

MUTANTS & MASTERMINDS FE DE ERRATAS

Segunda Edición, Primera Impresión

Actualizado: 12 de Julio de 2008
Traducción y Recopilación: Sergio Mesa

Los Errores ocurren, es así de simple, pero cuando aparecen hacemos lo posible por solucionarlos. Este archivo ofrece un listado de erratas y correcciones para la primera impresión del juego Mutants & Masterminds de NSR Ediciones.

El presente listado se ha creado en base a las erratas publicadas en el Foro oficial del juego en español (<http://www.nosolorol.com/forum/>) y a la última Fe de Erratas publicada por Green Ronin el 31 de Agosto de 2007.

La información proveniente del documento de Green Ronin, que no ha aparecido nunca en los foros españoles, ha sido resaltada en **color** para facilitar su referencia.

pág. 17 - Armadura de Combate: En la descripción de sus Super Sentidos quita "radio" y cambia "extendido" por "extendido 2"

pág. 32 - Características Inexistentes: En el apartado de Constitución borra la parte final de la octava frase que dice "pero no pueden emplear esfuerzo extra (ver **Esfuerzo Extra**, pág. 120)." Ya que los Constructos sí pueden usar Esfuerzo Extra, pero con una mecánica diferente. (N.d.T.; *Aunque no he encontrado referencia alguna a este tema en el manual de M&M, sí que hay pregunta referida en el documento "MM2eFaQ" -Preguntas Frecuentes sobre M&M Segunda Edición- que Green Ronin tiene colgado en el apartado de Descargas de la página oficial del juego. Para aclarar el tema incluyo aquí el texto en cuestión: "¿Un constructo puede usar esfuerzo extra? ¿Y sufre fatiga por ello? Sí y sí. Los personajes constructos puede usar esfuerzo extra, tal y como lo hacen algunos Dispositivos. La "fatiga" que sufren tiene el mismo efecto que en otros personajes, pero en su caso representa daño o desgaste en la estructura del constructo. Ya que estos personajes no tienen Constitución no pueden recuperarse de la fatiga normalmente, en lugar de eso tienen que ser reparados. Los constructos con un bono de recuperación -como un sistema de autoreparación asociado a una Regeneración- pueden recuperarse de la fatiga con normalidad. Como todos los demás, los este tipo de personaje puede gastar puntos de Héroe para ignorar los efectos de la fatiga."*)

pág. 41 - Tabla de Habilidades: Las correcciones serían las siguientes

- Idioma:** Especialidad - Sí.
- Informática:** Uso No-Entrenado - No.
- Intimidar:** Uso No-Entrenado - Sí.
- Montar:** Uso No-Entrenado - No.
- Nadar:** Uso No-Entrenado - Sí.
- Pilotar:** Especialidad - No.
- Profesión:** Uso No-Entrenado - No; Especialidad - Sí.

pág. 48 - Engañar: Cambia la última frase del apartado "Fintar" para leer: "Si tu prueba de Engañar tiene éxito, tu oponente pierde cualquier bono de esquiva para tu próximo ataque".

pág. 58 - Tabla de Dotes: Cambia el Beneficio de Luchar a Ciegas para que diga: "Sufre la mitad de la probabilidad de fallo por ocultación. Reduce a la mitad la penalización de movimiento en la oscuridad."

pág. 62 - Esquiva Asombrosa: Borra la tercera frase de la descripción de esta dote.

pág. 63 - Lucha a Ciegas: Cambia la primera frase de la descripción para leer: "En combate cuerpo a cuerpo, sufres sólo la mitad de la probabilidad de fallo por ocultación (ver **Ocultación**, pág. 163)."

pág. 64 - Plan Maestro: Sustituye "+2 para 15-25" por "+2 para 15-24"

pág. 70 - Tabla de Progresión de Valor y Tiempo: El Tiempo asociado al rango 10 debería ser de 1 mes, y el rango 11 de 3 meses (está en inglés).

pág. 72-73 - Tablas de Poderes: Las correcciones son:

Asfixiar: Su efecto es de Ataque.

Aturdir: Su efecto es de Ataque.

Cavar: Su acción es de Movimiento.

Comprender: Su acción es Reacción.

Confundir: Su coste es 2/rango

Control Ambiental: Su coste es 1-2/rango.

Control Animal: Su coste es 2/rango.

Control de la Fricción: Su coste es 3/rango.

Control del Frío: Su coste es 2/rango.

Control Mental: Su duración es Concentración (Duradero).

Control de Poderes: Su duración es Sostenido (Duradero).

Control de la Probabilidad: Su coste es 3/rango.

Control de la Radiación: Su coste es 2/rango.

Control del Tiempo: Su coste es 7/rango.

Control Vegetal: Su coste es 2/rango.

Control Vital: Su duración es Instantáneo (Duradero) y su coste es 4/rango.

Convocar: Su coste es 2/rango.

Dispositivo: Su efecto es General.

Drenar: Su efecto es Atributo.

Duplicación: Su efecto es Alteración.

Gestalt: Su duración es Sostenido.

Golpe: Su salvación es Dureza.

Lectura Mental: Su duración es Concentración (Duradero).

Rapidez: Su coste es 1/rango.

Rotación: Su coste es 2/rango.

Salto: Su coste es 1/rango.

Separación Anatómica: Su coste es 2/rango.

Super-Sentidos: Su coste es 1/rango.

Telepatía: Su alcance es Percepción/Extendido y su duración es Concentración (Duradero).

pág. 77 - Cambio de Forma: Borra la tercera frase de la descripción del poder: "Ningún rango o bonificación de la forma asumida puede ser superior a tu rango de Cambio de Forma".

pág. 78 - Confundir: Su coste es de 2/Rango.

pág. 82 - Control Mental: Su efecto debería ser Mental.

pág. 87 - Curación: Cambia el último párrafo de la descripción para que diga:

"Puedes usar Curación sobre ti mismo. No puedes curar los estados de aturdido, grogui o inconsciente en ti o estabilizarte a ti mismo a no ser que tu Curación pueda usarse como reacción, dado que tienes que ser capaz de realizar la acción necesaria para usar el poder. Puedes Usar Curación para curar un estado propio de incapacitado, pero hacerlo constituye una acción agotadora. Si tu prueba de recuperación tiene éxito, no sufres mayores daños. Si no lo tiene, sin embargo, tu estado empeora a moribundo. Si puedes usar Curación como una acción gratuita o reacción su uso no se considera una acción agotadora"

pág. 88 - Deslumbrar: Quita la última frase del segundo párrafo: "Los objetivos inmunes a los efectos de Fortaleza no pueden ser deslumbrados". De hecho pueden, pero se recuperan inmediatamente debido a su habilidad para superar automáticamente la tirada de Fortaleza.

pág. 90 - Escudo Sensorial: En la descripción cambia "ataques de Deslumbrar" por "efectos sensoriales" y la referencia a la página por "(ver Sensorial, pág. 68)"; Escudo Sensorial protege contra todos los efectos sensoriales, no sólo Deslumbramiento.

pág. 91 - Gestalt: A pesar de lo indicado originalmente en los foros de Nosolorol, la duración de este poder es Sostenido, tal y como se imprimió en el libro.

pág. 96 - Mimetismo Animal: Las estadísticas correctas para este poder serían: Efecto: Atributo; Acción: Gratuita; Alcance: Personal; Duración: Continuo; Coste: 9/rango.

pág. 99 - Ligadura: En la segunda frase del segundo párrafo borra "...pierde su bonificación de defensa y sufre además un modificador -5 a su Defensa." (esto está implícito a la condición de Indefenso).

pág. 103 - Super Movimiento: En la descripción de Trepamuros cambia la descripción después de la primera frase para que diga:

"Sigues perdiendo tu bono de esquiva durante la escalada a menos que oseas 5 o más rangos en Trepamuros (ver pág. 55). Un rango adicional en Super-Movimiento aplicado a este efecto implica que puedes escalar a tu velocidad completa y no pierdes tu bono de esquiva durante el movimiento."

pág. 103 - Super-Sentidos: En las estadísticas de este poder hay que eliminar el apartado Tiro de Salvación (no requiere ninguno).

pág. 108 - Disipación Lenta: Cambia la última frase de la descripción, después de los dos puntos debería decir: "de 1 asalto, a 1 minuto (10 asaltos), a 5 minutos y así sucesivamente."

pág. 112 - Aura: Después de "alcance de Toque", en la primera frase, añade "y duración Sostenido".

pág. 132 - Bonificador de Riqueza: La habilidad Profesión proporciona una bonificación de +1 a la Riqueza por cada 5 puntos completos del bonificador, no por cada 5 rangos.

pág. 134 - Tabla de Equipo General: Hay que sustituir la palabra inglesa Laptop por su traducción Portátil. Y añadir el coste de las Gafas de visión nocturna y del Equipo de submarinismo, que es de 1 punto.

pág. 138-139 - Tablas de Armas: Las correcciones serían:

ARMAS CUERPO A CUERPO

Arma Bonificador de Daño Crítico Descriptor de Daño Incremento de Distancia Tamaño Coste de Equipo

Armas Sencillas

Bastón +2 20 Contundente 3 m Grande 4

Cachiporra +2 20 Contundente - Pequeño 3

Cuchillo +1 19-20 Perforante 3 m Menudo 4

Pistola aturdidora Aturdir 7 - Eléctrico - Menudo 14

Porra +2 20 Contundente 3 m Mediano 4

Puño americano +1 20 Contundente - Menudo 2

Spray de pimienta Deslumbrar + Aturdir 5 - Químico - Menudo 15

Armas Arcaicas

Espada +3 19-20 Cortante - Mediano 5

Hacha de batalla +3 20 Cortante - Mediano 4

Lanza +3 19-20 Perforante 6 m Grande 7

ARMAS A DISTANCIA

Arma Bonificador de Daño Crítico Descriptor de Daño Incremento de Distancia Tamaño Coste de Equipo

Armas de proyectiles (Armas de Fuego)

Escopeta +5/+6* 20 Balístico 12 m Grande 13

Pistola automática +3 20 Balístico, Ráfaga 9 m Mediano 9

Pistola de bolsillo +2 20 Balístico 6 m Menudo 4

Pistola ligera +3 20 Balístico 9 m Pequeño 6

Pistola pesada +4 20 Balístico 12 m Mediano 8

Rifle de asalto +5 20 Balístico, Ráfaga 15 m Grande 16

Rifle de francotirador +5 19-20 Balístico 75 m Grande 13

Subfusil +4 20 Balístico, Ráfaga 12 m Mediano 12

pág. 144 - Tabla de Vehículos Aéreos: El coste del Helicóptero Militar debería ser 45/9

pág. 156 - Desmoralizar: Es una acción estándar.

pág. 157 - Hablar: Es una acción gratuita.

pág. 161 - Tabla de Modificadores a la Defensa: Los valores de la línea de Indefenso deberían ser: Cuerpo a Cuero 5+Tamaño, A Distancia 5+Tamaño, ¿Bonificación de Esquiva? No

pág. 163 - Defensores Indefensos: Cambia el texto bajo Ataque Normal para leer:
"Un personaje indefenso pierde cualquier bonificador de esquiva y tiene una Defensa de 5 + su modificador de Tamaño, como un objeto inmóvil. Los ataques de oponentes adyacentes reciben un +4 adicional."

pág. 167 - Daño a Objetos: En el último párrafo, cambia la última frase para leer: "Si el bonificador de daño del atacante iguala la (Dureza del objeto -4), esté quedará dañado. Si el bonificador de daño del atacante iguala la (Dureza del objeto +5), el objeto se romperá, y si es (Dureza del objeto +10) o superior, el objeto resulta automáticamente destruido."

pág. 170 - Vacío: Sustituye todas las "prueba de Constitución" de esta sección por "prueba de Fortaleza".

pág. 171 - Indefenso: Sustituye la definición dada por la siguiente:
"Indefenso: Los personajes dormidos, atados, paralizados o inconscientes se encuentren indefensos, incapaces de defenderse a sí mismo. los enemigos pueden hacer ataques con ventaja sobre personajes indefenso o incluso darles un golpe de gracia. Un ataque contra un personaje indefenso se realiza como un ataque contra un objeto inmóvil: El objetivo tiene una defensa de 5 + su Modificador de Tamaño y los ataques adyacentes obtienen un bono de +4 para golpear."

pág. 171 - Paralizado: Borra la ultima frase de la descripción (eso está implícito a la condición de Indefenso).

pág. 178 - Cometiendo Errores: El último párrafo del texto debería ser reducido a únicamente: "Sé razonable y directo con el manejo de tus errores y es mucho más probable que tus jugadores sean más cooperativos y comprensivos con ellos". Todo lo que viene después debe ser eliminado.

pág. 212 - Amo de la Energía: Las estadísticas de combate están repetidas, una de ellas en inglés. El coste total de puntos del Amo de la Energía es: Características 32 + Habilidades 12 (48 rangos) + Dotes 3 + Poderes 86 + Combate 48 + Salvaciones 19 = 200 PP.

pág. 213 - Asesino Kung Fu: En sus estadísticas cambia su valor de Salvación de Voluntad por +6

pág. 226 - Agente de Policía: Las características correctas son: FUE 14 (+2), DES 12 (+1), CON 13 (+1), INT 10 (+0), SAB 12 (+1), CAR 10 (+0).

pág. 226 - Agente del SWAT: Cambia su línea de totales por:
Características 13 + Habilidades 6 (24 rangos) + Dotes 4 + Poderes 0 + Combate 24 + Salvaciones 10 = 57

pág. 226 - Asesino: Su bono de Salvación por Fortaleza debería ser +4.

pág. 226 - Científico: Las características correctas son: FUE 8, DES 10, CON 9, INT 15, SAB 13, CAR 9.

pág. 227 - Criminal: Sus estadísticas de combate son: Ataque +1, Daño +0 (sin armas), +3 (pistola), Defensa +2, Iniciativa +2.

pág. 227- Cultista: En el apartado de Equipo cambia su "espada o hacha" por "daga (+1 daño)" para ajustarlo a su NP. *(N.d.T.: a mi parecer para que el Cultista realmente encajase en su NP 2 habría que quitarle también la "Pistola Ligera (+3 daño)", que tiene el mismo bono al daño que la "espada o hacha" que aquí indican que debe ser eliminada)*

pág. 227 - Jefe de Policía: Cambia las Características por FUE 10, DES 11, CON 10, INT 13, SAB 15, CAR 14. Cambia el valor de Dureza por +0.

pág. 227 - Líder de una Banda: Cambia el total de Salvaciones por 9 y el valor total por 43. Cambia su salvación de Dureza a "+2/+1 (sin chaqueta)".

pág. 228. - Matón: Cambia su salvación de Dureza por "+3/+2 (sin chaqueta)"

pág. 228 - Mayordomo: Los apartados de Dotes y Equipo deben ser eliminados de sus estadísticas. Y su Nivel de Poder debe ser subido a 8, para que encaje con su puntuación de Profesión... y es que todos sabemos que los Mayordomos de los comics son mucho más duros de lo que parecen.

pág. 229 - Periodista: Cambia su Nivel de Poder a 1, para que encaje con sus habilidades.

pág. 229 - Señor del Crimen: Cambia su Fuerza a 10, su bono de Averiguar Intenciones a +5 y su Fortaleza a +0. Sube su Nivel de Poder a 5 para que encaje con sus habilidades.

pág. 229 - Soldado: Cambia el total de Características por 8, total de Dotes por 7 y el Valor Total por 43. Cambia el rango de Equipo por 7.

pág. 229 - Terrorista: Cambia el total de Salvaciones por 9 y el Valor Total por 51. Cambia la salvación de Dureza por +1.

pág. 230 - Búho: Cambia su apartado de Habilidades por: "Atención 6 (+8), Sigilo 6 (+17 por tamaño)". Su daño baja a -2. Y su nueva barra de totales es:
"Características 1 + Habilidades 3 (12 rangos) + Dotes 0 + Poderes 12 + Combate 20 + Salvaciones 4 - Desventajas 8 = 32"

pág. 230 - Caballo: Cambia su Iniciativa por +0.

pág. 230 - Calamar Gigante: Sus Habilidades deberían ser: FUE 26 (+8), DES 17 (+3), CON 13 (+1), INT 1 (-5), SAB 12 (+1), CAR 2 (-4).

pág. 230 - Cocodrilo: Las características y salvaciones del Cocodrilo son: FUE 27 (+8), DES 12 (+1), CON 19 (+4), INT 1 (-5), SAB 12 (+1), CAR 2 (-4); DUREZA +7, FORTALEZA +9, REFLEJOS +6, VOLUNTAD +3. Borra la Dote Sujeción Mejorada, sustituye el valor de Sigilo por "4 (-3 por tamaño)". Cambia el coste total de Habilidades por "2 (8 rangos)", el de Dotes por 1 y el Valor Total por 54.

pág. 231 - Elefante: Cambia su Daño por +11.

pág. 231 - Gato: Cambia sus Habilidades por: "Acrobacias 5 (+7), Atención 5 (+6), Sigilo 5 (+15 por tamaño), Trepar 5 (+7)". Su salvación de Dureza es -2. Añade a dotes: "Beneficio (Sustituye FUE por DES en las pruebas de habilidad)." Y su línea de totales ahora es:
"Características -3 + Habilidades 4 (20 rangos) + Dotes 1 + Poderes 10 + Combate 8 + Salvaciones 4 - Desventajas 8 = 16"

pág. 231 - Gorila: Cambia sus rangos en Trepar por "10 (+11)" y los de Advertir por "6 (+7)". Cambia su total de Habilidades por 4 (16 rangos), el total de Dotes por 0 y el valor Total por 42.

pág. 231 - Halcón: Cambia su Daño y su Dureza por -2.

pág. 231 - León: Cambia el valor de su Sigilo por "8 (+7 por su tamaño)".

pág. 231 - Lobo: Las características correctas del Lobo son: FUE 13 (+1), DES 15 (+2), CON 15 (+2), INT 2 (-4), SAB 12 (+1), CAR 6 (-2). Sus valores de Salvación: Dureza +2, Fortaleza +5, Reflejos +5, Voluntad +1. Y su barra de totales:
"Características 3 + Habilidades 1 (4 rangos) + Dotes 1 + Poderes 3 + Combate 14 + Salvaciones 6 - Desventajas 8 = 20"

pág. 232 - Mono: Elimina sus Dotes actuales y añade Beneficio (Sustituye FUE por DES para las pruebas de habilidad). Cambia su apartado de Habilidades por: "Acrobacias 6 (+8), Atención 6 (+7), Sigilo 6 (+16 por tamaño), Trepar 6 (+8)". Baja su Daño a -4 y su salvación de Dureza a -2. Su nueva barra de totales será:
"Características -5 + Habilidades 5 (20 Rangos) + Dotes 1 + Poderes 10 + Combate 12 + Salvaciones 4 - Desventajas 4 = 23"

pág. 232 - Murciélago: Cambia su salvación de Dureza por -3. Su apartado de Poderes cambia por completo, quedando así: "Disminución de Tamaño 12 (Dotes de Poder: Innato; Taras: Permanente); Super-Sentidos 4 (vista ciega auditiva); Volar 1". Y sus nuevos totales cambian a: "Características -2 + Habilidades 2 (8 rangos) + Dotes 0 + Poderes 19 + Combate 4 + Salvaciones 4 = 19".

pág. 232 - Oso: Cambia su habilidad de Trepar a "10 (+14)", debido a su Aumento de Tamaño. Cambia su valor de Advertir por "+6(+7)" y su total de Habilidades por 16.

pág. 232 - Perro: Sube su Nivel de Poder a 3 (para reflejar su daño y su Dureza) y cambia su daño desarmado por +2.

pág. 232 - Rata: Cambia sus habilidades por: "Acrobacias 5 (+7), Nadar 5 (+7), Sigilo 5 (+15 por tamaño), Tregar 5 (+7)". Añade el apartado de Dotes, con Beneficio (Sustituye FUE por DES en las pruebas de habilidad). Sus totales pasan a ser: "Características -9 + Habilidades 4 (20 rangos) + Dotes 1 + Poderes 11 + Combate 12 + Salvaciones 1 - Desventajas 8 = 12"

pág. 233 - Serpiente (Constrictora): Cambia su valor de Tregar por "8 (+11)", su total de Habilidades por "8 (32 rangos)" y su Valor total por 36.

pág. 233 - Serpiente (Víbora): Cambia sus Habilidades por: "Atención 7 (+8), Nadar 8 (+11), Sigilo 8 (+19 por tamaño), Tregar 9 (+12)". Añade el apartado de Dotes, con Beneficio (Sustituye FUE por DES en las pruebas de habilidad). Ahora su barra de totales es:
"Características -3 + Habilidades 8 (32 rangos) + Dotes 1 + Poderes 21 + Combate 20 + Salvaciones 4 - Desventajas 8 = 43"

pág. 233 - Araña Monstruosa: Cambia su Nivel de poder por 8, añade Protección 4 a sus Poderes y cambia sus totales de Poderes y Salvaciones por 68 y 10 respectivamente. Su Valor Total permanece intacto.

pág. 233 - Atrapamoscas Monstruosa: Tiene NIVEL DE PODER 8 / ESBIRRO DE RANGO 4. Reduce su valor de Sigilo a "4 (-3 por tamaño)". Cambia su total de Características a -16 y su Valor Total a 48.

pág. 234 - Cieno Gigante: El apartado de Poderes de este encanto es un desastre, para empezar está dividido en lo que parecen dos diferentes, que de todas formas contienen datos erróneos, así que olvida lo que pone en los apartados "Poderes" y "Extras". Ahora imagina que en el apartado de Poderes pone: "Aumento de Tamaño 12 (Dotes de poder: Innato; Taras: Permanente); Golpe 5 (ácido; Extras: Aura, Sostenido); Insustancial (fluido, Extra: Continuo; Tara: Permanente; Dote de Poder: Innato). Además, cambia su total de Poderes por 67 y su Valor Total por 50.

pág. 234 - Demonio (Diablillo): El segundo apartado de Poderes debe ser eliminado. Reduce su salvación de Dureza a -2. Cambia su total de Poderes por 35 y su Valor Total por 81.

pág. 234 - Demonio (Guerrero): En sus estadísticas aparecen dos apartados de Combate. El primero debe ser eliminado.

pág. 234 - Gárgola: Cambia su total de Poderes por 15 y su Valor Total por 48.

pág. 234 - Gólem Arcilla: Cambia su daño por +7.

pág. 234 - Gólem Carne: Cambia su daño por +5.

pág. 235 - Monstruo Marino: Sus poderes son: Aumento de Tamaño 16 (Dotes de Poder: Innato; Taras: Permanente); Miembros Adicionales 4 (10 tentáculos); Natación 5; Nublar 3 (visual, radio 4,5 metros; Taras: Limitado a entornos acuáticos); Protección 6. Añade Nadar 8 (+8) a sus Habilidades. Aumenta su iniciativa por +4. Cambia su total Habilidades por 6 (24 rangos), el de Salvaciones por 33 y el Valor Total por 168.

pág. 235 - Tiranosaurio: Sus Características son: FUE 28 (+9), DES 12 (+1), CON 21 (+5), INT 2 (-4), SAB 15 (+2), CAR 10 (+0). Cambia su total de Combate pro 44 y su Valor Total por 119.

pág. 235 - Hombre Lobo: Cambia su CON por 16. Añade un apartado de Habilidades con: "Atención 1 (+1), Manejar Animales 1 (+1), Sigilo 4 (+6), Supervivencia 2 (+2)."

pág. 235 - Zombi: Tiene NIVEL DE PODER 1 / ESBIRRO DE RANGO 1.

pág. 239 - Rant: El valor de su habilidad es "6 (+8)"

pág. 240 - Rave: Tiene Conducir 4 (+7) y el radio de efecto de su poder de Ilusión es 37,5 m.

pág. 242 - Capitán Kraken: Su Dureza es +9/+3*, tal y como indica el texto, pero la llamada debería decir "*desprevenido".

pág. 243 - 2ª Prueba: Coge la Pelota: El segundo párrafo de este apartado está repetido. Debe eliminarse el que no está en cursiva.