

FAQs KUMITE

SEPTIEMBRE 2016

PREGUNTAS Y RESPUESTAS

CARTAS

¿Puedo meter en mi mazo las Special Cards con nombres de personajes específicos con cualquier personaje?

Sí, tan sólo indica a qué colección pertenece la carta.

Cuándo una carta dice que resta 1D6 en la siguiente ronda, ¿Resta tan solo 1 dado del atributo pertinente?

Si, resta uno de los dados en la tirada de atributo pertinente, no que resta el resultado de una tirada de 1D6 al atributo.

¿Puedo usar la carta Flurry of Punches nº 080 en la primera oportunidad y si tengo éxito reservarla para la tercera?

Si, se puede usar en un mismo turno mientras se gaste los puntos de acción pertinentes, ya que queda en carta activa ese turno. Si quieres incluso puedes usarla en la primera oportunidad, lanzar otra técnica en la segunda oportunidad y volver a usar Flurry of Punches en la tercera oportunidad.

Cuando mi rival usa un Bloqueo Precipitado y vuelvo a atacar en la siguiente oportunidad, ¿Me cuenta como éxito para ponerme On Fire.

No, puesto que el ataque es fallido aunque la carta te ceda la siguiente oportunidad.

En los perfiles predefinidos de las fichas de luchadores ¿Hay que sumar 1D6 si llevo a cabo una Tirada de Atributo que sea Acción Favorable de mi personaje?

No, puesto que los bonos por Acciones Favorables de Atributos están ya sumados en los totales. Pero sí que se suma cuando es una Acción Favorable de Técnica.

CEGADO

¿El efecto de Cegado se mantiene para el resto de la partida?

No, tan solo la ronda en la que se produce y la siguiente de la manera que se explica en la página 34 del reglamento.

EN GUARDIA

¿Puedo poner un luchador en guardia estando trabado/inmovilizado?

Sí, aunque se esté en una situación de trabado/inmovilizado se puede poner en guardia.

COMBATE TRABADO/INMOVILIZADO

Cuándo consigues hacer una Sumisión a tu rival. ¿Este sufre el daño de la manera habitual más el que indica la carta?

No, tan solo sufre el daño fijo que indica la carta de Sumisión. Es decir, que aunque hayas conseguido varios éxitos más que el contrincante en el ataque, haces el daño fijo que indica la descripción de la carta.

ERRATAS

CARTA APRENTICE PACK

El Número de Carta del Apprentice Pack, pasa de ser el 118 al 119.

CARTA BREGAR NUMERO 022

Al final de la carta se le debe añadir la Clave Trabado.

CARTA PROYECCION SUPERIOR NUMERO 063

Después de la frase 'Si tiene éxito', se debe incluir el rival es Derribado.

PAG. 11: 7. ZONA DE DOMINIO

En el apartado 7, cambiar la palabra 'Azul' (compleja) por 'Amarillo'.

PAG. 14. ELEGIR ATRIBUTOS

En el segundo párrafo omitir el siguiente texto: 'No obstante, sí se podrá sobrepasar ese límite con los beneficios de construcción del personaje, como la nacionalidad o su arte marcial'. Es decir, en la Creación de Personaje no se pueden superar los máximos de Puntos de Atributos estipulados.

PAG. 17: TABLA DE ARTES MARCIALES

El arte marcial Capoeira pasa a tener estas características

ARTE MARCIAL	LOCALIZACION	ACCIONES DESFAVORABLES	ACCIONES FAVORABLES
Capoeira	Brasil	Sumisiones+Proyecciones	Esquivas+Patadas

PAG. 18: SISTEMA DE EXITOS

Añadir un párrafo nuevo al final del apartado: 'No se puede relanzar uno o varios dados más de una vez aunque una carta o zona de control de lo permita'.

PAG. 20: COMBATE SIN CARTAS DE JUEGO Y DEFENSA SIN PUNTOS DE ACCION

Añadir después del último párrafo en ambos apartados: 'Si el luchador es atacado por su Retaguardia, se considerará que está en una Zona de Dominio Adversa, es decir, deberá relanzar 1D6 con el resultado de mayor éxito al defenderse.

PAG. 29: NEUTRAS

Omitir la siguiente frase: 'Puedes usar una carta neutra como defensa pero el efecto se aplicará si tiene éxito en dicha defensa'. Es decir, no puedes usar Cartas Neutras para defender.

PAG. 33: TABLA DE LESIONES

Desorientado y Aturdido cambian la palabra 'turno' por 'ronda'.

KUMITE