

ЭРРАТА «КЛИНОК И КОЛДОВСТВО»

«КЛИНОК И КОЛДОВСТВО. БЕССМЕРТНЫЕ ДУШИ»

Книга истории

Стр. 9 На схеме раскладки лежит тайл «8В». Читайте «8Б» как «8В».



Книга правил

Стр. 10 Пример типов местности. Первый абзац, первое предложение. Читайте «гоблина» как «гремлина».


Пример типов местности

Экар начинает свое перемещение, но не может дойти до гремлина, потому что тратит 3 очка движения , чтобы пройти 2 зоны: 1 за первую зону и 2 за вторую (так как она является труднопроходимой). В свой ход гремлин перемещается, игнорируя труднопроходимую местность, и атакует Экара.

Стр. 20 Пункт 5.2.3. Вместо «стр. 23» читайте «стр. 24».

5.2.3. Вместимость инвентаря

Это значение отражает максимальное количество предметов, которые могут одновременно находиться в инвентаре героя (т. е. лежать слева от его листа, не будучи используемыми).

Если количество предметов в инвентаре равно этому показателю, герой должен сначала бросить один из них быстрым действием  (стр. 24, пункт 6.4.2), чтобы взять новый.

Жетоны критического удара

Вместо «К.О.» читайте «СсН».



Книга секретов

Стр. 17 § 4.3., подпункт 3. В случае успеха читайте не § 4.6., а § 4.7.

§ 4.3. (Вступление)

В библиотеке Твинвира множество книг и древних свитков. Некоторые из них описывают традиции и легенды рас Тэлонского побережья.

- ◆ Каждый герой должен бросить 3 :
- ❖ Группа может перебросить кубики, если среди героев есть хотя бы один  или  герой.
- ❖ Группа может решить потратить , чтобы результат броска стал успешным.
- ❖ Если хотя бы одному герою выпали , см. § 4.7.
- ❖ Иначе см. § 4.9.

Карта экипировки

Кожаный жилет — читайте не «средний доспех», а «легкий доспех».





«КЛИНОК И КОЛДОВСТВО. НАБОР ГЕРОЯ: ОНАМОР»

Карта героя

Ифрит (ранг 1) — читайте в описании способности не «Горение II», а «Горение I».

