

## ERRATAS A LA TRADUCCIÓN AL CASTELLANO - VERSION 1.0 - 3 FEBRERO 2019

Este documento recoge las erratas y preguntas frecuentes publicadas por Mantic el 2 de febrero de 2019, de aparición posterior a la edición no oficial en castellano. Puedes descargar la versión ya actualizada de la edición en castellano (la 1.1) en iCargad!

**Página 21 - DISPERSIÓN DE LA BOLA.** En el punto 2, sustituye dados por hexágonos. Este es fallo mío y no se debe al nuevo documento de Mantic ^\_^i

2. Tira un dado por la distancia. La bola se dispersa esa cantidad de <b>hexágonos</b> en línea recta.
--

**Página 37 - ROBAR.** Robar se considera un “ataque”, así que se aplica un modificador -1 a Esquivar del oponente si el Robo se produce por la Retaguardia.

**Página 56 - PERSONAL DE APOYO.** Al comienzo del partido, el Personal de Apoyo (Ayudantes de Entrenador, Medibot y Animadoras) de ambos Entrenadores ya no se colocan en el banquillo del Jugador, sino que comienzan el partido en su zona lateral, en las casillas del tablero designadas para ellos. Por ello hay que añadir estas líneas:

- \* “Al comienzo del partido, el Personal de Apoyo empieza en su zona lateral.”
- \* “Al comienzo del partido, cuando despliegues a los Jugadores, coloca los Ayudantes en su zona.”
- \* “Al comienzo del partido, cuando despliegues a los Jugadores, coloca a las Animadoras en su zona.”

**Página 61 - APARTAR.** Añade este párrafo aclaratorio en la habilidad Apartar.

“A menos que alguno de los Jugadores sea Amenazador, los Jugadores directamente involucrados no modifican el chequeo del otro Jugador. Por ejemplo, si el resultado determina que debe realizar un chequeo de Agilidad para evitar ser derribado.”

**Página 63 - COLA FUERTE.** El resultado se aplica ahora con un Triple, no con un Doble.

“Además, si un Jugador con esta regla obtiene un **Triple** en una Evasión...”

**Página 69 - FINTA.** Cambia la forma de realizar la Finta. Modifica la frase existente con la siguiente:

“El Objetivo de una finta debe ser un solo oponente en pie, en uno de los 3 hexágonos de la zona de amenaza del jugador que Finta.”

**Página 71 - ILEGAL.** En el párrafo que empieza con “Además el Jugador puede Disparar a un Jugador oponente con el arma oculta”, añade esta frase al final:

“Sólo puede gastar una Ficha de Acción por Turno para realizar este Disparo.”

Aún puedes realizar tantos golpes ilegales como quieras, pero un solo disparo por Turno.

**Página 90 - EQUIPO JUDWAN / FINTA.** El Objetivo de una finta debe ser un solo oponente en pie, en uno de los 3 hexágonos de la zona de amenaza del jugador que Finta.

**Página 106 - EQUIPO SPHYR / COLA FUERTE.** El resultado se aplica ahora con un Triple, no con un Doble.

“Además, si un Jugador con esta regla obtiene un **Triple** en una Evasión...”

Sólo puede gastar una Ficha de Acción por Turno para realizar este Disparo.

**Página 108 - EQUIPO DE LOS HOBGOBLIN / APARTAR.** Se ha añadido esta línea a la regla Apartar:

“Revisa cómo funciona Apartar con Amenazador en página 61 del reglamento.”

**Página 112 - EQUIPO DE CONVICTOS / ILEGAL.** Añade esta línea a la acción de Disparar:

“Sólo puede gastar una Ficha de Acción por Turno para realizar este Disparo.”

**Página 132 - EQUIPO DE MARCIANOS / ILEGAL.** Añade esta línea a la acción de Disparar:

“Sólo puede gastar una Ficha de Acción por Turno para realizar este Disparo.”

**Página 151 - AVANCES.** Cuando realizas un avance para un jugador, puedes elegir una habilidad de la tabla general o tirar en su propia tabla de mejora. En la página 155 explica cómo se realiza. Se ha añadido esta frase: “Si hay dos opciones en el resultado, y ya tiene una de ellas, debe elegir la otra”.

En el caso de que la tirada obtenga un resultado de habilidad o atributo con dos opciones, como por ejemplo “velocidad o agilidad”, si el jugador no había obtenido ninguna de ellas, puede elegir cualquiera de las dos. Si ya había escogido una, debe escoger la otra. Si ya tiene ambas, entonces se aplica la regla general, que dice que puedes escoger cualquier resultado de la tabla, siempre que esa mejora no se hubiera cogido con anterioridad o no se haya alcanzado el máximo del atributo.

## PREGUNTAS FRECUENTES Y ACLARACIONES

**Página 53 - CREAR UN EQUIPO / LIMITACIONES.** En el segundo punto, cuando habla del límite de jugadores por tipo, (“Un equipo no puede tener más del doble de Jugadores del mismo tipo que se indica en su equipo recomendado.”) añaden un ejemplo distinto porque en algunos equipos con más de un tipo de jugador que se repite puede haber confusión.

“Por ejemplo, un equipo Innombrable no puede tener más de cuatro Guardias Feromitas. Incluso aunque la tarjeta de equipo por defecto nos dice que el equipo tiene cuatro Guardias en Total, dos Guardias Ungulanos y dos Guardias Feromitas, el límite se basa en el tipo de Jugador específico. Es decir, para ese equipo no se cuentan como cuatro Guardias (por lo que puedes tener hasta ocho en total sumando ambos tipos), sino que se cuentan como dos Guardias de un tipo concreto (por ejemplo Guardia Undulano, con lo que puedes tener hasta cuatro de ese tipo) y dos Guardias de otro tipo.”

**Página 60 - ALCANCE.** En el documento de preguntas frecuentes añaden una errata que básicamente es una aclaración al uso de alcance. Por eso lo incluyo como aclaración, y no como errata.

Si el jugador es Línea o Guardia, puede Golpear a un oponente de forma normal. También puede usar la habilidad Alcance para Golpear a un oponente hasta a 2 hexágonos. Debe haber una ruta disponible hasta el objetivo para realizar el Golpe, ignorando la bola o a Jugadores derribados. El hexágono libre entre ellos es el hexágono desde el que el objetivo es empujado, en caso de que sea necesario determinarlo. El objetivo de Golpe no puede hacer Contragolpe a menos que también tenga Alcance.

Si el jugador es Línea o Lanzador, puede intentar Robar la bola de forma normal. También puede usar la habilidad Alcance para Robar a un oponente hasta a 2 hexágonos. Debe haber una ruta disponible hasta el objetivo para realizar el Robo, ignorando la bola o a Jugadores derribados. El objetivo de Robo no puede hacer Contragolpe a menos que también tenga Alcance.

Si el jugador es Línea o Lanzador, puede intentar Recoger la Bola que esté en el suelo hasta a 2 hexágonos. Debe haber una ruta disponible hasta la bola como si fuera un Lanzamiento a 2 hexágonos de distancia. Recoger la Bola se resuelve de forma normal.

**Página 64 - DEFENSA.** Un jugador con la regla especial Defensa, que además tiene la regla especial Enredar (página 67), no produce un modificador -2 por amenaza a jugadores que no estén adyacentes.

---fin del documento / erratas / actualización 1.0/ 03022019---