

Fe de erratas: Preparación de partida en solitario

En la tabla de la página 19, cuando indica "Fichas de PV iniciales", debería indicar "Valor en fichas de PV iniciales"

Variantes no oficiales para aumentar la dificultad

*Reducir a 3 la oferta de cartas de personalidad

*Colocar 2 recursos (oro, hierro, carbón) en lugar de 3 durante la preparación

*Formar el mazo de eventos con 4 cartas de nivel 1, 6 de nivel 2 y 5 de nivel 3

*Retroceder la ficha de Primigenios en el contador cuando, antes de que superemos la casilla 22, desvelamos una loseta de primigenio.



AUSTRALIA

MARTIN WALLACE



Estadísticas de los Primigenios (por Ananda, La BSK)

MOVIMIENTO DE LOS PRIMIGENIOS

(% de probabilidad de moverse)

MI-GO	45%
CTHULHU	40%
SHOGGOTH	35%
SECTARIO	30%
ZOMBIE	25%
TEMPLO	0%

www.EdicionesMasQueOca.com



CORDURA

(% de probabilidad de perder cordura)

CTHULHU	35%
SHOGGOTH	35%
MI-GO	30%
TEMPLO	30%
ZOMBIE	25%
SECTARIO	0%

DAÑO DE LOS ENEMIGOS

(número de veces que impactan en las 40 cartas)

	Unidades terrestres	Zepelín	Total
CTHULHU	24	7	31
SHOGGOTH	20	5	25
LEALISTA	16	6	22
MI-GO	12	10	22
TEMPLO	16	0	16
ZOMBIE	10	0	10

ATAQUE DE LAS UNIDADES DE LOS JUGADORES (número de veces que impactan en las 40 cartas)

Unidad	CTHULHU	SHOGGOTH	MI-GO	ZOMBIE	LEALISTA	TEMPLO	TOTAL
Artillería	12	12	6	4	12	12	58
Infantería	4	4	10	12	10	10	50
Tren blindado	10	10	6	4	10	0	40
Coche blindado	2	6	12	12	10	0	42
Zepelín	6	6	6	4	8	8	38
TOTAL IMPACTOS	34	38	40	36	50	30	

