



## Sistemas y Reglas

# Erratas

## Mundo de Tinieblas, Libro Básico

**[Mundo de Tinieblas, Libro de Reglas, pág. 148: “Clavar una estaca en el corazón”. Reemplaza el párrafo de la página 148 por el siguiente:]**

Para estacar un oponente, el agresor debe apuntar al corazón. Se necesitará una tirada de Fuerza + Armamento. Disparada a través de algún tipo de proyectil, o lanzada, una tirada de Destreza + Armas de Fuego. El daño que inflinges es letal pero ha de ser también suficientemente fuerte como para atravesar músculo, hueso y órganos. Los esfuerzos para resistir la estaca tendrán un -3 de penalización; un éxito extraordinario significará que atravesará hasta el corazón directamente. Si es un éxito a secas, el daño está hecho, pero no lo suficiente como para tener un efecto especial en la criatura.

**[Mundo de Tinieblas, Libro de Reglas, pág. 151: “Tablas de armas a distancia”. Reemplaza el párrafo con “\*\*\*” de la tabla de la página 151 por el siguiente:]**

\*\* Las ballestas necesitan 3 turnos para recargar. Un personaje puede emplear una ballesta para intentar clavar una estaca a una criatura con un disparo apuntado (-3 de penalización; un éxito excepcional es necesario para estacar).

**[Mundo de Tinieblas, Libro de Reglas, pág. 152: “Tablas de Armas Cuerpo a Cuerpo”. Elimina los asteriscos de la entrada de Estaca en la columna “Tipo”, e inserta los siguientes en el “Particularidades”:]**

Estacar el corazón\*\*\* (p.148)

**[Mundo de Tinieblas, Libro de Reglas, pág. 152: “Tablas de Armas Cuerpo a Cuerpo”: Reemplaza la nota al pie con “\*\*\*” por la siguiente:]**

\*\*\* El atacante debe apuntar al corazón (-3 de penalización) y lograr un éxito excepcional.



## Vampiro: El Réquiem, Libro Básico

[V:eR pg 64-65: El texto completo de las siguientes entradas debe de ser recolocado debajo de los **Rituales y Costumbres**:]

- \*Las espirales del dragón
- \*Encontrar los nidos de la sierpe
- \*Seguir la Cola del Dragón
- \*Honrar al mentor

[V:eR pg 95: Reemplaza el párrafo de debajo del ejemplo de Posición por el siguiente(se ha modificado **Mirada Aterradora por Mesmerizar**):]

La Posición no añade en aquellas tiradas relacionadas con poderes sobrenaturales. Por ejemplo, la Posición en la ciudad de un príncipe no se añade a su reserva de dados de Mesmerizar.

[V:eR pg 101: Clarificando una frase. En el párrafo marcado como “Apariencia”, cambiar el “Debido a su debilidad...” por:]

Parece, que debido a su debilidad...

[ V:eR pg 113: Reemplaza la tirada de **Inteligencia + Empatía + Auspex** contra la **Compostura del sujeto** añadiéndole:]

Inteligencia + Empatía + Auspex contra Compostura + Potencia de sangre.

[V:eR pg. 120: Elimina la siguiente frase, que está justo encima de **Majestad**:]

~~Si este poder se utiliza sobre un vampiro con el que el usuario tiene un lazo de sangre, se aplica una bonificación de +2.~~

[V:eR pg. 118: La tirada debe ser cambiada en **Mente Olvidadiza**:]

**Reserva de dados:** Astucia + Persuasión + Dominación – Aplomo

[V:eR pg. 127: La tirada debe ser cambiada en **Pavor Mortal**:]

**Reserva de dados:** Presencia + Intimidación + Pesadilla – Compostura del sujeto (El defecto Nosferatu no se aplica a esta tirada.)

[V:eR pg. 129: Clarifica la forma de la bestia, tras el segundo párrafo de la **Reserva de Datos**, incluir:]

Ajusta la Salud del vampiro para reflejar el Tamaño de su nueva forma.

[V:eR pg. 134: El ultimo párrafo del “Relicario de Vitae” debe cambiarse por:]

**Ofrenda:** El recipiente de la infusión mismo es la ofrenda, y debe ser algo que el conjurador pueda sujetar con una mano. La ofrenda se destruye cuando se retira el último punto de vitae. Antes de este punto, el objeto puede funcionar normalmente (un cuchillo se puede usar para atacar, un libro puede ser leído...).



**[V:eR pg. 138: La tirada debe ser cambiada en Lengua Sincera:]**

**Reserva de dados:** Presencia + Subterfugio + Majestad - Compostura del sujeto

**[V:eR pg. 149: El texto justo antes de la marquesina debe ser levemente modificado:]**

En la mayoría de los casos el recipiente no se resiste, como el éxtasis del Beso se introduce en el sistema mortal. Esto depende de la ambientación, por eso. Un recipiente seducido o incluso sorprendido y subyugado al Beso, seguramente se perderá en él, mientras que un miedoso mordido en combate no tendrá placer alguno solo porque el Beso es placentero. Los jugadores mortales y otras víctimas vivas que desean resistirse al Beso, tendrán que tirar Aplomo + Compostura, con un -5 de penalización por los poderes sobrenaturales del Beso. Los vampiros son inmunes al beso de otros Condenados, saben exactamente lo que quieren y pueden luchar sin necesidad de resistirse.

**[V:eR pg. 166: Cambia la primera parte del ultimo párrafo de la marquesina, arriba a la izquierda:]**

Si el vampiro quiere alimentarse de un enemigo en combate, usa el procedimiento normal, excepto que un mordisco de vampiro causará daño letal, no contundente.

**[V:eR pg. 166: Abajo a la izquierda cuando se habla del 80% debería hablarse... del:]**

Por ejemplo, un vampiro debería consumir una cantidad igual a 86% de la sangre de un cuerpo humano en sangre almacenada para obtener un solo punto de vitae.

**[V:eR pg. 160: Las reglas del letargo voluntario han cambiado un poco. Las encontramos arriba a la derecha. Debéis cambiar el Segundo párrafo por el siguiente y eliminar las dos últimas frases del ejemplo:]**

El letargo voluntario dura al menos el tiempo base indicado en la Humanidad. Al final, el personaje despierta si el jugador supera una tirada de Aplomo + Compostura. El Jugador puede elegir no hacer la tirada y continuar durmiendo. Si falla la tirada estará otra etapa durmiendo.

**[V:eR, pg. 160: Las reglas para estacar han cambiado; deberemos cambiarlo por el siguiente:]**

Atravesar el corazón de un vampiro con una estaca de madera es extraordinariamente difícil. La proeza requiere un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia con la estaca. En combate, el atacante sufre una penalización de -3 por la concentración y precisión. El vampiro empalado inmediatamente entra en letargo y aparecerá muerto para cualquier mortal.



**[V:eR pg. 224: Cambia la primera frase del poder Infección, apartado Contaminar, donde dice Reserva de Datos:]**

**Reserva de datos:** No se requiere tirada alguna para activar este poder, pero una tirada debería ser necesaria para tocar el objetivo.

**[Continuando lo de arriba, justo en el último párrafo añade esto:]**

El rango de este poder son 10 yardas por punto en Vitalidad tenga el Morbus. Las víctimas que escapen de este rango padecerán el sufrimiento tanto como se haya establecido en tiempo.

**[V:eR pg. 258: Barón Cimitiere debería tener humanidad 5 dado sus 5 puntos en Crúac]**

**Humanidad: 5**

**[En la página de créditos: Busca y reemplaza en tu manuscrito. Reemplaza Justin por Stinky y Achilli por Jones, “will” con William y supernatural con gol’ damn lucky. Gracias.]**

**Tipo de Documento:**  
**Oficial**

**Autor:**  
**Zettai Van Ugen**

**Digitalizado por:**  
**Zettai Van Ugen**

**Un documento de:**  
**Requiem Nocte**