



# ANEXO 7

## EL F.A.Q. DE TORNEO

### - I -

## INTRODUCCIÓN AL MÉTODO

Este documento se presenta a la vez bajo la forma de una precisión de reglas y de un FAQ (Frequently Asked Questions, o lo que es lo mismo, preguntas hechas con frecuencia).

Cada uno de los capítulos que a continuación se van a presentar aborda aspectos esenciales de Confrontation: El Movimiento, el Disparo, el Cuerpo a Cuerpo, la Magia, etc. Estas secciones empiezan siempre por precisiones a las reglas cuya necesidad ha sido puesta de manifiesto por preguntas que se nos han planteado. Estas precisiones a veces son seguidas de un grupo de FAQ en el cual están recogidas preguntas sobre situaciones concretas de juego. Los últimos capítulos están dedicados a la FAQ y tratan sobre los hechizos, milagros, artefactos, etc... y todos los aspectos particulares del juego.

Esperamos que este documento os permita aportar una respuesta a vuestras dudas sobre Confrontation y sus suplementos Incantation, Divination, Fortification e Incarnation.

**¡¡IMPORTANTE!** Esta nueva versión del FAQ no constituye una simple actualización de las precedentes, sino que es más bien una reformulación de estas. Ciertos puntos nombrados en este documento pueden aportar respuestas diferentes a las dadas en la precedente FAQ o en los foros de la web de Confrontation. Confrontation es un juego vivo y que evoluciona, tened por seguro que estos cambios se han hecho para equilibrar y hacer más cómodo el juego.

### - II -

## COMPOSICIÓN DE LOS EJÉRCITOS

### 1. Figuras idénticas en el seno de un mismo ejército

Las reglas de *Confrontation* precisan que solo se puede jugar un único ejemplar de un Personaje en un mismo bando de batalla.

Sin embargo es posible que dos ejércitos **enemigos** desplieguen al mismo Personaje en sus filas.

Las figuras que no son Personajes no están sujetas a esta limitación. Un mismo ejército puede llamar a un mismo tipo de tropa tantas veces como sus PE se lo permitan. (Nota Fed: en torneos el nº de miniaturas por tipo de tropa **SI** está limitado).

### 2. Figuras y cartas de referencia.

⇒ *Número de figuras por carta de referencia*

A lo largo de a partida, cada figura debe estar ligada a una carta de referencia.

Una misma carta de referencia representa como máximo, el numero de figuras incluidas en su *blister* de origen, y como mínimo, una sola.

**Ejemplo:** si quieres desplegar 4 Espaderos del León, puedes usar:

- . Una carta representando a 3 figuras y una carta representando a la ultima de las figuras.
- . Una carta representando a cada una a 2 figuras.
- . Dos cartas representando a cada una a 1 figura y una carta para las otras dos.
- . Cuatro cartas representando cada una 1 figura.

Las figuras vendidas en caja constituyen un caso particular: una caja de Matadores Amok, por ejemplo, contiene además de un Personaje, 4 Tueurs Amok y 2 cartas de Matadores Amok. Una carta de Matadores Amok puede entonces representar como máximo 2 de estos guerreros. Otro ejemplo: una caja de Guardias de Alahan contiene 8 Guardias con 3 cartas. La carta de referencia de Guardia de Alahan puede entonces representar de 1 a 3 figuras.

⇒ *Figuras de perfil variable*

Si una carta de referencia es susceptible de representar a combatientes que tienen características diferentes, todas las figuras ligadas a una misma carta deben de tener las mismas características.

**Ejemplo:** Los Guardias de Alahan pueden escoger entre diferentes armamentos teniendo cada uno un efecto diferente en sus características. Si un ejercito de Leones agrupa a la vez dos Guardias de Alahan con lanza y otros con espadas, los dos tipos de Guardias deberán estar ligados a cartas de referencia distintas.

⇒ *Identificación de Figuras*

Si un mismo ejercito agrupa varias veces las mismas figuras representadas por cartas de referencia diferentes, los combatientes deberán estar claramente asociados a una carta. Un punto de color en su peana y sobre la carta o un marcador puesto en la funda protectora de la carta es lo mas empleado para diferenciar figuras.

### - III -

## LA APROXIMACIÓN

### 1. La tirada de Aproximación.

No es posible usar la disciplina de un Aliado para efectuar la Tirada de Aproximación. La Disciplina de un Mercenario solo se puede utilizar si este es del mismo pueblo que el ejército principal.

El valor usado para la Tirada de Aproximación es la Disciplina más alta del ejército (quitando de Aliados y Mercenarios u otro tipo de

pueblo distinto del ejército). No es posible escoger voluntariamente una figura con Disciplina menor.

La figura que da su Disciplina a la Tirada de Aproximación debe usar su propio valor. En ningún caso puede usar un valor transmitido por un comandante. No obstante, podrá beneficiarse de bonus a esa característica.

Todos los bonos ligados a la presencia de un Músico o de un Estado Mayor se tienen en cuenta para una Tirada de Aproximación. Considera entonces que la figura cuyo valor de Disciplina se utiliza se encuentra a distancia de Mando de un Músico o de un Estado Mayor. **Las Figuras del Comandante, Músico y Portaestandarte deberán ser desplegadas de tal modo que formen un Estado Mayor.**

## 2. El Despliegue

Ninguna figura puede desplegarse de modo que pueda cargar o trabar a una figura contraria. Esto significa que una figura debe desplegarse a una distancia superior al doble de su movimiento (valor inscrito en su carta de referencia). Los efectos de juego que permiten modificar este valor, no se tienen en cuenta.

**Ejemplo:** Un Guerrero Kératis dispone de un Movimiento de 12,5 cm. En el momento en que se pone sobre el terreno, debe situarse a 25 cm de cualquier figura enemiga. Ahora bien, él también posee la competencia Mutágeno. Gracias a esta competencia que le permite aumentar su Movimiento, podría aumentarlo para cargar o trabar a un enemigo el primer turno.

Por contrapartida, una figura puede ser desplegada a la distancia de carga de un enemigo, o a una distancia inferior al doble de movimiento enemigo.

**Ejemplo:** Un jugador va a desplegar un Bruto Enano, cuyo valor de movimiento es 7.5, cerca de un Cazador Wolfen que ya está desplegado, cuyo movimiento es de 17.5. El jugador en cuestión despliega el Enano a 20 cm del Wolfen. Este despliegue es correcto ya que el Enano está a más del doble de su movimiento (15 cm).

### FAQ

**P:** ¿Durante la Aproximación, la **distancia de los disparos** debe tenerse en cuenta en el despliegue de las tropas?

**R:** No, solo las distancias de carga deben tenerse en cuenta.

**P:** ¿Es posible usar la Disciplina de un **Familiar** o de un **Elemental** para La Tirada de Aproximación **o en la de Táctica**?

**R:** No

## - IV -

# LA TIRADA TÁCTICA

La tirada de Táctica responde a las mismas reglas que la Tirada de Aproximación.

## - V -

# TIRADAS DE DADO

## 1. Fracaso automático

En la mayoría de las tiradas de dado un resultado de « 1 » es automáticamente un fallo. Este resultado se puede obtener de dos formas:

- **Resultado Natural:** si el dado indica un « 1 », la Tirada es un fracaso, sin contar los modificadores que debieran afectar al resultado.

**Ejemplo:** Un combatiente se beneficia de un hechizo que le permite sumar 1 punto al resultado de todas sus Tiradas de Ataque. Obtiene un « 1 » en el dado. Esto es un fallo automático, el +1 no se tiene en cuenta.

- **Resultado Modificado:** Se llega frecuentemente a que el resultado de una tirada dada debe de someterse a modificadores. Si el resultado después de la modificación es inferior o igual a « 1 », la tirada es un fracaso.

**Ejemplo:** Un combatiente Herido Grave tiene una penalización de -2 a todas sus tiradas de Iniciativa, Tiro, Ataque y Defensa. En el momento de hacer una tirada de Iniciativa, obtiene un « 3 », en el dado. Después de aplicar los modificadores al dado, el resultado es de  $3-2 = 1$ . La tirada es entonces un fracaso.

## 2. Relanzar los dados

En la mayoría de las tiradas dado un resultado de « 6 » se puede relanzar para mejorar el resultado final. Solo un « 6 » natural (es decir antes de aplicar los modificadores) se puede relanzar.

**Ejemplo:** Un combatiente se beneficia de un hechizo que le permite sumar 1 punto al resultado de todas sus Tiradas de Ataque. El dado le da un « 5 ». El resultado final sumando a la característica de Ataque será  $6(5+1)$ , pero con este resultado no se puede relanzar el dado.

Estos modificadores se aplican siempre después de relanzar, por ello un « 6 natural » siempre se puede relanzar.

**Ejemplo:** Un combatiente Herido Grave tiene una penalización de -2 a todas sus tiradas de Iniciativa, Tiro, Ataque y Defensa. En el momento de hacer una tirada de Iniciativa, obtiene un « 6 », en el dado. Relanza el dado y obtiene un « 4 ». El negativo de -2 se aplica entonces. El resultado final del tiro será  $8(6+4-2)$ .

Un resultado natural de « 1 » obtenido en el dado relanzado se considera como un fracaso.

**Ejemplo 1:** un « 6 » se obtiene en una tirada de Defensa. Se relanza el dado y se obtiene un « 1 ». La tirada de Defensa es por lo tanto un fracaso.

**Ejemplo 2:** Un combatiente Herido Grave tiene una penalización de -2 a todas sus tiradas de Iniciativa, Tiro, Ataque y Defensa. En el momento de hacer una tirada de Defensa, obtiene un « 6 », en el dado. Este se relanza y obtiene un « 2 ». Los negativos se aplican ahora. El resultado final de la Tirada es de  $6(6+2-2)$ .

En ciertos casos, como para realizar un hechizo o implorar un milagro, se pueden lanzar varios dados. La regla estipula que solo se

conserva el mejor resultado. Si uno de los dados relanzados indica un fallo automático, el jugador puede conservar uno de los resultados obtenidos en los otros dados.

**Ejemplo:** Una tirada de hechizo se efectúa con tres dados que dan un « 2 », un « 5 » y un « 6 ». El efecto del hechizo es proporcional al resultado de esta tirada, el jugador decide relanzar el « 6 » pero obtiene un « 1 ». Aun así, el jugador puede conservar el « 5 » dado por uno de los otros dados.

*¿Quién debe relanzar primero los dados?*

Cuando dos jugadores contrarios obtienen un resultado que les permite relanzar, el que vaya a obtener el total mas bajo para el chequeo en curso debe decidir primero si relanza o no su dado. En función del resultado obtenido, su adversario puede entonces relanzar o no. En caso de empate los dados se relanzan a la vez.

**Ejemplo:** Durante una tirada de Iniciativa, un jugador dispone de una INI 3 y su adversario de 5. Los dos obtienen un « 6 ». El primero, que tiene una iniciativa de 9 contra 11 de su adversario, debe anunciar primero si relanza el dado.

## - VI -

# CARTAS EN RESERVA Y ACTIVACIÓN DE LAS MINIATURAS

### 1. Cartas en reserva

Sin importar si ha ganado o no la tirada de Aproximación o de Táctica, el jugador que robe una de sus propias cartas puede decidir guardarla en reserva, salvo si un efecto particular se lo impide.

Si ya posee en reserva el máximo de cartas que se le permite (1 si ha perdido la tirada Táctica, 2 si la ha ganado) puede, si lo desea, cambiar una de sus cartas en reserva por aquella que acaba de robar. En ese caso, debe de activar la(s) figura(s) representada(s) por la cara de referencia.

### 2. Activación de cartas

Es posible activar varias cartas en reserva a la vez. Existen dos casos de figuras en los que tal acción es posible:

- **Si un jugador roba una de sus propias cartas**, entonces puede jugarla y activar al mismo tiempo todas o parte de las cartas que posee en reserva. Puede igualmente guardar en reserva la carta robada y activar todas o parte de las cartas que tenía en reserva.
- **Si un jugador ve como una de sus cartas es robada por el contrincante**, entonces está obligado a activar esta carta, pero él puede igualmente activar al mismo tiempo todas o parte de las cartas que tenía en reserva.

#### FAQ

**P:** ¿En mi turno de robar, puedo jugar mis cartas en reserva antes de robar?

**R:** No

**P:** ¿Cuando acabo de robar una carta de mi adversario, puedo jugar mis cartas en reserva?

**R:** No

**P:** ¿Cuando acabo de robar una de mis cartas, puedo jugar mis cartas en reserva antes que la que acabo de robar?

**R:** Si

**P:** ¿Cuando mi adversario acaba de robar una de mis cartas, puedo jugar mis cartas en reserva?

**R:** Si

**P:** ¿Cuando mi adversario acaba de robar una de mis cartas, puedo guardarla en reserva?

**R:** No

## - VII -

# TAMAÑO DE LOS COMBATIENTES

Existen 4 tamaños diferentes para las figuras y los elementos de decorado. Estos tienen gran influencia en los disparos.

- **Tamaño pequeño:** Goblin, Enano, Barón Samedi, Bombardero Enano, Sapo de Combate, Familiar, **Portador de la Raspa de No-Dan-Kar**, Peste de Carne.
- **Tamaño normal:** Humano, bárbaro gigante, el Ejecutor, Melmoth, Alderan, Sasia Samaris, espectro.
- **Tamaño grande:** Wolfen, Centauro, Elemental, Hijo de Uren, Gran Craneo, Minotauro, Goreth el Masivo, Sophet Drahas, Tigre de Dirz, Troll, Clon Dasyatis, Aberracion. Toda figura de caballería se considera de tamaño Grande, salvo si la montura es Muy Grande.
- **Tamaño Muy Grande:** Belial, Dragon.

La talla de ciertas maquinas de guerra especifican su tamaño en sus cartas de referencia. En caso contrario, es la talla de los sirvientes del aparato lo que referencia el tamaño.

#### FAQ

**P:** ¿Cuál es el Tamaño de Elghir con su caldero?

**R:** Aunque este montado sobre su caldero, Elghir es de tamaño Pequeño.

**P:** ¿Cuál es el tamaño de Golborak en su armadura?

**R:** A pesar de su imponente armadura, Golborak es de tamaño Pequeño.

## - VIII -

# LÍNEA DE VISIÓN

### 1. Obstáculos en la línea de visión.

Las figuras disponen de un ángulo de visión de 180° desde la parte de delante de su peana (Un punto sobre la peana puede designar la cara delantera de la peana si es que la posición de la figura no lo deja claro).

Ciertos Obstáculos pueden bloquear la línea de visión de los combatientes. Para determinar si un obstáculo impide o no a una figura ver a su objetivo, tres parámetros han de tenerse en cuenta:

- El Tamaño del « origen » (el combatiente que intenta ver a traves del obstáculo)
- El Tamaño del obstáculo
- El Tamaño del « objetivo » (el elemento de decorado o la figura que el « origen » tiene que ver)

Si el « origen » o el « objetivo » son un Tamaño superior a la del obstáculo, entonces el « origen » puede ver a su « objetivo ».

**Ejemplo:** Un Fusilero Grifo (Tamaño Normal) desea disparar a un Minotauro (Tamaño Grande), pero una Fianna (Tamaño Normal) está en la trayectoria del fusil. El objetivo (el Minotauro) es una talla superior al obstáculo (la Fianna), el origen (el Fusilero) puede dispararle. El Minotauro se considera como parcialmente visible y el Fusilero obtiene una penalización sobre su disparo.

Los combatientes, cualquiera que sea la posición de su figura, están asociados a las categorías de Tamaño. En lo que concierne a los elementos de decorado, nos hemos de referir a la tabla siguiente:

- Menos de 1 cm: ignora el obstáculo.
- De 1 a 3 cm: Tamaño Pequeño.
- De 3 a 6 cm: Tamaño normal.
- De 6 a 8 cm: Tamaño Grande.
- De 8 a 10 cm: Tamaño Muy Grande, Enorme.
- De 10 a 14 cm: Tamaño Muy Grande, Colosal.
- Mas de 14 cm: Tamaño Muy Grande, Gigantesco.

Si el obstáculo esta tapando ligeramente la trayectoria entre el origen y su objetivo, traza una línea imaginaria el medio de la peana del origen al medio de la peana de su objetivo. Si la línea no se corta por el obstáculo, el objetivo se considera parcialmente visible.

## 2. Línea de visión en una mele.

Para el centro de la mele, las reglas de líneas de visión son las mismas. Una figura trabada por los cuatro lados de su peana es visible por todo combatiente situado en una de las diagonales definidas por los ángulos de su peana. Considerándose que está parcialmente visible.

## 3. Niveles de Altura

La distancia entre el suelo y una figura determina el Nivel al que se encuentra. Para determinar este, nos hemos de referir a los valores siguientes:

- Suelo (hasta 10 cm de altura): Nivel 0.
- Elemento de decorado de una altura entre 11 y 30 cm: Nivel 1.
- Elemento de decorado de una altura superior a 30 cm: Nivel 2.

Las penalizaciones de Tiro, Incantation y Divination relativas a la diferencia de Nivel el origen del efecto y el objetivo se aplican igualmente en función de la altura de los elementos de decorado. Así si un tirador en el suelo toma como objetivo a un combatiente situado en una torre a 15 cm altura (Nivel 1), el tirador tiene una penalización de -2 al dado en el tiro.

Una figura situada a un Nivel diferente de otra no puede impedir a esta última pasar por debajo de ella o incluso detenerse a su vertical.

# - IX -

## COMPOSICIÓN DE LOS EJÉRCITOS

Cualquiera que sea el tipo de movimiento escogido, un combatiente no esta obligado a desplazarse en línea recta, puede rodear obstáculos libremente. La distancia a recorrer debe medirse teniendo en cuenta los eventuales rodeos.

Una figura no puede efectuar un movimiento "a través" de otra figura, amiga o enemiga, con la excepción siguiente: Si las caras de referencia de las figuras son activadas al mismo tiempo, entonces ellas pueden desplazarse "unas a través de las otras", incluso si algunas permanecen inmóviles. Considerando entonces que los últimos dejan pasar a los otros con un simple juego de piernas.

### 1. La marcha.

Este movimiento consiste en desplazarse una distancia máxima igual al valor de MOV. Este valor puede ser diferente al que indica la carta de referencia de la figura si ella se beneficia de un bono de movimiento. Este ultimo se añade entonces a la distancia a recorrer con la marcha.

**Ejemplo:** Un Mago utiliza sus puntos de Mutágeno para aumenta su valor de MOV. Este pasa de 10 a 13 mediante sus efectos. El Mago puede entonces desplazarse 13 cm este turno antes de lanzar un conjuro.

### 2. Destrabarse.

Una figura no puede destrabarse a lo largo de un turno en el que ha sido cargada o trabada. Un combatiente en contacto con el máximo de adversarios que su peana permite, no puede destrabarse.

#### Fracasar al destrabarse

Un combatiente que fracasa en la tirada exigida para destrabarse, se queda quieto en el sitio y debe obligatoriamente poner todos sus dados de combate en defensa durante la próxima fase cuerpo a cuerpo. Él puede sin embargo utilizar el Contra-Ataque o usar la competencia « Ambidiestro ».

Si un efecto de juego obliga a una figura a poner todos o parte de sus dados en ataque, este se aplica incluso si el combatiente acaba de fallar la tirada necesaria para destrabarse. Sin embargo, un combatiente que falle tal maniobra no puede elegir voluntariamente recurrir a un efecto que le obligue a poner todos sus dados en ataque. Por ejemplo, un combatiente que falle el destrabarse no puede recurrir a la Competencia « Furia Guerrera ».

#### Exito al destrabarse.

Una figura que consigue destrabarse se puede desplazar hasta una distancia igual a su valor de MOV. Ella puede efectuar un movimiento de esquiva, pero no una proeza física ni tampoco una carrera o una carga.

Este desplazamiento le autoriza a trabar a cualquier adversario, a excepción de aquellos con los que se encontraba en contacto antes de destrabarse.

### FAQ

**P:** Una figura que acaba de destrabarse con éxito intenta trabar a una criatura que provoca miedo. Falla su test de Coraje. ¿Qué le pasa?

R: La figura se queda en su sitio, pero se considera que no esta en contacto con su primer enemigo. Éste puede entonces cargarla o trabarla si su carta aun no ha sido activada.

### 3. La carrera.

Un combatiente efectúa una carrera si se desplaza una distancia superior a su valor de Movimiento inscrito en su carta de referencias sin pasar el doble del mismo. Como para la marcha, todos los bonus de movimiento son tenidos en cuenta.

### 4. La carga.

El desplazamiento efectuado en el transcurso de una carga es muy parecido al de una carrera. Sin embargo, una carga sólo puede ser declarada si la figura posee una línea de visión sobre el objetivo de su carga en el momento en que su carta se activa, y antes de empezar su desplazamiento.

Una figura con peana se Criatura puede cargar dos figuras con peana de infantería, o dos figuras con peana de caballería por la parte delantera de sus peanas, si están ambas en contacto la una con la otra. Los dos adversarios sufren los negativos de la carga.

Una figura que carga debe de usar obligatoriamente la parte delantera de su peana para entrar en contacto con su objetivo. Por ejemplo, una figura de caballería no puede usar el lado largo de su peana para cargar a dos adversarios a la vez. Ella puede sin embargo, gracias a ese movimiento, trabar a ambos en combate. En ese caso, evidentemente, ningún negativo se aplica a los adversarios trabados.

Una figura cargada por varios adversarios durante el curso de un mismo turno, solo sufren una vez los negativos de la carga.

Estos negativos se aplican hasta el final del turno, incluso si el combatiente que ha cargado no queda en contacto con su objetivo.

### 5. Trabarse

Si una figura acaba en contacto de un adversario al termino de una marcha o de una carrera (si ella no veía al adversario antes de empezar a correr), este desplazamiento esta considerado como trabarse.

Cuando un jugador quiere que una de sus figuras trabe a un enemigo, él lo tiene que anunciar antes de medir la distancia que separa a ambos adversarios. Si el objetivo da miedo, la figura que quiere trabarle debe de hacer el test de Coraje antes de hacer el movimiento, incluso si no hay línea de visión entre ella y su objetivo.

### 6. Posicionamiento de las figuras después de trabarse o de cargar.

Cuando una figura llega a contacto de un adversario, ella debe de acoplar la mayor parte posible de su peana con la mayor parte posible de la peana de su adversario. Por otro lado, ella puede posicionarse en contacto de con el adversario por cualquiera de los lados de su peana (no esta obligada a hacerlo por la parte más próxima a ella) si su valor de Movimiento le da para ello.

· Una figura con peana de criatura puede cargar o trabar dos figuras con peana de infantería o dos figuras con peana de caballería por la parte delantera de sus peanas, a la vez si su posicionamiento lo permite.

· Una figura con peana de caballería puede actuar así, pero solo con el lado largo de su peana, y este movimiento se considera como trabarse y no como una carga.

Una figura cargada o trabada por detrás o por los lados no se reorienta para encararse a su adversario. De todas formas, esto no tiene ninguna incidencia en el desarrollo del combate.

*Número máximo de figuras que pueden acoplarse a una peana:*

El tipo de peana de una figura determina el número de combatientes que se le pueden acoplar.

- Lados, delante y detrás de una peana de Infantería: 1 emplazamiento.
- Delante y detrás de una peana de Caballería: 1 emplazamiento.
- Lados de una peana de Caballería: 2 emplazamientos
- Lados, delante y detrás de una peana de Criatura o Criatura Grande: 2 emplazamientos.

Por cada uno de los lados de su peana, una figura no puede jamas estar en contacto por mas emplazamientos de los que representa el lado en cuestión.

Dos figuras se consideran "en contacto" una con la otra, si al menos la mitad de la peana de una de ellas esta acoplada con la peana de la segunda.

### FAQ

**P:** ¿Si dos Goblins distan de 1cm, un Wolfen puede declarar una carga a los dos a la vez sabiendo que tendrá un contacto máximo con uno de ellos, pero solamente un contacto parcial con el otro?

**R:** Sí, si los dos Goblins están bien alineados y el Wolfen puede llegar a contacto con los dos incontestablemente, esta maniobra es posible.

**P:** Imaginemos que dos figuras forman un ángulo recto por una esquina y que los únicos lados libres de sus peanas esta en el interior de ese ángulo. ¿Un adversario que quiera trabarse solo con una de las dos figuras, debe obligatoriamente trabarse con la otra?

**R:** En ese caso preciso, sí.

### 7. La esquivia.

Una figura puede efectuar una esquivia incluso permaneciendo inmóvil. En contra, le es imposible efectuar una esquivia corriendo.

Una figura que esquive no puede hacer nada más a lo largo del turno. Sin embargo, si le cargan o la traban, ella puede combatir normalmente, pero su movimiento de persecución queda prohibido.

La esquivia es un modificador al Disparo como otros. Además, los modificadores referidos a la Talla del objetivo o su posición en el campo de batalla se aplican normalmente.

### 8. Las proezas físicas

El valor a utilizar en una Proeza Física es igual al Movimiento de la figura dividido por 2,5. El resultado se redondea si es necesario y la tabla siguiente los muestra para los valores de MOV mas comúnmente utilizados.

MOV .....	Proeza Física
0 à 1 .....	0
1,5 à 3,5 .....	1
4 à 6 .....	2
6,5 à 8,5 .....	3
9 à 11 .....	4
11,5 à 13,5 .....	5
14 à 16 .....	6
16,5 à 18,5 .....	7
19 à 21 .....	8

Los negativos de las heridas se aplican a las tiradas de Iniciativa, Disparo, Ataque y Defensa. Los tests de las proezas físicas no se ven afectados.

Un combatiente **en huida** no puede recurrir a su Proeza Física. Si encuentra un obstáculo, lo debe rodear.

Si un combatiente debe efectuar una Proeza Física para **cargar o trabar a un adversario que de miedo**, el test de coraje se hace antes que la Proeza Física. Si esta primera tirada es un fallo, el combatiente no realiza su movimiento.

### Los diferentes saltos.

Todos los tipos de salto pueden ser combinados con una carga.

Cuando un combatiente llega a contacto con un adversario al finalizar un salto, él no le inflige las penalizaciones que vienen asignadas por la realización de una carga. Para ello, el combatiente debe haber visto al adversario en el momento en que se activo su carta.

Las reglas de salto no permiten ser usadas para infligir negativos a una figura que no podía ser cargada.

Si un salto se efectúa durante una carga, se adquieren todas las ventajas de la carga (FOR aumentada, Carga bestial, Asesino...)

Una vez que se efectúa un salto, sea el que sea, el desplazamiento del combatiente termina.

### Salto de longitud.

Un salto de longitud es una Proeza Física destinada a cubrir un paso inaccesible tal como una grieta, río o zona de terreno difícil (unas marismas p.e.)

Si un obstáculo de una altura superior o igual a 2 cm se encuentra en la trayectoria del salto, un salto de **longitud** se debe combinar con un salto en **altura**

Antes de efectuar un salto de longitud, un combatiente debe tomar primero impulso. Para ello debe recorrer una distancia al menos igual a aquella que quiere cubrir con el salto.

**¡ATENCIÓN!** Un salto de longitud no puede en ningún caso permitir a una figura desplazarse una distancia superior al máximo de su movimiento autorizado. Si esta condición se cumple, cuando la figura alcanza el borde de la zona a cruzar, debe intentar una tirada de Proeza Física de una dificultad de 4 + 1 por tramo completo de su propia peana que vaya a saltar.

**Ejemplo:** un guardia de Alahan desea saltar una grieta de 5cm en el juego. La figura que lo representa se encuentra a 7 cm del citado obstáculo. Ella debe entonces recorrer una distancia suficiente (al menos igual a la del obstáculo (5 cm)) antes de realizar el salto en cuestión. Una vez en el borde de la grieta, la figura debe realizar un test de Proeza Física. La dificultad es 4+1 por cada vez que deba saltar la longitud de su peana. La longitud de la peana de un guardia de Alahan es de 2.5 cm y la longitud de la grieta 5 cm, 2 veces la longitud de su peana. La dificultad para el test de Proeza Física es entonces de 4+2=6. El guardia de Alahan tiene un MOV de 10, su Proeza Física es de 4. Un « 2 » o más es necesario en el dado para realizar un salto exitoso.

### Fracaso en el salto de longitud.

En caso de fracaso en un salto de longitud un combatiente cae a medio camino la distancia a cubrir y su desplazamiento acaba justo donde cae.

Las consecuencias de la caída varían según la naturaleza del obstáculo a cubrir.

- Si el combatiente saltaba una extensión de agua, no sufre inmediatamente ninguna herida, pero otra Proeza Física (nadar) debe realizarse. Si la nueva tiene éxito, el combatiente no se desplaza y no recibe Herida. Si es un fallo esa herida se localiza en las piernas, sea cual sea el resultado de los dados.

- Si el combatiente saltaba una grieta o un precipicio, sufre una Tirada de Heridas de FOR igual a la profundidad en cm del precipicio. Esta herida se localiza en las piernas, sea cual sea el resultado de los dados.

- Si el combatiente saltaba una superficie plana, para evitar un terreno difícil p.e., sufre una Tirada de Heridas de FOR 0 localizada en las piernas.

### Salto de altura.

Un salto de altura puede simplemente estar destinado a tomar pie sobre una superficie elevada. Puede igualmente servir para superar un obstáculo de altura superior a 2 cm. En el último caso un **salto de longitud** se combina con el **salto de altura**.

Como para un salto de longitud, un combatiente debe tomar el impulso antes de efectuar el salto de altura. La distancia a cubrir es igual a la altura del obstáculo.

Una vez al pie del obstáculo, una Proeza Física es chequeada con una dificultad igual a la RES del combatiente más la altura en cm del obstáculo. Si es un éxito, el combatiente toma pie sobre el obstáculo y su desplazamiento termina ahí. En el caso de fracasar, el combatiente retorna a su punto de apoyo y sufre una herida en las piernas de una FOR igual a la altura del obstáculo.

### Salto de altura y salto de longitud combinados

Si un combatiente desea saltar un obstáculo y caer mas lejos que la vertical de su punto de apoyo, él debe combinar un salto de altura con un salto de longitud.

Este tipo de salto permite saltar a una o varias figuras, un elemento de decorado y aterrizar mas lejos que después de un simple salto de altura.

En éste caso, la distancia a recorrer para tomar el impulso es igual al valor más alto entre la altura del obstáculo y la distancia en longitud que el combatiente desea cubrir.

Una vez llegado al pie del obstáculo el combatiente debe de comenzar con un salto de altura, del modo descrito en el apartado anterior. Si varios obstáculos de altura diferentes se presentan en el camino, la dificultad es calculada para el obstáculo mas alto.

Si el primer test tiene éxito, un salto de longitud se resuelve del modo indicado anteriormente. Si el segundo test tiene éxito, el combatiente aterriza en el lugar que el quería alcanzar.

En el caso de fracasar uno de los test, el combatiente cae en el lugar de su punto de apoyo y recibe una herida en las piernas de una FOR igual a la altura del obstáculo. Su desplazamiento entonces termina.

### La escalada

La escalada de un obstáculo se puede prolongar varios turnos. Un combatiente enganchado a una pared no puede hacer nada más (ni disparar, ni lanzar magia, ni efectuar Contra-Magia, ni recuperar mana, ni lanzar milagros, ni censurar a un Fiel, ni usar un artefacto). Pierde la Competencia Mando hasta que él termine su ascenso. El puede por contra ser tomado como objetivo de los disparos, de conjuros, de lo milagros y de todos los efectos de juego a distancia. Él puede ser atacado en cuerpo a cuerpo por criaturas voladoras situadas en su mismo Nivel (*ver la descripción de Nivel de altura para determinar el Nivel del escalador*). Un combatiente en plena escalada no puede ser cargado o trabado mas que por los lados y por la parte de atrás de su peana. En cuerpo a cuerpo no dispone de ningún dado de combate, a no ser que disponga de equipo específico (como las Cuchillas Dorsales).

Los adversarios de un escalador deben de hacer sus tiradas de ataque, un « 1 » es un fracaso automático.

Una vez que el combatiente llega al final del obstáculo, su desplazamiento termina. El debe esperar al turno siguiente para empezar a desplazarse de nuevo.

Una figura que posea una montura en su equipo no puede escalar. Igualmente los Centauros Keltas y los de Achéron no pueden hacerlo tampoco. Los Rondadores de los Abismos (*Mid-Nor*) pueden por contra recurrir a tal Proeza Física.

## 9. El movimiento de persecución

Al acabarse un combate, si el adversario se muere, todas las figuras que han participado en el combate pueden efectuar un movimiento de persecución, no solamente la que le dio el golpe fatal.

Si una figura efectúa un movimiento de persecución y consigue llegar a contacto de una figura **aislada** que ya ha participado en un combate, el combate se resuelve inmediatamente.

Si dos figuras A y B se encuentran en contacto una con la otra, pero se encuentran separadas al término de la separación de la mele, se considera que están en contacto.

Si A elimina a sus adversarios, ella no puede efectuar un movimiento de persecución.

Ella puede sin embargo usar este movimiento para participar en el combate contra B si este aun no se ha resuelto.

Los movimientos de persecución no se pueden efectuar más que en la fase de cuerpo a cuerpo. Si la figura en contacto con un combatiente se muere durante la fase de tiro, magia o divinación, este combatiente no puede recurrir al movimiento de persecución.

Un combatiente no puede usar su movimiento de persecución para cambiar de Nivel de altura.

#### **Orden de resolución de los movimientos de persecución:**

Cuando gracias a un movimiento de persecución, una figura llega a contacto de un adversario aislado o a un combate no resuelto, el combate se resuelve inmediatamente.

La llegada de un nuevo combatiente a una mele puede modificar el modo en que están separados los combates. En definitiva, es siempre el jugador que gana la Tirada de Táctica el que separa los combates antes de que sean resueltos.

Si varios combatientes efectúan movimientos de persecución al mismo tiempo y acaban en contacto con enemigos diferentes, el ganador de la Tirada de Táctica es quien elige que combate se resuelve antes. Él debe prioritariamente designar los combates que resultan del movimiento de persecución.

**Ejemplo:** Una Fianna y un Cazador Kelta se encuentran en contacto con un Guerrero Kératis. Cerca de ellos, otros dos combates esperan a ser resueltos: Un Guerrero Furia contra un Clon de Dirz y un Guerrero Kelta contra un Guerrero del Alba. Y por último, cerca del Guerrero Furia hay un Biopista esperando el momento oportuno para actuar.

El jugador Kelta ganó la Tirada Táctica y decide resolver primero el combate que enfrenta a la Fianna y al Cazador con el Kératis antes que ningún otro combate. Al final del combate el Kératis muere.

La Fianna efectúa un movimiento de persecución para llegar a contacto del Guerrero del Alba mientras que el Cazador llega hasta el Clon de Dirz. El jugador Kelta tiene que escoger entre ambos combates. Elige resolver primero el combate que enfrenta al Clon contra el Furia y el Cazador.

El Clon muere. El Cazador ya no puede efectuar un movimiento de persecución, pero el Furia utiliza el suyo para trabar al Biopista. El jugador Kelta tiene que escoger entre ambos combates. No está obligado a resolver primero el de la Fianna contra el Guerrero del Alba y el Guerrero Kelta, aunque el movimiento de persecución de la Fianna haya sido efectuado antes que el del Furia. Por contra, está obligado a resolver todos los combates que resulten de un movimiento de persecución antes de designar otro de otro combate.

- X -

## CORAJE Y MIEDO

### 1. Los Chequeos de Coraje

Cuando debe realizarse un chequeo de Coraje, los valores de Coraje y Miedo deben de ser calculados **antes** del desplazamiento de las figuras implicadas.

Así, un combatiente no puede beneficiarse de los bonus de Miedo o Coraje de un Comandante, Porta-estandarte o de un estado mayor a

no ser que se encuentre a la distancia de Mando **antes de efectuar su desplazamiento**.

Una figura influenciada por el miedo debe realizar su Reagrupamiento en el momento en el que su carta de referencia se activa. Para ello, debe realizarse un chequeo de Coraje de la misma dificultad de aquel que falló. En caso de fracasar el chequeo para reagruparse, la figura huye una distancia en cm igual al doble de su valor de MOV. Si la figura se encuentra en contacto de uno o varios enemigos, ella debe obligatoriamente intentar destrabarse si le es posible (es decir, si ella no ha sido trabada ni cargada durante ese turno y si ella no está en contacto con el máximo número de figuritas que permite su peana). Si el chequeo tiene éxito, la figura se reagrupa, ella puede actuar de forma normal.

**¡Atención!** Reagruparse no inmuniza a la figura al valor de miedo chequeado.

Si a una figura influenciada por el miedo le carga o traba un combatiente *que de miedo* antes de que su carta de referencia sea activada, debe de realizar un chequeo de Reagrupamiento. En caso de fracaso, el combatiente huye inmediatamente y no puede intentar reagruparse hasta el turno siguiente.

Si el chequeo del Reagrupamiento tiene éxito, el Coraje del combatiente es seguidamente chequeado contra el Miedo de su nuevo asaltante si no es que ya se a inmunizado.

**Ejemplo:** Un Guerrero Kelta a fallado su chequeo de coraje frente a un Títere Mórbido. Él está en Huida al inicio del turno. Antes de que su carta de referencia sea activada, le carga un Wolfen Zombi. Él debe efectuar su chequeo de Reagrupamiento contra el miedo del Títere Mórbido. Si lo supera entonces debe de inmediato chequear su Coraje contra el Miedo del Wolfen Zombi.

Si una figura bajo la influencia del miedo mata al adversario que le ha asustado, ella sufre los negativos del miedo hasta el final del turno. No obstante su chequeo de Reagrupamiento tiene éxito automáticamente cuando su carta de referencia se activa al turno siguiente. El combatiente se inmuniza entonces contra el miedo de la figura que le ha asustado.

Un combatiente asustado no puede efectuar ningún movimiento de persecución, incluso si elimina al adversario que le asustó.

Ciertos efectos del juego mencionan « los combatientes que ignoran toda forma de miedo ». Estos combatientes son:

- Los Hiperianos
- Los Justos
- Los Seres de la Luz
- Los Seres de las tinieblas
- Los Construidos
- Los Combatientes con la competencia « Inmunidad/Miedo »
- Los Muertos-vivientes (El Miedo causado por los Hiperianos a los muertos vivientes es como una repulsión de origen místico)

Si varias figuras que dan Miedo cargan o traban a un mismo enemigo al mismo tiempo, el Miedo a tener en cuenta es el más alto de todos ellos más 1 por cada figura de más que cause miedo.

**Ejemplo:** Si un Wolfen Zombi (Miedo 8) carga a un adversario a la vez que 2 Títeres Mórbidos (Miedo 5), el Miedo a usar para el chequeo de coraje del objetivo es de 10 (8+2)

Del mismo modo, cuando varias figuras con Coraje cargan o traban a un mismo enemigo que da Miedo al mismo tiempo, el Coraje tenido en cuenta es el más alto de ellos más 1 por cada figura con característica de Coraje. Se realiza un único chequeo de Coraje. El resultado se aplica a cada uno de los asaltantes.

**Ejemplo:** si un Guardia Real (Coraje 6) carga a un adversario que da miedo al mismo tiempo que dos Guardias de Alahan (Coraje 5), el Coraje a utilizar para el chequeo de Coraje es de 8 (6+2).

Si una figura que da miedo carga o trava a varias figuras con la característica de Coraje a la vez, estas últimas efectúan únicamente un solo chequeo de Coraje. El Coraje tenido en cuenta es el más alto de ellos más 1 por cada figura con característica de Coraje.

**Ejemplo:** Si un Wolfen carga a dos Guardias de Alahan (Coraje 5), a la vez, se realiza un solo chequeo de Coraje para determinar la reacción de ambos Guardias de Alahan, el Coraje a utilizar para el chequeo de Coraje es de 6 (5+1).

#### Casos Particulares:

· Si una figura que da miedo carga o trava a un adversario con característica de Coraje a la vez que otras figuras con Coraje, el Miedo no aumenta.

**Ejemplo:** Si un Minotauro (Miedo 8) y dos Guerreros Keltas (Coraje 3) cargan a un mismo adversario con la característica de Coraje. El Miedo a tener en cuenta es el del Minotauro, es decir, 8.

· Si una figura con la característica de Coraje y una que da Miedo cargan o traban una misma figura la cual da Miedo, el Coraje a tener en cuenta es igual al más alto valor de Miedo o Coraje que poseen los asaltantes, más 1 por cada figura de más donde se use este valor.

**Ejemplo:** Un Guerrero Kelta (Coraje 3), una Fianna (Coraje 4) y un Minotauro (Miedo 8), cargan a un Guerrero Wolfen (Miedo 6). El valor usado para el chequeo de Coraje es el Miedo del Minotauro (8) más 2, es decir 10. En el caso en que se falle el chequeo, la Fianna y el Guerrero Kelta no cargarán, pero el Minotauro sí lo hará a pesar de todo.

· Si una figura con característica de Coraje que no debe efectuar un chequeo de Coraje (gracias a la Competencia de « Justo » o « inmunidad/Miedo », por ejemplo) carga a una figura que da Miedo al mismo tiempo que otras con característica de Coraje de su bando, su Coraje es tomado en cuenta si el suyo es el más elevado. Si no es ese el caso, el combatiente en cuestión cuenta para el bono de +1 al coraje de sus compañeros.

**Ejemplo:** Un Guardia Pretoriano (Coraje 6; Competencia « Justo ») y un Constricto del Grifo (Coraje 3) cargan a una figura que da Miedo. El Coraje es el del Guardia Pretoriano +1 por la presencia del Constricto, un total de 7. Si fallan el chequeo de Coraje, solo el Constricto se considera como que ha fallado, el Pretoriano puede cargar.

· Si un Hiperiano carga a una figura que da Miedo al mismo tiempo que un combatiente con característica de Coraje de su bando, el combatiente con Coraje debe efectuar un chequeo de Coraje con el valor más alto entre el suyo y el del combatiente Hiperiano +1. El Coraje del Hiperiano se transforma en valor de Miedo y el combatiente que da Miedo debe efectuar su chequeo de Coraje. El Miedo del Hiperiano no aumenta por la presencia de combatientes con Coraje.

**Ejemplo:** Kelen la Decimotercera Voz (Coraje 7; Competencia « Hiperiano ») y una Fianna (Coraje 4) cargan a un combatiente que da Miedo. Para el chequeo de Coraje de la Fianna se emplea el Coraje de Kelen +1, es decir 8. Un chequeo de Coraje debe ser realizado por el combatiente que da Miedo a una dificultad de 7, a causa de la Competencia « Hiperiano » de Kelen.

#### FAQ

**P:** Una figura bajo la influencia del Miedo, ¿puede efectuar una **tirada de Reagrupamiento** durante el turno donde falló su chequeo de coraje cuando se activa su carta?

**R:** No. Ella debe esperar al turno siguiente para efectuar la tirada de Reagrupamiento

**P:** Si un Guerrero Kératis aumenta su Miedo con la ayuda de Mutágeno hasta un total de 10 y hace huir a un Lancero del Grifo. ¿Debe el Lancero efectuar un chequeo de Coraje de dificultad 5 (Miedo del Kératis) o debe considerarse la característica aumentada?

**R:** La dificultad del chequeo es de 10 en ese caso.

**P:** Una figura dotada de Fanatismo fracasa su chequeo de Coraje para reagruparse. ¿Tiene derecho a una tirada de Fanatismo para no destrabarse?

**R:** Sí. Si el chequeo tiene éxito, el Fanático sufre los negativos del Miedo, pero no debe destrabarse.

**P:** ¿Puedes cargar o trabar a un adversario con un combatiente que provoca miedo decidiendo voluntariamente de no forzar al adversario a hacer su chequeo?

**R:** No. Las reglas concernientes al Miedo deben ser aplicadas en todos los casos. El Depredador Wolfen que se acerca a un Goblin, intentando convencerle de que todo va a ir bien y que no va sufrir ningún daño no es aceptable.

**P:** ¿Puedes decidir **fallar voluntariamente** tu chequeo de Miedo cuando te cargan o traban?

**R:** No, no es posible huir automáticamente.

**P:** La Competencia « Mando » de un combatiente que se encuentra bajo los efectos del Miedo (en huida o petrificado) ¿se desactiva temporalmente hasta que este se reagrupa? Y mientras uno de los miembros del estado mayor falla una tirada de Coraje, ¿el Estado Mayor se disuelve?

**R:** No. Mando no se desactiva por los efectos del Miedo. Un Estado Mayor solo se disuelve si uno de sus miembros se encuentra más lejos de la distancia de Mando de al menos otro miembro.

**P:** Cuando una figura huye del adversario que le ha cargado, pero acaba su movimiento de huida y aún se encuentra a distancia de carga de la figura que le asustó, ¿la figura que da miedo debe obligatoriamente llegar a contacto con ella, o puede designar un nuevo objetivo?

**R:** Una figura que da miedo que ha hecho huir al objetivo de su carga solo puede designar otro objetivo si el primero no se encuentra a distancia de carga. En el caso contrario, ella deberá terminar su movimiento en contacto del objetivo inicial.

**P:** Cuando una figura huye de un enemigo, y este último redirige su desplazamiento contra otro adversario, ¿el tipo de Movimiento es el mismo? Por ejemplo, si el combatiente que da miedo cargaba, ¿efectúa de nuevo una carga contra su nuevo adversario?

**R:** Sí, en este caso, una carga se queda como una carga, a condición sin embargo de que disponga de una línea de visión sobre su nuevo blanco tras encarar hacia donde ha hecho huir a la precedente (es decir encarar hacia donde entraría en contacto con ella). En caso contrario, una carga se transforma en un trabamiento.

**P:** ¿Es posible hacer hacer tres tiradas de Coraje distintas a tres combatientes con Coraje cargando a una misma figura que produce miedo, dejando de beneficiarse del bonus de superioridad numérica?

**R:** No

**P:** ¿Si un combatiente bajo el efecto del Miedo recibe un efecto que transforma su Coraje en Miedo, está automáticamente e inmediatamente reagrupado?

**R:** No, de todos modos debe hacer un chequeo de Reagrupamiento.

**P:** ¿Un combatiente bajo el efecto del Miedo pasa automáticamente su chequeo de Reagrupamiento si consigue matar al combatiente que le produjo el miedo. Pero si esta asustado por varios combatientes que le cargaron al mismo tiempo, debe matarles a todos para pasar su chequeo de Reagrupamiento automáticamente?

**R:** Sí. Debe matarles a todos el mismo.

## 2. Huida

Si una figura ha fallado su chequeo de Coraje cuando ella va a ser trabada o cargada por un adversario que da Miedo, son posibles dos casos:

1) Si ella ha sido activada antes, no huye, pero sufre los negativos del miedo.

2) Si ella no ha sido activada aun, huye. La dirección de huida es la opuesta al lado de su peana por la que le a cargado la figura que le asusta. Una figura en Huida esquiva obstáculos, pero vuelve a la dirección de huida inicial tan pronto como le sea posible.

## 3. Reagrupamiento

Un chequeo de Reagrupamiento implica una tirada de Coraje de la misma dificultad que la tirada de Coraje anteriormente fallada. Como para toda tirada de Coraje, el resultado debe ser **superior** a la dificultad.

**Ejemplo:** *Un combatiente huye contra un valor de Miedo 7. Para su chequeo de Reagrupamiento, deberá obtener un total de 8 o mas en su tirada de Coraje para reagruparse.*

# - XI - EL TIRO

## 1. Tiro en Respuesta

Un combatiente puede efectuar un Tiro en Respuesta sólo si su carta de referencia está en la reserva del Jugador que lo controla.

Un Tiro en Respuesta es posible sólo si el tirador dispone de una línea de visión sobre su blanco. Para esto basta que el blanco entre en el campo de visión del tirador durante su desplazamiento.

No es posible efectuar un Tiro de Precisión en el momento de un Tiro en Respuesta.

En el momento de un Tiro en Respuesta, si la carta del tirador representa a otras figuras sobre el terreno, éstas deben ser activadas inmediatamente después de que la carga sea resuelta. Estas piezas pueden actuar normalmente, pero sólo la figura objetivo de la carga efectúa un Tiro en Respuesta.

Un combatiente que efectuó a un Tiro en respuesta está obligado a colocar todos sus dados de combate en defensa en la fase de Cuerpo a cuerpo siguiente. Sin embargo, está autorizado a efectuar ataques como respuesta con un Contraataque o gracias a la Competencia « Ambidextro ».

Si la figura que carga o traba al tirador engendra miedo, éste debe efectuar un chequeo de Coraje **antes** de proceder al Tiro en respuesta. En caso de fallo, el tirador huye (ya que su carta todavía no ha sido activada) y el Tiro en Respuesta es entonces imposible.

## FAQ

**P:** Miedo, Fanatismo y Tiro en Respuesta. Si una figura espantosa carga a un tirador que posee el Competencia « Fanatismo », y el test de Coraje es fallado, pero la de Fanatismo es conseguida, ¿el tirador puede efectuar un Tiro en Respuesta si su carta está en Reserva?

**R:** Si

**P:** La regla estipula que la dificultad de un Tiro en Respuesta es fijada a 6. ¿El Tamaño del blanco modifica esta dificultad?

**R:** No

## 2. Tiro de Precisión

Es posible efectuar un Tiro de Precisión con un tirador cuya iniciativa es 1 o 0. Este valor está considerado entonces como negativo para determinar la orden de los tiros. El malus en INI causado por el Tiro de Precisión dura sólo el tiempo de la fase Tiro. Al comienzo de la fase Cuerpo a cuerpo, la INI del tirador vuelve a su valor normal.

## 3. Tiro sobre una Melé

En el momento de un Tiro sobre una melé, sólo las figuras **en contacto con el objetivo** tienen una posibilidad de ser tocadas. Es completamente correcto tomar por blanco una criatura aliada con la esperanza de impactar a una criatura enemiga en respuesta a la localización en la pelea.

## FAQ

**P:** Un tirador **cargado al principio del turno**, pero que ha eliminado a su enemigo con un tiro o un sortilegio, ¿puede hacer el tiro en su rango de INI?

**R:** No. Una figura que ha sufrido una carga o ha sido trabada no puede tirar durante esta vuelta, incluso si se haya sin enemigos en contacto, excepto si goza de reglas que lo autoricen a tirar en el momento de la fase Cuerpo a cuerpo.

**P:** Un tirador que intenta cargar o trabar a un adversario horroroso falla su tirada de Coraje se queda Inmóvil. ¿Puede no obstante disparar durante ese mismo turno si no ha sido cargado o trabado entre tanto?

**R:** Si

**P:** ¿ En que orden se anuncian los tiros / encantamientos rápidos / prolongados?

**R:** Una buena solución consiste en efectuar una cuenta atrás. Tome el valor de INI más alto entre Todos los Magos/tiradores en el campo de batalla, añada a eso 2 (en caso de un eventual encantamiento rápido) y anuncie los valores en la orden decreciente. Para cada "tasa" los jugadores anuncian entonces cuales de sus tiradores o Magos actuarán. Por ejemplo, Énoch, con 6 del INI puede actuar en 8 o en 7 si efectúa un Encantamiento rápido, en 6 o 5 si hace un Encantamiento normal o en 4 o menos si hace un Encantamiento prolongado. Así, los jugadores no están obligados a descubrir su estrategia. En caso de igualdad entre Tiradores/magos de ambos campos, es el que ganó la tirada táctica el que resuelve sus Tiros/sortilegios en primer lugar, y en el orden que desee. Este método puede también ser aplicado durante la fase de Adivinación reemplazando la INI por la Disciplina.

**P:** ¿El hecho de disparar sobre un blanco en contacto con un obstáculo entraña un malus de +1 a la dificultad del tiro?

**R:** No.

# - XII -

## EL CUERPO A CUERPO

### 1. Separación de los combates

Si al término de la separación de los combates dos figuras contrarias en contacto no combaten juntas, se considera sin embargo que aun están en contacto. Esto significa que la primera en haber acabado su combate no puede desplazarse en el momento de su movimiento de persecución. Puede sin embargo participar en el combate contra todo adversario en contacto si éste todavía no ha sido resuelto. En este caso se considera como si hubiese efectuado su movimiento de persecución.

### 2. La tirada de Iniciativa

Para la tirada de Iniciativa, el jugador puede escoger efectuar la tirada en nombre de cualquier combatiente de su campo implicado en el enfrentamiento. No siempre es más ventajoso escoger al combatiente que tiene la INI más alta, si este último está herido por ejemplo o si otra criatura esta dotada de Vivacidad.

### 3. Repartición de los dados de Combate

El número de dados de combate de los que dispone un combatiente es calculado en el momento en el que éste debe repartir sus dados entre el ataque y la defensa. Más tarde, si uno de los adversarios en contacto con la criatura resulta muerto antes de que ésta hubiera atacado, esta desaparición no cambia el número de dados de combate de los que ya disponía.

### 4. Adquisición de dados suplementarios

Todos los Personajes, así como los combatientes dotados de la Competencia « Encadenamiento », pueden bajar su valor de ATA y DEF para adquirir uno o varios dados suplementarios de combate (uno sólo en el caso de un combatiente no personaje dotado del Competencia « Encadenamiento »). Esta elección se hace en el momento en el que el combatiente reparte sus dados de combate. Cuando un combatiente baja su ATA y su DEF para adquirir dados suplementarios de combate, las modificaciones se aplican para el resto del turno.

**Ejemplo:** Un Personaje que posee un 6 en ATA y un 5 en DEF decide tomar un dado de combate suplementario en el momento del primer combate en el cual participa durante el turno. El ATA y la DEF pasan pues a 4 y 3 respectivamente. Al término del enfrentamiento, éste combatiente mata a su adversario y traba a un nuevo adversario gracias a su movimiento de persecución. Para este nuevo combate, sus valores se quedan en 4 y 3. El combatiente dispone además siempre de un dado de combate suplementario. Puede adquirir un segundo dado si lo desea, pero no puede renunciar al primero para retomar a sus valores originales de ATA y DEF.

### 5. Resolución de los Ataques

Cualquiera que sea el número de adversarios en contacto con el agresor, éste puede, si él lo desea, otorgar una dificultad diferente a cada uno de sus ataques. Las tiradas de ataque deben entonces resolverse por separado. Sin embargo, la dificultad mínima de los ataques siempre es igual a la DEF más alta entre todos los adversarios que han colocado por lo menos un dado en defensa.

**Ejemplo:** Un Guerrero Ströhm se encuentra en contacto con tres adversarios: un Guerrero Khor DEF 4, un Khor sobre Razorback DEF 6,

y Kaël el Irascible DEF 7. Ströhm está en posición de atacante. El Guerrero Khor colocó un dado en defensa, el Khor sobre Razorback también y Kaël colocó todos sus Dados en ataque. La dificultad mínima de los ataques de Ströhm es pues 6 (la DEF del Khor sobre Razorback).

Si el agresor se encuentra en contacto con varios adversarios, sus ataques no tienen que ser designados contra un adversario preciso antes de que las tiradas de Ataque sean efectuadas. Los blancos de los ataques Cuerpo a Cuerpo son designados sólo en el momento de proceder a las tiradas de Heridas.

### 6. Resolución de las Defensas

Los ataques que no son dirigidos contra un adversario particular, si varios defensores están en contacto con el mismo agresor, todos ellos pueden intentar defender los ataques conseguidos por el agresor.

**Ejemplo:** Un Lancero de Alahan DEF 2 y un Espadero del León DEF 3 combaten con un Guerrero Chacal Orco. El Guerrero Chacal consiguió dos ataques, uno de dificultad 7 y el otro de 8. El Lancero dispone de dos dados de defensa y el Espadero tiene sólo uno. El Lancero asigna uno de sus dados al ataque de dificultad 7 y el otro al de 8. El Espadero asigna por su parte uno de Defensa al ataque de dificultad 8.

El Lancero procede primero a la tirada de Defensa de dificultad 7 y obtiene « 6 ». El primer ataque es pues anulado. Intenta luego defender el ataque de dificultad 8, pero obtiene sólo « 4 » lo que es Insuficiente. El Espadero efectúa entonces su tirada de Defensa y obtiene « 5 ». Gracias a su DEF de 3, la dificultad de 8 es igual; el segundo ataque del Guerrero Chacal es anulado.

Si se consiguen realizar ataques que tienen umbrales diferentes de dificultad, el defensor debe repartir sus dados de defensa antes de proceder a sus tiradas de Defensa. Los dados utilizados en defensa deben ser dedicados a un umbral preciso y las tiradas de dado son efectuadas luego por separado para cada umbral de dificultad.

**Ejemplo:** Un Guardia de Alahan de DEF 2 se enfrenta con un Guerrero Chacal y a un Golpeador Orco. El Guardia colocó sus tres dados de combate en defensa y debe ahora defenderse contra dos Ataques de dificultad 8 y dos Ataques de dificultad 5. Escoge consagrar dos dados a los ataques de Dificultad 5 y un único a las de dificultad 8.

El defensor **NO** esta forzado a utilizar todos sus dados de defensa para defenderse contra Ataques que son dirigidos contra él.

**Ejemplo:** Un Guerrero Wolfen combate contra un Gul de Achéron. Este último tiene ganada la tirada de Iniciativa. El Wolfen colocó dos dados en defensa y uno en ataque. En cuanto al Gul, colocó uno en ataque y otro en defensa. Ataca el primero y consigue su ataque. El Wolfen tiene entonces una disyuntiva: puede o utilizar sus Dos dados para defenderse contra este ataque o bien utilizar únicamente un dado y guardar el otro para Defenderse en caso de que el Gul de Achéron llegara a emplear un Contraataque gracias a su Competencia « Ambidestro ».

Sin embargo, los dados de combate (ataque o defensa) no empleados al final de un combate se pierden, no pueden conservarse para usarlos en otro combate de ese mismo turno (después de un movimiento de persecución por ejemplo).

### 7. Defensa sostenida

Si un combatiente se enfrenta con varios adversarios a la vez y si colocó por lo menos tantos dados Defensa como en Ataque, puede intentar efectuar una Defensa sostenida. Procede entonces a sus

tiradas de Defensa de modo normal. Si por lo menos consigue una de las defensas, el defensor gana entonces un dado de Defensa sostenida.

**Atención:** la tirada de Defensa que sirvió para generar la Defensa Sostenida no puede en ningún caso generar también un ataque gracias a las Competencias Contraataque o Ambidestro.

**Ejemplo:** Un Inquisidor del Grifo con DEF 5 combate contra cuatro Merodeadores Goblins. El Inquisidor coloca sus cinco dados de combate en defensa. Confiados en la fuerza del número, los Goblins colocan sus ocho dados en ataque. Esperando hacer ceder a su adversario bajo una lluvia de golpes, los Goblins optan por un umbral mínimo de dificultad de 5 igual a la DEF del Inquisidor. Con un ATQ 2, los Goblins deben pues obtener por lo menos « 3 » sobre sus tiradas de Ataque. Sobre las ocho tiradas de Ataque, solo son conseguidas siete. El Inquisidor dispone pues, de cinco dados para defender contra siete ataques. Anuncia que asigna dos dados a la defensa normal y que intentará una Defensa sostenida. Los otros tres serán consagrados al Contraataque porque la competencia "Guerrero-mago" autoriza al Inquisidor a efectuarlo.

El Inquisidor procede primero a las tiradas de Contraataque. El umbral de dificultad de los ataques establecido por los Goblins es de 5, por lo que el Inquisidor debe intentar tiradas de Defensa de dificultad 7 para tener éxito en sus Contraataques. Gracias a su DEF de 5 debe obtener « 2 » o más sobre sus tiradas de defensa. Lanza sus tres Dados dedicados al Contraataque y obtiene 4, 3 y 1. Dos ataques pues son bloqueados y el Inquisidor goza de dos Contraataques si sobrevive a los cinco últimos ataques de los Goblins.

Lanza sus dos dados de defensa normal. Esta vez la dificultad de las tiradas de defensa simplemente es igual a la de las tiradas de Ataque, o sea 5. Otra vez, el Inquisidor necesita sólo un « 2 » o más. Obtiene « 2 y 5 ». Defiende dos ataques y obtiene un dado de Defensa sostenida. Para la tirada de defensa sostenida, la dificultad se aumenta en 2 puntos. Ésta pasa pues a 7. Una vez más el Inquisidor necesita sólo un « 2 » o más. Obtiene « 3 »: un nuevo ataque es defendido y él obtiene otro dado de Defensa sostenida. La dificultad se aumenta en 2 y pasa pues a 9. Esta vez el Inquisidor necesita el resultado de « 4 » o más para tener éxito. Obtiene « 6 », se bloquea el sexto ataque y gana todavía un dado de Defensa sostenida. La dificultad de esta última tirada se aumenta en 2 y pasa a 11. El Inquisidor necesita pues un « 6 » sobre su tirada de Defensa, pero desgraciadamente obtiene sólo un « 4 ». El último ataque no es bloqueado, de los siete ataques del principio el Inquisidor defendió seis y obtuvo dos Contraataques. La tirada de heridas debido al ataque no defendido es resuelta, pero gracias a la débil FUE del Merodeador y el alto RES del Inquisidor, éste es simplemente Aturdido. El Inquisidor puede ahora efectuar sus dos Contraataques.

Un dado de Defensa Sostenida puede ser asignado perfectamente a la defensa de un ataque que tiene un umbral de Dificultad diferente del que lo engendró.

**Ejemplo:** Un combatiente dotado de un DEF de 5 dispone de un dado de defensa para defenderse contra dos ataques. El primero es de una dificultad de 8 y el segundo de una dificultad de 5. Escoge Defenderse primero contra la dificultad de 8. Obtiene « 4 »: la defensa está conseguida y obtiene un dado de Defensa sostenida. El ataque de dificultad 5 pasa pues a una dificultad de 7, pero gracias a su DEF de 5, El combatiente necesita sólo el resultado de « 2 » o más. Si hubiera actuado a la inversa, habría defendido el primer ataque sobre un « 2 » o más, pero el segundo habría tenido una dificultad de 10 (8+2). Una toma bien calculada del riesgo.

Si un combatiente que se encontraba en inferioridad numérica al principio del combate pero ya no lo está en el momento de efectuar sus tiradas de defensa, no puede recurrir a la Defensa Sostenida.

## FAQ

**P:** El dado de Defensa Sostenida debe ser designado antes de lanzar todos los dados de defensa ( pues debe ser diferenciado de los otros dados) o si por lo menos la defensa está conseguida, la figurita dispone entonces de un dado de Defensa sostenida.

**R:** Un dado de Defensa Sostenida se obtiene a partir de que al menos se consiga una defensa.

**P:** ¿Podemos efectuar una Defensa sostenida con un cierto dado y Contra-ataque/ambidiestro con otros dados?

**R:** Sí, pero un dado de Defensa obtenido gracias a la Defensa Sostenida no puede en ningún caso dar lugar a un Contraataque, ni tampoco gracias a la Competencia « Ambidestro ».

## 8. Contraataque

Un ataque obtenido gracias a un Contraataque puede ser dirigido contra cualquier adversario en contacto con el agresor, y no forzosamente contra aquel cuyo ataque originó el Contraataque.

## FAQ

**P:** La dificultad de la tirada de defensa aumenta en 2 puntos si el defensor intenta un Contraataque. ¿Que tiradas aumentan? La tirada de defensa por supuesto, pero ¿también la tirada de ataque obtenida de esta manera?

**R:** Sólo la dificultad de la tirada de defensa destinada a engendrar un contraataque aumenta en 2 puntos.

## 9. Heridas

En cuanto todos los ataques y las defensas dentro del mismo combate han sido realizadas, el agresor debe anunciar contra que adversario son dirigidos sus ataques no bloqueados. Todos los ataques no bloqueados deben ser asignados antes de proceder a las tiradas de Heridas. Si dos ataques son dirigidos contra el mismo combatiente y éste muere víctima de la primera tirada de heridas, el segundo ataque se pierde y no puede ser redirigido contra otro adversario.

Las tiradas de Heridas deben ser efectuadas una después de otra.

**Ejemplo 1:** un combatiente debe sufrir dos tiradas de Heridas. La primera indica una Herida Ligera y la segunda una Herida Crítica. Al término de estas tiradas el combatiente queda con una herida Crítica (Herida ligera seguida de Crítica = Crítica).

**Ejemplo 2:** un combatiente debe sufrir dos tiradas de Heridas. La primera indica una Herida Crítica y la segunda una Herida Ligera. Al término de estas tiradas el combatiente está MUERTO por el aumento del nivel de Heridas (Crítica seguida de Ligera = MUERTO)

## FAQ

**P:** ¿Todos los resultados sobre el cuadro de las heridas son unas Heridas?

**R:** No, Aturdido y MUERTO no son Heridas. Pues no agravan los daños (en el caso de Aturdido). Estos dos resultados no son afectados por los sortilegios o las competencias que afectan a las Heridas (ejemplo: Murmullos de Dolor, Regeneración, etc).

# - XIII - DIVINATION

## 1. Generalidades.

Un bonus se puede aplicar a todas las características sin embargo no puede afectar a los Aspectos de un Fiel. Estos valores no se pueden modificar más que con efectos que les concierna explícitamente.

Cuando un Fiel quiere implorar un Milagro en el transcurso de una fase de Encantación, su Disciplina determina la velocidad de resolución (de algún modo su iniciativa). Comparando ésta con la INI de un Mago, se determina el orden de las imploraciones y las Encantaciones.

## 2. Calculo de la Fe Temporal.

Solo las figuras situadas en el mismo Nivel que el Fiel cuentan en su aura de Fe. La FT es calculada al principio de la fase Divinación de cada turno. Los puntos obtenidos se conservan hasta el principio de la fase de Divinación siguiente. En consecuencia, los milagros implorados durante la fase de Movimiento lo hacen utilizando la FT del turno anterior (n.t.: la que le quede).

### Mercenarios y Fe Temporal

Los Mercenarios no cuentan en el cálculo de la FT de los Fieles amigos de su pueblo de origen o de los Fieles Iconoclastas adversarios.

Si un Mercenario no está afiliado a ningún pueblo, cuenta en el cálculo de la FT de los Fieles amigos de la misma Vía de Alianza que él.

### Aliados y Fe Temporal

Los Aliados no cuentan en el cálculo de la FT de los Fieles de su banda.

### FAQ

**P:** ¿Los Cosechadores de Mid-Nor invocados en el transcurso de una partida se tienen en cuenta en el aura de Fe de los Fieles?

**R:** Sí. Lo son desde la fase de Divinación en la cual fueron invocados.

## 3. Fieles en Cuerpo a Cuerpo

Con excepción de los Monjes-Guerreros, los Fieles no pueden implorar sus milagros en cuerpo a cuerpo. Sin embargo, algunos milagros no están sometidos a esta regla y algunos objetos y otros efectos permiten igualmente salvarla.

### FAQ

**P:** ¿Si varios Fieles de una misma banda poseen el mismo milagro, pueden utilizarle todos en el mismo turno, o solamente uno de ellos puede utilizarle cada turno?

**R:** Varios Fieles pueden tener el mismo milagro y utilizarlo cada turno, sin tener en cuenta los milagros implorados con éxito o no por los otros Fieles. A menos evidentemente que se indique lo contrario en la carta del milagro.

## 4. Fieles y Miedo.

Los Fieles pueden seguir utilizando sus milagros y la Censura normalmente, incluso bajo los efectos del miedo. Un Fiel que ha

huido el doble de su Movimiento no puede implorar ningún milagro, salvo que se trate de un Monje-Guerrero.

# - XIV - INCANTATION

## 1. Generalidades.

Como para todas las demás características, un "1" en una tirada de Encantación, ya sea para lanzar un hechizo, efectuar contramagia, determinar la reacción de un Familiar o para recuperar Maná, equivale a un fallo automático.

### FAQ

**P:** ¿Un Mago herido aplica el malus de Heridas a sus tiradas de Encantación o de recuperación de mana?

**R:** No, los malus unidos a las Heridas no deben ser aplicados en las tiradas de Encantación o Divinación.

## 2. Atribución de hechizos.

### FAQ

**P:** ¿Cuáles son los límites en lo que concierne a los hechizos que un mago puede seleccionar? ¿Puede adquirir todos los hechizos de los Elementos y las Vías que domina o debe limitarse a su vía de magia (como Hermetismo o Shamanismo)?

**R:** Un mago puede lanzar los hechizos de las vías de magia a las que esta afiliado, así como los hechizos de Primagia y de los Elementos que domine. Antes de una batalla, puede adquirir hechizos de vías diferentes.

## 3. Encantación Prolongada y Rápida

Una encantación prolongada o rápida no puede ser efectuada mas que en la fase de Magia. Los hechizos lanzados fuera de esta fase no pueden beneficiarse de estos tipos de Encantación.

Las modificaciones que afectan a la INI y causadas por estos tipos de Encantación solo duran hasta el final de la fase de Magia en curso. La INI del Mago vuelve a su nivel normal al principio de la fase siguiente.

No es posible proceder a una Encantación Rápida o Prolongada durante la Encantación de un hechizo sin dificultad. Por ejemplo, el hechizo Don de la Luna no tiene definida ninguna dificultad, el efecto es determinado simplemente por el resultado final de la tirada de Encantación. No es posible hacer una encantación Rápida o Prolongada sobre este tipo de hechizo.

### FAQ

**P:** ¿Ser el último o el único en actuar durante una fase de Tiro y Magia entraña automáticamente un Tiro de Precisión o un Encantación prolongada?

**R:** No, el Tiro de Precisión y la Encantación prolongada quedan a elección del jugador.

## 4. Mejora del dominio de los hechizos.

### FAQ

**P:** ¿Puedo utilizar la misma gema para aumentar a la vez los efectos de un hechizo y obtener un dado de dominio suplementario?

Por ejemplo, en el caso de Mil Rasguños donde el número de gemas indica la FUE del hechizo, estas últimas (las gemas) pueden servir igualmente como dados extras para lograr el hechizo?

**R:** Si un hechizo precisa que su efecto es proporcional al número de gemas invertidas en su Encantación (como en este caso para Mil Rasguños), entonces sí, estas gemas sirven a la vez para aumentar el dominio y la potencia del hechizo. Sin embargo, algunos hechizos precisan que estas gemas deben ser gastadas además de las utilizadas para la Encantación, para aumentar los efectos.

## 5. Magos en Mele.

Un Mago en contacto con uno o más adversarios puede continuar lanzando hechizos y efectuando Contramagia de la forma normal. Se considera que tiene una línea de visión sobre cualquier figura en contacto con su peana, incluso atrás y a los lados.

Un Mago en cuerpo a cuerpo puede igualmente lanzar hechizos a figuras que no se encuentran en contacto con su peana, desde el momento en que disponga de una línea de visión sobre éstas.

## 6. Alcance de los hechizos.

### Hechizos de alcance « Contacto ».

Un hechizo en el que el alcance sea « Contacto » puede ser lanzado sobre cualquier figura en contacto con la peana del Mago, esto comprende las que están detrás y a los lados. Este tipo de hechizo puede ser igualmente lanzado sobre el propio Mago, a menos que se precise lo contrario en la descripción del hechizo.

### Hechizos de alcance « 0 » y « Ninguno ».

Todos los hechizos que tengan un alcance « 0 » o « Ninguno » se consideran a partir de ahora como que tienen un alcance "Personal".

## 7. Frecuencia de los hechizos.

Salvo indicación contraria indicada en la carta del hechizo, un Mago no puede poseer varias veces el mismo hechizo con el objetivo de aumentar la frecuencia.

## 8. Mantener hechizos.

Los efectos de algunos hechizos se pueden mantener de un turno a otro gastando gemas de mana al final del turno. Si no se menciona ninguna otra precisión en la carta del hechizo, este gasto de mana tiene lugar **después** de la tirada de Recuperación de Maná.

## 9. Contramagia

Para contrarrestar o absorber un sortilegio, el mago debe disponer de línea de visión sobre el lanzador y encontrarse dentro del alcance del sortilegio.

Los sortilegios cuyo alcance sea "Contacto" o "Personal" pueden ser contrarrestados o absorbidos únicamente por un mago que se encuentre en contacto de peana con el lanzador.

Un Mago puede efectuar contramagia después de haber corrido, cargado o haber realizado una proeza física.

### FAQ

**P:** ¿Qué pasa si lanzo un **sortilegio de zona**, como el Tornado, sobre una melé? ¿Quién se ve afectado?

**R:** Sólo las miniaturas cubiertas por la carta son afectadas.

**P:** ¿Se puede absorber las Tinieblas con Tinieblas?

**R:** Sí.

**P:** ¿En el cálculo de las gemas necesarias para una absorción, se debe tener en cuenta las gemas que se usan para aumentar dominio o los efectos del sortilegio?

**R:** Sí.

**P:** ¿Es posible gastar gemas suplementarias para mejorar las probabilidades de éxito de en una tirada de Contramagia?

**R:** No.

**P:** ¿Un Mago puede intentar contrarrestar o absorber un sortilegio si él es el blanco, pero no ve de dónde viene la encantación?

**R:** No.

**P:** Algunos sortilegios poseen un explicativo en caso de fracaso de la encantación (la Atrofia Cerebral, por ejemplo). ¿Se considera que ha fracasado el sortilegio si es contrarrestado o absorbido con éxito?

**R:** No, los efectos de un fracaso sólo se aplican si la tirada de encantación inicial se falla.

## 10. La reserva de maná

La reserva de maná de un Mago representa el número máximo de gemas que el Mago puede llevar « sobre si ». Sin embargo, si otras fuentes aparte de su reserva personal son accesibles para él (una fuente de Fuego, un Sapo de Combate, etc.), podrá usar estas gemas durante el lanzamiento de un sortilegio.

Si la Reserva del Mago está llena, puede usar las gemas de otra fuente en el momento de proceder a la encantación. Por otro lado, si su Reserva está llena, no podría, por ejemplo, tomar algunas gemas del Sapo de Combate, moverse y usarlas para un sortilegio después.

## 11. Los guerreros-magos

Los Guerreros-Magos pueden disparar y lanzar algunos de sus sortilegios durante la misma fase. Pueden hacerlo igualmente después de haber movido más de su valor de Movimiento o tras haber realizado una Proeza Física. A menos que se indique lo contrario, no pueden disparar sin embargo cuando se encuentran en cuerpo a cuerpo.

### FAQ

**P:** ¿Los Orcos pueden usar la Primagia?

**R:** Sí.

**P:** ¿Los Magos Orcos como Törk y Tamaor pueden usar los sortilegios de los Guerreros-Magos Orcos?

**R:** Sí, excepto que el sortilegio esté reservado a una casta concreta de Guerreros-Magos.

**P:** ¿Un Guerrero-Mago que posea un arma de disparo puede realizar una Encantación Prolongada y un Tiro de Precisión disminuyendo su Iniciativa 4 puntos?

**R:** Sí

**P:** ¿Un Guerrero-Mago puede recibir un artefacto?

**R:** No, a menos que sea un Personaje o se especifique en la tarjeta del artefacto que este puede para ser usado por no-Personajes. Los Monjes-Guerreros se someten a la misma regla.

## 12. Magos y Miedo

Los Magos continúan pudiendo usar normalmente la magia, incluso bajo el efecto del miedo. Evidentemente, un Mago que ha huido el doble de su Movimiento no puede lanzar un sortilegio, excepto si es un Guerrero-Mago.

# - XV -

## FORTIFICATION

### 1. Artillería y Rango

En la carta de referencias, cuando no se especifica nada después de la mención « Artillería Ligera » o « Artillería Pesada » se considera que es artillería perforante. La mención /Zona se agrega para diferenciar a la artillería que puede afectar una zona.

### 2. Movimiento y Tiro

Solo las Máquinas de Guerra asociadas a un valor de Peso pueden desplazarse mas de su Movimiento normal y disparar en el mismo turno. Los bombarderos enanos y los Tiradores Goblins no pueden correr y disparar.

### 3. Medida de distancias y Tiro.

La distancia para los Tiros de las Maquinas de Guerra se mide, como para los otros tiradores desde el borde de la peana del ingenio. Sin embargo, si la Maquina de Guerra no viene con una peana específica, como el Carro Enano por ejemplo, mide la distancia desde el extremo del arma que utilice.

### 4. Artillería perforante.

Un proyectil de artillería perforante que mata o destruye a su blanco prosigue su marcha en línea recta. Sin embargo no puede recorrer una distancia mayor que su alcance máximo.

*Ejemplo:* El cañón a vapor de un Bombardero Enano tiene un alcance de 90 cm. El primer blanco alcanzado muere y un segundo se encuentra en la misma trayectoria, a 65 cm del tirador. Este segundo blanco también es alcanzado. Muere y una tercera figura se encuentra en la trayectoria del proyectil a una distancia de 98 cm del tirador. Este tercer blanco se encuentra demasiado lejos para ser alcanzado.

Si un disparo de artillería alcanza a un combatiente en una melé tras la localización aleatoria, considera la línea entre el tirador y el blanco realmente alcanzado para determinar la trayectoria del proyectil.

### 5. Artillería con efecto de zona

Si un disparo de artillería con efecto de zona falla su blanco y se desvía, ninguna miniatura se considera impactada directamente por el proyectil, aunque por efecto de la suerte la plantilla se encuentre exactamente centrada en una miniatura al terminar la desviación.

Si tras efectuar la dispersión el objetivo inicial se encuentra bajo la plantilla de efecto, las posibilidades de ser afectado son las mismas que para el resto de las otras miniaturas. Sufrirá el mismo tipo de Heridas que las demás.

#### El tiro en respuesta

Las Máquinas de guerra pueden efectuar el Tiro en Respuesta del mismo modo que los demás. Como a los demás tiradores, la dificultad se ajusta a 6. Para resolver un disparo de Artillería que necesite de tirada de dispersión, el blanco se considera a la mitad de la distancia que lo separa de la máquina.

Algunas Máquinas de guerra no pueden disparar sobre un blanco que se encuentre demasiado cerca de ellas. Durante un Tiro en Respuesta, si la resolverlo resulta que el objetivo se encuentra demasiado cerca de la máquina, el Tiro en Respuesta no puede efectuarse.

### FAQ

**P:** Cuando una Máquina de guerra efectúa un Tiro en Respuesta contra una miniatura que no puede ver al comienzo del movimiento, ¿a qué distancia se considera que se puede realizar el tiro?

**R:** En el momento de realizar un Tiro en Respuesta por una Maquina de Guerra con efecto de zona, el blanco debe situarse a la mitad de distancia de la máquina. Si dicho blanco no fuera visible al principio de su movimiento, se calcula la distancia desde el punto en que fuera visible.

### 6. Movimientos de las Maquinas de Guerra

#### Virajes

Cuando una Maquina de Guerra efectúa un viraje, se puede reorientar de 0 a 45 grados. No esta forzada a reorientarse la totalidad los 45 grados autorizados. No es posible reorientarse mas de 45° en un viraje.

#### Malus debidos al tipo de terreno

Las Maquinas de guerra están sometidas a los mismos malus que los demás combatientes en lo concerniente a la naturaleza de terreno.

No están sometidas a ninguna limitación especial sobre los terrenos en pendiente.

#### Proezas físicas

Las Maquinas de Guerra sometidas a un valor de Peso no pueden efectuar ninguna proeza física. No pueden esquivar.

#### Movimiento de persecución

Para poder reorientarse durante un Movimiento de persecución, una Maquina de Guerra sometida a un valor de Peso debe recorrer la distancia necesaria para poder efectuar un viraje.

*Ejemplo 1:* Una Maquina de Guerra dotada de un Movimiento de 20 y de un valor de Peso de 5 dispone de un Movimiento de persecución de 10 cm. Puede avanzar 5 cm y reorientarse una primera vez, avanzar de nuevo 5 cm y realizar un segundo viraje.

*Ejemplo 2:* Una Maquina de Guerra dotada de un Movimiento de 15 y un valor de Peso de 8 dispone de un Movimiento de persecución de 7,5 cm. Esta no puede reorientarse.

#### Obstáculos

Si una Maquina de Guerra golpea un obstáculo en el curso de su desplazamiento, esta no sufre ningún daño. Si el obstáculo no puede ser destruido, ésta simplemente se detiene.

### 7. Maquinas de Guerra y Cuerpo a Cuerpo

Cuando dos Maquinas de Guerra se encuentran en combate cuerpo a cuerpo una contra otra, el combate se desarrolla de forma normal.

### FAQ

**P:** ¿En una Mele por cuantas figuras cuenta el Carro Blindado Enano?

**R:** El Carro Blindado cuenta por una sola figura.

#### Destrabarse por Fuerza

*Ejemplo:* Un Carro Blindado Enano se encuentra en contacto con 4 adversarios:

-1 Portador de la Plaga de Mid-Nor por delante

-2 Alabarderos de Mid-Nor a los lados, en contacto con los jabalíes.

-1 Incubo del Déspota por detrás.

El jugador que controla el Carro anuncia que va a intentar Destrabarse por Fuerza. Destrabarse se consigue automáticamente por

parte del Carro si el total de los valores de Fuerza acumulados de sus adversarios en contacto es inferior a 20. En este caso sin embargo es 24. Se hace necesario un chequeo para Destrabarse.

La Dificultad de esta tirada es de 4+2 por adversario en contacto con el Carro, o sea 12 en este caso.

Para este chequeo se tiene en cuenta la característica de Fuerza del Carro, aumentada por una eventual tirada de Presión, el valor de Resistencia mas alto. En este caso esto da: 5 (Fuerza del Carro)+4(resultado de la tirada de Presión)-6(Resistencia del Incubo)=3.

Para igualar la Dificultad de 12 del chequeo, el jugador enano debe obtener un 6 seguido de un 3 o más. Hace su tirada y obtiene un 6 seguido de un 4. El Destrabe tiene éxito. El Portador de la Plaga de delante sufre una tirada de Heridas de Fuerza 5 que se convierte en MUERTO. Si el Portador de la Plaga no hubiera muerto, el Carro no podría avanzar, pero en este caso preciso puede desplazarse su valor de Movimiento. Durante este desplazamiento, las cuchillas colocadas a sus lados alcanzan a los dos Alabarderos de Mid-Nor que sufren cada uno una Herida de Fuerza 5.

## 8. Competencias de las Máquinas de guerra

**Impacto:** Si dos Máquinas de Guerra dotadas de la Competencia Impacto / X entran en contacto cara a cara, caben dos posibilidades:

A) Si el que ingenio Carga o Traba no dispone de un marcador de « velocidad » gracias a la Competencia Irreprimible, solo éste sufre una tirada de daño en el impacto.

B) Si el ingenio que Carga o Traba dispone de un marcador de « velocidad » gracias a la Competencia Irreprimible, las dos Maquinas sufren una tirada de daño.

**Inmutable:** Un combatiente dotado de esta Competencia no puede verse afectado por ningún efecto de juego a excepción de los ataques cuerpo a cuerpo y los disparos. Esto significa que los sortilegios y milagros no tienen ningún efecto (positivo o negativo) sobre él. Sus características no pueden ser modificadas a excepción del equipo mencionado sobre su carta de referencias. No puede dotársele de ningún equipo o artefacto más que aquellos que vengan reflejados su acceso en la carta de referencias.

**Inmutable y transporte:** Inmutable no se aplica a las miniaturas que se encuentran a bordo de una Máquina de Guerra dotada de la competencia « Transporte ». Sin embargo, los efectos que impliquen el desplazamiento de alguna de estas miniaturas no se aplica.

### FAQ

**P:** ¿El Carro Blindado Enano puede equiparse con el Caduceo, un Regulador de Presión o algún otro equipo adicional?

**R:** No.

**P:** ¿Un Familiar Mecánico transportado por el Carro Blindado Enano o en contacto con este le permite repetir los chequeos de presión?

**R:** No.

**P:** ¿Los sortilegios y milagros que afectan a una caldera pueden afectar al Carro Blindado Enano?

**R:** No.

**P:** ¿Los efectos de la competencia « Consciencia » se aplican si la miniatura que la posee se encuentra a bordo del Carro Blindado Enano?

**R:** Los combatientes embarcados dentro del carro no poseen ninguna línea de visión hacia fuera y las miniaturas situadas fuera no tienen línea de visión sobre los guerreros embarcados. La competencia « Consciencia » se aplica, sin embargo, de manera normal: un Fiel o un Mago que posea esta competencia puede elegir como blanco a una miniatura situada a su propia distancia de carga

del habitáculo del carro. Inversamente, un Fiel o un Mago fuera de del carro y poseedor de la competencia Consciencia puede elegir como objetivo a una miniatura en el interior del carro si el habitáculo se encuentra a su propia distancia de carga.

**P:** ¿Los efectos del Familiar Clarividente se aplican sobre Magnus el Místico cuando se encuentra a bordo del carro enano?

**R:** Sí, Magnus se considera que posee entonces línea de visión sobre un radio de 25 centímetros alrededor del habitáculo.

**P:** Cuando un carro posee la competencia « Impacto » y un marcador de velocidad gracias a la competencia « Irreprimible », la FUE del impacto se calcula como si el carro hubiera movido el doble de su Movimiento, esto es, teóricamente, su movimiento máximo. Por contra, el Carro Blindado Enano puede aumentar su Movimiento gracias al vapor. Si el carro carga cuando posee el marcador y aumenta su Movimiento gracias al vapor, ¿se tiene en cuenta su MOV x 2, o su (MOV + bonus de vapor) x 2?

**R:** En este caso concreto, el valor a tener en cuenta para determinar la FUE del impacto es: (MOV del carro + bonus de vapor) x 2.

**P:** ¿Una figura « Inmutable » está sometida a los efectos que competen a las líneas de visión, como un Velo de Brumas o un Velo de hollín o un Muro de Tierra o de Fuego?

**R:** Sí.

**P:** ¿Una figura Inmutable esta sometida a los efectos del Cetro de Sacrificio Nocturno de Ophyr el Guardián?

**Q:** No.

**P:** ¿La balista del Carro Blindado Enano esta sometida a las mismas reglas de alcance mínimo y línea de visión que el cañón de vapor?

**R:** Sí.

## - XVI -

# INCARNATION

En todas las cartas de Aventura, incluso en aquéllos de formato Confrontación 2, la duración de los escenarios en número de turnos debe aumentarse en tres con respecto al valor indicado en la carta.

### FAQ

**P:** ¿Las Sombras se consideran oficialmente jugables dentro de los pueblos a los que pertenecen?

**R:** Las Sombras son seres excepcionales que representan el papel de Némesis para un Aventurero. Es sin embargo posible utilizarlos durante cualquier batalla con el acuerdo de ambos jugadores. Aun así, las Sombras se prohíben los torneos oficiales.

**P:** ¿Se puede Encarnar dos miniaturas y representarlas con una única carta?

**R:** En el momento que una miniatura se beneficia de la competencia « Encarnación », debe poseer su propia carta de referencia, como los demás Personajes. En este caso concreto, las dos miniaturas encarnadas deben tener cada una carta de referencia que las representa de forma independiente.

**P:** ¿Un Biopsista en modo Incarnation conserva los puntos de característica que obtiene de una partida para otra?

**R:** Un Biopsista no conserva los puntos que él adquiere de una partida para otra, y esto incluye el modo Incarnation.

**P:** ¿Para que sirve el Caduceo de Kar-Nehra, si no tiene ninguna característica para aumentar?

**R:** El Caduceo de Kar-Nehra le permitió regresar a la vida en el escenario en que aparece. Su mención en la carta de Sombra se ha producido meramente por la historia.

**P:** Si se encarna a un Músico o un Portaestandarte, ¿qué ocurre con su competencia « Mando »?

**R:** Nada cambia a ese respecto, siguen manteniendo su papel normal.

**P:** No se puede tener más del 20% en PE de Arrepentidos en una manada Wolfen. Pero si se encarna a un Arrepentido mediante una campaña de Incarnation ¿sigue contando para ese 20%?

**R:** No, puesto que al haberse vuelto Personaje, no cuenta para ese límite del 20%.

**P:** Mirà la temeraria posee un rango de « Elite », y puede llevar hasta dos artefactos. Pero al final de su Aventura se convierte en una Devota, y no podría por tanto utilizar mas que un artefacto. ¿Es esto un problema?

**R:** Al final de la Aventura Mirà adquiere las competencias necesarias para poder implorar milagros, pero su Rango no cambia. Se la considera Elite y además puede implorar milagros como si fuera una Devota.

**P:** En el modo Incarnation, un Aventurero puede escoger como elixir una Competencia de la Sombra. ¿Puede escoger una de las vías de la de magia que posea la Sombra?

**R:** No, las vías de la magia no son competencias.

**P:** El valor en PE de la Sombra es como máximo de dos veces el del Aventurero, ¿pero deben tenerse en cuenta el coste de los artefactos y los sortilegios de este último?

**R:** Para determinar el coste máximo de la Sombra, no se tienen en cuenta los costes de las opciones del Aventurero (los sortilegios, milagros o artefactos) puesto que son susceptibles de cambiar de una partida a otra. En cambio, el coste de las cartas de experiencia si que debe tomarse en cuenta.

**P:** ¿Con qué pueblos se pueden aliar las Sombras pertenecientes a Cadwallon y Idabaoth el Sibir del Fuego?

**R:** Con cualquier ejército.

**P:** ¿Con quién puede aliarse Asamòn, el Formor del Clan de los Drones?

**R:** Con las Legiones de Achéron, los Enanos de Mid-Nor y los Devoradores de Vile-Tis.

**P:** ¿Si juego un Bardo de Alahan encarnado en campaña (de 66 P.E. con la Competencia mas objetos), puedo darle, al final de la Campaña la Competencia Encarnación a modo de Elixir del acto 3 para bajar su coste a 50 P.E.?

**R:** No.

# - XVII - COMPETENCIAS

## Abominable

En el caso de un combatiente Abominable, el Miedo a tener en cuenta para el chequeo de Corage es el nivel actual del luchador, aunque en un turno anterior éste fuera más elevado. Si un luchador bajo la influencia del miedo se encuentra en contacto con un adversario Abominable en el momento de su activación, deberá intentar reagruparse, y si lo consigue deberá realizar un nuevo chequeo de Corage para resistir el Miedo del Abominable.

## FAQ

**P:** ¿Una miniatura trabada cuerpo a cuerpo con una criatura Abominable debe chequear Corage todos los turnos?

**R:** Sí.

**P:** ¿Un Wolfen Abominable debe igualmente chequear todos los turnos cuando se enfrenta a un Muerto-Viviente abominable?

**R:** Sí, la competencia « Abominable » no inmuniza contra el miedo provocado por los Muertos-Vivientes y los Seres de las Tinieblas.

## Ambidiestro

**P:** ¿Si un luchador Ambidiestro pone todos sus dados en defensa, pero los ataques de los adversarios son todos fallados gana algún Contraataque?

**R:** No.

**P:** Si un mago equipado con las Ropas Celestiales deslumbra a una miniatura Ambidiestra, este último no será capaz de tomar ninguna acción ofensiva contra el portador de las Ropas, ¿pero puede no obstante defenderse? Porque los dados de defensa que declare le proporcionarían dados de ataque en caso de una defensa exitosa.

**R:** Un luchador deslumbrado por las Ropas Celestiales no puede atacar al portador de estos ropajes. Un luchador Ambidiestro puede defenderse normalmente pero no podrá utilizar sus contraataques contra el Mago. Si no dispusiera de ningún otro objetivo potencial, estos dados se perderían.

## Apátrida

Si, dentro de un ejército, hubiera dos Competencias igual de frecuentes la una que la otra, el Apátrida tiene la opción de elegir cual adquiere.

Si la Competencia escogida conlleva asociado un valor, como Mutágeno/X o Tóxico/X por ejemplo, el Apátrida adoptará el valor más frecuente. Es el número de luchadores que lo posean quién determina el valor más extendido, no su coste total en PE.

*Ejemplo: un ejército de Dirz contiene 6 Clones de Dirz (Mutágeno/-1), y 4 Guerreros Kératis (Mutágeno/1). El valor en PE de los Kératis es de 106 contra 66 de los Clones, pero son los Clones los más numerosos. Se considera por tanto su valor de Mutágeno como el más extendido.*

Un Apátrida, Personaje o no, no se considera realmente perteneciente al pueblo de adopción. No puede por tanto usar los artefactos reservados a ese pueblo, ni beneficiarse de los efectos de sortilegios, milagros u otros que tengan como objetivo a miembros de dicho pueblo. Un Apátrida no pertenece a ninguna de las vías de Alianza y no puede por tanto utilizar un artefacto o beneficiarse de los efectos reservados a una de estas vías.

**Asesino**

La Competencia « Asesino » sólo aplica en el momento de una carga, jamás al término de una carrera o de un movimiento de la persecución.

Esta Competencia solo tiene efecto sobre la miniatura que ha sido cargada por el asesino. Si al finalizar la separación de combates, este ultimo no se encontrara enfrentado con el adversario al que cargó, perdería los beneficios de la Competencia "Asesino". Si durante el mismo turno y tras un movimiento de persecución, el asesino, volviera a tomar contacto contra el adversario al que cargó, no se beneficiará de los efectos de la Competencia « Asesino ».

**Brinco**

La Competencia « Brinco » puede usarse durante una carga. La miniatura cargada sufre entonces los mismos penalizadores que en una carga normal. Si una miniatura solamente queda trabada mediante un Brinco, no sufre ningún penalizador.

No es posible realizar un Salto durante una Esquiva o una Proeza física. Es sin embargo posible realizarlo después de destrabarse o durante un movimiento de persecución.

**FAQ**

**P:** La distancia máxima a recorrer mediante un Brinco es igual a la mitad del desplazamiento de la miniatura, pero ¿corresponde ésta a la distancia recorrida realmente o al desplazamiento máximo permitido por el tipo de desplazamiento? Concretamente, si mi desplazamiento máximo es de 30 centímetros, pero yo trabo a una miniatura a 25 centímetros, ¿el Brinco que puede realizar sería de 15 centímetros de largo o el Brinco máximo sería de 12,5 centímetros?

**R:** Es la distancia realmente recorrida la que debe tomarse en cuenta. En este caso preciso la longitud máxima del Brinco es de 12,5 cm.

**Brutal**

Gracias a esta Competencia, un resultado de « 5 » en una tirada de ataque se considera como un « 6 ». Por lo tanto puede añadir 6 al ATQ del guerrero.

**Carga bestial**

La Competencia « Carga bestial » sólo se aplica en el momento de una carga, jamás al término de una carrera o de un movimiento de la persecución.

Si al finalizar la separación de combates, el guerrero dotado de esta Competencia no lucha contra el adversario que ha cargado, pierde todos los beneficios.

Si durante el mismo turno y tras un movimiento de persecución, él se enfrentara con el adversario al que cargó, no se beneficiará de los efectos de la Competencia « Carga bestial ».

Por otro lado, el dado de Carga bestial no tiene que ser diferenciado. Puede herir a otra miniatura que no sea la cargada pero que se encuentre en la misma melé que el beneficiario de la Competencia.

**Ejemplo 1:** un Centauro Kelta carga contra un Guardia de Alahan que se encuentra en contacto con un Guerrero Furia. Durante la misma fase de Movimiento, el Centauro es cargado por un Paladín. Al término de la separación de la melé, el Centauro lucha contra el Paladín y no contra el Guardia de Alahan. Pierde por consiguiente los beneficios de Carga bestial.

**Ejemplo 2:** un Centauro Kelta le carga a un Guardia de Alahan libre de todo enemigo. Durante la misma fase de Movimiento, el Centauro es cargado por un Paladín. Al término de la separación de melé, el Centauro lucha contra el Guardia de Alahan y el Paladín. Conserva los beneficios por « Carga bestial »>. Además, el dado ligado a esta Competencia no tiene porqué usarse contra el Guardia de Alahan, el Centauro puede destinarlo a la lucha contra el Paladín.

**P:** ¿Si una miniatura que posee Carga bestial carga contra dos adversarios, gana un dado de ataque suplementario por cada miniatura cargada?

**R:** Sí.

**P:** Un Caballero de Alahan está dotado de las Competencias « Carga bestial » y « Destrero ». Carga contra un Solitario, que ya se encontraba en contacto con un Lancero de Alahan, pero es cargado entonces por un Guerrero Wolfen.

La separación de melé deja enfrentados al Caballero contra el Guerrero Wolfen. Al no encontrarse en combate contra la miniatura que ha cargado, pierde los beneficios de « Carga bestial »> y, como ha cargado este turno, tampoco puede beneficiarse del dado de Destrero contra el Guerrero Wolfen. ¿Verdadero o falso?

**R:** Verdadero.

**Colosal**

**Ejemplo:** Un guerrero Colosal intacto sufre una Herida Leve: se le coloca un marcador de Herida Leve junto a la peana, pero no se le aplica ningún penalizador. Este guerrero sufre otra Herida Leve: pasa a Herida Grave, pero sigue sin sufrir ningún penalizador. Sufre una tercera Herida Leve: pasa a Herida Crítica, pero sigue sin sufrir ningún penalizador. Con una cuarta Herida Leve, pasa a estar MUERT. Esto significa que pasa a estar en Herida Grave. Esta vez se le aplica un penalizador de -2. Vuelve a sufrir una Herida Leve: pasa a estar en Herida Crítica, aunque el penalizador (-2) no cambia. Al sufrir otra Herida Leve pasa a estar MUERTO por segunda vez, con lo que pasa a Herida Crítica con una penalización de -3 de aquí en adelante. Sufre una última Herida Leve y esta vez si está MUERTO. Al fin.

**Consciencia**

Sea como sea, los efectos de Consciencia sólo se aplican a una distancia igual a la distancia de carga del guerrero que se beneficia, o sea al doble de su Movimiento. Un guerrero dotado de esta Competencia se beneficia de las reglas siguientes.

- Puede cargar a un adversario que no se encuentra en su línea de visión.
- Detecta a todo Explorador que se encuentre en un radio igual a su distancia de carga.
- La Competencia « Asesino » no tiene efecto contra él.
- Puede disparar contra una miniatura a la que no ve siempre que un obstáculo sólido (una pared, árboles, miniaturas) no ocupen la trayectoria de proyectil. Puede disparar de este modo a través de un Muro de Fuego o un Velo de hollín. El objetivo sigue teniendo que encontrarse al alcance de carga del tirador.
- Un Mago puede lanzar un sortilegio sobre un blanco que no ve si se encuentra a distancia de carga. No se tienen en cuenta los obstáculos, aunque el sortilegio tome la forma de un proyectil (una Bola de Fuego puede dar la vuelta a los obstáculos si el Mago puede discernir la presencia del blanco).
- Un Mago puede hacer contramagia sin ver al lanzador del sortilegio a contrarrestar si se encuentra en su alcance de carga. El Mago debe encontrarse de todos modos dentro del alcance del sortilegio para poder intentar la contramagia.
- Un Fiel puede implorar un milagro sobre un blanco que no ve si se encuentra a distancia de carga. No se tienen en cuenta los obstáculos, aunque el milagro tome la forma de un proyectil.
- Un Fiel puede ejercer la Censura contra otro Fiel que no pueda ver si se encuentra dentro de su alcance de carga.

**FAQ**

**P:** ¿Un Mago o un Fiel dotado de esta Competencia puede lanzar hechizos, realizar contra magia, invocar milagros o efectuar censura contra un enemigo que esta detrás de él?

**R:** Sí.

**P:** ¿Un Combatiente dotado de esta Competencia puede cargar a un enemigo que se encuentra detrás de él?

**R:** Sí.

### Devoción

**P:** ¿Si mi familiar ha sido impactado por un ataque enemigo, puedo sacrificarlo y beneficiarme de la Competencia « Devoción » antes de que se realice la tirada de Heridas?

**R:** No.

### Duro de pelar

La Competencia Duro de pelar no entra en efecto contra las heridas directas que no necesitan de ninguna tirada en la Tabla de Heridas. Por ejemplo, la Competencia « Duro de pelar » no tiene efecto sobre la Herida Ligera causada por un Ataque Primario de Fuego.

### FAQ

**P:** ¿Si se obtiene un resultado de MUERTO sobre una miniatura que posee la Competencia « Duro de pelar », la miniatura pasa a estar en Herida Crítica?

**R:** No, Duro de pelar no afecta a los resultados de ATURDIDO y MUERTO.

**P:** ¿Qué ocurre si una miniatura que posee la Competencia « Azote » efectúa una tirada de Heridas sobre un enemigo con Duro de pelar?

**R:** En caso de enfrentarse, las dos Competencias se anulan.

**P:** ¿La Competencia « Duro de pelar » se aplica antes o después de los efectos producidos por un sortilegio o equipo?

**R:** Esta Competencia se aplica después de los efectos producidos por un sortilegio, equipo o milagro. De modo que si alguno provoca MUERTO, la Competencia « Duro de pelar » no se aplicará.

### Encarnizado

Sea como fuere, un luchador Encarnizado que reciba un resultado de MUERTO será retirado al final del turno. MUERTO no es una herida y no puede ser curada ni por la competencia "Regeneración" ni gracias a un sortilegio o milagro, a menos que se especifique lo contrario.

### Espadachín

**Ejemplo:** « A » es el atacante y dispone de un ATQ de 3. « D » es el defensor y tiene una DEF de 7. « A » ataca a « D » que colocó al menos un dado en defensa. Normalmente la dificultad mínima de ataque debería ser 7 (la DEF del defensor), pero, debido a Espadachín, puede escoger una dificultad de ataque mínima. Para él, la dificultad de ataque mínima es igual a 5 (3+2 puesto que un resultado de 1 es un fracaso).

« A » tiene éxito en el Ataque. Para defenderse « D » debe igualar la dificultad de 5. Un « 1 » es un fracaso, por lo que debe conseguir « 2 » o más al tirar su Defensa.

### Estado Mayor

Un Estado Mayor se compone de un Comandante y de un Portaestandarte, o de un Comandante y de un Músico, o de los tres a la vez. Todos los miembros de un Estado Mayor deben de ser del mismo pueblo y un Comandante sólo puede formar un Estado Mayor con un Portaestandarte que tenga el mismo tipo de valor (Coraje o Miedo) que él.

Para que el Estado Mayor sea válido, cada uno de sus miembros debe encontrarse a su propio alcance de Mando de al menos otro miembro de su Estado Mayor.

**Ejemplo 1:** Golborak (Mando / 30) se encuentra a 25 cm de un Portaestandarte Góblin

(Mando / 10). Éstos no constituyen un Estado Mayor válido porque si bien Golborak tiene dentro de su alcance de Mando al Portaestandarte, este último no lo está de él.

**Ejemplo 2:** Gwenlaen la Orgullosa (Mando / 10) se encuentra a 8 cm de una Porta-tótem  
Fianna (Mando / 10) y a 6 cm de una Música Fianna (Mando / 10).  
Entre las tres forman un Estado mayor completo.

· Si el Estado Mayor está constituido **por un Comandante Y un Portaestandarte**, todo guerrero del mismo bando y del mismo pueblo que esté situado dentro del alcance de mando de uno de dos miembros del Estado Mayor puede utilizar la Disciplina del Comandante así como su valor Miedo o Coraje aumentada en 1 Punto.

· Si el Estado Mayor está constituido **por un Comandante Y un Músico**, todo guerrero del mismo bando y del mismo pueblo que éste situado dentro del alcance de mando de uno de los dos miembros del Estado Mayor puede utilizar el valor de Miedo o Coraje del Comandante así como su Disciplina aumentada en 1 punto.

· Si el Estado mayor está constituido **por un Comandante, un Portaestandarte Y un Músico**, todo guerrero del mismo bando y del mismo pueblo que éste situado al alcance de mando de uno de los tres miembros del Estado mayor puede utilizar los valores de Miedo o Coraje y Disciplina del Comandante aumentadas en 2 puntos.

### Explorador

Si en el transcurso de su desplazamiento un adversario se acerca bastante a un Explorador no detectado como para detectarle, puede entonces Trabarse con él si le queda Movimiento suficiente. Si se necesita una tirada de Coraje por parte de alguno de los dos guerreros, debe ser efectuado en el momento en el que el guerrero detecta al Explorador. Excepcionalmente, en este caso, el bonificador de Mando es calculado con relación al lugar de donde el guerrero detectó al Explorador.

Para detectar a un adversario, una miniatura **debe tener una línea de visión hasta éste último**, excepto si ella misma posee la Competencia « Consciencia ».

Desde que un Explorador es detectado por una miniatura enemiga, cualquiera que sea la manera empleada, inmediatamente es detectado por todo el ejército enemigo.

Si la Disciplina de un Explorador es utilizada para la tirada de Aproximación o una tirada de Táctica, éste inmediatamente es detectado por el enemigo.

### FAQ

**P:** ¿Una miniatura colocada detrás de un Explorador puede designarse como blanco de un **disparo**? ¿Está protegida por este último incluso si es *invisible*?

**R:** En este caso, el Explorador no protege de ninguna manera a la segunda miniatura. Ignora su presencia cuando se determina la línea de visión.

**P:** ¿Los Exploradores siguen siendo *invisibles* cuando se desplazan dentro del campo de visión de un adversario sin importar la distancia (después de la Aproximación)?

**R:** El Explorador permanece invisible mientras ningún adversario que posea una línea de visión hacia él se encuentre al alcance de marcha de éste (aquí hablamos de la distancia de marcha del adversario, no la del Explorador).

**P:** ¿Un Explorador se vuelve visible si efectúa una tirada de **Mutágeno**?

**R:** No

**P:** Un Explorador se vuelve visible si efectúa una **Proeza Física**, incluso si está fuera del campo de visión enemigo?

**R:** Sí.

**P:** ¿Un Explorador no detectado que declara una carga contra una tropa que provoca Miedo y falla su chequeo de Coraje, se vuelve visible?

**R:** No.

**P:** ¿Un Explorador detectado **puede volverse otra vez invisible**?

**R:** No.

**P:** ¿Una miniatura en **Vuelo** puede detectar a un Explorador?

**R:** Sí, solamente si ambas miniaturas están separadas un Nivel de distancia como máximo. El alcance de detección está entonces vinculada al Movimiento en Vuelo de la miniatura.

**P:** ¿Un Mago Explorador es detectado cuando hace una tirada de Recuperación de Maná?

**R:** No.

**P:** ¿Un Explorador Fiel puede implorar un milagro sin arriesgarse a ser Censurado? Porque mientras no haga la tirada no es descubierto y la Censura interviene antes de la tirada.

**R:** Mientras el Explorador Fiel no realice su tirada de Divinación no es detectado y como la Censura se realiza antes de la tirada, no se puede censurar a un Explorador no detectado la primera vez que implora un milagro.

**P:** ¿Si un Explorador es desplegado fuera de la visión de un adversario, su figura debe ser colocada en el terreno?

**R:** Sí.

#### Golpe maestro

**P:** ¿Puede efectuarse un Golpe Maestro con los Contraataques si se dispone de varios dados?

**R:** Sí, es posible hacer un Golpe maestro con dos dados de ataque obtenidos gracias al Contraataque.

#### Fanatismo

##### FAQ

**P:** ¿La Competencia « Fanatismo » se puede utilizar después de una tirada de reagrupamiento fallida? Si es que sí, y el guerrero consigue su tirada de Disciplina, ¿está considerado como reagrupado?

**R:** Si un guerrero Fanático falla su tirada de reagrupamiento, entonces se aplica la Competencia « Fanatismo ». Si consigue su tirada de Disciplina, entonces deja de huir, pero no está Reagrupado.

**P:** Cuando un Fanático falla su tirada de Coraje, debe intentar una tirada de Disciplina con la misma Dificultad para no huir. Sufrirá, sin embargo, los efectos del miedo y no podrá Cargar o Trabarse con la criatura que lo atemoriza.

¿Qué es lo que significa « los efectos del miedo »? Sólo los malos para este turno, o que deba realizarse un chequeo de reagrupamiento cada turno hasta que tenga éxito?

**R:** Si un Fanático consigue su Tirada de Disciplina después de haber fallado su Tirada de Coraje, sufre los malos debidos al miedo y deberá intentar Reagruparse a partir del siguiente turno.

**P:** Cuando un Fanático falla un chequeo de Coraje, debe intentar una tirada de Disciplina con la misma Dificultad para no huir. Debe igualmente obtener un resultado superior a la Dificultad como en el chequeo de Coraje.

**R:** No, la Dificultad debe ser sobrepasada solamente en una tirada de Coraje.

#### Grito de Guerra

Una miniatura sólo puede usar su Grito de guerra cuando consigue cargar con éxito un adversario. Causa miedo entonces y se inmuniza por consiguiente al miedo durante la duración de ésta, con la excepción del provocado por un Muerto-viviente. Se inmuniza por tanto al nivel de Miedo de una posible miniatura aterradora contra la que habría cargado. Sin embargo, el Miedo conferido por el Grito de Guerra es válido únicamente para el momento de la carga misma. La miniatura recupera su Coraje de nuevo al término de su desplazamiento.

#### Grito de guerra y la carga múltiple

**Ejemplo:** Dos *Guerreros Furia* (Grito de guerra/5) y un *Bárbaro Gigante* (Coraje: 5; Bravura) cargan contra un *Tirano de Vile-Tys*. En este caso se usa el Valor más elevado entre las miniaturas que cargan (aunque este valor pertenezca a una de las miniaturas que profieren el Grito de guerra) más el bonificador habitual debido a la presencia de las miniaturas que cargan contra el mismo adversario. En este caso, gracias al Grito de guerra, los dos *Guerreros Furia* no tienen que tirar por Coraje. El *bárbaro gigante* usa el valor más alto de Coraje (5) +2 gracias a la presencia de los dos *Guerreros Furia*, esto es 7 en total.

#### Grito de reagrupamiento

##### FAQ

**P:** ¿En que momento del turno puede usar la miniatura el Grito de reagrupamiento?

**R:** En cualquier momento.

**P:** ¿El Grito de reagrupamiento puede usarse en el mismo momento en que la miniatura que posee esta competencia acaba de fallar un chequeo de Coraje?

**R:** Sí.

**P:** ¿El Grito de reagrupamiento puede usarse de forma ofensiva, es decir, en el turno en que se lanza, las miniaturas del mismo bando que aquel que lanza el grito pueden cargar o trabar a las miniaturas contrarias sin necesidad de chequear por Coraje?

**R:** Sí.

#### Hiperiano.

Un guerrero dotado de un valor de Miedo en su carta de referencia no puede en ningún caso beneficiarse de la Competencia « Hiperiano ».

Cuando un guerrero que da miedo efectúa una tirada de Coraje cuando se enfrenta a un guerrero Hiperiano, el valor que hay que tomar en consideración es la del guerrero Hiperiano. Éste puede ser aumentado por un Hechizo, un milagro o Mutágeno, pero no por la presencia de un Portaestandarte o de un Comandante, incluso si éste último es el mismo Hiperiano.

**Ejemplo:** *Kelen la Decimotercera Voz* posee el Competencia « Hiperiano » y un Coraje de 7. Se encuentra dentro del rango de Mando de *Drac Mac Syrö* que posee Mando y un Coraje de 10. En este caso, si *Kelen* carga a una miniatura terrorífica, ésta deberá efectuar su tirada de Coraje contra un Miedo de 7 y no de 10.

#### Hostigamiento

El Competencia « Hostigamiento » permite a un guerrero disparar durante la fase de Movimiento. Sin embargo, las restricciones normales se siguen aplicando y ese tirador seguirá sin poderse desplazar más de su valor de MOV y disparar en el mismo turno.

**Ejemplo:** *Saphon el Predicador dispone de un MOV de 10 y de la Competencia « Hostigamiento ». Durante la fase de Movimiento, puede moverse 5 cm, disparar y luego moverse de nuevo 5 cm. Pero no podrá desplazarse 5 cm, disparar y luego moverse de nuevo 10 cm porque su movimiento total sería entonces superior a su MOV, que es 10.*

## FAQ

**P:** Si una miniatura dotada de la Competencia « Hostigamiento » dispara antes de moverse, ¿sigue sufriendo el mismo malus como en el Tiro Dinámico?

**R:** Sí, la penalización se aplica incluso si el tirador dispara antes de moverse. En ambos casos, no tiene tanto tiempo para apuntar como si no se moviera nada.

## Iconoclasta

### FAQ

**P:** Se dice que los Muertos-Vivientes y los Construidos no cuentan en el cálculo de la Fe Temporal de un Fiel. ¿Esto significa que un Fiel Dirz o Devorador no dispondrá jamás de un punto de FT contra un ejército compuesto enteramente de Muertos-Vivientes?

**R:** Exacto.

## Inmunidad

### *Inmunidad / Localización de Heridas.*

Una Inmunidad vinculada a una localización de Herida es ineficaz en el caso de una Herida Excepcional. Por ejemplo, una Banshee de Achéron, a pesar de su Inmunidad / Cabeza, no es inmune a un doble « 6 » en una Tirada de Herida

### *Inmunidad / Elemento.*

Un guerrero inmunizado a un Elemento es inmune sólo a los efectos negativos de cualquier hechizo lanzado usando gemas del Elemento implicado (incluso si este Elemento no es el único utilizado) y a las Proyecciones Elementales del Elemento implicado.

Por ejemplo, si un Inquisidor utiliza Castigo Incandescente e impacta a Mirà la Temeraria que posee Inmunidad / Fuego, esta sólo sufre una tirada normal de Heridas. En cuanto a la Primagia, si un Hechizo se lanza utilizando una gema de Fuego, será ineficaz sobre un guerrero inmune al fuego.

### FAQ

**P:** ¿A Mirà le puede afectar un disparo de un Escupe Fuego de Mid-Nor?

**R:** La Competencia « Inmunidad / Fuego » sólo es eficaz contra los hechizos que utilizan el Elemento Fuego y las Proyecciones Elementales de Fuego. Esta Competencia no tiene ningún efecto contra los Escupe-Fuego de Mid-Nor.

### *Inmunidad / Miedo.*

El Competencia « Inmunidad / Miedo » inmuniza a toda forma de Miedo, incluso al provocado por los Hiperianos.

## Justo

### FAQ

**P:** Si un Caballero de Alahan (Justo; COR 7) y un Lancero (Bravura; COR 4) cargan al mismo enemigo que causa miedo, ¿cómo se efectúa(n) la(s) tirada(s) de Coraje? ¿Sólo es el Lancero el que tiene que hacer una tirada ya que el Caballero es inmune, o ambos han de hacer la tirada y si falla el lancero es el único afectado? Si el 2º Caso es el correcto, se puede elegir entre hacer un cuequeo con el

Caballero (con 8 en COR) o con el Lancero (con 5 en COR pero con Bravura)?

**R:** En este caso, efectúa sólo una tirada utilizando el Coraje más elevado (que es el del Caballero) + 1 por el Lancero. La Competencia “Bravura” del Lancero se sigue aplicando. En caso de fallo, solo el Lancero sufre los efectos del miedo.

## Leal

Los guerreros Leales cuentan como adversarios normales dentro del aura de fe de los Iconoclastas. Un Iconoclasta Fiel con dos Leales en su Aura dispone de un solo punto de FT.

## Mando

La Competencia « Mando » únicamente se aplica a los luchadores pertenecientes al mismo pueblo del « Comandante », no a los posibles Aliados. En tanto a los Keltas, los Mercenarios Keltas pueden estar comandados por los Sessairs o los Drones. Los efectos de Mando varían según el beneficiario sea un Portaestandarte, un Músico u otro.

- Un Portaestandarte no transmite sus valores de Coraje y Disciplina a las miniaturas dentro de su área de Mando. Simplemente confiere un +1 al Coraje o Miedo a todo combatiente de su ejército, y de su mismo pueblo, que se encuentre dentro de su área de Mando. Un Portaestandarte que disponga de un valor de COR no transmite ningún bonificador a los combatientes que no dispongan de Coraje; un Portaestandarte que disponga de un valor de MIE no transmite ningún bonificador a los combatientes que no dispongan de Miedo.

- La misma regla se aplica a los Músicos con la diferencia de que el bonificador transmitido se aplica a Disciplina.

- Un Portaestandarte no puede beneficiarse de su propio bonificador a Coraje y un Músico no puede beneficiarse de su propio bonificador a Disciplina. Si pueden beneficiarse de los bonificadores provenientes de otros Portaestandartes y Músicos. Una misma miniatura no puede beneficiarse más que de los bonificadores de un solo Portaestandarte y un solo Músico a la vez. Si se encuentra en el área de efecto de dos Músicos, no se beneficiará más que de un solo +1 a Disciplina.

- Un Comandante que no sea Portaestandarte ni Músico transmite sus valores de Coraje o Miedo, y de Disciplina, a todos los combatientes de su ejército y que pertenezcan al mismo pueblo. Un Comandante que disponga de COR no transmite ese valor a los combatientes que no dispongan ellos mismo esta característica anotada en sus propias cartas de referencia; un Comandante que disponga de Miedo no puede transmitir ese valor más que a aquellos combatientes que dispongan por sí mismos de esa característica en sus cartas de referencia. La Disciplina, por otro lado, se transmite sea cual sea la naturaleza del valor (Coraje o Miedo). En ningún caso un Comandante puede transmitir esos valores a otro Comandante. Una miniatura solamente puede propagar su Mando a combatientes que se encuentren en el mismo nivel de altitud que ella.

## Mercenario

Los Mercenarios están considerados como Aliados, salvo en caso de que luchen en un ejército de su pueblo (por ejemplo, un Guerrero Keltas en un ejército Sessairs o Drune).

## Mutágeno

Los dados de Mutágeno deben ser atribuidos antes de la tirada Táctica. Desde entonces, el jugador puede decidir lanzar estos dados para determinar el valor de Mutágeno en cualquier momento.

Si el resultado de la tirada de Mutágeno es un 1 o si este resultado después de la aplicación de los modificadores es Inferior o igual a 1, la tirada es fallida y el guerrero no dispone de ningún punto.

En cuanto el valor de Mutágeno de un guerrero se ha determinado, el jugador puede utilizar una parte o la totalidad de estos puntos en cualquier momento antes del final del turno.

**Ejemplo:** en el transcurso de la partida, un jugador Escorpión dispone de tres dados de Mutágeno. Antes de la tirada Táctica, otorga el primero a Kayl Cartan, el segundo a un Guerrero Kératis y el último a un Clon de Dirz.

Antes de proceder a la tirada Táctica, decide lanzar el dado de Mutágeno de Kayl Cartan y obtiene un « 3 ». Al tener el Tecnomance Mutágeno de 1, dispone en lo sucesivo de 4 puntos de Mutágeno. Decide utilizar 2 ahora para aumentar su Disciplina. Le quedan pues 2 puntos de Mutágeno en reserva, que puede utilizar cuando quiera hasta el final del turno.

Durante la fase Movimiento, en el momento en el que la carta « Guerrero Kératis » es activada, el jugador decide lanzar el dado de Mutágeno que le atribuyó. Obtiene « 4 », lo que con el 1 del Mutágeno del Kératis da un total de 5 puntos. En un intento por cargar al Mago enemigo, el Kératis gasta 4 de sus puntos para aumentar su Movimiento. Éste pasa pues a 16,5 lo que permitirá al Kératis cargar a una distancia de 33 cm y le quedará un último punto de Mutágeno que puede utilizar cuando quiera hasta el final del turno.

Durante la fase de Cuerpo a Cuerpo, la pelea donde se encuentra el Clon de Dirz se ha designado para resolverse. Con el fin de aumentar su INI, el jugador Escorpión lanza el dado de Mutágeno del Clon de Dirz y obtiene un « 2 ». Desgraciadamente, el Mutágeno del Clon es de -1, lo que da como resultado un « 1 » y es por lo tanto un fracaso: el Clon Dirz no dispone de ningún punto de Mutágeno durante este turno.

Es completamente posible utilizar puntos de Mutágeno para aumentar la RES de un guerrero justo antes de que sufra una tirada de Heridas, cualquiera que sea la causa de esta tirada de Heridas.

**¡ATENCIÓN!** Está prohibido aumentar una característica para modificar el resultado de una tirada de dado ya efectuada. Si un jugador desea aumentar la INI de uno de sus guerreros gracias a los puntos de Mutágeno, debe hacerlo antes de que su adversario realice su tirada de Iniciativa. No es posible dejar al adversario lanzar su dado primero para luego aumentar su INI dependiendo del resultado ni en realizar su propia tirada de Iniciativa, y luego gastar puntos de Mutágeno para aumentar el resultado obtenido.

#### Mutágeno y Furia Guerrera/Miembro Suplementario

La utilización de ciertas Competencias, como Furia guerrera y Miembro suplementario, deben declararse antes de la tirada de Iniciativa. Un jugador puede decidir aumentar la INI de uno de sus guerreros después de que su adversario hubiera declarado la utilización de una de sus Habilidades.

**¡ATENCIÓN!** En cuanto la utilización de una de estas Competencias se ha anunciado, es imposible cambiar de opinión. Del mismo modo, en cuanto los puntos de Mutágeno se han atribuidos a una característica, es imposible dar marcha atrás.

En resumen, un jugador que disponga de puntos de Mutágeno puede aumentar su Iniciativa antes de que su adversario declare la utilización de la Furia guerrera (para disuadirle de hacerlo, por ejemplo) o después de que su adversario hubiera anunciado la utilización de esta Competencia (para hacerle lamentar el haberlo hecho).

#### FAQ

**P:** ¿Es posible aumentar la DEF de una miniatura con la ayuda de los puntos de Mutágeno **después de que su adversario hubiera lanzado sus dados de ataque** y así bloquear estos ataques más fácilmente?

**R:** No, porque esto determina el umbral mínimo de tiradas ya efectuadas de Ataque.

**P:** ¿Podemos utilizar la Competencia « Mutágeno » para aumentar la **Fuerza de las Láminas Dorsales** de Sasia Samaris o de Kayl Kartan?

**R:** No, estas láminas forman parte del equipo de la miniatura, no pueden beneficiarse de los efectos de la Competencia « Mutágeno ». Esta respuesta también es válida para el TIRO de toda arma de disparo.

#### Rapidez

La utilización de Rapidez queda sometida a la elección del jugador que controla la miniatura. Un guerrero dotado de esta Competencia no está obligado a triplicar su Movimiento cuando huye.

#### Regeneración

#### FAQ

**P:** ¿Una MINIATURA puede regenerarse después de haber sufrido un **MUERTO**?

**R:** No, la Competencia « Regeneración » se aplica sólo a las Heridas. Los estados MUERTO y ATURDIDO no son considerados como Heridas.

**P:** ¿Qué pasa si en el momento de una tirada de Regeneración, después de una o varias tiradas exitosas, saco un « 1 » **en la tirada de dado**?

**R:** Un « 1 » indica un fracaso. La miniatura detiene su regeneración, pero no pierde los niveles curados anteriores con la ayuda de esta Competencia.

#### Refuerzo

Una miniatura que vuelve al juego gracias a la Competencia « Refuerzo », vuelve sin ningún sortilegio, artefacto o milagro. También, todos los efectos que poseía en el momento de su muerte son disipados.

Una miniatura que vuelve gracias a Refuerzo debe colocarse al alcance de carga de un adversario, aunque éste no se halle en situación de cargarlo.

#### Tirador de élite

#### FAQ

**P:** ¿Qué ocurre si una miniatura **Herida Crítica** que posee una puntuación de Tiro 5 y la Competencia « Tirador de élite » obtiene un « 2 » en el dado, mientras intenta disparar a Corto alcance (dificultad 4)?

**R:** El estado de Herida Crítica inflige un modificador de -3 al resultado final del dado. Queda pues 2 (el resultado del dado) -3 (malus de Herida), que da un resultado de -1. El 1, así como los valores inferiores, no es un fracaso gracias a esta Competencia, el -1 se añadirá a la característica de Tiro. El Tiro pues es conseguido (5 - 1 = 4).

#### Tiro Instintivo

#### FAQ

**P:** ¿Es posible acumular la Competencia « Tiro Instintivo » y tiro de Precisión?

**R:** Sí.

**P:** ¿Si una miniatura, que posee la Competencia « Tiro Instintivo », se desplaza más de su Movimiento luego dispara a Corto alcance, de cuánto es su malus?

**R:** El malus de +3 a la dificultad del Tiro sustituye al malus normal de +1. En este caso el malus es pues +3.

**Tóxico**

Una Herida infligida por la Competencia « Tóxico » nunca se beneficiará de los efectos que se aplican los ataques normales del guerrero. Si, por ejemplo, éste está bajo el efecto de un sortilegio que le permite ignorar la RES del enemigo, este efecto no se aplica a la tirada de Heridas causada por el Competencia « Tóxico ».

**FAQ**

**P:** ¿La Competencia « Tóxico » de una miniatura se aplica a sus armas de disparo? Por ejemplo, el sortilegio « Don del Escorpión » permite a Carbone utilizar Tóxico cuando dispara el F.R.O.U.F.?

**R:** Sí, un guerrero dotado de la Competencia « Tóxico » puede utilizarla cuando hace un ataque de Tiro o de Ataque. Carbone, bajo la influencia del Don del Escorpión, puede asociar Tóxico en un disparo del F.R.O.U.F.

**P:** ¿Si un disparo de artillería con efecto de zona se ha hecho con Tóxico, el efecto se aplica todas las miniaturas impactadas, incluso después de una desviación?

**R:** Sí.

**Vivacidad****FAQ**

**P:** ¿Qué ocurre si una miniatura con una **Herida Crítica** que posee un valor de Iniciativa de 6 y la Competencia « Vivacidad » obtiene un « 2 » en su dado de Iniciativa?

**R:** El estado de Herida Crítica inflige un modificador de -3 al resultado final del dado. Queda pues, 2 (el resultado del dado) -3 (malus de Herida), un resultado de -1. El 1, así como los valores inferiores, no son un fracaso gracias a esta Competencia, el -1 se restará a su valor de Iniciativa. El resultado final de la tirada de Iniciativa será 5 (6-1).

**Vuelo**

En el momento de un cambio de Altitud, se debe restar 5 cm de penalización al Movimiento de ambos valores de esta característica (en el suelo y en vuelo) que están indicadas en la carta de referencia. Todos los cambios de Altitud se deben ser anunciar antes de desplazar la miniatura. Así, un Ángel Mórbido que anuncia que cambiará dos veces de altitud en el mismo turno tendrá una característica de Movimiento de: 0/7,5. Puede entonces desplazarse 15 cm volando si efectúa una "carrera".

Para declarar un picado sobre un adversario, un guerrero debe hallarse en situación de efectuar este picado en el momento en el que su carta de referencias es activada, deberá entonces estar en vuelo y en el nivel de Altitud « 1 » por encima de su blanco.

El bonus de FUE obtenido como consecuencia de un picado está sometido a las mismas reglas que la FUE de carga (ver sección *Equipos especiales*).

**FAQ**

**P:** ¿Puede un Mago realizar Encantamientos prolongados en vuelo?

**R:** Sí.

**P:** ¿Un tirador puede hacer un tiro de precisión mientras vuela?

**R:** Sí.

**P:** ¿El malus de 2 puntos que se aplica a los tiradores, los magos y los fieles cuando apuntan a una miniatura en vuelo debe aplicarse cuando se quiera efectuar un tiro, un encantamiento o un milagro sobre miniaturas situadas en el nivel 0?

**R:** Sí, el malus es válido en ambos casos.

**P:** ¿Un ataque desde el Nivel 1 hacia el suelo permite dirigirse a una figurilla que está rodeada por otros? ¿Cómo administrarlo

materialmente, si en efecto todo el sitio alrededor de la miniatura está ocupado, no podemos poner al volador en Cuerpo a Cuerpo con esa miniatura?

**R:** Una miniatura situada en un Nivel por debajo o por encima de su objetivo posee, efectivamente, una línea de visión sobre ésta. En cambio, para efectuar un ataque en cuerpo a cuerpo, un guerrero debe encontrarse en el mismo Nivel que el objetivo de sus ataques. Así que, si este blanco ya está en contacto con el máximo número de adversarios que pueden tocar su base, entonces trabarse será imposible.

**- XVIII -****ACUMULACIÓN DE EFECTOS**

Ciertos hechizos, milagros, Competencias o aptitudes especiales tienen efectos similares. Cualquiera que sea la causa, dos efectos similares no pueden acumularse.

*Ejemplo 1: Un Portador del Azote de Mid-Nor adquirió la Competencia « Azote / Fianna » que le permite leer todas las tiradas de Heridas que inflija a cualquier Fianna una línea más abajo en la Tabla de Heridas. También se encuentra bajo la influencia del hechizo « Amargura Sanguinaria » que le permite leer el resultado de la tirada de Heridas que inflige una línea más abajo en la Tabla. Si la próxima tirada de Heridas infligido por el Portador del Azote se dirige a una Fianna, no leerá el resultado dos líneas más abajo en la Tabla, sino únicamente una línea más abajo. Sin embargo el efecto de Amargura Sanguinaria se disipará.*

*Ejemplo 2: Imaginemos la misma situación, pero esta vez el Portador del Azote ha adquirido la Competencia « Azote/Guerrero Khor ». El Guerrero Khor posee « Duro de pelar », por lo que ambas Competencias se anulan. Sin embargo, el efecto del hechizo « Amargura Sanguinaria » se aplica antes de la Competencia Duro de pelar. En este caso preciso, la tirada de Heridas es una línea mas baja en un primer momento. Si el Resultado no es MUERTO, el resultado es ahora una línea mas alta gracias a la Competencia « Duro de pelar ». La acumulación de efectos esta prohibida, la Competencia « Azote » no se aplica en este caso.*

Esta regla sobre la acumulación de los efectos no se aplica sin embargo a las modificaciones de las características.

Un guerrero que posee un artefacto que aumenta su Fuerza puede ser objetivo de un hechizo que aumente esa misma característica.

**- XIX -****CASOS PARTICULARES****1. Efectos genéricos****Regreso al juego de una miniatura eliminada**

Ciertos hechizos y milagros permiten a un guerrero muerto volver a la vida. En este caso, el guerrero vuelve al juego con todos los

artefactos, hechizos, milagros y las aptitudes especiales que poseía en el momento de su muerte. Los efectos de los hechizos y milagros que estaban afectándole en el momento de su muerte, en cambio, se disipan.

La Competencia « Refuerzo » también permite a una miniatura eliminada volver al juego, pero en este caso, no es el mismo guerrero el que vuelve al campo de batalla. Una miniatura que se une a la partida usando Refuerzo no puede poseer ningún hechizo, milagro o artefacto.

### Invocación de combatientes

Si no se menciona lo contrario en la carta de invocación, todo combatiente invocado debe ser colocado en la línea de visión de la figura que lo ha invocado.

### FAQ

**P:** ¿Si un invocador está trabado por delante de su peana por un adversario cuya peana es más grande que la suya, dispone de una línea de visión para invocar un combatiente?

**R:** En este caso, el invocador todavía puede ver a sus lados. Incluso si esta en contacto con figuras por sus 4 lados, se considera que dispone de una línea de visión sobre todas las figuras en contacto con él y entonces puede invocar combatientes en contacto incluso si no ve el punto exacto donde aparecerá el combatiente.

### Hechizos y Milagros con zona de efecto.

Para hechizos y milagros donde el efecto implica situar una zona y no un punto preciso, el Mago o el Fiel no tiene necesidad de ver la zona íntegra, le basta con ver una parte de esta.

## 2. Hechizos

### Alma de la Máquina

**P:** ¿Este hechizo puede lanzarse sobre una miniatura que, por una razón u otra, se ha quedado sin caldera? ¿Por ejemplo, es posible « resucitar » a un Termo-Guerrero muerto por una Termo-Destrucción?

**R:** Un Enano que ha sido alcanzado con éxito por el hechizo « Termo-Destrucción » y que sobrevivió a la explosión, no puede utilizar más sus equipos a vapor hasta el final de la partida. Considera simplemente que no posee caldera ni equipo a vapor. No puede ser objetivo de los hechizos que necesiten este tipo de equipo. El sortilegio « Alma de la Máquina » no permite resucitar a un Enano que sufrió una Termo-Destrucción o cuya caldera explotó debido a un incidente.

**P:** ¿Una miniatura resucitada gracias a este hechizo, sigue teniendo una caldera y todavía puede servirse de sus equipos a vapor, o ser objetivo de una Termo-Destrucción...?

**R:** Sí, la miniatura resucitada se beneficia siempre de su equipo a vapor.

### Amargura Sanguinaria

**P:** ¿Qué pasa si una figura bajo la influencia del sortilegio Amargura Sanguinaria hiere a un combatiente **Duro de pelar**? ¿Debemos aplicar la Amargura Sanguinaria antes o después de la Competencia?

**R:** La Amargura Sanguinaria, como todos los hechizos, los efectos o los milagros, debe ser aplicada antes de la Competencia « Duro de pelar ».

**P:** ¿Es posible beneficiar a un arma de tiro (ejemplo: la ballesta de las arenas) del hechizo Amargura Sanguinaria? Si es que sí, ¿el sortilegio afectara a todos los proyectiles lanzados hasta que hiera su objetivo o sólo al siguiente proyectil disparado?

**R:** Sí. El hechizo afectara al primer tiro que inflija una tirada de Heridas.

### Ángel Guardián

**P:** ¿Cuál es el valor de la Competencia « Regeneración » concedido por el hechizo « Ángel Guardián »?

**R:** 5.

**P:** ¿Varias miniaturas pueden beneficiarse del hechizo « Ángel Guardián » al mismo tiempo?

**R:** No, un Mago que domina este sortilegio sólo puede hacer que se beneficie de él una sola miniatura a la vez.

**P:** Si una miniatura se encuentra al mismo tiempo bajo los efectos de los hechizos « Ángel Guardián » y « Triste Mirada » (que da la Competencia « Encarnizado »). ¿Si se inflige una herida mortal a este guerrero, puede anularse (gracias al Ángel Guardián) solamente al final del turno (a causa de la Competencia « Encarnizado »)?

**R:** El hechizo « Ángel Guardián » permite anular una herida mortal, pero solamente en el momento en el que ésta es infligida, tenga o no el blanco la competencia Encarnizado.

**P:** Un Personaje bajo la protección del Ángel Guardián toma el máximo número de dados suplementarios en el momento de un combate. Sufre una herida mortal y utiliza al Ángel Guardián para anularla: pierde entonces su bonus de +2 en DEF. ¿La DEF del Personaje puede ser entonces negativa?

**R:** Sí.

### Animación de los Muertos-vivientes

**P:** ¿Es posible reanimar una miniatura Muerto-viviente enemiga con la ayuda del hechizo **Animación de los Muertos-vivientes**?

**R:** No. Este hechizo sólo puede usarse sobre las tropas de uno mismo.

### Anillo de Fango

**P:** ¿El Anillo de Fango se desplaza con Mago?

**R:** No, la zona enfangada no se desplaza con el Mago. Si éste se desplaza deja el marcador en el lugar donde se encontraba.

**P:** ¿El Mago se ve afectado por su propio hechizo?

**R:** El Mago también está sometido a los malus del terreno enfangado.

### Antorcha del Odio

**P:** ¿El Mago dotado de este hechizo puede lanzarlo sobre sí mismo?

**R:** Sí.

### Arcano IV: el Emperador.

**P:** ¿Sophet Drahas puede lanzarse a sí mismo este hechizo?

**R:** No, Sophet sólo puede distribuir los bonus vinculados a este hechizo a los guerreros situados al alcance de este hechizo, sin incluirse él. No puede aumentar su DEF o su RES gracias a este sortilegio.

**P:** ¿Puede el Arcano IV anular los efectos de un Grito de reagrupamiento o de un Grito de Guerra?

**R:** No, el Arcano IV no tiene ningún efecto sobre las Competencias Grito de Guerra y Grito de reagrupamiento.

### Arco de Maná

**P:** ¿Es posible realizar contramagia al hechizo Arco de Maná desde dondequiera que estés sobre el campo de batalla?

**R:** Sí, este hechizo puede contrarrestarse o absorberse por todos los Magos que tengan una línea de visión sobre el lanzador.

**P:** ¿Un Arco de Maná de FUE 7 lanzado a 6,5 cm provoca una Herida de FUE 0 o se disipa?

**R:** Redondea los centímetros a la cifra superior. Así que para 6,5 cm con FUE 7, el Arco de Maná se disipa.

### Asfixia

**P:** ¿Las heridas causadas por este hechizo se mantienen cuando éste es disipado?

**R:** Sí.

### Beso de las Tinieblas

**P:** ¿Gracias a este sortilegio, puede el Biopsista transformar en Miedo un valor de Coraje para transmitirlo a través de Mando?

**R:** No, el Biopsista sólo puede transmitir su propio valor de Coraje.

**P:** ¿Si el Biopsista se encuentra en el alcance de Mando de un Portaestandarte, el Coraje transformado en Miedo es aumentado en 1?

**R:** No.

### Caldero de los Abismos

**P:** Si un mago se encuentra dentro del área de efecto de este sortilegio, ¿podría lanzar un sortilegio sobre una miniatura que se encuentre en contacto con él, aunque no tuviera línea de visión debido al caldero, pero se encontraran en contacto ambos?

**R:** Sí, se pueden lanzar sortilegios sobre las miniaturas con las que se encuentre en contacto.

### Canto de lasitud

**P:** ¿El lanzador del sortilegio se ve también afectado?

**R:** Sí.

### Carga de Rinoceronte

**P:** ¿Si el objetivo de la carga se encuentra fuera de alcance, deberá Tork moverse los 25cm en línea recta hacia el objetivo?

**R:** Sí.

**P:** ¿Puedo declarar una carga contra una miniatura enemiga, oculta por otra miniatura?

**R:** No, Tork debe disponer de línea de visión sobre el objetivo a cargar, a menos que disponga de la Competencia Consciencia.

**P:** ¿Puedo utilizar la carga del rinoceronte si he sido cargado o trabado?

**R:** La carga del rinoceronte reemplaza el movimiento normal del Mago, por consiguiente si este no puede moverse por cualquier motivo, no puede utilizar la carga del rinoceronte. Este sortilegio no puede lanzarse más que sobre el Mago si tiene la posibilidad de efectuar una carga en el momento de su activación. Por consiguiente, un Mago que se encuentre en contacto con un enemigo en el momento de la activación de su carta, no puede utilizar este sortilegio.

**P:** ¿Debe realizar un Mago un chequeo de Miedo si el objetivo de la carga de rinoceronte o una de las que atraviesa es una miniatura que provoca Miedo o no tendría que hacerlo?

**R:** Si el objetivo principal de la carga causa miedo, el Mago debe chequear por Coraje (solamente si el objetivo se encuentra al alcance, como durante una carga normal). Si supera el chequeo se resolverá la carga del modo descrito en la carta del sortilegio. Si otros luchadores que provocan Miedo se encuentran en la trayectoria de la carga, el mago no tiene que chequear por Coraje: una vez lanzado a la carga nada puede pararlo. Sin embargo, no se considera inmunizado a los valores de Miedo de las miniaturas encontradas con excepción del primero.

**P:** ¿Es posible combinar la Carga de rinoceronte y el Prórroga Primágica?

**R:** No, el sortilegio colocado en la prórroga debe lanzarse durante la fase de Magia, mientras que la carga de rinoceronte debe lanzarse en el momento en que se active la carta del Mago: puesto que hay una incompatibilidad en el momento de lanzamiento no es posible situar la carga de rinoceronte en espera gracias a la Prórroga Primágica.

### Catalizador Khor

**P:** Nerak dispone en su equipo de una espada Khor, lo cual lo convierte en objetivo legal para el sortilegio de Magnus el Místico « Catalizador Khor ». ¿El aumento de Iniciativa obtenido de este modo se tendría en cuenta para la fase de Tiro, para determinar el orden de los disparos? (Nerak no dispone de una ballesta Khor.)

**R:** Sólo pueden aplicarse los efectos de este sortilegio al cuerpo a cuerpo. El sortilegio Catalizador se lanza sobre una espada Khor que va a ser usada en combate en ese instante. ¡Y no, su Ballesta no es Khor!

### Compresión Selectiva

**P:** ¿Es posible combinar los sortilegios Compresión Selectiva y Transferencia de Presión?

**R:** Sí. En el caso extremo de un Termo-Sacerdote sobre Razorback, con tres equipamientos de vapor, la Compresión Selectiva le permitiría lanzar tres dados para los chequeos de Presión. Pero sólo a uno de los chequeos de Presión se le añadiría el dado adicional por la Transferencia de Presión. Pero sobre todo no nos olvidemos que si uno de los cuatro dados obtuviera un resultado de « 1 », se produciría un incidente... por lo tanto esta combinación es perfectamente válida aunque muy arriesgada.

**P:** ¿Puede lanzarse el sortilegio « Compresión Selectiva » durante la fase de Movimiento?

**R:** Tal y como se indica en la carta del sortilegio, la Compresión Selectiva debe ser lanzada en el momento de la activación del Mago, al igual que los sortilegios « Transferencia de Presión » y « Termo-Compresión ».

### Cuerpo Astral

**P:** ¿Cuál es el ángulo de visión del alma proyectada?

**R:** 360°.

**P:** ¿Cómo se resuelve el sortilegio « Vulcanismo » si es lanzado desde un Cuerpo Astral que es invulnerable? El Mago debería recibir una Herida Ligera por realizar el sortilegio Vulcanismo...

**R:** Cuando el Mago lanza Vulcanismo, gasta parte de su propia esencia vital. Por lo tanto, lo lance desde su forma astral o desde su cuerpo físico, sufrirá las Heridas provocadas por el Vulcanismo de forma normal.

### Deslizamiento Telúrico

**P:** ¿Si mediante un Deslizamiento Telúrico se sitúa un combatiente contra una miniatura que cause miedo y falla su tirada de Valor,

debe huir o permanecer en combate donde está sufriendo los malos por Miedo?

**R:** El sortilegio Deslizamiento Telúrico se lanza durante la fase de Encantación. Esto tiene lugar tras la fase de Movimiento. La miniatura debe permanecer en combate y sufrir los malos causados por el miedo.

### Despegue del Alma

**P:** ¿Es posible designar un punto que no sea visible por el lanzador del sortilegio? ¿Por ejemplo, detrás de un muro, o cualquier punto sobre el que no posea línea de visión?

**R:** El Mago debe designar un punto sobre el que disponga de línea de visión. Si el Mago estuviera dotado de la Competencia « Consciencia » podría designar un punto que no viese dentro de su alcance de carga.

**P:** ¿Es posible designar un punto situado en otro Nivel de Altitud distinto al del Mago que separa el alma?

**R:** Sí, a condición de que el Nivel de Altitud designado fuera el inmediatamente superior o inferior.

**P:** ¿Si el punto designado por el Mago lo situara junto a otras miniaturas, se consideraría como que se encuentra en contacto con dichas miniaturas para el lanzamiento de sortilegios?

**R:** No, ni tampoco se puede lanzar ningún sortilegio de alcance contacto a través del Despegue del Alma.

**P:** ¿Cuándo un Mago lanza un sortilegio a través de los efectos producidos por el hechizo Despegue del alma, cuál es su ángulo de visión?

**R:** 360°.

**P:** ¿Mientras un Mago está realizando el sortilegio « Despegue del Alma » puede a continuación lanzar otros sortilegios desde la posición real de la miniatura?

**R:** No.

**P:** ¿Es posible realizar contramagia contra un sortilegio lanzado desde el punto elegido para el Despegue del Alma? Si es así, ¿cómo ocurre?

**R:** El Mago que realiza la contramagia debe encontrarse dentro del alcance del sortilegio (medido desde el punto elegido para el Despegue del Alma), pero debe poseer línea de visión sobre el Mago que lanza el sortilegio.

### Destierro Supremo

**P:** ¿Es posible desterrar a un Personaje Muerto-Viviente con el sortilegio Destierro Supremo?

**R:** No, el sortilegio Destierro Supremo no funciona sobre los Personajes.

**P:** ¿Puedo utilizar el sortilegio Destierro o el Destierro Supremo sobre cualquier miniatura que posea un valor de Miedo?

**R:** No, sólo las miniaturas que posean la Competencia « Muerto-Viviente » pueden ser afectadas por este sortilegio.

**P:** Si un luchador invocado es retirado de la partida gracias al Destierro Supremo, ¿puede ser invocado por el mismo Mago otro luchador del mismo tipo?

**R:** Si una criatura es retirada del juego, puede volver a invocarse otra del mismo tipo, se considera que no es la misma. La expresión « retirada del juego » involucra sobre todo a los sortilegios, como Animación de los Muertos-Vivientes, que permiten a un luchador concreto volver a la vida.

**P:** ¿Cuándo se toma como objetivo una miniatura para la tentativa del Destierro Supremo se toma en cuenta su valor de Miedo actual (contando posibles bonificadores por Mando, efectos mágicos...) o el valor impreso sobre su carta de referencia?

**R:** Solamente se tiene en cuenta el valor inscrito sobre su carta de referencia.

### Disipación

**P:** ¿Este sortilegio funcionaría sobre la Tormenta de Luz?

**R:** Sí.

### Distorsión

**P:** ¿Puede el Cuestor trabar una miniatura si ya se encontraba en combate?

**R:** En ningún caso el desplazamiento efectuado gracias a la Distorsión le permitirá al Cuestor trabarse con un adversario.

### División Mórbida

**P:** Si el Ángel Mórbido objetivo de este sortilegio se encuentra en Herida Grave ¿Cuál sería el estado de los dos Títeres creados gracias a este sortilegio?

**R:** El nivel de Heridas de los dos Títeres Mórbidos sería el mismo que el que tuviera el Ángel Mórbido. En este caso concreto, las dos Marionetas se encontrarían en Herida Grave.

### Don de la Luna

**Ver nuevo texto en la sección « Erratas ».**

**P:** ¿El objetivo de este hechizo debe efectuar un chequeo de DIS de dificultad igual al resultado final de la tirada de Encantación. Pero qué significa exactamente la mención « en caso de fallo aplicad los efectos en función de la diferencia de resultados »?

**R:** Si por ejemplo el resultado final de la tirada de Encantación es 10 y el objetivo no obtiene más que un 7 en su tirada de DIS, se trata de un fallo con una diferencia de 3. El efecto a aplicar es entonces « 1-5: el objetivo está Aturdido ».

**P:** ¿Si el blanco obtiene un « 1 » en su Tirada de DIS, qué valor se debe retener para calcular la diferencia?

**R:** En ese caso, el valor de DIS es 0. Si el resultado en la tirada de Encantación es 10, entonces la diferencia será 10.

### Égida Elemental

**P:** ¿En qué momento lanzaría un Mago el sortilegio « Égida Elemental »? ¿Podría lanzarlo después de que su turno, según el orden de iniciativa hubiera pasado?

**R:** Este sortilegio debe ser lanzado en reacción a un sortilegio enemigo como si el Mago se dispusiera a realizar contramagia.

**P:** ¿Cuál es el coste en gemas de este sortilegio?

**R:** La carta de este sortilegio debería portar la mención X sobre la Corona Elemental. En realidad, el coste en gemas es igual al del sortilegio lanzado por el objetivo. Si el sortilegio objetivo es un sortilegio de coste variable, el coste de la Égida es igual al número de gemas utilizadas para la Encantación de dicho sortilegio (teniendo en cuenta las posibles gemas gastadas para aumentar la maestría).

**P:** ¿Si utilizo el sortilegio Égida Elemental de Migail el Selenita sobre una Invocación de Títere Mórbido, adquiriría éste el control de la Marioneta?

**R:** No, la Invocación de Títere Mórbido es un sortilegio de Nigromancia, y Migail no podría controlarlo. La Égida Elemental no permite controlar más que los sortilegios de las Vías Elementales o

de la Primagia. Aunque la Égida Elemental tuviera efecto sobre ese sortilegio, el Mago decidiría únicamente donde aparece el Títere. No podría controlarlo en ningún caso.

### Elevación Histérica

**P:** Este sortilegio permite al Psico Mutante destrabarse, en caso de que pudiera hacerlo, y puede usarse después de haber cargado. No comprendo en absoluto la parte de « después de haber cargado ».

**R:** Esta frase significa que el Psico Mutante puede cargar a una miniatura durante la fase de Movimiento, entonces lanzará el sortilegio para salir volando durante la fase de Magia. No podrá hacerlo sin embargo si ha sido cargado o trabado este turno o si se encuentra en contacto con el máximo de enemigos permitido.

**P:** ¿Cuándo se usa este sortilegio, se destraba automáticamente (sin tiradas de dados)?

**R:** Sí.

**P:** ¿Si el Psico Mutante vuela durante la fase de Magia, podría realizar algún nuevo desplazamiento volando?

**R:** No, la fase de Movimiento ya ha acabado, el Psico Mutante se coloca en la vertical del punto a partir del que salió volando.

**P:** ¿La Elevación Histérico reemplaza al Movimiento o se añade a él?

**R:** Este sortilegio no aumenta el Movimiento del Goblin. Por el contrario, le permite elevarse directamente al Nivel de altitud 2 sin sufrir las penalizaciones normales.

### Escarificación Tenebrosa

**P:** ¿Cuando un Guerrero Kératis bajo el efecto de Escarificación Tenebrosa y los efectos de Mutágeno explota, cual es la FUE de la explosión? ¿Su RES inicial o la modificada por Mutágeno?

**R:** La FUE de la Escarificación Tenebrosa es igual a la RES modificada por los posibles bonus de Mutágeno.

### Eterno Entorpecimiento

**P:** ¿Qué ocurre si el resultado de la tirada de Iniciativa es de 1 o menos? ¿Qué valor debe substrarse del resultado de la tirada de Encantación para determinar los efectos del sortilegio?

**R:** En caso de « 1 » en la tirada de Iniciativa no se substrará nada puesto que ha sido un fallo automático. Salvo que el posible objetivo tuviera la Competencia « Vivacidad ». En ese caso se sumaría 1 a su valor de Iniciativa, se le restarían los eventuales negativos por las Heridas y se restaría el total del resultado de la tirada de Encantación del Eterno Entorpecimiento para determinar los efectos.

**P:** ¿Cómo se puede destruir a un combatiente petrificado?

**R:** Un luchador petrificado por el Eterno Entorpecimiento se considera como un obstáculo de RES 12. Puede ser atacado, pero no defenderse (los atacantes deben realizar de todos modos las tiradas de ataque, puesto que un resultado de 1 siempre es un fracaso). Si la miniatura petrificada sufre alguna Herida, debe realizarse la tirada de la forma normal teniendo en cuenta que tiene una RES de 12. Las Heridas resultantes se aplican de forma normal.

**P:** ¿Un luchador convertido a piedra por este sortilegio puede ser vuelto a su estado normal mediante algún otro sortilegio que pueda anular los efectos del hechizo latente (como el sortilegio « Disipación » por ejemplo)?

**R:** Sí, aunque conservará todas las Heridas que le hubieran sido infligidas en su forma mineral.

### Feromonas de Demencia

**P:** Este hechizo tiene como duración: hasta el final del turno. Sin embargo uno de los efectos es impedir que los adversarios en contacto con el Mago puedan destrabarse... lo que a priori sólo es posible durante la fase de Movimiento. De ahí la pregunta: ¿cuándo puede lanzarse este sortilegio?

**R:** El sortilegio « Feromonas de Demencia » debe lanzarse durante la fase de Magia. El punto acerca de destrabarse sólo es útil contra efectos que permitan un movimiento de destrabarse excepcional.

**P:** Pone que todas las Heridas causadas por miniaturas en contacto de peana con el lanzador de este sortilegio son miradas una línea por debajo en la tabla. ¿Es posible rodear al Mago de tiradores para que se beneficien de este efecto en sus disparos?

**R:** No, las Feromonas de Demencia solamente tienen efecto sobre las Heridas infligidas por ataques de cuerpo a cuerpo.

### Flecha de Lahn

**P:** Si se invierte una gema adicional, se obtiene un +1 a la tirada de dado, lo que permite que un « 5 » se convierta en « 6 » y se pueda relanzar el dado. Si es relanzado y el tirador obtiene un resultado de « 1 » en dicha nueva tirada ¿qué ocurre?

**R:** Este nuevo resultado de 1 se suma al total de la tirada.

### Flechas de Hécate

**P:** ¿Las Flechas de Hécate pueden impactar a una miniatura en el momento de su lanzamiento si el objetivo se encuentra a menos de 20cm del Mago?

**R:** Tras el lanzamiento de este sortilegio, la flecha puede colocarse directamente en contacto con un enemigo que se encuentre a menos de 20cm del Mago. Puesto que ha « alcanzado » a su objetivo, este sufre un impacto de FUE 5.

**P:** ¿Puede un Mago que se encuentre en cuerpo a cuerpo lanzar este sortilegio? ¿Puede lanzarlo sobre un enemigo que le halla cargado? En caso afirmativo ¿se aplican los efectos de la herida inmediatamente?

**R:** La respuesta a las tres preguntas es sí.

**P:** ¿Se puede interceptar las Flechas de Hécate disparándolas?

**R:** No.

**P:** ¿Cómo se dirige el desplazamiento de una Flecha de Hécate?

**R:** Una Flecha de Hécate se beneficia de la Competencia « Vuelo », y cada cambio de Nivel de Altitud le cuesta 5cm de su desplazamiento. Una Flecha de Hécate sólo puede ser interceptada por una miniatura situada en el mismo Nivel de Altitud que ella.

### Flujo de Nulidad Absoluta

**P:** En caso de que el contrincante dispusiera de varios dados, como en un ataque por ejemplo, ¿serían afectados todos los dados de la tirada o solamente uno?

**R:** En caso de una tirada con múltiples dados, este sortilegio solo afectaría a un único dado.

**P:** Este sortilegio puede lanzarse « sobre cualquiera de las tiradas de dados del adversario ». En el caso de una tirada de dificultad libre, ¿el flujo de la nulidad absoluta se lanzaría antes o después de decidir la dificultad?

**R:** El flujo de la nulidad absoluta se lanzaría antes de la tirada de dados, pero después de que el contrincante elija la dificultad.

**P:** ¿Puede utilizarse el flujo de la nulidad absoluta para reducir la característica de miedo de una criatura a cero para poder lanzar un Destierro con una dificultad de 6+0?

**R:** No, el sortilegio Flujo de Nulidad Absoluta no permite reducir la característica del objetivo. Solamente puede utilizarse cuando el objetivo se disponga a realizar un chequeo de característica, una tirada de Iniciativa por ejemplo. En ese caso, la característica del objetivo se considera como si fuera igual a 0, pero sólo durante el tiempo que dure el lanzamiento de dados.

### Fortuna Elemental

**P:** ¿Un Mago Orco puede utilizar este sortilegio?

**R:** No.

### Gema de Artificio

**P:** ¿Qué ocurre si un Títere Mórbido es invocado dentro del área de efecto de una Gema de Artificio?

**R:** La Gema de Artificio explota automáticamente sobre la Invocación de Títere Mórbido.

**P:** ¿Es posible utilizar el sortilegio « Deslizamiento Telúrico » sobre una zona de terreno que contenga Gemas de Artificio?

**R:** Dado que el Deslizamiento Telúrico es lanzado sobre una zona de terreno, las Gemas de Artificio explotan automáticamente.

**P:** ¿Se pueden apilar varias gemas de Artificio?

**R:** No, aunque puedes situarlas unas junto a otras.

**P:** ¿Cuando la gema explota, puede alcanzar a un objetivo que no se encuentre visible cuando esto ocurre, pero que sí está dentro del alcance? Por ejemplo si el combatiente en concreto se encuentra detrás de otro combatiente.

**R:** Sí, se trata de un *ataque mágico*.

### Glifo de Radiación

**P:** ¿Cómo se resuelven los ataques de un Paladín que se encuentra combatiendo con dos objetivos de los cuales uno de ellos está afectado por el Glifo de Radiación, pero el otro no?

**R:** En este caso el Paladín debe escoger: beneficiarse de los bonus provocados por el Glifo de Radiación y por lo tanto efectuar los chequeos de Heridas contra el adversario afectado por el sortilegio. O bien decidir renunciar a los bonus y en cuyo caso, podrá efectuar los chequeos de Heridas contra cualquiera de los adversarios.

### Ilusión Cristalina

**P:** Gracias a este hechizo, un Mago cargado es considerado simplemente trabado. ¿Este efecto anula todos los bonos unidos a la carga (malus de carga, Carga Bestial, Asesino, Fuerza en carga, etc.)?

**R:** Sí.

**P:** Si un combatiente en una peana de Criatura carga a la vez a un Mago beneficiado de este hechizo y a otro combatiente del bando del Mago, el Mago no se considera como cargado, ¿pero el segundo combatiente está de todos modos cargado?

**R:** Sí. La figura que carga se beneficia de todas maneras de las ventajas de la carga contra el segundo combatiente.

**P:** ¿Si el Mago en posesión de este hechizo es cargado por una miniatura que causa Miedo, debe realizar su Tirada de Coraje antes o después de la tirada de Encantación de la Ilusión Cristalina?

**R:** Antes.

**P:** ¿Este hechizo permite anular el efecto de la capacidad especial del Tirano de Vile-Tis?

**R:** No.

**P:** ¿Este hechizo puede ser lanzado cuando el Mago es trabado por un Movimiento de Persecución?

**R:** Sí.

**P:** ¿Este hechizo puede ser lanzado cuando el Mago es trabado por un Deslizamiento Telúrico?

**R:** No, no se trata realmente de un movimiento de trabar.

### Ilusión del Dios Rata

**P:** ¿Los efectos del miedo provocado por este sortilegio se prolongan incluso después del turno durante el cual se ha lanzado?

**R:** Sí, los combatientes bajo el efecto del miedo a causa de este sortilegio deben reagruparse siguiendo el procedimiento normal.

**P:** ¿Este sortilegio provocaría Miedo a aquellos combatientes que causen Miedo?

**R:** No, los combatientes que causan Miedo no se ven afectados por la Ilusión del Dios Rata.

### Inmovilización

**P:** ¿Un Mago podría lanzar este sortilegio si no ve a ninguna miniatura del ejército contrario?

**R:** Sí.

**P:** ¿Este sortilegio se puede contrarrestar o absorber por un Mago que no vea al lanzador?

**R:** La contramagia solamente es posible si la carta obtenida es la de un Mago. Solo el Mago correspondiente a dicha carta puede realizar el intento de contramagia o absorción del sortilegio.

**P:** ¿Un luchador inmovilizado por este sortilegio puede desplazarse gracias a otros sortilegios como el Viento Portador o similares?

**R:** No.

**P:** ¿Un luchador inmovilizado por este sortilegio y afectado por la influencia del miedo puede huir?

**R:** No.

**P:** ¿Un luchador inmovilizado por este sortilegio puede efectuar un movimiento de persecución?

**R:** No.

### Invocación de Elementales

**P:** ¿Un mago puede controlar varios Elementales al mismo tiempo?

**R:** No, aunque sean de Elementos diferentes.

**P:** ¿Un Elemental puede ser invocado en contacto con un adversario?

**R:** Sí, se considera que lo ha trabado en cuerpo a cuerpo.

**P:** ¿Un Elemental puede efectuar una Proyección elemental en el turno en que es invocado?

**R:** Sí. Si la Iniciativa del Elemental fuera superior a la del Mago que lo ha invocado, podrá efectuar inmediatamente una proyección elemental como si poseyera el mismo valor de Iniciativa que el Mago.

**P:** ¿Se considera un « 1 » como un fallo en una tirada de Encantación a la hora de Invocar un Elemental?

**R:** Sí. En ese caso la figura del Elemental no es invocada y no aparece sobre el campo de batalla.

**P:** Dice que « Al final de cada turno de juego, antes de la tirada de Recuperación, sitúa el marcador una casilla más abajo, a menos que se gasten nuevamente 3 gemas de Fuego. Si el invocador desea

mejorar su control, podrá gastar 5 gemas de Fuego adicionales, y así subir un puesto sobre la Tabla. » La frase « podrá gastar 5 gemas de Fuego adicionales...» me provoca una duda. ¿Deberá gastar 8 Gemas (3+5 adicionales) o sólo 5 Gemas para subir un puesto sobre la Tabla?

**R:** Para mantener al Elemental al mismo nivel de control actual deberá gastar tres gemas. Para mejorar el control en un grado, deberá gastar cinco gemas. Es lo uno o lo otro.

### Invocación de Títere Mórbido

**P:** ¿Es posible contrarrestar o absorber una Invocación de Títere Mórbido o de otra criatura?

**R:** Sí, es suficiente con que el Mago se encuentre dentro del alcance del sortilegio en el momento en que quiera realizar la contrarrestación o absorción de la invocación.

**P:** ¿El mago que invoca a los Títeres Mórbidos debe poder ver el lugar en el que va a aparecer el Títere Mórbido o al enemigo contra el cual quiere que aparezca en contacto?

**R:** Los títeres deberán situarse en un lugar visible por el Mago, por tanto dentro de su línea de visión.

**P:** ¿Puedo invocar un **Títere Mórbido** dentro del círculo de protección de un Cazador de Tinieblas?

**R:** Sí.

**P:** En una invocación exitosa, los Títeres Mórbidos deben ser colocados si es posible en contacto con un adversario. ¿Este último deberá ser considerado como trabado y deberá hacer un chequeo de Coraje?

**R:** Sí, el combatiente se considera como trabado y no puede intentar destrabarse. Deberá chequear su Miedo si no ha sido inmunizado a un nivel de Miedo de un Títere Mórbido.

### Jabalina de Granito

El sortilegio hace aparecer una Jabalina de Granito en la mano del Mago. Una vez el proyectil se materializa, se considera como un arma de tiro normal y se aplican todas las reglas de disparo. Esto también significa que el hechizo no puede contrarrestarse o absorberse por otro Mago que no esté en contacto con el Mago que lo lanza.

**P:** ¿Se puede usar la Jabalina de Granito en cuerpo a cuerpo?

**R:** No, este hechizo no puede usarse si el Mago está en cuerpo a cuerpo.

**P:** ¿Debe averiguarse al azar el blanco acertado por la Jabalina de Granito si se dispara a una melé?

**R:** Sí.

### Justicia de Merin

**P:** ¿Este hechizo se puede lanzar a través de un Templario de la Inquisición que se encuentre en contacto con un adversario? En caso afirmativo, ¿es el Templario o el Inquisidor quien transfiere al adversario su nivel de Heridas y ve reducido el suyo en un grado?

**R:** Sí, un Inquisidor puede usar un Templario de la Inquisición como canalizador para lanzar la Justicia de Merin. Siempre es el Inquisidor quien transmite el nivel de Heridas al blanco y ve el suyo reducido en un grado.

### La Luz lleva mi voz

**P:** ¿En qué momento el sortilegio "La Luz lleva mi voz" puede afectar a otro sortilegio puesto en espera gracias al hechizo « Prórroga Primágica »?

**R:** El hechizo "La Luz lleva mi voz" debe lanzarse justo antes de que el sortilegio puesto en espera sea « liberado ». La potencia del sortilegio puesto en espera es entonces aumentada.

### La Hoja de los Ciegos

**P:** ¿Este hechizo puede ser lanzado varias veces sobre el mismo Mago durante la partida?

En caso afirmativo, ¿sus efectos son acumulativos?

**R:** El Mago sólo puede beneficiarse de una Hoja de los Ciegos al mismo tiempo. Los efectos no son, por consiguiente, acumulativos.

**P:** La penalización de -1 en las tiradas de Defensa del adversario dada por el sortilegio « La Hoja de los Ciegos » es acumulativa consigo misma por haberle lanzado este hechizo en turnos anteriores (Duración: Permanente; Frecuencia: 1)?

**R:** No, la penalización sólo es de -1 en cada turno y solamente en las tiradas de Defensa de los adversarios que se realicen contra los ataques llevados a cabo por el beneficiario del sortilegio.

### Letanía mortal

**P:** ¿Puede algún otro Cuestor distinto al que lanzó el sortilegio « Letanía Mortal » ayudar a mantenerlo de un turno a otro?

**R:** No, los Cuestores sólo pueden ayudarse para mejorar la maestría de un sortilegio. En el caso de la Letanía Mortal, las cuatro gemas necesarias para el mantenimiento del hechizo deben ser gastadas por el Cuestor que lo lanzó.

### Ley del Talión

**P:** ¿Es normal que la frecuencia del sortilegio « Ley del Talión » sea única?

**R:** No. Su frecuencia es de 1.

### Maldición Mayor

**P:** ¿Este hechizo puede ser lanzado sobre la misma característica en varios turnos seguidos?

**R:** No, se especifica que debe escogerse otra característica cada vez.

### Mandíbula Ctónica

**P:** ¿Si el sortilegio Erupción Ctónica se lanza sobre una miniatura inmovilizada por la Mandíbula Ctónica, éste es impactado automáticamente puesto que no puede realizar ningún movimiento?

**R:** No, la Mandíbula Ctónica no evita que el objetivo pueda esquivar la Erupción Ctónica.

**P:** ¿Bajo la influencia del miedo, un mago podría lanzar sortilegios, o un tirador disparar?

**R:** Un tirador o un mago bajo el efecto del miedo puede tirar o usar la magia. Sin embargo, debe tenerse en cuenta el movimiento realizado anteriormente, según las reglas normales.

### Mano de Brasas

**P:** ¿Este hechizo puede lanzarse sobre el Gae Bolga de Tanath? En caso afirmativo, ¿puede lanzarse sobre el Gae Bolga mientras se encuentra en el cuerpo de un enemigo?

**R:** La Mano de Brasas puede lanzarse sobre cualquier arma de tiro, por consiguiente también sobre el Gae Bolga. Puesto que el alcance es contacto, Tanath debe tener el Gae Bolga en la mano cuando se lanza el sortilegio.

### Murmullos de Dolor

**P:** ¿Se puede utilizar este sortilegio sobre un Wolfen que no está herido?

**R:** Sí.

**P:** ¿El Murmullos de Dolor permite absorber la Herida que se inflige al Mago en el momento de lanzar el sortilegio Vulcanismo?

**R:** Sí.

### Muro de Fuego/de Tierra

**P:** Dos miniaturas en contacto por la peana son súbitamente separadas por un Muro Elemental. ¿Se deben considerar de nuevo en contacto la una con la otra en caso de que el muro sea disipado?

**R:** No.

**P:** Si dos miniaturas son separadas por un Muro Elemental, siendo una de ellas el apoyo para el Muro. ¿Puede dicha miniatura en su activación moverse para hacer desaparecer el Muro y cargar a la otra miniatura?

**R:** Si cuando se activa una miniatura no ve al adversario debido a un Muro Elemental, no puede cargarle durante ese turno.

**P:** ¿Si una de mis miniaturas se sitúa frente un Muro de Fuego, puede un enemigo trabarle por ese lado?

**R:** No, una miniatura no puede entrar en contacto con otra si existe un Muro de Fuego entre los dos. Las miniaturas que poseen la Competencia "Inmunidad/Fuego" no son afectadas por esta regla.

**P:** ¿Es posible colocar un Muro de Fuego de forma que cruce la peana de una miniatura enemiga? En caso afirmativo ¿sufre inmediatamente una Herida Ligera? ¿Qué ocurre en los turnos siguientes?

**R:** La carta del « Muro de Fuego » debe situarse frente a un elemento físico que le permita mantenerse vertical. Si está sobre una miniatura, esta se considera simplemente como delante del Muro, y no sufre la Herida entonces. El Muro de Fuego no puede invocarse para que una miniatura se encuentre dentro de las llamas. Si se sitúa entre dos luchadores en cuerpo a cuerpo, éstos no se consideran ya en contacto uno con el otro. **SÓLO LAS MINIATURAS QUE CRUZAN EL MURO DE FUEGO SUFREN UNA HERIDA.** Una miniatura no puede detenerse dentro de las llamas, debe estar a un lado o al otro de la carta.

**P:** ¿La invocación de un Muro Elemental tiene una Frecuencia ilimitada, pero las paredes creadas puede tener el mismo punto de anclaje? En caso afirmativo imaginemos que se lanzan cuatro Muros de Piedra alrededor de una miniatura. ¿Se encontraría bloqueada o podría mover para provocar el derrumbamiento de los muros?

**R:** Sí, varias paredes pueden tener el mismo punto de apoyo. Se trata sin embargo de un hechizo defensivo y la miniatura que actúa como punto de apoyo siempre puede mover lo suficientemente para hacer desaparecer las paredes, aunque le rodeen completamente. Para que quede claro, si una miniatura que actúa como el punto de apoyo de un muro anuncia que va a mover, el muro se retira y después la miniatura mueve.

### Nube Incandescente

**P:** ¿Este hechizo bloquea toda línea de visión? Dicho de otro modo ¿una miniatura fuera del área de efecto del hechizo puede ver al otro lado con las restricciones habituales?

**R:** Sí, la Nube Incandescente bloquea las líneas de visión.

### Ojo de Cazador

**P:** ¿El sortilegio « Ojo de Cazador » permite a una miniatura mover durante la Fase de Movimiento y cargar durante la fase de Magia?

**R:** No, sin embargo este sortilegio puede lanzarse durante la fase de Movimiento en el momento de la activación del Mago.

**P:** ¿Este sortilegio confiere al objetivo los mismos efectos que la Competencia « Consciencia »?

**R:** No, como pone en la carta, este hechizo sólo permite al objetivo cargar contra un adversario contra el que no tenía línea de visión.

### Onda de Fervor

**P:** ¿Para el chequeo de Coraje causado por este sortilegio, el blanco debe superar la dificultad establecida o solamente igualarla?

**R:** El resultado del chequeo de Coraje debe ser estrictamente superior a la dificultad, al igual que cualquier otra tirada de Coraje normal.

**P:** Si la miniatura falla su tirada de Coraje y puede huir (no movió aún, no está en combate...), huye. ¿En el turno siguiente debe realizar otra tirada de Coraje con la misma dificultad y huir en caso de fracasarla?

**R:** Sí.

**P:** ¿Si la miniatura falla en todos los casos, sufre las penalizaciones por Miedo?

**R:** Sí.

**P:** ¿Debe una miniatura (valerosa, aterradora, Muerto-Viviente) realizar el chequeo de Coraje considerando su valor de Miedo como si fuera Coraje?

**R:** Una miniatura que posea un valor de Miedo no tiene que chequear por Coraje. Por otro lado, queda ATURDIDA automáticamente.

### Palabra de Poder

**P:** ¿Un guerrero puede acumular los efectos de la Gesa Mutágeno con Palabra de Poder?

**R:** Es posible combinar estos dos efectos, la Gesa da Mutágeno, pero la referencia a esta Competencia en la carta del sortilegio Palabra de Poder es sólo una indicación sobre el modo de utilizar estos bonus. No se trata por tanto de un mismo efecto.

### Paso-Muralla

**P:** Este sortilegio de tierra estipula que el obstáculo se cierra de nuevo detrás del Mago, ¿pero qué ocurre con los Títeres Mórbidos ligados a la carta del Mago en caso de que sea un nigromante?

**R:** Sólo el Mago afectado por este hechizo puede atravesar el obstáculo, todas las demás miniaturas, aún ligadas al Mago, no pueden beneficiarse de este efecto.

### Pilar de Energía

**P:** ¿Si poseo dos Magos que dispongan cada uno del sortilegio « Pilar de Energía », puedo lanzarlo dos veces por turno?

**R:** No, no podrían puesto que sólo puede haber un Pilar de Energía en el terreno en cada turno.

### Por la Gloria del Intrépido

**P:** ¿Cuándo debe lanzarse este hechizo?

**R:** El hechizo debe lanzarse durante la fase de Magia. Da derecho al primer movimiento de persecución, que se ha de resolver inmediatamente. Si el objetivo llega al contacto de un Bardo, gana

un segundo movimiento de persecución que también ha de ser inmediatamente resuelto. Estos dos movimientos de persecución excepcionales no impiden al guerrero efectuar sus movimientos normales de persecución durante la fase del Cuerpo a Cuerpo.

**P:** ¿Si el objetivo está en contacto con el número máximo de miniaturas que pueden tocar su base, puede destrabarse?

**R:** No.

**P:** ¿Si un guerrero que ha sido Cargado o Trabado en el mismo turno, el sortilegio « Por la Gloria del Intrépido » le puede permitir, sin embargo, efectuar un movimiento de persecución?

**R:** Sí.

### Presencia

**P:** ¿Si Enoch lanza Presencia y posee la Corona, su valor de Miedo puede transmitirse a un Guerrero Espamo?

**R:** Sí.

### Privilegio

**P:** ¿Este sortilegio puede inmunizar al beneficiario contra la Primagia o esta no se considera como un Elemento?

**R:** De hecho Privilegio inmuniza contra un Elemento; si éste último se usa para un sortilegio de Primagia, entonces Privilegio funciona.

### Prórroga Primágica

**P:** ¿Este sortilegio puede lanzarse sobre otro sortilegio que normalmente debe lanzarse fuera de la fase de Magia, como por ejemplo el Viento Portador?

**R:** No, sólo los hechizos que puedan ser lanzados durante la fase de Magia pueden situarse en reserva gracias a este sortilegio.

### Provocación

**P:** Este sortilegio posee una frecuencia ilimitada, ¿puede lanzarse múltiples veces durante una sola activación?

**R:** Sí, este sortilegio puede lanzarse varias veces durante una misma activación y obliga así a su adversario a que juegue todas las cartas que mantiene en Reserva.

### Ráfaga

**P:** ¿Un Mago puede usar el sortilegio de « Ráfaga » para destrabarse de un adversario que le ha cargado este turno?

**R:** Sí, pero en este caso es el adversario en contacto con el Mago quien debe tomarse como objetivo de la Ráfaga.

**P:** ¿El blanco puede escoger no realizar el chequeo de proeza y permitir así el éxito automático del sortilegio?

**R:** No.

**P:** Si debido al sortilegio Ráfaga el objetivo se ve empujado contra una miniatura enemiga, éste se detiene. ¿Hay combate?

**R:** Sí, se considera como que lo ha trabado.

### Rapidez

**P:** ¿Es posible bajar la RES de un Wolfen enemigo por debajo de 0 con la ayuda del sortilegio « Rapidez »?

**R:** No.

### Reanimación de Muertos-Vivientes

**P:** ¿Cuándo se reanima a un Cuestor con la ayuda de este sortilegio, ¿el reanimado vuelve con sus sortilegios y gemas iniciales?

**R:** El Cuestor de Achéron Reanimado retorna con sus sortilegios, pero sin ninguna gema de Maná.

### Rechazo

**P:** ¿Se puede lanzar este sortilegio sobre una miniatura en cuerpo a cuerpo?

**R:** Sí, es elevada por los aires sin necesidad de realizar una tirada para destrabarse.

**P:** ¿Con la ayuda del sortilegio « Rechazo » es posible hacer volar una miniatura para que pueda tirar o lanzar otro sortilegio?

**R:** No, puesto que no controla su propio vuelo, es imposible para él tirar o lanzar un sortilegio.

**P:** ¿Si el Guerrero Místico lanza el sortilegio « Rechazo » sobre sí mismo, adquiere la Competencia « Vuelo ». ¿Puede realizar un ataque en picado mediante su Movimiento Aéreo?

**R:** Su Movimiento (de Vuelo) permanece idéntico a su Movimiento (Terrestre), lo que significa 10 cm. Para realizar un picado, una miniatura voladora debe anunciar esta intención cuando se activa su carta. El objetivo no puede encontrarse a más de un Nivel de Altitud por debajo de ella. Ahora bien, cuando se resuelve esta maniobra, él se encuentra a más de un Nivel de Altitud de diferencia con respecto a su objetivo en el suelo. El Guerrero Místico no puede por tanto realizar un picado sobre un objetivo en el suelo.

**P:** ¿A qué Nivel de Altitud resulta elevado el objetivo de este sortilegio?

**R:** Con excepción del lanzador en sí, todo objetivo de este sortilegio se encuentra a Nivel de Altitud 1.

**P:** Si el sortilegio se lanza con éxito el enemigo levita en Nivel de Altitud 1 durante todo el turno, y se posa sin sufrir daño al final del turno, ¿pero vuelve a encontrarse en contacto con la miniatura contra la cual ya lo estaba antes de ser objetivo del sortilegio Rechazo (si la otra no se hubiese movido)?

**R:** El objetivo de Rechazo se posa exactamente en el mismo lugar en que se encontraba. Si la miniatura contra la que se encontraba en contacto antes de elevarse en los aires no se ha movido, vuelven a encontrarse en contacto de peana.

### Resina de Petrificación

**P:** ¿Este sortilegio reduce el movimiento de la miniatura objetivo a 0?

**R:** No, es la iniciativa del blanco lo que se cae a 0, no su Movimiento.

### Salms de la Locura

**P:** ¿El Miedo provocado por este sortilegio sigue las reglas habituales, o dicho de otro modo, si el Miedo provocado por este hechizo es de 8, un guerrero que ya resistió un Miedo de 8 o superior está inmunizado y un combatiente que tuviera éxito en su chequeo de Coraje contra este Miedo también se inmuniza?

**R:** Sí, el Miedo provocado por este sortilegio sigue las reglas normales sobre influencia del miedo.

### Sangre de la Discordia

**P:** ¿El Mago poseedor de este sortilegio lo puede lanzar sobre sí mismo?

**R:** Sí.

**P:** ¿Si el beneficiario de este sortilegio inflige una Herida al Torso a Razheem mientras este porta su Armadura Simbiótica, se reduce su nivel de Heridas en un Grado?

**R:** Sí.

**P:** ¿La Sangre de la Discordia se puede lanzar sobre un Espectro? En caso afirmativo, ¿el Espectro puede regenerar dos grados de Heridas si causa una Herida en el Torso al enemigo?

**R:** Este hechizo puede lanzarse sobre un Espectro, pero el efecto del hechizo es neutralizado por la regla los Ladrones de Vida. En este caso, es la regla los Ladrones de Vida la que se aplica primero. El sortilegio no tiene entonces efecto y el Espectro sólo regenera un grado de Heridas.

### Sello de las Tinieblas

**P:** ¿El Mago que posea este sortilegio puede lanzarlo sobre sí mismo?

**R:** Sí.

### Subyugación Cortés

**P:** ¿Este sortilegio previene también los Contraataques?

**R:** La Subyugación Cortés previene toda acción ofensiva, por consiguiente también los Contraataques.

### Termo-Aceleración

**P:** ¿Se puede utilizar sin que un Termo-Sacerdote sobre Razorback (u otro Mago que domina la Vía de la Forja) se encuentre presente?

**R:** No.

**P:** ¿El Mago debe realizar sistemáticamente una tirada de Encantación del sortilegio cada vez que la miniatura equipada quiere usar esta aceleración?

**R:** Sí. Para verlo más claro, podemos imaginar que el Termo-Sacerdote puede adquirir este sortilegio tantas veces como quiera. Para cada sortilegio adquirido, se puede equipar un Razorback con Armadura con el módulo que lo acompaña. Si el mismo Termo-Sacerdote está montado sobre un Razorback con armadura, puede decidir equiparlo con el módulo, pero quizás prefiera equipar a otro Razorback con él. Una vez un Razorback está provisto del módulo, se convierte en objetivo potencial del sortilegio. Al principio de la fase de Movimiento, el Termo-Sacerdote que posee el sortilegio puede intentar lanzarlo sobre un Razorback equipado con módulo. Si el sortilegio tiene éxito, el Razorback realiza un chequeo de Presión cuyo resultado se agregará a su Movimiento. Para equipar un Razorback con módulo, es por tanto necesaria la presencia de un Termo-Sacerdote.

### Termo-Destrucción

**P:** ¿Un Enano objetivo de la Termo-Destrucción y que sobreviva a la explosión puede seguir utilizando su equipamiento a vapor?

**R:** No, la caldera es destruida. El objetivo no puede efectuar ningún chequeo de Presión hasta el final de la partida. Del mismo modo, no puede ser objetivo de un sortilegio, milagro u otro efecto que necesite de una caldera o equipo a vapor para funcionar.

**P:** Un Khor sobre Razorback que se beneficia del sortilegio/equipamiento Termo-Aceleración, ¿puede ser objetivo del sortilegio Termo-Destrucción?

**R:** No.

### Tetania

**P:** Una miniatura tomada como objetivo por el sortilegio Tetania sufre un malus de -3 puntos para distribuir entre INI, ATT y DEF. ¿Este efecto es permanente?

**R:** No, la penalización acaba al final del turno.

### Transfiguración

**P:** ¿El hechizo de una frecuencia de 1 permite depositar una sola gema o varias en una sola tirada de Encantación?

**R:** Para una tirada de Encantación el Mago coloca una gema de Mana sobre cada combatiente amigo situado a una distancia de Movimiento. Cada una de estas gemas se coge de la reserva de Mana del Mago.

**Ejemplo:** *Meliador tiene ocho gemas de Luz. Lanza el hechizo utilizando dos gemas (una para el coste y otra para mejorar el dominio). La encantación tiene éxito y ahora le quedan seis gemas. Cuatro combatientes amigos se encuentran a menos de 1º cm de Meliador. Elige colocar una gema en tres de ellos. Entonces le quedan tres gemas en su reserva.*

### Venganza Impura

**P:** ¿Este hechizo puede afectar a Sín Assyris cuando utiliza el Aspid?

**R:** No, este hechizo no tiene efecto más que sobre un combatiente dotado de la Competencia « Toxico » **sobre** su carta de referencia. Y ese no es el caso de Sín Assyris.

### Viento Portador

**P:** ¿Un Mago puede lanzar el hechizo **Viento Portador** para desplazarse después de utilizar su propio Movimiento para avanzar?

**R:** No. El desplazamiento acordado para este hechizo sustituye el Movimiento del Mago durante este turno.

**P:** ¿El hechizo **Viento Portador** permite destrabarse en el turno en que el Mago ha sido cargado o trabado?

**R:** No.

**P:** ¿Después de haber lanzado este hechizo y haberse desplazado 50 cm, el Mago puede todavía lanzar hechizos durante la fase de Magia?

**R:** Sí. Cuando Meliador utiliza el hechizo « Viento Portador », este desplazamiento reemplaza su Movimiento. Le es posible todavía lanzar un sortilegio durante la fase de Magia.

**P:** Un Mago que posea la Competencia Hostigamiento, y capacidad para el Tiro y que se lance el hechizo Viento Portador (la Babayagob por ejemplo) puede disparar durante su Movimiento y efectuar la Magia en la fase de Magia?

**R:** No, un Mago que no sea Guerrero-Mago no puede disparar y lanzar un hechizo durante el mismo turno, ni siquiera gracias a la Competencia Hostigamiento y al hechizo Viento Portador.

### Vínculo de Luz

**P:** ¿Hay un error en el sortilegio Vínculo de Luz? Su alcance es de 25 centímetros, pero no es posible intercambiar gemas más que entre dos Magos que se encuentren a menos de 15 centímetros uno del otro.

**R:** No hay ningún error, un Mago puede lanzar este sortilegio y esperar que el segundo se acerque con la ayuda de un hechizo, como el Viento Portador, para hacer el traspaso de gemas.

### Visión Premonitoria

**P:** ¿El hechizo Visión Premonitoria puede ser contrarrestado o absorbido?

**R:** Si pero solamente por un Mago en contacto peana con peana con la figura que lanza el hechizo.

## Velo de Bruma

**P:** ¿Cuál es la visibilidad de un combatiente a Nivel 1 con relación al interior del Velo de Bruma a Nivel 0?

**R:** 10 cm, como todo el mundo, sin tener en cuenta la diferencia de nivel.

**P:** Si dos figuras adversarias se encuentran a 15 una de otra, en el interior de un Velo de Bruma, ¿una de ellas puede trabar a la otra aunque no la vea a causa de la línea de visión restringida?

**R:** Sí.

## Vórtice de Cuarzo

**P:** Si un Guerrero Místico Orco lanza el Vórtice de Cuarzo con éxito y gasta una gema al final del turno para que siga activo el siguiente, ¿puede lanzar un nuevo vórtice durante ese segundo turno?

**R:** Sí, el Orco puede lanzar un segundo vórtice, pero los efectos de los dos vórtices no son acumulativos, así que es rigurosamente inútil, a menos que el Mago tenga el deseo de vaciar su reserva de Mana.

**P:** Si una figura pasa o se detiene por una zona con dos Vórtices de Cuarzo activos, ¿sufrir la figura las dos tiradas de Heridas?

**R:** No.

**P:** ¿Cuándo un Vórtice de Cuarzo está activo, hay algún malus para el tiro si el blanco es el Mago en el centro o si el tirador ve un objetivo a través del Vórtice?

**R:** No, el Vórtice no altera las líneas de visión ni los chequeos de Tiro.

**P:** ¿El Vórtice de Cuarzo afecta también a las figuras en nivel 1 y 2?

**R:** El Vórtice sólo afecta a las figuras que están en el mismo nivel que el Mago que le ha originado.

**P:** ¿Se puede, gracias al hechizo Rechazo, hacer volar al Mago que origina el Vórtice de Cuarzo, sin incidentes para éste?

**R:** Sí, el Vórtice afectará ahora a las figuras situadas al mismo nivel que el Mago. Pero recuerda que las Heridas infligidas por el Vórtice lo son durante la fase de Magia mientras que el hechizo Rechazo debe ser lanzado durante la fase de Movimiento. Para que el Vórtice afecte a las figuras en nivel 1 hace falta que éste esté activo desde el turno anterior y que otro Mago lance el Rechazo sobre el Mago en el centro del Vórtice, ya que un Mago en levitación bajo el efecto del rechazo no puede lanzar hechizos.

Si el Mago que ha originado el Vórtice se echa a volar durante la fase de Magia (gracias a otro hechizo que no sea Rechazo) mientras el Vórtice está activo, afectará sucesivamente a todas las figuras situadas en los niveles atravesados.

## 3. Milagros

### Cadenas Sepulcrales

**P:** Este milagro se activa en el siguiente Muerto infligido por su beneficiario. ¿Hay que entender que debe infligir el Muerto en una sola Herida o por el contrario puede matar a un adversario por acumulación de Heridas?

**R:** El milagro funciona igual si el Muerto es infligido por aumento del nivel de heridas.

### Dogma Absoluto

**P:** ¿Si la dificultad del hechizo « Aliento Ardiente » es inferior a la del Dogma Absoluto, el Aliento se detiene en el aura de fe del Fiel?

**R:** Sí.

**P:** ¿Se puede invocar un Elemental de Fuego en el aura de fe del Fiel?

**R:** Si un Mago intenta invocar un Elemental de Fuego en el aura de efecto del Dogma Absoluto y el resultado de la tirada de Encantación es inferior a la dificultad del Dogma, el Elemental no aparece.

**P:** ¿Este milagro disipa los efectos ya activos? Por ejemplo, un combatiente bajo los efectos del milagro Espaldarazo Oculto atraviesa el área de efecto del Dogma Absoluto, ¿Cesa el efecto del Espaldarazo Oculto?

**R:** No, este milagro no disipa los milagros y hechizos ya activos, se trata de una forma de contrarrestar que no funciona más que en el momento en que el milagro o hechizo se implora o lanza.

### Gambito de las muñecas.

**P:** ¿Si un Desollador de Mid-Nor dotado de la Competencia Mártir / 1 Muere por este milagro cuando se encuentra en contacto con un Fiel de su bando, éste último gana los puntos de FT unidos a la Competencia Mártir?

**R:** No, para esto el Desollador debe ser sacrificado con el sólo objetivo de usar la Competencia Mártir, no por otro efecto.

### Impedimento

**P:** ¿Quién decide las características que son disminuidas?

**R:** El jugador que controla el objetivo del milagro.

### Ira de Yllia

**P:** ¿Si un Wolfen bajo el efecto de Cólera de Yllia y de Murmullos de Dolor recibe una Herida crítica, está Muerto o indemne?

**R:** El milagro Cólera de Yllia obliga a su objetivo a leer las Heridas que reciba una línea más baja en la tabla de Heridas. El hechizo "Murmullos de Dolor" permite a su objetivo ignorar los efectos de una Herida (Muerto y Aturdido no son Heridas). Entonces si un Wolfen que está a la vez bajo los efectos de Cólera de Yllia y de Murmullos de Dolor sufre una tirada de Heridas, el resultado deberá ser leído una línea mas bajo en la tabla (a causa de la Cólera de Yllia). Si el resultado no es Muerto o Aturdido, la herida es ignorada gracias al Murmullos de Dolor.

### Juramento del Condenado

**P:** ¿Puedo utilizar Juramento del Condenado si Sered sufre una herida que en seguida se transmite a otra figura por medio de Reino de los Mártires?

**R:** No, este método no funciona ya que Sered realmente no ha recibido una Herida si ésta es automáticamente transmitida a la figura designada por el milagro Reino de los Mártires.

### Muralla Indefectible

**P:** ¿Un Fiel puede implorar una Muralla Indefectible para poder hacer que su amigo pueda huir del combate?

**R:** Efectivamente, si la Muralla Indefectible aparece entre dos adversarios, estos no son considerados en contacto. Si el milagro está todavía activo durante la fase de Movimiento siguiente, los dos adversarios pueden moverse sin necesidad de destrabarse (entendiéndose que ningún otro adversario se encuentra en contacto, por supuesto).

### Ordenación Oculta

**P:** ¿Puedo implorar la Ordenación Oculta en un arma de tiro?

**R:** Sí, en ese caso el Fiel bendice todas las municiones del tirador. Los efectos de un Arma Sagrada se aplican en todas las tiradas de

Heridas infligidas con la ayuda de esta arma. Sin embargo, este milagro esta sujeto a las mismas restricciones que un arma de cuerpo a cuerpo. En caso de « 1 » en el chequeo al final del turno, la bendición deja de hacer efecto.

**P:** ¿Si este milagro se implora sobre el arma de una figura y, en el turno siguiente, sobre su armadura, hace falta hacer un chequeo para su arma y otro para su armadura o una tirada única para los dos?

**R:** El chequeo de mantenimiento debe hacerse por separado para cada equipo que se beneficie.

### Perfección Dogmática

**P:** El milagro « Perfección » permite a un Fiel aumentar sus características, pero este bonus no puede ser acumulado con otro bonus sobre las características. Si con Sykho Volesterus aumento mi MOV y mi FUE gracias a los puntos de Mutágeno, ¿Puedo con la Perfección Dogmática aumentar mi Defensa y mi Resistencia ya que estas no han sido aumentadas con mi Mutágeno este turno?

**R:** Totalmente, puedes aumentar cualquier característica gracias a Perfección Dogmática mientras que no haya sido objetivo de otro bonus. Sin embargo, una vez una característica ha sido aumentada gracias a este milagro, no puede ser aumentada más mientras el milagro esté activo.

**P:** ¿Un Fiel que no sea Monje-Guerrero puede trabar a un adversario (sin sobrepasar su desplazamiento normal) y utilizar el milagro « Perfección Dogmática » si no ha sido herido durante este turno (ya que este milagro puede implorarse en cuerpo a cuerpo, al contrario que otros milagros)?

**R:** Sí

### Presagio Ciego

**P:** ¿ El resultado intermedio del milagro « Presagio Ciego » (+1 a todas la tiradas menos las de Heridas) hace pasar una tirada de Instinto de Supervivencia con « 5 » o más? ¿Lo mismo para las tiradas del tipo Regeneración, etc.?

**R:** Sí.

**P:** El resultado 5-6 del Presagio Ciego es el siguiente: « 5-6: Presagio glorioso. El blanco no considera por más tiempo un 1 como un fallo automático. » Esta formulación es la misma que tienen Competencias del tipo Vivacidad o Tirador de Elite. La cuestión es entonces la siguiente: un Wolfen herido crítico que obtiene un 2 en una tirada de INI, ATA, DEF, TIR, lo considera como si fuera un fallo crítico (con 2-3=-1 en el dado)? Máxime cuando en las FAQs dice que la misma tirada con la Competencia Vivacidad no es un fallo.

**R:** Este efecto funciona exactamente de la misma forma que la Competencia « Vivacidad » tal y como está descrita en la sección Competencias.

### Promesa Celestial

**P:** ¿Este milagro puede ser lanzado por el Fiel varias veces por turno, pero el Fiel puede lanzarlo varias veces sobre el mismo blanco?

**R:** No, no puede ser lanzado varias veces sobre el mismo objetivo.

### Protección de Uren

**P:** ¿Si un combatiente bajo el efecto de este milagro obtiene un 1 en una tirada de Presión antes de un tiro, el tiro tiene efecto?

**R:** No, la Protección de Uren preserva simplemente de una tirada en la tabla de Incidentes.

### Refutación

**P:** ¿Este Milagro permite impedir a un Mago realizar su tirada de Recuperación?

**R:** No, la Recuperación de Mana no es una acción sujeta a elección, es una acción automática.

**P:** ¿Qué pasa si la Refutación se utiliza para impedir a una figura irse a un emplazamiento preciso?

**R:** En el caso de un desplazamiento, es el punto de destino final el que debe ser cambiado en caso de refutación. En este caso, mejor elegir una acción mas precisa (como el objetivo de un hechizo o una carga) para ejercer la refutación. En el caso de un simple desplazamiento, la víctima de la refutación muy bien puede desviar su curso unos pocos centímetros solamente.

### Reino de los Mártires

**P:** ¿Cuándo una Herida se transmite a una figura por medio de este milagro, que valor de Resistencia debe ser tenido en cuenta para la tirada de Heridas?

**R:** La Herida es calculada por medio de la RES del Fiel y éste es el nivel de Heridas que es transmitido al objetivo del Reino de los Mártires?

### Resurrección de los Poseídos

**P:** ¿El milagro « Resurrección de los Poseídos » no puede resucitar combatientes cuyo valor en P.E. sea mayor de 50. Deben contar los hechizos, milagros y artefactos en este valor?

**R:** Sí.

**P:** ¿Es posible renunciar a una carta de milagro, hechizo o artefacto para bajar el coste en P.E. de un combatiente con el fin de poderle resucitar con la ayuda del milagro « Resurrección de los Poseídos »?

**R:** No.

### Simpatía del Demonio.

**P:** ¿Qué pasa si el blanco de este milagro transmite sus Heridas a combatientes Poseídos?

**R:** Los efectos que modifican los malus a las Heridas continúan aplicándose en este caso.

## 4. Aptitudes Especiales

### Amantes de la Tierra (Guerreros de Danu)

**P:** ¿Cuándo un Guerrero de Danu herido se transforma en Guerrero Espasmo y a la inversa, conserva el nivel de Heridas o bien se cura?

**R:** En un sentido y en otro, la transformación de un Guerrero de Danu no afecta a su nivel de Heridas.

**P:** ¿Cuándo un Guerrero de Danu herido se transforma en Guerrero Espasmo y a la inversa, se disipan los efectos de hechizos y milagros?

**R:** No, si el Guerrero se beneficia de un efecto que dura en el tiempo, conserva el beneficio sobre una u otra de sus formas, salvo si este efecto afecte a su valor de Coraje o Miedo. En ese caso el efecto se disipa cuando el Guerrero se transforma.

**P:** ¿Un Guerrero de Danu bajo la influencia del Miedo se puede transformar? ¿En ese caso en cuál pasa a ser su estado frente al Miedo? ¿Se reagrupa automáticamente?

**R:** Un Guerrero de Danu efectivamente puede transformarse incluso bajo la influencia del Miedo. De todas formas debe intentar su chequeo de reagrupamiento en su activación. Si falla este chequeo, continua bajo los efectos del Miedo y de la huida si tiene la

posibilidad, sino puede ser activado como cualquier combatiente que cause Miedo.

### Auras Demoniacas (Demonios Formor)

**P:** ¿Los Demonios Formor están inmunizados frente al Miedo provocado por la Competencia Hiperiano?

**R:** Sí.

### Azote de Mid-Nor (Portadores del Azote / Akaranseth)

**P:** ¿Qué designa exactamente la expresión « este tipo de criatura » que caracteriza a las víctimas potenciales del azote?

**R:** Todas las figuras del tipo de la carta sacada aleatoriamente por los Portadores del Azote. Por ejemplo, si los Portadores del Azote sacan la carta de los Alabarderos de Dirz y en el ejército del Escorpión hay nueve Alabarderos de Dirz repartidos en tres cartas diferentes, los Portadores del Azote ganan la Competencia Azote contra los nueve Alabarderos, no solamente a los unidos a la carta sacada.

**P:** ¿Si la carta de los Guerreros Khor I es sacada aleatoriamente, los Portadores del Azote ganan también Azote contra los Guerreros Khor 2?

**R:** No, los Portadores del Azote no ganan Azote más que con el tipo de tropas preciso definido en la carta. Así, si saca la carta « Guerreros Khor I », gana Azote / Guerreros Khor I, si la carta sacada es Guerreros Chacal con Maza, no adquieren Azote contra los guerreros Chacal con Espada y Hacha.

### Brazo armado de la Inquisición (Templarios de la Inquisición)

**P:** ¿Los Templarios del Grifo cuentan como repetidor para aumentar el alcance de los hechizos de los Inquisidores?

**R:** No, solo los Templarios de la Inquisición poseen esta capacidad.

**P:** ¿Caïrn el Apóstol (segunda encarnación) puede utilizar un Templario de la Inquisición como repetidor de un hechizo « Redención »?

**R:** No, sólo los Inquisidores tienen esta posibilidad.

### Caza de Brujas (Cazador de Tinieblas)

**P:** ¿En un Disparo de Respuesta, cuantos disparos puede hacer un Cazador de Tinieblas?

**R:** Dos, obligatoriamente al mismo objetivo.

**P:** Los Cazadores de Tinieblas pueden disparar dos veces por turno. ¿Pueden elegir dos tipos de tiro diferentes para cada uno de estos tiros?

**R:** No, los dos tiros deben de ser idénticos (Normal, Estático, de Precisión...)

**P:** ¿Esta capacidad confiere al Cazador de Tinieblas un bonus de 1 en sus tiradas de Ataque, de Defensa y de Tiro, pero un resultado de « 1 » es un fallo o no?

**R:** Sí, incluso con este bonus un resultado natural de « 1 » es un fallo.

### Centinelas de los Cielos (Halconeros de Alahan)

**P:** ¿El malus de -1 infligido por la capacidad « Mata! » se aplica al resultado del dado o al resultado final de la tirada?

**R:** Este malus se aplica al resultado del dado. Un resultado de 2 se convierte en 1 y se convierte en fallo. Un resultado de 6 sin embargo puede relanzarse, el malus se aplica entonces al resultado final de los dos dados.

### Cofradías de Cadwallon

Algunos Personajes de Cadwallon no están, hasta ahora unidos a ninguna cofradía. He aquí la lista y los distintos Gremios a los cuales prestan lealtad:

- El Verdugo: El Verdugo no pertenece ninguna Cofradía, es un Mercenario
- Aghovar, Maestro de Ladrones: Cofradía de Ladrones
- Lyiet Izhar, Traidor de Cadwallon: Cofradía de Usureros
- Ainoa la Imperdonable: Cofradía de las Espadas

### Contempladores del Destino (Oráculo de Danu)

**P:** Un Oráculo de Danu puede aumentar el resultado de una tirada de dados de un Personaje en su Aura de Fe gastando puntos de F.T. ¿En el caso de una tirada de Ataque, el bonus se aplica a todos los ataques o a un sólo ataque?

**R:** Sólo el resultado final de una tirada de Ataque determinada para beneficiarse del bonus es aumentado.

### Dominador (Cypher Lukhan)

**P:** ¿Si Cypher Lukhan está a 5 cm de un Keratis, este último dispone de un Miedo 7 (el de Lukhan). Si este guerrero Keratis aumenta su Miedo con su Mutágeno y saca un dos en el dado (son 3 puntos a repartir), adquiere 5 (su Miedo inicial) + 3 = 8 en Miedo o 7 (el Miedo de Cypher Lukhan) + 3 = 10?

**R:** En este caso, el Keratis debe elegir entre el Miedo sin modificar de Cypher Lukhan o su propio valor de Miedo eventualmente modificado gracias al Mutágeno.

**P:** Está escrito en la carta de Cypher Lukhan que sólo los guerreros Keratis pueden beneficiarse de su Mando. ¿Es así posible asociarle un músico y a la oriflama con el fin de constituir un Estado Mayor?

**R:** El mando de Cypher en efecto no se aplica mas que a los Guerreros Keratis. A este respecto, no le es posible constituir un Estado Mayor que con un músico Keratis y un portaestandarte Keratis.

**P:** ¿Qué pasa si Cypher Lukhan está equipado con la Corona?

**R:** Su alcance de Mando aumenta en 15 cm, pero sólo los Guerreros Keratis se pueden beneficiar de él.

### Erupción Flamígera (Elemental de Fuego)

**P:** En la carta de referencias del « Elemental de Fuego », dice que cuando el elemental produce una Erupción Flamígera no dispara y se limita a liberar su propia materia en una explosión. ¿Cuándo hace esto hay que aplicar el malus de Heridas?

**R:** Sí, el malus de Heridas se aplica a pesar de todo al test de Tiro de la Erupción Flamígera. Este malus no actúa sólo sobre la precisión del Elemental, sino también sobre su capacidad propia para producir las tiradas de llamas.

### Estrella de la Bestia (Cazadores de Cabezas Devoradores)

**P:** ¿En un segundo tiro, los modificadores de tamaños de tienen en cuenta?

**R:** No, toma simplemente la dificultad del tiro precedente y auméntala en 1 para determinar la del segundo disparo. No midas más la distancia que separa el nuevo blanco del tirador.

**P:** ¿Si un Cazador de Cabezas de Vile-Tis está equipado de una Arma Carnicera, se beneficia de sus efectos en un tiro?

**R:** Sí.

**P:** Un Cazador de Cabezas de Vile-Tis está equipado de una Arma Carnicera. Efectúa un tiro anunciando que éste será Tóxico. Falla su

primer objetivo, pero alcanza a otro gracias a su capacidad especial. ¿La tirada de Heridas que sigue se beneficia también del efecto « Tóxico »?

R: Sí.

P: ¿La regla especial que permite designar un segundo objetivo tras un tiro fallado se aplica también en un disparo de respuesta?

R: No.

### Visceradores del Déspota (Colectores del Déspota)

P: ¿Sabiendo que MUERTO no es una Herida, si saco por ejemplo un doble « 6 » en una tirada de Heridas que entraña un MUERTO, puedo recuperar un marcador de Colecta?

R: Sí, el Colector recupera un marcador de Colecta cuando mata a un adversario en cuerpo a cuerpo.

### Hermanidad de Azël (Pitonisa de Azël)

P: ¿Cuándo una Pitonisa se sirve de su capacidad especial para aumentar su FUE y/o su RES, debe bajar las características de una sola Valkiria o puede designar varias?

R: En este caso, una Pitonisa puede bajar las características de varias Valkirias.

P: ¿Cuánto tiempo duran las modificaciones en FUE y RES unidas por la capacidad especial de la Pitonisa?

R: Estas modificaciones duran hasta el final de turno.

### Limpiadores de No-Dan-Kar (Sopladores Goblin)

P: ¿Cómo debe repartir sus dados un jugador que ha fallado al Destrarse (obligado a poner todos sus dados en defensa) y que sufre los efectos del « Vapor Frenético »?

R: El efecto del « Vapor Frenético » se aplica incluso si otro efecto del juego obliga normalmente al blanco a poner los dados en defensa.

P: ¿Qué pasa si el combatiente que sufre los efectos del « Vapor Frenético » se encuentra bajo los efectos del hechizo « Que la Luz te guarde » que le confiere dos dados de defensa suplementarios?

R: Los dados de defensa obtenidos gracias a un hechizo como « Que la Luz te guarde » o « Espectro del Ambact » o gracias a un artefacto como la « Piedra de Supervivencia » no son afectados por el « Vapor Frenético ». Esto constituye una excepción a la regla del « Vapor Frenético » en la medida en la que estos dados no son propios del combatiente.

P: Esta indicado que si varios **Sopladores Goblin** cubren de gas la misma zona los efectos son acumulativos. ¿Es posible utilizar dos veces el mismo gas con el fin, por ejemplo, de hacer perder dos dados de cuerpo a cuerpo a una figura?

R: No. Dos nubes diferentes pueden ser acumuladas, sin embargo una misma miniatura no puede sufrir más que una vez los efectos de una misma nube.

P: ¿Si el Soplador muere o se mueve después de haber colocado su carta de soplado, esta se desplaza también?

R: No una vez la carta de soplado ha sido colocada, esta permanece en el sitio hasta el fin del turno, vaya donde vaya el Soplador.

P: ¿Si una figura está afectada por un gas, sufre los efectos hasta el final del turno o solamente mientras sea tocada por la carta?

R: La carta que representa el gas se queda en el sitio hasta fin de turno, pero las figuras no sufren sus efectos más que mientras están en contacto con la carta.

P: ¿Para ser afectada por un gas de un Soplador Goblin, una figura debe estar « enteramente cubierta » por éste? ¿El área de efecto del Velo de Hollín es la misma carta o bien las figuras recubiertas por la carta? ¿Una carta de efecto de gas Goblin puede estar puesta levantada, en equilibrio, o debe estar puesta de plano?

R: El área de efecto del Velo de Hollín está delimitada por la propia carta. La carta debe estar puesta de plano, en contacto (incluso con la esquina) con la peana del Soplador. Toda figura tocada, incluso parcialmente, por la carta sufre sus efectos.

P: ¿El Velo de Hollín se queda en el Nivel 0 o afecta al Nivel 1?

R: El Velo de Hollín afecta a los Niveles 0 y 1.

P: ¿En qué medida se ven afectados los Magos y los Fieles dentro del Velo de Hollín?

R: Pueden recurrir a hechizos y milagros en los que el alcance sea « Ninguno », « Personal » o « Contacto ». Todos los hechizos y milagros que necesiten una línea de visión o una zona determinada de invocación son imposibles de utilizar. Un Mago puede efectuar Contramagia si el Mago adversario está en contacto. Un Fiel no puede recurrir a la Censura.

***Ejemplo 1:** Cuando un Soplador utiliza su capacidad especial, la nube de humo queda sobre el tablero hasta fin de turno, incluso si el Soplador muere. El Velo de Hollín tapa las líneas de visión a través de él hasta el fin del turno. Para los otros dos efectos sólo las figuras recubiertas por la carta en el momento que efectúen el cuerpo a cuerpo serán afectadas por los efectos.*

***Ejemplo 2:** El Soplador coloca su carta y elige el efecto que hace perder un dado de cuerpo a cuerpo. Durante la fase de Movimiento, un Lancero del Grifo atraviesa la nube para trabar a otro Goblin. Al término de su desplazamiento, el Lancero no se encuentra bajo la carta del soplado. Entonces, incluso atravesándola, no está afectado por el efecto de la nube.*

***Ejemplo 3:** Un Centauro Kelta es recubierto por la nube de humo en el momento en que efectúa su primer combate del turno. Tendrá entonces un dado menos de Cuerpo a Cuerpo. Sin embargo consigue matar a su adversario y su movimiento de persecución a su vez trabar a un nuevo enemigo y salir de la zona de efecto de la nube. Para este segundo combate no sufre los efectos de la nube.*

### Maestres del Temple (Arkhos / Sered)

P: ¿Los Templarios de la Inquisición pueden beneficiarse del bonus de Mando de los Comandantes Templarios?

R: No, solo los Templarios del Grifo se benefician del bonus adicional.

P: ¿Los Templarios de la Inquisición pueden beneficiarse del Mando normal de los Comandantes Templarios?

R: Sí, pero no se benefician del bonus adicional.

### Mal Augurio (El Cuervo)

P: ¿Una vez el Cuervo ha adquirido una característica puede seguidamente modificarla gracias al Mutágeno?

R: Sí.

### Mayal Amok (Matadores Amok / Kal Shadar / Ghorak la Fiera)

P: ¿Cómo con la Carga Bestial, los amoks pierden su capacidad especial si, en la separación de combates, no pelean con el adversario que trabaron o cargaron ese turno? ¿Y si se encuentran frente a dos adversarios de los cuales a cargado a uno, se benefician de su aptitud contra los dos o sólo contra uno?

**R:** Esta aptitud funciona como la Competencia « Asesino ». Un Asesino Amok no se beneficia del bonus de su mayal más que con la figura que él cargó o trabó.

### Orden del Justo Castigo (Magistrado del Grifo)

**P:** ¿Puedo usar el dado en reserva del Magistrado para determinar el resultado de la localización de un tiro a una mele?

**R:** No, la tirada de repartición no es una tirada unida a la propia figura. Entonces, no puede ser utilizado para esto.

**P:** ¿Si el resultado del dado guardado en reserva es un « 6 », puedo relanzarlo cuando sea utilizado?

**R:** No.

**P:** ¿Si el resultado del dado guardado en reserva es un « 5 » y lo utilizo para una tirada de Ataque una figura que posee la Competencia « Brutal », es ahora considerado como un « 6 »?

**R:** No, el resultado del dado en reserva no es modificable por Competencias como Brutal, Aguerrido, Bravura, etc.

### Pinzas de Escorpión (Guerreros Skorize)

**P:** ¿Un Guerrero Skorize que carga a una figura con peana de infantería gana 1d6 suplementario. Si es separado de la figura a la que ha cargado durante la separación de los combates, conserva el beneficio de su dado suplementario?

**R:** No, esta aptitud funciona de la misma manera que la Competencia « Carga Bestial ».

**P:** ¿Los Guerreros Skorize no mueren hasta el final del turno, si mueren antes de haber actuado, en qué estado se encuentran en el momento de hacer sus tiradas de dados?

**R:** La aptitud de los Skorize funciona como la Competencia Encarnizado. Cuando está Muerto, se considera que un Skorize sufre el malus de una Herida Crítica.

### Preparación de Gesas

**P:** ¿Pueden darse las Gesas a una figura que no sea Personaje (un Guerrero Kelta, por ejemplo)?

**R:** Sí, una Gesa puede afectar a cualquier Kelta, sea Personaje o no.

**P:** ¿Un Druida puede dar otras Gesas que aquellas con las que venía? ¿Por ejemplo un Druida puede dar una Gesa que venía con Kelen el Montero?

**R:** Sí.

**P:** ¿Si dos Druidas transmiten una Gesa dando la Competencia « Mutágeno » a dos combatientes Keltas, los dos se benefician de los efectos de Mutágeno todos los turnos?

**R:** No, esta Gesa transmite la Competencia Mutágeno. Aporta así las ventajas pero también las limitaciones unidas a esta. Uno solo de ellos por tramo de 100 P.E. de combatientes Mutantes. Si el valor total en P.E. de los combatientes sobrepasa los 100, podrán entonces ambos beneficiarse de esta Competencia cada turno.

### Protectores de Yllia (Guardián de las Runas Wolfen)

**P:** ¿Gracias a esta aptitud un Wolfen con Herida Crítica cuenta por dos en el cálculo de la Fe Temporal del Guardián de las Runas, pero que pasa si la figura posee la Competencia « Leal »?

**R:** En el caso de una figura Leal, ésta continúa aportando su valor de Leal sin ninguna otra modificación.

### Rabia del Desierto (Arkeon Sanath)

**P:** ¿Si Arkeon Sanath falla su chequeo para destrabarse cuando esta bajo los efectos de la Rabia de Desierto, debe de igual forma poner todos sus dados en ataque? ¿Y se beneficia incluso de los bonus de Mutágeno?

**R:** Sí, se trata de una excepción a la regla de destrabamiento: incluso en ese caso Arkeon debe colocar todos sus dados en ataque y puede utilizar sus puntos de Mutágeno.

**P:** ¿Qué pasa si Arkeon sufre el efecto Flash de los Ropajes Celestes cuando se encuentra bajo el efecto de la Rabia del Desierto?

**R:** En este caso, Arkeon no puede atacar al portador de los Ropajes Celestes y consecuentemente no puede defenderse de sus ataques. Sin embargo si otros adversarios están en contacto con Arkeon puede utilizar sus ataques contra ellos.

### Rabioso (Hirh-Karn el Rabioso)

**P:** La mención « una vez por turno » de la carta de referencia de Hirh-Karn el Rabioso lleva a confusión. ¿Si Hirh-Karn inflige al menos tres Heridas a un adversario y la primera no le mata, sólo la segunda tirada se hará con tres dados, o la segunda y las siguientes? ¿ Si todavía esta con vida al final el turno y cuando al turno siguiente Hirh-Karn efectúe sus tiradas de Heridas a su contrario, la primera tirada se hará con tres dados o habrá que esperar a la segunda?

**R:** Si Hirh-Karn inflige al menos tres heridas a un adversario y de la primera no le mata, todas aquellas que sean infligidas por Hirh-Karn en el transcurso de ese turno, lo harán utilizando tres dados. Si todavía sigue con vida al final de turno y cuando en el turno siguiente Hirh-Karn efectúe las tiradas de Heridas a su contrario, la primera tirada se hará solamente con dos dados, y las siguientes con tres si todavía sigue con vida...

### Rondadores de Shamir (Biopsistas)

**P:** ¿Un Biopsista mata a un enemigo a distancia gracias a la ayuda del hechizo Arco de Mana puede beneficiarse de un punto de característica?

**R:** No, el Biopsista no puede extraer un punto de característica más que de un enemigo con el que esté en contacto. Sin embargo puede matar a este último en el transcurso de una fase cuerpo a cuerpo o con la ayuda de un hechizo.

### Sin miedo ni cerebro (Ogro Barrenero)

**P:** ¿Un Ogro Barrenero cuenta por tres, aunque sea Mercenario, o cuenta solamente por tres para los Fieles Iconoclastas del ejercito adversario?

**R:** El Ogro Barrenero no es un Mercenario. Mientras es miembro de la Cofradía de las Espadas, puede ser tenido en cuenta como Aliado por cualquier pueblo, pero en ese caso no aportará FT a los Fieles de su campo. Sin embargo, cuenta por tres en el cálculo de la FT de los Fieles Iconoclastas adversarios.

**P:** ¿El alcance mínimo de su cañón se aplica sólo cuando el Ogro Barrenero está trabado o todo el tiempo?

**R:** La limitación de alcance mínimo se aplica todo el tiempo.

### Tratamiento Endocrino (Sasia Samaris)

**P:** En el marco de Tratamiento Endocrino, un doble lleva unido una Herida Excepcional. ¿La figura también se beneficia de los bonus unidos a esta tirada?

**R:** Sí, si el combatiente sobrevive a la Herida también se beneficia de los bonus.

## Tratamiento Némesis

**P:** Sólo los Personajes no Magos y no Fieles lo pueden recibir. ¿Esto atañe también a los Guerreros-Mago y a los Monjes-Guerrero?

**R:** Sí, un Guerreros-Mago son considerados como Magos, así como los Monjes-Guerrero son considerados Fieles.

## Tirano de Vile-Tis (Tirano de Vile-Tis)

**P:** ¿Un Tirano de Vile-Tis dotado de la Competencia Carga Bestial se beneficia de un dado de ataque unido a esta Competencia cuando se traba o efectúa un movimiento de persecución?

**R:** No, el Tirano inflige sus malus de carga incluso cuando se traba, pero esto no significa que cuando trabe sea considerado como una carga. Un Tirano no se beneficia de un dado de ataque gracias a la Competencia Carga Bestial más que cuando realiza una carga.

**P:** ¿Cuándo un Tirano es colocado en contacto con otro adversario gracias a un Deslizamiento Telúrico, inflige este los malus unidos a su capacidad especial?

**R:** No, el recolocamiento de las figuras de un Deslizamiento Telúrico no es considerado como un verdadero movimiento de trabar.

## Vía de la Perfección (Maestro de las Carnicerías Devorador)

**P:** ¿Cómo afectan los puntos de Furia en una tirada de Heridas? ¿Permiten cambiar la localización de la Herida?

**R:** No. En una tirada de Heridas, los puntos de Furia sirven para aumentar el resultado total. Si el combatiente se beneficia de dos puntos de Furia y su tirada de Heridas fue « 3 » y « 6 », la Herida será localizada de todos modos en el tronco, pero será de Fuerza 11 en lugar de 9.

En caso de una Herida Excepcional los puntos de Furia se pierden.

## Virtudes (Liturgia)

### Sacrificio

**P:** ¿La Virtud Menor Sacrificio, puede usarse varias veces al principio de la fase de Divinación? ¿Concretamente el Fiel puede infligirse dos Heridas Ligeras para ganar 4 puntos de FT?

**R:** No, el Fiel puede infligirse una Herida Ligera y solo una.

### Ladrones de vida (Espectro de Achéron)

**P:** ¿Un Espectro puede destrabarse en el turno que le cargaron o trabaron?

**R:** No.

**P:** En la carta del Espectro pone que no es afectado por las Heridas Ligeras.

¿Esto significa que ignora los malus por Heridas Ligeras o que las Heridas Ligeras no son tenidas en cuenta?

**R:** El Espectro posee el equivalente a la Competencia "Inmunidad/Heridas Ligeras". Ignora todas las Heridas Ligeras.

**P:** ¿El Espectro puede detener su movimiento dentro de un elemento de decorado haciéndole inaccesible?

**R:** Las criaturas etéreas pueden ignorar los malus del movimiento por el terreno, pero no de detener voluntariamente en un enclave inaccesible si tienen la posibilidad de terminar su movimiento en otro lugar. Sin embargo, si un Espectro atraviesa un río, puede detenerse en medio si su movimiento no le permite atravesarlo completamente.

**P:** ¿Si un Espectro inflige una Herida en el tronco a Razheen cuando este lleva su Armadura Simbiótica, que pasa?

**R:** La armadura es destruida y el Espectro recupera un Nivel de vida.

## 5. Artefactos

### Atribución de Artefactos

**P:** ¿Es posible equipar a la primera encarnación de un Personaje con objetos de la segunda y a la inversa?

**R:** En este caso concreto la lógica dicta la regla: una segunda encarnación puede usar los objetos de la primera encarnación. Sin embargo, lo contrario no es posible. Irix la Furia puede usar el Astrolabio el Destino. Sin embargo Leona la Roja en su primera encarnación no puede usar la Espada de Llyr.

### Amargura (Alderan, Guerrero Cráneo)

**P:** ¿Este Artefacto confiere a Alderan el derecho de adquirir milagros y reliquias?

**R:** Si, Alderan equipado con Amargura tiene acceso a milagros y reliquias, como todo Fiel.

### Ambar de las Profundidades (Liturgia)

**P:** ¿Los efectos de la Emanación y del Prodigio de esta Reliquia pueden acumularse? Puedo sacrificar una figura para recuperar puntos de característica y ganar, por el mismo efecto, un dado suplementario de Divinación por la Emanación?

**R:** No, la figura objetivo de la Reliquia es « retirada de la partida », sólo los combatientes Muertos benefician a la Emanación.

### Arcano IV: El Emperador (Sophet Drahas)

**P:** ¿El Arcano IV anula el efecto de la Competencia « Inmunidad / Miedo »?

**R:** No, este artefacto solamente impide a cualquiera beneficiarse de bonus en las características Coraje / Miedo y Disciplina.

### Armas Sagradas de Yllia (Asgahr Jefe de Manada)

**P:** ¿Las Armas Sagradas de Yllia cuentan por un solo artefacto o por tres? En otras palabras, ¿Cuándo las tiene en su equipo, Asgahr puede adquirir otros dos objetos?

**R:** No, las Armas Sagradas de Yllia cuentan por tres artefactos. Cuando las tiene equipadas Asgahr no tiene derecho a ningún otro artefacto (con la excepción de aquellos que no cuenten para el límite de artefactos a los que un Personaje tiene derecho).

### Armadura de Allmoon (Migail la Selenita)

**P:** ¿Qué pasa si una figura poseedora de la Competencia « Ambidiestro », y que haya puesto sus dos dados en Defensa, se opone al portador de la Armadura de Allmoon?

**R:** Si la figura tiene éxito con sus defensas, ésta puede beneficiarse de uno o dos dados de Ataque obtenidos con la ayuda de la Competencia « Ambidiestro ». Esto funciona de la misma manera con Contra-Ataque.

**P:** ¿La Armadura de Allmoon afecta a las Cuchillas Dorsales de Sasia Samaris o Kayl Kartan?

**R:** No, la Armadura de Allmoon sólo afecta a los dados propios de una figura, y no a aquellos que puedan ser aportados por el equipo, un objeto mágico, un milagro o un hechizo.

**P:** Un adversario en contacto con el portador de la Armadura de Allmoon no puede tener más de dos dados de combate, ¿Pero que pasa si otros combatientes del bando que el portador de la Armadura se pone en contacto con ese adversario? Por ejemplo, si Killyox se encuentra en contacto con Agonn equipado con la

Armadura de Allmoon y dos Guardias de Alahan, ¿De cuántos dados de combate dispone?

**R:** Ningún combatiente en contacto peana con peana con el portador de la Armadura de Allmoon puede tener más de dos dados de combate en total. Entonces para ese combate Killyox no tendría más que dos dados.

### Armadura del Grifo (Melkion el Flamígero)

**P:** La Armadura del Grifo disminuye en 1 las tiradas de Ataque. Un « 6 » siempre puede ser relanzado, ¿Pero que pasa con una figura que tenga Brutal?

**R:** Aplícalo como si se tratase de una Herida Ligera. Una figura dotada de la Competencia Brutal puede a pesar de todo relanzar sus 5 en una tirada de Ataque antes de aplicar el malus causado por la Armadura del Grifo.

### Armadura Simbiótica (Razheem el Insensato)

**P:** Cuando Razheem está equipado con la Armadura Simbiótica, ignora el primer Muerto y su RES disminuye 2 puntos sin poder bajar de 0. ¿Esto quiere decir que en cada Muerto que reciba se disminuye su RES en 2 hasta que ésta llegue a 0 y se le pueda por fin infligir un Muerto?

**R:** No, la Armadura Simbiótica no tiene efecto más que en el primer Muerto infligido a Razheem. Cuando Razheem sufra su primer Muerto el efecto que lo ha causado se ignora, pero la armadura cesa en el acto de hacer efecto. La RES de Razheem baja 2 puntos (sin poder bajar de 0) y las tiradas de Heridas siguientes en contra se harán de forma normal.

**P:** ¿La Armadura Simbiótica protege a Razheem de cualquier Muerto (por un Muerto directo en la Tabla de Heridas, por aumentar el nivel de Heridas o por cualquier efecto del juego)?

**R:** Sí.

### Bandera del León (Abanderado de Urland)

**P:** ¿En qué momento se debe designar la figura que será designada como un Personaje?

**R:** Este efecto debe ser declarado al principio de la fase de Movimiento, justo después de la tirada Táctica.

**P:** Imaginemos que el estandarte del León transforma a un guardia real en personaje. Durante la siguiente fase de Magia, un Mago lanza sobre el mismo guardia un hechizo que toma como objetivo solamente a los Personajes y dura varios turnos (Que la Luz te guarde, por ejemplo). ¿Qué pasa si el turno siguiente el Estandarte no afecta más al Guardia?

**R:** Cuando el efecto de la Bandera cesa, es decir al final del turno, la figura deja de ser un Personaje para el turno siguiente, entonces el hechizo es automáticamente disipado. Incluso si ésta figura vuelve a ser un Personaje el turno siguiente, el efecto ha cesado unos pocos instantes, suficientes para anular el hechizo.

### Bandera de Yllia (Killyox, Jefe de Manada) / Gran Luna de Dominación (Asghar, Jefe de Manada)

**P:** ¿Estas dos Banderas proporcionan las gemas necesarias para mantener un hechizo activo de un turno a otro?

**R:** No.

**P:** Dice en las cartas de referencia que la Gran Luna de Dominación y la Bandera de Yllia proporcionan las gemas necesarias para la Encantación del hechizo que está guardado. Sin embargo, ¿Un Mago adversario puede contrarrestar o absorber el hechizo incluido en estos artefactos?

**R:** Sí.

**P:** ¿Cuándo un hechizo está contenido en estas Banderas mágicas, el portador de la Bandera es considerado como el lanzador del hechizo? ¿Por ejemplo, si la Bandera contiene el hechizo Ninfa, el portador de la Bandera puede beneficiarse varias veces en el curso de la partida?

**R:** Si, el portador de la Bandera es considerado como si fuese el lanzador del hechizo.

**P:** ¿El portador de una Bandera se considera que domina el Agua?

**R:** No.

**P:** ¿El portador de una Bandera puede lanzar un hechizo después de haber corrido, cargado, efectuado una Proeza Física o disparado?

**R:** Sí.

**P:** ¿El portador de una de estas Banderas puede lanzar un hechizo de alcance « Personal » beneficiándose aunque no sea un Mago propiamente dicho?

**R:** Si, los hechizos contenidos en estos artefactos pueden tener un alcance « Personal », salvo que especifique que sólo una figura que disponga de un valor de Poder se puede beneficiar o si el hechizo actúa sobre el Poder del beneficiario o requiere la utilización del POD.

**P:** ¿El portador de una de estas Banderas puede ser el objetivo de hechizos que requieran un objetivo con una puntuación de Poder o que sólo afecten a los Magos?

**R:** No, el portador de la Bandera de Yllia o de la Gran Luna de Dominación no es considerado como poseedor de una puntuación de Poder o un Mago.

**P:** ¿La Competencia « Aguerrido » se aplica igualmente en la Encantación de un hechizo en la Gran Luna de Dominación de Asghar?

**R:** No, se considera que esta Bandera es ella misma la que proporciona las gemas y quien procede a la tirada de Encantación.

### Bombas de Mecha (Cyanhuro, el Puñal del Dios Rata)

**P:** ¿Puede Cyanhuro lanzar bombas con mecha o de humo cuando está en cuerpo a cuerpo?

**R:** No, incluso si no se requiere ningún test, los dos lanzamientos son considerados como disparos y no pueden hacerse en cuerpo a cuerpo.

### Caduceo

**P:** ¿Este artefacto puede ser utilizado por combatientes no Personajes?

**R:** Sí

**P:** ¿Un combatiente dotado de varios equipos a Vapor debe adquirir un Caduceo para cada equipo?

**R:** No, un solo Caduceo afecta a todos los equipos a Vapor de un mismo combatiente. Cuando utilice Caduceo, el combatiente elige uno de los tres efectos. Este se aplica ahora a todas sus tiradas de Presión (de todos sus equipos de Vapor) hasta el fin del turno. Sin embargo no puede elegir más que uno solo de los tres efectos en un mismo turno.

**P:** ¿Si un Termo-Sacerdote lanza « Termo Destrucción » sobre un Guardia de la Forja, y este último no usa su Caduceo, que se usa para los efectos, la explosión del hechizo « Termo Destrucción » o es el Caduceo el que explota y se usan los efectos descritos en el caso de explosión del Caduceo (es decir, fuerza 10 en 10 cm y 5 en 20 cm)?

**R:** En ese caso se aplica el efecto del Hechizo, en vez de la explosión de Caducidad.

**P:** ¿Puedo tomar como objetivo a un Enano equipado de Caduceo para un hechizo si éste no ha usado dicho Caduceo?

**R:** Sí.

### Capa de Reptación (Sasia Samaris)

**P:** ¿Sasia puede entrar en trance y luego correr gracias a su Capa?

**R:** Sí.

**P:** ¿Sasia puede correr y luego lanzar un hechizo gracias a su Capa?

**R:** No.

### Cetro de las Atrocidades

**P:** ¿Gracias al Cetro de las Atrocidades la Gorgona puede tomar hechizos de Fuego por de una potencia mágica de 12 y tantos hechizos de Tinieblas como quiera?

**R:** Sí

### Cetro de Sacrificio Nocturno (Ophyr el Guardián)

**P:** ¿Cuál es la Frecuencia de los efectos del cetro de Sacrificio Nocturno de Ophyr el Guardián?

**R:** Ilimitada.

**P:** ¿Puedo absorber o contrarrestar los efectos del Cetro de Sacrificio Nocturno de Ophyr el Guardián gastando gemas de Elementos opuestos a las utilizados para activar el bastón?

**R:** No, incluso si los efectos del Cetro de Sacrificio Nocturno utilizan gemas, estos efectos no son considerados como hechizos.

**P:** ¿Puedo utilizar más de una vez por turno un efecto de Cetro de Sacrificio Nocturno sobre una misma figura?

**R:** No

**P:** ¿Los efectos « Ofrenda Celeste » y « Apogeo Estelar » pueden ser utilizados contra una figura que acaba de cargar o trabar a Ophyr? ¿Los efectos « Ofrenda Celeste » y « Apogeo Estelar » pueden ser utilizados contra una figura que acaba de ser cargada o trabada?

**R:** Sí. Y sí.

**P:** ¿Ophyr puede utilizar el efecto « Ofrenda Celeste » del Cetro de Sacrificio Nocturno sobre el mismo con el fin de elevarse por los aires?

**R:** Sí. Una vez elevado puede seguir lanzando hechizos.

**P:** ¿Ophyr puede usar la Ofrenda Celeste sobre el mismo o sobre otra figura con el fin de destrabarse?

**R:** Sí, solamente si esta figura tiene la posibilidad. Es decir, si no ha sido trabado o cargado ese turno y no está en contacto peana con peana con el número máximo de enemigos.

**P:** ¿Si una figura (incluido Ophyr), es elevado con la ayuda de la Ofrenda Celeste, a que Nivel se encuentra ésta?

**R:** A Nivel I.

**P:** ¿Si una figura, distinta de Ophyr, es elevado con la ayuda de la Ofrenda Celeste, puede continuar Disparando, Lanzando hechizos o Implorando milagros?

**R:** No.

### Colmillo de las Estrellas

**P:** Considerando que se asocia la Competencia « Tóxico » al Colmillo de las Estrellas, ¿Todos los ataques efectuados con la ayuda del Colmillo de las Estrellas en un mismo turno son Tóxicos?

**R:** No, en el caso del Colmillo de las Estrellas hay que considerar que si bien el portador de este último se beneficia de la Competencia « Tóxico ». Entra en el cálculo total de Tóxico de su ejercito y utiliza el Tóxico normalmente.

### Cráneo de las Almas

**P:** ¿Un tirador que no haya movido y que se desplace 10 cm gracias al Cráneo de las Almas tendrá un malus en TIR como si hubiera marchado? ¿De igual manera, un tirador que haya Movido su valor de Movimiento y que sea desplazado por el Cráneo de las Almas no podrá disparar (se considera que se ha desplazado más de su MOV)?

**R:** El desplazamiento forzado a causa del Cráneo de Almas no es contabilizado en el desplazamiento de su objetivo. Solo el desplazamiento efectuado por propia voluntad por el objetivo puede eventualmente impedirle disparar, lanzar un hechizo o lanzar un milagro.

El Cráneo de las Almas sólo puede tomar como objetivo a un enemigo. Kayl Kartan no puede utilizar el Cráneo sobre el mismo o un Mago amigo con el fin de desplazarse 10 cm suplementarios y lanzar un hechizo el mismo turno.

### Cráneo de Obsidiana

**P:** ¿El Cráneo de Obsidiana permite a un Mago utilizar hechizos de Primagia?

**R:** Sí

### Crepúsculo (El Gran Cráneo)

**P:** Cuando está equipado de esta espada, ¿Puede lanzar hechizos después de haber corrido, cargado o efectuado una Proeza Física?

**R:** No

**P:** Cuando recupera Mana en cuerpo a cuerpo, ¿ El Gran Cráneo debe restar el doble de gemas que posea en la reserva a su tirada de Recuperación?

**R:** No, ya que domina la Vía de la Necromancia.

### Cruel (Sophet Drahas)

- Cruel no inflige ningún malus de carga.

- Cruel posee el mismo valor de Miedo que Sophet Drahas.

- Todos los efectos que se apliquen a Sophet Drahas (modificación del numero de dados de combate, bonus o malus a las características, malus de Heridas, etc) se aplican también a Cruel

- Cruel no dispone de característica de Poder. Sophet no puede lanzar hechizos o hacer contra-magia a través de su espada.

- Si el propio Sophet se encuentra en contacto con un enemigo, Cruel vuelve INMEDIATAMENTE y sin ninguna condición a su mano.

**P:** ¿Puede Sophet, cuando utiliza a Cruel en combate a distancia, reducir sus valores de Ataque y Defensa para obtener dados de combate suplementarios?

**R:** No

**P:** Cruel vuelve a la mano de Sophet cuando éste se encuentra en cuerpo a cuerpo. ¿Pero esta regla se aplica sea cual sea la posición de Sophet o sólo cuando está a menos de 10 cm de su espada?

**R:** Cruel vuelve a la mano de su maestro sea cual sea la posición de este último sobre el campo de batalla.

**P:** ¿Cruel cuenta como un combatiente cuando combate independientemente de Sophet Drahas? Es contabilizada para el cálculo del número de dados de combate de su adversario y para el cálculo de la dificultad de un test de destrabarse?

**R:** Sí. Puedes representar Cruel por un zócalo de Infantería en la batalla. Cuenta efectivamente como un combatiente en el cálculo

del umbral de dificultad de un test de destrabarse y para el cálculo del número de dados de combate de sus adversarios.

**P:** ¿Cruel continua peleándose si Sophet de repente sufre un sortilegio que lo proyecta a Nivel 1 o 2?

**R:** Sí

**P:** ¿Si a Sophet le atacan con un ataque cuerpo a cuerpo virtual como Garras Espirituales, Cruel vuelve a su mano?

**R:** Sí

**P:** Cruel puede combatir a 10 cm máximo de Sophet, ¿Pero a partir de qué lado del trono debe medirse esta distancia?

**R:** Del frente del trono.

**P:** ¿Cruel puede trabar a una figura que no esté en la línea de visión de Sophet Drahas?

**R:** Está bien estipulado en la carta de Cruel que Sophet debe ver a la figura para poder trabarla con la espada.

**P:** ¿Cuándo combate a distancia de Sophet Drahas, Cruel puede hacer un movimiento de persecución? ¿Si la respuesta es sí, puede alejarse más de 10 cm de Sophet Drahas en este movimiento?

**R:** Si Cruel puede efectuar movimientos de persecución utilizando el movimiento de Sophet Drahas, pero no puede alejarse más de 10 cm del trono de su maestro.

### **Cuernos de Condenación Eterna (El Gran Cráneo)**

**P:** ¿Cuándo puedo poner gemas en los Cuernos de Condenación Eterna y retirarlas?

**R:** Durante la fase de Magia.

### **Escoba de Zoukhoï (La Babayagob)**

**P:** La Escoba le confiere a la Babayagob la Competencia « Vuelo », ¿Pero hasta el final de la fase de Movimiento, del turno o de la partida?

**R:** Hasta el final de la partida.

**P:** ¿Si la Escoba rehusa a moverse cuando la Babayagob está en Nivel 1 o 2, se queda en el aire o debe posarse?

**R:** Ella permanece en el nivel en el que está.

**P:** ¿Gracias a la Escoba la Babayagob puede disparar después de haberse desplazado una distancia superior al resultado obtenido en la tirada de dados de la Escoba?

**R:** No. El movimiento de la escoba sustituye al de la Babayagob, no se trata de un bonus. Entonces la Babayagob no puede desplazarse más del valor de MOV definido para la escoba y disparar o lanzar un hechizo en el mismo turno.

### **Espada de arcilla**

**P:** ¿Si el Cuervo equipado de la Espada de Arcilla copia una puntuación de fuerza al final de su desplazamiento, debe dividirla por dos a causa de la Espada de Arcilla?

**R:** No, utilizará la puntuación de fuerza copiada tal cual y se beneficiará también del efecto de la Espada de arcilla.

### **Fragmento de Luna (Ophyr el Guardián)**

**P:** ¿Un hechizo que necesite normalmente tres gemas de Maná y que el Mago lanza con dos gemas gracias al Fragmento de Luna debe ser absorbido con dos o con tres gemas?

**R:** La Absorción debe hacerse siempre gastando el número de gemas realmente gastadas para la Encantación. Si un hechizo se lanza con

dos gemas en vez de con tres gracias al Fragmento de Luna, puede ser absorbido con dos gemas.

### **Gae Bolga (Tanath el Joven Cornudo)**

**P:** ¿Qué pasa si una figura que haya recibido la **Gae Bolga** de Tanath deja la mesa antes de que pueda recuperarla? ¿Se pierde?

**R:** Sí. Tanath no puede hacer más disparos hasta el final de la partida.

**P:** ¿Qué pasa si una de mis figuras mata a una figura que haya recibido la **Gae Bolga**?

**R:** La Gae Bolga vuelve automáticamente a la mano de Tanath.

**P:** Está escrito que si Tanath inflige una Herida con un disparo de la Gae Bolga tiene la posibilidad de arrancar el arma en cuerpo a cuerpo. La segunda Herida es hecha en la misma Localización que la primera. ¿Qué pasa si la primera era una Herida Excepcional, un doble « 1 » o un doble « 6 »?

**R:** La segunda Herida es tratada como un ataque normal. La cifra más baja de la tirada de dados en la tirada de Heridas indica la localización.

**P:** ¿Si Tanath Mata a su adversario arrancándole la Gae Bolga tiene derecho a hacer un movimiento de persecución?

**R:** No, el movimiento de persecución sólo puede hacerse si el combatiente mata a su adversario durante la fase de cuerpo a cuerpo. Ahora bien, la Gae Bolga es arrancada en la fase de Movimiento.

### **G.I.F.L.E. (Golborak)**

**P:** ¿La Nafta de Bran-Ô-Kor puede ser utilizada cuando Golborak está trabado en cuerpo a cuerpo?

**R:** Sí.

### **Hacha Vorpall (Baal el Conquistador)**

**P:** ¿Qué pasa si Baal equipado de su Hacha Vorpall hiere a una Banshee en la cabeza?

**R:** Nada. La Banshee es inmune a heridas en la cabeza.

### **Hiende-cráneos (Tôrk el Animal)**

**P:** ¿Tôrk puede hacer un disparo de respuesta y lanzar un hechizo durante el mismo turno?

**R:** No

### **Homúnculo (Salias Yesod)**

**P:** ¿Es necesario dar un dado de Mutágeno a Salias Yesod cuando está equipado con el Homúnculo?

**R:** No, cuando está equipado con el Homúnculo, Salias Yesod no puede hacer uso de su Competencia Mutágeno, en su lugar se beneficia de 4 puntos a repartir. Es inútil por tanto atribuirle un dado de Mutágeno.

### **Icono Ardiente (La Sacerdotisa de Hierro)**

**P:** ¿Una figura que carga o trava a una figura aterradora cuando se encuentra bajo la influencia del Icono Ardiente está inmunizada contra su Miedo?

**R:** Sí, una figura que carga o trava a una figura aterradora cuando se encuentra bajo la influencia del Icono Ardiente está efectivamente inmunizada en lo que sigue contra el nivel de Miedo del combatiente que ha cargado / trabado.

### **Juego de Prismas Cristalinos (Meliador el Celeste)**

**P:** ¿Como funciona la recuperación de gemas del **Juego de Prismas Cristalinos**?

**R:** El **Juego de Prismas Cristalinos** tiene un Poder y un Rango igual al del Mago que lo posee. Esto es un Poder de 7 y un Rango de Adepto si es Meliador quien lo usa.

**P:** ¿Cuatas gemas proporciona el **Juego de Prismas Cristalinos** para lanzar un hechizo de coste variable?

**R:** Este artefacto proporciona el mínimo, es decir, en el marco de un hechizo con coste variable, una sola gema.

**P:** ¿Puedo pagar el coste de lanzamiento de un Rayo de la Tempestad de Luz con la ayuda del **Juego de Prismas Cristalinos**?

**R:** Sí, el **Juego de Prismas Cristalinos** proporciona una sola gema para ese rayo. Este artefacto no puede ser vuelto a usar durante ese turno, como es el caso de sortilegios que requieran una tirada de Encantación.

**P:** Cuando Meliador lanza un hechizo con la ayuda del **Juego de Prismas Cristalinos**, este artefacto le proporciona el número de gemas mínimo para el lanzamiento. ¿Puede usar gemas de su reserva para aumentar sus oportunidades de lanzamiento?

**R:** No

**Lanza del Largo Sueño.**

**P:** ¿Cuál es el coste de este artefacto?

**R:** 24 PE.

**Marca del Predador**

**P:** ¿Si un combatiente dotado de la Marca del Predador sufre una Herida Ligera, es anulada o se transforma en Aturdido?

**R:** Se transforma en Aturdido.

**P:** ¿El efecto de la Marca del Predador puede acumularse con la Competencia « **Duro de Pelar** »?

**R:** Si, los dos efectos son acumulables: Duro de Pelar se aplica primero y la Herida obtenida es seguidamente rebajada un nivel gracias a la Marca del Predador. Bien entendido, que si el resultado es un MUERTO en la tabla, ninguno de los efectos se aplica.

**P:** Si la Marca del Predador es adquirida por un Personaje no Wolfen, este adquiere entre otras la Competencia « Golpe Maestro/5 ». Pero si ya posee la Competencia « Golpe Maestro/6 » por ejemplo, ¿Esta le confiere la Competencia « Golpe Maestro/11 »?

**R:** Si un Personaje que adquiere la Marca del Predador posee ya la Competencia Golpe Maestro/X, se pueden dar 2 casos:

-Si el valor de X del Golpe Maestro es inferior a 5, este pasa a 5.

-Si el valor de X del Golpe Maestro es superior a 5, 7 por ejemplo, este queda en 7.

**P:** ¿Qué pasa si un Personaje Fiel Wolfen que posee la Marca del Predador se inflige una Herida Ligera para ganar 2 puntos de F.T. gracias a la Virtud « Sacrificio »?

**R:** En ese caso el Fiel consigue sus 2 puntos de F.T. y no sufre Herida alguna.

**Mosquete del Lobo (Lykaï el Liberado)**

**P:** ¿Si el disparo que mata a un adversario es un disparo de precisión, los eventuales disparos suplementarios lo son también?

**R:** Si, todos los disparos suplementarios obtenidos gracias al Mosquete del Lobo son considerados como si fueran del mismo tipo que el primero.

**Ofrenda del Céfiro (Cuaderno de Viaje II)**

**P:** ¿Cuál es el efecto de este artefacto si su portador es alcanzado por un proyectil de artillería de efecto de zona?

**R:** La Ofrenda del Céfiro no tiene ningún efecto sobre las armas de efecto de zona.

**Ojo de la Segadora (Cuaderno de Viaje II)**

**P:** ¿Si un Mago equipado del Ojo de la Segadora destruye un Títere Mórbido gracias al hechizo Danza Macabra o sacrifica un figura dotada de la Competencia Devoción / X, se beneficia de los bonus obtenidos por el Ojo de la Segadora?

**R:** No, este bonus sólo se adquiere si el portador del Ojo mata a un adversario.

**Orbe de Potencia (Sardar el Puro)**

**P:** ¿El Orbe de Poder es un objeto único o puede haber varios en un ejercito?

**R:** El Orbe de Poder no es un objeto único, varios Magos de un mismo ejercito puede tener uno.

**P:** ¿Un Orbe de Poder puede servir para la tirada de Recuperación del Juego de Prismas Cristalinos?

**R:** No, un Orbe de Poder sólo afecta a las tiradas de Recuperación del propio Mago, no de sus artefactos (un Juego de Prismas Cristalinos no es más que una Fuente de Mana cualquiera).

**P:** ¿Si en una tirada de Recuperación efectuada con el Orbe el resultado es un doble « 6 », que pasa? ¿Hay que relanzar los dos dados? ¿Se puede relanzar sólo uno? ¿Y si, por ejemplo, en el dado relanzado se obtiene un « 3 »:  $6+3=9$ , que es diferente de 6: el Orbe está vacío a causa del primer doble « 6 »?

**R:** Si el jugador obtiene un doble « 6 » efectivamente podrá elegir relanzar los dos dados o uno sólo o incluso conservar el resultado de 12. Pero decida lo que decida, el Orbe estará descargado a causa del primer doble « 6 ».

**Ornamento del Condenado (Asgahr, Jefe de Manada)**

**P:** Si el portador de la Ornamento del Condenado sufre una Herida Excepcional infligida con un Arma Sagrada, ¿La Herida se convierte en MUERTO o se ignora gracias a la armadura? De la misma manera cuando se usan los hechizos de los Inquisidores, los objetos del Ejecutor, etc. que matan con las Heridas Excepcionales.

**R:** La Ornamento del Condenado confiere a su portador la Competencia « Inmunidad / Heridas Excepcionales » con lo que todos los dobles son ignorados por el portador del Ornamento del Condenado.

**Ornamento del Tigre**

Si el portador del Ornamento del Tigre no posee la Competencia « Grito de Guerra », se utiliza su valor de Coraje para el Grito de Guerra. Si posee esta Competencia, la Ornamento aumenta su valor en +2.

**Piedra de Supervivencia (Capitán Krill)**

**P:** ¿Los dados de combate obtenidos gracias a la Piedra sólo son validos en el combate que sigue a la activación de la Piedra o para el conjunto del turno de combate hasta que no sean gastados?

**R:** Cuando la Piedra genera los dados de defensa, estos se pierden, sean o no usados. Sólo funciona para el combate en curso.

**P:** Un combatiente que no tenga derecho normalmente a poner dados en defensa (a causa de Furia Guerrera, por ejemplo), ¿Puede

de todas maneras obtener datos de defensa gracias a la Piedra de Supervivencia?

**R:** Sí.

### Ropajes Celestes (Meliador el Celeste)

**P:** ¿En qué momento se activan los efectos de los Ropajes Celestes?

**R:** El efecto « Drapeado » debe ser activado justo antes de una tirada de Heridas contra el portador de los Ropajes. El efecto « Curar » puede ser activado en cualquier momento del turno, pero si el portador de los Ropajes está Muerto, el efecto no puede ser activado, incluso si éste está dotado de la Competencia Encarnizado. Por fin el efecto « Flash » puede ser activado en cualquier momento.

**P:** ¿El efecto Flash le permite detener hasta a diez cm a una figura que carga desde más de 10 cm o debemos utilizar el Flash con una figura en contacto?

**R:** En ningún caso el Flash le permite detener al Movimiento de un adversario. Éste puede perfectamente cargar al Mago que origina el Flash e infligirle el malus de carga. Sin embargo no puede poner ningún dado en ataque, ni hacer Contraataque, incluso gracias a la Competencia Ambidiestro.

**P:** ¿Un combatiente víctima del Flash puede efectuar ataques contra otras figuras que no sean el Mago si dispone de otros adversarios aparte de éste?

**R:** El Flash prohíbe a su objetivo atacar al portador de los Ropajes Celestes, pero el objetivo puede atacar a otros adversarios.

### Sable de Ambar (Ashan'Tyr)

**P:** El Sable de Ambar permite a Ashan'Tyr herir a su adversario incluso cuando éste a defendido su ataque. ¿Sin embargo, esta defensa exitosa le permite al defensor hacer defensa sostenida?

**R:** Sí

**P:** ¿Cuántas veces el efecto del Sable de Ambar puede ser utilizado en un turno? ¿Una sola vez o una vez por adversario con que Ashan'Tyr combata?

**R:** El efecto del sable de Ambar sólo puede usarse una vez por turno, sea cual sea el número de adversarios con los que combata su poseedor.

### Saco de Huesecillos

**P:** ¿Los huesecillos utilizados para aumentar las posibilidades de éxito de la invocación generan ellos también Títeres Mórvidos?

**R:** No, sea cual sea el número de huesecillos usados, sólo se puede invocar un Títere en un turno gracias al Saco de Huesecillos. Los huesecillos suplementarios sólo sirven para aumentar las probabilidades de éxito de la invocación.

### Sello de los Corruptos

**P:** ¿Ehjin debe crear ella misma los Sirvientes Corruptos que puede utilizar para su milagro « Influencia del Demonio » o puede reencarnarse en otro Sirviente Corrupto creado por otro Fiel?

**R:** Ehjin puede reencarnarse en un Sirviente Corrupto creado por otro Fiel con tal de que este último pertenezca al mismo bando que ella.

### Sortija de Redención (el Ejecutor)

**P:** ¿Si la tirada de Heridas efectuada con 4 dados da como valor superior un doble (por ejemplo doble « 5 ») el adversario sufre una Herida Crítica o una Herida de Fuerza 10 en la Cabeza? ¿Qué pasa en caso de Triple o cuádruple?

**R:** La Sortija de Redención confiere un dado más al Ejecutor cuando usa su Competencia Asesino. A parte de esto, la Competencia funciona normalmente. El Ejecutor elige los dos resultados que le convienen (no forzosamente los más altos). Si se trata de un doble es una Herida Excepcional. Un triple o un cuádruple no tiene ningún efecto especial.

### Talismán de las Sombras (Sophet Drahas)

**P:** ¿Si un Angel Mórvido poseedor del Talismán de las Sombras se encuentra en contacto con un enemigo y Sophet Drahas utiliza al poder del Talismán para tomar su lugar, el enemigo debe chequear su Coraje contra el Miedo de Sophet Drahas (12) y el enemigo puede huir si falla este chequeo y no ha sido todavía activado?

**R:** Sí, el enemigo debe chequear contra el Miedo de Sophet, pero este no huirá al estar en contacto con Sophet Drahas.

### Toga Aullante (el Gran Cráneo)

**P:** ¿La Toga Aullante funciona sobre todos los enemigos o solamente a los que no han resistido todavía a un Miedo 12?

**R:** Los enemigos que hayan resistido a un Miedo 12 o más están inmunizados contra los efectos de la Toga Aullante.

### Valor de Endymion (Carnet de Viaje IV)

**P:** ¿Es posible para un Combatiente equipado con el Valor de Endymion correr y lanzar uno de los hechizos contenidos en este artefacto en el mismo turno?

**R:** Sí, el hechizo lanzado gracias al Valor de Endymion puede hacerse después de que su portador haya corrido.

## 6. Equipamiento Especial.

### Aspid (Sîn Assyris)

**P:** ¿El Aspid le permite a Sîn Assyris disparar más veces por turno por medio de un disparo de respuesta y de su capacidad especial o de movimientos de persecución?

**R:** Sí, Sîn Assyris puede disparar más veces por turno. Una vez de forma « normal » y el resto bajo su capacidad especial.

**P:** ¿El dado de tóxico del Aspid se cuenta en la cuota de tropas tóxicas en mesa?

**R:** El Aspid es un equipo y la Competencia « Tóxico » se aplica solamente a este equipo. Sîn Assyris no cuenta para el total de Tóxicos en su ejército. Sin embargo TODOS sus disparos se benefician SIEMPRE de la Competencia « Tóxico ».

**P:** ¿Se considera que a título excepcional que este objeto entraña una Tirada de Tóxico en todas las heridas infligidas con el Aspid en el mismo turno?

**R:** Sí.

### Armas intercambiables

**P:** Algunas tropas como los Milicianos de Klûne, los Guardias de Alahan y los Conscriptos del Grifo pueden elegir su armamento. ¿Cuándo deben elegir este armamento?

**R:** El tipo de arma utilizado debe ser elegido en el momento de constituir los ejércitos. Una vez que la partida ha comenzado, un combatiente no puede cambiar de arma.

### Armas Sagradas

**P:** ¿Si se inflige una Herida Excepcional con un Arma Sagrada contra una Armadura Sagrada, esta MUERTO el portador de la armadura?

**R:** No, el portador de la Armadura Sagrada no sufre ninguna herida.

### Cuchillas dorsales (Kayl Kartan/ Sasia Samaris)

**P:** ¿Los ataques de las cuchillas dorsales pueden ser efectuados en cada fase de cuerpo a cuerpo o solamente después de una carga por parte de su portador?

**R:** En cada fase de cuerpo a cuerpo.

**P:** ¿Las cuchillas dorsales generan dados de ataque (que eliges colocar en ataque o defensa) o solamente ataques (dos dados a colocar obligatoriamente en ataque)?

**R:** Las cuchillas dorsales no generan más que ataques, es imposible defenderse con ellas.

**P:** ¿El efecto Flash de los Ropajes Celestes tiene algún efecto sobre las cuchillas dorsales?

**R:** Si Sasia Samaris o Kayl Kartan son el objetivo del Flash, no podrán atacar al portador de las vestiduras celestes, ni incluso gracias a las hojas dorsales.

**P:** ¿Las cuchillas dorsales siguen todas las características del portador: ATA mutado, malus de heridas?

**R:** Sí, solo una excepción: la Fuerza de las cuchillas.

-La Fuerza no puede ser aumentada por el Mutágeno.

-Si un efecto (hechizo, milagro, etc.) aumenta la Fuerza del combatiente, este efecto no se aplica a las hojas.

-Si un efecto actúa sobre un ataque cuerpo a cuerpo, este se puede aplicar a las hojas.

**P:** ¿Un personaje equipado con las cuchillas dorsales puede hacer Golpe Maestro, si coloca dos dados en ataque, conservando los ataques unidos a las cuchillas? ¿Puede usar los dados de las hojas dorsales para un Golpe Maestro (como las dos hojas de Kayl Kartan, por ejemplo)? ¿Puede mezclar los dos tipos de ataques? Por ejemplo, si a Kayl Kartan no le queda mas que un dado de ataque, ¿puede considerar los ataques de las cuchillas como un medio para obtener el segundo dado necesario en el Golpe Maestro?

**R:** Los ataques de las cuchillas dorsales son vistos como ataques dorsales con respecto al Golpe Maestro. Esto significa que si Kayl Kartan efectúa un Golpe Maestro, solo hace una tirada de ataque, incluso si dispone de cuatro dados de ataque (los dos suyos mas los de las hojas dorsales). En este caso si los diferentes dados de Ataque están unidos a valores de Fuerza diferentes (cuatro para Kayl Kartan, siete para las cuchillas dorsales) reten el valor mas alto para el Golpe Maestro. En resumen, si Kayl Kartan va a intentar un Golpe Maestro, la lógica dice que le efectúe con los dos dados de las hojas y que coloque los dados personales en Defensa.

**P:** ¿Es posible aplicar el Proceso Diamantino a Sasia Samaris y a Kayl Kartan? ¿Si es así cuáles son las modificaciones?

**R:** Es perfectamente posible aplicar un Proceso Diamantino a Sasia Samaris, o a Kayl Kartan. En el momento en que adquiere el proceso habrá que elegir a que arma será atribuido. Sea su Fuerza « natural », la que esta inscrita en la carta de referencia, sea a la de sus cuchillas dorsales, estas aumentan en 2 puntos. Será posible adquirir una segunda vez el proceso con el fin de aplicarlo a la “segunda arma”.

### Espadas-Hacha (Arkeon Sanath/ Abjan Djamir/ Guerreros de Alba)

**P:** ¿Cómo funcionan las Espadas-Hachas?

**R:** Cuando se inflige una Tirada de Heridas con la ayuda de una Espada-Hacha, todo resultado de “Herida Crítica” en la tabla de Heridas se convierte en MUERTO. Si la víctima pasa a Herida Crítica por un aumento del nivel de Heridas, la Espada-Hacha no tiene efecto.

El efecto de una Espada-Hacha se aplica antes que cualquier otro efecto que permita leer el resultado de la tirada de Heridas una línea mas alta en la tabla (como la Competencia « Duro de pelar » por ejemplo). Los resultados Excepcionales no son modificables, un

doble « 5 » infligido con la ayuda de una Espada-Hacha se queda como una Herida Crítica y no se convierte en MUERTO.

### Fuerza en carga.

Algunos combatientes poseen equipo que les permite aumentar su FUE en una carga. La FUE en carga se adquiere cuando el combatiente realiza una carga. Se beneficiara incluso si no combate contra el objetivo de su carga al termino de la separación de combates: de ahí la conocida expresión: « ¡Tirarse a las pezuñas de un Brontops! ». Sin embargo no se beneficiara de la FUE en carga tras un movimiento de persecución. El bonus obtenido en un **picado** está sujeto a las mismas reglas.

**P:** ¿Cuando se falla una carga o un picado, el objetivo está demasiado alejado, la FUE en carga se adquiere de todas maneras?

**R:** No, los efectos de una carga (que puede tratarse de un FUE aumentada, de la Carga Bestial, o de Asesino, etc...) no se aplican si el objetivo está fuera del alcance.

### F.R.O.U.F. (Carbono)

**P:** ¿Carbono puede disparar con el F.R.O.U.F. estando en cuerpo a cuerpo?

**R:** No, los dos modos del F.R.O.U.F. son considerados Tiros, aunque el segundo no requiera un test de tiro. Así pues, Carbono no puede disparar con el F.R.O.U.F. si se encuentra en contacto con un adversario, sea cual sea el modo de disparo elegido.

### Maquinas a Vapor enanas e Ingenios a Nafta goblins

**P:** ¿Cómo se definen los dados de Presión o de Inyección asociados a una figura?

**R:** Una figura poseedora de un equipo a vapor o a nafta se beneficia de un dado unido a cada equipo concerniente a esa capacidad. Algunas figuras se benefician de más dados, en ese caso el número de dados está indicado en su carta de referencia o en una carta explicativa.

**P:** ¿Estoy obligado a hacer **una Tirada de Presión o de Inyección** cuando interviene la característica unida a un equipo?

**R:** No. Estas tiradas son facultativas.

**P:** ¿Cuándo se debe efectuar la Tirada de Presión/Inyección?

**R:** Una Tirada de Presión/Inyección se debe efectuar justo antes de que se use la característica asociada:

**Movimiento:** la tirada puede ser efectuada en el momento en que es activado el combatiente, o bien justo antes de que este efectúe un movimiento de persecución.

**Miedo:** la tirada puede ser efectuada en el momento en que el combatiente declara una carga o se traba o bien en el momento en que un adversario declara una carga o se traba con él.

**FUE de un arma de tiro:** la Tirada debe ser efectuada justo antes del Test de Tiro.

**FUE de un arma de Cuerpo a Cuerpo:** la Tirada puede efectuarse justo antes de cualquier Tirada de Heridas infligida por el combatiente tras un ataque Cuerpo a Cuerpo.

**P:** Si el bonus de un equipo a vapor o a nafta esta determinado por mas de un D6, ¿Es posible lanzar sólo un dado para la tirada de Presión/Inyección?

**R:** No, la Tirada se efectúa con todos los dados, o no se efectúa.

**P:** ¿Cuánto tiempo se aplica el bonus conferido por la Tirada de Presión/Inyección?

**R:** El bonus se aplica hasta el final de turno, salvo para el caso de la Fuerza de un arma de Disparo. En este caso, si el tirador puede

disparar más veces, se puede efectuar una tirada de Presión / Inyección antes de cada disparo.

**P:** ¿Si un incidente tiene lugar durante una tirada de Presión/Inyección ligada al Movimiento puede sin embargo desplazarse después de haber hecho una tirada en la Tabla de Incidentes?

**R:** Sí, si el combatiente sobrevive, puede ahora desplazarse normalmente.

**P:** ¿Si un incidente tiene lugar durante una tirada de Presión/Inyección ligada a un arma de Tiro puede sin embargo disparar después de haber hecho una tirada en la Tabla de Incidentes?

**R:** No, el incidente indica un problema en ese arma, que la deja inutilizada hasta el final de turno en el mejor de los casos.

**P:** ¿La Bombarda de Lothan es considerada como un arma a vapor?

**R:** No.

**P:** ¿Un combatiente con una característica Miedo modificable por el vapor o la nafta puede aumentar ésta cuando debe hacer una prueba de Coraje frente a un Muerte-Viviente por ejemplo?

**R:** No, estos equipos no aumentan más que la puntuación de Miedo, no la de Coraje.

**P:** Un Personaje con una característica Miedo modificable por el vapor y la nafta y la Competencia Mando sólo puede transmitir su Miedo más que a tropas que tengan un valor de miedo. ¿Transmite su Miedo o el valor aumentado por la tirada de Presión /Inyección?

**R:** Un Comandante aterrador sólo transmite su Miedo sin modificar.

**P:** Una tropa con un Miedo modificable por el vapor o la nafta y beneficiado del Mando de un Personaje que tuviera un valor de Miedo, ¿Puede aumentar su valor de Miedo sumando el resultado de una tirada de Presión/ Inyección a la puntuación de Miedo transmitida por el Personaje?

**R:** No. En ese caso, el combatiente tiene que elegir: o utilizar sólo la puntuación del Comandante sin modificar, o utiliza su propio valor de Miedo modificado por el vapor o la nafta. Pero no puede aumentar el Miedo transmitido por un Comandante.

## 7. Cartas de Experiencia

### Aliento del Dragón

**P:** ¿Cómo se determina la FUE del Aliento del Dragón?

**R:** La FUE de este aliento viene determinado libremente por el jugador que controla la figura que lo utiliza (con un máximo de 10, sin embargo). Pero atención, cuanto más elevada es la FUE menor será la dificultad del test de Iniciativa del adversario.

## 8. Familiares

**P:** ¿Si un Mago controla dos Familiares, debe hacer dos tiradas de Poder para someterles o solamente una?

**R:** El Mago debe hacer una tirada de Encantación por cada Familiar que controla.

**P:** ¿Si un Mago controla dos Familiares, los bonus o malus obtenidos como resultado de una tirada de sometimiento son acumuladas?

**R:** Los efectos obtenidos pueden ser acumulados.

**P:** ¿Quiero saber como se puede obtener 0 o menos en el sometimiento del Familiar? ¿Cuándo se hace un « I » o bien se cuenta un malus del numero de gemas en la reserva del Mago como para una tirada de recuperación?

**R:** Un resultado de « I » es efectivamente considerado como un 0. Además, otros efectos pueden bajar el resultado de esta tirada por debajo de 0. Pero no cuenta el malus del número de gemas en la reserva del Mago para una tirada de sometimiento.

**P:** Si al principio del turno el Mago se encuentra a más 10 cm de su familiar, debe de todas maneras efectuar el test de Poder?

**R:** Sí, pero no se beneficiará del bonus hasta que no se encuentre a 10 cm o menos de éste.

**P:** La Competencia « Espiritu de un Elemento » ayuda también en la tirada de Encantación que sirve para determinar los efectos de un Familiar?

**R:** Espíritu de X solo aporta un bonus a las tiradas de Encantación. Es por tanto inútil en el cuadro de determinación de los efectos de un Familiar. Espíritu de X no se aplica tampoco en las tiradas de Recuperación.

## 9. Cuestiones Diversas.

### Caïrn el Apóstol, segunda encarnación.

**P:** Caïrn el Apóstol, en su segunda encarnación, puede utilizar los hechizos de los Inquisidores del Grifo (Vía de la Redención) cuando estos hacen referencia a los Inquisidores de manera explícita en la descripción de los efectos de los hechizos y él mismo no parece ser uno de ellos.

**R:** Los hechizos de los Inquisidores no están reservados a ellos mismos. Cualquier Mago domine la Vía de la Redención los puede utilizar. La segunda encarnación de Caïrn puede recurrir a ellos.

### Elementales

**P:** ¿A que pueblo pertenecen los Elementales?

**R:** A ninguno, considera que no cuentan para el porcentaje de Aliados, sean estos invocados o no.

### Equipo

**P:** En algunos tratamientos, está especificado que el objetivo debe poseer un arma o una armadura. ¿La cuestión es que se considera como una armadura? ¿La Ornamento ritual de Kelen es una armadura? ¿Los diferentes ropajes de los Dirz son todos armaduras? ¿Debemos tener en cuenta la figura o la carta?

**R:** Todas las figuras en que en el Equipo mencionen los términos « Armadura » o « Coraza » son considerados como poseedores de una armadura.

Los siguientes equipos particulares son considerados armaduras:

- Ropaje de acero (Guerreros del Alba, Skorizes)
- Ropaje de obsidiana (Arkeon Sanath)
- Caparazón de cuero (Baal el conquistador, Centauros Keltas)
- Escafandra (Termo-guerreros)
- Peto de Troll (troll de guerra)

**P:** Se puede tomar como objetivo a tus propias tropas con un disparo, ataque cuerpo a cuerpo, hechizo o milagro nefasto?

**R:** Con la excepción de los hechizos y milagros en los que la descripción implique que deban ser utilizados sobre un tipo de objetivo restringido, todas esas acciones pueden ser efectuadas. El sacrificio de algunas tropas es una táctica quizá provechosa.

### Enoch el Elementalista

**P:** En la carta de Enoch no se hace referencia a ningún clan Kelta, ¿Esto significa que puede ser jugado indistintamente en un ejército Sessairs o Drune?

**R:** Sí, se considera que forma parte del clan con el que combate. Puede jugarse como Aliado con todos los pueblos Aliados de los Sessairs y de los Drunes.

### Kaëlis el Silencioso

**P:** ¿Cuándo el clan de la Manada Aullante esta al completo, Kaëlis cuenta en el Aura de Fe de los Fieles Wolfen?

**R:** No, sólo los Wolfen pueden ser tenidos en cuenta para el cálculo de la F.T. de un Fiel Wolfen y a pesar de las afinidades con este pueblo Kaëlis es un Daikinee.

### Killyox

**P:** ¿Constituye Killyox un estado mayor por sí solo?

**R:** No

**P:** ¿Killyox el Exiliado puede todavía utilizar la Bandera de Yllia, el Cuerno de la Manada y el Ornamento del Condenado?

**R:** No, sólo un Jefe de Manada es digno de portar estos artefactos.

### Mercenarios Keltois

**P:** ¿Los bárbaros mercenarios Keltas son considerados como Sessairs en un ejercito de este pueblo? ¿Y los bárbaros mercenarios Keltas son considerados como Drunes en un ejercito de este pueblo?

**R:** Dos veces sí.

**P:** ¿Un músico y un portaestandarte mercenarios Keltas puede formar un estado mayor con un Comandante Sessairs o Drune?

**R:** Sí

### Tratamientos Dirz

**P:** ¿Cuál es el límite de tratamientos que se pueden acumular sobre la misma figura?

**R:** No existe ningún límite, pero no es muy aconsejable poner todos los huevos en la misma cesta.

### Wolfen y Devoradores

**P:** ¿Un hechizo u objeto reservado a los Wolfen es accesible a los Devoradores y un efecto que afecte a un Wolfen afecta también a un Devorador?

**R:** Los objetos y hechizos reservados a los Wolfen no pueden ser utilizados por los Devoradores. Estos, son también Wolfen, pero no en términos de juego.

**P:** Kaëlis el Elfo del clan Wolfen ¿Es considerado como un Wolfen y puede así beneficiarse de los artefactos y otros efectos reservados a los Wolfen?

**R:** No, la regla precisa que cuando el clan está al completo, Kaëlis no cuenta para el porcentaje de Aliados, forma parte del ejercito principal. Por tanto no es considerado como un Wolfen y no puede beneficiarse de los efectos reservados a los Wolfen.

# - XX - ERRATAS

Ésta sección lista las correcciones que deben ser añadidas a algunas cartas del juego.

- **Brutalidad de las Sombras:** El culto de este milagro es Universal y no Meandros de las Tinieblas.

- **Canto de los Poseídos:** Este milagro debe ser lanzado al principio de la fase de Movimiento.

- **Cornamenta del Ciervo:** Este milagro debe ser implorado al principio de la fase de Movimiento, justo después de la tirada Táctica.

- **Divagación Odiosa:** La dificultad de este hechizo es igual a la puntuación más baja de Disciplina de entre las dos figuras objetivo. Debe precisarse que las dos figuras deben encontrarse en el alcance del sortilegio. El valor a tener en cuenta es el de la figura misma, no un valor eventualmente transmitido por Mando.

- **Don de la Luna:** Nuevo texto.

Este hechizo debe ser lanzado al principio de la fase de Movimiento, justo después de la Tirada Táctica. El objetivo debe pasar un chequeo de DIS de un resultado igual al resultado final de la tirada de Encantación. En caso de fallo aplica el efecto correspondiente a la diferencia entre estos dos resultados. Si el objetivo obtiene un 1 en su Tirada de DIS, considera que el resultado final de este chequeo es 0.

1 a 5: el objetivo esta Aturdido.

6 a 10: el objetivo considera el Coraje del Mago como Miedo.

11 a 15: en su activación, el objetivo debe cargar a la figura enemiga más cercana salvo si se encuentra ya en contacto con un adversario.

16 a 20: en su activación, el objetivo debe huir hacia el borde de la mesa mas cercano. Si se encuentra en contacto con un adversario, debe intentar Destrabarse.

21 o +: el objetivo pasa inmediatamente al entero control de Mago.

Si el objetivo se encuentra bajo la influencia del hechizo, debe intentar un nuevo chequeo de DIS de la misma dificultad que el primero al principio de cada turno siguiente, justo después de la Tirada Táctica. Si este es un éxito el hechizo deja de tener efecto. En caso de fallar, redefinir el efecto del hechizo teniendo en cuenta el nuevo resultado de la Tirada de Dis. Este hechizo no tiene efecto sobre los Muerto-Vivientes y las Criaturas Elementales.

- **Égida Elemental:** El tipo de gemas que se requieren para lanzar este hechizo no son « Luz » sino « Neutral ».

Además, la carta de este hechizo debería tener X en la corona Elemental. En realidad, su coste en gemas es igual al del hechizo objetivo. Si el hechizo objetivo tiene un coste variable, el coste de la Égida es igual al numero de gemas usadas para lanzarlo (sin contar las gemas utilizadas para mejorar la maestría).

Égida Elemental SOLO funciona sobre sortilegios de las vías Elementales y de Primagia.

- **Exaltacion guerrera:** La duración de este milagro es: hasta el final del turno.

- **Guerreros Khor sobre Razorback:** Todos los Guerreros Khor sobre Razorback están equipados con armas Khor, incluso si no está precisado en su equipo.

- **Invocación del Elemental de Fuego:** El mantenimiento del Elemental de Fuego o el desplazamiento del marcador de comportamiento tiene lugar después de la tirada de Recuperación.

- **Kithairin Saar:** Kithairin Saar es una Sombra.

- **Lor-Arkhn el Enajenado:** Como todos los Bombarderos Enanos, Lor-Arkhn debe lanzar 2d6 en las tiradas de Presión de su cañón.

- **Maestría de los Vientos:** Este hechizo debe ser lanzado al principio de la fase de Movimiento.

- **Ojo de la Segadora (Carnet de Viaje II):** Los bonus unidos a este artefacto sólo se adquieren si el portador mata a un adversario.

- **Sanción:** El hechizo « Sanción » puede lanzarse dos veces al mismo objetivo en el transcurso de un mismo turno.

- **Terror Primario:** Este hechizo debe ser lanzado al principio de la fase de Movimiento.

- **Valor de Endymion:** Sólo en los hechizos en que la dificultad es fija y cifrada pueden ser ligados al valor de **Endymion**.