

# WARHAMMER JUEGO DE ROL DE FANTASÍA, 4ª EDICIÓN

Fe de erratas del manual básico, versión 1.0, 27 de agosto de 2019  
(un agradecimiento a todos los aficionados que han contribuido, y en especial a Antonio Guaras)

## Pág. 24, columna derecha, Especie, última frase

Si eliges una raza aleatoriamente, obtienes +20 PX y no +2.

## Pág. 31, tabla de carreras y especies (segunda parte)

Hay que alternar líneas grises y blancas

## Pág. 34, columna izquierda, Inteligencia

La abreviatura de Inteligencia es **I**, no **Int**.

## Pág. 41, caja Planes nefarios

Es “Puede que quieras” y no “puede de”.

## Pág. 44, ejemplo de Hoja de personaje, Habilidades básicas

La tercera columna es Avances (**Av**), no Ventajas (**Vent**).

Percepción depende de la iniciativa (**Ini**), no de la Inteligencia (**I**).

Supervivencia depende de la Inteligencia (**I**), y no (**Int**).

## Pág. 55, itinerario de carrera del erudito

Añadir **Investigar** a las habilidades del alumno.

## Pág. 61, itinerario de carrera del alborotador

Añadir **Regatear** a las habilidades del panfletero.

## Pág. 85, itinerario de carrera del caballero

Es Caballero del Círculo **Interior**, y no **Interno**.

## Pág. 105, itinerario de carrera del marinero de tierra

Es Buenas **espaldas** y no Buenas espadas.

## Pág. 118, columna derecha, A distancia, Especializaciones

Es **arrojadizas** en lugar de lanzar.

## Pág. 122, columna derecha, Cuerpo a cuerpo, Especializaciones

Es **mayales** y no manguales.

## Pág. 123, columna izquierda, Frialdad

Depende de la Voluntad (**V**) no de la habilidad de armas (**HA**).

## Pág. 125, columna derecha, Intuición

Depende de la iniciativa (**Ini**), no de la Inteligencia (**I**).

## Pág. 125, columna derecha, Investigar

Depende de la iniciativa (**Ini**), no de la Inteligencia (**I**).

## Pág. 128, columna derecha, Orientación

Depende de la iniciativa (**Ini**), no de la Inteligencia (**I**).

## Pág. 128, columna derecha, Percepción

Depende de la iniciativa (**Ini**), no de la Inteligencia (**I**).

## Pág. 130, columna izquierda, Seguir rastros

Depende de la iniciativa (**Ini**), no de la Inteligencia (**I**).

## Pág. 163, columna derecha, Combate montado, antepenúltimo párrafo

Las criaturas que **carecen** del rasgo Asustadizo se consideran como otro combatiente, en lugar de las que lo tienen.

## Pág. 172, columna derecha, Heridas

Ha de ser Bonificador por **Resistencia** y no por Dureza (sale seis veces).

## Pág. 193, tabla de sucesos, 52-56

Ha de ser **Resistencia** y no Dureza.

## Pág. 294, tabla de armas cuerpo a cuerpo, mayales

Sustituir Distractora por **Molesta**.

Sustituir Enredadora por **Envolvente**.

## Pág. 298, columna izquierda, Enmarañadora

Sustituir por **Enmarañante**.

## Pág. 314, las bestias de Reikland, arañas gigantes

El bloque de estadísticas correcto es:

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
5	35	25	15	25	10	35	30	5	25	-	2

## Pág. 314, las bestias de Reikland, caballos

El bloque de estadísticas correcto es:

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
7	25	-	45	35	15	30	-	10	10	10	22

## Pág. 315, las bestias de Reikland, jabalíes

El bloque de estadísticas correcto es:

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
7	35	-	33	35	33	35	-	10	10	-	10

## Pág. 315, las bestias de Reikland, lobos

El bloque de estadísticas correcto es:

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
4	35	-	35	30	35	30	-	15	15	-	10

## Pág. 315, las bestias de Reikland, osos

El bloque de estadísticas correcto es:

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
4	35	-	55	45	20	25	15	10	15	-	28

## Pág. 316, las bestias de Reikland, palomas

El bloque de estadísticas correcto es:

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
2	15	-	5	15	25	40	-	10	20	10	1

## Pág. 316, las bestias de Reikland, perros

El bloque de estadísticas correcto es:

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
4	25	-	20	20	35	30	-	15	10	15	5

## Pág. 316, las bestias de Reikland, ratas gigantes

El bloque de estadísticas correcto es:

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
4	25	-	30	25	25	35	-	15	15	-	5

## Pág. 317, las bestias de Reikland, serpientes

El bloque de estadísticas correcto es:

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
3	40	-	30	25	25	40	-	5	45	-	6

## Pág. 344, Hoja de personaje, Habilidades básicas

La tercera columna es Avances (**Av**), no Ventajas (**Vent**).

Percepción depende de la iniciativa (**Ini**), no de la Inteligencia (**I**).

Supervivencia depende de la Inteligencia (**I**), y no (**Int**).

*Lo que sigue no son erratas sino textos que están traducidos tal cual del inglés, pero que quedan confusos (redacción poco clara en el original).*

## Pág. 36, Habilidades y Talentos según la especie, nueva redacción

(...) Puedes elegir 3 Habilidades en las que obtener 5 Avances en cada una, y 3 Habilidades más en las que obtener 3 Avances en cada una, total 6. Cada raza empieza con 5 talentos. Si la descripción de un Talento presenta una elección, elige un Talento de entre los que se proponen (...)

## Pág. 174 (tablas de criticos), nueva redacción

Cuando sufres una Herida crítica no determinas la Ubicación de impacto invirtiendo los dados de la forma habitual, sino que tiras 1d100 en la tabla de la pág. 159 y luego tiras de nuevo 1d100 en la Tabla de Heridas críticas apropiada (págs. 174 a 178) para ver lo que te ha pasado. Sufres el número de Heridas indicado, sin modificar debido, ni al Bonificador por Resistencia, ni a los puntos de Armadura, aunque esto no generará nunca una nueva Herida crítica.