

WARHAMMER EL JUEGO DE ROL

ERRATAS

Gracias a la colaboración del foro oficial de
Warhammer Juego de Rol

<http://www.warhammer.edgecent.com/>

Versión: 2.4

Por Hagel

Manual Básico

Página 37: Añade el talento Contorsionista a la lista de talentos que un Artista puede escoger.

Página 80: Los Herreruelos tienen el talento Golpe Poderoso. En su lugar deberían tener el talento Disparo Infalible.

Página 92: La habilidad Carisma Animal es una habilidad avanzada, no básica".

Página 96: En la habilidad Sanar, donde pone "...el personaje herido recibirá los beneficios de otra tirada de Sanar." debería poner "...el personaje herido puede recibir los beneficios de una nueva Tirada de Sanar."

Página 99: Hechizos con Armadura se aplica sólo al uso de hechizos de Saber Divino y Saber Oscuro (Caos).

Página 99: En el talento Imperturbable, ignora la parte correspondiente a ganar Locuras de forma automática, ya que esta regla se eliminó durante el playtesting.

Página 101: Si estas usando las reglas de Carga, un personaje con el talento Robusto ignora la penalización por carga de la armadura que use. El -10% a Agilidad se sigue aplicando como es habitual.

Página 102: Grungni no debería estar en la lista de deidades que otorgan hechizos de Saber Divino.

Página 105: Cuando un personaje luche a pie con armas del grupo Caballería aumenta su dificultad para combatir: las Picas de Jinete a Desafiante (-10% a HA) y las Lanzas de Caballería a Difícil (-20% a HA).

Página 105: Para aclarar las reglas, esta es la descripción actualizada de la propiedad Apresadora:

Apresadora: Las armas con esta propiedad han sido diseñadas para apresarse a los enemigos. Si consigues impactar, el blanco quedará atrapado a no ser que supere una Tirada de Agilidad. Si falla la tirada, el blanco solo puede realizar Acciones Libres o Acciones para intentar escapar. Puede intentar romper su atadura haciendo una Tirada de Fuerza o intentar liberarse haciendo una Tirada de Agilidad. Estas tiradas se consideran Acciones Completas. Si otro personaje ayuda al personaje apresado, considerándose también una Acción Completa, la dificultad de la tirada de intentar escapar se convierte en Rutina (+10%). Mientras el personaje permanezca apresado, los ataques contra él reciben un +20% a la HA o HP según corresponda.

Página 108: En la Tabla 5-4, el precio de la Lanza de Caballería debería ser 40 *co*.

Página 111: Para aclarar las reglas, aquí tienes una descripción más detallada del Látigo y el Trabuco.

Látigo: Un látigo es una gruesa soga o correa de cuero que inflige un daño insignificante, pero con el que se puede apresarse al adversario. Cuando comiences un combate con un Látigo preparado, tira 2d10 para calcular tu Iniciativa y escoge el mejor resultado.

Precio: 2 co; Carga: 15; Grupo: Presa; Daño BF-4, Alcance 6/-; Recarga: Media; Propiedades: Apresadora; Disponibilidad: Normal.*

*Si no usas la ambientación post-TdC, el precio debería ser 1 *co*.

Trabuco: El Trabuco es una versión mayor del arma de fuego (ver página 109). Puedes cargarlo con clavos, cristales rotos, piedras pequeñas y en general cualquier cosa que tengas a mano, aunque es preferible usar balas. Un Trabuco requiere de ambas manos para ser empuñado. Como un Trabuco no requiere una tirada de Habilidad de proyectiles para ser disparado, cualquiera puede disparar este arma. Sin embargo, si no tienes el talento de Especialista en Armas (Pólvora) tienes que gastar 6 Acciones Completas para recargarlo. Además, el Trabuco tiene la propiedad Poco Fiable y, aunque no tengas que realizar una Tirada de Habilidad de proyectiles para dispararlo, tienes que tirar 1d100 para ver si el arma sufre algún contratiempo.

Precio: 70 co; Carga: 50; Grupo: Pólvora; Daño 3; Alcance: 32/-; Recarga 3 Completas / 6 Completas; Propiedades: Metralla, Poco fiable; Disponibilidad: Escaso.*

*Si no usas la ambientación post-TdC, el precio debería ser 40 *co*.

Página 114: En la Tabla 5-8, el valor de Carga de un Tonel de Cerveza debería ser de 100 unidades, no de 30.

Página 116: En la Tabla 5-9, debería poner que las Alforjas pueden contener hasta 250 unidades de Carga, y que el valor máximo de Carga de un Odre es de 30 unidades, no de 100.

Página 117: La Distancia de Avistamiento de la tabla de Iluminación está equivocada. Los valores correctos son los siguientes:

Cerilla: 12 (6)

Vela: 26 (13)

Farol: 26 (13)

Antorcha (sin tratar): 50 (25)

Antorcha (tratada): 56 (28)

Lámpara: 70 (35)

Hoguera de campamento: 70 (35)

Visión Nocturna: -

Página 122: En el Veneno de Loto Negro sustituye "...causa 1 Herida..." por "...causa al menos 1 Herida..."

Página 122: El modificador de las Setas Rusulas de la Locura debería ser +10% en lugar de +1.

Página 123: En el Agua Bendita, donde pone "...independientemente de su resistencia por armadura." debería poner "...independientemente de su resistencia o su armadura".

Página 127: En la descripción de la Acción Retirada, donde pone "Si un oponente intenta alejarse de uno o varios oponentes, cada uno de ellos podrá atacarle una vez antes de que se vaya." debería poner "Si un oponente intenta alejarse de uno o varios oponentes sin usar la acción retirada, cada uno de ellos podrá atacarle una vez antes de que se vaya."

Página 128: La Postura Defensiva es una Acción Completa, no Media Acción.

Página 128: En el Movimiento en Combate, donde pone "...con una Acción de Desplazamiento o separación..." debería poner "...con una Acción de Desplazamiento o Retirada..."

Página 128: Para aclarar una posible malinterpretación de la acción Reserva, donde pone "...antes del siguiente turno..." debería poner "... antes de su siguiente turno..."

Página 129: En la Tabla 6-1, la columna donde pone "desplazamiento/separación" debería poner en su lugar "desplazamiento/retirada".

Página 130: El Mangual es un arma a dos manos, por lo tanto no debería estar en el apartado Combate con Dos Armas.

Página 131: En la Tabla 6-2 donde dice "Atacar a un personaje que está en el suelo" debería poner "Atacar a un personaje aturdido".

Página 141: En Lanzar Hechizo, donde pone "Si lo deseas puedes lanzar 1d10 menos que tu característica de Magia." debería poner "Si lo deseas puedes lanzar un número de 1d10s menor que tu característica de Magia".

Página 149: 'Caminar por el Cielo' es especial en cuanto a su duración, que es igual al tiempo que lleva realizar la Acción Completa de Lanzar Hechizo. Te mueves (Acción de Desplazamiento) como parte de la Acción de Lanzar hechizo y obtienes un ataque de toque por lanzar un hechizo de toque. Una vez finalizada la Acción Completa, el conjuro ya no tiene efecto, y si te encuentras suspendido en el aire caerás al suelo. No se pueden encadenar varios hechizos de 'Caminar por el Cielo' para recorrer distancias largas sin tocar el suelo entre medio.

Página 154: En el hechizo 'Destino Funesto', donde pone "Un personaje sin Puntos de Destino añade un +10 al valor crítico de los golpes críticos que reciba." debería poner "Un personaje sin Puntos de Destino convierte en un +10 el Valor Crítico del próximo golpe crítico que reciba"

Página 161: Cambia la penúltima frase de la descripción de 'Palabra de Dolor' a: "...recibe un ataque de Daño 8 que ignora Armadura, pero no el Bono de Resistencia y debe superar una Tirada de Voluntad..."

Página 163: La duración del hechizo 'La Marca del Cuervo' dura un número de asaltos igual a tu característica de Magia.

Página 166: La descripción del hechizo 'Alma de Fuego' debería indicar que el efecto del conjuro no afecta al lanzador.

Página 167: La descripción actual del hechizo 'Furia de Batalla' proviene de una versión anterior de las reglas, antes de que el Ataque Rápido se convirtiera en una acción independiente. El texto debería decir: "...Mientras la Furia de Batalla esté activa, debes Cargar contra el enemigo más cercano en combate cuerpo a cuerpo, todos tus ataques deben ser Totales, Cargas o Rápidos, y no podrás huir ni retroceder".

Página 167: El alcance del hechizo 'Grilletes de Verena' es de 12 metros (6 casillas).

Página 169: Cuando un objeto mágico no especifique una tirada de habilidad para identificarlo usa Sabiduría Académica con dificultad Normal (+0%).

Página 234: La BF del Herrero debería ser 4.

Amos de la Noche

Página 112: El Señor de los Vampiros no debería tener el talento Resistencia a venenos que no le hace falta ya

que los No-Muertos son, por naturaleza, inmunes a los venenos.

Arsenal del Viejo Mundo

Página 10: En la Tabla 1-3: Trueque, la columna P** debería ser F (Frecuente), y la fila Frecuente (P) debería ser Frecuente (F).

Página 14: La Tabla 1-4 está mal tabulada y faltan dos mercancías. Tienes una tabla corregida al final de este documento.

Página 20: La Armadura Completa de Malla de Ithilmar debería tener Carga 150 (60 de la Cota de Mallas con Mangas mas 10 de la Cofia de Mallas de Ithilmar mas 80 de la Armadura de Cuero Completa).

Página 24: Para aclarar la regla de daño a una armadura: Si el Daño recibido después de restar PA y BR es de 7 o más, hay riesgo de que la armadura resulte dañada.

Página 32: El precio de un Escudo sin borde es de 5 *c*.

Página 36: Añade la propiedad Impactante al Martillo del Lobo Blanco.

Página 37: Un Gran Hacha de la Mejor Artesanía debería tener BF+1 y ganar la propiedad Agotadora.

Página 40: Al escudo le falta la propiedad Especial. Esta propiedad Especial está descrita en la página 109 del Manual Básico: “...los ataques a distancia dirigidos contra su usuario reciben un -10% a HP contra contrincantes con un escudo preparado (si ve venir el ataque)”.

Página 40: La propiedad Equilibrada se ha omitido por error en las propiedades de la Tabla 3-3. Debería ser añadida. Ver tabla correcta en la página 108 del Manual Básico.

Página 40: En la descripción de la Daga/Estrella Arrojada, la última frase está incompleta. La frase completa es: “Se pueden usar en combate cuerpo a cuerpo con las características de la Daga.”

Páginas 45 y 47: Las Bombas no deberían tener la propiedad Metralla.

Página 47: El Rifle largo de Hochland, el Jezzail y el Trabuco deberían estar marcados como armas que necesitan dos manos para usarse.

Página 47: El Trabuco tiene alcance 32/- y no 16/- como indica la Tabla 4-2.

Página 57: En la Tabla 5-2, debería poner que el valor máximo de Carga de un Odre es de 30 unidades, no de 100.

Página 69: La Tirada Muy Difícil que se menciona en el Cura-todo es un error, esta debería ser Desafiante.

Página 70: La Tabla 6-3 hace referencia al Contraveneno que debería estar descrito en la página 69. Puedes ver su descripción en Material de Contraveneno de la página 123 del Manual Básico.

Página 70: El Beso de la Cortesana y el Coraje Líquido tienen un coste de 5 *co*.

Página 82: Las Alforjas pueden contener hasta 250 unidades de carga, y no 100 como pone en su descripción.

Página 87: En mar abierto los barcos tienen una característica de Movimiento de 10 y cuando navegan por un río la característica de Movimiento se reduce a 5.

Bestiario del Viejo Mundo

Página 80: Añade Lengua Arcana (Demoníaca o Magia) a la lista de habilidades del Aprendiz de Chamán.

Página 84: Cambia la BF y la BR a 4 a los Hijos de Ulric.

Página 91: En los talentos del Dragón sustituye Temible por Aterrorador.

Página 98: En la descripción de la Armadura del Caos debería poner que es “mucho más ligera” en lugar de “mucho más pesada”.

Página 108: Añade Especialista en Armas (A dos manos) a la lista de talentos de los Ogros Dragón.

Página 110: Los Orcos Salvajes no deberían tener Puntos de Armadura.

Página 116: En la descripción del Tumulario, segundo párrafo, sustituye el final de la primera frase por “no son monstruos incorpóreos e intangibles como los espectros o aparecidos”.

Caballeros del Grial

Página 98: El Hombre de Armas tiene como Accesos y Salidas al Pastor de Carcassonne. Las dos son un error y deberían ser ignoradas. Además hay que añadir como Salidas al Oficial de Murallas.

Página 107: La Virtud de la Heroicidad es demasiado poderosa. Sustituye el texto por el siguiente:

Descripción: Destacas en combate cuerpo a cuerpo y tus golpes resultan letales. Cuando en una tirada de Daño obtienes un 10 en el dado sin modificar, puedes renunciar al daño adicional para infligir de manera automática un Golpe Crítico, incluso si el objetivo aun no ha sido reducido a 0 Heridas. El Valor Crítico es igual a tu Bono de Fuerza. Cuando usas la Virtud de la Heroicidad junto con un arma Impactante, la propiedad Impactante no se aplica como es habitual; en su lugar añade un +1 al Valor Crítico. No puedes usar la Virtud de la Heroicidad cuando empuñas un arma mágica o un arma de proyectil.

Página 108: La Virtud de la Audacia es demasiado poderosa. Sustituye el texto por el siguiente:

Descripción: Cuando estés trabado en combate con uno o más oponentes, incrementa tu Bono de Resistencia en +4. El bono sólo se aplica a ataques cuerpo a cuerpo de oponentes trabados contigo. Este bono dura hasta que superes una Tirada de Habilidad de Armas e inflijas al menos 1 Herida contra cualquiera de tus enemigos adyacentes, o si, en cualquier momento, decides no hacer un ataque cuerpo a cuerpo mientras estés trabado en combate. Una vez desaparecido el bono, no puedes volver a usar la Virtud de la Audacia durante el resto del encuentro.

Herederos de Sigmar

Página 83: Grissenwald es una ciudad de Wissenland. En lugar de aparecer en la tabla de la página 83 debería aparecer en la tabla de la página 96.

Página 91: La información del Diccionario Geográfico de Talabecland puede ser un poco confusa. Talabheim tiene el estatus de ciudad libre, pero tiene lazos más estrechos con su provincia que Aldorf o Nuln. La situación ha sido exacerbada porque el conde elector se encuentra desaparecido y la condesa aspira a ser electora de la provincia entera (situación parecida a la de Boris Todbringer y Middenheim/Middenland). Kusel es la capital de la provincia, pero se encuentra por detrás de Talabheim en cuanto a riqueza, poder y fama.

Página 96: Falta la ciudad de Grissenwald. Ver errata de la página 83.

Hijos de la Rata Cornuda

Página 36: Una fecha del calendario es incorrecta: el segundo 2512 es en realidad un 2514.

Página 72: No se ha incluido la Espada Supurante en las Herramientas de Guerra. Si decides usarla te sugerimos que sea así:

Precio:-; Carga: 50; Grupo: Espada Supurante; Daño: BF; Propiedades: Defensiva, Especial (Cuenta como si estuviese permanentemente bañada con el veneno del Loto Negro WFJR 122.); Para poder usar de manera efectiva este arma es necesario tener el talento Especialista en Armas (Espada Supurante).

Página 97: El Señor de las Bestias debería tener Especialista en Armas (Presa) y Especialista en Armas (A dos manos).

Página 102: El Sacerdote de Plaga debería tener Magia +2 en su Esquema de Mejoras.

Regla Opcional: Una regla que descartamos del manuscrito original por su letalidad es cómo los impactos de munición de Piedra de Disformidad causan mutaciones. A pesar de ello, a muchos de nosotros nos sigue gustando la idea de tener que enfrentarse a una bala de Piedra de Disformidad alojada bajo la piel. Si te gustaría experimentar con este horroroso efecto secundario, añade la siguiente regla especial a todas las armas de pólvora Skavens:

Munición de Piedra de Disformidad: Todo el que pierda al menos 1 Herida por un ataque hecho con un arma de pólvora Skaven estará expuesto a esta mortal sustancia mutante. Después de 1d5 días, el personaje debe superar una Tirada de Resistencia o ganará una mutación (tira en la tabla de Mutaciones del Caos que prefieras: WFJR, BdVM o TdC) A partir de ese momento, el personaje debe hacer otro Test de Resistencia o ganar otra mutación. La Piedra de Disformidad puede ser extraída por alguien con el talento de Cirugía que supere una Tirada de Sanar Desafiante (-10%). Esta tirada no restaura ninguna Herida.

Reinos de la Magia

Página 131: Añade Lengua Arcana (Demoniaca o Magia) a la lista de habilidades del Brujo Oscuro.

Página 140: En el hechizo 'El Toro se Fortalece' donde pone "...huyendo por los efectos del Miedo..." debería poner "...huyendo por los efectos del Terror o paralizado por los efectos del Miedo...".

Página 143: En la segunda línea del conjuro 'Liberación de la Muerte' hay que omitir la palabra *grande*. Cualquier criatura etérea podrá ser afectada por el conjuro, no solo las criaturas etéreas *grandes*.

Página 150: En la Tabla 6-4, en la columna Mística hay un espacio que está en blanco, Ahí debería poner 'Adivinar Ubicación'.

Página 157: La duración de 'Iluminar Edificio' es de una hora por punto de tu característica de Magia.

Página 189: En el esquema de mejoras del Familiar, en Ataques debería poner +1 en lugar de 1.

Página 219: En 'Un Final Brutal' un grupo de jugadores debería ganar entre 300 y 500 puntos de experiencia cada uno.

Tomo de Corrupción

Página 59: El ejemplo de Engendro del Caos debería tener Fuerza 19% (BF 1) y Resistencia 15% (BR 1). Herman Schmidt sufrió una reducción en estas características cuando se convirtió en un Engendro.

Página 74: El Acólito Sectario de Slaanesh tiene como Salidas al Guerrero del Caos, cuando debería tener al Bárbaro.

Página 77: El Acólito Sectario de Tzeench tiene como Salidas al Hechicero Esclavo. En su lugar debería poner Maledictor (ver página 165 del TdC). También tiene como Salidas Guerrero del Caos, cuando debería tener al Bárbaro.

Página 78: Al final del segundo párrafo pone "Para más información sobre este plan." Falta añadir "...ver la página 57 de *Ashes of Middenheim*." (Nota: El suplemento *Ashes of Middenheim* aun no ha sido publicado en castellano)

Página 106: El perfil de un Mastín del Caos debería ser:

—Características de un mastín del Caos—							
Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
44%	0%	34%	38%	47%	18%	34%	5%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	12	3	3	7	0	0	0

Página 147: Añade Leer/Escribir a la lista de habilidades del Escaldo y reduce Actuar (dos cualesquiera) a Actuar (una cualquiera).

Página 150: En los talentos del Vitki hay 2 que están mal: Hablar Idioma y Lengua Arcana son habilidades.

Página 215: En la Lista de hechizos del Saber de Nurgle (Tabla 17-3) hay un hueco en blanco. Ahí debería poner 'Viento de Plaga'.

Página 237: En la Tabla 18-3 hay un pequeño error. En la entrada 06-15 el nombre correcto de la tabla es Rasgos Estéticos no Afiliación de Demonios.

Nota sobre los Talentos para Demonios: Algunos Demonios tienen el talento Voluntad de Hierro. Este está descrito en la página 78 del Bestiario del Viejo Mundo. Este talento les hace inmunes al Miedo y al Terror, así como a los efectos de la habilidad de Intimidar y el talento Inquietante.

Tumbas Saqueadas

Página 52: Johann Schmidt está en la habitación J, no en la F como dice el texto.

Página 53: Los sectarios están en la habitación H, no en la B como dice el texto.

Página 74: A Ondurin le falta el talento Manos Rápidas o Muy Resistente porque están en la profesión de Hechicero Adepto.

Tabla 1-4: Mercancías

Mercancía	Precio Común	Mercancía	Precio Común	Mercancía	Precio Común	Mercancía	Precio Común
<i>Telas</i>	<i>Por metro²</i>	<i>Pieles</i>	<i>Por piel</i>	<i>Aceites</i>	<i>Por 4 litros</i>	<i>Grano</i>	<i>Por medio kilo</i>
Encaje	3 <i>co</i>	Oso	3 <i>co</i>	Almendra	6 <i>co</i>	Centeno	8 <i>c</i>
Lana	1 <i>co</i>	Oveja	4 <i>co</i>	Avellana	2 <i>co</i>	Guisantes	2 <i>co</i>
Lino	10 <i>c</i>	Venado	50 <i>c</i>	Azafrán	30 <i>p</i>	Lentejas	1 <i>co</i>
Lona	2 <i>c</i>	Visón	6 <i>co</i>	Girasol	4 <i>c</i>	Mijo	8 <i>c</i>
Seda, Catai	5 <i>co</i>	Zorro blanco	11 <i>co</i>	Nuez	1 <i>co</i>	Salvado	8 <i>c</i>
Tejido casero	8 <i>p</i>	Zorro rojo	9 <i>co</i>	Oliva	3 <i>co</i>		
Terciopelo	2 <i>co</i>			Sésamo	6 <i>co</i>	<i>Harinas</i>	<i>Por medio kilo</i>
		<i>Tintes</i>	<i>Por ¼ de kilo</i>			Alforfón	13 <i>c</i>
<i>Pieles</i>	<i>Por piel</i>	Amarillo	3 <i>c</i>	<i>Edulcorantes</i>	<i>Por medio litro</i>	Cebada	26 <i>c</i>
Caballo	2 <i>co</i>	Azafrán	5 <i>c</i>	Azúcar blanco	6 <i>c</i>	Centeno	18 <i>c</i>
Cuero	1 <i>co</i>	Azul cobre	11 <i>c</i>	Azúcar moreno	1 <i>co</i>	Trigo	2 <i>co</i>
León	15 <i>co</i>	Azul marino	13 <i>c</i>	Miel	5 <i>c</i>		
Leopardo	14 <i>co</i>	Bermellón	1 <i>co</i>	<i>Grano</i>	<i>Por medio kilo</i>	<i>Exótico</i>	<i>Por medio kilo</i>
Lobo	5 <i>co</i>	Rojo hierro	6 <i>c</i>	Alforfón	6 <i>c</i>	Café	33 <i>co</i>
Mapache	10 <i>co</i>	Ocre	15 <i>c</i>	Arroz	3 <i>co</i>	Chile	67 <i>co</i>
Marta	5 <i>co</i>	Púrpura	2 <i>co</i>	Bayas	1 <i>co</i>	Chocolate	67 <i>co</i>
Marta cibelina	7 <i>co</i>	Verde	11 <i>c</i>	Cebada	13 <i>c</i>	Tabaco	10 <i>co</i>
						Té	2 <i>co</i>