

Preguntas frecuentes

Versión 1.61 (24-10-2025)

Los siguientes errores y erratas hacen referencia al manual español BÁSICO impreso en su edición AVENTURA. Incluye las actualizaciones y cambios de Pinnacle hasta su quinta impresión (29/06/2023).

PRIMERA IMPRESIÓN ESPAÑOLA (MECENAZGO)

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 ventaja 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 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 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 afec-

tados, como Esquiva o su penalización por velocidad, pues se ataca a la localización, no las personas que hay en ella.

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 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).

SEGUNDA IMPRESIÓN **(v1.20 A v1.40)**

Página 61

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

Página 79

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

Página 131

Añadir las dos nuevas reglas siguientes:

Acciones limitadas: Algunas acciones exigen mayor concentración de lo normal. El personaje solo puede realizar una única acción limitada durante su turno,

incluso si es o no la misma acción. Lo que sí es posible es combinar esa única acción limitada con otras que no lo sean, de acuerdo a las reglas normales de acciones múltiples.

Acciones gratuitas limitadas: Como las acciones limitadas, el personaje solo puede hacer una única acción gratuita limitada por turno, incluso si es o no la misma acción.

Página 139

El estado aferrado deja a la víctima vulnerable en vez de distraída. También hemos clarificado el mecanismo por el cual alguien puede escapar de un objeto. El texto exacto es el siguiente:

■ **Aferrado:** La víctima no puede moverse y, además, está vulnerable mientras siga capturada.

■ **Inmovilizado:** La víctima no puede moverse y, además, está distraída y vulnerable mientras siga capturada; tampoco puede hacer ninguna acción física que no sea intentar liberarse.

Escapar de un objeto: Un personaje aferrado por una atadura física (como una red, grilletes o esposas) que realice su tirada y falle y no podrá repetir la acción hasta que la situación cambie de algún modo (el DJ tiene la última palabra).

Las víctimas aferradas e inmovilizadas podrían intentar destruir el mecanismo de captura con las armas apropiadas y accesibles (el DJ debe determinarlo en base a las circunstancias y el material). Los ataques de armas golpean de forma automática (consulta **Romper cosas**) y el atacante puede usar un ataque salvaje para ganar dos puntos de daño extra. La mayoría de redes, cuerdas, telarañas, etc. tienen Consistencia 4. Si tiene éxito, el personaje se libera (pero es posible que otros individuos atrapados por un efecto de área deban liberarse por su

cuenta a no ser que se anule el ataque en sí).

Página 147

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

Ciertos ataques, como las pistolas aturdidoras, 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. El éxito significa que el personaje deja de estar conmocionado, pero sigue vulnerable (este 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 154

Clarificación. Después de tener en cuenta todos los modificadores a una acción, la penalización máxima que se puede aplicar a una tirada para golpear o afectar a alguien es de -10.

De un modo parecido, la bonificación máxima a Parada que se puede recibir entre todas las fuentes es de +10 sobre su valor base (el derivado de la habilidad Pelear). Así, con Pelear d6, tu Parada máxima absoluta es 15.

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 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 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 230

El poder *captura* pierde el modificador de poder “potente”, pero la Consistencia básica de la atadura aumenta a 8.

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 penali-

zación 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 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 260

Añadido el Alcance natural de las criaturas a la Tabla de Tamaño.

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.

Página 311

Ajustado el sumario de estados para introducir los cambios anteriores.

TERCERA IMPRESIÓN **(v1.50 a v1.55)**

Página 24

El rasgo racial “Acción adicional” pasa a tener un coste de 5.

Página 57

Barrido: Pasa a ser una acción limitada. Puedes ignorar el -2 a la tirada de ataque si usas un arma a dos manos.

Barrido Mejorado: No ignora el -2, pero sí te permite ignorar a tus aliados al realizar una acción de barrido.

Página 57

Frenesí: Pasa a ser una acción limitada.

Frenesí Mejorado: Añades un tercer dado de Pelear al ataque de la acción limitada.

En consecuencia, hay que ajustar también el ejemplo de Frenesí Mejorado.

Página 61

Inspiración: Pasa a ser una acción limitada.

Página 68

Resistencia Arcana: Cambia el segundo párrafo al siguiente:

Aplica una penalización de -2 a los intentos de los oponentes de afectar a tu personaje y reduce en dos el daño mágico. Si un poder falla por este modificador, aún se considera activado y consume PP (también puede afectar a otros objetivos). Incluye bonificaciones mágicas de las armas, como el poder castigo.

Página 77

Demagogo: Pasa a ser una acción limitada.

Página 79

Voz Potente: Pasa a ser una acción limitada.

Voz Potente Mejorada: Añades un tercer dado de rasgo a Voz Potente y afectas a un tercer aliado.

Página 131 y ss.

Movimiento: Moverse NO es una acción.

Eliminar las referencias en acciones gratuitas y correr.

Página 142

Se añade una nueva regla especial

Ataque desesperado

El atacante puede añadir una bonificación de +2 o +4 a la tirada de Pelear, a cambio de recudir esa misma cantidad del daño que causa al golpear con éxito. Puede elegirse de forma individual antes de cada ataque (antes de tirar), pero no combinarse con un ataque salvaje.

Página 144

Ataques de Área: Añade el siguiente párrafo después de describir el uso de las plantillas de área de cono.

Cualquier poder o efecto que use una plantilla de cónica también puede usar una emanación en su lugar. Afecta una línea recta de doce pasos de longitud y uno de anchura (24x2 metros).

Página 226

Adivinación para a ser un poder de rango Experimentado.

Página 229

En **cambio de forma** hay que eliminar el modificador de poder. Aunque la tabla adjunta no cambia, sí que hay que sustituir su texto por el siguiente:

Este poder permite al lanzador adoptar la forma de otros seres vivos. El lanzador solo puede transformarse en la forma básica de la criatura, no en versiones de élite o alternativas (por tanto, transformarse en orco es algo legítimo, pero en “un caudillo orco” no). Con un aumento, el lanzador aumenta la Fuerza y el Vigor de la criatura en un nivel de dado cada uno.

El tamaño máximo de la nueva forma depende de su rango de experiencia, tal y como indica la tabla adjunta.

Las armas y otros objetos personales del objetivo se funden en su nueva forma y reaparecen cuando el poder finaliza.

Mientras está así transformado, el personaje conserva sus propias ventajas y desventajas, Astucia, Espíritu y todas las habilidades asociadas a ellas (aunque es posible que no pueda usarlas; el DJ tiene la última palabra). Gana la Fuerza, Agilidad, Vigor y todas las habilidades asociadas, así como cualquier capacidad estándar de la criatura asumida (el aliento de fuego de un dragón, volar como un pegaso, etc.). No obtiene ningún PP en caso de que la criatura los tenga: debe usar su propia reserva.

Su capacidad para usar objetos y comunicarse quedan limitadas por la forma adoptada

(un trasgo puede hablar y, por tanto, lanzar poderes, mientras que un tigre o un oso no). Puede mantener poderes lanzados antes de transformarse, independientemente de la nueva forma adoptada.

Heridas: El lanzador no gana la capacidad de soportar heridas extras cuando se transforma en criaturas Grandes, Enormes o Colosales, o facultades que alteren su capacidad de absorber daño, como Duro, Muy Duro.

Página 232

El coste del poder **confusión** pasa a ser 2 y su duración Instantáneo.

Cambia su texto al siguiente:

Confusión confunde a todos los objetivos en una plantilla de área mediana, dejándolos distraídos o vulnerables (ambos en caso de lanzarlo con aumento). La víctima se recupera de ambos estados con normalidad.

Modificadores de poder:

- **Área distinta (+0/+1):** El lanzador puede concentrar o ampliar **confusión** para que afecte una plantilla de área pequeña (+0 PP) o grande (+1 PP).

Página 234

Cambiar el texto de **detección/ocultamiento arcano** al siguiente:

Detección arcana permite al objetivo de este poder ver y detectar todos los efectos, objetos y personas sobrenaturales en su línea de visión. Incluye oponentes invisibles, encantamientos sobre objetos o individuos, etc. Con un aumento, además, puede identificar el tipo de encantamiento.

Cuando se emplea sobre una criatura sobrenatural, el lanzador descubre sus poderes activos y capacidades arcanas. Con un aumento, descubrirá también las Debilidades generales de ese tipo de criaturas. No revela Debilidades únicas del individuo, si es que existen. Estas deben descubrirse mediante prueba y error o largos procesos de investigación.

Detección arcana también permite ignorar hasta cuatro puntos de penalizaciones a la hora de

atacar enemigos ocultos bajo oscuridad mágica, invisibilidad u otras capacidades semejantes (o todas las penalizaciones con un aumento).

Ocultamiento arcano impide la detección de energías arcanas generadas por un ser u objeto de escala Normal o más pequeño (consulta la Tabla de Tamaño, pág. 261) durante el transcurso de una hora. El coste aumenta en función de la escala del objetivo: Grande (+2 PP), Enorme (+4 PP) o Colosal (+6 PP).

Si se lanza con éxito, ocultamiento arcano impone una penalización de -2 (-4 cuando se lanza con aumento) a los intentos de usar detección arcana sobre los objetivos afectados. En caso de vencer el ocultamiento, el beneficiario de detección no puede superar ya su truco con este lanzamiento del poder y no será consciente de lo que haya oculto a no ser que su presencia sea obvia (por ejemplo, el ataque de un oponente invisible).

Página 235

Disipación pasa a ser un poder de rango Novato.

Elimina los modificadores de poder existentes, que cambian por estos:

- **Desencantar (+1):** El lanzador puede afectar a un único objeto mágico en vez de un poder o individuo. Se resuelve como una tirada simple (y no opuesta) de la habilidad arcana; el DJ puede aplicar una penalización si se intenta desencantar objetos más poderosos, como artefactos u reliquias únicas. Con éxito, el objeto pierde todas sus capacidades mágicas durante una ronda (dos con aumento).
- **Poderes adicionales (+3):** Si tiene éxito, el lanzador disipa todos los poderes activos del objetivo. Es un efecto de todo o nada y solo se hace una única tirada de resistencia.

Página 236

Cambia el texto de **empatía** por el siguiente:

El lanzador forma un vínculo emocional entre él mismo y el objetivo del poder, que puede resistirse superando con Espíritu el total del lanzamiento en una tirada opues-

ta. Con éxito, conocerá el estado emocional del objetivo y sus pensamientos superficiales más básicos. Esto le otorga una bonificación de +1 (+2 con un aumento) a las tiradas de Interpretar, Intimidar, Persuadir y Provocar que realice contra él mientras el poder esté activo. Esta bonificación no se aplica a las tiradas para activar poderes.

Empatía también funciona con animales, aunque en este caso añade +1 (o +2 con el aumento) a las tiradas de Cabalgar u otras tiradas que sirvan para interactuar con la criatura.

Modificadores de poder:

- **Objetivos adicionales (+1):** Es posible afectar a más de un objetivo, incrementando el coste en 1 PP por blanco adicional.

Página 238

Intangibilidad para a ser un poder de rango Veterano.

Cambia su texto al siguiente:

Mediante una tirada con éxito de la habilidad arcana, quien se beneficie de este poder pasa a ser incorpóreo. Será incapaz de afectar al mundo físico, pero este tampoco le afectará a él. Puede atravesar paredes y las armas mundanas le traspasan sin dañarlo. Cualquier objeto y ropa que llevase encima en el momento del lanzamiento también se hará incorpóreo con él.

Mientras esté incorpóreo, el personaje puede afectar a otros seres incorpóreos con normalidad (incluyendo a él mismo) y es susceptible a los ataques sobrenaturales, incluyendo los poderes y objetos encantados. Con un aumento, también reduce el daño de los ataques sobrenaturales en cuatro puntos.

El personaje no puede recuperar la corporeidad mientras esté dentro de alguien o algo. Si eso ocurre, el usuario es expulsado al instante hasta el espacio abierto más cercano y queda aturdido.

En caso de que el objetivo desee resistirse, puede hacer una tirada opuesta de Espíritu contra la tirada del lanzador. Si tiene éxito, puede finalizar el efecto como acción gratuita al acabar cualquiera de sus turnos siguientes.

Página 239

Cambiar el coste de PP de **invocación de aliados** al siguiente: Sirviente (1 PP), Guardaespaldas (3 PP), Centinela (5 PP), Duplicado (7 PP). El coste del duplicado no aumenta al llegar a Legendario.

Página 241

Cambia el texto de **lectura de objetos** por el siguiente y elimina su modificador de poder:

Lectura de objetos es la capacidad de generar visiones sobre el pasado de un objeto. Un lanzamiento exitoso genera una vaga impresión de la información que esté buscando el personaje a partir del momento en que fue creado dicho objeto. El aumento proporciona información mucho más detallada.

Por ejemplo, si el lanzador emplea lectura de objetos sobre un cuchillo ensangrentado para investigar un asesinato, el éxito podría indicarle que el asesino era humano y que el ataque se produjo durante la noche. Con el aumento también verá durante un segundo el rostro del asesino u obtendrá otra pista que pueda revelar su identidad.

Página 243

Cambia el texto de **manipulación elemental** por el siguiente:

Este poder otorga un control básico sobre las cuatro tradiciones elementales: aire, agua, fuego y tierra (los elementos pueden cambiar en función de la ambientación).

Inmediatamente tras su lanzamiento, el usuario puede elegir uno de los siguientes efectos:

- **Atacar:** El lanzador causa 2d4 de daño a un objetivo (3d4 con el aumento) dentro de la Distancia, usando su tirada de habilidad arcana como tirada de ataque.
- **Desplazar:** El lanzador puede mover hasta 30 cm³ de aire, agua, fuego o tierra (la mitad si es piedra) una cantidad de pasos máxima igual a su Astucia en cualquier dirección como acción limitada.
- **Empujar:** Los elementos se animan y mueven al objetivo. Usa la tirada de habilidad

arcana como si fuera Fuerza para resolver un empujón.

- Otros efectos especiales: El lanzador puede usar el elemento para crear otros efectos con el permiso del DJ. Por ejemplo, apagar una antorcha con un soplo de aire, animar una llama moribunda (de hasta el tamaño de una antorcha) o extenderla, refrescar a alguien (repetir una tirada de fatiga contra el calor opresivo), borrar tus huellas, arreglar las grietas causadas por un terremoto en una pared o purificar hasta cuatro litros de agua por lanzamiento.

Una vez lanzado con éxito, cada uso adicional de los efectos anteriores es una acción. Hay que volver a tirar de nuevo la habilidad arcana para atacar o empujar (pero estas tiradas no provocan rechazo porque no estás lanzando un hechizo nuevo).

Página 244

El poder *mejora/reducción de rasgo* pasa a costar 3 PP de base. Su modificador “objetivos adicionales” pasa a costar 2 PP/objetivo adicional.

Página 245

Cambiar el primer párrafo de *protección arcana* al siguiente:

El éxito a la hora de lanzar *protección arcana* significa que los poderes hostiles lanzados contra el objetivo sufren una penalización de -2 (-4 con el aumento). Cuando el poder en cuestión no logre afectar al usuario por esta penalización seguirá contándose como lanzado y consumirá los PP apropiados (también puede afectar a otros objetivos sin la penalización. Si el poder causa daño, se reduce también en esta misma cantidad).

Página 248

Cambia el texto de *telequinesis* al siguiente:

Telequinesis es la capacidad de mover objetos o criaturas (incluyendo uno mismo) mediante capacidades arcanas. El poder tiene Fuerza d10 (Fuerza d12 cuando se lanza con aumento). Justo tras lanzar el poder con éxito, el usuario puede ejecutar uno de sus “efectos”. Los usos posteriores son acciones y exigen superar una tirada de habilidad ar-

cana (pero no son tiradas de lanzamiento y, por tanto, no provocan rechazo con la pifia).

Los objetivos que deseen resistirse pueden realizar una tirada opuesta con su Espíritu cuando son tomados como blanco, así como otra al comienzo de cada uno de sus turnos hasta liberarse. Resistirse con éxito no pone fin al poder: el lanzador podría intentarlo de nuevo durante su siguiente turno.

Tras su lanzamiento, el usuario puede elegir uno de los siguientes efectos:

- Cambiar de objetivo: El lanzador puede liberar a una víctima o herramienta como acción gratuita. Afectar otro objeto distinto es una acción gratuita. Tomar como blanco a un individuo que se resista es una acción.
- Golpear: El lanzador golpea al objetivo contra paredes, techos u otros obstáculos, causando FUE+d6 de daño.
- Manipular: El lanzador puede usar herramientas o blandir un arma. Emplea su valor de habilidad arcana (no altera el valor de Parada si su habilidad arcana tiene un nivel de dado distinto al de Plear).
- Mover: El lanzador mueve al objetivo o una herramienta hasta su Astucia en pasos como acción gratuita limitada.

CUARTA IMPRESIÓN (v1.60 en adelante)

Página 70

La primera opción de Chi añade +1d6 al total de daño, no de la tirada.

Página 144

Clarificación: El daño de los ataques de área se calcula por separado para cada objetivo afectado.

[La v1.61 es la más actual de todas]