ERRATA Y NOTAS DE DISEÑO

Septiembre 2019

Este documento contiene todas las erratas y notas de diseño de Warcry, organizadas en las siguientes secciones:

1. Libro básico
2. Cartas de plan de batalla
3. Cartas de habilidades y cartas de luchador

Las **erratas** corrigen errores, mientras que las **notas de diseño** ofrecen respuestas a preguntas frecuentes y explican cómo se pretende que se usen las reglas.

Este documento se actualiza de forma regular. Cuando realicen cambios, las nuevas aportaciones se marcarán en magenta. Cuando la fecha tenga una nota, por ejemplo, "Revisión 2", implicará que hay una actualización loca, sólo en ese idioma, para aclarar algún detalle de traducción o alguna otra corrección menor.

1. LIBRO BÁSICO

ERRATA

Pág. 35 – Reglas generales, Medir distancias
Cambiar el segundo párrafo por:
"Habitualmente, al medir las distancias se deberá tener en cuenta la distancia vertical y horizontal entre dos miniaturas, pero en algunos casos, una regla puede especificar que sólo se medirá la distancia **horizontal** o la distancia **vertical**.

Cuando una regla requiera que midas sólo la distancia vertical, la distancia se redondeará a la media pulgada más cercana. Por ejemplo, si la distancia vertical entre dos puntos es 2,6" y una regla requiere que midas la distancia vertical entre esos puntos, se considerará que la distancia es de 3" para los propósitos de esta regla. Las distancias sólo se redondean a la alza de esta forma y nunca se redondean a la baja.

Puedes medir distancias siempre que quieras."

Pág. 36 – Preparar una batalla, Las banas
Cambia el punto 4 por:
"4. La banda debe incluir 1 luchador con la runa **Líder** (✵) y no puede incluir más de 1 luchador con la runa **Líder** (✵)."

Pág. 37 – Preparar una batalla, Transportar tesoros
Cambiar el segundo párrafo por:
"Un luchador que transporte un tesoro puede usar una acción para dejar caer el tesoro (ver pág. 39 para las reglas de acciones). Si un luchador que transporta un tesoro es eliminado (pág. 44), deja caer automáticamente el tesoro antes de que la miniatura del luchador se retire de juego. En ambos casos, el jugador que controla al luchador elige un punto en una plataforma o en el suelo del campo de batalla que se encuentre a 1" o menos horizontalmente del luchador, visible para él y que esté al nivel vertical del luchador o a cualquier distancia verticalmente inferior del mismo y sitúa el marcador de tesoro allí".

Pág. 40 – Habilidades, Habilidades universales
Cambia la habilidad universal "Ímpetu" por:
"**[Doble] Ímpetu.** Suma 1 al atributo Ataques de las acciones de atacar realizadas por este luchador que tengan un atributo Alcance de 3 o menos hasta el final de su activación."

Pág. 46 – Terreno, Elementos de terreno, Obstáculos
Cambiar el segundo párrafo por:
"El luchador que sea blanco de una acción de atacar recibe el beneficio de cobertura si una línea imaginaria dibujada entre los puntos más cercanos de las peanas de cada luchador atraviesa un obstáculo. Sin embargo, si los luchadores se encuentran a más de 1" entre sí, no cuentan partes de los obstáculos a ½" o menos del luchador que realiza la acción de atacar (esto representa que los luchadores tienen armas con un mayor alcance son capaces de apuntar a través de esquinas, huecos en el terreno cercano, etc...)."

Pág. 64 – Campañas, Hoja de banda, Añadir luchadores
Cambia el punto 4 por:
"4. Tu hoja de banda debe incluir 1 luchador con la runa **Líder** (✵) y no puede incluir más de 1 luchador con la runa **Líder** (✵)."

Pág. 76 – Plan de batalla Tabla B, Plan de batalla 3: Quemar y saquear
Cambiar la condición de victoria por:
"Empezando por el jugador que ha ganado la tirada de prioridad, los jugadores se alternan situando objetivos hasta que han situado 3 objetivos cada uno. Cada objetivo puede ser situado en cualquier punto del campo de batalla a más de 4" del borde del campo de batalla y de cualquier otro objetivo.

Empezando en la segunda ronda de batalla, al final de cada ronda de batalla, los jugadores pueden **quemar** cualquier objetivo que controlen si no hay miniaturas enemigas a 3" o menos de ese objetivo. Para ello, retíralos de juego.

La batalla acaba tras 4 rondas de batalla. Cuando la batalla acaba, el jugador que ha quemado más objetivos es el ganador."

Pág. 77 – Tabla B Plan de batalla, Plan de batalla 6: El premio
Cambiar la condición de victoria por:
"Los jugadores tiran un dado y el ganador coloca 1 marcador de tesoro en el campo de batalla a 1" o menos horizontalmente del centro del campo de batalla.

La batalla acaba tras 4 rondas de batalla. Cuando la batalla acaba, el jugador cuyo luchador esté transportando el tesoro gana la batalla."

NOTAS DE DISEÑO

P: Si una habilidad permite que otro luchador amigo realice una acción extra (por ejemplo "Señor de las bestias"), ¿cuándo se realiza esa acción extra?
R: Inmediatamente.

P: ¿Un luchador puede realizar una acción de mover acabando a medio muro y luego usar su segunda acción para realizar una acción de atacar?
R: Sí. Sin embargo, al acabar su activación sufrirá una caída (Libro básico, pág. 42).

P: Si una habilidad devuelve a un luchador que ha sido eliminado (por ejemplo "Invocación espectral" o "Invocar No muerto"), y ese luchador ya ha sido activado en esa ronda de batalla, ¿se puede volver a activar?
R: No. Los luchadores no pueden ser elegidos para ser activados más de una vez en una ronda de batalla (Libro básico, pág. 39). De igual forma, si el luchador estaba esperando cuando fue eliminado y es devuelto en la misma ronda de batalla, se considera que está esperando (Libro básico, pág. 45).

2. CARTAS DE PLAN DE BATALLA

ERRATA

CARTAS DE VICTORIA
Quemar y saquear
Cambia el texto de reglas por:
"Empezando por el jugador que ganó la tirada de prioridad, los jugadores se alternan situando objetivos hasta que hayan situado 3 objetivos cada uno. Cada objetivo se puede situar en cualquier punto del campo de batalla a más de 4" del borde del campo de batalla y de cualquier otro objetivo.

Empezando en la segunda ronda de batalla, al final de cada ronda de batalla, los jugadores pueden **quemar** cualquier objetivo que controlen si no hay miniaturas enemigas a 3" o menos de ese objetivo. Para ello, retíralos de juego.

La batalla acaba tras 4 rondas de batalla. Cuando la batalla acaba, el jugador que ha quemado más objetivos es el ganador."

Preservar ganancias
Cambia el texto de reglas por:
"Los jugadores tiran un dado y el ganador elige quién es el atacante y quién es el defensor.

El defensor sitúa 1 marcador de tesoro en el campo de batalla a 3" o menos horizontalmente del centro del campo de batalla.

Al final de la cuarta ronda de batalla, si el marcador de tesoro lo transporta uno de los luchadores del defensor, el defensor gana la batalla. En cualquier otro caso, el atacante gana la batalla."

Robar el premio
Cambia el texto de reglas por:
"Los jugadores tiran un dado y el ganador elige quién es el atacante y quién es el defensor. Al inicio de la fase de combate de la primera ronda de batalla, el defensor elige un luchador de su banda para que transporte el tesoro. El luchador debe estar en el campo de batalla.

El jugador cuyo luchador transporta el tesoro al final de la cuarta ronda de batalla gana la batalla. Si el tesoro están en el campo de batalla, el atacante gana la batalla."

El premio
Cambia el texto de reglas por:
"Los jugadores tiran un dado y el ganador sitúa 1 marcador de tesoro en el campo de batalla a 1" o menos horizontalmente del centro del campo de batalla.

La batalla acaba tras 4 rondas de batalla. Cuando la batalla acaba, el jugador cuyo luchador transporta el tesoro gana la batalla."

NOTAS DE DISEÑO

P: Si robo un carta de victoria que no se puede ganar debido a la situación del terreno (por ejemplo, si robo "Terreno elevado" pero estamos usando la carta de terreno del Corpsewrack Mausoleum) ¿qué hay que hacer?
R: En casos como estos, roba otra carta de victoria. Si la batalla es una batalla de convergencia, acuerda con tu oponente una nueva carta de victoria que coincida mejor con la narrativa.

3. CARTAS DE HABILIDADES Y CARTAS DE LUCHADOR

ERRATA

HABILIDADES UNIVERSALES
Carta de habilidades
Cambia "Ímpetu" por:
"**[Doble] Ímpetu:** Suma 1 al atributo Ataques de las acciones de atacar realizadas por este luchador que tengan un atributo Alcance de 3 o menos hasta el final de su activación."

BONESPLITTERZ
Carta de habilidades
Cambia "Muchaz flechaz" por:
"**[Triple] Muchaz flechaz.** Suma la mitad del valor de esta habilidad (redondeando hacia arriba) al atributo Ataques de la siguiente acción de atacar realizada por este luchador esta activación que tenga como blanco un luchador enemigo a más de 3" ."

NIGHTHAUNT
Carta de habilidades
Cambia "Horda espeluznante" por:
"**[Doble] Horda espeluznante.** Un luchador puede usar esta habilidad sólo si hay algún luchador amigo visible con la runa **Secuaz** (✧) a 3" o menos de él. Suma 1 a los atributos Ataques y Fuerza de las acciones de atacar realizadas por este luchador hasta el final de su activación."