Fe de erratas oficial, febrero de 2019

La siguiente fe de erratas corrige errores en Warhammer Underworlds.

Las reglas de *Warhammer Underworlds: Nightvault* sustituyen a las reglas de *Warhammer Underworlds: Shadespire*, y esta fe de erratas y el documento Notas de diseño de Warhammer Underworlds: Nightvault sustituyen a las FAQs y fe de erratas de *Warhammer Underworlds: Shadespire*.

La fe de erratas se actualiza con regularidad; cuando se hacen cambios respecto a una versión anterior éstos se destacan en color magenta. Cuando la fecha incluye una nota (Actualización regional), esto implica que incluye una actualización local, existente sólo en ese idioma, para puntualizar alguna traducción u otra corrección menor.

ERRATA

Pag. 11 – Construcción de mazos
Sustituye la última frase del primer punto de la columna derecha por el siguiente texto:
"No más de la mitad del mazo (redondea hacia abajo) pueden ser cartas de gambito."

Pág. 12 – Cartas de gambito
Sustituye la última línea de la página por el siguiente texto:
"Tendrás oportunidad de jugar estas cartas en el ciclo de poder que sigue a cada activación (pág. 22)."

Además, en la coluna derecha, el encabezado "Cartas de ardid" de la ilustración a pie de página es incorrecto. Debería decir "Cartas de gambito".

Pág. 17 – Empujones y otras excepciones
Cambia las primeras dos frases de este párrafo por el siguiente texto:

"Cuando una regla diga que debes empujar a un guerrero, empuja simplemente su miniatura a un hexágono adyacente tantas veces como indique la regla, en cualquier dirección cada vez que lo hagas (a menos que se especifique lo contrario). Ten en cuenta que no se puede empujar a un guerrero a, o a través de, un hexágono bloqueado u ocupado."

Págs. 20 y 30 – Guardia
Añade la siguiente frase al final de esta regla:
"Un guerrero que ya esté en Guardia no puede efectuar esta acción para ponerse en Guardia."

PROMOCIONAL – CARTAS DE GUERRERO
Targor (Carta promocional, parte Inspirada)
Ciertas versiones de esta carta muestran un perfil de armas erróneo. La carta estándar de Targor muestra los valores correctos.

CAMPEONES DE STEELHEART – GAMBITOS
Resistencia forjada por la tormenta (Shadespire #43)
Sustituye el texto por:
"Los guerreros amigos no pueden ser empujados por la primera acción de Ataque en la siguiente activación."

Tácticas forjadas por la tormenta (Shadespire #44)
Sustituye el texto por:
"En la siguiente activación puedes realizar la siguiente Reacción.
Reacción. Después de que una acción de Ataque de un guerrero enemigo fracase, elige hasta dos guerreros amigos y empújalos hasta un hexágono cada uno."

CHICOZ DE IRONSKULL – GAMBITOS
Liderando kon el ejemplo (Shadespire #103)
Sustituye el texto por:
"**Reacción**. Juégala después de que una acción de Ataque efectuada por tu líder deje fuera de combate a un guerrero enemigo. Otro guerrero amigo que no haya efectuado una acción de Movimiento o Carga puede efectuar una acción de Carga."

CHICOZ DE IRONSKULL – MEJORAS
Kabeza dura (Shadespire #107)
Sustituye el texto por:
"Cuando este guerrero sufre daño, reduce el daño en 1 hasta un mínimo de 1."

CHICOZ DE IRONSKULL – OBJETIVOS
Aztuzia letal (Shadespire #91)
Sustituye el texto por:
"Puntúa inmediatamente si un guerrero amigo tiene dos guerreros más apoyándole que su blanco cuando efectúe una acción de Ataque."

Fe de erratas oficial, febrero de 2019

Puñetazo (Shadespire #95)
Sustituye el texto por:
"Puntúa en un final de la fase si todos tus guerreros supervivientes (al menos dos) han efectuado una acción de Ataque contra guerreros enemigos diferentes en la anterior fase de acción."

ENJAMBRE DE SPITECLAW – OBJETIVOS
La vida no vale nada (Shadespire #152)
Sustituye el texto por:
"Puntúa en un final de la fase si uno o más guerreros amigos han quedado fuera de combate en la fase de acción anterior, y un guerrero amigo ya había quedado fuera de combate en esa fase."

ESPINAS DE LA REINA ZARZA – OBJETIVOS
Ocupar objetivo (Nightvault #330, 331, 332, 333, 334)
El título de estas cartas, así como el texto, debería referirse a "**Mantener objetivo**" en vez de "Ocupar objetivo". Por tanto, no puede incluirse más de una copia de estas cartas en los mazos (p. ej., no puedes incluir la carta #264, Mantener objetivo 2, de WU: Shadespire, y la carta #331, Ocupar objetivo 2, de WU: Nightvault, en un mismo mazo).

GUARDIA SEPULCRAL – CARTAS DE GUERRERO
Guardián sepulcral
Cambia la condición de Inspiración del Guardián Sepulcral por el siguiente texto:
"Devuelves a un guerrero amigo al campo de batalla, y ya has devuelto a un guerrero amigo al campo de batalla."

Sustituye la segunda habilidad de este guerrero por:
"**Acción**. Elige otros dos guerreros amigos que no tengan marcadores de Movimiento o Carga. Efectúa una acción de Movimiento con cada uno de los guerreros elegidos."

Guardián Inspirado
"**Acción**. Elige otros dos guerreros amigos que no tengan marcadores de Movimiento o Carga. Efectúa una acción de Movimiento con cada uno de los guerreros elegidos."

GUARDIA SEPULCRAL – GAMBITOS
Evasión veloz (Shadespire #75)
Sustituye el texto de la carta por:
"Elige un guerrero amigo y empújalo hasta dos hexágonos. Su nueva posición debe estar más lejos de todos los guerreros enemigos."

GUARDIA SEPULCRAL – MEJORAS
Antiguo comandante (Shadespire #78)
Sustituye el texto de la carta por:
"**Acción**. Elige otros tres guerreros amigos que no tengan marcadores de Movimiento o Carga. Efectúa una acción de Movimiento con cada uno de los guerreros elegidos."

GUARDIA SEPULCRAL – OBJETIVOS
Batalla sin fin (Shadespire #59)
Sustituye el texto de la carta por:
"Puntúa en un final de la fase si uno o más guerreros amigos fueron devueltos al campo de batalla en la anterior fase de acción, y un guerrero amigo ya había sido devuelto al campo de batalla en esa fase."

Empieza la cosecha (Shadespire #299)
Sustituye el texto de esta carta por:
"Puntúa inmediatamente si un guerrero amigo realiza una acción de Ataque que dañe a tres o más guerreros enemigos.

HACHAS ESCOGIDAS – GAMBITOS
Furia berserker (Shadespire #126)
Sustituye el texto de la carta por:
"La primera vez que un guerrero amigo sufra daño en la siguiente activación, tira un dado de defensa. Si el resultado es un ⛨ no sufre daños."

HACHAS ESCOGIDAS – MEJORAS
Golpe desafiante (Shadespire #138)
Sustituye el texto de esta carta por:
"**Reacción.** Durante una acción de Ataque con éxito contra este guerrero, este guerrero no puede ser empujado y efectúa a su vez esta acción de Ataque. Debe escoger como blanco al atacante."

Fe de erratas oficial, febrero de 2019

Bendito de Grimnir (Shadespire #141)
Sustituye el texto de esta carta por:
"**Reacción.** Durante una acción de Ataque o ardid que dejaría a este guerrero fuera de combate, tira un dado de defensa. Si obtienes un ⛨ se ignora el daño sufrido por este guerrero."

INCURSORES RAUDOS – GAMBITOS
Ataque rapaz (Líderes #16)
Sustituye el texto por:
"Elige a un guerrero enemigo situado a cuatro hexágonos o menos de tu líder. Dicho guerrero sufre 1 de daño."

PEÑA DE MOLLOG – GUERREROS
Mollog Inspirado
Añade la siguiente frase al inicio de su habilidad de guerrero:
"Este guerrero puede seguir siendo activado cuando tiene un solo marcador de Carga."

ROMPEMALDICIONES DE STORMSIRE – OBJETIVOS
Conquista (Nightvault #306)
Sustituye el texto de esta carta por:
"Puntúa en el tercer final de la fase si todos tus guerreros supervivientes están en territorio de tu oponente."

SAQUEADORES DE GARREK – GAMBITOS
Golpe final (Shadespire #14)
Sustituye el texto de esta carta por:
"Juégala después de que una acción de Ataque de un guerrero enemigo haya dejado fuera de combate a un guerrero amigo adyacente. Su atacante sufre 1 de daño."

UNIVERSAL – GAMBITOS
Avance rápido (Líderes #42)
Esta carta, la número 42, debería llamarse "**Avance raudo**".

Robo a pleno día (Shadespire #315)
Sustituye el texto de esta carta por:
"Tira un dado de Ataque. Si obtienes un ↗ o ✺ retira uno de los puntos de gloria no gastados de tu oponente y quédatelo."

Congelado en el tiempo (Shadespire #326)
Sustituye la primera frase del texto por:
"Escoge a un guerrero enemigo y tira un dado de defensa."

Forcejeo (Shadespire #328)
Sustituye el texto de esta carta por:
"**Reacción.** Juégala después de que un guerrero enemigo adyacente efectúe una acción de Ataque que haya empujado a un guerrero amigo. Empuja al atacante al hexágono que dejó vacante tu guerrero."

Engaño (Shadespire #341)
Sustituye el texto de esta carta por:
"**Reacción**. Juégala cuando un guerrero amigo es elegido por un ardid. Elige otro guerrero amigo que podría ser elegido por ese ardid. Ese guerrero es elegido en su lugar."

Mi turno (Shadespire #343)
El texto de la carta va precedido por "**Reacción.**"

Segundo aliento (Shadespire #354)
Sustituye el texto de esta carta por:
"Elige un guerrero amigo que tenga uno o más marcadores de Carga. En la siguente activación, considera al guerrero elegido como si tuviese un marcador de Carga menos de los que tiene, y un marcador de Movimiento más de los que tiene."

Lluvia de esquirlas (Shadespire #356)
Esta carta, la número 356, debería llamarse "**Tormenta de esquirlas**".

Centro de atención (Nightvault #400)
Sustituye el texto de esta carta por:
"Elige un guerrero y empuja 1 hexágono, en el orden que elijas, a todos los demás guerreros situados a 2 hexágonos o menos, de modo que se acerquen a dicho guerrero."

Botín irresistible (Nightvault #426)
Sustituye el texto de esta carta por:
"Elige un marcador de objetivo. Empuja 1 hexágono, en el orden que elijas, a todos los guerreros situados a 2 hexágonos o menos, de modo que acaben ocupando, o más cerca de, dicho marcador."

Fe de erratas oficial, febrero de 2019

UNIVERSAL – MEJORAS
Imagen parpadeante (Shadespire #387)
Sustituye el texto de esta carta por:
"**Reacción**. Tras una acción de Ataque efectuada por este guerrero que obtenga un impacto crítico, puedes empujarlo hasta dos hexágonos."

Cinturón katophrane (Shadespire #396),
Botas katophrane (Shadespire #397),
Guantes de katophran (Shadespire #398),
Capucha de katophran (Shadespire #399),
Guardapelo katophran (Shadespire #400),
Placas katophrane (Shadespire #401),
Anillo katophran (Líderes #51)

Añade la siguiente frase a todas las anteriores cartas:
"Un jugador sólo puede jugar esta carta gastando dos puntos de gloria (en vez de uno) y asignando la carta de mejora a un guerrero elegible."

Pies ligeros (Shadespire #404)
"**Reacción.** Durante una acción de Ataque en la que este guerrero podría verse empujado puedes, en su lugar, empujarlo un hexágono (aunque tu oponente optase por no hacerlo)."

Agilidad superior (Shadespire #422)
Sustituye el texto de esta carta por:
"**Reacción.** Durante una acción de Ataque en la que este guerrero podría verse empujado puedes, en su lugar, empujarlo un hexágono (aunque tu oponente optase por no hacerlo)."

Espíritu encadenado (Shadespire #424)
Sustituye el texto de la carta por:
"**Reacción**. Durante una acción de Ataque o ardid que deje a este guerrero fuera de combate, tira un dado de defensa. Si obtienes un ⛊ o ✵ colócalo en cualquier hexágono inicial de tu territorio, ignora el daño y descarta esta mejora (no puede verse empujado)."

Ofensiva total (Shadespire #431)
Sustituye el texto de la carta por:
"Puedes tirar dos dados de ataque adicionales cuando este guerrero efectúe una acción de Ataque, aunque no cuando este guerrero efectúe una acción de Carga. Si lo haces, este guerrero no puede volver a ser activado esta fase."

UNIVERSAL– OBJETIVOS
Los muertos vengativos (Nightvault #36)
Sustituye el texto de la carta por:
"Puntúa en un final de la fase si todos tus guerreros supervivientes (al menos tres) están Inspirados."

Avance vengativo (Nightvault #38)
Sustituye el texto de la carta por:
"Puntúa en un final de la fase si todos tus guerreros supervivientes están en territorio de tu oponente."

Sin miedo (Shadespire #258)
Sustituye el texto de esta carta por:
"Puntúa en un final de la fase si hay al menos tres guerreros enemigos adyacentes al mismo guerrero amigo."

El campo de la muerte (Shadespire #269)
Sustituye el texto de esta carta por:
"Puntúa en un final de la fase si al menos un guerrero quedó fuera de combate en la anterior fase de acción en territorio enemigo, en tu territorio y en tierra de nadie."

Planificación perfecta (Shadespire #280)
Sustituye el texto de esta carta por:
"Anota esta carta en un final de la fase si ninguno de tus guerreros efectuó una acción de Movimiento en la fase de acción previa."

Uso preciso de la fuerza (Shadespire #284)
Sustituye el texto de esta carta por:
"Puntúa de inmediato esta carta si un guerrero amigo efectúa con éxito una acción de Ataque que inflige exactamente el daño suficiente para dejar fuera de combate al blanco."

Cavar hondo (Nightvault #313)
Cambia el valor en puntos de gloria de esta carta a 1.

Pronta decapitación (Nightvault #375)
Sustituye la condición de la carta por:
"Puntúa en un final de la fase si tu banda dejó a un líder enemigo fuera de combate en la fase de acción anterior, y dicho líder ha sido el primer guerrero en quedar fuera de combate en esta partida."