

# ERRATA



April 2014

Aktualisierte Texte sind *kursiv*.

## IRON KINGDOMS: GRUNDREGELN

### S. 105, Initiative

Der Abschnitt müsste lauten:

„Dieser Wert wird für Initiative-Würfe (siehe Seite 201) benutzt, um zu bestimmen, wann ein Charakter im Kampf an der Reihe ist. Der Initiative-Grundwert wird aus Geschwindigkeit, *Gewandtheit* und Wahrnehmung berechnet. Initiative kann weiter durch Eigenschaften und Ausrüstungsgegenstände modifiziert werden.“

### S. 108, Zusätzliche Besonderheiten Gobber

Ersetze „Flink“ durch *Geschick*.

### S. 112, Größe Ogrun

Die Zeile müsste lauten:

*Größe: 2,28m–2,67m (Männer), 2,08m–2,46m (Frauen).*

### S. 108, Zusätzliche Besonderheiten Trollsipling

Ersetze „Abgehärtet“ durch *Zäh*.

### S. 122, Karrieretabelle Arkaner Mechaniker

Ersetze „Runengravurausrüstung“ durch *Runengravursatz*.

Die Eigenschaften des Arkanen Mechanikers müssten lauten:

#### EIGENSCHAFTEN ARKANER MEKANIKER

Antrieb: Pronto, Antrieb:  
Stürmen, Arkaner Maschinist,  
Dampfmaschinenexperte,  
Einfallsreichtum, Formeln  
Eingravieren, Hervorragender  
Kommandeur, Jackführer

Ersetze im letzten Absatz „Erfinderisch“ durch *Einfallsreichtum*.

### S. 124, Berufsfertigkeiten Dieb

Füge der Liste der Berufsfertigkeiten *Gassenwissen 4* hinzu.

### S. 129, Eigenschaften Feldmechaniker

Ersetze „Antrieb: Sturmangriff“ durch *Antrieb: Stürmen*.

### S. 130, Eigenschaften Gewehrshütze

Ersetze „Heckenschütze“ durch *Präzisionsschütze*.

### S. 131, Eigenschaften Halsabschneider

Ersetze alle Erwähnungen von „Anschleichen“ durch *Herumstreifen*.

### S. 132, Startfertigkeiten Hexenmeister

Ersetze „Klettern 1“ durch *Entdecken 1*.

### S. 133, Eigenschaften Kämpfer

Füge die Eigenschaft *Gerüstet* hinzu.

### S. 136, Karrieretabelle Militäroffizier

Ersetze unter den Eigenschaften des Militäroffiziers „Antrieb: Sturmangriff“ durch *Antrieb: Stürmen*.

### S. 138, Eigenschaften Pirat

Ersetze „Fesseln“ durch *Fesselkunst*.

### S. 140, Eigenschaften Pistolenschütze

Ersetze „Zielen“ durch *Anvisieren*.

**S. 141, Karrieretabelle Priester**

Ersetze „Bannen“ durch *Auflösen*.

Ersetze „Heilen“ durch *Stärken*.

Die Eigenschaften und Verbindungen des Priesters müssten lauten:

<b>EIGENSCHAFTEN PRIESTER</b>	Akademische Bildung, Chor, Geborener Anführer, Sprache, Schlachtruf
<b>VERBINDUNGEN PRIESTER</b>	Verbindungen (Kirche des Charakters)

Streiche „Schleichen“ aus der Liste der Berufsfertigkeiten des Priesters.

**S. 145, Karrieretabelle Straßenräuber**

Die Berufsfertigkeiten des Straßenräubers müssten lauten:

<b>BERUFSFERTIGKEITEN STRASSENRAÜBER</b>	Allgemeine Fertigkeiten 4, Bestechen 2, Schleichen 4, Seil Benutzen 4, Täuschen 3, Überlebenskunst 2, Verführen 4, Verhandeln 4, Verhören 2, Verkleiden 2
--	--

**S. 147, Eigenschaften Todesrufer**

Ersetze „Todesruf: Balade des Heldentums“ durch *Todesruf: Heroische Balade*. Ersetze „Todesruf: Erdbeben“ durch *Todesruf: Erschütterung*.

Ersetze im letzten Satz des Beschreibungstextes „Erdbeben-Todesruf“ durch *Erschütterung-Todesruf*.

**S. 154, Aufstiegstabelle**

Streiche die „27“ vor „+2 Berufsfertigkeiten“.

**S. 157, Eigenschaftsliste**

Streiche die Eigenschaft „Anschleichen“.

**S. 162 / S.164**

Streiche die Eigenschaft „Heckenschütze“.

**S. 176, Tabelle Körper-Würfe**

Die Schwierigkeit von „Fesseln sind aus hochwertigem Material“ müsste +1 bis +4 lauten.

**S. 192, Verhandeln**

Der letzte Satz des 2. Absatzes müsste lauten:

*Wenn dein Charakter einen Verhandeln-Wurf ausführt, würfelt er auf ein vom Spielleiter bestimmtes Attribut und addiert seinen Verhandeln-Grad.*

**S. 199, Tabelle Entfesselungskunst**

Die Schwierigkeit für „Extrem starkes Gift/Hochansteckende Krankheit“ müsste 20 lauten.

**S. 202, Kontrollphase**

Ersetze im 3. Absatz „Statusphase“ durch *Kontrollphase*.

**S. 206, Zu Boden Gehen**

Der Beginn des zweiten Absatzes müsste lauten:

*„Ein zu Boden gegangener Charakter erhält +2 ABW gegen Fernkampf- und Magieangriffe und +4 PNZ gegen Explosionsschaden.“*

**S. 208, Angriffswürfe**

Ersetze die beiden vorletzten Sätze des letzten Absatzes durch Folgendes:

*Ein Wurf, bei dem alle Würfel Einsen zeigen, ist ein Fehlschlag. Ein Wurf, der nur Sechsen zeigt, ist unabhängig von den Attributen des Angreifers oder der ABW des Ziels ein direkter Treffer (siehe unten), es sei denn, es wird nur ein einzelner Würfel geworfen.*

**S. 213, Ziel im Nahkampf**

Ersetze den Abschnitt durch Folgendes:

*Ein Fernkampf- oder Magieangriff gegen ein Ziel, welches sich im Nahkampf befindet, erleidet einen Abzug von -4. Bedenke, dass ein Charakter, der einen Magieangriff durchführt, während er sich mit seinem Ziel im Nahkampf befindet, diesen Abzug nicht erleidet. Wenn der Angriff verfehlt, könnte er stattdessen einen anderen nahen Charakter treffen.*

**S. 213, Modifikatoren für Magieangriffswürfe**

Streiche den Abschnitt „In einen Kampf verwickelt“ komplett.

**S. 216, Angeschlagene Aspekte**

Ersetze „Angeschlagene Gewandtheit“ durch *Angeschlagenes Geschick*.

**S. 235, Zauberliste Priester, Stein**

Ersetze „Spalte“ durch *Spalt*.

**S. 236, Zauberliste Pistolenmagier**

Ersetze „Runenmunition: Stoßkraft“ durch *Runenmunition: Momentum*.

**S. 238, Elektrische Explosion**

Der Text sollte lauten:

*„Steamjacks, die durch Elektrische Explosion beschädigt werden, erleiden Disruption“.*

### **S. 276, Streitross**

Das Streitross kostet 120 GK.

### **S. 301, Wertetabelle Plünderer**

Ersetze das obere „KON“ durch *GEW*.

### **S. 319, Charakterbogen**

Ersetze im ABW-Abschnitt „GEW“ durch *GES*.

Ersetze im Waffenabschnitt „SF“ durch *FKA*.

Contents and Game Rules ©2001–2014 Privateer Press Inc. All Rights Reserved.

Privateer Press®, WARMACHINE®, *Convergence of Cyrius*, *Convergence*, *Cryx*, *Cygnar*, *Khador*, *Protectorate of Menoth*, *Protectorate*, *Retribution of Scyrah*, *Retribution*, *HORDES*, *Circle Orboros*, *Circle*, *Legion of Everblight*, *Legion*, *Skorne*, *Trollbloods*, *Trollblood*, *warcaster*, *warjack*, *warbeast*, and all associated logos and slogans are trademarks of Privateer Press, Inc. Permission is hereby granted to photocopy and retain electronic copies. Any such duplications shall be intended solely for noncommercial use and must maintain all copyrights, trademarks, or other notices contained therein or preserve all marks associated thereof. Privateer Press reserves the right to remove this permission or revise contents herein at any time for any reason.

Deutsche Version © 2014, Ulisses Spiele, all Rights reserved. Dieses Dokument darf zum persönlichen Gebrauch vervielfältigt werden.