

CAPÍTULO ESPECIAL

COMPLEMENTO WEB

El progreso consiste en el cambio.

Miguel de Unamuno

CORRECCIONES Y ERRATAS DE LA EDICIÓN REVISADA

La Pifia

Los rangos de la Pifia son de 1 a 50, de 51 a 100 y +101.
Pag. 46

Arte, Música y Valoración Mágica: Las habilidades secundarias Arte, Música y Valoración Mágica dependen de la característica de Poder.
Pag. 49, 51, 52, Ficha

Cansancio en Combate: Los puntos de Cansancio se pueden utilizar para habilidades de combate que dependan de tanto de Destreza como Agilidad.

Pag. 57

Ejemplo de Recuperación de cansancio: Para recuperar 3 puntos de cansancio se debe descansar entre una hora y media y tres horas.

Pag. 57

Tabla de Bárbaro: Un Hacha de Combate es equivalente a un Hacha a Dos Manos.

Pag. 59

Precios Alterados

Polvora (2 disparos) 10 MO.
Catalejo 150 MO.
Libro en blanco grande 1 MO.

Pag. 68

Ejemplo de Armas Mediocres: Una Espada Ancha -5 produce un daño de 45.

Pag. 69

Entereza y Rotura de Armas Enormes y Gigantes: La Entereza de las armas enormes aumenta 6 puntos y su Rotura 3. La Entereza de las armas gigantes se incrementa 16 y su rotura 8.

Pag. 70

Críticos de Presa: Los Críticos de Presa en las Tablas 26, 27 y 31 hacen referencia a Críticos CONtinentes.

Pag. 71, 72, 74

Requerimientos de Fuerza: Las siguientes armas de una o dos manos tienen los siguientes requerimientos de Fuerza: Espada Bastarda 7/9, Lanza 4/6, Tridente 6/7, Hacha de Leñador 5/7

Pag. 71, 72

Cadencia de fuego: La Cadencia de fuego de la Javalina es 80.

Pag. 73

Armas de proyectiles: El Arco Largo y el Arco Largo Compuesto son A dos manos.

Pag. 74

Yelmos y Clases de Armadura: Los siguientes Yelmos se consideran Duros; Anilla, Frentón, Coronilla y Completo Abierto. Los siguientes Yelmos se consideran Blandos; Capucha de Maya.

Pag. 79

Modificadores de Vuelo: El modificador de Vuelo en la **Tabla 40** es de 7 a 14.

Pag. 85

Ejemplo de Lanzamiento: El negativo por lanzar 4 projectiles es de -30.

Pag. 91

Ejemplo de Creacion de Técnica de Ki: Una Técnica mantenida de Ataque a distancia de 20 metros cuesta 20 CM.

Pag. 101

Ataque a Distancia: Los costes de CM en el Efecto Ataque a Distancia son: 5, 10, 10, 15, 20, 25, 30, 35, 40, 45 y 50.

Pag. 105

Tabla de Técnicas de El Dragón: La Técnica El Colmillo reduce -50 los negativos a la habilidad por realizar ataques apuntados.

Pag. 109

Descripción de Esencia: La vía opuesta a Esencia es Ilusión.

Pag. 119

Conjuro Rey de Pesadillas de Oscuridad (Nivel 80): La condición para que en el interior de una pesadilla el Gnosis pase a ser 30 es que esta pase a ser un sueño agradable.

Pag. 127

Conjuro Metamorfismo de Creación (Nivel 72): El Efecto Añadido +10 metros de radio no existe.

Pag. 131

Conjuro Destrucción de Matrices de Destrucción (Nivel 22): Este conjuro es Pasivo.

Pag. 134

Conjuro Magia por Capacidades de Fuego (Nivel 72): El conjuro otorga un +1 solamente a una Característica.

Pag. 147

Conjuro Crear Ifreet / Fuego (Nivel 82): El ente es desarrollado usando los poderes y limitaciones de los elementales de fuego.

Pag. 147

Conjuro Escudo Magnético / Tierra (Nivel 30): El Escudo es Pasivo y el Tipo de Conjuro es Defensa.

Pag. 149

Conjuro Resistencia / Tierra (Nivel 56): El Efecto añadido otorga +50 PV adicionales.

Pag. 150

Conjuro Barrera de Almas / Esencia (Nivel 20): Lluvia de Caos es en realidad Lluvia de Destrucción.

Pag. 152

Conjuro Confusión / Ilusión (Nivel 36): La RM a superar es 120.

Pag. 157

Conjuro Drenar Vida / Nigromancia (Nivel 12): El conjuro es Pasivo.

Pag. 160

Conjuro Cambio de Aspecto / Libre Acceso (Nivel 30-40):

El conjuro no obtiene un +10 a la Presencia afectable.

Pag. 169

Conjuro Desproteger / Libre Acceso (Nivel 50-60):

El conjuro es Automático.

Pag. 160

Conjuro Fortalecer Magia / Libre Acceso (Nivel 90-100):

El nivel del conjuro es 90-100.

Pag. 177

Poder Psíquico Incremento de Percepción:

No tiene efecto añadido.

Pag. 207

Poder psíquico Incremento Total:

La progresión se reduce a la mitad en los atributos que alcancen un valor superior a 10.

Pag. 208

Poderes Psíquicos visibles:

Los poderes Descarga de Energía y Cúpula de Energía son perfectamente visibles para aquellos que no sean capaces de ver matrices.

Pag. 209

Los Miedos Cardinales:

El miedo cardinal Maiyer obliga a superar una RM o RP contra 140.

Pag. 271

Ataque Físico:

El Daño de los Ataques físicos de un ser de tamaño Medio es 10.

Pag. 288

Petrificación:

No existe el efecto Petrificación en la creación de seres.

Pag. 290, 297

Lagor:

Los poderes mantenidos que tiene un Lagor son Escaneo de Zona y Detección de Movimiento con una RP contra 100 y una RF contra 120, respectivamente.

Pag. 301

Silfo:

Las Silfos no tienen el poder Reacción Incrementada.

Pag. 304

Hecatondies:

El tipo de Vuelo místico de un Hecatondies es 12.

Pag. 306

REGLAS ALTERADAS

Paladín:

Los personajes de Categoría Paladín obtienen la siguiente ventaja:

Si el paladín no quiere desarrollar sus habilidades sobrenaturales, puede sustituir sus bonos innatos de +10 a Desconvocar y +20 al Zeon por un +10 a Frialdad por nivel.

Pag. 37

Paladín Oscuro:

Los personajes de Categoría Paladín Oscuro obtienen la siguiente ventaja:

Si el paladín oscuro no quiere desarrollar sus habilidades sobrenaturales, puede sustituir sus bonos innatos de +10 a Controlar y +20 al Zeon por un +10 a Resistir el dolor por nivel.

Pag. 37

Conjuro Homúnculo de Creación (nivel 26):

Los homúnculos son incapaces de poseer El Don.

Pag. 129

Conjuro Incremento de Reacción de Aire (Nivel 32):

A partir de turno 200, el incremento de Turno se reduce a la mitad.

Pag. 138

Proyección Psíquica con poderes de Telepatía y Sentiente:

Al contrario que otras Disciplinas, incluso si el control de Proyección Psíquica es inferior a la Habilidad defensiva de un contrincante los poderes siguen afectando a su blanco. Pese a todo, si el psíquico no es capaz de obtener un mínimo de daño 10% en la Tabla de Combate, el individuo afectado puede añadir un +60 a su control de RP.

Pag. 198, 210

Poder psíquico Balística: Permite al psíquico lanzar con completa precisión objetos empleando su Proyección Psíquica como habilidad de disparo. Cuanto mayor sea su potencial, mayor será su precisión o la cantidad de elementos que será capaz de lanzar simultáneamente (desde una simple daga a cientos de enormes rocas). Dependiendo del Potencial que haya obtenido, el personaje será capaz de incrementar el número de objetos que lanza (cubriendo así un área mucho mayor), o la precisión de este poder. Es decir, debe de decidir entre obtener un bono a su Proyección (si lanza usa un sólo objeto), o arrojar multitud de ellos cubriendo una gran zona. Por ejemplo, alguien que alcance un nivel de dificultad Absurdo podrá elegir entre un +20 a su Proyección lanzando un único elemento, o arrojar una lluvia de objetos que cubrirían un área de 15 metros. El daño base del ataque variará dependiendo de los elementos que son lanzados y de si se ataca o no en área. Si sólo se proyecta un objeto, su daño dependerá exactamente de su naturaleza; las armas producen su daño base natural, aunque aplicando el bono de Voluntad en lugar del de Fuerza. Si se lanzan elementos de escenografía (rocas, sillas, candelabros...) el daño debe de ser determinado por el DJ entre 30 y 150, dependiendo de aquello que tenga el psíquico a su alcance. De usarse un ataque en área, el daño base de las armas aumenta un 50% a causa de que se proyectan multitud de elementos a la vez. Un proyectil disparado con esta habilidad queda fuera del control del psíquico, por lo que si pretende volverlo a utilizar, deberá primero recuperarlo.

Efectos:

20	Rutinario	Fatiga 4
40	Fácil	Fatiga 2
80	Medio	Fatiga 1
120	Difícil	+0 Proyección / 5 metros
140	Muy Difícil	+10 Proyección / 10 metros
180	Absurdo	+20 Proyección / 15 metros
240	Casi imposible	+30 Proyección / 25 metros
280	Imposible	+40 Proyección / 40 metros
320	Inhumano	+50 Proyección / 80 metros
440	Zen	+60 Proyección / 150 metros

Pag. 201

Elan de Jedah: El poder Señor de las Sombras tiene un requerimiento de Elan 65.

Pag. 267

