

FAQs KUMITE

MAYO 2018

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 pack 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.

Si en una carta me indica que la condición para poder usarla es que esté Trabado/Inmovilizado pero no indica la Clave Trabado ¿Puedo usarla en una Sumisión estando Trabado?

Sí, se puede usar aunque no tenga la Clave Trabado ya que la carta indica un caso concreto de Trabado/Inmovilizado.

¿Los combates de Trabado/Inmovilizado se resuelven por turno como los habituales?

No. Estos se resuelven por ronda, acabando la misma una vez se hayan hecho las tiradas de ataque/defensa.

Cuando una carta de acción o la Tabla de Lesiones indican que desplaza al rival, ¿Hacia dónde se desplaza la miniatura?

La miniatura se desplazará al lado contrario desde donde recibe el golpe. Si recibe el golpe en diagonal, el atacante elige la casilla al que lo mueve siempre alejándose del rival.

Si dos jugadores juegan la carta de evento 'Soy el más grande', ¿Quién de los dos aplica el efecto de la carta?

Ninguno de los dos, ya que el efecto se anularía y los empates se tratarían de la forma habitual.

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.

ON FIRE

Si consigo ponerme con una acción 'On Fire' y en la misma ronda vuelvo a conseguir en resultado de 'On Fire', ¿Se tienen en cuenta los dos acumulándolos?

No, las situaciones de 'On Fire' no son acumulativas.

ERRATAS

CARTA BLOQUEO CON LA MANO NUMERO 001

Sustituye la palabra 'ronda' por 'turno'.

CARTA BREGAR NUMERO 022

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

CARTA VOLTERETA NUMERO 024

Se le incluye 2ª Oportunidad. Su coste pasa de 0 puntos a 1 punto.

CARTA SHINO-NAGE NUMERO 035

Su coste pasa de 0 puntos a 1 punto.

CARTA PATADA DESCENDENTE NUMERO 059

Se le incluye 2ª Oportunidad.

CARTA PROYECCION SUPERIOR NUMERO 063

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

CARTA CROCHET NUMERO 073

Después de la frase 'el rival sufre -1D6 a la Resistencia' se le añade 'en el ataque en curso'.

CARTA CUBRIRSE NUMERO 087

Su coste pasa a ser de 1 Punto de Acción.

CARTA ARROJAR ARENA NUMERO 090

La Clave de la técnica pasa a ser 'Suelo'.

CARTA APRESAR NUMERO 093

En el último párrafo cambia 'esa misma ronda' por 'la siguiente ronda'.

CARTA GOLPE EN PUNTO DEBIL NUMERO 094

Se le añade la Clave Trabado.

CARTA ESCURRIDIZO NUMERO 095

Se le añade la Clave Trabado.

CARTA EXPERTO EN AGARRES NUMERO 096

Su nombre pasa a ser: 'Experto en Suelo'. En el párrafo cambia 'esa misma ronda' por 'la siguiente ronda'.

CARTA LLAVE DE CUELLO NUMERO 097

Su coste pasa de 2 a 3. Se le añade la Oportunidad 2 y 3.

CARTA TIMING NUMERO 110

Su coste pasa de 3 puntos a 2 puntos.

CARTA APRENTICE PACK 1 DISCIPLINADO 118

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

CARTA BIG BOOT NUMERO 123

Su coste pasa de 1 puntos a 2 puntos. El primer párrafo cambia por el siguiente: 'Úsala como defensa si el rival ha detenido su movimiento en tu Zona Frontal de Control, es su 1ª Oportunidad y ha lanzado una técnica de ataque'.

PAG. 8: MINIATURAS

Incluir al final del párrafo: 'Es obligatorio que la miniatura represente al personaje lo más fiel posible según el arte marcial y aspecto elegido. Por ejemplo: No puedes escoger la figura de Zhao 'The Dragon' para representar a un boxeador.

PAG. 11: APARTADO 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. 14. ELEGIR ATRIBUTOS. TABLA DE ATRIBUTOS.

La tabla de atributos pasa a ser la siguiente:

ATRIBUTOS	MINIMO PUNTOS (D6)	MAXIMO PUNTOS (D6)
Iniciativa	2D6	6D6
Puntos de Acción	6D6	12D6
Movimiento	6D6	10D6
Destreza	3D6	6D6
Reflejos	3D6	6D6
Resistencia	0D6	2D6
Stamina	10	15

PAG. 16. ARTES MARCIALES

En el segundo párrafo se cambia por el siguiente texto: 'Cuando son tipos de acciones los indicados, las acciones desfavorables te restan -1D6 cuando realizas dicha técnica, teniendo en cuenta que nunca podrá reducirse a 0D6. Y las favorables tienen el efecto contrario, te suman +1D6 cuando realizas técnicas de ese tipo de acción. Cuando se trata de un atributo, las acciones favorables te suman +1D6 pero las desfavorables no te restan ningún valor.

PAG. 17: TABLA DE ARTES MARCIALES

Las Artes Marciales Capoeira, Jeet Kune Do, MMA, Sambo y Boxeo pasan a tener estas características.

ARTE MARCIAL	LOCALIZACION	ACCIONES DESFAVORABLES	ACCIONES FAVORABLES
Boxeo	EEUU e Inglaterra	Patadas+Movimiento	Puños+Stamina
Capoeira	Brasil	Sumisiones+Proyecciones	Esquivas+Patadas
Jeet Kune Do	EEUU	Puntos de Acción	Destreza
MMA	EEUU, Europa y Japón	Proyecciones+Bloqueos	Luxaciones+Sumisiones
Sambo	Rusia	Esquivas+Patadas	Proyecciones+Luxaciones

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. 19: MOVIMIENTO. PARRAFO 4

Añadir después del último párrafo: 'Eso sí, se debe mover en la lógica la cual recibe el golpe o se desplazaba'.

PAG. 19: MOVIMIENTO. PARRAFO SIGUIENTE AL 4.

'Si un luchador por efecto de acciones o técnicas se desplaza a otra casilla, este se mueve pero manteniendo el mismo Encaramiento. Si la acción o técnica indica que el movimiento es 'hacia el rival', nunca se desplazará alejándose de la figura al rival o saldrá de la Zona de Control, pero en cambio, puede moverse dentro de la Zona de Control del contrincante o meterse en ella'.

PAG. 22: TATAMI

En los apartados de Cuerdas, Rejas y Muros, agregar al final del párrafo: 'Eso sí, contará como si hubiera salido a efectos de 'On Fire'.

PAG. 25: DESARROLLO DE LA PARTIDA. PUNTO 2 FASE DE INICIATIVA

Se sustituye la última frase por: 'En caso de empate el jugador con mayor valor de Iniciativa en su atributo en el momento de la tirada (teniendo en cuenta los bonos negativos en caso de haberlos) es el que la gana'.

PAG. 27: ACCIONES BASICAS

Se incluye 'Posicionarse' como Acción Básica. Posicionarse: si haces esta acción básica, puedes encararte libremente sin coste en Puntos de Movimiento. Esta acción no se puede llevar a cabo si se está dentro de la Zona de Control del rival.

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.

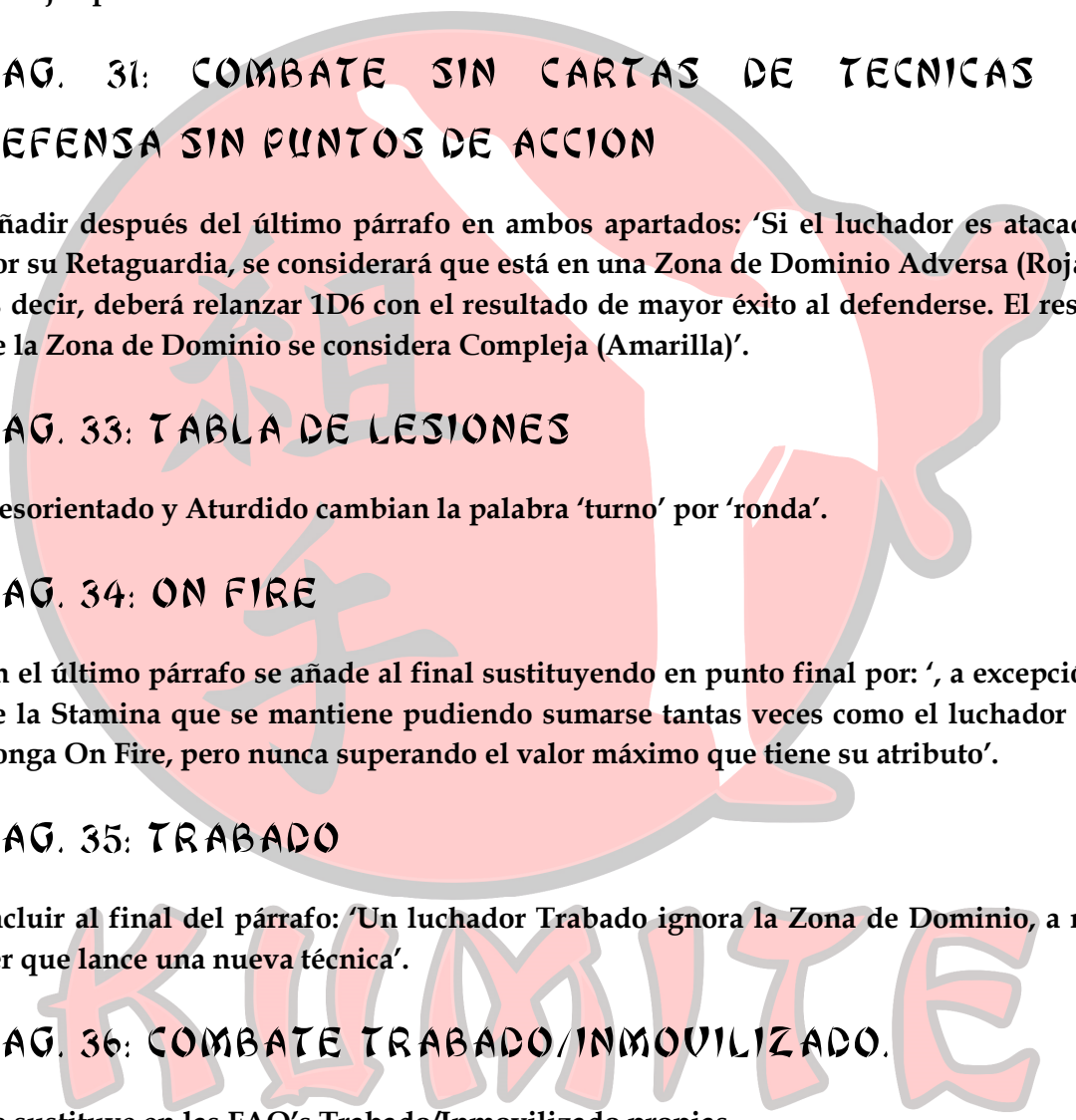
PAG. 30: DESARROLLO DE UN COMBATE. PUNTO 4

Incluir en la última frase: 'en esta ocasión puede pasar el máximo de dados a lanzar, pero sin poder ser más de 10 dados tanto en ataque como para defensa).

PAG. 31: COMBATE SIN CARTAS DE JUEGO

Añadir que 'Los éxitos de 6 contarán como éxitos normales (1 éxito) en la tirada de Reflejos para el defensor.

PAG. 31: COMBATE SIN CARTAS DE TECNICAS 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 (Roja), es decir, deberá relanzar 1D6 con el resultado de mayor éxito al defenderse. El resto de la Zona de Dominio se considera Compleja (Amarilla)'.


PAG. 33: TABLA DE LESIONES

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

PAG. 34: ON FIRE

En el último párrafo se añade al final sustituyendo en punto final por: ', a excepción de la Stamina que se mantiene pudiendo sumarse tantas veces como el luchador se ponga On Fire, pero nunca superando el valor máximo que tiene su atributo'.

PAG. 35: TRABADO

Incluir al final del párrafo: 'Un luchador Trabado ignora la Zona de Dominio, a no ser que lance una nueva técnica'.

PAG. 36: COMBATE TRABADO/INMOVILIZADO.

Se sustituye en las FAQ's Trabado/Inmovilizado propias.