



FE DE ERRATAS LA BÚSQUEDA DEL GRIAL
LIBROS 1, 2, 3, 4
PRIMERA EDICIÓN, OCTUBRE 2024

DICE	DEBE DECIR
<p>En la sección de REGLAS al final del libro > Recobrar puntos vitales, el punto 3 dice lo siguiente:</p> <p>3. Dormir. Puedes dormir en cualquier momento excepto en mitad de un combate. Lanza un dado. Si sacas 1-3, pasa al Mundo de los Sueños. Si sacas 4-6 recuperas una cantidad de PUNTOS VITALES equivalente al lanzamiento de dos dados.</p>	<p>Esta regla como tal debe aparecer en la sección de REGLAS OPCIONALES DE DIFICULTAD.</p> <p>En la edición original de H. J. Brennan, la dificultad estaba en la tirada, donde debías sacar 5-6 para no ir al Mundo de los Sueños, mientras que en la tirada de 1-4 sí accedías a él.</p> <p>Por ello, además de reducir la dificultad en los combates, también quisimos añadir esta regla en la que la tirada se vuelve más equilibrada, teniendo la posibilidad de librarte de El Mundo de los Sueños entre 4-6.</p>