



NOTAS DE DISEÑO DE TEMPORADAS ANTERIORES, JULIO DE 2024

Las siguientes notas de diseño aspiran a complementar Warhammer Underworlds. Su formato consiste de una serie de preguntas y respuestas; las preguntas se inspiran en las formuladas por jugadores en relación a temporadas anteriores de Warhammer Underworlds, y las respuestas las proporciona el equipo de redacción de reglas y aclaran cómo se supone que deben funcionar las reglas.

Las reglas de *Warhammer Underworlds: Wintermaw* sustituyen a las de *Warhammer Underworlds: Deathgorge* y la Actualización de reglas de *Warhammer Underworlds: Wintermaw* y estas notas de diseño sustituyen a la fe de erratas y las notas de diseño de *Warhammer Underworlds: Deathgorge*.

Las actualizaciones del juego se publican con regularidad; cuando se hacen cambios respecto a una versión anterior estos se destacan en color magenta. Cuando la fecha incluye la nota Actualización regional, esto implica que incluye una actualización local, existente solo en ese idioma, para puntualizar alguna traducción u otra corrección menor.

FAQ

Las siguientes preguntas frecuentes corresponden a todos los juegos de Warhammer Underworlds, y están distribuidas por secciones según el orden en que se mencionan en las reglas básicas.

TERMINOLOGÍA

P: ¿Incluye “hasta el inicio de la siguiente ronda” el inicio de la siguiente ronda?

R: No. “Hasta el inicio de la siguiente ronda” tiene el mismo significado que “hasta el final de la ronda”.

MODIFICADORES

P: Cuando un guerrero tiene uno o más marcadores de herida y luego su atributo Heridas se reduce debido a un modificador, ¿qué sucede?

R: El modificador no afecta a los marcadores de herida en la carta de guerrero de dicho guerrero. Una vez aplicado el modificador, verifica si los marcadores de herida en la carta de guerrero son iguales o exceden su nuevo atributo Heridas. Si lo hacen, el guerrero queda fuera de combate. Cambiar el atributo Heridas de un guerrero no le infinge daño.

FINAL DE LA FASE

P: ¿Cuándo puntuó los puntos de gloria de las mejoras que te dan gloria en el tercer final de la fase (como las mejoras “Llave” y Mapa cambiante)?

R: Al inicio del tercer final de la fase, antes de que ninguno de los jugadores puntué objetivos. Si más de un jugador tiene estas mejoras, todos los puntos de gloria puntuados debido a ellas se obtienen de forma simultánea (y antes de ningún jugador puntué objetivos).

OBJETIVOS

P: ¿Todas las cartas que indican “Puntúa de inmediato” son de objetivo de auge?

R: Sí.

P: ¿Qué objetivos “puntúa de inmediato” se puntuán si los robas tras cumplir la condición necesaria para ello (en lugar de tenerlos en la mano cuando los puntuas)?

R: La norma es que un objetivo de “puntúa de inmediato” debe estar en tu mano cuando cumplas la condición necesaria para puntuarlo. Si robas el objetivo tras cumplir la condición, debes volver a cumplirla antes de poder puntuar el objetivo.

La siguiente es la lista de todas las excepciones a esta norma. Para las cartas que figuran en ella, si las robas tras reunir la condición, puedes puntuarlas en el siguiente paso de auge.

¡Sangre para el Dios de la Sangre! (Shadespire #2 / Nightvault #118)
Atrae la mirada de Khorne (Shadespire #4 / Nightvault #120)

Que fluya la sangre (Shadespire #8 / Nightvault #124)

Inspiradores (Shadespire #30 / Nightvault #146)

Llamad al ¡Waaagh! (Shadespire #30)

Khorne no nos pierde de vista (Shadespire #178)

No hay salida (Shadespire #180)

Ataque de los Rangers (Shadespire #211)

Arrastralos (Nightvault #32)

Enjambre de espíritus (Nightvault #34)

Señor de la magia (Nightvault #64)

P: Si una carta de objetivo de auge sin ventana de puntuación específica, como Una voluntad, se roba como acción durante una activación y la condición de puntuación se cumple en ese momento, ¿puedes puntuar esa carta en ese momento?

R: Sí.

FAQ POR TEMPORADA

Las siguientes preguntas frecuentes son referentes a temporadas anteriores de Warhammer Underworlds, de más a menos reciente.

DEATHGORGE

ROMPETUMBAS DE ZONDARA

P: Cuando uso la reacción Romper tumba seguida por Exhumar, ¿puedo colocar al secuaz amigo en el mismo hexágono donde he colocado el marcador de objetivo durante la resolución de Romper tumba?

R: Sí.

UCHILLAS DE CYRENI

P: Uso Rompemareas para impactar a un guerrero con la mejora Piel gruesa. ¿Se resuelve Rompemareas en este caso?

R: Sí. El guerrero se tambalea pero no recibe daño.

P: ¿Impiden los hexágonos bloqueados que la habilidad Rompemareas de una Cyreni amiga afecte a los guerreros enemigos?

R: No.

P: ¿Puedo usar la habilidad Rompemareas si la línea trazada no entra en un hexágono ocupado por un guerrero enemigo?

R: No.

P: Cuando la línea trazada para la habilidad Rompemareas entra en un hexágono ocupado por un guerrero enemigo, ¿puede el jugador cuyo turno esté en curso decidir el orden en que se infinge daño y/o se tambalea al guerrero enemigo?

R: Sí.

Resaca vengativa (Cuchillas de Cyreni #20)

P: ¿Puedo jugar esta carta si cada guerrero amigo está no Inspirado?

R: Sí.

TRIPLE DISCORDIA

P: Cuando un guerrero efectúa la acción de Resistirse para una mejora de Falso don, ¿quebra solo una de sus mejoras de Falso don?

R: Sí.

Visiones de riqueza (Triple Discordia #20)

P: ¿Quién decide cuántos hexágonos se ve empujado un guerrero por este gámbito?

R: Quien haya jugado la carta.

Descanso merecido (Triple Discordia #21)

P: Juego esta carta. ¿Puede mi oponente decidir la segunda opción si ningún guerrero tiene marcadores de Movimiento y/o Carga?

R: Sí.

Palabras de alabanza (Triple Discordia #22)

P: Juego esta carta. El último guerrero enemigo superviviente está adyacente a mi último guerrero amigo superviviente, o no tengo ningún guerrero amigo superviviente. ¿Puede mi oponente decidir la primera opción, obligándome así a empujar al guerrero designado 0 hexágonos y minimizando el efecto de la carta?

R: No. No se puede empujar 0 hexágonos a un guerrero.

Icono del exceso (Triple Discordia #26)

P: Esta carta dice "Infinge 1 de daño a este guerrero". Al efectuar esta acción de Hechizo, ¿cuánto se infinge el daño?

R: Antes de hacer la tirada de hechizo.

Espada perfecta (Triple Discordia #28)

P: ¿Impide esta mejora al guerrero que la tiene asignada efectuar acciones de Ataque de gámbito?

R: No.

Canto de corrupción (Triple Discordia #30)

P: ¿Impide esta mejora a los guerreros enemigos afectados apoyar al defensor?

R: No.

CARTAS UNIVERSALES

RELIQUIAS ESCARCHADAS

P: Un guerrero de los Bucaneros de Polvoranegra usa la reacción Dedos largos para quebrar una mejora escarchada boca abajo. ¿Sigue boca abajo esa mejora cuando pasa a la pila de descarte de poderes? ¿Pierde todas sus fichas de Deshielo (si las tiene)?

R: Sí a ambas preguntas.

P: Un guerrero con una mejora escarchada boca abajo con una ficha de Deshielo en ella queda fuera de combate. ¿Sigue acumulando la mejora fichas de Deshielo mientras ese guerrero está fuera de combate?

R: No.

P: Se asigna a un guerrero con una mejora escarchada boca abajo la mejora Espada perfecta. ¿Sigue esa mejora boca abajo acumulando fichas de Deshielo?

R: No.

P: Un guerrero con la mejora Mortaja de envidia es el blanco de la carta Totalmente congelado y Mortaja de envidia se escarcha y se volteá boca abajo. ¿Pueden asignarse a ese guerrero otras mejoras?

R: Sí. Si Mortaja de envidia se volteá boca arriba, todas esas otras mejoras se quebrarán.

P: Se elige para Totalmente congelado a un guerrero con una mejora Máscara asignada, y esta mejora Máscara se escarcha. ¿Se considera que ese guerrero tiene una mejora Máscara asignada (escarchada ahora y, por tanto, boca abajo)?

A No.

P: ¿Puede asignarse a un guerrero con una mejora Máscara escarchada una mejora Máscara distinta?

R: Sí.

P: ¿Es Ojo de Vytrix una mejora de acción de Ataque?

R: No.

P: Hay un guerrero con una o más mejoras Máscara escarchadas y una mejora Máscara que no lo está. La/s mejora/s Máscara escarchada/s obtiene/n suficientes fichas de Deshielo y, por tanto, se volteá/n boca arriba, por lo que el jugador quiebra todas las mejoras Máscara boca arriba salvo una. ¿Puede el jugador elegir qué mejoras Máscara quebrar?

R: Sí.

P: Un guerrero con la mejora Gélido ciclón la volteá boca arriba en un paso de reacción con la habilidad Deshielo y se coloca al guerrero en un marcador de objetivo. ¿Puede Descongelado puntuarse de inmediato?

R: Sí.

P: Un guerrero con la mejora Gérido ciclón la voltea boca arriba en un paso de reacción con la habilidad Deshielo y el jugador no usa la reacción para colocarlo en un marcador de objetivo. Si el guerrero se había activado en el paso de activación que precede a este paso de reacción, ¿puede usar la segunda reacción de la mejora Gérido ciclón para empujar 1 hexágono?

R: Sí.

P: ¿Quién decide en qué orden se resuelve la regla Deshielo?

R: Si solo un jugador usa Reliquias escarchadas, ese jugador decide el orden en el que se resuelven los Deshielos. Si varios jugadores usan un mazo de Reliquias escarchadas, resuelven un desempate (pág. 25) y el ganador elige quién resuelve primero el Deshielo, y seguidamente lo hace su oponente. Siguen alternándose resolviendo Deshielos hasta resolver todos los que deseen resolver.

P: Si juego Perspectiva nefasta, en el siguiente paso de activación, ¿afectan de algún modo las habilidades que requieren un éxito crítico (como Doloroso o Contragolpe)?

R: No.

P: ¿Puedo usar la reacción de la mejora Corona ártica en el mismo paso de reacción en que se voltee boca arriba esta carta?

R: Sí.

P: ¿Cuenta una mejora boca abajo a efectos de tener cierto número sin especificar de mejoras (p. ej., Como puntuar Cargado de botín)?

R: Sí.

P: ¿Cuenta una mejora boca abajo con una clave (como Habitante) a efectos de tener cierto número de mejoras con esa clave?

R: No.

Maldición final (Fuerza de helada #15)

P: ¿Puede un mago amigo intentar lanzar Maldición final si su atacante tiene asignada la mejora Pata de la suerte?

R: No.

P: Si un mago amigo lanza Maldición final y el lanzador sufre contragolpe, ¿qué ocurre?

R: El daño infligido por el contragolpe deja al lanzador fuera de combate, y el hechizo fracasa.

Congelar y derretir (Fuerza de helada #17)

Vínculos helados de Iara (Fuerza de helada #19)

P: ¿Puede colocarse el marcador de hexágono bloqueado de forma que no haya guerreros enemigos visibles para el lanzador?

R: No.

Congelar el tiempo (Fuerza de helada #22)

P: Si juego Congelar el tiempo en el ciclo de poder de mi primer turno (lo que supone que Congelar el tiempo terminará de resolverse durante mi tercer turno), ¿sigo teniendo un cuarto turno de la manera normal?

R: Sí.

P: ¿Podéis aclararme cómo puedo realizar dos activaciones en un solo paso?

R: En el turno en el que realizarías dos activaciones, realizarías una activación, después resolverías un paso de reacción, un paso de Inspiración y un paso de auge. Después de ese paso de auge, realizarías inmediatamente otra activación, después resolverías un paso de reacción, un paso de Inspiración y un paso de auge, seguidos por un ciclo de poder. A continuación prosigue el flujo regular de juego.

Armadura de hielo (Fuerza de helada #23)

P: Si un guerrero tiene asignada la mejora Armadura de hielo y es Maldito por el Vacío, ¿cuál es el atributo Defensa de ese guerrero?

R: Ambas habilidades establecen el atributo del guerrero, por lo que el modificador que haya entrado en vigor más recientemente es el valor utilizado (Reglamento de Deathgorge, pág. 43).

P: Si un guerrero tiene Armadura de hielo y una o más fichas de Hielo y después se le asigna la mejora Apariencia asquerosa, ¿el atributo Defensa de ese guerrero es 3 ?

R: Sí.

Carta de trama Matanza a tumba abierta

P: ¿Quién resuelve en primer lugar la habilidad Ímpetu si soy el único jugador con la carta de trama Matanza a tumba abierta y tanto guerreros amigos como enemigos tienen fichas de Impulso?

R: Lo decide el jugador cuyo turno esté en curso.

P: Un guerrero amigo tiene dos fichas de Impulso y no se le puede tambalear. Hay varias direcciones hacia las que se le podría empujar los dos hexágonos a los que hay que empujarlo para resolver la habilidad Ímpetu, pero también hay otras direcciones hacia las cuales el resultado final es que no se le empujaría (por ejemplo, está junto a un hexágono bloqueado o un hexágono de borde). ¿Está obligado mi oponente a colocar el marcador de dispersión de forma que se empuje al guerrero esos dos hexágonos si es posible?

R: Sí. Dado que no se puede tambalear al guerrero, y debe resolverse la habilidad Impulso, esta es la única manera de resolver completamente la carta.

P: ¿Cómo resuelve mi oponente la habilidad Impulso de un guerrero amigo que tenga una o más fichas de Impulso, pero al que no se le pueda empujar ni tambalear?

R: Se retiran las fichas de Impulso de ese guerrero, y no pasa nada más.

P: ¿Cómo resuelve mi oponente la habilidad Ímpetu de un guerrero amigo que tenga más fichas de Impulso de las que permitan empujarlo en hexágonos pero sin tambalearlo?

R: El oponente es libre de elegir cualquier dirección para el empunjón, siempre que pueda empujarse al guerrero al menos 1 hexágono. Despues retira las fichas de Impulso de ese guerrero, y no pasa nada más.

P: Despues del paso de reacción que sigue a un paso de activación, ¿resuelvo la habilidad Ímpetu para cada guerrero que tenga una o más fichas de Impulso?

R: Sí.

P: Despues del paso de reacción que sigue a un paso de activación, hay doce guerreros que tienen, cada uno, una ficha de Impulso. Tras resolver la habilidad Ímpetu, y habiendo empujado o tambaleado a los doce guerreros, ¿cuántas veces he resuelto la habilidad Ímpetu?

R: Una vez.

Ansioso por pelear (Matanza a tumba abierta #3)

P: ¿Puedo puntuar esta carta si tengo algunos guerreros con marcadores de Carga y algunos guerreros sin marcadores de Carga, siempre que los que no tengan marcadores de Carga estén a 2 hexágonos o menos de uno o más guerreros enemigos?

R: Sí.

Necesidad de correr (Matanza a tumba abierta #6)

P: ¿Puedo puntuar esta carta si hay dos guerreros amigos supervivientes que tengan, cada uno, un marcador de Movimiento, y otros dos guerreros amigos supervivientes que tengan, cada uno, un marcador de Carga?

R: Sí.

WYRDHOLLOW

P: Si un objetivo indica que una banda controle un objetivo específico, como 1 o 2 o "3 y 4", o "2 y 5", ¿puedo usar cartas que alteran el valor de los objetivos (como las del mazo Rivales Sendas de profecía) para ayudarme a puntuar dichas cartas de objetivo? Por ejemplo, ¿podría alterar el valor del marcador de objetivo que tiene un "2" impreso para que tenga un valor de "1" y luego puntuar "Controlar objetivo 1"?

R: Sí.

APUÑALADOREZ DE DAGGOK

P: ¿Las Argucia boca abajo se retiran al final de la ronda?

R: No.

PANDAEMONIO DE EPHILIM

P: Cuando Ephilim realiza la acción de Ataque Los fuegos del cambio, si hay guerreros amigos adyacentes al blanco que no tengan fichas de herida, ¿estoy obligado a infligir daño a esos guerreros si uso la reacción en la acción de Ataque Fuegos del cambio?

R: Sí.

P: ¿Los cambiadores son magos?

R: No.

P: ¿Los cambiadores sufren contragolpe si hay dos o más resultados ☀ en la tirada de hechizo de su acción de Ataque de Hechizo?

R: No.

P: ¿Las acciones de Ataque de Hechizo con éxito efectuadas por cambiadores cuentan como hechizos lanzados?

R: Sí.

P: Si Voluntad del arquitecto intercambia la posición de dos marcadores de rasgo y uno de ellos es un marcador de trampa, ¿se tambalea el guerrero bajo el cual se sitúe dicho marcador?

R: Sí.

AQUELARRE TORMENTOSO DE DOMITAN

P: ¿"Pergaminos del Buscahechizos" (Aquelarre Tormentoso de Domitan #32) afecta a las acciones de Ataque de Hechizo?

R: Sí.

P: Si a un guerrero se le infinge daño debido a un hexágono letal creado por Rayo (Aquelarre Tormentoso de Domitan #20), ¿se considera que el hechizo gámbito ha infligido el daño?

R: No, el daño lo infinge el hexágono letal.

PORTAPLAGAS DE SKABBIK

P: ¿Cuál es la secuencia para puntuar la segunda condición de Útil distracción?

R: Inmediatamente después de que finalice la acción de Ataque que tenía como blanco a ese secuaz.

MALDICIÓN DE JERARCAS

P: ¿En qué paso de reacción puedo usar la reacción Filovinculado?

R: En el paso de reacción que sigue al paso 6 de la secuencia de combate "Comprobar si el blanco queda fuera de combate", si el blanco ha quedado fuera de combate en ese paso.

CARTAS UNIVERSALES

Predicciones inconstantes (Sendas de profecía #18)

P: Si solo hay dos guerreros supervivientes cuando juego esta carta, ¿puedo elegir que ambos tengan un marcador de Guardia y no tambalear a ningún otro guerrero amigo?

R: No.

Carta de trama de Cautivos del Vacío

P: ¿Pueden los guerreros de Cautivos del Vacío efectuar la acción de Resistirse de las mejoras Falso don de la Triple Discordia?

R: No.

Intercepción involuntaria (Cautivos del Vacío #3)

P: ¿Puedo puntuar este objetivo durante una acción de Ataque de un guerrero enemigo en la que haya jugado Defunción reformadora si el efecto de Defunción reformadora ha convertido al atacante enemigo en Cautivo del Vacío?

R: Sí.

Envenenamiento masivo (Terrores tóxicos #8)

P: ¿Puedo puntuar este objetivo si un guerrero con alguna mejora de veneno asignada efectúa dos acciones de Ataque con éxito en la misma fase, pero no tenía ninguna mejora de veneno asignada en la primera de dichas acciones de Ataque?

R: Sí.

No hay lugar seguro (Terrores tóxicos #20)

P: Cuando juego No hay lugar seguro, ¿puedo elegir un guerrero que ya se tambalee?

R: Sí.

P: Cuando juego No hay lugar seguro, ¿puedo elegir un guerrero que no pueda tambalearse?

R: No.

Maestría envenenadora (Terrores tóxicos #27)

P: ¿Esta mejora interactúa con cartas de Veneno que no son persistentes?

R: No.

Recarga de poder (Choque sísmico #7)

P: ¿El mago necesita controlar el objetivo al inicio del paso de acción en el que se activa como condición para puntuar esto?

R: Sí.

Ídolos gritones de Abasoth (Choque sísmico #13)

P: ¿Puedo jugar Ídolos gritones de Abasoth (Choque sísmico #13) para mover un marcador de rasgo genérico bajo un guerrero al que no se le puede infiligrar daño con gambitos?

R: No.

GNARLWOOD

LOS HIJOS DE VELMORN

Pretoriano (Los Hijos de Velmorn #30)

P: Uso la reacción Pretoriano para obligar al oponente a tomar como blanco a Jedran en lugar de Velmorn. Como reacción, mi oponente empuja al atacante fuera de la zona de amenaza de Jedran. ¿Puede la acción de Ataque tomar como blanco a Velmorn de nuevo?

R: Sí.

MANADA FRONDAESPÍRITU

Sus verdaderos yo (Manada Frondaespíritu #12)

P: ¿Puedo puntuar este objetivo si algunos de mis guerreros son bestias y algunos están Inspirados?

R: Sí.

El vínculo (Manada Frondaespíritu #20)

P: ¿Puedo retirar una ficha de Espíritu de un guerrero que no pueda Curar cuando juegue esta carta?

R: Solo si también retiras una ficha de Espíritu de uno o más guerreros a los que puedes Curar.

KORTELUNÁTIKA DE GRINKRAK

Grinkrak

P: Si puntuo dos objetivos de auge en un paso de auge, ¿puedo usar dos veces la reacción Ascender (una vez puntuado cada auge)?

R: Sí.

P: ¿Puedo usar la reacción Ascender en el final de la fase?

R: No.

P: Si efectúo una acción de Ataque que tenga la habilidad Cruji, ¿en qué momento afecta dicha habilidad?

R: Despues del paso de determinar éxitos si el ataque ha resultado en un golpe crítico (consultar Habilidades críticas en el reglamento).

Objetivos de Búsqueda

P: ¿Puedo puntuar un objetivo de Búsqueda que no le haya asignado a un guerrero amigo?

R: No.

P: ¿Puedo descartar un objetivo de Búsqueda que le haya dado a un guerrero amigo?

R: No.

P: ¿Cuentan los objetivos de Búsqueda que haya asignado a guerreros amigos como cartas de objetivo en mi mano?

R: No.

P: En el final de la fase, ¿robo cartas de objetivo hasta tener tres en la mano, sin importar el número de objetivos de Búsqueda que tengan mis guerreros?

R: Sí.

P: Cuando puntuo un objetivo de Búsqueda de auge, robo otra carta de objetivo aunqueq ya tenga tres cartas de objetivo en la mano?

R: Sí.

LUCHADORAS DE GRYSELLE

P: Si Retaria efectúa una acción de Ataque con Tambalear, y el daño de dicha acción de Ataque deja al blanco fuera de combate, ¿tambalea esa acción de Ataque al blanco, y puede, por tanto, Inspirar?

R: No a ambas.

Fervor inagotable (Luchadoras de Gryselle #22)

P: Si juego esta carta y un guerrero amigo sufre precisamente 1 punto de daño, ¿se descarta este ardid?

R: No. Este ardid persiste hasta el final de la fase o hasta que reduzca daño

CARTAS UNIVERSALES

Máscaras Malévolas – Interacciones de Máscaras

P: ¿Los efectos de la acción Rictus de matanza en la mejora Eterna sonrisa pueden aplicarse varias veces si se usa más de una vez?

R: Sí.

P: Si un guerrero usa las acciones de la Eterna sonrisa y/o El Velo congelado, y esas mejoras son quebradas posteriormente, ¿se siguen aplicando esos efectos?

R: Sí.

P: ¿Puede alguno de los jugadores (su controlador o el oponente) asignar un Falso don a un guerrero que tenga la mejora Mortaja de envidia?

R: No.

P: ¿Puede Dromm, Wounder of Worlds efectuar la acción Encolerizar si está fuera de combate, tiene una mejora Mascara, y lo elijo como blanco del gabinete Nacido de la máscara?

R: No.

P: ¿Puede Deintalos the Exile efectuar la acción Danza dinámica si está fuera de combate, tiene una mejora Mascara, y lo elijo como blanco del gabinete Nacido de la máscara?

R: No.

P: Un guerrero amigo con la mejora Ojo de Vytrix efectúa una superación de Carga. Tras la acción de Movimiento, ¿puede ese guerrero elegir la acción de Ataque en la mejora Ojo de Vytrix para efectuar la acción de Ataque que es parte de esa superación?

R: No.

Cautivos del Vacío – Condiciones de Maldito por el Vacío

P: Cuando un guerrero está Maldito por el Vacío, ¿durante cuánto tiempo sigue estando Maldito por el Vacío?

R: Durante el resto de la partida. Hay una excepción, ver debajo.

P: Una mejora que vuelve a un guerrero Maldito por el Vacío es asignada a un guerrero concreto. Si esa mejora es quebrada, y no hay nada más que haga que ese guerrero esté Maldito por el Vacío, ¿el guerrero sigue estando Maldito por el Vacío?

R: No.

P: Un guerrero que está fuera de combate tiene una mejora que hace que ese guerrero esté Maldito por el Vacío. ¿Está el guerrero Maldito por el Vacío?

R: Sí.

Carta de trama Fortaleza temible

P: Cuando coloco el marcador de rasgo disponible durante el despliegue, ¿qué tipo de marcador debo colocar?

R: Coloca uno disponible de la caja de Deathgorge.

Muralla andante (Fortaleza temible #32)

P: Si un guerrero amigo tiene esta mejora, ¿puedo usar Redespliegue para empujarlo en cualquier dirección?

R: Sí.

Muerte súbita (Osados hurgadores #9)

P: ¿Puedo puntuar este objetivo mediante el daño causado por una acción de Ataque de un gambito (p. ej., Hacer hincapié)?

R: No.

P: ¿Puedo puntuar este objetivo si un guerrero enemigo queda fuera de juego gracias a un Hechizo gambito?

R: Sí.

Prospector (Osados hurgadores #32)

P: Si uso la habilidad de esta mejora para colocar un hexágono de trampa bajo un guerrero, ¿se tambalea ese guerrero?

R: No.

Hacerse obedecer (Garra y colmillo #14)

P: ¿Puedo usar este gambito para empujar a un guerrero que está adyacente a un único guerrero de modo que siga estando adyacente a ese único guerrero amigo?

R: Sí.

P: Si uso el primer "modo" de esta carta, ¿debo empujar al guerrero elegido adyacente a un guerrero amigo?

R: Sí.

Garras bestiales (Garra y colmillo #23)

P: ¿La habilidad Arrebato en esta carta afecta solo a la acción de Ataque en esta carta?

R: Sí.

Marca de la estampida (Garra y colmillo #23)

P: ¿Qué sucede cuando un guerrero con esta carta que no es salvaje se tambalea?

R: El guerrero ahora es salvaje y tiene un marcador de Tambalear pero no se ve afectado por la regla Tambalear. Esto significa que el guerrero sigue siendo salvaje y no se tambalea, pero permite interactuar con ciertas cartas que requieren que el guerrero tenga un marcador de Tambalear.

Adiestradlos (Asalto bestial #9)

P: Cuando un guerrero realiza una superación de Carga, ¿como cuántas acciones cuenta dicha superación de cara a este objetivo?

R: Cuenta como una acción de Movimiento y una acción de Ataque. Ese guerrero tendrá que realizar una acción adicional si quieres puntuar este objetivo.

Vientos de ira (Asalto bestial #22)

P: ¿Afecta esto tanto a guerreros amigos como enemigos?

R: Sí.

Incontables familiares (Asalto bestial #24)

P: Si un guerrero amigo con una carta de mejora recibe esta mejora (y por tanto ahora se considera que tiene 2 mejoras y 1 mejora adicional de Habitante), ¿puedo puntuar el objetivo de auge Bien recompensado (Manada Frondaespíritu #11)?

R: No. "Bien recompensado" exige específicamente que el guerrero en cuestión reciba una tercera o subsecuente mejora. La ficha de Familiar no es una mejora concedida al guerrero.

P: Si un guerrero amigo que solo tiene esta mejora recibe otra mejora, ¿puedo puntuar el objetivo de auge Bien recompensado (Manada Frondaespíritu #11)?

R: Sí. "Bien recompensado" exige específicamente que el guerrero en cuestión reciba una tercera o subsecuente mejora. Como se considera que el guerrero tiene 2 mejoras, la siguiente que se le da sería la tercera.

P: En un Final de la fase, ¿la ficha de Familiar concedida por esta mejora cuenta como tal a efectos de las cartas de objetivo que exigen que un guerrero tenga un cierto número de mejoras? Por ejemplo, "Bendiciones generosas" (Harrowdeep #145).

R: Sí. Recuerda que si un guerrero está fuera de combate, las fichas se eliminan de sus mejoras.

Mascota inspiradora (Asalto bestial #28)

P: ¿Puede la habilidad de esta mejora usarse si el guerrero que la tiene no puede curar ni curarse?

R: No.

Afinidades gemelas (Asalto bestial #29)

P: Si saco una mejora de Habitante que no puede darse a un guerrero con esta mejora, ¿qué le sucede a la carta?

R: Añade esa carta a tu mano..

Familiar feroz (Asalto bestial #32)

P: ¿Ignorar un dado de la tirada de ataque me impide puntuar objetivos como Destino bifurcado, que involucra el contenido de una tirada?

R: No.

NETHERMAZE

MANADA DE SKITTERSHANK

P: ¿Cuándo se Inspira Kreep Kinwhisper?

R: En el paso de Inspiración siguiente a que se cumpla su condición de Inspiración.

LOS SOMBRANATOS

P: Si mi guerrero tiene una ficha de sombra o la Piedra oscurecedora, ¿puedo usar su habilidad Emboscada de sombra para colocarlo en un hexágono que no sea de cobertura ni de borde?

R: No.

P: ¿La acción Lamprea oscura de Sylarc puede elegir a un guerrero enemigo a 4 hexágonos o menos que no esté en un hexágono de cobertura?

R: Sí.

P: Si mi guerrero tiene una ficha de sombra, ¿se considera que está en un hexágono de cobertura a efectos de habilidades, cartas de poder y cartas de objetivo de auge?

R: Sí.

CAZADORES DE HEXBANE

P: Si un guerrero enemigo usa la reacción Precio de la victoria, ¿puedo obligar a mi oponente a tomar una mejora de mi mano que pueda asignarse a un guerrero enemigo, como Reforma singular o una de las mejoras Falso don de la Triple Discordia?

R: No.

P: Si un guerrero amigo usa la reacción Precio de la victoria, ¿puedo usar esa reacción para asignarle a un guerrero enemigo la mejora Reforma singular?

R: Sí.

¡Estás acusado! (Nethermaze #86)

P: Este ardid, ¿persiste hasta que el guerrero elegido termina su activación en tu territorio, o hasta cualquier activación que termine con el guerrero elegido en tu territorio?

R: Lo segundo.

Clavos de hierro frío (Nethermaze #89)

P: ¿Qué quiere decir esta carta con “no se puede Levantar a ese blanco”?

R: Las habilidades que resultarían en que el guerrero afectado reciba una o más fichas de Levantado no pueden afectar a ese guerrero.

SANGUILEGIDOS DE DROMM

P: ¿Tengo que usar la habilidad Sanguicadenas de Herax?

R: No.

P: ¿Cuándo uso la habilidad Sanguicadenas de Herax?

R: Al inicio del paso Declarar acción.

P: ¿Puedo realizar una acción de carga con Herax en la que este termina su acción Mover a 2 hexágonos de un guerrero enemigo, siempre y cuando pueda usar su habilidad Sanguicadenas en la siguiente acción de Ataque?

R: Sí.

Llamado de la sangre (Nethermaze #112)

P: ¿Desde la perspectiva de quién se determinan los guerreros amigos y enemigos a efectos de resolver esta carta?

R: Los guerreros enemigos se determinan desde la perspectiva de cada guerrero elegido inmediatamente antes de que se los empuje.

Dominio de furia (Nethermaze #114)

P: Cuando esta carta menciona a un “guerrero enemigo”, ¿a qué enemigo se refiere?

R: Al enemigo del guerrero que efectúe la acción de Movimiento.

Odio potente (Nethermaze #124)

P: ¿Puede un guerrero con esta mejora apoyar sus propias acciones de Ataque?

R: No.

CARTAS UNIVERSALES Y DE GRAN ALIANZA

Bendición onerosa (Nethermaze #153)

P: ¿Este ardid persiste?

R: Sí. Persiste hasta el final de la partida.

Terreno perdido (Nethermaze #160)

P: Si ocupo todos los objetivos de mi territorio pero no hay objetivos en territorio de nadie, o ocupo todos los objetivos de territorio de nadie pero no hay objetivos en mi territorio, ¿puedo puntuar esta carta?

R: Sí.

Lanzarse hacia delante (Nethermaze #231)

P: ¿Inflige daño esta carta si el guerrero no es empujado?

R: No.

Bebedizo de Aguaoscura (Nethermaze #237)

P: ¿Cómo se resuelve esta carta?

R: Tira los tres dados a la vez. Luego, en el orden que elijas, resuelve los resultados de **①** y **④** uno por uno. Hay un paso de comprobar si está fuera de combate tras infligir cada punto de daño.

Carga en profundidad (Nethermaze #238)

P: Cuando juego esta carta, ¿afecta a todos los guerreros o solo a los míos?

R: Solo a tus guerreros.

P: ¿Cómo funciona esta carta?

R: Mientras persiste, cuando un guerrero amigo efectúa una acción de Movimiento, puede efectuar una acción de Movimiento con +1 Movimiento mientras la finalice en territorio enemigo o de nadie.

Horror acechante (Nethermaze #292)

P: ¿La primera habilidad de esta mejora funciona con acciones de Ataque que no usan dados de ataque (p. ej. acciones de Ataque de hechizo)?

R: No.

HARROWDEEP

P: Algunas cartas instan a que “tú” (es decir, el jugador) voltee un marcador de rasgo, y otras instan a que lo haga “tu banda”. ¿Son lo mismo?

R: Sí.

P: Cuando se elige para un ardid a un guerrero con una o más mejoras Ilusión asignadas, ¿se quiebran las mejoras antes o después de resolverse dicho ardid?

R: Antes.

P: ¿Un marcador de hexágono de penumbra es un marcador de rasgo?

R: Sí.

LA PANDA AZTUTA

P: La habilidad Orden aztuta, de Mannok, alude a “este guerrero”. ¿Se refiere a Mannok?

R: Sí.

BUCANEROS DE BLACKPOWDER

P: ¿Pueden los guerreros con la reacción Dedos largos usar esa reacción si el blanco de su acción de Ataque ha quedado fuera de combate?

R: Sí.

P: ¿Pueden los guerreros con la reacción Dedos largos usar esa reacción si el blanco de su acción de Ataque ya no está adyacente a ellos?

R: Sí.

P: Si uso Munición improvisada mientras mi Blackpowder amigo ya está equipado con El último puñado de balas, ¿sigue sufriendo 1 de daño aunque no esté en un marcador de rasgo fuera de tu territorio?

R: No.

LOS MUERTOS EXILIADOS

P: Cuando Prentice Marcov realiza la acción Titiritero, ¿puede la acción que realiza Regulus ser una acción de Carga, incluso si Regulus tiene uno o más marcadores de Movimiento?

R: No.

P: Cuando Prentice Marcov realiza la acción Titiritero, ¿puede la acción que realiza Regulus ser una acción de Carga, incluso si Regulus tiene uno o más marcadores de Carga?

R: Sí.

CARTAS UNIVERSALES Y DE GRAN ALIANZA

Maniobra cauta (Harrowdeep #135)

P: ¿Qué pasa si uso Maniobra cauta y elijo a un guerrero que tiene asignada la mejora Amenaza giratoria (Direchasm, Arena Mortis #32)?

R: Cuando has resuelto la tirada de dispersión para el guerrero elegido, si puedes resolver esa habilidad de dispersión de un modo que satisfaga la condición de Maniobra cauta, hazlo. De otro modo, el gambito no tiene efecto y se descarta.

Camino de Muerte (Harrowdeep #163)

P: ¿Puedo puntuar esta carta si hay uno o más guerreros enemigos en mi territorio, pero no en territorio de nadie, o si hay uno o más guerreros enemigos en territorio de nadie, pero ninguno en mi territorio?

R: No.

Sangre de trogoth (Harrowdeep #186)

P: ¿Puedo usar la reacción de esta mejora cuando se la asigne a un guerrero?

R: Sí.

Pelea entre iguales (Harrowdeep #191)

P: ¿Puedo puntuar Pelea entre iguales si he obtenido un éxito normal y mi oponente ha obtenido uno crítico?

R: Sí. El número de éxitos es el mismo, así que no importa si son normales o críticos siempre y cuando la acción de Ataque fracase.

Baño de oscuridad (Harrowdeep #233)

P: Si juego Baño de oscuridad en el último ciclo de poder de la ronda 3 y elijo el efecto que persiste, ¿persiste hasta el final de la partida?

R: Sí.

Piedra oscurecedora (Harrowdeep #276)

P: Si un guerrero tiene la mejora Piedra oscurecedora, ¿puedo usar el ardid Baño de oscuridad para empujar a ese guerrero a un hexágono que no era un hexágono de cobertura al inicio del empujón?

R: No.

P: Si mi guerrero tiene la mejora Piedra oscurecedora, ¿se considera que está en un hexágono de cobertura a efectos de habilidades, cartas de poder y cartas de objetivo?

R: Sí.

DIRECHASM

Primacía

Para consultas de bandas específicas relativas al marcador de Primacía, consultar más adelante en este documento el epígrafe de preguntas frecuentes de la banda en cuestión.

P: ¿Cuándo obtiene exactamente un jugador el marcador de Primacía tras una activación? ¿Qué ocurre si ambos jugadores pueden reclamarlo?

R: La asignación del marcador de Primacía se resuelve una vez resueltas todas las posibles reacciones al final de la activación, antes de puntuar los objetivos de auge.

Una vez resueltas las reacciones al final de la activación, los jugadores comprueban si han cumplido las condiciones que les permitan obtener el marcador de Primacía.

Esas condiciones son:

(i) las tres condiciones indicadas en la carta de reglas de Primacía.

(ii) las condiciones generadas por las siguientes cartas y habilidades: Defensor dominante, Ira primaria, Reivindicar dominio, Reivindicación de supremacía, y Corredor orgulloso.

Una vez comprobadas estas condiciones, asigna el marcador de Primacía utilizando las siguientes reglas:

Si solo un jugador cumple alguna de estas condiciones y este jugador no tiene el marcador de Primacía, obtiene el marcador de Primacía.

Si ambos jugadores cumplen una o más de estas condiciones y uno de ellos tiene el marcador de Primacía, el jugador sin el marcador de Primacía obtiene el marcador de Primacía. Esto se debe a que un jugador no puede obtener el marcador de Primacía si ya lo tiene.

Si ambos jugadores cumplen una o más de estas condiciones y ninguno de ellos tiene el marcador de Primacía, se desempata como se describe en las reglas de secuencia del reglamento. El ganador del desempate elige qué jugador obtiene primero el marcador de Primacía. Ese jugador obtiene el marcador de Primacía, y después el otro jugador obtiene el marcador de Primacía.

P: Si ninguno de los jugadores tiene una carta relacionada con los marcadores de Primacía en sus mazos, ¿puede alguno de ellos obtener el marcador de Primacía?

R: No.

P: Si un jugador tiene una o más cartas de Primacía en su mazo, y su oponente no tiene ninguna, ¿puede ese oponente obtener el marcador de Primacía?

R: Sí.

P: Si tengo el marcador de Primacía y se lo doy a otro jugador, ¿se considera que he descartado el marcador de Primacía?

R: No.

P: ¿Puedo reunir las condiciones para obtener el marcador de Primacía al final de una activación dejando a un guerrero enemigo fuera de combate con una acción de Ataque generada por una reacción tras esa activación?

R: No.

P: Si tengo el marcador de Primacía al final de una activación y tanto mi oponente como yo reunimos las condiciones para obtener el marcador de Primacía, ¿qué sucede?

R: Tú no puedes obtener el marcador de Primacía, así que tu oponente obtiene el marcador de Primacía. Pero si tienes Henchido de orgullo en tu mano, puedes puntuar ese objetivo aunque ya no tengas el marcador a la hora de puntuar el objetivo.

P: ¿Puedo jugar Fingir fuerza, Aspecto invencible, Más músculo o Emoción de la caza si tengo el marcador de Primacía?

R: No. No puedes obtener el marcador de Primacía si ya lo tienes, por tanto no pueden reunirse las condiciones de esos ardides.

P: No tengo el marcador de Primacía y en una activación un guerrero amigo deja fuera de combate a un líder enemigo con una acción de Ataque. ¿Puedo jugar Emoción de la caza y puntuar Henchido de orgullo?

R: Sí. Emoción de la caza es una reacción que sigue al final de la activación, por tanto se resuelve antes de que compruebes qué jugadores satisfacen las condiciones de Primacía tras la activación.

P: ¿Puedo jugar Recursos sin explotar si tengo el marcador de Primacía para puntuar Henchido de orgullo?

R: No. Si tienes el marcador de Primacía debes elegir robar tres cartas de poder.

P: ¿Puedo jugar Reivindicar dominio o Reivindicación de supremacía si tengo el marcador de Primacía?

R: Sí.

P: Un guerrero amigo con la mejora Resistencia altaiva queda fuera de combate por una acción de Ataque. ¿Sigo ganando el marcador de Primacía por la mejora Resistencia altaiva?

R: Sí.

P: Si tengo el marcador de Primacía cuando juego Reivindicar dominio o Reivindicación de supremacía y aún tengo el marcador de Primacía al final de la activación, ¿puedo puntuar Henchido de orgullo?

R: Sí.

P: Un guerrero con Defensor dominante no obtiene ningún éxito en una tirada de defensa. ¿Cuándo se descarta el marcador de Primacía?

R: Se descarta después del paso 3 de la secuencia de combate.

P: ¿Puedo puntuar Orgullo herido si un guerrero amigo deja fuera de combate a un guerrero enemigo que tiene asignada la mejora Defensor dominante, si mi oponente tenía el marcador de Primacía cuando declaré la acción de Ataque y no obtuvo ningún éxito en la tirada de defensa?

R: No. El marcador de Primacía se descarta antes de que el guerrero enemigo quede fuera de combate, por lo que no se reúnen las condiciones para puntuar.

P: Un guerrero con Señor de comandantes, Maestro duelista, Ama de los despojos o Amo de las sendas queda fuera de combate por una acción de Ataque. ¿Cuándo se descarta el marcador de Primacía?

R: Se descarta después del paso 6 de la secuencia de combate.

P: Un guerrero con Ama de los despojos deja fuera de combate a un guerrero enemigo con una acción de ataque. ¿Cuándo obtiene su jugador el marcador de Primacía?

R: Obtiene el marcador de Primacía después del paso 6 de la secuencia de combate.

P: ¿Puedo puntuar Orgullo herido si un guerrero amigo deja fuera de combate a un guerrero enemigo que tenga Señor de comandantes, Maestro duelista, Ama de los despojos o Amo de las sendas si mi oponente tenía el marcador de Primacía cuando declaré la acción de Ataque?

R: Sí. El marcador de Primacía se descarta después de que el guerrero enemigo quede fuera de combate, por lo que se reúnen las condiciones para puntuar.

P: Un jugador con el marcador de Primacía juega Engallarse y luego uno de sus guerreros efectúa una acción de Ataque que fracasa.

¿Cuándo se descarta el marcador de Primacía?

R: Descarta el marcador de Primacía después del paso 4 de la secuencia de combate durante esa acción de Ataque que fracasa.

P: Utilizo Fingir fuerza para obtener el marcador de Primacía. Más adelante en la ronda vuelvo a cumplir las condiciones para obtener el marcador de Primacía de nuevo. ¿Obtengo un punto de gloria gastado al final de la ronda o debo descartar el marcador de Primacía debido al efecto de Fingir fuerza?

R: El efecto persistente de Fingir fuerza requiere descartar el marcador de Primacía. Esto se producirá aunque, tras obtener el marcador de Primacía debido a Fingir fuerza y descartarlo luego, el marcador de Primacía se obtenga de nuevo al cumplir una condición distinta.

LA FUNCIÓN PAVOROSA

P: Cuando uso Dolor compartido para redirigir daño, ¿qué se considera que ha infligido el daño?

R: El atacante.

EXPOLIADORES DE KHAGRA

P: ¿Voltear un objetivo con cartas como Llamada del simbionte cuenta a efectos de la condición de Inspiración de los Expoliadores de Khagra?

R: No.

ACECHADORES SANGUIESTELADOS

Cazador invisible (Direchasm #111)

P: Cazador invisible específica que Otapatl no está fuera de combate cuando lo retiras del tablero. ¿Significa esto que Otapatl se considera un guerrero superviviente mientras no esté en el tablero a efectos de puntuar objetivos como Adelantado a la cacería?

R: No. “Un guerrero superviviente” es otra manera de referirse a “Un guerrero en el campo de batalla”.

LA CORTE CARMESÍ

P: Si Gorath lanza con éxito Transferencia vil y se asigna a un guerrero enemigo una ficha de herida, ¿se considera que se ha infligido daño a ese guerrero enemigo?

R: Sí.

Transformación bestial (Direchasm #141)

P: ¿Se puede elegir a un guerrero sin mejoras para el gabinete Transformación bestial?

R: Sí.

PEÑALOKA DE HEDKRAKKA

P: ¿Obtengo el marcador de Primacía si un Dakko Sharp-stikka amigo efectúa una superacción de Carga en un objetivo en territorio enemigo si hay un guerrero enemigo a 2 hexágonos o menos de él tras la acción de Movimiento, pero no después de la acción de Ataque?

R: No.

P: Si un guerrero Peñaloka amigo deja fuera de combate a un líder enemigo con una acción de Ataque durante una activación, ¿puede reclamar el marcador de Primacía dos veces seguidas: una por dejar fuera de combate a un líder enemigo y otra por su reacción Ira primaria, y por tanto puntuar Henchido de orgullo como resultado?

R: Sí. Estas dos habilidades simultáneas se resuelven como se describe en las reglas de secuencia del reglamento.

Primitiva brutalidad (Direchasm #178)

P: ¿Puedo jugar Primitiva brutalidad si tengo el marcador de Primacía para puntuar Henchido de orgullo?

R: No. Si tienes el marcador de Primacía y juegas Primitiva brutalidad, debes elegir descartar el marcador de Primacía.

ALMANCURSIÓN DE ELATHAIN

P: ¿Puedo empujar a un guerrero que no pueda ser presionado cuando utilizo la habilidad Aguas revueltas de Tammael?

R: Sí.

P: ¿Comienza Spinefin la partida fuera de combate si decides no desplegarlo?

R: Sí.

P: ¿Puede un jugador elegir la primera opción en la reacción de Spinefin si no hay marcadores de cardumen amigos en el campo de batalla?

R: Sí.

P: Si dos guerreros de Almaincursión de Elathain tienen uno o más fichas de herida, y se infinge a Spinefin suficiente daño como para dejarlo fuera de combate, ¿se Inspiran los Despojos de Gusano?

R: Sí.

P: Si mi oponente juega una carta que me da la opción de descartar cartas para evitar un efecto, como Pesadillas olvidadas, Tormenta furibunda, Luz señuelo o Presión aplastante, ¿qué sucede si no puedo descartar las cartas requeridas?

R: Si no puedes descartar el número de cartas requerido, debes elegir una opción diferente.

Pesadillas olvidadas (Direchasm #241)

P: ¿Cómo interactúa Pesadillas olvidadas con las acciones de Ataque con la clave Segar?

R: Cuando un guerrero enemigo efectúa una acción de Ataque con Segar mientras tu carta Pesadillas olvidadas está en efecto, determina cuántos guerreros constituirían normalmente el blanco. Tu oponente resuelve esa cantidad de acciones de Ataque para el atacante, una a una, y cada vez debe descartar una carta de poder o permitirte elegir el blanco de esa acción de Ataque (podría tratarse del mismo guerrero más de una vez).

CARTAS UNIVERSALES

Confianza suprema (Direchasm #325)

P: ¿Podría puntuar Confianza suprema si he utilizado la mejora Amo de las sendas para colocar a mi guerrero en un marcador de objetivo en territorio enemigo?

R: No, a no ser que otro guerrero amigo ocupe ya un objetivo en territorio enemigo cuando tu guerrero efectúe la acción de Amo de las sendas.

P: ¿Puedo puntuar Confianza suprema al final de la ronda, tras descartar el marcador de Primacía, para obtener 1 punto de gloria?

R: No.

Fingir fuerza (Direchasm #359)

P: ¿Puede jugarse Fingir fuerza si ya se tiene el marcador de Primacía?

R: No.

Resistencia feroz (Direchasm #363)

P: Cuando juego Resistencia feroz, ¿puedo elegir un guerrero sin fichas de herida al que aplicarle los efectos de la carta?

R: Sí. En este caso, la carta insta a eliminar tantas fichas de herida como el número de \mathbb{H} obtenidos en la tirada. Como esto no especifica un mínimo (p. ej., uno o más) el número de fichas de herida retiradas en este caso puede ser 0. Recuerda que si no se retiran fichas de herida de la carta de guerrero, no se considera que se ha curado al guerrero.

Estación de caza (Direchasm #375)

P: Si Estación de caza está en juego, ¿se aplica a todos los guerreros o solo a los guerreros supervivientes?

R: Estación de caza solo se aplica a los guerreros supervivientes.

Trifulca (Direchasm #398)

P: Si hay varios guerreros empatados al valor más bajo del atributo Heridas entre los guerreros supervivientes, ¿puedo elegir a uno de esos guerreros para que se beneficie de los efectos del gambito Trifulca?

R: Sí.

Armadura de despecho (Direchasm #424)

Absorción de sustancia (Direchasm #430)

P: ¿Cómo interactúan Armadura de despecho y Absorción de sustancia cuando se asignan al mismo guerrero?

R: Absorción de sustancia no tendrá ningún efecto.

Ojo experimentado (Direchasm #439)

P: Un guerrero con Ojo experimentado tiene por blanco de una acción de Ataque a un guerrero con Fuerza del terror. ¿Cuántos dados de ataque puede repetir el atacante?

R: Dos.

P: Un guerrero con Ojo experimentado tiene por blanco de una acción de Ataque a Hrothgorn el Trampero (quien no tiene asignada ninguna mejora). ¿Cuántos dados de ataque puede repetir el atacante?

R: Uno.

P: Un guerrero con Ojo experimentado tiene por blanco de una acción de Ataque a un guerrero con Ojo experimentado. ¿Cuántos dados de ataque puede repetir el atacante?

R: Uno.

Hambre de éxito (Direchasm #450)

P: ¿Puedes reaccionar varias veces seguidas con Hambre de éxito si fallas varios ataques seguidos (siempre que tengas suficientes marcadores de hambre para reaccionar y el daño no haya dejado fuera de combate al atacante)?

R: Sí.

Corredor orgulloso (Direchasm #469)

P: Si un guerrero con esta carta de mejora asignada queda fuera de combate durante la fase de acción, ¿descarto el marcador de Primacía al final de la fase de acción?

R: No.

Asesino desmandado (Direchasm #470)

P: Si un miembro de la banda Los Hachas Escogidas tiene asignada la mejora Asesino desmandado, efectúa un ataque Segar, falla y yo decido jugar Juramentado para volver a intentar el ataque, ¿qué ocurre?

R: Si la última acción de Ataque Segar es la primera acción de Ataque que falla en esa superacción, la superacción se completa y se infinge al guerrero de Los Hachas Escogidas 2 de daño antes de poder usar Juramentado. Si el guerrero sobrevive a ese daño, y el jugador usa Juramentado para que ese guerrero efectúe otra acción de Ataque Segar, se infinge de nuevo al guerrero de Los Hachas Escogidas 2 de daño una vez que esa nueva superacción se ha completado.

Si fracasa una acción de Ataque aparte de la última acción de Ataque de la superacción Segar, entonces, cuando se use la reacción Juramentado, el guerrero de Los Hachas Escogidas efectúa una nueva acción de Ataque Segar y la acción de Ataque Segar original queda pendiente, “en espera”. Una vez resuelta la acción de Ataque efectuada con Juramentado, se infinge al guerrero de Los Hachas Escogidas 2 puntos de daño. Después se reanuda la acción de Ataque original Segar. Una vez resuelta dicha acción de Ataque, se infinge otros 2 puntos de daño al guerrero de Los Hachas Escogidas.

Piedra voraz (Direchasm #471)

P: Si un guerrero amigo tiene Piedra voraz, ¿cómo interactúa con las condiciones de Inspiración/Sed de sangre de La Corte Carmesi?

R: Sigue las reglas de secuencia del reglamento. En este caso, si la Piedra voraz está en un guerrero amigo de La Corte Carmesi, el jugador controlador elige el orden en el que aplican las habilidades “al final de la fase de acción”. Si la Piedra voraz está en un guerrero enemigo, los jugadores resuelven un desempate para determinar qué habilidad usar primero, como se describe en las reglas de secuencia.

Semblante salvaje (Direchasm #479)

P: ¿Cuántas repeticiones de tirada proporciona de por sí Semblante salvaje?

R: Una.

P: ¿La clave de restricción Cazador en una mejora como Talismán de cazador se considera una “mención de la clave Cazador” a efectos de obtener una repetición de tirada de Semblante salvaje?

R: Sí.

PACK DE CARTAS ESENCIALES

Velocidad del duelistas (Pack de cartas esenciales #45)

P: ¿Puedo usar esta reacción durante la superacción de un guerrero enemigo?

R: No.

CACERÍA SALVAJE DE SKAETH

Trampa de Kurnoth (Beastgrave #37)

P: ¿Puedo puntuarla aunque el guerrero enemigo tenga la clase Volador o no pueda sufrir daño debido a hexágonos letales?

R: Sí.

LA GUARDIA TORVA

P: ¿Puede el Duque Crakmarrow efectuar la acción Llamada ghoul (con o sin la habilidad Reclutar) si no hay Crypt Ghouls amigos fuera de combate?

R: No.

P: Si se usa Llamada ghoul y los tableros de juego están situados en diagonal, la línea trazada por el marcador de dispersión puede salir y volver a entrar en el campo de batalla. Cuando esto sucede, ¿en qué hexágono coloco al Crypt Ghoul?

R: En el hexágono vacío más alejado en la dirección determinada, el cual puede estar después de que la línea haya salido y vuelto a entrar en el campo de batalla.

P: Cuando uso Llamada ghoul, ¿qué sucede si no puedo colocar al Crypt Ghoul (por no haber hexágonos vacíos en la dirección obtenida)?

R: Que no puedes colocar al Crypt Ghoul.

P: Cuando uso Llamada ghoul, ¿puede el hexágono en que está el marcador de dispersión ser el hexágono vacío más alejado de dicho marcador (p. ej., si lo coloco en un hexágono de borde)? En otras palabras, ¿puedo colocar un Crypt Ghoul en el hexágono del marcador de dispersión?

R: No.

Hedor de la victoria (Beastgrave #85)

P: Si un guerrero es empujado con Hedor de la victoria tras el ataque con éxito, pero antes del paso de infijir daño, ¿se le puede considerar que está apoyando a efectos de cartas como Ardid rastreo (para aumentar el daño que se va a infijir) o ¡Valiente hazaña!?

R: Sí.

Olfato del cazador (Beastgrave #91)

P: Si Valreek tiene esta mejora asignada, ¿cómo funciona?

R: Mientras Valreek está en el campo de batalla y tiene esta mejora, todos los guerreros enemigos tienen la clave Presa, aunque estén fuera de combate. Si Valreek está fuera de combate, la mejora no tiene efecto.

Arma arrebatada (Beastgrave #94)

P: ¿Infinge daño Arma arrebatada cuando se aplica durante un final de la fase?

R: Sí

COLMIBRAMANTES DE RIPPA

Cargado de botín (Beastgrave #104)

P: ¿Puedes puntuar Cargado de botín usando un guerrero con 3 o más mejoras asignadas que se encuentre fuera de combate?

R: No.

P: ¿Se puede puntuar Cargado de botín si las mejoras asignadas están repartidas entre dos o más guerreros?

R: No.

De milagro (Beastgrave #112)

P: ¿Cuál la ventana de reacción de esta carta?

R: Tras el paso de determinar éxitos de una acción de Ataque que fuese a infijir daño a este guerrero, o después de jugarse un gabinete que fuese a infijir daño a este guerrero.

Cazador flanqueador (Beastgrave #121)

P: ¿Se puede usar esta reacción después de que un guerrero lleve a cabo una superación de Carga?

R: Sí.

DESPOJOS DE GUSANO**Resistencia bendecida (Beastgrave #129)**

P: Si el guerrero blanco sobrevive a la acción de Ataque pero queda fuera de combate durante una reacción realizada durante esa acción de Ataque o al ser presionado hacia un hexágono letal, ¿se puede puntuar esta carta?

R: No.

P: Si el guerrero blanco sobrevive a la acción de Ataque pero queda fuera de combate durante una reacción realizada tras esa acción de Ataque, como Foso trampa, ¿se puede puntuar esta carta?

R: Sí.

Bendición de herrumbre (Beastgrave #142)

P: ¿Cambia esto el número de dados a tirar en las tiradas de defensa del guerrero enemigo?

R: No.

Físico colosal (Beastgrave #153)

P: ¿Cómo aplico el -1 Movimiento de esta mejora si Fecula tiene asignada Diadema de conquistadora?

R: El guerrero con esta mejora asignada tiene un atributo

Movimiento equivalente al atributo de Fecula -1 (por tanto, si Fecula tiene un atributo Movimiento de 4, el guerrero tendrá uno de 3).

TRAMPEROS DE HROTHGORN

P: ¿Cómo funciona la habilidad de Hrothgorn que hace que todos los guerreros enemigos sean Presas?

R: Mientras Hrothgorn está en el campo de batalla, todos los guerreros enemigos tienen la clave Presa, aunque estén fuera de combate. Mientras Hrothgorn está fuera de combate, la habilidad no tiene efecto alguno.

P: Si Bushwakka entra en el hexágono en que está su Trampa, ¿sufre daño?

R: No.

P: Si Bushwakka entra en el hexágono en que está la Trampa de otro Bushwakka, ¿sufre daño?

R: Sí.

P: ¿Es la Trampa un hexágono letal o un marcador de rasgo?

R: No.

P: ¿La miniatura Trampa se considera que es un guerrero?

R: No.

P: Si un hexágono contiene la Trampa, ¿deja de ser un hexágono vacío?

R: No.

P: ¿Puede Bushwakka colocar la Trampa en el mismo hexágono que un objetivo, o en un hexágono letal, o en el mismo hexágono que otra Trampa?

R: Sí.

P: ¿Qué sucede cuando un guerrero entra en un hexágono que contiene la Trampa y es un hexágono letal?

R: La Trampa infinge 2 de daño a ese guerrero y a continuación, si el guerrero no ha quedado fuera de combate, el hexágono letal le infinge 1 de daño.

P: ¿Qué sucede cuando un guerrero entra en un hexágono que contiene dos o más miniaturas de Trampa?

R: Usa las reglas de secuencia.

P: ¿Puede dañar la Trampa a guerreros que no se ven afectados por hexágonos letales?

R: Sí.

P: Si Bushwakka queda fuera de combate, ¿permanece la Trampa en el campo de batalla? ¿Sigue funcionando como se describe en la carta de guerrero de Bushwakka?

R: Sí.

PACTO AFILADO DE MORGWAETH

P: Si Khamyss tiene asignada la mejora Golpe clarividente, ¿puede utilizar su acción de Ataque con la rodela afilada tras realizar la acción de Ataque Golpe clarividente? Y en tal caso, ¿ese ataque se efectúa antes o después de resolverse la acción de Ataque de su oponente?

R: Sí. Ambas acciones de Ataque ocurren antes de resolverse la acción de Ataque del enemigo.

CARTAS UNIVERSALES**Arrinconado (Beastgrave #270)**

P: Esta carta menciona territorio enemigo. ¿Significa eso el territorio de cualquier otro jugador salvo el atacante?

R: Sí.

Por sorpresa (Beastgrave #322)

P: ¿Puedes empujar a un guerrero con esta carta si ya es un guerrero que apoya, siempre que lo siga siendo tras ser empujado?

R: No.

P: ¿Puedes empujar a un guerrero con Por sorpresa si dicho guerrero apoya mediante Vínculo espiritual?

R: No.

Agotamiento (Beastgrave #338)

P: ¿Agotamiento cuenta cada acción de una superación de forma individual?

R: Sí.

P: ¿Agotamiento tienen cuenta la habilidad Reclutar del Duque Crakmarrow, o una Llamada Ghoul realizada como parte de una habilidad Reclutar?

R: No. La habilidad Reclutar no es parte de una activación.

Huida por los pelos (Beastgrave #354)

P: Si el daño infligido a un guerrero se modifica a 1 por habilidades como Guardia arcana o la habilidad de los Despojos de Gusano, ¿puedes seguir reaccionando con esta carta?

R: Sí.

P: Si esta carta se usa como reacción a una acción de Ataque que infinge 1 de daño, ¿la acción de Ataque fracasa?

R: Sí.

P: Si esta carta se usa como reacción a una acción de Ataque que infinge 1 de daño, ¿el blanco puede seguir presionado por esa acción de Ataque?

R: Sí.

Dardo de locura (Beastgrave #355):

P: ¿El efecto de Dardo de locura se aplica también a las acciones de Ataque que el guerrero obtiene debido a cartas de mejora?

R: Sí.

P: ¿Puede Dardo de locura afectar a las acciones de Ataque de hechizo?

R: Sí. Ten en cuenta que un ☀ es siempre un éxito, por lo que aún sería posible (aunque difícil) realizar esa acción de Ataque de hechizo.

Forma bestial (Beastgrave #378)

P: Si saco un ⚡ y un ☀ en la tirada de hechizo por este hechizo, ¿se lanza?

R: No.

P: ¿Un símbolo Innato cuenta como uno de los símbolos necesarios para lanzar esta carta?

R: Sí.

Lanza larvaria (Beastgrave #411)

P: ¿Se puede reducir el daño que infinge esta acción de Ataque? (p. ej. mediante Talismán de robustez o Demencia inmune?)

R: Sí. Esas cartas reducen el daño infligido, no el atributo Daño. Debilitar, por otro lado, no afecta a Lanza larvaria.

P: ¿Se puede cambiar el atributo Daño de esta acción de Ataque (p. ej. mediante Dardo de locura)?

R: No.

Truco peleón de Quintok (Beastgrave #420)

P: ¿Puede mi guerrero lanzar este hechizo si no tiene un guerrero enemigo adyacente?

R: No.

Reflejos de supervivencia (Beastgrave #431)

P: Cuando asigno Reflejos de supervivencia a un guerrero, ¿le asigno un marcador de Guardia?

R: No. Si ese guerrero es una Presa, simplemente está en Guardia.

P: ¿Puedo asignar Reflejos de supervivencia a un guerrero que tiene ya uno o más marcadores de Guardia?

R: Sí.

Distracción (Pack Obsequio Beastgrave #14)

P: Tras jugar Distracción, ¿puedo elegir un guerrero que no puede ser empujado?

R: No.

Rebote (Pack Obsequio Beastgrave #21)

P: Si un Rebote con éxito termina la secuencia de combate, ¿hay la oportunidad de reaccionar con reacciones de "durante una acción de Ataque que fracase", como Puño ensangrentado?

R: No.

P: ¿Cuándo puedo jugar Rebote?

R: Tras el paso 3 de la secuencia de combate.

Una jugada arriesgada (Beastgrave – Arena Mortis #1)

P: ¿Podéis aclarar cómo infinge daño este gambito, a efectos de cartas que reducen el daño como Piel endurecida o Resiliencia enfermiza?

R: Infinge 1 de daño por cada ⚡; es decir, el daño se infinge de uno en uno, por lo que las cartas como Piel endurecida no tienen efecto.

La Corona de los muertos (Beastgrave – Arena Mortis #37)

P: ¿Puedes robar cartas con la reacción La Corona de los muertos aunque solo tengas una carta restante en tu mazo de poderes?

R: No.

Visión de Gloria (Beastgrave – Arena Mortis #39)

P: ¿Es posible usar la reacción de Visión de Gloria si ese guerrero no tiene marcadores de Movimiento o Carga (para puntuar Tácticas instintivas)?

R: No.

CAMPEONES DE DREADFANE

CONDENADORES DE IRONSOUL

Flanquear (Campeones de Dreadfane #18)

P: ¿Esta carta te permite empujar al guerrero elegido o a ambos guerreros?

R: Al guerrero elegido.

BANDADA DE LADY HARROW

P: ¿Cómo funciona la reacción de Lady Harrow Inspirada durante una superación de Ataque con Segar de un guerrero enemigo que no la tenga a ella como blanco?

R: Cuando se resuelve cada acción de Ataque dentro de esa superación, si esa acción de Ataque no tiene a Lady Harrow como blanco, puedes usar su reacción.

Una voluntad (Campeones de Dreadfane #42)

P: ¿Puedo puntuar esta carta si cumple la condición tras empujar a mi guerrero con la mejora Grebas de celeridad?

R: Sí.

Aspecto aterrador (Campeones de Dreadfane #50)

P: ¿Puede esta carta empujar a un guerrero que no puede ser elegido por gambitos?

R: Sí.

NIGHTVAULT

ROMPEMALDICIONES DE STORMSIRE

P: ¿Cómo funciona Romper contra Ammis y Rastus de los Rompemaldiciones de Stormsire cuando están Inspirados? (y cualquier símbolo de apoyo relevante), pero no símbolos como éxitos cuando sean blanco de una acción de Ataque con Romper.

R: Cuando una acción de Ataque tiene Romper, el blanco no puede contar los símbolos ⚡ como éxitos en su tirada de defensa. Esto supone que Ammis y Rastus, una vez Inspirados, pueden usar símbolos ☀ y ☀ (y cualquier símbolo de apoyo relevante), pero no símbolos ⚡ como éxitos cuando sean blanco de una acción de Ataque con Romper.

P: Si uno de mis guerreros lanza un hechizo, ¿cuándo queda Inspirado ese guerrero?

R: En el paso de Inspiración, tras resolver el hechizo.

En el caso de un hechizo que permanezca en efecto hasta un suceso concreto, por ejemplo Esfera de Ghur, ese hechizo no se considera resuelto hasta después de ese suceso, y el guerrero no quedará Inspirado hasta el paso de Inspiración que siga a ese punto.

En el caso de la acción de hechizo Potenciar, y hechizos que persisten, como Neblina arcana, esos hechizos se consideran resueltos en cuanto se han lanzado, lo que significa que el guerrero queda Inspirado en el primer paso de Inspiración tras lanzar el hechizo.

P: *La habilidad en la cara de Inspirado/a de las cartas de guerrero de Ammis y Rastus, ¿es un modificador a su atributo Defensa?*

R: No.

Rayos encadenados (Nightvault #11)

P: *Si la cadena de Rayos encadenados pasa sobre el mismo guerrero enemigo más de una vez, ¿le infinge más de 1 de daño?*

R: No.

Reunir la tormenta (Nightvault #14)

P: *Durante cuánto tiempo persiste este ardid?*

R: Persiste hasta el siguiente hechizo que tu banda intente lanzar.

Báculo eléctrico (Nightvault #21)

P: *Qué ocurre si lanzo el hechizo de la mejora Báculo eléctrico en el mismo guerrero más de una vez?*

R: Las acciones de Ataque de ese guerrero con un único blanco tienen +1 Alcance cada vez que se le lanza con éxito el hechizo, hasta el final de la ronda.

OJOS DE LOS NUEVE

P: *Es un hechizo la acción de la carta de Vortemis de invocar al Blue Horror?*

R: No.

P: *K'charik se Inspira si está adyacente a Turosh, Narvia o un Horror cuando efectúan una acción de Ataque con éxito?*

R: No. Sus acciones de Ataque no son hechizos.

P: *K'charik se Inspira si está adyacente a un mago enemigo que lanza un hechizo?*

R: Sí.

P: *Puede el Blue Horror quedar fuera de combate? Puede un jugador obtener un punto de gloria por dejar fuera de combate a un Blue Horror? Pueden puntuarse objetivos relacionados con dejar fuera de combate a guerreros dejando fuera de combate a un Blue Horror?*

R: No. Cuando el Blue Horror fuese a quedar fuera de combate, se sustituye por los Brimstone Horrors. No llega a quedar fuera de combate.

P: *Si un Blue Horror fuese a quedar fuera de combate debido al daño durante su acción de Movimiento o Carga (p. ej., a causa de un hexágono letal), ¿qué sucede?*

R: La miniatura Blue Horror se sustituye por la miniatura Brimstone Horrors en el hexágono donde el Blue Horror hubiese quedado fuera de combate. Retira todos los marcadores del guerrero. Si el guerrero aún no se ha movido tantos hexágonos como su atributo Movimiento, puede continuar esa acción de Movimiento. Si el guerrero efectuaba una acción de Carga, termina de resolver esa acción de Carga. En cualquier caso, sitúa un marcador de Movimiento o Carga junto al guerrero de la manera habitual.

P: *Empiezan la partida los Blue Horror/Brimstone Horrors fuera de combate?*

R: Sí.

P: *Se consideran los Blue Horrors y Brimstone Horrors dos guerreros fuera de combate al inicio de la partida o un guerrero?*

R: Uno.

VAZILONEZ DE ZARBAG

P: *Cómo interactúa Movimiento reflejo con la acción especial de Sourtongue Inspirado?*

R: La reacción Movimiento reflejo puede efectuarse después de que cualquier otro guerrero sea empujado por Snirk (en cuyo caso se trata de un empujón de 1 hexágono) o tras completarse la acción de Snirk (en cuyo caso se trata de un empujón equivalente al número de hexágonos que fue empujado Snirk).

P: *Debo empujar a Sourtongue Inspirado 3 hexágonos cuando uso su acción especial, o puede optar por empujarlo solo 2, 1 o incluso 0 hexágonos?*

R: Debes empujarlo 3 hexágonos, a menos que el empujón se vea impedido tal como describe su carta de guerrero.

P: *Si Snirk es empujado durante la acción especial de Sourtongue Inspirado por otra cosa aparte de su acción especial (p. ej., Movimiento reflejo), ¿puedo seguir resolviendo después su acción especial?*

R: No.

P: *Puede la acción especial de Sourtongue Inspirado crear una cadena que se extienda hasta un hexágono incompleto?*

R: No. No se infinge daño a Snirk cuando esto sucede.

P: *Puede un gambito permitir a Sourtongue Inspirado efectuar una acción de Movimiento, Carga o Ataque, o estar en Guardia?*

R: No.

P: *Cuando Drizgit usa la acción de su carta de guerrero para permitirse a él y a Squigs amigos adyacentes efectuar una acción de Movimiento, ¿en qué orden se resuelven las acciones de Movimiento?*

R: Una cada vez, en el orden que elija el jugador de Drizgit.

P: *Cómo interactúa con Huidizo la acción de la carta de guerrero de Drizgit?*

R: Cuando Drizgit efectúa una acción de Movimiento usando la acción de su carta de guerrero, esto puede iniciar la reacción Huidizo de un guerrero amigo adyacente.

P: *La acción de Drizgit que le permite a él y a los Squigs amigos adyacentes efectuar acciones de Movimiento, ¿es una superacción?*

R: Sí.

CAZADORES DIVINOS JURADOS

P: *En las cartas de objetivo "Juramento", ¿qué significa revelarlas?*

R: Si lo deseas, al inicio de tu primera activación de la fase de acción, puedes revelar cualquier carta de objetivo "Juramento" a tu oponente. Esto supone que muestras esas cartas a tu oponente: deberías darle tiempo para que pueda leerla o leerlas enteras si así lo desea. Una vez satisfecho tu oponente, devuélvelas a tu mano, ocultándoselas de nuevo.

Sacrificio brutal (Nightvault #184)

P: *Cuando juego Sacrificio brutal en una partida de dos jugadores y dejo fuera de combate a uno de mis guerreros, ¿obtiene mi oponente un punto de gloria?*

R: Sí.

ESTRAPERLISTAS DE THUNDRIK

P: ¿Cuándo uso la habilidad Promoción de Thundrik?

R: Después de que puntués un objetivo y antes de que robes una carta de objetivo que lo reemplace.

Disparo en la cabeza (Nightvault #235)

P: ¿Debe tener éxito la acción de Ataque de mi guerrero para puntuar Disparo en la cabeza?

R: Sí.

Gases tóxicos (Nightvault #250)

P: Cuando juegas Gases tóxicos, ¿quién empuja al guerrero?

R: El jugador que ha jugado Gases tóxicos.

P: ¿Qué pasa si juegas Gases tóxicos y eliges a un guerrero que no puede ser empujado?

R: Se infinge 1 de daño al guerrero elegido.

GUARDIANES DE YLTHARI

P: ¿Cómo funciona el texto entre paréntesis de la condición de Inspiración de los Guardianes de Ylthari?

R: Permite a los jugadores usar una habilidad que retire marcadores de herida de un guerrero para Inspirar a un guerrero de los Guardianes de Ylthari, incluso si ese guerrero no tiene marcadores de herida en su carta de guerrero. P: ej., Pulso sanador o Ánfora curativa pueden usarse para Inspirar a los guerreros de esa banda, incluso si el guerrero afectado no tiene marcadores de herida en su carta de guerrero. Ten en cuenta que cartas como Corriente de vida solo afectan a los guerreros con marcadores de heridas en sus cartas de guerrero, por lo que estas cartas no Inspirarán a los Guardianes de Ylthari a menos que tengan marcadores de herida en sus cartas de guerrero.

CARTAS UNIVERSALES

Riesgo calculado (Nightvault #302)

P: Para puntuar Riesgo calculado, ¿mi guerrero solo debe moverse a un hexágono letal y sobrevivir, o debe moverse a un hexágono letal, salir de ese hexágono letal y sobrevivir?

R: Lo segundo.

P: ¿Puedo puntuar Riesgo calculado si la acción de Movimiento del guerrero lo lleva a atravesar un hexágono letal (al cual sobrevive) y después volver a ese hexágono letal que lo deja fuera de combate?

R: No.

P: ¿Puedo puntuar Riesgo calculado si la acción de Movimiento del guerrero lo lleva a atravesar un hexágono letal (al cual sobrevive) y después a un segundo hexágono letal que lo deja fuera de combate?

R: Sí.

Vida afortunada (Nightvault #304)

P: Mi Blue Horror cuenta con 3 o más marcadores de herida en su carta de guerrero (p. ej., debido a una acción de Ataque con un atributo Daño de 3). Lo reemplazo por los Brimstone Horrors, doy la vuelta a la carta de guerrero y le retiro los marcadores. ¿Puedo entonces puntuar Vida afortunada en el siguiente final de la fase (suponiendo que los Brimstone Horrors no queden fuera de combate)?

R: Sí.

P: Mi guerrero Guardián sepulcral queda fuera de combate en la ronda 1. Lo devuelvo al campo de batalla en la ronda 2. ¿Puedo puntuar Vida afortunada en el final de la fase (suponiendo que el guerrero no quede fuera de combate)?

R: No. Los marcadores de herida se retiran de la carta de guerrero de ese guerrero tras quedar fuera de combate en la ronda 1.

Acabad con ellos (Nightvault #318)

P: ¿Puedo puntuar esta carta si el atributo Daño de mi acción de Ataque con Daño 1 aumenta de algún modo? (p. ej., con Buscagloria o Ataque Inspirado).

R: No.

¡Largo! (Nightvault #322)

P: ¿Puedo puntuar la carta de objetivo ¡Largo! con la carta de ardid Tropezón (tras una acción de Ataque)?

R: Sí.

P: Si la acción de Ataque de mi guerrero presiona a un guerrero 2 o más hexágonos, pero en el segundo o subsiguientes hexágonos el guerrero enemigo queda fuera de combate debido a un hexágono letal, ¿puedo puntuar ¡Largo! ?

R: Sí.

¡Sigue machacando! (Nightvault #338)

P: ¿Las acciones de Ataque efectuadas al margen de las activaciones (p. ej., reacciones tales como Defensa agresiva) cuentan a efectos de ¡Sigue machacando! ?

R: No.

Grandes zancadas (Nightvault #343)

P: ¿Puede anotarse Grandes zancadas jugando Sendas invisibles para cambiar la posición de un guerrero y efectuar después una acción de Movimiento con ese guerrero (p. ej., si ese guerrero es Mollog)?

R: Sí.

Inmolación (#347)

Arranque fuerte (Nightvault #373)

P: Si robo Inmolación o Arranque fuerte durante una ronda, después de cumplir la condición para puntuarlas, ¿puedo puntuarlas?

R: No. Para puntuarlas, debes tener esas cartas en tu mano en el momento en que se cumple la condición.

P: Si tanto un guerrero enemigo como un guerrero amigo quedan fuera de combate al mismo tiempo, y esos son los primeros guerreros que quedan fuera de combate en una ronda, ¿puede cualquiera de ambos jugadores puntuar Inmolación y/o Arranque fuerte?

R: No. No hay un único primer guerrero que quede fuera de combate en ese ejemplo.

No hay escapatoria (Nightvault #354)

P: ¿Cuentan los hexágonos incompletos como ocupados, bloqueados o letales a efectos de puntuar No hay escapatoria?

R: No. Los hexágonos incompletos no son hexágonos.

Un destino (Nightvault #356)

P: ¿Puedo puntuar Un destino si realizo una tirada de hechizo para una acción de Ataque de Hechizo con tres dados y después uso Tomo de encantamientos para cambiar un resultado para que todos coincidan?

R: Sí.

P: ¿Puedo puntuar Un destino si hago una tirada de hechizo para una acción de Ataque de Hechizo con tres dados y todos coinciden, y después uso Tomo de encantamientos para cambiar uno de los resultados?

R: No.

P: ¿Se consideran los resultados Innato como si fueran dados tirados a efectos de puntuar objetivos como Un destino?

R: No.

Réplica hechicera (Nightvault #370)

P: Si una acción de Ataque de Hechizo efectuada con Listo para la acción tiene éxito, ¿puede el jugador cuyo guerrero efectuó dicha acción de Ataque puntuar Réplica hechicera?

R: Sí.

Contracarga (Nightvault #404)

P: Cuando un guerrero enemigo efectúa una acción de Carga y finaliza su acción de Movimiento adyacente a uno de mis guerreros, ¿puedo jugar Contracarga y empujar a mi guerrero amigo de modo que acabe adyacente a otro guerrero enemigo, evitando así al guerrero que carga?

R: No. En Contracarga, “al guerrero enemigo” alude al guerrero enemigo que carga.

P: Si mi oponente usa Contracarga para situar un guerrero enemigo adyacente a mi guerrero durante la acción de Carga de mi guerrero, ¿puedo designar ese guerrero como blanco de la acción de Ataque de mi guerrero?

R: Sí.

Maldición entrópica (Nightvault #413)

P: Si un guerrero enemigo queda fuera de combate debido a la Maldición entrópica de mi guerrero, y el lanzador está al menos a 3 hexágonos de ese guerrero, ¿puedo puntuar Muerte desde lejos?

R: Sí.

Pacto necrófago (Nightvault #417)

P: ¿Puedo jugar Mi turno o Listo para la acción como reacción una vez resuelto Pacto necrófago?

R: Sí. Puedes jugar cualquiera de estas reacciones (pero no ambas).

P: ¿Puedo jugar Pacto necrófago si no tengo ninguna mejora en mi mano?

R: No.

Movimiento reflejo (Nightvault #432)

P: Si mi oponente juega una carta que empuja a más de un guerrero (como Terremoto o Invasores viles), ¿puedo jugar esta carta como reacción después de que se empuje a alguno de esos guerreros? Y, en tal caso, ¿a qué guerrero puedo empujar?

R: Puedes jugar esta carta como reacción después de que un oponente empuje a algún guerrero, incluso si está en pleno proceso de resolver una regla que empuja a más de un guerrero. Cuando lo hagas, puedes empujar a cualquier guerrero excepto al que se acabe de empujar (aquel ante el cual reaccionas), incluso si el guerrero que empujas ya ha sido empujado por la regla que resuelve tu oponente o si ese guerrero va a ser empujado por la regla que resuelve tu oponente.

P: ¿Puedo jugar Movimiento reflejo cuando un guerrero de la banda de mi oponente presiona a un guerrero durante una acción de Ataque?

R: Sí.

Un paso por delante (Nightvault #434)

P: Cuando juego Un paso por delante, ¿nombro una carta de objetivo o un marcador de objetivo?

R: Una carta de objetivo.

P: ¿Debe el jugador que usa esta carta nombrar en su totalidad la carta de objetivo para impedir que su oponente puntué esa carta de objetivo?

R: Sí.

Revocar (Nightvault #443)

P: ¿Puede Revocar retirar los efectos de Burla cruel?

R: No.

Esfera de Aqshy (Nightvault #451)

P: Si Sofoco mágico reduce de 1 a 0 el daño de Esfera de Aqshy, ¿se considera que Esfera de Aqshy se ha lanzado con éxito?

R: Sí.

Hechicería estratégica (Nightvault #462)

P: Si uso el hechizo gambito Hechicería estratégica para recuperar una carta de objetivo que se puntuó de inmediato, y figura en la lista de cartas de Notas de diseño conforme puede puntuarse de manera retroactiva, ¿puntuó de inmediato de nuevo?

R: Sí, puedes puntuarla en el siguiente paso de auge.

P: Si uso el hechizo gambito Hechicería estratégica para recuperar una carta de objetivo y puntúo dos veces esa carta de objetivo, ¿cuántas cartas de objetivo se considera que he puntuado a efectos de puntuar Táctico superior?

R: Uno.

Familiar arcano (Nightvault #473)

P: Cuando se me insta a tirar un dado de magia, ¿puedo usar la mejora Familiar arcano para cambiar el resultado de la tirada, pese a no tratarse específicamente de una tirada de hechizo?

R: No.

Fuerza del campeón (Nightvault #486)

P: ¿Tienen el mismo efecto Fuerza del campeón y Defensor fiable?

R: Sí. Si un guerrero posee ambas mejoras, puedes repetir hasta dos dados de defensa de sus tiradas de defensa (pero no repetir dos veces el mismo dado).

Corona de avaricia (Nightvault #489)

P: ¿Se abre la ventana de reacción de la mejora Corona de avaricia antes o después de que mi oponente haya obtenido un punto de gloria por dejar fuera de combate al guerrero con esta mejora?

R: Antes.

Presencia perturbadora (Nightvault #492)

P: Si mi guerrero efectúa una acción de Carga y termina su movimiento adyacente a un guerrero con Presencia perturbadora, ¿le impide eso completar su acción de Carga?

R: No.

P: Si empujo o muevo mi guerrero con Presencia perturbadora adyacente a un guerrero enemigo con una reacción durante la acción de ese enemigo, ¿le impide eso completar su acción de Carga?

R: No.

Cristal senda del templo (Nightvault #499)

P: ¿Puede un guerrero con esta mejora asignada efectuar una acción de Movimiento normal?

R: No.

P: Cuando un guerrero con esta mejora asignada efectúa una acción de Carga, ¿cómo se resuelve?

R: El guerrero no se mueve de la manera normal. En su lugar, lo colocas en cualquier marcador de objetivo. Luego el guerrero efectúa una acción de Ataque.

P: ¿Puede un guerrero con un atributo de Movimiento 0 usar Cristal senda del templo para moverse a un marcador de objetivo?

R: Sí (exceptuando aquellos guerreros que no pueden efectuar acciones de Movimiento, como el Stalagsquig).

Espada destinada (Nightvault #500)

P: Si juego la carta de ardid Rebote antes de determinar aleatoriamente el valor del atributo Daño de la carta de mejora Espada destinada, ¿cuál es el atributo Daño de Espada destinada?

R: Como Rebote fuerza el fracaso del ataque, no se puede tirar por el valor del atributo Daño y, por tanto, en ese punto la carta de mejora Espada destinada tiene un atributo Daño de 0.

P: ¿Puede modificarse el atributo Daño de Espada destinada?

R: Sí.

Poción de rabia (Nightvault #529)

P: Si uso mi Poción de rabia durante una acción de Ataque Segar, ¿se aplica el +2 Dados a cada una de esas acciones de Ataque, o solo a una de ellas?

R: Solo a una, aquella por la que efectúas la reacción.

Aprendiz rápido (Nightvault #530)

P: Si tengo a un guerrero con Aprendiz rápido y Arma daemónica, ¿puede el daño infligido por Arma daemónica activar Aprendiz rápido?

R: No.

Cetro del vacío (Nightvault #555)

P: ¿Puede Cetro del vacío eliminar el efecto de Congelado en el tiempo o Burla cruel?

R: No.

Atajo (Poder desatado #32)

P: ¿Puedo usar Sendas invisibles para cambiar la posición de un guerrero con tal de poder puntuar Atajo?

R: Sí.

P: ¿Puedo puntuar esta carta con gambitos que usan la palabra "cambiar" o "intercambiar" para alterar la posición de dos guerreros (aunque no usen la palabra "coloca")? P. ej. Pelea nerviosa o Vínculo del destino.

R: Sí.

P: ¿Puedo usar Cristal senda del templo para cambiar la posición de un guerrero con tal de puntuar Atajo?

R: No. Cristal senda del templo cambia cómo un guerrero efectúa una acción de Movimiento, pero sigue siendo una acción de Movimiento.

Doble paso al frente (Poder desatado #47)

P: ¿Puedo jugar Doble paso al frente si solo hay uno, o ningún, guerrero amigo superviviente?

R: No.

P: ¿Puedo jugar Doble paso al frente si no hay guerreros enemigos supervivientes, o puedo elegir un oponente que no tenga guerreros enemigos supervivientes?

R: No.

Grebias de celeridad (Poder desatado #55)

P: Si uso el empujón al inicio de una ronda para controlar tres objetivos, tras haber ocupado anteriormente solo dos, y termino la fase de acción ocupando tres objetivos, ¿puedo puntuar Atrincherados?

R: Sí.

P: ¿Qué sucede antes: el empujón al final de una ronda de resultas de Grebias de velocidad, o comprobar la condición de Compañero críptico para determinar si obtengo 1 punto de gloria?

R: Usa las reglas de secuencia.

Muro de fuerza (Poder desatado #60)

P: ¿Puede Muro de fuerza dar como resultado una acción de Ataque exitosa aunque no inflja daño?

R: Sí.

P: ¿Puede modificarse Muro de fuerza para infiligr daño?

R: No.

SHADESPIRE**SAQUEADORES DE GARREK****Lluvia de sangre (Shadespire #11 / Nightvault #127)**

P: Cuando se ha usado Lluvia de sangre, ¿cuentan las acciones de Ataque con un atributo Dados \blacktriangleleft como si tuvieran un atributo Dados \times en lugar de \blacktriangleleft , o como si lo tuvieran además del otro?

R: Sustituyen el atributo Dados existente. Todas las acciones de Ataque de la siguiente activación usan el atributo Dados \times (y solo ese atributo), a pesar de que normalmente solo utilizaran el atributo \blacktriangleleft .

P: Una vez usada Lluvia de sangre, ¿es imposible efectuar una acción de Ataque de Hechizo?

R: No. Recuerda que los $\star\star$ siempre se consideran éxito, por tanto sigue siendo posible (¡aunque difícil!) efectuar una acción de Ataque de Hechizo en esa situación.

Insensato (Shadespire #16 / Nightvault #132)

P: Si Insensato afecta a un guerrero, ¿puede algo aumentar por encima de 1 el daño que sufra en esa activación?

R: No.

P: ¿Insensato afecta el daño infligido por las reacciones jugadas tras la última acción de una activación?

R: No.

Renacimiento en sangre (Shadespire #18 / Nightvault #134)

P: ¿Cómo resuelvo una situación en la que mi guerrero tenga asignada Trampa de almas y yo tenga en mi mano Renacimiento en sangre? ¿Puedo usar ambas cartas?

R: La reacción de Trampa de almas se dispara durante una acción de Ataque, y Renacimiento en sangre lo hace tras una acción de Ataque. Si tú reaccionas durante la acción de Ataque con Trampa de almas, y fracasas en la tirada, puedes después reaccionar al término de la acción de Ataque con Renacimiento en sangre (siempre y cuando se cumplan las condiciones).

Siempre adelante (Shadespire #23 / Nightvault #139)

P: ¿Esta mejora te permite empujar a Garrek o al guerrero atacante?

R: A Garrek.

Frenesi (Shadespire #24 / Nightvault #140)

P: Si mi guerrero tiene Frenesi, ¿se aplica el dado adicional de ataque a cada acción de Ataque en una acción de Ataque Segar efectuada durante su acción de Carga?

R: Sí.

CAMPEONES DE STEELHEART

P: Si Angharad Brightshield es atacada y se Inspira como resultado de su tirada de defensa, ¿puede usar su reacción de Parada furiosa si el ataque falla?

R: No. Solo se Inspira en el siguiente paso de Inspiración tras resolver la acción de Ataque, por lo que la oportunidad de reacción de Parada furiosa ya ha pasado.

P: ¿Puede usarse la Parada furiosa de Angharad igual que otras acciones de Ataque, o solo puede usarse como reacción?

R: Puede usarse igual que otras acciones de Ataque.

Baluarte de Sigmar (Shadespire #37 / Nightvault #153)

P: ¿Puedo puntuar Baluarte de Sigmar si uno de mis guerreros recibió daño y luego fue curado a tope (y los demás guerreros no han recibido daños)?

R: No.

P: ¿Puedo puntuar Baluarte de Sigmar tras una fase de acción en la que ninguno de mis guerreros estaba vivo?

R: Sí.

Muro de sigmarite (Shadespire #42 / Nightvault #158)

P: ¿Puedo jugar este ardid si no dispongo de dos guerreros amigos adyacentes el uno al otro?

R: No.

Asalto incansable (Shadespire #45 / Nightvault #161)

P: ¿Cómo uso Asalto incansable con una acción de Ataque con Segar, como el Giro poderoso de Severin Steelheart?

R: Una acción de Ataque con Segar se considera una serie de acciones de Ataque efectuadas una tras otra, cada una de las cuales es un éxito o fracaso. Si una acción de Ataque que forma parte del Giro poderoso falla, puedes jugar Asalto incansable (esto puede interrumpir Giro poderoso, a menos que la acción de Ataque ante la que reacciones sea la última acción de Ataque efectuada como parte de Giro poderoso) para efectuar otra acción de Ataque que tenga por blanco al mismo guerrero. Esta podría ser otro Giro poderoso (lo que te permitiría escoger como blanco a otros guerreros). Una vez resuelta la reacción, si ha interrumpido Giro poderoso, terminarías a continuación de resolver Giro poderoso (a menos que eso ya no sea posible).

Respuesta fatal (Shadespire #52 / Nightvault #168)

P: Si uso Respuesta fatal y Steelheart tiene una acción de Ataque Segar (p. ej., su Giro poderoso), ¿puedo usar dicha acción de Ataque en lugar de una que solo elija como blanco al atacante?

R: Sí, siempre y cuando el atacante sea uno de los blancos.

Golpe justo (Shadespire #57 / Nightvault #173)

P: Si hago una acción de Ataque Golpe justo, escojo como blanco a un líder enemigo y la acción fracasa, puedo efectuar una reacción para repetir la acción de Ataque. Si fracasa por segunda vez, ¿puedo volver a efectuar dicha reacción (puesto que estaría motivado por este nuevo fracaso de la acción de Ataque)?

R: Sí.

GUARDIA SEPULCRAL

P: Cuando se juega contra la Guardia Sepulcral, ¿puntúa un jugador puntos de gloria por dejar fuera de combate por segunda o subsiguiente vez a un guerrero tras haber sido revivido?

R: Sí.

P: La acción del Warden que permite a dos guerreros amigos efectuar acciones de Movimiento, ¿es una superación?

R: Sí.

Reclamar la ciudad (Shadespire #60)

P: ¿Puedo puntuar Reclamar la ciudad si se ha retirado un marcador de objetivo del campo de batalla (p. ej., mediante Profanar) siempre y cuando ocupe los demás objetivos?

R: Sí.

Marcha de los muertos (Shadespire #62)

P: Si un guerrero, en una sola fase de acción, efectúa una acción de Movimiento, queda fuera de combate y es devuelto a la partida, ¿sigue considerándose que ha efectuado una acción de Movimiento en esa fase, a pesar de no tener ya un marcador de Movimiento?

R: Sí.

El nigromante ordena (Shadespire #77)

P: El nigromante ordena permite a un guerrero, tras fallar en una acción de Ataque, "Repite la acción de Ataque". ¿Cómo interactúa eso con una acción de Ataque Segar, como por ejemplo "Guadaña giratoria" de El Segador?

R: Una acción de Ataque Segar se considera una serie de acciones de Ataque individuales efectuadas una tras otra, cada una de las cuales es un éxito o un fracaso según si el blanco ha sufrido daño o no. Si una de las acciones de Ataque que formen parte de la acción de Ataque Guadaña giratoria fracasa, puedes jugar El nigromante ordena para efectuar esa acción de Ataque que tenga por blanco al mismo guerrero.

Carga letal (Shadespire #80)

P: Si mi Campeón tiene asignada la mejora Carga letal, y efectúa una acción de Carga, ¿se aplica el +1 Daño a sus acciones de Ataque con Alcance 1 o 2 durante el resto de la fase de acción?

R: Sí. Ten en cuenta que si el Campeón efectúa otra acción de Carga más adelante en la fase, no hay modificador adicional derivado de Carga letal.

LOZ CHIKOZ DE IRONSKULL

Demasiado tonto pa' morir (Shadespire #96)

P: Si se infinge a uno de los Chikoz de Ironskull 3 de daño de resultas de una acción de Ataque, ¿puedo puntuar Demasiado tonto pa' morir aunque mi oponente juegue Trampa como reacción a la acción de Ataque exitosa y deje fuera de combate a mi guerrero?

R: Sí.

P: Si uno de los Chikoz de Ironskull sufre 2 de daño de resultas de una acción de Ataque y el jugador atacante juega una reacción capaz de infingir 1 de daño, ¿puedo puntuar Demasiado tonto pa' morir?

R: No. El daño infligido por la reacción se considera aparte del infligido por la acción de Ataque.

Último aliento (Shadespire #102)

P: ¿Puedo usar la reacción Último aliento aunque mi guerrero no tenga una acción de Ataque con un atributo Alcance lo bastante elevado como para elegir como blanco a su atacante?

R: No.

P: Si mi guerrero queda fuera de combate por un ardid y uso Último aliento, ¿puedo elegir cualquier blanco para la acción de Ataque de mi guerrero?

R: Sí, siempre y cuando esté dentro de su alcance y línea de visión.

Liderando kon el ejemplo (Shadespire #103)

P: Cuando Liderando kon el ejemplo alude a un guerrero que aún no ha efectuado una acción de Movimiento o Carga, ¿se refiere a esta fase o a toda la partida?

R: A esta fase.

CARTAS UNIVERSALES

Reliquias Katophran

P: ¿Cuántas veces puedo usar la reacción de robar cartas para una miniatura con 4+ Reliquias Katophran que efectúe una acción de Carga?

R: Puedes efectuar la reacción después de que cada una de las acciones del guerrero, así que normalmente puedes usar la reacción dos veces para una acción de Carga: una tras la acción de Movimiento, y otra tras la acción de Ataque. Si la acción de Ataque tiene por blanco a más de un guerrero enemigo, puedes usar la reacción después de cada una de las acciones de Ataque efectuadas como parte de esa acción de Ataque.

P: ¿Pueden usarse Botín de batalla, Pacto necrófago, Intercambio o Sacrificio brutal para equipar una Reliquia Katophran?

R: No. La única forma de jugar una Reliquia Katophran es gastar dos puntos de gloria.

P: ¿Puede usarse Legado para transferir una Reliquia Katophran de un guerrero a otro?

R: Sí.

Ataque concertado (Shadespire #246)

P: ¿La carta de objetivo Ataque concertado requiere tres guerreros amigos diferentes?

R: Sí.

Conquista (Shadespire #247)

P: ¿Puedo puntuar Conquista si todos mis guerreros están fuera de combate?

R: No.

Contenido (Shadespire #248)

P: ¿Puedo puntuar Contenido si no hay guerreros enemigos supervivientes?

R: No.

Cubre terreno (Shadespire #249)

P: Si mi guerrero se mueve con Cristal senda del templo o Venganza ineludible, y finaliza dicho movimiento a 6 o más hexágonos de su posición inicial, ¿puedo puntuar Cubre terreno?

R: Sí.

Intrépido (Shadespire #251)

P: ¿Puedo puntuar Intrépido si no tengo guerreros amigos supervivientes?

R: No. Intrépido solo tiene en cuenta guerreros supervivientes.

Escalada (Shadespire #257)

P: ¿Las mejoras aplicadas debido a Botín de batalla o Pacto necrófago cuentan a efectos de puntuar Escalada?

R: Sí.

Golpe maestro (Shadespire #273)

P: ¿Puedes puntuar Golpe maestro con daño causado por Retuerce la hoja o Trampa?

R: Puedes puntuarla con Trampa (la reacción infinge el daño que deja al enemigo fuera de combate), pero no con Retuerce la hoja (la reacción no infinge daño, sencillamente aumenta el atributo Daño de la acción de Ataque).

Burla cruel (Shadespire #312)

P: Si juego Burla cruel en un guerrero, ¿puede dicho guerrero más adelante Inspirarse de resultas de una carta de ardid que lo Inspire (p. ej., Golpes Inspirados)?

R: No.

P: ¿Puedo jugar Burla cruel en un guerrero que aún no está Inspirado?

R: No.

Inversión curiosa (Shadespire #313)

P: ¿A qué tiradas afecta Inversión curiosa?

R: Solo afecta a las tiradas de ataque y las tiradas de defensa.

Táctica desesperada (Shadespire #317)

P: Cuando Táctica desesperada está en vigor, ¿los jugadores hacen tiradas de ataque o defensa para la primera acción de Ataque efectuada en una activación?

R: No.

P: Si efectúo una acción de Ataque exitosa gracias a Táctica desesperada, ¿puedo presionar al guerrero enemigo?

R: Sí.

Golpe doble (Shadespire #319)

P: ¿Puedes acumular Mando asumido o Por el peskuezo con Golpe doble, para que un guerrero cuente como más de dos guerreros de apoyo?

R: No.

Terremoto (Shadespire #321)

P: ¿Cómo resuelvo los empujones cuando juego Terremoto?
R: Escoge una dirección, y seguidamente empuja a cada guerrero simultáneamente en esa dirección. Cualquier guerrero que no pueda ser empujado en dicha dirección (debido a un hexágono bloqueado, a la presencia de otro guerrero que no pueda ser empujado, al borde del campo de batalla o a una regla que impida empujarlo) no será empujado. Como empujar a todos los guerreros a la vez es más lioso cuantos más guerreros hay presentes en el campo de batalla, no pasa nada si los empujas de uno en uno, siempre y cuando tengas en cuenta que todos los empujones se producen simultáneamente en lo que atañe al juego (por lo cual, por ejemplo, una reacción a Terremoto, o cualquier empujón resuelto debido a Terremoto, solo puede resolverse después de haber resuelto todos los empujones de Terremoto).

Llevados por la ira (Shadespire #327)

P: ¿Qué dados puedo volver a tirar gracias a Llevados por la ira?
R: Cualquiera de los dados de ataque que escojas. Podrías volver a tirar uno o más dados concretos, o todos los dados.

Sendas invisibles (Shadespire #331)

P: Sendas invisibles indica que se considera que el guerrero ha efectuado una acción de Movimiento. ¿Contaría esto para iniciar cartas como Aztuto pero brutal y Marcha de los muertos?
R: El guerrero obtiene un marcador de Movimiento, pero Sendas invisibles no es una acción de Movimiento (de hecho, no es una acción de ningún tipo). Esto supone que Sendas invisibles no puede disparar Aztuto pero brutal, puesto que no hubo acción ante la que reaccionar, y tampoco puedes puntuar Cubre terreno a partir de Sendas invisibles, al no tratarse de una acción de Movimiento. Sin embargo, dado que se considera que el guerrero ha efectuado una acción de Movimiento esa ronda, dicho guerrero cuenta a efectos de Marcha de los muertos cuando la compruebes en el final de la fase.

Improvisación (Shadespire #333)

P: ¿Puede usarse Improvisación si no tienes cartas de poder que descartar en la mano?
R: Sí.

Golpes Inspirados (Shadespire #334)

P: ¿Puedo jugar Golpes Inspirados en un guerrero que ya está Inspirado?
R: No.

Giro poderoso (Shadespire #339)

P: ¿Qué pasa cuando uso Espada cristalumbría con el ardid Giro poderoso, escogiendo por blanco a más de un guerrero enemigo?
R: Efectúas la acción de Ataque contra todos los guerreros, uno tras otro, en el orden que escojas. Tras la primera de dichas acciones de Ataque que sea exitosa, descartas la mejora, lo que supone que no puedes resolver la acción de Ataque contra ningún blanco restante.

P: ¿Qué sucede cuando uso Arma daemónica con el ardid Giro poderoso, escogiendo por blanco a más de un guerrero enemigo?
R: El guerrero sufre 1 de daño antes de efectuar cada acción de Ataque, por lo que sufriría 1 daño, luego (suponiendo que sobreviva) efectuaría su primera acción de Ataque, después sufriría 1 de daño adicional, y a continuación (suponiendo que sobreviva) efectuaría su segunda acción de Ataque y etc. Si queda fuera de combate, no puedes resolver la acción de Ataque contra ningún otro blanco restante.

Engaño (Shadespire #341)

P: Si un guerrero del Enjambre de Spiteclaw es escogido por un ardid, pero el jugador que controla a dicho guerrero usa Engaño para cambiar el guerrero escogido, ¿cuál de los guerreros amigos se Inspira?
R: Solo el guerrero escogido por Engaño.

P: Si mi oponente juega Confusión y escoge uno de sus guerreros uno de los míos, ¿puedo jugar Engaño y escoger una pareja distinta de guerreros (siempre y cuando uno le pertenezca y otro sea de los míos)?
R: No. Solo puedes utilizar Engaño para escoger otro guerrero amigo (en lugar del guerrero amigo originalmente escogido por el ardid) que también esté adyacente al guerrero enemigo escogido por el ardid.

Locura pasajera (Shadespire #342)

P: Si juego Locura pasajera, ¿el guerrero enemigo que escoja se convierte en un guerrero amigo mientras dura el ardid?
R: No.

P: Si uso Locura pasajera y el guerrero que he elegido tiene asignada la mejora Cazador de trofeos, ¿obtengo el punto de gloria adicional si dicho guerrero deja fuera de combate a otra miniatura?

R: No.

P: Si uso Locura pasajera para efectuar una acción de Ataque con un guerrero enemigo, ¿puedo usar las demás mejoras asignadas a ese guerrero (p. ej., Poción de rabia) cuando lo haga?

R: Sí.

Mi turno (Shadespire #343)

P: ¿Puede el daño que sufra mi guerrero por usar Arma daemónica iniciar Mi turno, y en tal caso en qué orden se resuelve?
R: Sí. Jugarías Mi turno tras resolver la acción de Ataque de Arma daemónica.

P: ¿Puede el daño que sufra mi guerrero de resultas de Terreno destrozado cuando efectúa una acción de Carga iniciar Mi turno, y en tal caso en qué orden se resuelve?

R: Sí. Jugarías Mi turno tras la acción de Movimiento efectuada como parte de la acción de carga (momento en que Terreno destrozado daña al guerrero), resolverías Mi turno y luego (siempre y cuando pudieras seguir haciéndolo) resolverías la acción de Ataque efectuada como parte de la acción de Carga.

P: ¿Puede el daño que sufre un mago cuando se obtienen dos o más símbolos en su tirada de hechizo iniciar la reacción de Mi turno?

R: Si el hechizo que intentaba lanzar era una acción de Ataque de Hechizo, entonces sí.

P: Las habilidades que figuran en las cartas de guerrero (exceptuando las acciones de Ataque) y causan que un guerrero sufra daño, como por ejemplo la reacción de Thundrik, ¿me permiten jugar Mi turno?

R: No.

No hay tiempo (Shadespire #344)

P: Si se juega No hay tiempo en el último ciclo de poder de una fase de acción, ¿pueden los jugadores jugar mejoras en el siguiente final de la fase?
R: No.

P: Si mi oponente juega No hay tiempo, ¿puedo jugar gambitos que son reacciones durante la siguiente activación?

R: No. Sin embargo, puedes usar gambitos que son reacciones tras esa activación (p. ej., Respuesta lesiva).

Listo para la acción (Shadespire #348)

P: ¿Puede usarse Listo para la acción para efectuar una acción de Ataque de Hechizo?

R: Sí.

Segundo aliento (Shadespire #354)

P: ¿Esta carta me permite activar un guerrero amigo en el turno de un oponente?

R: No. Te permite activar un guerrero amigo en tu turno que normalmente no podrías activar (debido a un marcador de Carga).

Lluvia de esquirlas / Esquirlaotoñal (Shadespire #355)

P: ¿Puede jugarse Lluvia de esquirlas en un hexágono no ocupado que tenga un marcador de objetivo?

R: Sí.

Terreno destrozado (Shadespire #357)

P: ¿Cuándo sufre un guerrero daño de resultas de Terreno destrozado, antes o después de mover? Si el daño deja fuera de combate a un guerrero, ¿en qué hexágono sucede eso, en el hexágono inicial o en el último?

R: Tras mover, si el daño lo deja fuera de combate, esto sucede en el último hexágono al que ha movido.

P: ¿Cuánto daño sufre un guerrero que es presionado por una acción de Ataque con Rechazar debido a Terreno destrozado, si dicha carta está en curso?

R: Sufre 1 de daño.

P: Si un guerrero se mueve y es empujado mientras Terreno destrozado está en curso, ¿cuánto daño sufriría y cuándo lo haría?

R: Sufriría 1 de daño tras el primer movimiento o empujón. No sufriría ningún daño en los movimientos o empujones siguientes de la misma activación.

P: ¿Qué sucede si está en juego Terreno destrozado y se presiona a un guerrero a un hexágono letal, y luego juego Trampa y Foso trampa?

R: Primero la acción de Ataque infinge daño al guerrero, después se le infinge 1 de daño debido al hexágono letal, seguidamente 1 de daño debido a Terreno destrozado. Puedes jugar Trampa para infligir 1 de daño a ese guerrero y, una vez resuelta la acción de Ataque, puedes jugar Pozo trampa para infligir 1 de daño a ese guerrero.

Fragmentos cambiantes (Shadespire #359)

P: ¿Puede Fragmentos cambiantes utilizarse para mover un objetivo a un hexágono inicial?

R: Sí. Sigue siendo un hexágono inicial.

Trampa (Shadespire #369)

P: Si un guerrero queda fuera de combate por Trampa, ¿eso sucede antes o después de ser presionado?

R: Despues.

P: ¿Un guerrero presionado a un hexágono letal sufre el daño de dicho hexágono letal antes de que yo pueda jugar Trampa?

R: Sí.

Destino inminente (Shadespire #373)

P: ¿Cuándo puntuó el punto de gloria de Destino inminente?

R: Al final de la última fase de acción, antes del tercer final de la fase.

Acrobático (Shadespire #374)

P: Si un personaje con un atributo Defensa tiene asignada la mejora Acrobático, ¿debe estar en Guardia para obtener el dado adicional?

R: No.

P: ¿Qué sucede si un guerrero tiene tanto las mejoras Acrobático como Escudo etéreo?

R: El atributo Defensa del guerrero es . Solo obtendrá un dado adicional por Acrobático si está en Guardia.

Armadura bendita (Shadespire #377)

P: Cuando un guerrero con Armadura bendita es blanco de un ataque, ¿tiras un solo dado por separado para ver si sacas un para curar o se refiere a la tirada de defensa? Si es esto último, ¿puedes curar varias heridas con múltiples ?

R: Esta carta utiliza la tirada que has realizado para determinar la defensa del guerrero. Curas tantas heridas como hayas sacado.

Arma daemónica (Shadespire #382)

P: ¿Cuándo sufre la herida el guerrero por el uso de Arma daemónica?

R: La herida se sufre antes de la acción de Ataque.

Imagen parpadeante (Shadespire #387)

P: ¿Me permite Imagen parpadeante empujar al guerrero a quien se ha asignado la mejora después de cada acción de Ataque separada en una acción de Ataque que tiene múltiples guerreros por blanco (p. ej., Molinete de garrote)?

R: Sí. Sin embargo, los únicos guerreros a los que puedes elegir como blanco son aquellos que estaban adyacentes al inicio de la acción, y tu guerrero debe tener a cada uno a su alcance al efectuar una acción de Ataque contra el mismo. Si se empuja al guerrero de modo que sea incapaz de efectuar una acción de Ataque contra ninguno de los blancos restantes, no podrán resolverse más acciones de Ataque.

Trampa de almas (Shadespire #420)

P: Si un guerrero enemigo fuese a quedar fuera de combate de resultas de la acción de Ataque de mi guerrero, pero mi oponente usa Trampa de almas o Última oportunidad para evitarlo, ¿puedo decidir que ese guerrero sea presionado?

R: Sí.

Golpe rápido (Shadespire #423)

P: ¿Cómo resuelvo Golpe rápido?

R: Elige un guerrero con esta mejora que sea capaz de efectuar una acción de Ataque (no tiene por qué tener Alcance para ello). Empuja a este guerrero un hexágono (como Reacción) y luego efectúa la acción de Ataque Golpe rápido con este guerrero.

Puedes usar Golpe rápido incluso sin una miniatura enemiga en su alcance y línea de visión, si el empujón de un hexágono otorgado por Golpe rápido movería al guerrero a un hexágono donde tenga línea de visión al blanco y la acerque hasta ponerla a su alcance. Siempre que uses Golpe rápido, el guerrero debe terminar el empujón en un hexágono en el que pueda efectuar la acción de Ataque. No puedes usar Golpe rápido si no puedes empujar al guerrero y situarlo a distancia de efectuar su acción de Ataque con el empujón de un hexágono que te otorga Golpe rápido.

Si sucede algo (p. ej., una reacción al empujón) de tal modo que el guerrero deje de estar a distancia de poder efectuar la acción de Ataque, ésta no se efectúa (no falla ni tiene éxito) y la activación concluye. No pueden jugarse reacciones iniciadas por una acción de Ataque (porque ésta no se ha efectuado) y no cuenta a efectos de objetivos como el que figura en Que fluya la sangre, porque la acción de Ataque no se ha efectuado.

Defensor fiable (Shadespire #433)

P: ¿Tienen el mismo efecto Defensor fiable y Fuerza del campeón?

R: Sí. Si un guerrero posee ambas mejoras, puedes repetir hasta dos dados de defensa de sus tiradas de defensa (pero no repetir dos veces el mismo dado).

P: ¿A qué tiradas afecta Defensor fiable?

R: Solo afecta a las tiradas de defensa.

Arma vampírica (Shadespire #435)

P: Tengo un guerrero equipado con Arma vampírica y juego Último aliento cuando dicho guerrero quedaría fuera de combate. ¿Qué sucede si este guerrero deja fuera de combate a un guerrero enemigo con la acción de Ataque que otorga Último aliento, retirando de paso un marcador de herida de mi guerrero?

R: Si, una vez resuelta la acción de Ataque otorgada por Último aliento, el guerrero tiene menos fichas de herida en su carta de guerrero que su atributo Heridas, no queda fuera de combate y tu oponente no obtiene un punto de gloria.

Avance raudo (Líderes #42)

P: Cuando juego Avance raudo, ¿debo ser capaz de elegir dos guerreros amigos aparte de mi líder, y debo empujarlos si juego la carta?

R: No debes ser capaz de elegir dos guerreros amigos, aparte de tu líder, para jugar la carta. Puedes jugar esta carta incluso si el único guerrero amigo en el campo de batalla es tu líder. Cuando juegas la carta, puedes optar por empujar a los guerreros elegidos 0 hexágonos.