



**LUDIC
DRAGON
GAMES**



**Dungeon
Universalis**

FAQS actualizas el 23-05-2024

[REGLAS GENERALES](#)

[REGLAMENTO](#)

[BESTIARIO I](#)

[CARTAS TAMAÑO POKER](#)

[CARTAS MINIEURO](#)

[CARTAS DE BESTIARIO](#)

[LIBRO DE AVENTURAS Y CAMPAÑA I](#)

[OTROS COMPONENTES](#)

REGLAS GENERALES

FAQ Reference	PREGUNTA	CONTESTACIÓN
General 01	Un personaje convertido en hombre lobo o bajo los efectos de un hechizo cambiapielos. ¿Se beneficia de los efectos de una poción tomada antes de transformarse? ¿Pueden usar Fortuna con su perfil de criatura?	Sí, se beneficia de los efectos de la poción y de los puntos de Fortuna (el personaje es el mismo, aunque se transforme).
General 02	Golpe brutal sirve para impactar a personajes invulnerables con 4,5 y6?	Así es, la habilidad indica que se consideran críticos los resultados de 4, 5, o 6.
General 03	Con Ataques rápidos y un tridente (pifia doble 1,2 y 3), se pifia con doble 1 en los 3d6 o con doble 2 y 3 también?	Se pifia con doble 1, 2 o 3. Sucede lo mismo con todas las armas donde hay más probabilidades de cometer crítico. Espada dentada, Mangual... son armas cuyo manejo y forma te exponen a cometer más críticos. Por tanto, la habilidad "Ataques rápidos" no es aconsejable que sea combinada con dichas armas.

General 04	Un Elemento Especial Alimañas, que recibe el doble de daño de un proyectil mágico ¿Cómo se gestiona con hechizos de área? Se calcula el objetivo principal x2 y el área x2 o no se tiran los dados por el daño de área?	Considera las alimañas como objetivo únicamente. (como si ocupasen una casilla, por entendernos).
General 05	¿Equipar un escudo se puede hacer con Desenvainar arma estando trabado?	Desenvainar se refiere a armas (precisamente por entender que es relativamente rápido desenvainar un arma, pero no es rápido colocarse un escudo que llevas a la espalda).
General 06	¿Con ganzúas equipadas se puede llegar a +4 para abrir cerraduras?	El máximo de modificadores es +3. Se aplica a todo (habilidades, compañeros, objetos...) excepto en caso de objetos mágicos, objetos especiales o hechizos (por ser efectos temporales o mágicos). En estos casos sí podrá alcanzarse hasta un +5.
General 07	<p>Sobre la habilidad "escolta". Surgen varias dudas en cuanto al tempo de utilización. Te pongo las premisas y me dices cómo funciona:</p> <p>1. Es una habilidad pasiva, ¿con lo que necesita un desencadenante o debes elegir el aliado a escoltar de los que tengas adyacentes al acabar el turno de los héroes?</p> <p>2. Si necesita desencadenante, o sea un ataque a un aliado adyacente al escolta. ¿Puede elegirse escoltar antes de ese ataque (para que el JOA cambie de objetivo o confundir al JO) o sólo puede decidirse aplicar escolta cuando un aliado es seleccionado como objetivo?</p>	<p>1. Necesita un desencadenante.</p> <p>2. Solo se puede aplicar la habilidad cuando un aliado es seleccionado como objetivo.</p>
General 08	<p>Los luchadores cuerpo a cuerpo que tienen armas a distancia o arrojadizas las usan antes de ir a atacar.</p> <p>Hay enemigos equipados con una daga que es un arma arrojadiza. ¿Significa esto que estos tipos prefieren lanzar sus dagas antes de ir al cuerpo a cuerpo?</p>	<p>Recuerda que DUN es un sistema ideado para que un Jugador Oscuro humano use las criaturas con una gran variedad de opciones tácticas de combate. Se agregó posteriormente un sistema cooperativo que, por estos motivos, posee una ingente cantidad de posibilidades. Por eso te decimos en el reglamento que pienses en el comportamiento más efectivo para cada criatura en cada caso que tengas dudas. Como orientación, considera en estos casos como armas arrojadizas solo aquellas armas que no pertenecen al mazo de armas cuerpo a cuerpo. Es</p>

		decir, salvo que se diga lo contrario en el comportamiento específico de la criatura, una daga será un arma de cuerpo a cuerpo.
General 09	Elegir equipo. Si hay más jugadores que quieren un objeto y no hay más cartas disponibles, ¿pueden elegirlo igualmente?	Siéntete libre de adaptar DUN para tus intereses. Por ejemplo, hay pocas armaduras superiores o pocas armas eficaces para evitar que todos los héroes terminen usando el mismo tipo de objetos (pero si quieres un grupo de elfos. Los objetos comunes o especiales tienen un número concreto que ayuda a forzar a que los héroes tengan variedad de objetos. Los grupos de testeo jugamos siempre con la limitación indicada en el número de cartas. A su vez, las cartas son limitadas, las ideas no. Por tanto, si quieres saltarte esa limitación, adelante.
General 10	¿Se considera grande una sección de exactamente 40 casillas? (Sería mejor poner "40 o más" o "41 o más" para evitar que esta duda).	El reglamento indica: "Si tiene más de 40 casillas se considerará de tamaño grande.". Por tanto, 41 o más. Con 40 casillas no es una sección grande.
General 11	Repetición de tiradas ¿Se puede utilizar una repetición de tirada para volver a tirar sólo algunos dados si se tiraron varios?	Una repetición de una tirada significa repetir la tirada completa (todos los dados de esa tirada). Si una habilidad indica que se puede repetir un dado, entonces se repite un dado.
General 12	El significado de héroe no está claro (muchos juegos tienen personajes malvados a los que las reglas se refieren como héroes). Deberíamos nombrar como criaturas a todo ser controlado por el Jugador Oscuro.	El juego se terminó de editar en 2019 y el término "personaje" se estableció por varios motivos, largos de explicar. En cualquier caso, en la medida en que podemos, desde 2020 hacemos referencia al término "criatura".
General 13	¿Debe un héroe o personaje terminar toda su activación antes de empezar otra? (Implícito Sí, pero no se afirma del todo).	Sí, como se indica en la página 11. "El orden de activación se consensuará cada turno según los intereses del grupo. Una vez terminada la activación de un héroe, se hará lo mismo con el siguiente, hasta que todos se hayan activado."

General 14	Fin de la partida Tercer punto mal redactado. Creo que quieres decir "La misión se completa y los héroes acuerdan terminar el escenario". Sólo tienen esta opción una vez, en el instante en que se completa la misión. Si no acuerdan terminar el escenario en ese momento, el escenario termina una vez que todos los héroes han sido noqueados o han abandonado el escenario". (Creo que esta es la intención. Ya que el segundo punto sólo se aplica si la misión no se completa, si todos los héroes abandonan después de completar la misión el escenario no termina).	Bien, puedes usar tu nuevo párrafo sugerido para explicarlo mejor.
General 15	¿Puede un personaje con una Inteligencia de exactamente 2 realizar pruebas de Destreza? (Sugerir redactar como '2 o menos' o '1 o menos' para evitar dudas).	No pueden realizarse pruebas de Destreza con Inteligencia 1 o menor.
General 17	En las tiradas enfrentadas, si hay un empate, ¿los modificadores a la tirada original también se aplican a la tirada de desempate?	Si hay una nueva tirada de desempate, aplica los modificadores. Normalmente no hay nuevas tiradas para desempatar, sino que se desempata con el valor de Agilidad (combates cuerpo a cuerpo) o Inteligencia (dispersar hechizos).
General 19	¿La tirada de recuperación sólo se hace si el personaje ya no está en el lugar que aturde?	Para esto es mejor conocer el caso concreto. Si el personaje está en un lugar donde queda aturdido automáticamente, entonces no merece la pena que tire para recuperarse del aturdimiento al inicio de su activación.
General 22	Casillas ocupadas, página 19. ¿El "ellos" de este párrafo se refiere al personaje que se mueve o al personaje aliado que no se mueve?	Se refiere al personaje o criatura que se mueve.
General 27	Nadar. ¿El párrafo "además" se aplica a todos los personajes que nadan o sólo a los que tienen Agilidad negativa al final de su activación?	A todos los personajes.
General 28	Grandes saltos ¿El -1 por estar adyacente a un enemigo se refiere a enemigos adyacentes al inicio de la activación, al inicio del salto, al final del salto, al final del movimiento o a alguna combinación?	Si está adyacente a un enemigo en el momento de realizar el salto.
General 35	Mover muebles. Si el personaje es más grande que el mueble que va a mover, ¿sigue siendo necesaria una prueba de fuerza o es automática?	La prueba de Fuerza es necesaria si el elemento es de la misma altura que el personaje. Si el personaje es de mayor altura, mueve el elemento automáticamente.
General 36	Persuadir mediante el miedo. ¿Se ve modificada por penalizaciones acumuladas por anteriores chequeos fallidos de Persuadir mediante la Inteligencia? ¿Lo impide un error previo en un chequeo de Persuadir mediante la Inteligencia?	Son pruebas diferentes. En las aventuras no vas a encontrar un suceso donde te pidan ambos tipos de persuasiones.

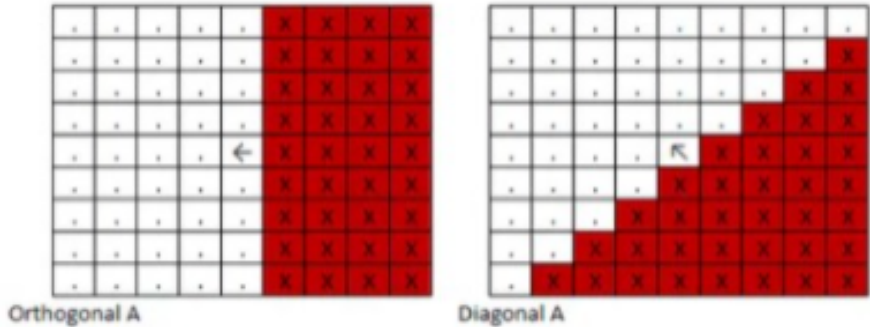
	¿Puede un héroe intentar esto después de fallar un chequeo de Persuadir mediante Inteligencia?	
General 41	Colocación de Enemigos. Si el Jugador Oscuro no puede colocar enemigos porque no hay lugares legales para colocarlos (no hay espacios vacíos a más de 2 espacios de cualquier héroe), ¿se dejan de colocar y se pierden?	No se colocan. Por tanto, el Jugador Oscuro no paga los puntos de reserva que costaban las criaturas que no puede colocar.
General 50	Distancia. Para armas con un alcance impar, ¿se redondea "la mitad del máximo" de la forma habitual? (por ejemplo, ¿disparar un arma de alcance 9 a un objetivo a 5 espacios de distancia genera daño extra por críticos)?	Aplica la regla descrita en la página 11. "Redondeos: salvo que se indique lo contrario, todos los redondeos durante el juego se harán hacia abajo (siendo siempre el mínimo 1)."
General 55	Empujar. ¿La línea final "sólo caer en foso o acantilado..." también impide empujar en obstáculos que no sean foso/acantilado cuando hay casillas vacías libres? (ej. Las tres casillas en las que un personaje de tamaño 2 puede ser empujado incluyen una casilla vacía, un foso y una mesa. ¿Puede ser empujado hacia la mesa?)	Una casilla libre es una casilla libre. Una mesa es mobiliario, está ocupando la casilla (aunque puedas subir a la mesa, la casilla no está libre).
General 56	Objetivos fijos. ¿La reducción de armadura es permanente o sólo para este ataque?	Solo para ese ataque.
General 57	Desenfundar un arma. ¿El -1 a la habilidad de combate es permanente, sólo para ese turno o sólo para el primer ataque realizado?	Tienes -1 durante el turno en que decides desenvainar.
General 58	La intención del combate desarmado es clara, pero debería indicar que el +1 a la armadura es sólo contra el ataque desarmado.	Sí, la armadura del objetivo no aumenta para siempre (creemos que es bastante lógico). Solo aumenta mientras sea atacado por un personaje desarmado.
General 59	¿Es "misión" sinónimo de "escenario"?	Generalmente los escenarios tienen una sola misión, pero puede haber varias misiones que completar dentro de un mismo escenario.
General 60	Empujar. Esta sección se refiere a ser empujado a casillas individuales - ¿qué ocurre cuando se empuja a un personaje grande y las casillas a las que es empujado son diferentes entre sí, por ejemplo, una tiene un foso y la otra está vacía? ¿Importaría si el foso es lo suficientemente grande como para contener al personaje grande?	Si el personaje o criatura de tamaño grande ocupa una casilla de foso, cae al foso, aunque el foso ocupe menos tamaño que su propia peana.
General 64	Efectos permanentes. Si un hechicero detiene voluntariamente los efectos de un hechizo permanente, ¿requiere esto alguna acción? ¿Eliminar inmediatamente el -1 aplicado al lanzamiento de otros hechizos? (supongo que sí)	En este caso, considera que el hechicero debe decidir al inicio de su activación si mantiene un hechizo permanente o no.
General 65	Dispersar hechizos. Supongo que la sección "Los hechizos no pueden ser disipados mientras el enemigo esté a distancia cuerpo a cuerpo" se refiere a la ubicación del personaje que realiza la	Así, se refiere al personaje que intenta realizar la dispersión.

	disipación, no al personaje que lanza el hechizo o a su objetivo.	
General 66	Dispersar hechizos. ¿El personaje que realiza la disipación necesita tener línea de visión con el lanzador y/o el objetivo?	No.
General 68	Área de efecto. ¿Cuenta la casilla objetivo para el radio? (es decir, ¿un valor de 1 afecta sólo a la casilla objetivo, o a la casilla objetivo más todas las adyacentes?)	No. Si indica 1, es que tiene un radio de 1 casilla. Es decir, afecta a todas las miniaturas adyacentes al objetivo del hechizo. Si el radio es 3, afecta a todas las miniaturas situadas a 3 casillas o menos del objetivo del hechizo.
General 69	Cuando un personaje está temporalmente en un bando diferente, por motivos de reglas u otros factores que afectan de forma diferente a aliados y enemigos, ¿también permanece en su bando original?	No, mientras te encuentras temporalmente en un bando, no puedes estar en el otro al mismo tiempo.
General 70	Derribado. ¿Significa "defender y disipar normalmente" que el -1 a sus estadísticas no se aplica en esos casos?	Significa que puedes dispersar y defenderte, pero tienes -1 a tus atributos.
General 73	Escudado. Una vez declarado que se va a utilizar el escudo, ¿durante cuánto tiempo se aplica la capacidad de repetir la tirada? Supongo que durante el resto del turno enemigo, pero no se especifica.	Durante el resto del turno enemigo.
General 74	Venganza. Cuando la facción que mató al héroe no es conocida, no es aplicable o es otro jugador (¿resultado de fallo crítico quizás?) ¿este resultado se trata como Muerte, se vuelve a tirar o se aplica excepto la habilidad Odio?	Entonces tendrá Odio hacia la criatura que lo mató. Si se da el extraño caso de morir debido a una trampa y no haber facción en esa aventura, tú decides: repetir la tirada o aplicar el resultado de Venganza, pero sin tener Odio hacia ninguna criatura.
General 75	Aumenta el desafío. ¿La primera opción está en 101 VP (redondeado hacia arriba), 113 (redondeado normalmente), 125 (redondeado hacia abajo) o algún otro número?	Aplica la regla descrita en la página 11. "Redondeos: salvo que se indique lo contrario, todos los redondeos durante el juego se harán hacia abajo (siendo siempre el mínimo 1)."
General 76	Aumentar el Desafío. "Como máximo, una criatura aumentará sus PV habituales en 25" ¿significa que este aumento sólo se aplica a una criatura? (Creo que "una" debería ser "cada", pero no estoy seguro).	Efectivamente, debería decir "cada criatura".
General 77	Descartes y Límite de Cartas. Si el Jugador Oscuro descarta cartas debido al límite de tamaño de la mano, ¿obtiene los puntos de reserva que ganaría con un descarte voluntario?	Obtiene los Puntos de Reserva.
General 78	Cartas de encuentro. ¿El presupuesto al que se refiere el penúltimo punto es el presupuesto inicial del Jugador Oscuro para la partida o el presupuesto de la carta que se está jugando?	El presupuesto inicial para la partida.

General 79	Niveles de las criaturas. ¿Se refiere esto a las criaturas reveladas hasta ahora por el jugador oscuro o a las que pretende usar al final del escenario en general? Si es esto último, ¿qué ocurre si el jugador oscuro despliega un número insuficiente de criaturas antes de que los héroes se vayan/sean derrotados?	No sucede nada porque es una norma para evitar el abuso de ciertas criaturas o situaciones. Si el Jugador Oscuro quiere romperla, es su decisión. Si no quiere romperla, entonces debe preocuparse por cumplirla. Es sencillo, si colocas primero criaturas de nivel tropa, entonces después podrás colocar criaturas de nivel superior. Es la mejor manera de asegurarse que se cumple la norma. No obstante, observa las posibilidades de Bestiario de este juego. Si quieres, por motivos de trasfondo o porque te apetece, puedes ignorar parcialmente esta norma, pero al menos intenta cumplirla lo máximo posible para evitar abusos.
General 80	Si el objetivo de una misión es alcanzar la casilla de salida pero solo 1 héroe consigue llegar, y el otro no. Se considera que uno ha cumplido la misión y el otro no? O han fracasado ambos??	El grupo de héroes actúa como grupo, no es una competición entre ellos. Si deben eliminar a un Líder y este cae, lo consigue el grupo (incluso aunque uno de ellos no haya participado en el combate). Lo mismo con las metas. EN cualquier caso, puede haber misiones específicas donde se indique "TODOS los héroes deben alcanzar la meta". En este caso concreto, la misión solo se cumple si todos alcanzan la meta.

REGLAMENTO

FAQ Referencia	PÁGINA	PREGUNTA / ERROR	ACLARACIÓN
Rulebook 01	14	Sobre el párrafo del primer uso de la Fortuna, ¿Significa que, en caso de caer a un abismo, con un segundo punto de Fortuna gastado lograrías superar dicho abismo?	No, con un segundo punto de Fortuna lograrías evitar el suceso (la caída). Es decir, el segundo punto de Fortuna te garantiza que hayas obtenido un resultado de 5 o más en 1D6 para evitar los efectos de la caída. Pero no has superado el abismo (imagina que, en el momento en que decidías saltar, algo te ha hecho pensar en detenerte y no saltar en ese momento).

Rulebook 02	31	¿La línea de vision para realizar un ataque a distancia podría pasar por una esquina entre dos figuras?	Sí. Cada personaje/criatura ocupa la casilla completa, pero hay LdV si la trayectoria pasa de forma exacta entre dos casillas, por el vértice de ambas. Si jugases con las reglas opcionales de pulgadas (sin casillas), entonces cada personaje solo ocuparía su peana y en ese caso sí que podría haber LdV más clara (según las peanas).
Rulebook 03	33	Sobre la LdV. Preguntan qué diagrama sería correcto.	El ortogonal A y Diagonal A.
		 <p>Orthogonal A</p> <p>Diagonal A</p>	
Rulebook 04	56	En el ejemplo A, Borgron mueve 3 casillas, sale de una Zona de Seguridad pero no tira el Dado de Escenario por ello.	Efectivamente, Borgron también debería lanzar el Dado de Escenario en cuanto sale de su Zona de Seguridad.
Rulebook 05	66	Turno 1. Borgron se mueve 4 casillas pero no tira el Dado de Escenario por moverse fuera de una Zona de Seguridad.	Efectivamente, Borgron también debería lanzar el Dado de Escenario en cuanto sale de su Zona de Seguridad.
Rulebook 06	93	Eventos de Viaje: el ejemplo debe estar mal, debería tirarse un Eventos de Viaje en una Llanura para salir de Sudfall, luego otro para entrar en un territorio con Llanura, y luego una tirada de Eventos de Viaje en un Castillo para entrar en el Castillo de Norkfall.	Así es, los jugadores deben realizar la Tirada de Eventos de Viaje en 3 ocasiones según el ejemplo: -Al salir de Sudfall (llanura) -Al entrar en el territorio (llanura) -Al entrar en Norfall (castillo)
Rulebook 07	96	Marcadores de Peligro: después de la siguiente frase: "En cuanto un marcador de peligro alcance el mismo territorio en el que se encuentran los héroes, se deberá robar una carta aleatoria de "Campaña en Peligro", resolviendo el evento descrito en ella."	Deberíamos añadir: "Después, elimine el Marcador de Peligro del mapa".
Rulebook 08		¿Se puede activar a criaturas invocadas durante un turno y, posteriormente, durante la activación del hechicero que las invocó, retirarlas para poder lanzar un hechizo que invoque nuevas	Aunque eso puede hacerse según el reglamento (estás gastando mucho Maná), te recomendamos que no lo hagas (en ciertas situaciones puede ser abusivo).

		criaturas que puedan activarse en el mismo turno en que fueron retiradas las anteriores?	
Rulebook 09		Si mi héroe con la habilidad "invulnerable" con una armadura de 3 recibe daño de trampa y la trampa saca 6,5,4,4. ¿Recibo 1 de daño sólo por el resultado de 6 o 4 puntos de daño porque saqué un 6 y todos los resultados igualan o superan mi armadura?	Si recibes daño de una trampa (u otro tipo de ataques en los que no hay tirada para impactar) y en uno de los dados lanzados obtienes un 6, entonces todos los dados que igualen o superen tu Armadura te infligen daño. Por lo tanto, en el ejemplo, recibes 4 de daño porque sacaste un 6.

BESTIARIO I

FAQ Referencia	PÁGINA	FACCIÓN	PERFIL	ERRATA	ACLARACIÓN
Bestiario I	37	Imperio de Pulse	Cazador	Indica Armadura 3/4 pero no aparece indicada en el equipo.	En Equipo, añadir "Armadura de cuero", ya aplicada en el perfil.

CARTAS PÓKER

FAQ Referencia	NÚMERO DE CARTA	TIPO CARTA	PREGUNTA / ERROR	ACLARACIÓN
Poker cards 01	CL20	Pícaro	Can't use two-handed weapons	Can't use two-handed melee weapons.
Poker cards 02	FU22	Trampilla	En la carta dice que pasas un turno entero transitando de una a la otra y que al principio del próximo turno apareces encima de la otra trampilla. Que sucede si 3 personajes entran en un turno por una trampilla y al siguiente llegan a una habitación con monstruos? Solo se coloca un personaje que	A menudo las trampillas están colocadas en secciones pequeñas donde no pueden colocarse monstruos. Pero no siempre es así y en alguna aventura puede suceder. En cuanto aparezca el primer héroe en la casilla de trampilla, coloca a los demás héroes del grupo, de cuantos pueden entrar en el mismo turno, en las casillas adyacentes al primero (de

			es el que tira iniciativa o se colocan los 3 personajes que entraron por la trampilla aunque no se pueda colocar mas que uno sobre esta segun dice la carta?	forma que este quede frente a posibles criaturas que puedan estar en esa sección). Si hay monstruos en la sección, tira iniciativa como si hubieras abierto una puerta normal. En caso de que el héroe pierda la iniciativa, puede permanecer en la casilla de la trampilla, pero solo en ese caso.
Poker cards 03	HE13	Cryxx, El mago cristalino	No indica Maná	Debe tener Maná 8
Poker cards 04	HE30	Celestial bardo Arael	No indica Maná	Debe tener Maná 4
Poker cards 05	DP10	Jugador Oscuro - Criatura especial	No queda claro cómo se aplican nuevas habilidades a la criatura, lanzando 3D6.	Aplícalo del mismo modo que se indica para los Líderes (Habilidades extra) en la página 64 del reglamento.
Poker cards 06	DP57	Jugador Oscuro - Piel dura	Sugerencia de cambio	Si esta carta se aplica a una criatura de nivel campeón, duplica el coste de esta carta en Puntos de Reserva. Si se aplica para una criatura que es Líder, triplica el coste de esta carta en puntos de Reserva.
Poker cards 07	DP74	Jugador Oscuro - Hábil	Sugerencia de cambio	Si esta carta se aplica a una criatura de nivel campeón, duplica el coste de esta carta en Puntos de Reserva. Si se aplica para una criatura que es Líder, triplica el coste de esta carta en puntos de Reserva.
Poker cards 08	DP76	Jugador Oscuro - Mejorar guerrero	Sugerencia de cambio	Si esta carta se aplica a una criatura de nivel campeón, duplica el coste de esta carta en Puntos de Reserva. Si se aplica para una criatura que es Líder, triplica el coste de esta carta en puntos de Reserva.
Poker cards 09	DP	Jugador Oscuro	ONLY ENGLISH VERSION	ONLY ENGLISH VERSION
Poker cards 10	MA5	Agua- ola enorme	En la versión en español pone: "objetivo y adyacentes, infligiendo 2 dados de daño a todos" es decir, no solo hace daño a enemigos sino a todos los personajes en	Infliges los efectos al objetivo y a los enemigos del hechicero adyacentes a dicho objetivo.

			su radio.	
Poker cards 11		ONLY ENGLISH VERSION	ONLY ENGLISH VERSION	ONLY ENGLISH VERSION
Poker cards 12	MA42	Rúnica- terremoto	¿Cuál es la altura del foso?	"Considera la grieta profunda como un pozo con una altura de 4".
Poker cards 13	PL10	Guardias	Dice la carta: "Si no se paga al prestamista tras finalizar la aventura siguiente al préstamo, descubre la carta "Guardias"." ¿Cuándo se descubre la carta Guardias?	Si no se paga al prestamista tras finalizar la aventura siguiente al préstamo, descubre la carta "Guardias" en cuanto entres en una nueva población.
Poker cards 14	RF2	Cartas de referencia rápida		Acciones posibles. Quitar el texto "No mover" cuando se indica la acción "Registrar habitación" (esta limitación era de la versión anterior)
Poker cards 15	MA 146	Escudo de guerra	Pregunta sobre el hechizo escudo de guerra. Como hay que tratar este escudo? Me explico. Yo entiendo que hace falta una mano libre para usarlo pero que al ser mágico no pesa ni tiene restricciones por profesión. Si no no le veo gran ventaja. Es así?	El escudo requiere una mano libre para usarse (si el héroe no la tiene libre en el momento de beneficiarse del hechizo, haz el cambio de equipo oportuno de forma automática sin gastar acción rápida). El héroe tiene los beneficios de usar un gran escudo. Dado que es un hechizo, ignora restricciones por profesión y no pesa nada.

CARTAS MINIEURO

FAQ Referencia	NÚMERO DE CARTA	TIPO CARTA	PREGUNTA / ERROR	ACLARACIÓN
Mini euro cards 01		ONLY ENGLISH VERSION		
Mini euro cards 02	NA7	Embestida	¿Puedes derribar a todos los enemigos?	No puede aplicarse contra Líderes ni contra enemigos de mayor tamaño.

Mini euro cards 03	CM29	Maestro en combate	Esta habilidad tiene interpretaciones, procedemos a aclararla y además nerfearla un poco.	Esta habilidad te permite realizar un ataque extra a otro enemigo adyacente. Es decir, el ataque extra que obtienes debido a estar adyacente a dos enemigos, no te permite concentrar tu ataque normal y el ataque extra contra la misma criatura. Has de iniciar tu activación adyacente a dos enemigos y no puedes realizar los dos ataques contra un mismo enemigo. A su vez, añadimos que esta habilidad solo puedes realizarla contra enemigos con quienes estabas adyacente al inicio de tu activación.
Mini euro cards 04	CO9	Instrumento musical	Añade +1 para lanzar y dispersar hechizos del Saber de Interpretación.	Añade +1 para lanzar hechizos del Saber de Interpretación y +1 para dispersar todo tipo de hechizos. A su vez, consideramos que puede emplearse este objeto con una sola mano.

CARTAS DE BESTIARIO I

FAQ Reference	NÚMERO DE CARTA	TIPO CARTA	PREGUNTA / ERROR	ACLARACIÓN
		Cartas de Bestiario I	Criatura: Espectro (Criaturas de la noche). Tiene diferente PV en el libro de bestiario.	Debe tener un coste de PV 12

LIBRO DE AVENTURAS Y CAMPAÑA I

FAQ Referencia	AVENTURA	PÁGINA	ERRATA	ACLARACIÓN
Libro de aventuras I - 01	M5 Rescatar a Daniel		No es un error, pero la aventura es realmente complicada.	Hacer que Daniel tenga Movimiento 6. Dar +1 turno para los héroes
Libro de aventuras I - 02	M33 Aventura de Cazar lobos		No es un error, pero la aventura es realmente complicada salvo con ciertas combinaciones de héroes.	Añade 2 turnos extra de duración.

OTROS COMPONENTES

COMPONENTE	PREGUNTA / ERROR	ACLARACIÓN
Standees Bestiary box I	Hay saltos en la numeración	<p>Cada standee tiene una numeración (la ubicación de esta también identifica la espalda de la figura), que coincide con la numeración del perfil de la criatura en el Bestiario, tal y como se explica en las reglas y en el Bestiario. Hay 4 tamaños: XL (enorme), L (grande), M (mediano), S (pequeño).</p> <p>Hay algunos espacios vacíos en la numeración (sólo unos pocos). Esto se ha hecho para respetar a los que tienen la primera versión del juego y no romper su numeración. En la edición revisada se han eliminado algunos personajes y se han sustituido por otros para mejorar la experiencia de juego con las facciones que se utilizan en las aventuras oficiales publicadas hasta ahora (incluidas en el pack de actualización). Estos espacios vacíos se rellenarán en el futuro con nuevos personajes.</p>
Tile Set I	Hay saltos en la numeración, 9 y 111	Así es. No busques esas losetas. Aunque se detectó el error, se ha mantenido para favorecer a quienes tienen la primera versión del juego. Considera como 9 el contador de Jugador Oscuro. La 111 está incluida en Tile Set II.