

FE DE ERRATAS DEL MANUAL DEL ARCHIVO DE LAS TORMENTAS v1.02

Incluye la fe de erratas Errata: Stormlight v1.02 de la edición inglesa

INTRODUCCIÓN

Acumulaciones de ampliaciones de rango (pág. 10).

En la última frase, añade “16” al ejemplo del rango de Oportunidad, de forma que diga “si el dado saca 16, 17, 18, 19 o 20”.

CAPÍTULO 3: CARACTERÍSTICAS DE LOS PERSONAJES

Ejemplos de características (pág. 66). En la entrada de Hurto, cambia “contra la Defensa cognitiva del mercader” por “contra la Defensa espiritual del mercader”.

CAPÍTULO 4: CAMINOS HEROICOS

Términos de capítulos posteriores (pág. 71). En el punto Estados, cambia “el estado Aturdido” por “el estado Ralentizado”.

Mando decisivo (pág. 115). Cambia “obienes un dado de mando, que comienza como un d4” por “obienes un dado de mando, que comienza como un d4 y puede incrementarse hasta un máximo de d12.”

CAPÍTULO 6: POTENCIAS

La Cohesión sobre los demás (pág. 218). En la última frase, cambia “el rasgo Pesada” por “el rasgo Voluminosa”.

CAPÍTULO 7: OBJETOS

Ataques si armas (pág. 248). Cambia la última frase del rasgo Siempre disponible por: “Puedes realizar un ataque sin armas incluso si sostienes armas u otros objetos en ambas manos, pero cuando lo haces ese ataque sigue contando como un ataque usando la mano de tu elección. Si usas la acción Acometida para realizar un ataque sin armas, puedes describirlo como un puñetazo, patada o cabezazo, pero debes elegir con qué "mano" lo estás realizando y no puedes realizar otra Acometida usando el arma que sostienes en esa mano.”

Mejoras e inconvenientes para fabriles (pág. 269).

Modificar los símbolos que aparecen en la columna Mejoras generales. En Fiable modificar por Complicación, en Bien ajustado y Eficiente, modificar por Oportunidad.

CAPÍTULO 8: METAS Y RECOMPENSAS

Tabla de Ejemplos de compañeros por rango (pág. 281).

Cambia todas las apariciones de “Estándar” por “Rival”.

Ejemplo de compañero: Animal (pág. 281). En la última frase, cambia “rango 2” por “rango 3”.

CAPÍTULO 10: COMBATE

Acometida reactiva (pág. 305). Cambia “para realizar un ataque con arma cuerpo a cuerpo” por “para realizar un ataque de arma cuerpo a cuerpo o un ataque sin armas”.

Ataques con armas (pág. 306). En la segunda frase, cambia “Cuando haces un ataque con arma, elige o bien hacer un ataques sin armas o con un arma que estés empuñando en ese momento por “Cuando haces un ataque con arma, elige un arma que estés empuñando en ese momento”.

Caídas (pág. 311). Al final del primer párrafo añade “Si una habilidad te permite saltar más de 3m, esa distancia no cuenta como caída.”

HOJA DE PERSONAJE

En la hoja de personaje (pág. 390). Cambiar el modificador de Atletismo de (VEL) por (FUE).