

# Preguntas frecuentes

## Versión 1.3.3 (30-07-2021)

Los siguientes errores y erratas hacen referencia al manual BÁSICO impreso en su edición AVENTURA, 1ª y 2ª reimpresión (producto del mecenazgo). Incluye las actualizaciones y cambios de Pinnacle hasta su versión v6 (02/11/2020).

### Página 18

La capacidad racial “Bonificación de habilidad” gana la opción de proporcionar una bonificación solo de +1. Sustituir su texto por el siguiente:

**Bonificación en habilidad (1/habilidad):** Factores biológicos ofrecen una bonificación de +1 a una habilidad específica (por dos puntos, aumenta a +2). Por ejemplo, una raza con feromonas podría tener +1 a Persuadir.

### Página 54

Arma distintiva mejorada: El requisito de la venta es rango Experimentado, no Veterano. Hay que cambiar también la tabla resumen (pág. 87).

### Página 54

Calculador: La reducción de penalizaciones se aplica a una sola acción durante ese turno.

### Página 56

Contraataque mejorado: Cambiar la referencia de turno a ronda.

### Página 61

La ventaja Mando también pasa a dar +1 a las tiradas de Vigor para recuperarse de la conmoción.

### Página 63

Inventor: El científico loco tarda un turno entero tanto en crear el cacharro como en usarlo. Ambas tareas exigen superar una tirada de Ciencia Extraña (-2).

### Página 125

A la hora de describir las pifias con múltiples dados, cambiar el texto por el siguiente para que se entienda mejor:

**Múltiples dados:** En ciertas tiradas, el personaje lanza varios dados de rasgo, por ejemplo, al usar la ventaja Frenesí o disparar con un arma con Cadencia de Fuego superior a uno. En estos casos, se produce una pifia si más de la mitad de los dados tirados (incluyendo el salvaje, de haberlo) muestran un 1 natural. Si el personaje es un Comodín, el dado salvaje debe ser uno de esos 1.

### Página 132

Cambia el segundo párrafo de la primera columna por el siguiente texto:

Cuando los personajes no estén en combate, el DJ puede optar por calcular la velocidad del personaje corriendo como el doble de la suma de su Paso y el dado de carrera, durante una cantidad de minutos igual a la mitad de su dado de Vigor. Así, un personaje con la ventaja Pies Ligeros y Vigor d6, puede esprintar a Paso 32 durante tres minutos.

### Página 138

Aunque la regla está bien, el ejemplo es incorrecto. Gabe quedaría con dos heridas y se recupera de la incapacitación.

### Página 144

Durante un ataque de área, se ignoran penalizaciones derivadas de los individuos afectados, como Esquiva o su penalización por velocidad, pues se ataca a la localización, no las personas que hay en ella.

### Página 147

Sustituir el texto del estado “Conmoción” por el siguiente:

Ciertos ataques, como las pistolas aturridoras, capacidades de algunas criaturas,

el poder *conmoción*, descargas eléctricas u otros efectos que ataquen directamente al cerebro o el sistema nervioso pueden provocar que el personaje quede indefenso hasta que logre recuperarse.

La conmoción es un estado y los personajes afectados por ella:

- Están distraídos (este estado desaparece con normalidad al final del siguiente turno de la víctima).
- Caen al suelo (o, al menos, de rodillas).
- No pueden moverse ni realizar acciones.
- No cuentan para el modificador por múltiples oponentes.
- Todos los ataques contra un personaje conmocionado ganan vulnerabilidad.

**Recuperación:** Al comienzo del turno del personaje, este debe realizar una tirada de Vigor como acción gratuita automática. El éxito significa que el personaje revive y, aunque sigue vulnerable (esto estado desaparece con normalidad al acabar su turno *siguiente*). El aumento le permite recuperarse de inmediato, sin quedar vulnerable.

### Página 179

Hambre, primer párrafo de la columna derecha. La penalización correcta es -1 por media ración y -2 por no tener nada de nada.

### Página 197

Sustituir el segundo párrafo de Convicción por:

*Se puede gastar convicción para añadir 1d6 al total de todas las tiradas de rasgo o daño hasta el comienzo de su siguiente turno. Este dado extra puede explotar y su resultado se añade al valor obtenido al computar el resultado final de la tirada. El jugador puede extender sus efectos de una ronda a la siguiente gastando un beni al comenzar su turno.*

Eliminar la frase que indica que solo se puede tener un punto de convicción. Ya no existe dicho límite.

### Página 220

Cambiar el tercer párrafo de las limitaciones a:

*Cada limitación aplicada al poder reduce su consumo total de PP en uno al activarlo (no se puede reducir el coste de puntos de poder por debajo de uno) o añade +1 al total de la tirada (máximo +2).*

### Página 248

La llamada interna de *teletransportar enemigo* señala una página incorrecta. Los ataques de toque están en la página 145.

### Página 264

En la plantilla de caimán/cocodrilo se indica que esta criatura es un “anfibio”. Es inexacto y hay que cambiarlo por “reptil”.

También hay que aumentar su Tamaño a 2 y su Dureza a 11 (2).

### Página 270

Las hordas no son suficientemente inteligentes para hacer otra cosa que no sea moverse y causar daño; no deberían hacer acciones múltiples, trucos, etc.

El daño que provoca la horda se aplica al acabar su turno y afecta a todos los que estén en contacto con su plantilla.

### Página 271

Eliminar la referencia a que el león tiene que moverse antes de realizar el ataque salvaje en Abalanzarse.