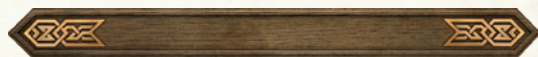


GUÍA DEL JUGADOR [aventuras en la tierra media]

Índice de erratas, versión 1.0, febrero 2021

(un agradecimiento especial a Jorge Redondo [hitman] y Pablo Rodríguez [skelwar] así como al resto de aficionados que han participado en esta recopilación de erratas).



Página 35, segunda columna, Rasgos de los Dúnedain, Incremento de característica: Sustituir por "Tus puntuaciones de Constitución y Sabiduría se incrementan en 1".

Página 37, segunda columna, Útiles de guerra: Sustituir "arcos largos" por "arcos cortos".

Página 40, primera columna, Entrenamiento de combate enano: Sustituir "martillo ligero" por "martillo".

Página 44, segunda columna, Equipo adicional: Añadir "pañuelos suficientes para toda la aventura".

Página 47, segunda columna: Incremento de característica debería estar en negrita.

Página 49, segunda columna, Equipo adicional: Añadir "unas botas cómodas".

Página 53, segunda columna, Virtud: Modificar por "Virtud inicial".

Página 64, Tabla del buscador de tesoros:

- El nivel 19 correspondería a "Mejora de personaje".
- El nivel 20 correspondería a "Golpe de suerte".

Página 64, segunda columna, Acción astuta: Sustituir "acción gratuita" por "acción adicional".

Página 65, primera columna, Mejora de personaje: Añadir 10° nivel.

Página 70, primera columna, El sendero de la sabiduría: El formato de este título debería ser equivalente al de "Especialidad".

Página 78, segunda columna, añadir al final de la primera frase: ", tirando tu dado de Don y restando el número obtenido de la tirada de la criatura".

Página 81, segunda columna, Habilidades: añadir "Atletismo".

Página 83, primera columna, Mejora de personaje: Añadir 16° nivel.

Página 87, segunda columna, Puntos de golpe a niveles superiores: Sustituir por 1d10 (o 6).

Página 88, segunda columna, segundo párrafo: cambiar "uno de los beneficios siguientes" por "los beneficios siguientes".

Página 90, primera columna, Incansable: Cambiar la última frase por: "En otras palabras, sufres desventaja como nivel 1 pero al alcanzar el nivel 3 de cansado".

Página 102, segunda columna, Guardianes intrépidos, último párrafo: Sustituir "un verdadero Azote de espectros" por "una verdadera Perdición de espectros".

Página 103, Realeza revelada: Eliminar la frase "Sólo dúnedain del Norte".

Página 106, segunda columna, tercer párrafo: Cambiar "(Percepción)" por "(Persuasión)".

Página 112, primera columna, segundo párrafo: Modificar la primera frase por "[...] de Sabiduría contra una CD igual a 8 + tu [...]"

Página 122-142, encabezamientos tablas de trasfondos. Sustituir "Calidad distintiva" por "Cualidad distintiva".

Página 123, Sustituir la tabla Calidad distintiva por esta:

1d8	Cualidad distintiva
1	Aventurero. Disfrutas buscando nuevos desafíos y experiencias.
2	Curioso. Tienes una curiosidad natural por las cosas que no has experimentado anteriormente y quieres entenderlas.
3	Enérgico. Tu entusiasmo por el camino es contagioso.
4	Resistente. Tu cuerpo se ha acostumbrado a las largas horas en el camino. Rara vez estás cansado y resistes bien las inclemencias meteorológicas.
5	Buena vista. Sabes advertir los signos de una tormenta y otros peligros antes de que puedan afectarte.
6	Buen oído. Entiendes que uno debe escuchar a la naturaleza, has aprendido mucho oyendo e interpretando esos sonidos.
7	Imprudente. Disfrutas tanto del camino que a veces te lleva a situaciones peligrosas sin estar preparado.
8	Rápido. Puedes moverte rápidamente y mantenerte por delante de los peligros que te persiguen.

Página 152, Herramientas de artesano: Añadir "Herramientas de jardinero 5p".

Página 153,

- Reordenar alfabéticamente: Lente de aumento, Libro, Linterna de ojo de buey
- Modificar coste de Raciones por 60c
- Mover "MUNICIÓN", Balas para honda y flechas al final de la columna formando una pequeña tabla adicional

Página 158, segunda columna, Loriga forjada por los enanos, Sustituir "(coselete de mallas)" por "(cota de mallas pesada)".

Página 168, resultado 12 (o más), segundo párrafo: Modificar la primera frase por "Como resultado tienes un +2 [...]"

Página 183, segunda columna, tercer párrafo: Modificar "puntuación de esperanza" por "puntuación de sabiduría".

Página 195, Cuadro de reacciones: Sustituir "DC" por "CD" (4 cambios)

HOJAS DE PERSONAJES PREGENERADOS

Página 205:

- Otras competencias e idiomas, Colérico: Sustituir referencia por "Página 33"
- Rasgos, atributos y virtudes, Don del guardián: Sustituir referencia por "Página 77"
- Rasgos, atributos y virtudes, Inseparables: Sustituir referencia de página por 141.

Página 207:

- Competencias: Añadir "herramientas de herrero".
- Sustituir "Sueños de los días antiguos y su explicación" por "Útiles de guerra. Tienes competencia con dagas, lanzas, espadas anchas, espadas cortas y armas cortas."
- Virtud cultural. Sustituir por "Sueños de los días antiguos. Has aprendido a recuperarte de los esfuerzos mientras te dedicas a una tarea repetitiva, como andar o remar en un bote. Cuando completas un descanso corto, recuperas automáticamente un número de pg igual a tu modificar por Constitución sin gastar DG."

Página 209:

- Atributo de Sabiduría. Modificar por 11.
- Competencias. Añadir "herramientas de minero y de herrero, instrumento musical."
- Ataque furtivo: Sustituir referencia de página por 64
- Pericia: Sustituir referencia de página por 64
- Presciencia: Sustituir referencia de página por 121

Página 211:

- Atributo de Sabiduría. Modificar por 14 (+2)
- Eliminar "El arte de la desaparición"
- Nobles propósitos: Sustituir referencia de página por "(ver pág. 45)"
- Discreto. Añadir el vínculo familiar "Albo"
- Tierras conocidas: Sustituir referencia de página por 88
- Saber del clima: Sustituir referencia de página por 123
- Añadir: Evasión del hobbit. Tienes competencia con la habilidad Sigilo

Página 213:

- Habilidades: Deberían estar marcadas: Atletismo, Perspicacia, Intimidación, Investigación y Saber
- Saber de lo perdido: Sustituir referencia de página por 126.

Página 215:

- Atributo de Sabiduría. Modificar por 12 (+1)
- Furia de batalla: Sustituir referencia de página por 93
- Defensa sin armadura: Sustituir referencia de página por 94
- Patético y desaliñado: Sustituir referencia de página por 125
- Añadir: Hábil con la madera. Tienes competencia con la habilidad Supervivencia