

# Preguntas frecuentes

## Versión 1.4.0 (28-07-2022)

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 cuarta impresión (01/06/2022).

### Página 24

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 (en PSW sin embargo, sí es de Veterano, no es una errata).

### 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

**Mando:** También pasa a dar +1 a las tiradas de Vigor para recuperarse de la conmoción.

### Página 62

**Táctico (clarificación):** La carta puede ser para un Extra o un grupo de Extras que actúen juntos.

### 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 79

**Voz Potente (clarificación):** La bonificación puede afectar a un rasgo distinto en cada aliado.

### 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 130

**Iniciativa (clarificación):** Se reparten cartas de acción al principio de cada ronda. Los personajes actúan y el jugador correspondiente va descartando sus cartas tras actuar, formando así una pila de descartes. Esta pila de descartes regresa al mazo, que se baraja, al acabar una ronda en donde se reparta uno o más jokers.

### 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).
- Están vulnerables mientras sigan conmocionados.
- Caen al suelo (o, al menos, de rodillas).
- No pueden moverse ni realizar acciones.
- No cuentan para el modificador por múltiples oponentes.

**Recuperación:** Al comienzo del turno del personaje, este debe realizar una tirada de Vigor como acción gratuita automática. El éxito significa que el personaje deja de estar conmocionado, pero sigue vulnerable (esto estado desaparece con normalidad al acabar su turno siguiente). El aumento le permite recuperarse de la conmoción de inmediato, pero sigue vulnerable hasta el final de este turno.

### Página 155

Cambiar las reglas de constricción por:

**Constricción:** Como acción, el apresador puede hacer una tirada de daño basada en Fuerza sobre un objetivo que tenga aferrado o inmovilizado (es una tirada de daño directa, de tal modo que se ignora el modificador por escala, no hay tirada de ataque, daño adicional, bonificación por ataque salvaje, etc.).

### 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 180

Cambiar los efectos del veneno paralizante a los siguientes:

**Veneno paralizante:** La víctima queda conmocionada. Si se indica una duración, la víctima no podrá recuperarse de la conmoción hasta que pase ese tiempo.

### 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 227

Sustituir el poder *alivio* por este otro:

## ALIVIO

**Rango:** Novato.

**Puntos de poder:** 1.

**Distancia:** Astucia.

**Duración:** Instantáneo/1 hora.

**Ornamentos:** Imposición de manos, plegarias, tónico reconstituyente.

*Alivio* permite recuperarse de los estados negativos o de los efectos de la fatiga.

**Aliviar:** El lanzador elimina uno de los estados siguientes (dos con el aumento): aturdido, distraído o vulnerable. Cuando se afecta a más de un objetivo (mediante el modificador de poder “objetivos adicionales”), es posible elegir estados distintos en cada aliado.

*Alivio* no puede eliminar estados negativos causados por efectos que estén activos (por ejemplo, distraído cuando va asociado a una presa, vulnerable cuando se está conmocionado, etc.) sin que el origen del estado sea antes eliminado.

**Entumecer:** Reduce las penalizaciones totales por heridas y fatiga del objetivo en uno (dos con el aumento). Así, un personaje exhausto (-2 por dos niveles de fatiga) y tres heridas (-3) reduciría su penalización total de -5 a -4 (o -3 con el aumento).

Este efecto dura una hora. No elimina realmente las heridas o la fatiga, solo permite al objetivo ignorar las penalizaciones asociadas. Si el objetivo queda incapacitado por heridas o fatiga, seguirá incapacitado con normalidad y *alivio* no servirá de nada.

### Modificadores de poder:

- **Conmoción (+1):** Solo al aliviar. El lanzador también puede afectar al estado conmoción. En este caso, se eliminan por completo todos los efectos de estar conmocionado.
- **Objetivos adicionales (+1):** Es posible afectar a más de un objetivo, incrementando el coste en 1 PP por blanco adicional.

## Página 234

El poder *desvío* pasa a tener un coste base de 2 PP. También hay que cambiar el párrafo donde se describen sus efectos por el siguiente texto:

*Una vez lanzado, los oponentes deben sustraer dos a todas sus tiradas de ataque cuerpo a cuerpo o a distancia dirigidas contra el objetivo así protegido, a elegir en el momento del lanzamiento. Con el aumento, la penalización se aplica a ambos tipos de ataques. La penalización proviene del tipo del ataque, no del tipo de arma usada.*

## Página 245

El poder *protección* pasa a llamarse *protección física*. Sustituye su primer párrafo por:

*Protección física crea un campo energético o sustancia física protectora alrededor del personaje, otorgándole dos puntos de Armadura (con el aumento se convierte en Dureza y, por tanto, no se ve afectado por la PA de los ataques).*

Y, para acabar, se eliminan los modificadores de poder “armadura superior” y “dureza”.

## 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.