



FAQs y errata oficiales, Versión 1.4b

Este documento contiene correcciones a las reglas de *Warhammer Underworlds: Shadespire* y proporciona respuestas a las preguntas más frecuentes de los jugadores. Dado que se actualiza periódicamente, tiene un número de versión; cuando se hacen cambios se actualiza el número de la versión y los cambios respecto de la versión anterior, y se destacan en color **magenta**. Cuando aparezca una letra junto al número, por ejemplo 1.1a, implicará que tiene una actualización local, presente sólo en ese idioma, para puntualizar alguna traducción u otra corrección menor.

ERRATA

Página 14 – Secuencia de juego

Añade la siguiente sección:

Secuencia

Si un jugador tiene dos o más habilidades que deberían resolverse a la vez (por ejemplo, al inicio de la fase de acción) elige en qué orden se resuelve. Si dos jugadores tienen habilidades que se resuelven a la vez, desempatan (ver debajo). El ganador resuelve una habilidad primero, luego el perdedor resuelve una habilidad. Siguen resolviendo habilidades en el mismo orden hasta que todas las habilidades que quisieran resolver se hayan resuelto. Un jugador puede escoger no resolver una habilidad en este punto, pero si lo hace no puede resolver más habilidades en este momento.

Ten en cuenta que hay reglas diferentes para reacciones, muchas de las cuales se resolverán simultáneamente, pero sólo una se podrá jugar en un momento dado (ver página 24).

Page 14 – Repetir tiradas y tiradas de desempate

Sustituye el segundo párrafo por el siguiente texto:

“Los desempates se usan en varias situaciones (por ejemplo, para decidir quién coloca tableros antes). Cuando las reglas te pidan resolver un desempate, cada jugador coge cuatro dados cualesquiera y los tira para contabilizar el número de éxitos críticos (los símbolos ☼). El jugador con el mayor número de símbolos ☼ gana. Si más de un jugador empatata al obtener el mayor número de ☼, o si ningún jugador obtiene un ☼, los jugadores que hayan empatado cuentan el número de ☼ obtenidos. El jugador empatado que haya obtenido el mayor número de ☼ gana. Si sigue dándose un empate, los jugadores empatados cuentan el número de ☼ obtenidos. El jugador empatado que haya obtenido el mayor número de ☼ gana. Si sigue dándose un empate, los jugadores resuelven un desempate y proceden del modo descrito tantas veces como sea necesario hasta determinar un ganador.”

Página 16 – Coloca los marcadores de objetivo

Sustituye el segundo párrafo por lo siguiente:

“Baraja los marcadores de objetivo boca abajo y colócalos junto al campo de batalla. El jugador que colocó el primer tablero toma un marcador de objetivo y lo coloca (sin mirar el anverso) boca abajo en cualquier hexágono completo del campo de batalla que no sea un hexágono inicial, uno bloqueado o uno situado en los extremos (los hexágonos completos más exteriores que bordean el campo de batalla). A continuación los jugadores se turnan para colocar los restantes marcadores de objetivo, con la restricción adicional de que ninguno de éstos puede situarse a dos hexágonos de otro marcador de objetivo. El último marcador de objetivo, y cualquier otro marcador que no pueda colocarse debido a estas restricciones, se coloca siguiendo las mismas reglas, excepto que puede situarse en uno de los extremos. Una vez colocados todos los marcadores de objetivo, dales la vuelta y revela el anverso.”

Página 17 – Coloca a los guerreros

Añade la siguiente frase al final del párrafo:

“Un guerrero no podrá ser situado en un hexágono que ya está siendo ocupado por otro guerrero, ya sea en este momento o en cualquier momento durante la partida.”

Página 17 – Cartas de ardid

Sustituye el segundo párrafo de esta sección por la siguiente frase:

“Tendrás oportunidad de jugar estas cartas en el ciclo de poder que sigue a cada activación (pág. 22).”

Página 20 – Éxito crítico

Añade esta frase al final del último párrafo de esta caja:

“Si una acción de Ataque tiene éxito, también resulta en un golpe crítico.”

Página 21 – Fuera de combate

Sustituye el primer párrafo por lo siguiente:

“Cuando un guerrero sufre daño igual o superior a su atributo Heridas (mostrado por los marcadores de herida que tenga en su carta) queda fuera de combate. Retíralo junto a sus marcadores del campo de batalla, y retira todos los marcadores de su carta de guerrero. El otro jugador gana 1 punto de gloria (pág. 30) y toma un marcador de puntos de gloria.”

Páginas 22 y 31 – Guardia

Añade el siguiente texto al final de este párrafo:

“Un guerrero que ya esté en Guardia no puede efectuar esta acción para ponerse en Guardia.”

Página 27 – Multijugador









Añade la siguiente sección:

Secuencia

Si las habilidades de dos o más jugadores deberían resolverse a la vez, desempatan. El ganador resuelve una habilidad en primer lugar, luego el perdedor del desempate resuelve una habilidad. (Si hay tres o cuatro jugadores con habilidades que deberían resolverse simultáneamente, los perdedores desempatan hasta que se establece un primer, segundo y tercer perdedor y luego cada uno resuelve una habilidad en ese orden). Los jugadores siguen resolviendo habilidades en el mismo orden hasta que todas las habilidades que quisieran resolver se hayan resuelto. Un jugador puede escoger no resolver una habilidad en este punto, pero si lo hace no puede resolver más habilidades en este momento.

Página 30 – Desempates

Sustituye el texto por el siguiente párrafo:

“Cuando la regla te diga que debes resolver un desempate, cada jugador toma cuatro dados cualesquiera, los tira y cuenta el número de éxitos críticos (los símbolos ). El jugador con el mayor número de  gana. Si más de un jugador empata al obtener el mayor número de , o si ningún jugador obtiene un , los jugadores que hayan empatado cuentan el número de  obtenidos. El jugador empatado que haya obtenido el mayor número de  gana. Si sigue dándose un empate, los jugadores empatados cuentan el número de  obtenidos. El jugador empatado que haya obtenido el mayor número de  gana. Si sigue dándose un empate, los jugadores resuelven un desempate y proceden del modo descrito tantas veces como sea necesario hasta determinar un ganador.”

CARTAS DE GUERRERO

Targor (Carta promocional, parte Inspirada)

Ciertas versiones de esta carta muestran un perfil de armas erróneo. La carta estándar de Targor muestra los valores correctos.

CARTAS CAJA DE INICIO

CARTAS DE ARDID

Golpe final (#14)

Sustituye el texto por:

“Juégalas después de que una acción de Ataque de un guerrero enemigo haya dejado fuera de combate a un guerrero amigo adyacente. Su atacante sufre 1 de daño.”

Resistencia forjada por la tormenta (#43)

Sustituye el texto por:

“Los guerreros amigos no pueden ser empujados por la primera acción de Ataque en la siguiente activación.”

Tácticas forjadas por la tormenta (#44)

Sustituye el texto por:

“En la siguiente activación puedes realizar la siguiente Reacción.

Reacción. Después de que una acción de Ataque de un guerrero enemigo fracase, elige hasta dos guerreros amigos y empújalos hasta un hexágono cada uno.”

CARTAS DE MEJORA

Ofensiva total (#431)

Sustituye el texto por:

“Puedes tirar dos dados de ataque adicionales cuando este guerrero efectúe una acción de Ataque, aunque no cuando este guerrero efectúe una acción de Carga. Si lo haces, este guerrero no puede volver a ser activado esta fase.”

EXPANSIÓN DEATHRATTLE

CARTAS DE ARDID

Evasión veloz (#75)

Sustituye el texto por:

“Elige un guerrero amigo y empújalo hasta dos hexágonos. Su nueva posición debe estar más lejos de todos los guerreros enemigos.”

CARTAS DE OBJETIVO

Empieza la cosecha (#299)

Sustituye el texto por:

“Puntúa inmediatamente si un guerrero amigo realiza una acción de Ataque que dañe a tres o más guerreros enemigos.”

EXPANSIÓN IRONJAWZ

CARTAS DE OBJETIVO

Aztuzia letal (#91)

Sustituye el texto por:

“Puntúa inmediatamente si un guerrero amigo tiene dos guerreros más apoyándole que su blanco cuando efectúe una acción de Ataque.”

Puñetazo (#95)

Sustituye el texto por:

“Puntúa en un final de la fase si todos tus guerreros supervivientes (al menos dos) han efectuado una acción de Ataque contra guerreros enemigos diferentes en la anterior fase de acción.”

CARTAS DE ARDID



Liderando kon el ejemplo (#103)

Sustituye el texto por:

Reacción. Juégala después de que una acción de Ataque efectuada por tu líder deje fuera de combate a un guerrero enemigo. Otro guerrero amigo que no haya efectuado una acción de Movimiento o Carga puede efectuar una acción de Carga.”

Robo a pleno día (#315)

Sustituye el texto por:

“Tira un dado de Ataque. Si obtienes un  o  retira uno de los puntos de gloria no gastados de tu oponente y quédatelo.”

Engaño (#341)

Sustituye el texto por:

“Reacción. Juégala cuando un guerrero amigo es elegido por un ardid. Elige otro guerrero amigo que podría ser elegido por ese ardid. Ese guerrero es elegido en su lugar.”

CARTAS DE MEJORA

Kabeza dura (#107)

Sustituye el texto por:

“Cuando este guerrero sufre daño, reduce el daño en 1 hasta un mínimo de 1.”

Imagen parpadeante (#387)

Sustituye el texto por:


“Reacción. Tras una acción de Ataque efectuada por este guerrero que obtenga un impacto crítico, puedes empujarlo hasta dos hexágonos.”

EXPANSIÓN FVRESLAYERS

CARTAS DE ARDID

Furia berserker (#126)

Sustituye el texto por:

“La primera vez que un guerrero amigo sufra daño en la siguiente activación, tira un dado de defensa. Si el resultado es un  no sufre daños.”


CARTAS DE MEJORA

Golpe desafiante (#138)

Sustituye el texto por:

“Reacción. Durante una acción de Ataque con éxito contra este guerrero, este guerrero no puede ser empujado y efectúa a su vez esta acción de Ataque. Debe escoger como blanco al atacante.”

Bendito de Grinnir (#141)

“Reacción. Durante una acción de Ataque o ardid que dejaría a este guerrero fuera de combate, tira un dado de defensa. Si obtienes un  se ignora el daño sufrido por este guerrero.”

CARTAS DE OBJETIVO

Planificación perfecta (#280)

Sustituye el texto por:

“Anota esta carta en un final de la fase si ninguno de tus guerreros efectuó una acción de Movimiento en la fase de acción previa.”

Uso preciso de la fuerza (#284)

Sustituye el texto por:

“Puntúa de inmediato esta carta si un guerrero amigo efectúa con éxito una acción de Ataque que inflige exactamente el daño suficiente para dejar fuera de combate al blanco.”

EXPANSIÓN FANÁTICOS DE MAGORE

CARTAS DE ARDID

Forcejeo (#238)

Sustituye el texto por:

“Reacción. Juégala después de que un guerrero enemigo adyacente efectúe una acción de Ataque que haya empujado a un guerrero amigo. Empuja al atacante al hexágono que dejó vacante tu guerrero.”

Mi turno (#343)

El texto de la carta va precedido por **“Reacción.”**

CARTAS DE MEJORA

Espíritu encadenado (#424)

Sustituir la primera frase del texto por:

“Escoge a un guerrero enemigo y tira un dado de defensa.”

CARTAS DE OBJETIVO

El campo de la muerte (#269)

Sustituye el texto por:

“Puntúa en un final de la fase si al menos un guerrero quedó fuera de combate en la anterior fase de acción en territorio enemigo, en tu territorio y en tierra de nadie.”

EXPANSIÓN INCURSORES RAUDOS

CARTAS DE ARDID

Lluvia de esquirlas (#356)

Esta carta, la número 356, debería llamarse **“Tormenta de esquirlas”**.

FAQs

GENERAL

P: ¿Qué se entiende por carta “única” a efectos de construcción de mazos? ¿Puedo incluir dos Pociones curativas en mi mazo si tienen ilustraciones distintas?

R: La unicidad de una carta la determina su nombre. Cada carta de tus mazos de poder y de objetivos debe ser la única carta de dichos mazos que tenga ese nombre: Por ejemplo, no puedes incluir dos Poción curativa en el mismo mazo. Ten en cuenta que las cartas que tienen el mismo nombre, pero en una lengua distinta, cuentan como la misma carta; es decir, un mismo mazo no puede incluir las versiones en español, Poción curativa, y en inglés, Healing Potion.

P: ¿La pila de descartes debe colocarse boca arriba, o puede estarlo boca abajo?

R: Debe estar boca arriba. Las cartas de la pila de descartes constituyen “información abierta”; si tu oponente lo solicita, debes mostrarle las cartas que hay en tu pila de descartes.

P: ¿Cuándo tienen lugar las repeticiones de dados?

R: Si una regla te permite repetir un dado, a menos que se indique lo contrario, lo usas inmediatamente después de realizar la tirada. Por ejemplo, si un jugador está realizando una acción de Ataque y tanto él como el jugador cuyo guerrero es blanco del ataque tienen una regla que les permite repetir un dado, el jugador atacante realiza su tirada, luego, si lo desea repite uno de esos dados y, a continuación, el jugador defensor realiza su tirada y luego, si lo desea, repite uno de sus dados. El atacante no puede esperar hasta después de que su oponente tire para decidir si usa o no la repetición.

P: ¿Cómo funciona si dispongo de varias reglas que me permiten repetir un dado?

R: Sólo puedes repetir un dado una sola vez. Pero, si por ejemplo disfrutas de dos reglas que te permiten repetir un dado cuando un guerrero efectúa una acción de Ataque y tiras al menos dos dados para dicha acción de Ataque, puedes repetir ambos dados. Como se trata de habilidades separadas, puedes tirar los dados de ataque y después repetir uno de ellos, y luego puedes repetir uno de los dados cuya tirada no hayas repetido.

P: ¿Qué es un hexágono vacío?

R: Un hexágono vacío es aquel que no contiene un guerrero y no está bloqueado.

P: Si un hexágono tiene un marcador de objetivo, ¿cuenta como ocupado?

R: No.

P: ¿Bloquea el borde del campo de batalla (la línea trazada por la parte exterior de los hexágonos extremos) la línea de visión?

R: No. La línea de visión la bloquean hexágonos bloqueados, pero no el borde del campo de batalla. Sin embargo, a la hora de contar hexágonos para ver si una acción de Ataque está dentro del Alcance, sólo puedes contar hexágonos completos.

P: Cuando una carta menciona “territorio enemigo” (por ejemplo: Golpe a la ofensiva), ¿qué significa?

R: “Territorio enemigo” es cualquier hexágono que no forme parte de tu territorio ni de territorio de nadie.

P: ¿Qué significa “lejos” y “más lejos”?

R: Cuando una regla te indique empujar o mover a un guerrero (o a un objetivo) “lejos” o “más lejos” respecto a un hexágono, guerrero u objetivo, significa que el hexágono donde debe finalizar el empujón o movimiento debe estar situado a mayor distancia de ese hexágono, guerrero u objetivo que el hexágono donde se inició el empujón o movimiento. Dicha distancia se cuenta en hexágonos (por la ruta más corta, aunque esto suponga contar un hexágono bloqueado).

P: ¿Puedo asignar una mejora a un guerrero enemigo?

R: No.

P: ¿Puede atacar un guerrero en múltiples activaciones en una única fase de acción si no ha realizado una acción de Carga y tiene un blanco válido?

R: Sí.

P: ¿Puedo activar un guerrero que haya realizado una acción de Carga para ponerlo en Guardia?

R: No. Un guerrero que haya realizado una acción de Carga no puede ser activado de nuevo durante el resto de la fase.

P: Cuando un guerrero se mueve (o carga, o se pone en Guardia), queda fuera de combate, y vuelve al campo de batalla en la misma fase de acción, ¿se considera que ha movido (o cargado, o puesto en Guardia)?



R: Sí.

P: ¿Las cartas que cambian la distancia la que puede mover un guerrero en una acción de Movimiento (Danza macabra, #71, por ejemplo) afectan a la distancia a la que puede mover un guerrero en una acción de Carga?

R: Sí. Una acción de Carga es una acción de Movimiento seguida por una acción de Ataque. La acción de Movimiento se efectúa del mismo modo que una acción de Movimiento y está sujeta a los mismos modificadores.

P: Si una carta otorga una bonificación a una acción de Ataque con “Alcance 1 o 2”, ¿podría usarse en un ataque de Alcance 3 efectuado a distancia de uno o dos hexágonos?

R: No. “Alcance” siempre hace referencia al atributo de una acción de Ataque, y la distancia que separe al guerrero de su blanco no cambia dicho atributo.

P: ¿Qué sucede si un jugador obtiene un  en la acción de Ataque de un guerrero, no obtiene otros éxitos y el jugador que lleva al guerrero que es el objetivo de dicho ataque obtiene un , sin otros éxitos?

R: Los totales de ataque y defensa son iguales, por tanto la acción de Ataque fracasa. El jugador cuyo guerrero efectuó la acción de Ataque obtuvo al menos un éxito, por tanto tiene la opción de decidir si el guerrero objetivo se ve empujado (es rechazado).

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

R: No. Cada acción de Ataque con éxito sólo inflige daño en una ocasión, sin importar la cantidad de éxitos obtenidos.

P: ¿Cuándo se considera que tu banda ha infligido daño o dejado fuera de combate a un guerrero (p. ej. a efectos de Asesinato o Múltiples frentes)?

R: Tu banda la forman tus guerreros y tus cartas, de modo que si utilizas un ardid para infligir daño a un guerrero o para dejarlo fuera de combate (p. ej. En las últimas, Trampa o Terreno destrozado), tu banda ha infligido ese daño o dejado a ese guerrero fuera de combate.

P: ¿Cuándo se considera que tu guerrero ha infligido daño o dejado fuera de combate a un guerrero (p. ej. a efectos de Asalto masivo o Uso preciso de la fuerza)?

R: Se considera que el guerrero ha infligido daño de resultados de una acción de Ataque que haya efectuado, incluyendo el efecto de mejoras y ardid es que aumentaron dicho daño (p. ej. Gran fuerza, el daño adicional infligido a guerreros adyacentes por Explosión de rayos, o Retuerce la hoja). No se considera que los guerreros (y sus acciones de Ataque) han infligido daño causado directamente por ardid es (p. ej. En las últimas, Trampa o Terreno destrozado).

P: Cuando un guerrero se ve empujado, ¿forma eso parte de la acción de Ataque, o constituye una acción nueva?

R: Cuando un guerrero se ve empujado por una acción de Ataque, eso forma parte de esa acción de Ataque (la acción de Ataque no acaba hasta después de que el guerrero se haya visto empujado).

P: ¿Puede un guerrero verse atrapado por el borde del campo de batalla?

R: Sí. Nada puede mover a los hexágonos incompletos que rodean el campo de batalla, por tanto un guerrero no puede verse empujado a ellos, y podría encontrarse atrapado.

P: ¿Debe el empujón de un Rechazar resolverse en la misma dirección que el empujón original de verse empujado?

R: Sí.

P: Si pasa algo durante la acción de Carga de mi guerrero que suponga que no puede resolverse (p. ej., mi oponente efectúa una reacción que mueve el blanco fuera de alcance de la acción de Ataque de mi guerrero), ¿se sigue considerando que mi guerrero ha efectuado una acción de Carga?

R: Sí.

P: ¿Cómo funcionan los ardid es que proporcionan acciones adicionales?

R: Algunas cartas de ardid te permiten efectuar acciones adicionales con tus guerreros. Pueden hacerlo de dos modos: O bien especifican una acción o acciones (p. ej., Listo para la acción. “Reacción: Juega esta carta después de asignar una mejora a un guerrero en una fase de acción. Puede efectuar una acción de Ataque o Movimiento.”), o bien puede permitir a un guerrero efectuar una acción sin especificar (p. ej., Trampa temporal. “Elige un guerrero. Puede efectuar una acción...”). Cuando utilices cartas como estas, recuerda que las acciones y las activaciones son cosas distintas, y que si bien una acción de Carga prohíbe que un guerrero efectúe más activaciones durante esa ronda, una carta de ardid que otorga una acción adicional a un guerrero no supone la activación de dicho guerrero.

Cuando un ardid especifica una acción, o acciones, un guerrero puede efectuar dichas acciones incluso si normalmente las reglas del juego no se lo permitirían. En el caso de Listo para la acción, un guerrero podría efectuar una acción de Movimiento aunque haya efectuado una acción de Carga o Movimiento en la ronda actual.

Cuando un ardid permite a un guerrero efectuar una acción, pero no especifica de cuál se trata, el guerrero no puede efectuar una acción que las reglas del juego no le permitirían efectuar. En el caso de Trampa temporal, si el guerrero escogido ya ha efectuado esa ronda una acción de Movimiento, no podría efectuar una acción de Movimiento o de Carga, ya que las reglas prohíben a un guerrero efectuar dos acciones de Movimiento en una misma ronda (y una acción de Carga siempre incluye una acción de Movimiento). Sin embargo, si el guerrero había efectuado una acción de Carga anteriormente esa ronda, este ardid le permitiría efectuar una acción de Ataque o ponerse en Guardia, por ejemplo.

P: ¿Cuándo un guerrero efectúa una acción como parte de una activación, y el final de esa acción es el final de la activación (p. ej. si el guerrero simplemente efectúa una acción de Movimiento), ¿pueden los jugadores jugar tanto una reacción que se inicie tras una acción y una reacción que se inicie tras una activación?

R: No. La acción y la activación terminan simultáneamente, así que sólo puede jugarse una reacción. Dicha reacción sería consecuencia o bien de la acción, o bien de la activación.

P: Si tanto mi oponente como yo queremos jugar un ardid al mismo tiempo (p. ej., ambos queremos jugar Confusión), ¿se aplican entonces las reglas de Secuencia de juego de las erratas?

R: No. El ciclo de poder se juega con un orden específico, así que ambos tendréis ocasión de jugar vuestro ardid, ocasión que determina el orden de las activaciones de los jugadores (consulta la pág. 22 de las reglas).

P: Si tanto mi oponente como yo queremos jugar una reacción al mismo tiempo (p. ej., ambos queremos jugar Alimentado por la matanza), ¿se aplican entonces las reglas de Secuencia de juego de las erratas?

R: No. Cada jugador tiene oportunidad de reaccionar por turnos, empezando por el jugador cuya activación se resuelva a continuación (consulta la pág. 24 de las reglas).

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

R: Debes cumplir toda la condición. Por ejemplo, sólo puedes puntuar Marcha de los muertos si todos tus guerreros supervivientes efectuaron una acción de Movimiento en la anterior fase de acción, y también si al menos cuentas con cinco guerreros supervivientes.

P: ¿Puedes puntuar un objetivo de “Puntuar inmediatamente” si, como activación, te descartas y robas un objetivo, y cumples las condiciones de dicho objetivo (p. ej. si robas ¡Sangre para el Dios de la Sangre! en una fase de acción en la que tres de tus guerreros hayan efectuado una acción de Carga)?

R: Sí.

SAQUEADORES DE GARREK – GUERREROS

P: ¿Qué guerreros cuentan para la condición Inspiración de los Saqueadores de Garrek?

R: “Guerrero” alude tanto a guerreros amigos como enemigos, a menos que se especifiquen unos u otros. Los Saqueadores de Garrek se Inspiran cuando tres guerreros cualesquiera quedan fuera de combate. Ten en cuenta que los guerreros que hayan sido devueltos al campo de batalla ya no están fuera de combate y no cuentan.

SAQUEADORES DE GARREK – ARDIDES

Lluvia de sangre (#11)

P: Cuando se ha usado Lluvia de sangre, ¿cuentan las acciones de Ataque con el atributo de dado 7 como si tuvieran el atributo de dado X en lugar del atributo de dado 7, o como si lo tuvieran además de él?

R: Sustituyen el atributo existente del dado. Todas las acciones de Ataque de la siguiente activación usan el atributo de dado X (y sólo ese atributo), a pesar de que normalmente sólo utilizarían el atributo 7.

Insensato (#16)

P: Si Insensato afecta a un guerrero, ¿puede algo aumentar por encima de 1 el daño que sufra en esa activación (p. ej. si Terreno destrozado también está en juego o si juego el ardid Trampa)?

R: No.

Renacimiento en sangre (#18)

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

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

SAQUEADORES DE GARREK – MEJORAS

Siempre adelante (#23)

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

R: A Garrek.

CAMPEONES DE STEELHEART–

CARTAS DE GUERRERO

Angharad Brightshield

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

R: No. Sólo se Inspira después de resolver la acción de Ataque, lo que implica que la oportunidad de reaccionar con Parada furiosa ya ha pasado.

P: Con la Parada furiosa y Golpe de escudo de Angharad: ¿Cuándo compruebas si la acción de Ataque del enemigo tiene éxito? ¿Antes o después de que Angharad se vea empujada?

R: Antes. Si la acción de Ataque no tiene éxito según la tirada de dados de ataque y de defensa (antes de que compruebes si el blanco está atrapado) puedes efectuar cualquiera de dichas reacciones.

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

R: Puede usarse igual que otras acciones de Ataque.

CAMPEONES DE STEELHEART–

CARTAS DE OBJETIVO

Baluartes de Sigmar (#37)

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

R: No.

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

R: Sí.

CAMPEONES DE STEELHEART – ARDIDES

Asalto incansable (#45)

P: ¿Cómo utilizo Asalto incansable con una acción de Ataque que tenga por blanco a más de un enemigo, como el Giro poderoso de Severin Steelheart?

R: Un ataque que tenga por blanco a más de un enemigo se considera como una serie de acciones de Ataque individuales efectuadas una tras otra, cada una de las cuales se juzga como un éxito o un fracaso en función de si el blanco ha sufrido daños o no. Si una de las acciones de Ataque que forman parte del Giro poderoso falla, puedes jugar Asalto incansable (sin duda esto puede interrumpir Giro poderoso, a menos que la acción de Ataque ante la que reacciones sea la última acción de Ataque efectuada como parte de Giro poderoso) para efectuar otra acción de Ataque que tenga por blanco al mismo guerrero. Ésta podría ser otro Giro poderoso (lo que te permitiría escoger por blanco a otros guerreros). Una vez resuelta la reacción, si ha interrumpido Giro poderoso, terminarías a continuación de resolver Giro poderoso (a menos que eso no sea posible).

CAMPEONES DE STEELHEART – MEJORAS

Respuesta fatal (#52)

P: Si uso Respuesta fatal contra un guerrero enemigo que está usando una acción de Ataque que tiene por blanco a múltiples guerreros, y deja fuera de combate a dicho guerrero enemigo o lo empuja de modo que deje de estar a alcance de los blancos que le quedan, ¿qué sucede con el resto de su acción de Ataque?

R: Ya no se cumplen las condiciones para que pueda efectuar su acción, por tanto finaliza.

P: Si uso Respuesta fatal y Steelheart tiene una acción de Ataque que escoja como blanco a todos los guerreros adyacentes (p. ej. su Giro poderoso), ¿puedo usar dicha acción de Ataque en lugar de una que sólo escoja como blanco al atacante?

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

Golpe justo (#57)

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

R: Sí (siempre y cuando un oponente no efectúe una reacción tras la acción de Ataque).

GUARDIA SEPULCRAL – GUERREROS

P: ¿Puede Inspirarse el Guardián Sepulcral devolviendo al tablero dos veces a un mismo guerrero?

R: Puede Inspirarse devolviendo al campo de batalla al mismo guerrero dos veces (ya sea debido a su acción o al ardid Muertos inquietos).

P: Cuando juegas contra la Guardia Sepulcral, ¿obtiene un jugador puntos de gloria por segunda o tercera vez tras dejar fuera de combate a un guerrero que ha sido revivido?

R: Sí.

GUARDIA SEPULCRAL – OBJETIVOS

Batalla sin fin (#59)

P: ¿Puedo puntuar Batalla sin fin si he devuelto al campo de batalla en la misma fase al mismo guerrero, o deben ser dos guerreros distintos?

R: Puedes anotarla devolviendo dos veces al mismo guerrero al campo de batalla.

Reclamar la ciudad (#60)

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

R: Sí.

GUARDIA SEPULCRAL – ARDIDES

El nigromante ordena (#77)

P: El nigromante ordena permite a un guerrero, tras fallar en una acción de Ataque, “Repite la acción de Ataque”. ¿Cómo interactúa eso con una acción de Ataque que tiene por blanco a más de un enemigo, como por ejemplo “Guadaña giratoria” de El Segador?

R: Un ataque que tenga por blanco a más de un enemigo se considera una serie de acciones de Ataque individuales efectuadas una tras otra, cada una de las cuales se juzga como un éxito o un fracaso en función de si el blanco ha sufrido daños o no. Si una de las acciones de Ataque que formen parte de la acción de Ataque Guadaña giratoria fracasa, puedes jugar El nigromante ordena para repetir esa acción de Ataque que tenga por blanco al mismo guerrero.

LOS CHIKOZ DE IRONSKULL – OBJETIVOS

Demaziado tonto pa’ morir (#96)

P: Si uno de los Chikoz de Ironskull sufre 3 de daño de resultados de una acción de Ataque, ¿existe la posibilidad de que yo pueda puntuar Demaziado tonto pa’ morir antes de que mi oponente juegue Trampa como reacción a la acción de Ataque exitosa y deje fuera de combate a mi guerrero?

R: No.

P: Si uno de los Chikoz de Ironskull sufre 2 de daño de resultados de una acción de Ataque y el jugador atacante juega Trampa para infligir 1 de daño, ¿puedo puntuar Demaziado tonto pa’ morir?

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

LOS CHIKOZ DE IRONSKULL – ARDIDES

Aztuto pero brutal (#101)

P: ¿Puedo jugar Aztuto pero brutal como reacción a una acción de Movimiento que he efectuado con Pensamiento rápido, la cual se debe a su vez a una acción de Movimiento efectuada por otro guerrero como parte de una acción de Carga?

R: Sí.

Liderando kon el ejemplo (#103)

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

R: A esta fase.

ENJAMBRE DE SPITECLAW

P: ¿Cómo funciona la condición de Inspiración del Enjambre de Spiteclaw?

R: Cada guerrero del enjambre de Spiteclaw se Inspira cuando es escogido para un ardid. Un guerrero sólo es “escogido” para un ardid si dicho ardid contiene la palabra “Escoge” (o “Elige”), y te indica que escojas a uno o más guerreros, y tú escoges a dicho guerrero. Por ejemplo, si juegas Confusión, escoges a dos guerreros adyacentes. Si cualquiera de ellos es un guerrero del Enjambre de Spiteclaw, se Inspirará. Sin embargo, si juegas Aversión a la muerte, los guerreros amigos que empujes no se Inspirarán, ya que no los has “escogido”. De forma similar, si juegas Terremoto, ningún guerrero del Enjambre de Spiteclaw se Inspirará, ya que no “escoges” a ningún guerrero.

ENJAMBRE DE SPITECLAW – ARDIDES

Pelea nerviosa (#160)

P: ¿Puedo usar Pelea nerviosa para Inspirar a un guerrero del Enjambre de Spiteclaw aunque no haya guerreros adyacentes?

R: Sí.

ENJAMBRE DE SPITECLAW – MEJORAS

Prescindible (#167)

P: Cuando uso Prescindible para retirar a mi guerrero del campo de batalla, ¿obtiene mi oponente un punto de gloria?

R: No. Sin embargo, a partir de ese momento en adelante se considera que el guerrero está a todos los efectos fuera de combate (es decir, a efectos de enumerar a los guerreros que están fuera de combate, y de determinar qué guerreros pueden regresar al campo de batalla gracias a la acción de Skritch).

¡Huida! (#169)

P: ¿Puedo usar la acción de mejora ¡Huida! para efectuar una acción de Movimiento con Skritch y con un guerrero adyacente, aunque uno, o ambos, tengan un marcador de Movimiento o Carga?

R: Sí, siempre y cuando tengas un modo de efectuar la acción de la carta de mejora (es decir, que Skritch no haya efectuado una acción de Carga en esta fase, o que tengas un modo de otorgarle una acción independientemente de si ha efectuado una acción de Carga).

P: ¿Puedo usar la acción de mejora ¡Huida! aunque no haya un guerrero amigo adyacente?

R: No.

Visto y no visto (#170)

P: ¿Me permite Visto y no visto empujar al guerrero mejorado dos veces cuando efectúo una acción de Carga?

R: Sí. Puedes empujarlo una vez tras la acción de Movimiento, y otra vez tras la acción de Ataque (siempre y cuando tu oponente no efectúe una reacción antes). Ten en cuenta que la acción de Movimiento debe finalizar con tu guerrero con alcance para efectuar la acción de Ataque (antes del empujón), o no podrá efectuarse la acción de Carga. Por tanto, si el empujón deja a tu guerrero fuera de alcance para efectuar la acción de ataque, no podrá efectuar dicha acción.

P: ¿Me permite Visto y no visto empujar al guerrero mejorado tras cada acción de Ataque separada en una acción de Ataque que tenga por blanco a varios guerreros (p. ej., Alabarda bruja), siempre y cuando mi oponente no juegue antes una reacción?

R: Sí. Pero los únicos guerreros a los que puedes escoger como blanco son aquellos que estén adyacentes al inicio de la acción, y tu guerrero debe estar a distancia de todos y cada uno de ellos para efectuar la acción de Ataque sobre ellos. Si el guerrero se ve empujado de tal modo que no pueda efectuar una acción de Ataque contra cualquiera de los blancos restantes, no podrá resolverse ninguna acción de Ataque más.

Puñalada furtiva (#171)

P: ¿Me permite Puñalada furtiva empujar al guerrero mejorado antes de cada acción de Ataque separada en una acción de Ataque que tenga por blanco a varios guerreros (p. ej., Alabarda bruja)?

R: Sí. Pero los únicos guerreros a los que puedes escoger como blanco son aquellos que estén adyacentes al inicio de la acción (es decir, después del empujón inicial, si optas por usarlo), y tu guerrero debe estar a distancia de todos y cada uno de ellos para efectuar la acción de Ataque sobre ellos. Si el guerrero se ve empujado de tal modo que no pueda efectuar una acción de Ataque contra cualquiera de los blancos restantes, no podrá resolverse ninguna acción de Ataque más.

P: ¿Puedo usar Puñalada furtiva para efectuar una acción de Ataque sin que mi guerrero esté en alcance?

R: Sí, pero sólo si el empujón de un hexágono lleva a tu guerrero a un hexágono desde el cual tenga línea de visión y tenga alcance al blanco. No puedes usar Puñalada furtiva si no puedes empujar al guerrero para que éste en alcance para efectuar su acción de Ataque con el empujón de un hexágono otorgado por Puñalada furtiva.

Si sucede algo (por ejemplo, una Reacción al empujón) de modo que el guerrero deje de estar dentro del alcance para efectuar la acción de Ataque, esta acción no se efectúa (no falla ni tiene éxito) y la activación finaliza. No pueden efectuarse reacciones que sean activadas por una acción de Ataque y no contará para los objetivos que llevan la cuenta de las acciones de Ataque efectuadas (dicha acción no ha llegado a efectuarse).

CARTAS UNIVERSALES – OBJETIVOS

Conquista (#247)

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

R: No.

Contenido (#248)

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

R: No.

Golpe maestro (#273)

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

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

CARTAS UNIVERSALES – ARDIDES

Burla cruel (#312)

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

R: No.

Golpe doble (#319)

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

R: No.

Terremoto (#321)

P: ¿Cómo resuelvo los empujones cuando juego Terremoto?

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

Negar por la fuerza (#324)

P: Cuando se juega Negar por la fuerza en respuesta a un ardid con posibilidades de fracasar (o cierto grado de éxito), como Robo a la luz del día o Poción curativa, ¿puede jugarse después de determinarse que el ardid (o hasta qué punto el ardid) ha tenido éxito?

R: No, debe jugarse antes de determinar el éxito o fracaso de esa carta.

P: ¿Puedo usar Negar por la fuerza en respuesta a un ardid jugado como reacción?

R: Sí. El desencadenante de Negar por la fuerza es que tu oponente juegue un ardid, que es un desencadenante distinto contra el cual efectuó su reacción.

Llevado por la ira (#327)

P: ¿Qué dados puedo volver a tirar gracias a Llevados por la ira?

R: Cualquiera de los dados de ataque que escojas. Podrías volver a tirar uno o más dados concretos, o todos los dados.

Sendas invisibles (#331)

P: Sendas invisibles dice que se considera que el guerrero ha efectuado una acción de Movimiento. ¿Contaría esto para iniciar cartas como Pensamiento rápido, Aztuto pero brutal y Marcha de los muertos?

R: Durante el resto de la ronda se considera que el guerrero ha efectuado una acción de Movimiento (esto afectará qué acciones pueda efectuar más adelante durante la ronda), pero Sendas invisibles no es una acción de Movimiento (ni siquiera es una acción propiamente dicha). Esto supone que Sendas invisibles no inicia Pensamiento rápido ni Aztuto pero brutal (porque no hubo acción ante la cual reaccionar), y no puedes puntuar Cubre terreno por Sendas invisibles (porque no es una acción de Movimiento). Sin embargo, ya que se considera que el guerrero ha efectuado una acción de Movimiento en esa ronda, dicho guerrero cuenta a efectos de Marcha de los muertos cuando en el final de la fase compruebes si se dan las condiciones que estipula.

Improvisación (#333)

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

R: Sí.

Última oportunidad (#336)

P: ¿Podría una misma acción de Ataque desencadenar Última oportunidad y El nigromante ordena?

R: Sí. Última oportunidad es una reacción efectuada durante una acción de Ataque que te permite ignorar el daño causado por dicha acción. Sólo las acciones de Ataque que infligen daño son exitosas, por lo que la acción de Ataque falla. En ese momento, si el guerrero atacante pertenece a la Guardia Sepulcral, su jugador podría jugar El nigromante ordena, que es una reacción efectuada tras una acción de Ataque que fracasa.

P: ¿Qué significa “normalmente” en Última oportunidad? ¿Tiene en cuenta la situación del guerrero (incluidos los guerreros que lo apoyan, mejoras relevantes y ardid), o se basa en el atributo Defensa de dicho guerrero?

R: Se basa en el atributo Defensa del guerrero: Si, por ejemplo, el guerrero tiene un atributo Defensa de 4, una tirada de cualquier cosa que no sea 4 o 5 serviría para Última oportunidad.

P: Si un guerrero enemigo quedaría fuera de combate de resultas de la acción de Ataque de mi guerrero, pero mi oponente usa Trampa de almas o Última oportunidad para evitar que su guerrero quede fuera de combate, ¿puedo decidir que dicho guerrero se vea empujado (rechazado)?

R: Sí.

P: Si un guerrero sufre daño de resultas de una acción de Ataque, y a continuación un jugador juega Trampa para infligir 1 daño adicional a dicho guerrero (que lo dejaría fuera de combate), ¿puede jugarse Última oportunidad?

R: No. Última oportunidad se juega cuando una acción de Ataque dejaría fuera de combate a un guerrero, y Trampa no es una acción de Ataque.

P: ¿Puede jugarse cualquier combinación de las reacciones en Última oportunidad, Último aliento y Trampa de almas durante la misma acción de Ataque?

R: No.

Giro poderoso (#339)

P: ¿Qué pasa cuando uso Espada cristalumbria con el ardid Giro poderoso, escogiendo por blanco a más de un guerrero enemigo?

R: Efectúas la acción de Ataque contra todos los guerreros, uno tras otro, en el orden que escojas. Tras la primera de dichas acciones de Ataque que sea exitosa, descartas la mejora, lo que supone que no puedes resolver la acción de Ataque contra ningún blanco restante.

P: ¿Qué sucede cuando uso Arma daemónica con el ardid Giro poderoso, escogiendo por blanco a más de un guerrero enemigo?

R: El guerrero sufre 1 de daño antes de efectuar cada acción de Ataque, por lo que sufriría 1 daño, luego (suponiendo que sobreviva) efectuaría su primera acción de Ataque, después sufriría 1 de daño adicional, y a continuación (suponiendo que sobreviva) efectuaría su segunda Acción de Ataque y etc. Si queda fuera de combate, no puedes resolver la acción de Ataque contra ningún otro blanco restante.

Engaño (#341)

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

R: Sólo el guerrero escogido por Engaño.

P: Si mi oponente juega Confusión y escoge uno de sus guerreros y uno de los míos, ¿puedo jugar Engaño y escoger una pareja distinta de guerreros (siempre y cuando uno le pertenezca y otro sea de los míos)?

R: No. Sólo puedes utilizar Engaño para escoger otro guerrero amigo (en lugar del guerrero amigo originalmente escogido por el ardid) que también esté adyacente al guerrero enemigo escogido por el ardid.

Locura pasajera (#342)

P: Si juego Locura pasajera, ¿el guerrero enemigo que escoja se convierte en un guerrero amigo mientras dura el ardid?

R: No.

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

R: No.

Mi Turno (#343)

P: ¿Puede el daño que sufra mi guerrero por usar Arma daemónica iniciar Mi turno, y en tal caso en qué orden se resuelve?

R: Sí. Jugarías Mi turno tras resolver la acción de Ataque de Arma daemónica.

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

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

Rebote (#349)

P: ¿Quién ha infligido el daño de Rebote?

R: El daño lo inflige la banda del jugador que ha jugado Rebote.

Segundo aliento (#354)

P: ¿Me permite esta carta activar a un guerrero amigo en la activación de un oponente?

R: No. Te permite activar a un guerrero amigo (en tu activación) que normalmente no podría activarse (por haber efectuado una acción de Carga). Si juegas esta carta en el ciclo de poder que sigue a tu activación, no tendrá efecto.

Lluvia de esquiras (#355)

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

R: Sí.

Terreno destrozado (#357)

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

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

P: Si un guerrero de los Chikoz de Ironskull, que no está Inspirado, efectúa una acción de Carga después de jugar Terreno destrozado, ¿sufriría daño (y por tanto se Inspira) tras finalizar toda la acción de Carga, o tras la acción de Movimiento pero antes de la acción de Ataque?

R: Sufriría daño (y por tanto se Inspira) tras la acción de Movimiento y antes de la acción de Ataque.

P: ¿Quién gana un punto de gloria si un guerrero queda fuera de combate de resultas de Terreno destrozado?

R: En una partida de dos jugadores, cuando el guerrero de uno queda fuera de combate, su oponente se lleva el punto de gloria. En una partida de tres o cuatro jugadores, si juegas Terreno destrozado y el daño que hace deja a un guerrero enemigo fuera de combate, tú obtienes el punto de gloria; si uno de tus propios guerreros queda fuera de combate, nadie se lleva el punto de gloria.

P: ¿Cuánto daño sufre un guerrero que se ve empujado por una acción de Ataque con Rechazar debido a Terreno destrozado, si dicha carta afecta?

R: Sufriría 1 de daño.

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

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

Fragmentos cambiantes (#359)

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

R: Sí. Sigue siendo un hexágono inicial.

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

R: Sí.

Alas espectrales (#361)

P: ¿Puede Alas espectrales sumar 2 a la acción de Movimiento que efectúe un guerrero como parte de una acción de Carga?

R: Sí.

Carrera (#363)

P: Cuando se modifican los atributos, ¿la multiplicación se calcula antes o después de la suma? Por ejemplo, si un guerrero con un atributo de Movimiento 3 tiene Gran velocidad, lo que le otorga +1 de Movimiento, y juegas Carrera, ¿puede mover 7 ó 8 hexágonos?

R: La multiplicación (y la división) se producen antes de la suma (y la resta). El guerrero de tu ejemplo mueve hasta 7 hexágonos.

Trampa temporal (#368)

P: Trampa temporal te indica saltarte tu siguiente activación. ¿Supone eso que debes pasar en tu siguiente activación, o que obtienes una activación adicional y, por tanto, cambia el orden de turno?

R: Cuando usas Trampa temporal, efectúas una acción adicional (no una activación). Esta acción se resuelve en el ciclo de poder, y no le das la vuelta a un marcador de activación cuando la efectúas. No puedes efectuar esta acción para hacer algo que no podrías hacer normalmente (p. ej., efectuar una acción de Carga con un guerrero que esta fase ya haya efectuado una de Movimiento). Una vez efectuada la acción continúa el ciclo de poder. Debes pasar en tu siguiente activación, a la que seguirá el ciclo de poder de la manera normal. Trampa temporal no cambia el orden del turno.

Trampa (#369)

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

R: Después.

P: Si un guerrero se ve empujado de resultados de una acción de Ataque que no fue exitosa, y luego se juega Trampa para infligir daño a dicho guerrero, ¿se considera que esa acción de Ataque ha sido un éxito?

R: No. El daño lo inflige el ardid, no la acción de Ataque.

P: Efectué una acción de Ataque con mi guerrero, y después de resolver la tirada resulta que la acción de Ataque es exitosa e infligirá daño. Mi oponente juega Rebote como reacción, pero la tirada fracasa y no pasa nada. Seguimos resolviendo la acción de Ataque: Mi guerrero inflige el daño, y yo escojo que el guerrero blanco del ataque se vea empujado (que sea rechazado). ¿Puedo ahora jugar la reacción Trampa?

R: Sí. Trampa se inicia después de que el guerrero se vea empujado, un inicio distinto a cuando se determina que la acción de Ataque es o no un éxito.

CARTAS UNIVERSALES – MEJORAS

Reliquias Katophran

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

R: Puedes efectuar la reacción después de que cada una de las acciones del guerrero (asumiendo que tu oponente no juegue una reacción ante la misma oportunidad), así que normalmente puedes usar la reacción dos veces para una acción de Carga: una tras la acción de Movimiento, y otra tras la acción de Ataque. Si la acción de Ataque escoge por blanco a más de un guerrero enemigo, puedes usar la reacción después de cada una de las acciones de Ataque efectuadas como parte de esa acción de Ataque.

P: Si aprovecho una activación para poner a un guerrero en Guardia, ¿se considera que es la acción del guerrero a efectos de la reacción de Reliquias Katophran de robar cartas?

R: Sí.

Armadura bendita (#377)

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

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

Arma daemónica (#382)

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

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

P: ¿Quién ha infligido el 1 de daño que sufre un guerrero que efectúa una acción de Ataque con la mejora Arma daemónica?

R: Ese guerrero.

Llamafragmentos (#416)

P: Si tanto mi oponente como yo hemos asignado mejoras a un guerrero con Llamafragmentos, ¿cuál de ambas mejoras se resuelve primero al inicio de una fase de acción?

R: Estas mejoras se resuelven simultáneamente; por tanto, sigue las reglas de Secuencia de las erratas para determinar cuál de ambas mejoras de Llamafragmentos es la primera en hacer efecto.

Trampa de almas (#420)

P: ¿Puede usarse Trampa de almas aunque el jugador atacante haya utilizado Retuerce la hoja?

R: Sí. Retuerce la hoja se usa cuando se determina que la acción de Ataque será un éxito, para aumentar la cantidad de daño infligido por la acción de Ataque. Trampa de almas se usa cuando el guerrero queda fuera de combate (por tanto, cuando se inflige el daño).

P: Si un guerrero enemigo quedaría fuera de combate de resultados de la acción de Ataque de mi guerrero, pero mi oponente usa Trampa de almas o Última oportunidad para evitarlo, ¿puedo decidir que ese guerrero se vea empujado?

R: Sí.

P: ¿Puede jugarse cualquier combinación de las reacciones en Última oportunidad, Último aliento y Trampa de almas durante la misma acción de Ataque?

R: No.

Golpe rápido (#423)

P: ¿Cómo resuelvo Golpe rápido?

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

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

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

Golpe rápido no altera el funcionamiento de las acciones de Carga: Al final de la acción de Movimiento de una acción de Carga, tu guerrero debe tener un blanco válido para efectuar una de sus acciones de Ataque en cuanto alcance y línea de visión.

Ofensiva total(#431)

P: Si mi guerrero es mejorado con la carta Ofensiva total, ¿puede usar el dado de ataque adicional al realizar una acción de Ataque que tenga como blanco a más de un guerrero? Si puede, ¿cómo funciona?

R: Puedes usar el dado de ataque adicional al realizar una acción de Ataque que tenga como blanco a más de un guerrero, pero sólo tendrás el dado de ataque adicional para la primera acción de Ataque que realices de esta forma (por ejemplo, contra el primero de los guerreros a los que elijas como blanco).

Encanto de embaucador (#432)

P: ¿Encanto de embaucador se resuelve antes o después del desempate al inicio de la fase de acción para determinar qué jugador efectúa la primera activación?

R: Después del desempate. Si más de un jugador tiene un guerrero con Encanto de embaucador, usa las reglas de Secuencia para determinar qué jugador resuelve en primer lugar su habilidad.

Arma vampírica (#435)

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

R: Si, tras la acción de Ataque, el guerrero tiene menos marcadores de herida en la carta de guerrero que su atributo Heridas, no queda fuera de combate y tu oponente no obtiene un punto de gloria.