Er kanalisiert *Dhar*.

Arkane Zauber: Angst erregen, Ätherrüstung, Geschoss, Odem, Dunkelsicht, Magischer Schild, Schutz

Dämonologie: Dämonen spüren, Niederen Dämon manifestieren, Niederen Dämon vernichten

Hexerei: Der Böse Blick, Fluch des Unglücks, Verfall

Lehre des Tzeentch: Verrat des Tzeentch

Nekromantie: Kreischender Schädel, Tote erheben, Wiederbeleben

Niedere Magie: Pfeil, Magische Flamme, Öffnen, Saugen, Schlaf, Verfaulen, Verwirren