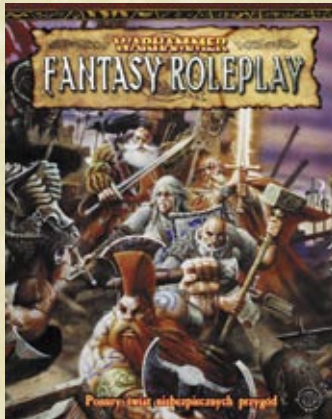


Warhammer Fantasy RPG - errata



Księga Zasad

Str. 22. W ramce „Wybór profesji i ojczyzny” ostatnie zdanie powinno brzmieć: „Pełny opis sąsiadujących z Imperium krain znajdziesz w Rozdziale X: Imperium, choć są to informacje przeznaczone raczej dla Mistrza Gry”.

Str. 27. W tabeli 2-17 zamiast „Roll” powinno być „Rzut”.

Str. 34. Do listy umiejętności do wyboru dla profesji cyrkowca należy dołączyć umiejętność: **człowiek-guma**.

Str. 37. W schemacie rozwoju profesji gońca należy zamienić zdolność **bardzo wytrzymały** na **niezwykle odporny**.

Str. 38. W schemacie rozwoju profesji górnika należy zamienić zdolność **bardzo wytrzymały** na **niezwykle odporny**.

Str. 51. W schemacie rozwoju profesji sługi należy zamienić zdolność **bardzo wytrzymały** na **niezwykle odporny**.

Str. 78. W schemacie rozwoju profesji rajtara należy zmienić zdolność **silny cios** na **strzał precyzyjny**.

Str. 92. W tabeli 4-3 **splatanie magii** powinno być związane z cechą Siła Woli.

Str. 95. W umiejętności **rzemiosło** wszystkie skróty „S” trzeba zastąpić „K” (są to umiejętności zależne od Krzepy).

Str. 100. W opisie zdolności **krzepki** należy uwzględnić informację, iż „*Bohater może zignorować Obciążenie noszonej zbroi, jednak nadal musi uwzględnić modyfikator -10 do Zręczności wynikający z faktu noszenia średniego pancerza.*”

Str. 102. W opisie zdolności **odporność psychiczna** należy zignorować ostatnie zdanie: „*Bohater popada w obłąd (wykazuje objawy pierwszej choroby umysłowej) dopiero po uzbieraniu 14 Punktów Obłądu.*” (patrz dalej str. 210)

Str. 102. W opisie zdolności **pancerz wiary** zamiast „zasłanianie się tarczą” powinno być „noszenie kolczugi”.

Str. 103. W opisie zdolności **szał bojowy** powinno być: „*Podczas walki zawsze atakuje najbliższego przeciwnika,*

wykonując ‘atak wielokrotny’, ‘szarżę’ lub ‘szaleńczy atak’, nie może uciekać ani wykonywać akcji ‘odwrót’.”

Str. 106. W tabeli 5-1 trzeba zamienić „Mistrz rzemiosła” na „Medyk” oraz „Artisan” na „Mistrz rzemiosła”.

Str. 108. Piesza walka bronią kawaleryjską jest trudniejsza ze względu na nieporęczność i ciężar broni. W przypadku lancy każdy atak wykonywany jest z modyfikatorem -10, natomiast w przypadku kopii trudność wzrasta do poziomu Trudnego (-20).

Str. 109. Poniżej poprawiony opis cechy oręża „unieruchamiający”.

Unieruchamiający

Tego rodzaju broń nie jest przeznaczona do zabijania, lecz raczej do pochwycenia żywca i unieruchomienia wroga. Po udanym trafieniu cel zostaje unieruchomiony i nie może nic robić, poza wykonywaniem akcji natychmiastowych lub podjęcia próby uwolnienia się. Aby tego dokonać, musi rozerwać więzy (wykonując udany test Krzepy) lub próbować się wysliznąć (test Zręczności). Wymaga to poświęcenia akcji podwójnej, natomiast jeśli ktoś pomaga unieruchomionej postaci, otrzymuje ona modyfikator +10 do testu Zręczności lub Krzepy.

Dopóki postaci nie uda się oswobodzić, wszystkie ataki w nią wymierzone wykonywane są z modyfikatorem +20 do WW lub US.

Str. 111. Poniżej poprawiony opis bicia (poprawione współczynniki w tabeli poniżej).

Bicz: Bicz to gruby u nasady i zwężający się ku końcowi skórzany rzemień, który zadaje obrażenia i może być wykorzystany do unieruchomienia przeciwnika. W rękach doświadczonego wojownika bicz staje się śmiertelnie niebezpieczną bronią. Jeśli postać rozpoczyna walkę z rozwiniętym biczem, przy rzucie na Inicjatywę może rzucić 2k10 i wybrać lepszy wynik.

Str. 111. Poniżej poprawiony opis garłacza (poprawione współczynniki w tabeli poniżej).

Garłacz: Garłacz jest bronią palną, nieco większą od rusznicy. Można go załadować gwoździami, potłuczonym szkłem, niewielkimi kamykami i wszystkim, co się znajdzie pod ręką. Najlepszy efekt zapewnia jednak zwykła kula.

Tabela 5-4: Broń biała

Nazwa	Cena	Obciążenie	Kategoria	Siła broni	Cechy oręża	Dostępność
Bez broni	—	—	Zwykła	S-4	specjalny	—
Broń dwuręczna*	20 zk	200	Dwuręczna	S	druzgoczący, powolny	mała
Broń improwizowana	—	35	Zwykła	S-4	brak	—
Broń jednoręczna	10 zk	50	Zwykła	S	brak	przeciętna
Halabarda*	15 zk	175	Dwuręczna	S	specjalny	przeciętna
Kij*	3 s	50	Zwykła	S-2	ogłuszający, parujący	duża
Kopia	15 zk	100	Kawaleryjska	S+1	ciężki, druzgoczący, szybki	rzadka
Korbacz*	15 zk	95	Korbacz	S+1	ciężki, druzgoczący	sporadyczna
Lanca	20 zk	75	Kawaleryjska	S	ciężki, druzgoczący, szybki	sporadyczna
Lewak	4 zk	15	Parująca	S-3	parujący, wyważony	sporadyczna
Łamacz mieczy	5 zk	40	Parująca	S-3	specjalny, wyważony	sporadyczna
Morgensztern	15 zk	60	Korbacz	S	ciężki, druzgoczący	sporadyczna
Puklerz	2 zk	10	Parująca	S-4	ogłuszający, parujący, wyważony	mała
Rapier	18 zk	40	Szermiercza	S-1	szybki	sporadyczna
Rękawica/kastet	1 zk	1	Zwykła	S-3	ogłuszający	przeciętna
Szpada	18 zk	40	Szermiercza	S-2	precyzyjny, szybki	rzadka
Sztylet	1 zk	10	Zwykła	S-3	brak	przeciętna
Tarcza	10 zk	50	Zwykła	S-2	parujący, specjalny	przeciętna
Włócznia	10 zk	50	Zwykła	S	szybki	przeciętna

Tabela 5-5: Broń strzelecka

Nazwa	Cena	Obciążenie	Kategoria	Siła broni	Zasięg†	Przeladowanie	Cechy oręża	Dostępność
Arkan*	1 zk	10	Unieruchamiająca	—	8/-	Akcja	unieruchamiający	duża
Bicz	2 zk	15	Unieruchamiająca	S-4	6/-	Akcja	unieruchamiający	mała
Bolas	7 s	20	Unieruchamiająca	1	8/16	Akcja	unieruchamiający	sporadyczna
Długi łuk*	15 zk	90	Długi łuk	3	30/60	Akcja	przebijający zbroję	mała
Elfi łuk*	70 zk	75	Długi łuk	3	36/72	Akcja	przebijający zbroję	znikoma
Garłacz*	70 zk	50	Palna	3	32/-	3 Rundy	odłamkowy, zawodny	znikoma
Improwizowana	—	10	Zwykła	S-4	6/-	Akcja	brak	—
Krótki łuk*	7 zk	75	Zwykła	3	16/32	Akcja	brak	przeciętna
Kusza pistoletowa	35 zk	25	Kusza	2	8/16	Runda	brak	rzadka
Kusza samopowtarzalna*	100 zk	150	Kusza	2	16/32	Natychmiastowa	specjalny	znikoma
Kusza*	25 zk	120	Zwykła	4	30/60	Runda	brak	mała
Łuk*	10 zk	80	Zwykła	3	24/48	Akcja	brak	przeciętna
Muskiet hochlandzki*	450 zk	70	Mechaniczna	4	48/96	2 Rundy	druzgoczący, zawodny	znikoma
Nóż/gwiazdka do rzucania	3 zk	10	Rzucana	S-3	6/12	Akcja	brak	przeciętna
Oszczep	25 s	30	Zwykła	S-1	8/16	Akcja	brak	mała
Pistolet	200 zk	25	Palna	4	8/16	2 Rundy	druzgoczący, zawodny	znikoma
Pistolet wielostrzałowy	400 zk	25	Mechaniczna	4	8/16	Natychmiastowa	eksperymentalny, specjalny	znikoma
Proca	4 zk	10	Proca	3	16/32	Akcja	brak	przeciętna
Proca drzewcowa*	6 zk	50	Proca	4	24/48	Runda	brak	rzadka
Rusznica*	300 zk	30	Palna	4	24/48	2 Rundy	druzgoczący, zawodny	znikoma
Rusznica wielostrzałowa*	600 zk	30	Mechaniczna	4	24/48	Natychmiastowa	eksperymentalny, specjalny	znikoma
Sieć	3 zk	60	Unieruchamiająca	—	4/8	Runda	unieruchamiający	duża
Topór/młot do rzucania	5 zk	40	Rzucana	S-2	8/-	Akcja	brak	mała
Włócznia	10 zk	50	Zwykła	S	8/-	Akcja	brak	przeciętna

Amunicja

Nazwa	Cena	Obciążenie	Kategoria	Siła broni	Zasięg†	Przeladowanie	Cechy oręża	Dostępność
Strzały (5)	1 s	10	—	—	—	—	—	przeciętna
Bełty (5)	2 s	10	—	—	—	—	—	mała
Kule do broni palnej (10)	1 s	10	—	—	—	—	—	rzadka
Proch strzelniczy (strzał)	3 s	1	—	—	—	—	—	znikoma

* Wymaga dwóch rąk do użycia. Nie może być wykorzystywana razem z tarczą.

† Zasięg podany w metrach. W przypadku używania mapy taktycznej zasięg należy podzielić przez 2.

Użycie garlacza nie wymaga testu US. Jednak osoby, które nie posiadają zdolności **broń specjalna (palna)** muszą poświęcić 6 akcji podwójnych, aby ponownie naładować broń. Garlacz jest bronią wyjątkowo ryzykowną w użyciu (posiada cechę oręża „zawodny”), dlatego przy każdym strzale należy wykonać rzut 1k100, aby sprawdzić, czy broń nie zacięła się lub nie została zniszczona (patrz opis tej cechy oręża, str. 109).

Str. 114. Tabela 5-6 w nagłówku powinno być „Opancerzenie złożone”.

Str. 114. Tabela 5-6 należy zamienić miejscami wartości Obciążenia „napierśnika” i „naramienników”.

Str. 115. W przykładzie dotyczącym opancerzenia złożonego, zamiast „koszulkę kolczą” powinno być „kaftan kolczy”.

Str. 119. W opisie juków należy dodać zdanie: „Pojemność juków odpowiada 250 punktom Obciążenia.”

Str. 126. Tabela 5-19 Protezy powinno być:

Przedmiot	Cena	Obciążenie	Dostępność
Hak	3+ s	0	przeciętna

Str. 126. Szkarłatny Cień – powinno być: test Bardzo Trudny (-30).

Ślina chimery – powinno być test Trudny (-20).

Str. 134. W akapicie dotyczącym walki oburącz w pierwszym punkcie należy skasować „korbacz”, gdyż jest to broń dwuręczna.

Str. 137. Przykłady walki. Środkowy przykład powinien brzmieć:

Przykład: Rozbójnik Gunnar (G na mapie po prawej) ucieka przed parą obrzydliwych mutantów (M1 i M2). Gdy jego koń płoszy się i odbiega, Gunnar zdaje sobie sprawę, że musi stanąć do walki. Zapierając się plecami o powalone drzewo, postanawia bronić się do końca. Jego Inicjatywa wynosi 47, mutantów zaś 34. W swojej turze rozbójnik wykonuje „zwykły atak” (akcja). Wyciąga pistolet i strzela. Trafia odmieńca w głowę, zadając trafienie krytyczne, które rozrywa łeb mutantu na strzępy. Odmieniec, widząc, że człowiek nie ma broni gotowej do użycia, obiega drzewo (poświęcając akcję podwójną na „bieg”), by zaatakować wręcz. W ten sposób naraża się na atak bronią białą, ale Gunnar ma w ręku tylko pistolet, w którym nie ma naboju. Na tym kończy się pierwsza runda walki. Gunnar ma jednak niespodziankę w zanadrzu. Na początku następnej wykorzystuje zdolność **szybkie wyciągnięcie**, chowając

pistolet i dobywając miecz (w ramach akcji natychmiastowej). Następnie wyprowadza dwa potężne cięcia, wykonując „atak wielokrotny” (akcja podwójna). Mutant w poprzedniej rundzie obiegał drzewo, więc Gunnar otrzymuje modyfikator +20 do Walki Wręcz przy rzucie na trafienie. Oba ciosy trafiają celu i odmieniec zdycha, przebity mieczem Gunnara.

Str. 139/140. Tabele efektów trafień krytycznych od 6-4 do 6-7. Należy zlikwidować wyraz „Rzut”.

Str. 143. Tabela 6-8 „Zwykły marsz” zamieniony z „Ostrożny marsz”.

Str. 147. Tabela 7-1 Powinno być „Kolegium Złota” i „Tradycja Metalu”.

Str. 150. Tabela 7-4 Sztorm Eteru. Zamiast „zgodnie ze zwykłymi zasadami” powinno być „wykonując rzut 1k10”.

Str. 154. Czar *błogosławieństwo ochrony*. Powinno być: „Wymagany poziom mocy: 7”.

Str. 154. Czar *odgłosy*. Powinno być: „Czas trwania: maksymalnie 1 runda”.

Str. 157. Czar *sobowtór*. Powinno być: „Czas trwania: liczba rund równa 10 x wartość Magii czarodzieja”.

Str. 158. Czar *sztylety cienia*. Powinno być: „Wymagany poziom mocy: 22”.

Str. 166. Czar *szept rzeki*. Powinno być: „Czas trwania: liczba minut równa wartości Magii czarodzieja”.

Str. 170. Czar *słowo bólu*. Powinno być: „Wszystkie postacie w promieniu 10 metrów wokół czarnoksiężnika otrzymują trafienie z Siłą 8 (bez uwzględnienia pancerza) i muszą wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że przez 1 rundę są traktowane jako bezbronne.”

Str. 171. Czar *znak kruka*. Powinno być: „Czas trwania: liczba rund równa wartości Magii kapłana”.

Str. 210. W opisie dotyczącym Punktów Obłędu należy zignorować następujący fragment: „BG, który zgromadził 12 Punktów Obłędu automatycznie popada w obłęd, bez konieczności wykonywania testu Siły Woli. W takim wypadku także traci 6 PO, które przeistaczają się w chorobę umysłu.”

Str. 238. Status plemienny lewa kolumna. Powinno być: „Na przykład, jeśli chcesz wprowadzić kilku świetnie strzelających goblinów, powinieneś wybrać dla nich status knuja i dać im rozwinięcie +20 do Umiejętności Strzeleckich oraz zdolność **strzał mierzony**.”

Str. 239. Zamienione schematy rozwoju knuja i siłacza.

Str. 243. Zamienione schematy rozwoju konia wierzchowego i rumaka.

Bestiariusz Starego Świata



Str. 80. Uczeń szamana powinien mieć umiejętność język tajemny (demoniczny albo magiczny).

Str. 103. Smoczy ogr powinien mieć zdolność **broń specjalna** (dwuręczna).

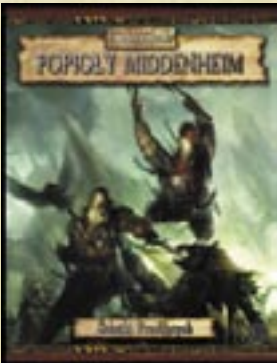
Str. 114. Dziecię Ulryka powinno mieć S = 4 i Wt = 4.

Splądrowane Krypty



Str. 52. Johann Schmidt przebywa w pokoju j, a nie f.

Popioły Middenheim



Str. 13. Poniżej opis Middenpalaz.

Middenpalaz

Middenpalaz to zespół budynków otaczających pałac grafa. Wśród nich znajduje się gmach sądu, główne koszary Rycerzy Pantery, a także liczne urzędy i rezydencje notabli miejskich. Teren otacza wysoki na pięć metrów mur, zwieńczony żelaznymi kolcami.

Bramy są strzeżone dzień i noc, a strażnicy

nie wpuszczają nikogo bez odpowiedniego zezwolenia. Równie wysoki i silnie strzeżony mur otacza wewnętrzny dziedziniec, przy którym znajduje się pałac grafa, mauzoleum książęce, a także skarbiec i mennica miejska.

Podczas oblężenia miasta hordy Archaona szturmowały mury po północnej stronie pałacu, jednak oddziały gwardii dzielnie ich broniły. Pałacowe mury, mimo nieznacznych uszkodzeń, wciąż chronią książęcą rezydencję Elektora.

Str. 39. Akapit Ciasne korytarze. Do profesji, które dobrze radzą sobie w podziemiach, należy dodać także strażnika kanałów.

Str. 53. Matthias Hoffer powinien mieć oczy „niebieskie” a nie „ciemne”, dodatkowo zdolność **broń specjalna** (kawalerska).

Str. 53. Jakob Bauer powinien mieć S = 4 oraz Wt = 5, a także zdolność **groźny** zamiast **niepokojący**.

Str. 54. Ulrich Fischer powinien mieć S = 5 oraz Wt = 4.



Zbrojownia Starego Świata

Str. 26. Ryzyko uszkodzenia pancerza. Powinno być: „gdy całkowite obrażenia (po uwzględnieniu Wytrzymałości i pancerza) wynoszą 7 lub więcej” zamiast „gdy otrzyma trafienie z Siłą 7 lub więcej”.

Str. 32. Cena tarczy bez okucia powinna wynosić 5 s.

Str. 37. Dwuręczny topór najlepszej jakości powinien mieć S+1 oraz dodatkowo cechę oręża „ciężki”.

Str. 71. Trudność przygotowania odtrutki powinna być Wymagająca (-10).

Str. 72. Cena Pocałunku Dwórki oraz Napoju odwagi powinna wynosić 5 zł.

Str. 88. Szybkość statku na morzu wynosi 10, natomiast na rzece spada do 5.

Królestwo Magii

Str. 131. W schemacie rozwoju czarnoksiężnika powinna się znaleźć umiejętność język tajemny (demoniczny albo magiczny).



Str. 151. Czar płomienista zasłona. Czarodziej może ją rozwiesić w dowolnym miejscu w zasięgu 12 metrów od siebie.

Str. 164. Czar małpia zręczność. Powinno być: „Czas trwania: liczba godzin równa wartości Magii czarodzieja”.

Str. 157-158. Czar rozświetlenie budowli. Powinno być: „Czas trwania: liczba godzin równa wartości Magii czarodzieja”.

Str. 139. Czar incognito. Powinno być: „Czas trwania: liczba minut równa wartości Magii czarodzieja”.

Str. 245. Za ukończenie przygody Ognisty koniec Bohaterowie powinni otrzymać od 300 do 500 Punktów Doświadczenia.

Księga Spaczenia



Str. 35. Tabela 3-1:
Mutacje. Wywrócony
na wierzch. Zamiast
"PS 0" powinno być
"PS 8".

Str. 68. Prawa
kolumna 6 linijka
od góry. Zamiast
"złorzyć" powinno
być "złożyć".

Str. 95. Profesja akolita kultu Tzeentcha.
Zdolności zamiast "opanowanie przemiany" powinno
być "kontrolowana mutacja".
Profesje wyjściowe zamiast "zniewolony czarodziej"
powinno być "złowróż".

Str. 178. Tabela 11-2: Niewolnicy i żywy inwentarz
Zamiast "1 sceattas = 15 szylingów" powinno być "1
sceattas = 15 pensów"

Str. 185. Profesja Vitki
Zdolności powinny być: czarnoksiężstwo, czarostwo,
groźny, język tajemny (demoniczny), krasomówstwo,
magia powszechna (dowolne dwie), medytacja,
znajomość języka (mroczna mowa).

Str. 190. Tabela 12-2: Profesje Kurgan.
Zamiast "czarownik" powinno być "guślarz/złowróż".

Str. 195. Tabela 12-3: Profesje krasnoludów Chaosu.
Zamiast "oprawca" powinno być "strażnik więzienny".

Str. 220. Zamiast "801005o mojej książce" powinno być
"o mojej książce"

Str. 230. Ognisty podmuch
Zamiast "lodowatym" powinno być "ognistym"

Str. 274. Lewa kolumna 5 linijka od dołu
zamiast "iezmienionej" powinno być "niezmienionej"

Str. 284. Płomieniec zdolność miotacz płomieni
zamiast "6 metrów" powinno być "16 metrów"