

# FIRST CONTACT

XCORPS



FE DE ERRATAS

**CLASSIFIED**

FCX01



## FE DE ERRATAS

**ÍNDICE:** En la pág. 27 pone como título "Arquetipos". Debería ser "Creación de Personajes"

**PÁG. 28:** Contorsionismo aparece como la continuación del texto de la habilidad Combate con armas. Debería de existir un retorno de carro y estar en negrita.

**PÁG. 28 Y 29:** Las habilidades de Destreza deberían ir ordenadas de la siguiente forma: Armas de Fuego, Armas de Tiro, Conducir, Forzar Cerraduras, Lanzar, Navegar, Manipulación, Pilotar .

**PÁG. 29:** La habilidad de Reparar esta "normal", debería estar en negrita.

**PÁG. 32:** El ejemplo de reparto de puntos de Erol: "Coloca un +1 en Destreza, otro en Presencia y el último en Percepción. Su personaje queda como queda: Agilidad: 3D, Destreza: 4D+1, Fuerza: 2D, Conocimientos: 2D, Percepción 3D+1, Presencia 3D+1." Debería ser: "Coloca un +1 en Conocimientos, otro en Presencia y el último en Percepción. Su personaje queda como queda: Agilidad: 3D, Destreza: 4D, Fuerza: 2D, Conocimientos: 2D+1, Percepción 3D+1, Presencia 3D+1."

**PÁG. 37:** La desventaja "Llamativo" debería ir tras "Imán para los accidentes"

**PÁG. 39:** En el apartado de "Psicología" se repite un párrafo de la parte de "Descripción" (el que empieza "Saliste dispuesta a ....", este párrafo no debería estar ahí). La habilidad de Buscar debe ser 4D+1, Voluntad aparece erróneamente en negrita y mayúscula, Correr aparece erróneamente en negrita y mayúscula.

**PÁG. 41:** La Resistencia al Daño debería ser 7 y el Movimiento debería ser 6

**PÁG. 55:** En el apartado "Ejemplo de Dificultades.." se repite el texto de "La Dificultad mínima es 3" cuando no debería haber texto.

**PÁG. 55:** En el ejemplo de dificultad de Acrobacias dice: "Así, si el personaje logra una tirada de 23, reducirá en 9 puntos el daño" Debería ser "Así, si el personaje logra una tirada de 25"

**ÁG. 68:** La habilidad de Nadar, viene como "Levantar".

**PÁG. 68:** Las habilidad Navegar y Negocios deberían ir antes de Manipulación (Pág. 66).

**PÁG. 77:** Los títulos "Acciones fuera de asalto.." y "Acciones y asaltos" están intercambiados.

**PÁG. 96:** En la regla de "Atropellar a un peatón" dice que los dados de daño se calculan redondeando hacia arriba y en el ejemplo pone que se redondea hacia abajo. Hay un error en el ejemplo, tal y como se dice en el Apartado "Sumar, restar, multiplicar o dividir..." (Pág. 49) las divisiones se redondean hacia arriba.

**PÁG. 128:** En el apartado "Efectos del Trauma" hay un párrafo titulado "Nervioso" (el primero) que no corresponde a esa sección.

**PÁG. 148:** En el apartado de "Baterías y cargadores" se repite el párrafo sobre ropa y calzado de la pág. 143, aquí no debería ir ningún texto.

**PÁG. 168:** La tabla de accesorios para las armas tiene mal la cabecera. Debería ser "Accesorio / Precio"

**PÁG. 187:** En la tabla de tipo de vehículo (aviones) la columna de PAS (Pasajeros) faltan dos valores y queda movida. Deberían ser (en el mismo orden que aparecen en el libro): 242 (2)/ 17 (4)/ 8 (1)/ 1 (1)/ 4 (8)/ 1 (1)/ 1 (1).

**PÁG. 207:** El cuadro donde se habla de las especificaciones de la base militar se menciona Bauhaus, cuando debe ser Gagarin.

**PÁG. 211:** En el apartado de "Defensa", desde "También se realizan..." y todo el segundo párrafo es el que describe el LARP en la pág. 204 son textos duplicados que no deberían estar aquí.

**PÁG. 218:** En el recuadro "Escala Torino, Condición Naranja" la última parte "orgullo. lo lucen con orgullo" sobra.

**PÁG. 235:** Las habilidades de Destreza repiten las de Agilidad. Las correctas deberían ser: Armas de fuego 5D, Conducir 4D (Coches 5D, Maquinaria 5D), Forzar cerraduras 4D, Reparar 4D

**PÁG. 240:** Las habilidades de Fuerza deben ser FUERZA 4D: Correr 4D y las habilidades de Presencia deben ser PRESENCIA 2D: Voluntad 3D, Liderar 3D.

**PÁG. 262:** En el primer párrafo de la segunda columna se repite la frase "su especie también jugó en su contra...". Este texto no debería estar ahí.

**PÁG. 268:** En el primer párrafo de "Tecnología Chandra" vuelve a insertarse una frase que no debería estar ahí "e historias paralelas. Aquí te presentamos unas cuantas que puedes incluir en tu campaña."

**PÁG. 275:** Justo debajo de la descripción de la habilidad especial "Sistema Inmune Mejorado" aparece una frase que no debería estar ahí "metro de altura y pesa cerca de 90 kg."

**PÁG. 283:** En la columna de la derecha, hay una errata en "¿Coges la idea?" Debería ser "¿Coges la idea?"





## EJEMPLOS DE INTIMIDACIÓN

Aunque se menciona en el manual, no se incluyeron ejemplos de usos de la habilidad de Intimidación. Aquí los tienes.

### INTIMIDACIÓN

Esta habilidad permite al personaje coaccionar mediante amenazas, más o menos sutiles, a otros para que se plieguen a su voluntad. Normalmente se trata de una tirada opuesta contra la Voluntad

de la persona a la que se pretende intimidar. Los modificadores más comunes estarían relacionados con la credibilidad de la amenaza.

#### TIPO DE ARGUMENTOS

TIPO	* MODIFICADOR
Amenaza absurda o con incapacidad total de llevarla a cabo.	+12
Amenaza pobre, o con posibilidades mínimas de llevarla a cabo.	+9
Amenaza poco convincente, con pocas posibilidades de llevarla a cabo.	+6
Amenaza convincente, con posibilidades de cumplirse.	-6
Amenaza concreta con los medios y capacidad suficientes para llevarla a cabo.	-12
Amenaza muy concreta y extrema con los medios y capacidad para llevarla a cabo de forma implacable.	-18

COMO ALTERNATIVA, LA HABILIDAD DE INTIMIDAR PUEDE, A CRITERIO DEL DIRECTOR DE JUEGO, PROVOCAR ESTRÉS COMO SI SE TRATASE DE UN ATAQUE.

ESPECIALIDADES TÍPICAS: IMPONERSE, INTERROGAR, PROVOCAR MIEDO, ETC.

\* MODIFICADOR A LA VOLUNTAD DEL OBJETIVO.

FEBRERO 2015

**FIRST  
CONTACT**  
XCORPS