



En el siguiente listado de erratas se incluyen las publicadas en la página web de Wizards of the Coast el 12 de junio de 2003 y las aclaraciones presentes en la última versión de las FAQ del juego (21 de julio de 2003).

## Hoja de personaje

“Entrenamiento en ingravidez” está escrita de manera incorrecta.

## Introducción

Página 7

Dados

En el ejemplo de los dados, debe poner: “2d6+2”, que significa “dos dados de seis caras más dos”.

## Capítulo 2: Especies

Página 33

Zabrak

A esta especie le faltan las bonificaciones por especie +2 de a Voluntad y a Fortaleza.

## Capítulo 3: Clases

En el listado de habilidades de clase de cada clase, debe sustituirse “Fue” con “Vig” en las habilidades pertinentes.

Página 46

Granuja

En la lista de habilidades de clase del granuja, la característica clave de Recabar información es Car, no Int.

Página 47

Rasgos de clase del granuja (Tabla 3-5)

En nivel 3.º, a Ataque preciso le falta el modificador +1.

En nivel 14.º, a Ataque preciso le falta el modificador +3.

En nivel 18.º, el rasgo Afortunado puede utilizarse 4 veces al día, no 3 como se indica en la tabla.

Página 49

Rasgos de clase del noble (Tabla 3-6)

El valor de bonificación para tiros de salvación de Voluntad para el noble de 2.º nivel debe ser +3, no +2 como aparece en la tabla.

## Capítulo 4: Habilidades

Página 89

Descripción de la habilidad Ilusión

En la siguiente frase: “Si se obtiene un éxito en el tiro de salvación contra la ilusión de la Fuerza se averigua que es falsa, pero no hace que desaparezca”, la última parte varía, y en realidad, la ilusión sí desaparece.

Página 92

Descripción de la habilidad Mejorar característica

Elegir 20 en una prueba de Mejorar característica cuesta 60 puntos de vitalidad no 40 como se indica de manera errónea.

Página 93

Descripción de la habilidad Mejorar sentidos

Elegir 20 en una prueba de Mejorar sentidos cuesta 60 puntos de vitalidad no 40 como se indica de manera errónea.

Página 99

Descripción de la habilidad Saltar

En el apartado tiempo, debería poner “Saltar es una acción de movimiento”, no de ataque.

## Capítulo 5: Dotes

Página 105

En listado de dotes falta la dote Influencia.

Página 107

Competencia con arma exótica.

Esta dote ya no tiene el requisito previo de ataque base +1.

Página 110

Desviar blasters ya no es una dote independiente, y ha sido sustituida por las distintas variantes de la aptitud “desviar”.

Página 110

Disparo en carrera

Hay que eliminar la última frase (Moverse de este modo no provoca un ataque de oportunidad por parte del defensor).

Página 115

Rayo de Fuerza es ahora una habilidad, no una dote.

## Capítulo 7: Equipo

Página 135

Recuadro “Los sables luz y la dureza” debe titularse “Los sables de luz y la reducción de daño”.

Además, hay que añadir la palabra “personal” después de “blindaje” en la primera frase, para que quede de la siguiente manera: “Los sables de luz no tienen en cuenta la reducción de daño de un objeto y la reducción de daño del blindaje personal a la hora de infligir daño”.

Página 139

Tabla 7-3: Blindaje

La reducción de daño correcta del traje potenciado corelliano es 4.

## Capítulo 8: Combate

Página 149

La fórmula correcta para calcular la Defensa del héroe es la siguiente:

10 + bonificación por clase + modificador por Destreza + modificador por tamaño





Página 159

**Dañar a objetivos indefensos**

En el titular de este apartado hay que separar las palabras “a” y “objetivos”.

Página 161

**Fuego conjunto**

La bonificación máxima por sinergia debe de ser +5, no +4.

Página 162

**Tabla 8-7: Modificadores a la tirada de ataque**

El cuarto elemento de la tabla empezando por el final, no es defensor sujeto, sino defensor inmovilizado.

Página 168

En la tabla 8-12, debe sustituirse la palabra “dureza” por “reducción de daño”, tanto en el título como en el encabezamiento de uno de los elementos.

## Capítulo 9: La Fuerza

Página 181

Los puntos del lado oscuro y los personajes ajenos a la Fuerza La primera frase de los dos últimos párrafos del recuadro están intercambiadas.

## Capítulo 11: Astronaves

Página 214

Hay que añadir la siguiente información al apartado “Armas de misiles”

**Adquirir el objetivo y zafarse de la adquisición**

Para disparar un misil, el piloto o artillero primero debe adquirir el objetivo, que ha de encontrarse a menos de 20 casillas (en la tabla 11-8 aparecen las penalizaciones basadas en la distancia entre la nave atacante y el objetivo). Para adquirir un objetivo, el atacante realiza una tirada de ataque como un acción de ataque (el misil no se dispara como parte de esta acción). El personaje que trata de adquirir el objetivo obtiene una bonificación por sinergia de +2 en su tirada si tiene 5 o más rangos en Informática. Si se tiene éxito en la tirada de ataque, se ha adquirido el objetivo y el atacante cuenta con una acción preparada para disparar el misil más adelante.

Una vez que se ha adquirido el objetivo, se mantiene así hasta que se dispara el misil (a menos que el objetivo se aleje una categoría de distancia). El piloto puede ejecutar su acción preparada para disparar el misil en cualquier momento.

Páginas 227-234

Duplica las RD de los escudos y los puntos de casco de todas las astronaves de este capítulo.

Página 235

**Cápsulas de escape**

Si bien la cifra de maniobra es correcta (+4), el modificador por motor que aparece debe ser -4, no +4.

**Aerodeslizadores**

En el tercer párrafo, la tabla mencionada debe ser la 11-6, no la 11-13.

## Capítulo 12: Dirigir el juego

Página 265

**Requisitos del as estelar**

El as estelar necesita 9 rangos en Pilotar, no 10.

Página 271

**Devoto del lado oscuro**

Hay que añadir Intimidar (Car) a la lista de habilidades de clase.

Página 291

Los datos de la tabla 12-26 (Daño por ácido) deben modificarse de la siguiente manera:

Potencia del ácido	Ataque*	Inmersión total*
Leve	1d6	2d6 heridas
Potente	2d6	4d6 heridas
Concentrado	3d6	6d6 heridas

## Capítulo 13: Eras del juego

Página 301

**Recuadro “La armadura de Darth Vader”**

La RD de la armadura de Vader es 6, no 5.

## Capítulo 14: Aliados y rivales

Página 347

**Recuadro “Equipo yuuzhan vonh”**

En la descripción del insecto contundente, las referencias a “la dote Desviar blasters” deben ser sustituidas con referencias a “la aptitud especial desviar”.

Página 355

En los datos de los soldados de asalto, la Defensa del soldado de asalto de bajo nivel debe ser 12 (+2 por clase), mientras que el de nivel intermedio debe tener Defensa 14 (+3 por clase, +1 por Des).

## Capítulo 15: Droides

Página 365

**Reparación de droides**

La última frase del apartado “Desconexión” ha variado. El texto correcto es el siguiente: “Para desconectar un droide que no se preste a ello (por ejemplo, a un rival en combate), es necesario tener éxito en una tirada de ataque, y posteriormente en una prueba de Reparar (CD 10)”.



Página 373

Recuadro “Los droides destructores y el fuego automático”

En la segunda columna debe aparecer la siguiente información en lugar de la que hay.

Segundo blaster

+7

+5

## ALCANCES DE LAS ARMAS DE LAS ASTRONAVES

En el listado únicamente aparecen los alcances máximos a los que llega cada arma. Dada su naturaleza especial en el combate, no se incluyen las armas de misiles (aunque sólo se puede adquirir un objetivo que esté por debajo de largo alcance). Con respecto a las demás omisiones, si un arma no aparece listada (como sucede con el cañón blaster retráctil del *Halcón Milenario*) es que no puede utilizarse en un combate espacial.

Abreviaturas de los alcances: B, Bocajarro; C, Corto; I, Intermedio; L, Largo.

### CAZAS

Ala X T-65B de Incom

Cañones láser (B, C)

Ala Y BTL-S3 de Koensayr

Cañones láser (B, C)

Cañones ligeros de iones (B, C)

TIE/In de Sistemas de Flota Sienar

Cañones láser (B, C)

Cazacabezas Z-95 de Incom/Subpro

Blasters triples (B, C)

Droide de combate de geometría variable fabricado por Xi Char, modelo 1

Cañones láser (B, C)

Caza real N-1 del Cuerpo de Ingenieros Aeroespaciales del Palacio de Theed

Cañones láser (B, C)

Caza estelar Delta 7 de clase *Duende del éter* de Ingeniería de Sistemas Kuat

Cañones láser (B, C)

### TRANSPORTES ESPACIALES

Transporte YT-1300 de la Corporación de Ingeniería Corelliana

Cañón láser (B, C)

Transporte YT-1300 modificado de la Corporación de Ingeniería Corelliana

Cañones láser cuádruples (B, C)

Nave de patrulla y ataque Firespray-31 de Ingeniería de Sistemas Kuat

Cañones blaster (B, C)

Proyectores de rayo tractor (B, C)

Nave de patrulla y ataque Firespray-31 modificada de Ingeniería de Sistemas Kuat

Cañones blaster (B, C)

Cañón de iones (B, C, I)

Proyectores de rayo tractor (B, C)

Crucero ligero de clase *Guardián* de Sistemas de Flota Sienar

Cañones láser (B, C)

### NAVES DE LÍNEA

Destructor estelar de clase *Imperial I* de Astilleros de Impulsores Kuat

Turbolasers (B, C, I, L)

Cañones láser de proximidad (B)

Cañones de iones (B, C, I)

Proyectores de rayo tractor (B, C)

Crucero estelar MC80 mon calamari

Turbolasers (B, C, I, L)

Cañones de iones (B, C, I)

Proyectores de rayo tractor (B, C)

Fragata Nebulon-B de Astilleros de Impulsores Kuat

Turbolasers (B, C, I, L)

Cañones láser (B, C)

Proyectores de rayo tractor (B, C)

Corbeta de la Corporación de Ingeniería Corelliana

Cañones turbolasers dobles (B, C, I, L)

Crucero espacial de la Corporación de Ingeniería Corelliana

Turbolasers medios (B, C, I, L)

LH-3210 modificado de Impulsores Hoersch-Kessel

Lasers cuádruples (B, C, I, L)

Nave de asalto clase *Aclamador* de Maquinaria Pesada Rothaniana

Turbolasers cuádruples (B, C)

Cañones láser de proximidad (B) ➔