

WARHAMMER FANTASY ROLE-PLAY

ИСПРАВЛЕНИЯ И УТОЧНЕНИЯ
• ДЛЯ ПЕЧАТНЫХ ИЗДАНИЙ •



Warhammer Fantasy Roleplay 4th Edition © — объект авторского права, принадлежащий Games Workshop Limited 2020.
Warhammer Fantasy Roleplay 4th Edition, логотип Warhammer Fantasy Roleplay 4th Edition, GW, Games Workshop, Warhammer, The Game of Fantasy Battles, логотип с изображением двухсторонней кометы, а также все связанные с ними логотипы, иллюстрации, изображения, названия, существа, народы, транспортные средства, места, оружие, персонажи, а также сущности, имеющие с ними значительное сходство, также являются зарегистрированными товарными знаками (*), торговыми марками (™) и (или) объектами авторского права (©), принадлежащими Games Workshop Limited, так или иначе зарегистрированными по всему миру, и используются по лицензии.
Cubicle 7 Entertainment и логотип Cubicle 7 Entertainment — торговые марки Cubicle 7 Entertainment Limited. Все права защищены.



Издатель ООО «Студия 101», mailbox@studio101.ru, www.studio101.ru.
Оригинальное англоязычное издание от Cubicle 7 Entertainment Ltd, www.cubicle7games.com.
Текст и иллюстрации © Games Workshop Limited, 2020. Перевод © ООО «Студия 101», 2020.
Официальный перевод с английского языка.
Материал использован с разрешения правообладателя, все права защищены.

OFFICIAL
LICENSED
PRODUCT





◆ СТАРТОВЫЙ НАБОР ◆

ПЕРВЫЙ ТИРАЖ



ПЛАН ГОРОДА ДЛЯ ВЕДУЩЕГО

Заголовок «Давихафен» должен быть выделен начертанием, объединяя под собой пункты 17–20.

КАРТА ГЕРЦОГСТВА ДЛЯ ВЕДУЩЕГО

Вместо «Флойхтшассель» нужно читать «Флойхтшуссель».

ПАМЯТКА ПО РАНЕНИЯМ

Вместо «Урон персонаж чаще всего получает урон в бою» нужно читать «Урон персонаж чаще всего получает в бою».

Вместо «[1 + УРОВЕНЬ УСПЕХА + РЕЙТИНГ ВЫНОСЛИВОСТИ]» оба раза должно быть «[УРОВЕНЬ УСПЕХА + РЕЙТИНГ ВЫНОСЛИВОСТИ]».

КНИГА ПРИКЛЮЧЕНИЙ

У Хеске Глезер (стр. 8) значение навыка ремесла (стекловар) равно 92.

Для совместимости с «Книгой правил WFRP4» нужно читать «УРОВЕНЬ ЗАКЛИНАНИЯ» (стр. 36 и стр. 45) как «ПОРОГ СОТВОРЕНИЯ». Это не влияет на изложение правил в «Стартовом наборе WFRP4».

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО УБЕРШРЕЙКУ

На странице 9, в разделе «2303 К.И.», вместо «баронство Бьорн» нужно читать «баронство Бёрн».

ПОРЧА

Для совместимости с «Книгой правил WFRP4» нужно читать «ПОРЧА» как «СКВЕРНА». Это не влияет на изложение правил в «Стартовом наборе WFRP4».

БУКЛЕТЫ ГОТОВЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ

ДОСТОИНСТВА ОРУЖИЯ

У героев Мольрелла, Фердинанд и Эльза отсутствует описание достоинств оружия, которым они снаряжены.

Ошеломляющее: если атака при помощи *ошеломляющего* оружия приходится в голову, не защищённую бронёй, противник оказывается *ошеломлён* (см. памятку по физическим состояниям).

Грозное: если атака при помощи *грозного* оружия попадает в цель, при подсчёте нанесённого УРОНА (см. памятку по сражениям) прибавь число, выпавшее на игровой кости единиц. Так, добившись успеха с результатом 45, персонаж нанесёт дополнительно 5 пунктов УРОНА, а с результатом 38 — 8 пунктов УРОНА.

Пронзающее: если в результате ПРОВЕРКИ АТАКИ на игровой кости единиц выпадает «0» (т. е. при результате 10, 20, 30, 40 и так далее), происходит удачное попадание, и персонаж наносит противнику ТРАВМУ (как это описано в памятке по ранениям).

Бронепробивное: нанося урон, *бронепробивное* оружие игнорирует 1 пункт КЛАССА БРОНИ цели.

Пистолет: *пистолетами* можно пользоваться в ближнем бою.

Перезарядка: чтобы перезарядить *пистолет*, персонаж должен пройти ПРОВЕРКУ ДИСТАНЦИОННОГО БОЯ с УРОВНЕМ УСПЕХА +1 и выше (подробнее об этом рассказано в памятке по проверкам).

ФЕРДИНАНД

Магия: соверши действие, чтобы пройти ПРОВЕРКУ ЯЗЫКА (магический) и активировать эффект ЗАКЛИНАНИЯ.

ЭМРИС

Эмрис владеет кинжалом так же хорошо, как и мечом, и НАВЫК ОБРАЩЕНИЯ с этим оружием также должен быть равен 53 (а не 23).