



NOTAS DE DISEÑO, 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 la actual temporada de Warhammer Underworlds, y las respuestas las proporcionan el equipo de redacción de reglas y explican cómo se supone que deben funcionar las reglas. Para preguntas relacionadas con temporadas anteriores de Warhammer Underworlds, consulta las Notas de diseño de temporadas anteriores.

Las reglas de *Warhammer Underworlds: Wintermaw* sustituyen a las reglas 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 DE LA TEMPORADA ACTUAL

PARÁSITO HAMBRIENTO

P: ¿Puede un jugador usar Aspecto revelado para retirar una mejora Azote de héroes de un oponente asignada a su guerrero y añadirla a su mano?

R: Sí.

P: Si un jugador añade un Azote de héroes de un oponente a su mano, ¿puede después jugar esa carta?

R: Sí.

P: Si un jugador añade una mejora Azote de héroes de un oponente a su mano y la descarta, ¿en qué pila de descarte se descarta?

R: En la pila de descarte de poderes del oponente.

P: Si Azote de héroes se asigna a Skritter y Skritter se retira de la partida de resultados de la habilidad Indigno, ¿se quiebra Azote de héroes?

R: No.

P: Si a un guerrero con Azote de héroes se le asigna la mejora Espada perfecta, y luego queda fuera de combate, ¿se quiebra Azote de héroes?

R: No.

P: Azote de héroes queda Escarchada y se volteá boca abajo de resultados de Totalmente congelado. Estando boca abajo, ¿se sigue considerando que el guerrero mejorado tiene asignada una mejora Azote de héroes? Con La maldición exige, ¿puede elegirse y empujarse al guerrero con esa mejora?

R: No a ambas preguntas.

P: Azote de héroes queda Escarchada y se volteá boca abajo de resultados de Totalmente congelado. Si el guerrero mejorado queda fuera de combate mientras Azote de héroes está boca abajo, ¿se quiebra Azote de héroes?

R: No.

P: La mejora Azote de héroes puede infiijir daño a un guerrero “al final de la fase de acción”. ¿Hay un paso de auge o paso de Inspiración una vez infligido ese daño?

R: No.

P: ¿Puede un jugador usar la reacción de Alma debilitada para asignársela a un guerrero a quien se le asigne una mejora Azote de héroes tras el despliegue? En caso afirmativo, ¿qué ventana de reacción se utiliza?

R: Sí. La carta crea su propia ventana de reacción.

MORDEDURA DE SIERPESCARCHA

P: Juego Esquirlas perforantes, resuelvo sus efectos, y luego la pongo en mi pila de descarte de poderes. ¿Puedo luego reaccionar con una reacción que se produzca tras descartar un Dominio?

R: Sí.

P: Juego Terreno atestado y persiste hasta el final de la ronda.

Cuando deja de persistir y la pones en la pila de descarte de poderes, ¿puedo reaccionar con una reacción que se produzca tras descartar un Dominio?

R: Sí.

P: Mientras Terreno atestado persiste, ataco a un guerrero que se tambalea con una acción de Ataque que empuja a un enemigo en el paso de presionar en vez de presionarlo. ¿Se le infiijir daño de resultados de Terreno atestado cuando se le empuja de este modo?

R: No.

P: Un guerrero usa la superacción Esprintar. Si reacciono tras la segunda acción de Movimiento con una reacción que se dispare tras una acción de Movimiento, ¿puedo reaccionar también después de que se asigne al guerrero un marcador de Tambalear y uno de Carga cuando se dé una reacción “tras una activación”?

R: Sí.

P: ¿Puedo puntuar Siempre impune si todos mis guerreros están fuera de combate y al menos 1 de los guerreros de mi oponente tiene fichas de daño?

R: Sí.

P: Can a fighter upgraded with Boots of Warding be dealt damage by the Attack action on the Voidcursed Assault gambit?

R: Sí.

P: ¿Puede infilarse daño a un guerrero mejorado con Botas de protección con la acción de Ataque del gambito Asalto de los Malditos?

R: No.

P: Un guerrero que no se tambalea se ve presionado mientras Terreno atestado persiste. Más adelante, en el mismo paso de activación, ese guerrero se tambalea. ¿Le infinge daño Terreno atestado tras ese paso de activación?

R: No.

P: If a fighter upgraded with Master of Disaster moves into a lethal hex while Deadly Wards is persisting, causing Deadly Wards to be discarded, do they resolve the Master of Disaster reaction to push 1 hex before completing their Move action?

R: Sí. Note that this will not allow a fighter to make a Charge action they could not have made prior to the push.

P: Si un guerrero mejorado con Maestro del desastre se mueve a un hexágono letal mientras Pabellón letal persiste, haciendo que se descarte y se dispare la reacción Maestro del desastre, ¿empuje a mi guerrero antes de que el guerrero enemigo complete su acción de Movimiento?

R: Sí.

P: Si un guerrero vulnerable se mueve a un hexágono letal, ¿queda fuera de combate antes de recibir un marcador de Movimiento, permitiendo así puntuar Amenaza subterránea?

R: Sí.

P: Para puntuar Quita de en medio, ¿comparo el número de mis guerreros que están en territorio del oponente con el número de los guerreros de mi oponente que están en territorio de mi oponente?

R: Sí.

DESOLLADORES

P: Un Carnskyr efectúa una acción de Movimiento. Durante dicho movimiento, se mueve a través de dos hexágonos ocupados por guerreros enemigos. Cuando use la reacción Garras aferradoras, ¿puedo elegir a cualquiera de esos guerreros para resolver la tirada?

R: Sí.

HERMANOS DEL RAYO

Carta de trama – Habilidad Recipientes sagrados

P: Al contar la distancia entre el atacante y el blanco, si esa distancia es la misma antes de aplicar modificadores, ¿puedo decidir qué hexágonos contar para esa distancia?

R: Sí.

P: Al contar la distancia entre el atacante y el blanco, si el atacante tiene una mejora que ignora los requisitos de visibilidad, ¿puedo contar a través de un hexágono bloqueado?

R: Sí.

Santo floreciente (Hermanos del Rayo #24)

P: Juego Descarga atronadora y elijo un guerrero amigo que tiene la mejora Santo floreciente. ¿Cómo resuelvo los efectos?

R: El guerrero se Inspira si no estaba Inspirado, en caso contrario no ocurre nada. A continuación, elegirías un guerrero enemigo y tirarías un dado de magia para ver si resulta dañado. Al final del siguiente turno, el guerrero pasaría a estar no Inspirado, pero eso no es posible, por lo que la carta no tiene más efectos.

P: ¿Puedo jugar Resistencia definitiva si el blanco amigo tiene la mejora Santo floreciente?

R: No.

P: ¿Si juego Descarga de Su furia, puedo elegir un guerrero amigo que tenga la mejora Santo floreciente?

R: No.

RIVALES DE LA CIUDAD ESPEJADA (2024)

ENJAMBRE DE GARRAODIO

P: Durante una fase de combate, dos guerreros amigos han efectuado acciones de Ataque con éxito. En el final de la fase, esos guerreros están fuera de combate. Tengo otros dos guerreros supervivientes. ¿Puntúo Cubridlos de cuerpos?

R: Sí.

P: ¿La acción impresa en Puñalada astuta-astuta es una superacción?

R: No.

VAZILONEZ DE ZARBAG

P: He usado la habilidad de Fata encadenada, pero no obtengo ni y por tanto no gano 1 punto de gloria. ¿Se quiebra la mejora?

R: No.

CAJA DE INICIO (2023)

LA GUARDIA SEPULCRAL

El nigromante ordena (Guardia sepulcral #21)

P: El nigromante ordena permite que un guerrero, tras fallar una acción Ataque, realiza una “acción Ataque que debe tener por objetivo el mismo guerrero enemigo”. ¿Cómo interactúa esto con la acción de Ataque con Segar?

R: Una acción de Ataque con Segar se trata como un número de acciones de Ataque realizadas una tras otra, las cuales se determinan como que han tenido éxito o han fallado dependiendo de si su objetivo ha sufrido daño. Si una de las acciones de Ataque realizadas como parte de la acción de Ataque con Segar falla, puedes jugar El nigromante ordena para repetir esa única acción de Ataque con el mismo guerrero como blanco.

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: Cuando una regla hace referencia a una activación, ¿se refiere a lo mismo que un paso de activación?

R: Sí.

P: ¿Son Alcance, Dados, Daño, Movimiento, Defensa y Heridas lo mismo que los atributos Alcance, Dados, Daño, Movimiento, Defensa y Heridas?

R: Cuando el término figura en mayúsculas, sí.

P: Algunas cartas usan la palabra “adicional”. ¿Funcionan estas cartas si el valor que se suma es 0?

R: Sí.

INSPIRACIÓN

P: ¿Cómo funcionan las condiciones de Inspiración que se activan al inicio o el final de la ronda?

R: Los guerreros que se Inspiran al inicio de la ronda lo hacen en el primer paso de Inspiración de la fase de acción, que tiene lugar antes del paso de activación del turno del primer jugador (la Almancursión de Elathain y el Pacto Afilado de Morgwaeth usan este paso de Inspiración). Los guerreros que se Inspiran al final de la fase de acción lo hacen en el último paso de Inspiración de la fase de acción, que sucede a continuación del último ciclo de poder de la fase de acción (los hachas Escogidas, los Incursores Raudos, la Cacería Salvaje de Skaeth, la Guardia Torva y la Corte Carmesí usan este paso de Inspiración).

P: ¿Cómo funcionan las condiciones de Inspiración de Espinas de la Reina Zarza y Siniestros de Drepur?

R: Los guerreros de estas bandas se Inspiran en el paso de Inspiración que sigue a la activación en la que se cumpla su condición de Inspiración.

P: ¿Cómo funcionan las habilidades que Inspiran a los guerreros de los Estraperlistas de Thundrik, el Pacto Afilado de Morgwaeth y la Peñaloka de Hedkrakka?

R: Estas habilidades funcionan tal como están redactadas: cuando uses la habilidad, el guerrero elegido se Inspira inmediatamente (no necesitas esperar al siguiente paso de Inspiración).

HABILIDADES

P: Quiero resolver varias habilidades al inicio de la ronda. Algunas de estas habilidades son reacciones y otras no. ¿Resuelvo las habilidades que no son reacciones primero, y luego resuelvo las habilidades que son reacciones en el paso de reacción al inicio de la ronda?

R: Sí.

P: Algunas habilidades otorgan recompensa adicional (o puntos de gloria adicionales en algunas cartas antiguas) por dejar fuera de combate a guerreros enemigos, normalmente con una acción de Ataque. ¿Cómo interactúan esas cartas con guerreros que no dan recompensa?

R: Esas cartas otorgan la recompensa o puntos de gloria adicionales, como es habitual.

P: Para resolver ciertas habilidades, se nos insta a mi oponente o a mí a empujar, designar/elegir “hasta” cierto valor de elementos, como guerreros, cartas o un número de hexágonos. ¿Cuándo puede ese valor ser 0?

R: Cuando una carta te insta a hacer algo “hasta” cierto valor, el valor puede ser 0, a menos que la carta te inste a “empujar” a un guerrero. En este caso, el valor mínimo es 1, ya que un guerrero empujado no puede terminar el empujón en el hexágono en el que comenzó dicho empujón (Reglamento de Deathgorge, pág. 31) y por lo tanto empujar a un guerrero 0 hexágonos es imposible.

P: ¿Cuándo determino si puede resolverse una habilidad y, por tanto, puede utilizarse?

R: En el momento en que usarías esa habilidad. Si hay una forma en la que podría resolverse la habilidad, esta puede utilizarse.

Nota de diseño: En términos prácticos, esto se dará normalmente mientras un gabinete esté en tu mano e intentes decidir si puedes jugarse, o antes de que se active un guerrero y use una habilidad de algún tipo. La mayoría de las veces no te lo plantearás, pero hay habilidades que no podrán resolverse mientras se resuelvan (ver a continuación), por lo que la secuencia es importante.

P: Podría haberse resuelto una habilidad al utilizarse. Mientras se siguen las instrucciones de esa habilidad, es imposible resolverla. ¿Qué sucede?

R: Si no hay más instrucciones para la habilidad, esta se resuelve. Si hay más instrucciones para esa habilidad, deben seguirse de la manera normal, tras lo cual se resuelve la habilidad.

Por ejemplo, utilizo la habilidad Libro de la calamidad de Itchitt, y después de tirar para varios guerreros en el mismo territorio que Itchitt, el único guerrero al que se le infligiría daño es uno al que no se le puede infligir precisamente 1 de daño. Esta habilidad no cuenta con más indicaciones, por tanto se resuelve (y, en este caso, no tiene efecto).

P: ¿Puedo yo o mis guerreros usar una carta, habilidad o acción que no pueda resolver completamente?

R: No. Por ejemplo, un guerrero que no puede ponerse en Guardia no puede efectuar la acción de Guardia. Del mismo modo, la reacción de la Corona de los muertos insta a un jugador a robar dos cartas de poder, pero esa reacción no puede efectuarse si el jugador tiene cero o solo una carta de poder en su mazo de poderes. Del mismo modo, si una habilidad o carta específica que debes descartar un número determinado de cartas, fichas o marcadores y no puedes hacerlo, no puedes usar esa habilidad ni usar esa carta.

Ten en cuenta que si una carta, habilidad o acción te da la posibilidad de elegir cómo resolverla, siempre que puedas resolverla al menos de una manera puedes usar esa carta, habilidad o acción. Sin embargo, cuando lo hagas debes elegir resolverla de esa manera.

Una excepción a esta regla es una carta, habilidad o acción que afecte a la fórmula “cada guerrero” y sus variantes: p. ej., “cada guerrero amigo”, “cada guerrero enemigo”, “cada uno de los demás guerreros”. En estos casos, siempre que puedas resolver esa carta, habilidad o acción para al menos un guerrero, tú o tus guerreros podéis usar esa carta, habilidad o acción.

Otra excepción es cuando una carta, habilidad o acción te insta a retirar “todos” los marcadores o fichas de un tipo concreto (p. ej., Corrientes cambiantes), o un número indefinido de fichas o marcadores (p. ej., Cáliz de sangre), o quebrar “todas” o un número indefinido de mejoras asignadas. Si no hay fichas o marcadores que retirar, o mejoras que quebrar, ese número puede ser cero siempre y cuando esa carta, habilidad o acción tenga aún un efecto. No puedes hacerlo si la carta, habilidad o acción no fuese a tener un efecto (p. ej., Fuerza berserker, si el guerrero amigo no tiene fichas de ¡Waaagh!).

P: Si una carta produce un efecto si se obtiene en una tirada un símbolo concreto, como por ejemplo ✕, ♠ o ♦, ¿significa eso que un resultado ✕ produce también dicho efecto?

R: No.

P: Cuando una habilidad se activa tras una acción, ¿se resuelve la habilidad antes o después del paso de reacción que sigue a una acción?

R: Despues.

MARCADORES DE OBJETIVO

P: Si se voltean un marcador de objetivo, ¿cuenta como retirado del campo de batalla?

R: No.

P: ¿Es “objetivo 5” sinónimo de “marcador de objetivo con valor 5”?

R: Sí.

HEXÁGONOS BLOQUEADOS

P: ¿Puedo mover o colocar un marcador de hexágono bloqueado en un hexágono que contenga un guerrero?

R: No.

HEXÁGONOS DE TRAMPA

P: ¿Los hexágonos de trampa tambalean a los guerreros Voladores?

R: Sí.

HEXÁGONOS LETALES

P: Si una carta Dominio crea un hexágono letal y el daño infligido por ese hexágono letal deja fuera de combate a un guerrero enemigo, ¿qué ha infligido el daño?

R: El hexágono letal.

DESCARTAR

P: ¿Cuándo se descarta un Dominio?

R: Cuando esa carta se pone en la pila de descarte de poderes.

P: Cuando resuelvo una habilidad que me devuelve a la mano una carta de mi pila de descartes, ¿debo mostrar a mi oponente la carta que devuelvo a la mano?

R: Sí.

ACCIONES DE ATAQUE

P: ¿Cuándo se considera “con éxito” una acción de Ataque? Esto incluye acciones de Ataque con un atributo Daño de 0, y/o acciones de Ataque en que el Daño ha sido reducido a 0, y/o acciones de Ataque de Hechizo.

R: Una acción de Ataque se considera que tiene éxito durante el paso de determinar éxitos, siguiendo las reglas bajo el primer punto de “Contar éxitos críticos” y el primer y segundo puntos de “Contar éxitos”. Una acción de Ataque se considera que tiene éxito si se cumplen alguna de esas tres condiciones.

P: Durante una acción de Ataque, tras contar todos los éxitos, la acción de Ataque se considera que tiene éxito. A continuación, la acción de Ataque es interrumpida. ¿Se sigue considerando que la acción de Ataque ha tenido éxito?

R: Sí.

P: Durante una acción de Ataque, saco un único éxito crítico en mi tirada de defensa. Mi oponente saco un único éxito crítico en su tirada de ataque. ¿Es eso una defensa crítica?

R: No.

P: Siactivo un guerrero sin marcadores de Movimiento o de Carga y efectúo una acción de Carga como parte de la activación de dicho guerrero, ¿la acción de Ataque efectuada como parte de la acción de Carga puede ser una acción de Ataque con Segar?

R: Sí.

P: Siactivo un guerrero con uno o más marcadores de Carga que esté adyacente a un único guerrero enemigo, ¿puede ese guerrero amigo efectuar una acción de Ataque con Segar?

R: Sí. La una acción de Ataque con Segar no resulta en la realización de múltiples acciones de Ataque y por tanto no se resuelve como una superacción.

P: Siactivo un guerrero con uno o más marcadores de Carga que esté adyacente a dos o más guerreros enemigos, ¿puede ese guerrero amigo efectuar una acción de Ataque con Segar?

R: No.

P: : Cuando un guerrero efectúa una acción de Ataque con Segar que tiene por blanco varios guerreros, normalmente cada uno de estos blancos apoyaría a los demás. Si el primer blanco queda fuera de combate durante la acción de Ataque, ¿apoya aún a los demás mientras se resuelve el resto de la acción de Ataque con Segar?

R: No.

P: ¿Cómo funcionan las acciones de Ataque con Segar y Combo?

R: Si un guerrero tiene una acción de Ataque con Segar y Combo, y tiene otra acción de Ataque que pueda efectuarse como reacción a una acción de Ataque con Combo, entonces puede efectuar esa reacción en cada paso de reacción que siga a cada acción de Ataque efectuada como parte de la superacción con Segar.

P: Si obtengo más de un éxito con una acción de Ataque, ¿infijo daño más de una vez?

R: No. Cada acción de Ataque con éxito solo infinge daño una vez, sin importar la cantidad de éxitos obtenidos.

P: ¿Puedes usar una reacción durante una acción de Ataque “tras el paso de determinar éxitos” si la acción de Ataque falla?

R: No.

CURAR

P: Una carta tiene el efecto Cura (X), y no tiene ningún otro efecto, pero debido a las circunstancias su efecto es Cura (0). ¿Qué sucede?

R: No se puede resolver el ardid y se descarta.

P: ¿Puedo jugar una carta que me dice que Cure (1) un guerrero (y otro efecto) si el guerrero no tiene fichas de herida?

R: No.

FUERA DE COMBATE

P: Si mi guerrero tiene una reacción que se activa tras una acción de Ataque que lo tenga por blanco, ¿puedo usar esa reacción si la acción de Ataque deja fuera de combate a mi guerrero?

R: No a menos que indique expresamente lo contrario.

P: ¿Las claves y modificadores en las mejoras asignadas a un guerrero se siguen aplicando cuando el guerrero está fuera de combate?

R: Sí.

EN GUARDIA

P: ¿Cuál es la diferencia entre un guerrero que tiene un marcador de Guardia y un guerrero que está en Guardia?

R: Un guerrero con uno o más marcador de Guardia está en Guardia como definen las reglas, pero hay otras reglas que pueden hacer que un guerrero esté en Guardia (por ejemplo, en mejoras) aunque no tenga un marcador de Guardia.

P: ¿Puede quedar atrapado un guerrero que está en Guardia?

R: Solo si la acción de Ataque tiene Rechazar.

P: Si un guerrero en Guardia es blanco de una acción de Ataque con Rechazar con éxito, ¿estar en Guardia reduce la distancia que es presionado?

R: No.

P: ¿Puedo usar una habilidad para asignar un marcador de Guardia a un guerrero que no esté en Guardia?

R: No.

P: Si un guerrero tiene una habilidad que hace que esté en Guardia, ¿puede tambalearse?

R: Sí. Cuando eso ocurre, pasa a estar en Guardia y tambaleándose.

P: Cuando un guerrero está en Guardia, ¿puedo asignarle una mejora que indique que ese guerrero no puede estar en Guardia?

R: Sí. El guerrero ya no estará en Guardia. Y si ese guerrero tiene marcadores de Guardia, los conservará.

P: Cuando un guerrero no puede estar en Guardia, ¿puedo asignarle una mejora que indique que ese guerrero está en Guardia?

R: Sí. El guerrero no estará en Guardia.

RECHAZAR X

P: Cuando una acción de Ataque con Rechazar X resulta en un empate y el blanco está en Guardia, ¿puede rechazarse al blanco X hexágonos adicionales?

R: No.

INDAGAR

P: ¿Puedo indagar un marcador de rasgo si no es posible tambalear al guerrero que ocupa ese marcador de rasgo?

R: No.

RECICLAR

P: ¿Puedo reciclar una carta de poder en cualquier ciclo de poder?

R: Sí.

MODIFICADORES

P: Romper, Doloroso X, Rechazar, y Apresar, ¿son modificadores?

R: No. Sin embargo, el daño adicional de Doloroso X no afecta a acciones de Ataque que no pueden ser modificadas.

P: ¿Los símbolos Innatos son modificadores?

R: Sí.

DISPERSIÓN

P: Las cartas y/o habilidades que usan el marcador de dispersión pero no indican específicamente "Dispersa X", ¿cuentan como si se jugara una carta de dispersión o se usara una habilidad de dispersión (como Llamada Ghoul)?

R: No. Una carta o habilidad debe contener la terminología "Dispersa X" para que cuente como una carta o habilidad de dispersión.

P: ¿Puede un guerrero empujado por Tambalear terminar ese empujón en el hexágono en el que se haya originado?

R: Sí. Esta es una excepción a la regla que establece que un guerrero no puede terminar un empujón en el hexágono en el que se haya originado.

AL FINAL DE LA FASE DE ACCIÓN

P: ¿Cuándo resuelvo habilidades que sucedan al final de la fase de acción?

R: Despues del paso de auge, y de cualesquiera pasos adicionales de reacción, que sigan al último ciclo de poder de la fase de acción.

OBJETIVOS

P: Si un objetivo puede puntuarse "tras una activación", ¿cuándo puedes cumplir las condiciones para dicho objetivo?

R: En cualquier momento desde el final de la activación hasta el inicio del paso de auge que sigue a esa activación.

P: Si un objetivo puede puntuarse "tras un ciclo de poder", ¿cuándo puedes cumplir las condiciones para dicho objetivo?

R: En cualquier momento desde el final del ciclo de poder hasta el inicio del paso de auge que sigue a ese ciclo de poder.

P: ¿Qué ocurre si cumple las condiciones para puntuar un objetivo de auge en un final de la fase?

R: Revela el objetivo de auge cuando se cumplen las condiciones, y puntúa dicho objetivo en el siguiente paso de auge (que será en el primer turno de la siguiente ronda, antes del paso de activación). Si cumples las condiciones en el tercer final de la fase, no tendrás oportunidad de puntuar el objetivo.

P: Algunos objetivos aluden a "todos los guerreros" o a "todos los guerreros supervivientes", o a "todos los objetivos" o similares, pero también especifican un número entre paréntesis, como "(al menos cinco)". ¿Puedo puntuar estos objetivos si solo cumple la parte de la condición entre paréntesis, o debo cumplir toda la condición?

R: Debes cumplir toda la condición.

P: Si un objetivo requiere "X o más guerreros" para cumplir una condición, y también que "cada uno de esos guerreros" cumpla otra condición, ¿es necesario que cada guerrero que cumpla la primera condición cumpla también la segunda para que yo pueda puntuar la carta?

R: Sí.

P: Si un objetivo requiere “X o más guerreros” para cumplir una condición, y además que “Y o más de esos guerreros” cumplan otra condición, ¿es necesario que cada guerrero que cumpla la primera condición cumpla también la segunda para que yo pueda puntuar la carta?

R: No, siempre que por lo menos Y de esos guerreros cumplan la segunda condición.

P: Si cumple las condiciones de un objetivo de auge durante una activación, ¿puntúo esa carta en el siguiente paso de auge incluso si por entonces la condición para puntuar ya no se cumple?

R: Sí.