

RESUMEN DE REGLAS Y AYUDAS

LÍNEA DE VISIÓN:

Concepto: línea imaginaria trazada de centro de casilla a centro de casilla.

Se tiene LdV clara cuando no hay elementos que la atraviesen.

Se tiene LdV pero se aplica cobertura:

- Cuando la línea trazada toca solo la esquina de una casilla ocupada por un obstáculo, sin atravesarla.

- Cuando atraviesa un elemento de altura inferior, estando el objetivo adyacente a dicho elemento.

Se consideran cobertura ligera las mesas, sillas, vallas y otros muebles de madera y se considera cobertura pesada los muros, columnas, estatuas, sillares de piedra.

No se tiene LdV:

Cuando se está de espaldas.

Cuando hay un elemento de la misma altura o superior de quien la traza, salvo que el objetivo sea de mayor altura que los elementos que se interponen.

Cuando se encuentra en el fondo de un foso respecto de quienes se encuentren a una altura superior.

En el caso de objetivos que vuelan, cuando la LdV está obstaculizada por un elemento impasable.

ZONA DE INFLUENCIA:

Concepto: espacio conformado por las casillas adyacentes a un personaje en el que se puede entrar siempre que no se corra. En caso de un personaje que tenga armas largas, la ZI frontal será de dos casillas y no solo de una.

Entrada en una ZI:

Cuando se entra en una ZI concluye el movimiento, quedando trabado el personaje.

Solo puede ignorarse una ZI cuando el enemigo tiene a otro aliado adyacente a él. Una criatura puede trabar a 2 enemigos a la vez si es de mayor tamaño que ellos. Podrá trabar a 3 si todos ellos son de tamaño mucho menor que aquella.

Efectos de permanecer en una ZI:

El personaje no puede realizar Acciones salvo que así venga indicado en la propia Acción (por ejemplo, los ataques cuerpo a cuerpo).

Solo se permite el movimiento si es a una casilla adyacente dentro de la ZI y siempre que su ataque se dirija al rival en cuya ZI se ha entrado.

Abandono de una ZI: un personaje trabado solo puede salir de una ZI cuando antes de realizar una acción supera una prueba de agilidad por cada enemigo con el que desee destrabarse. Si falla, se

mantendrá trabado y su activación habrá terminado. Si obtiene una pifia, sufrirá un impacto automático del rival de quien pretendía destrabarse.

PUERTAS:

CONSUMO DE ACCIONES:

Pasar por puertas abiertas: No consume ningún tipo de acción.

Abrir puertas cerradas previamente abiertas durante la partida: Solo consume una acción rápida.

Abrir puertas cerradas inexploradas: Consume una acción exploratoria.

ABRIR UNA PUERTA INEXPLORADA:

Para abrirla es necesario situarse de frente y adyacente a la puerta. No obstante, en el caso de puertas cerradas con llave, se permite abrirlas con sigilo desde una casilla adyacente en diagonal, previa prueba de Destreza. Si no se tiene éxito en la prueba, solo se podrá pasar por ella rompiéndola.

En cuanto se abra una puerta, se da la vuelta a la puerta para mostrarla abierta y el JO muestra el espacio existente más allá de la misma. De haber enemigos, se realizará la oportuna tirada de Iniciativa en el combate.

ROMPER UNA PUERTA:

Para romper una puerta hay que situarse adyacente a ésta (frontal o en diagonal) y lanzar directamente los dados de daño (puerta normal Armadura 5 y Vitalidad 5 y puerta blindada Armadura 6 y Vitalidad 6).

Si hay enemigos al otro lado de la puerta, estos obtendrán un bonificador de +1 a la tirada de Iniciativa por cada turno que los héroes hayan necesitado para romperla. No podrán romperse puertas con armas a distancia salvo que tengan la regla Detonación. En caso de que se entre en una sección rompiendo la puerta, no se aplicará la regla ¡sorprendidos!.

DETECTAR UNA PUERTA SECRETA:

Un personaje puede gastar una acción en intentar buscar una puerta secreta. Esta acción no puede combinarse con un movimiento. Para ello debe superar una prueba de Percepción. Si lo consigue y hay una puerta secreta oculta en dicha sección (indicada en la Hoja de Aventura), el JO colocará la misma en la ubicación exacta.

PUERTA CON TRAMPA:

Cuando el JO activa una trampa en una puerta, el héroe deberá detener su movimiento antes de pisar la casilla adyacente a la puerta y realizar una prueba de Percepción. Si la supera, el personaje la detecta, no pisará la casilla y la activación de la trampa quedará paralizada, pudiendo ser desactivada por dicho personaje en el turno siguiente o dejar paso a otro que se atreva a realizar ese cometido. En este caso, se colocará un marcador que simbolice la ubicación de la trampa mientras no sea desactivada.

De no detectarse, la trampa se activará y tendrá los efectos descritos en la carta (si se iba a pisar una casilla, se situará al personaje sobre esta. Si un personaje obtiene un resultado de doble 6 al detectar una trampa, tanto él como cualquier aliado recibirán un bonificador de +1 al intento de desactivarla.

PUERTA CON ACERTIJO:

Los acertijos se resuelven con éxito con pruebas de Inteligencia. El grupo de héroes solo dispondrá de un intento para lograrlo. De no conseguirse, no podrá abrirse la puerta durante esa aventura y en caso de querer romperse se considerará blindada.

ACCIONES EXPLORATORIAS:

TIPO: Abrir puertas inexploradas, puertas cerradas con llave o cofres, buscar puertas secretas, registrar habitaciones, cadáveres y elementos o interactuar con estos últimos, desactivar trampas y resolver acertijos.

LIMITACIONES:

Los héroes no pueden realizarlas durante el turno de combate salvo que se trate de abrir puertas inexploradas que no estén cerradas con llave. Tampoco podrán realizarlas cuando estén ubicados en la zona de influencia de un enemigo o adyacente a este.

Los mercenarios y animales que acompañen a los héroes no podrán realizar Acciones Exploratorias.

Ningún personaje o criatura manejada por el JO puede realizarlas salvo que se indique lo contrario en alguna habilidad o escenario concreto.

En el caso de búsqueda de puertas secretas o habitaciones y registrar cadáveres no podrán combinarse dichas acciones con el movimiento.

PIFIAS (DOBLE 1 EN LA TIRADA):

AL REALIZAR UNA ACCIÓN EXPLORATORIA: El JO incrementa su Presupuesto de Puntos de Reserva en 1 punto.

EN LA TIRADA DE INICIATIVA: todos los personajes del bando que comete la pifia sufren la regla "¡sorprendidos!" automáticamente.

AL TRATAR DE DESTRABARSE: Si se falla la prueba de agilidad al intentar destrabarse, se sufre un impacto automático del rival.

EN LA TIRADA DE IMPACTO A DISTANCIA: puede suponer la rotura del arma, el disparo impacta directamente en el aliado más cercano de cuantos estuvieran adyacentes a las casillas por las que pasaba la trayectoria del disparo y supone el final de la activación del personaje.

EN LA TIRADA DE IMPACTO DE UN ARMA DE PÓLVORA QUE TIENE DETONACIÓN: Si se comete una pifia, causa un daño de daño en el tirador.

EN LA TIRADA DE IMPACTO CUERPO A CUERPO: El arma empleada cae inmediatamente al suelo en la casilla ocupada por el rival y supone el final de la activación del personaje.

EN LA TIRADA DE LANZAMIENTO DE HECHIZOS: Pese a no lanzarse el hechizo, se consumen los puntos de Maná y los Componentes de Magia o Pergaminos de hechicería empleados. Además, el hechicero queda aturdido y lanza 5d6, perdiendo un punto de Vitalidad por cada resultado que iguale o supere su característica de Inteligencia.

EN LAS TIRADAS DE IMPACTO A DISTANCIA O CUERPO A CUERPO Y EN EL LANZAMIENTO DE HECHIZOS CUANDO LAS REALIZA UN JINETE: Deberá superar una prueba de Agilidad o caerá de la montura, considerándose Derribado.

EN EL USO DEL ESCUDO: Un defensor que use un escudo y obtenga una pifia al defender, elegirá al azar si pierde el escudo que embraza o su arma (realizándose la oportuna tirada de rotura).

CUANDO SE REGISTRA UN ELEMENTO DE MOBILIARIO DONDE VIENE INDICADA LA POSIBILIDAD DE ACTIVARSE UNA TRAMPA: Se activa la trampa.

Algunas habilidades contienen especialidades si se cometen pifias.

ESTADOS:

Si un personaje sufre penalizadores por efectos diferentes y simultáneos (por ejemplo, Herido y Envenenado), estos serán acumulativos. Los efectos Fuera de Combate, Herido y Enfermo no se anulan al finalizar la aventura.

ATURDIDO: -1 a todas las características salvo Armadura y Vitalidad. No puede correr. Puede anularse en cada fase de recuperación.

HERIDO: Se está herido cuando solo quede 1 punto de vitalidad. -1 a todas las características salvo Armadura y Vitalidad. No puede correr. Se elimina cuando el personaje recupere algún punto de Vitalidad.

DERRIBADO: Se coloca tumbado boca arriba y permanecerá el resto del turno en ese estado. -1 a todas las características salvo Armadura y Vitalidad. No puede mover, disparar, lanzar hechizos ni realizar Acciones Exploratorias. No tiene Zona de Influencia ni bloquea la LdV. Si es atacado, se considerará que lo ha sido por la espalda.

ENFERMO: -1 a todas las características salvo Armadura y Vitalidad. No puede correr. Solo las pociones, hechizos de curación o sanadores pueden eliminar sus efectos.

ENVENENADO: -1 a todas las características salvo Armadura y Vitalidad. No puede correr. El efecto del envenenamiento dura hasta finalizar la aventura o evento épico. Solo las pociones o hechizos de curación pueden eliminar sus efectos.

INMÓVIL: Es impactado cuerpo a cuerpo de forma automática. Carece de Zona de Influencia. En ataques a distancia contra objetivos en estado de inmóvil, quien dispara obtiene un +2 al disparo.

FUERA DE COMBATE: Se está fuera de combate cuando la Vitalidad queda reducida a 0 o menos. Si es un personaje o criatura del JO, un mercenario o animal, será eliminada de la partida. Si es un héroe, se colocará tumbado boca abajo y sin poder hacer nada más durante la partida.

ESCUDOS:

IMPOSIBILIDAD DE USAR ESCUDO:

Ataque por la espalda: Si un personaje ataca por la espalda a un enemigo, el defensor no podrá utilizar su escudo.

Habilidad Berseker: Si el Personaje declara convertirse en Berserker no podrá usar ningún tipo de escudos.

LÍMITE DE ESCUDOS: solo se permite portar un escudo o rodela.

ESCUDARSE: Un personaje podrá, en el momento en que un enemigo declare realizar un ataque contra él, declarar que se escuda. Ese turno podrá repetir todas las tiradas para intentar bloquear

impactos con su escudo, pero durante su siguiente activación renunciará a efectuar cualquier ataque y no podrá correr.

TIRADAS ENFRENTADAS CUERPO A CUERPO:

Desempate: Los empates en las tiradas enfrentadas de Cuerpo a Cuerpo los ganará el contendiente que tenga un valor de Agilidad más alto. En caso de empate en Agilidad, vencerá quien emplee un escudo.

Empujar con escudo: Si un defensor que abraza un escudo gana la tirada enfrentada de Cuerpo a Cuerpo, podrá empujar a su contrincante (sin ocupar su casilla), siempre que este defensor sea de igual o superior tamaño que el rival. De no haber casillas libres, el rival permanecerá en el lugar.

Pífa al defender: Un defensor que use un escudo y obtenga una pífa al defender, elegirá al azar si pierde el escudo que abraza o su arma (realizándose la oportuna tirada de rotura).

BLOQUEO CON ESCUDO: Un defensor que abraza un escudo podrá bloquear un impacto de cualquier ataque recibido (de cuerpo a cuerpo o disparo). Para ello deberá lanzar 1D6 y obtener un resultado igual o superior a su capacidad de bloqueo. Si lo logra, el impacto no le causará daño. Sin embargo, el bloqueo de un escudo no anula el efecto de derribo producido por dicho impacto.

Un resultado de crítico del atacante reducirá la tirada de bloqueo de un escudo. Si el impacto se ha conseguido obteniendo un doble crítico, este será imparable (independientemente del tipo de escudo).

Un escudo no bloquea completamente los proyectiles mágicos ni ataques de aliento, pero dará los mismos beneficios que una cobertura ligera (el portador recibe 1 dado menos de daño).

ROTURA DE ESCUDO: Cuando un defensor consiga bloquear un impacto de un arma con capacidad para romper escudos o declare emplear su escudo como cobertura contra un proyectil mágico, el portador deberá realizar una tirada de rotura para determinar si su escudo se rompe o aguanta el impacto. En estos casos, lanzará 1D6. Si el resultado es igual o inferior al indicado en la carta de Escudo, este quedará roto e inutilizado. Si un escudo se rompe tras bloquear un impacto, el portador recibe automáticamente 1 dado de daño. Cuando un escudo sea mágico, el portador podrá repetir la tirada de rotura de estos.

Hay habilidades que afectan a la posible rotura del escudo:

Golpe poderoso: Si un personaje consigue impactar con una tirada de Cuerpo a Cuerpo, el arma obtiene "icono Romper escudos".

Tamaño enorme: Rompe automáticamente los escudos de enemigos que bloqueen sus ataques (el portador recibe la mitad de dados de daño del ataque) excepto mágicos (estos realizan la tirada de rotura).

Tamaño grande: Tiene siempre la capacidad de romper escudos (icono de rotura) de enemigos de menor tamaño, incluso desarmado. Los rompe automáticamente si además emplea armas con dicha capacidad (los escudos mágicos sí realizan la tirada de rotura).

NADAR: Si un personaje quiere avanzar nadando, podrá recorrer hasta un número de casillas equivalente a su característica de Agilidad. Tendrá una penalización extra de -1 si porta un escudo, además de los penalizadores habituales.

ARMADURA:

La Armadura se suma a la Armadura Natural del héroe y aumenta la dificultad para dañar al personaje.

Un héroe no podrá portar más de dos armaduras ligeras o pesadas. Y solo podrá usar una de ellas cada vez.

El **valor máximo de Armadura será de 6** (incluyendo el efecto de hechizos).

Cuando un arma añada +1 a la Armadura del objetivo y este tuviera Armadura de 6, se repetirá cada resultado de 6. Si se obtiene un nuevo 6 se causará daño.

MODIFICADORES A LA ARMADURA

- En combate Cuerpo a Cuerpo: Un **Objetivo Inmóvil** tendrá -1 a su Armadura.
- Daño mínimo: Si un personaje tuviera que tirar 0 dados de daño, lanzará 1 dado, pero el rival tendrá +1 a su Armadura.
- Hay Armas que reducen en -1 o aumentan en +1 la Armadura del objetivo.
- Los efectos de Aturdido, Herido, Derribado, Enfermo y Envenenado NO reducen la Armadura.
- Un jinete armado con lanza y cuya montura avance al menos 3 casillas, reducirá en -1 la Armadura del rival.
- Distintas Habilidades reducirán en -1 la Armadura del rival:
 - *Combatiente Astuto*
 - *Disparo Letal*
 - *Golpe Letal*
 - *Golpe Poderoso*
 - *Agarrar y Lanzar (si el rival choca contra una pared u obstáculo pesado)*
 - *Aguijón*
 - *Lanzar Rocas*
 - *Tamaño Enorme (ante un rival de menor tamaño)*
 - *Tamaño Grande (ante un rival de menor tamaño)*
 - *Vómito Corrupto*
- Distintas Habilidades aumentarán en +1 la Armadura del personaje:
 - *Artificiero (desactivando trampas)*

PREGUNTAS Y RESPUESTAS

LÍNEA DE VISIÓN Y COBERTURA:

Cuando habla de cobertura, pone en las reglas: "Dicha cobertura se aplicará si la línea trazada toca solo la esquina de una casilla ocupada por un elemento (es decir, un obstáculo o un personaje)". ¿Da cobertura un personaje o un enemigo?

Esto es lo que induce a error. El término "personaje" debería haberse eliminado (antiguamente los personajes eran cobertura cuando pasaba en diagonal por una esquina de la loseta, PERO YA NO). Si siguen obstruyendo la línea de visión como si fueran un objeto en los demás aspectos. En resumen, un personaje bloquea la línea de visión pero NO es cobertura.

¿Qué cobertura da estar detrás de un personaje que interrumpe el tiro? ¿pesada o ligera?

FAQ IMPORTANTE. LOS "PERSONAJES" NO TAPAN LÍNEA DE VISIÓN CUANDO PASA POR ESQUINA, HAY UNA ERRATA EN EL MANUAL EN EL APARTADO DE LdV. Si siguen haciéndolo de la forma habitual, como si de un objeto se tratase.

Las reglas dicen que afectan a todos los personajes que estén en la trayectoria del proyectil, pero también es necesario tener línea de visión con el objetivo. ¿Significa eso que solo se puede beneficiar del efecto para dañar a más de un enemigo si la trayectoria pasa por una esquina de casilla ocupada por enemigo o por encima de un enemigo de menor tamaño (dando los dos cobertura ligera al objetivo, entiendo)?

FAQ IMPORTANTE. LOS "PERSONAJES" NO TAPAN LÍNEA DE VISIÓN CUANDO PASA POR ESQUINA, HAY UNA ERRATA EN EL MANUAL EN EL APARTADO DE LdV. Si siguen haciéndolo de la forma habitual, como si de un objeto se tratase.

¿Una criatura/compañero de menor tamaño se considera cobertura? ¿ligera o pesada?

Como si fuera un objeto, es lo mismo. Va por el tamaño (pag 13)

En la pag. 29 del manual de reglas, en la primera imagen más a la derecha, hay dos esqueletos numerados como 3 y 2. el 3 claramente detrás de una mesa con cobertura. El 2 en la diagonal de la mesa, dice que NO

tiene cobertura, pero trazando una línea recta desde el tirador (el elfo), pasa justo por la esquina de la mesa. ¿Eso se supone que ya provee cobertura no?? de hecho es el mismo caso que el esqueleto nº 4 donde si le concede el ejemplo cobertura.

El 4 está detrás de una columna y le ofrece cobertura ligera al pasar por la esquina. El 3 pasa por una mesa que es una cobertura ligera, por lo que no ofrece cobertura al pasar por la esquina, eh ahí la diferencia. Las reglas tienen su coherencia.

Un personaje NUNCA ofrece cobertura pero sí obstruye la Línea de Visión cuando tiene igual o superior altura que el que traza la línea (salvo que el objetivo sea de mayor altura que la criatura que obstruye).

Exacto, es correcto.

Un personaje o enemigo atravesando la línea de visión entre un tirador y su objetivo ¿provoca cobertura?

Los personajes no dan cobertura pero pueden cortar la línea de visión.

ARMAS Y ARMADURAS:

Las armas largas tienen una zona de influencia de 2 casillas. Hay una regla que permite a un personaje que está trabado mover a una casilla adyacente dentro de la zona de influencia del enemigo si tiene intención de atacarle. ¿Significa eso que un personaje que ha sido atacado a 2 de distancia por un arma larga puede en su turno mover uno hacia adelante (a una casilla también en la zona de influencia) para ponerse adyacente al personaje con arma larga y provocar el -1 a cuerpo a cuerpo?

No, tiene que tener puntos de movimiento restantes. De hecho, si ataca trabado a un arma larga, después no podrá mover (a excepción de ocupar el lugar del derrotado), porque ya habrá efectuado movimiento. La utilidad del arma larga, es mantener alejados enemigos y una variante táctica.

¿Qué quiere decir que puede usar garras?

Que se puede atacar con el "arma" garras, pero recuerda que para usar un arma natural debes llevar las 2 manos libres.

¿Tienes que estar desarmado para usar colmillos?, ya que ahí no usa las manos.

Para usar colmillos y cuernos tienes que llevar las 2 manos libres.

¿Y escudos?

No puedes usar armas naturales con escudo.

¿Un reptiliano con armadura completa llegaría a 7 de armadura?

Da igual la combinación, nunca se puede tener más de armadura 6.

Las flechas incendiarias ¿son solo arcos? ¿No valen ballestas o pistolas ballestas?

NO.

¿Las armas que restan armadura también lo aplican a las puertas blindadas? ¿Las armas que tienen malus contra armaduras pesadas contra una puerta blindada también los tienen?

Las armas que restan armadura también lo emplean contra puertas (un hacha es crucial para abrir puertas). Una puerta se considera armadura pesada (está en capítulo de daño).

Armas largas: ¿Si usas arma larga y ganas a un rival, ocupas la casilla que ocupaba?

La regla "Ganar la posición" no se aplica con armas largas. En su lugar, si ganas un combate cuerpo a cuerpo usando un arma larga, podrás avanzar una casilla hacia adelante.

CREACIÓN DE PERSONAJES Y HABILIDADES:

¿No es posible aprender la misma habilidad con más de un personaje? El manual dice "dos héroes no pueden coincidir con la misma habilidad por profesión". Ese "por profesión" no tengo del todo claro cómo interpretarlo. He visto ahora en bgg que no se pueden repetir, aunque no le acabo de ver el sentido temáticamente. ¿Se ha hecho así para evitar crear personajes "parecidos"?

Pues no se puede tener la misma, se hizo así por nivelación y porque todos los personajes sean útiles en su propósito.

Resistente. El enano empieza con la habilidad Resistente. La última parte de esta habilidad habla de un +1 a la armadura natural ante venenos y otros. ¿Significa eso que, si no tiene armadura, los dados de daño de un arma normal ante un enano van a 3+, pero los dados de daño de un arma envenenada van a 4+? ¿Es por lo tanto peor atacar a un enano con un arma mejorada (aplicar veneno) que con un arma normal?

El +1 es cuando impactas, a la hora de ver si afecta el veneno. Primero se comprueba de la forma habitual los daños normales, y luego se hace tirada para ver si le afecta el veneno (ahí es donde tiene el +1).

¿Un personaje arquero en estado berserker dispararía con el arco o se acercaría a golpear cuerpo a cuerpo aunque esté desarmado?

Entablará combate con el más cercano, ha de ser cuerpo a cuerpo.

Cuando estás en estado berserker no tienes miedo a las criaturas temibles. Una vez que termina el estado berserker y sigues en el mismo combate ¿tendrías que tirar por si te dan miedo las criaturas a las que has pegado en estado berserker?

NO. La tirada se hace solo una vez por tipo de criatura en un combate.

¿Para qué interviene el alineamiento en el juego? No he visto nada de eso.

En los periodos entre aventuras. En campaña, si vas a una población/ciudad/castillo de alineamiento diferente todos los servicios cuestan +1 moneda. Basta con que uno solo del grupo sea de alineamiento opuesto para aplicar el sobrecoste.

Mirando las habilidades he visto que con Golpe brutal se pueden realizar ataques considerando 4, 5 o 6 como críticos. Después pone en la habilidad Golpe letal que si consigue algún impacto crítico reduce a - 1 la armadura del objetivo.

¿Se pueden combinar ambas habilidades, o lo del impacto crítico del golpe letal es sólo a seises?

Se pueden combinar.

Entonces, en el caso del monje guerrero que solo dice: "empieza con dos hechizos básicos del saber bendición o luz", quiere decir que ¿únicamente podrá aprender los hechizos del saber elegido a la hora de la creación, verdad?

Así es. Los hechiceros guerreros están capados en magia. Recuerda que, como máximo podrá tener tantos puntos de maná como su inteligencia.

En el manual, pone que es obligatorio en 3+ personajes que cada uno tenga un rol, y profesiones prohibido que se repitan, mi duda es, ¿un paladín oscuro y un paladín de luz, cuentan cómo misma profesión?

Sí, ambos tienen la misma profesión

Característica "etéreo". Pone que solo se daña con ataques mágicos. Ni crítico ni leches, solo así. Es mucho más bestia que "Invulnerable". Si no hay magos que quede vivos, o se han quedado sin hechizos, y no se tienen armas mágicas, solo queda correr por patas y huir. ¿Correcto?

Es correcto.

Necesito de nuevo aclaración con el veneno paralizante. Por lo que veo no causa el estado de envenenado, causa el estado inmóvil, con lo cual no puedes ni defenderte durante dos turnos. Pero ¿si el mismo bicho te vuelve a herir, son otros dos turnos inmóvil?

Veneno paralizante: los ataques de la criatura inoculan veneno potente. Si causa al menos la pérdida de 1 punto de Vitalidad en su rival, el veneno causará 1 dado de daño extra contra la Armadura natural de la víctima, quien quedará inmóvil durante este y su siguiente turno.

Es como el veneno normal. Solo que en lugar de quedar envenenado debido a que te cause daño ese dado de daño extra, quedas inmóvil durante este turno (el turno de la criatura- así que otras criaturas te podrán pegar considerándote inmóvil) y tu siguiente turno (por tanto, en tu siguiente turno no puedes hacer nada, pero las criaturas en su siguiente turno ya no te consideran inmóvil).

Entiendo que si luego te vuelve a pegar la misma criatura ¿vuelves a quedar inmóvil no?

Si, pero no te pega automáticamente. Lo que pasa que si te causa inmovilidad una criatura y tienes otras criaturas alrededor que no te han atacado en ese turno del jugador oscuro, te hacen polvo al considerarte inmóvil. Y luego pierdes tu turno. En el siguiente turno del JO ya te atacan y te defiendes de forma normal.

Es decir, si combates solo con una criatura, pues es malo pero no tanto. Porque en el siguiente turno de la criatura ya podrás defenderte (aunque es cierto que habrás perdido tu turno).

En la fuente hay una opcion que te deja dormido durante 3 turnos, entiendo que es el estado inmóvil, la duda es ¿si recibe daño se despierta?

Si no dice nada de que despierte, es que no despierta. Así que si te quedas dormido, reza para que tus compañeros no se pongan a explorar o el JO no tenga en su mano una carta de emboscada o ladrón.

¿El paladin no gasta mana para usar su hechizo de clase?

No. Pero únicamente los puede lanzar una vez por partida cada uno.

MOVIMIENTO:

¿Se puede mover en diagonal entre personajes? ¿Entre enemigos? ¿Entre un aliado y un enemigo? No se puede atravesar una puerta en diagonal, obstáculos impasables tampoco. ¿Se puede mover en diagonal saliendo de un puente sobre un foso?

Entre personajes si, entre enemigos no (a no ser que estén trabados o sea destrabándote). Lo del puente y el foso NO, al igual que las puertas.

Lo del movimiento que comenta el compañero tampoco lo tengo claro. Dicen que si atraviesas la esquina de un muro u obstáculo no podrás hacer la diagonal ¿los personajes y enemigos se consideran obstáculos?

Si. Por eso tendrás la cobertura según el tamaño, como con los objetos.

Un personaje tamaño normal si pasa a través de un compañero grande, ¿le cuesta +1 mov. por cada casilla que ocupa el grande?

Para movimientos se considera la criatura de 1 casilla, pero ha de poder sobrepasar lo que ocupa con su movimiento.

ACCIONES Y EXPLORACIÓN:

Orden acción rápida y armas arrojadas. El manual dice que se puede hacer una acción rápida durante el movimiento. Interpreto entonces que no se puede mover -> acción -> acción rápida. ¿Es correcto? En ese caso, ¿cuál es la utilidad de las armas arrojadas, en concreto de las hachas arrojadas? Lo útil parece que sería, si no se llega a CaC de ningún enemigo, mover, lanzar arrojada y equipar arma principal. Si se quiere equipar el arma principal después de lanzar la arrojada, habría que mover después de lanzarla. Teniendo solo un alcance de 4, siempre será mejor mover y atacar con la principal que lanzar la arrojada.

No se puede realizar en ese orden. La utilidad de las armas arrojadas: si te atacan tienes un arma usable equipada, evitas ciertos penalizadores, con bastante fuerza, puedes hacer más daño.

La regla del JOA dice que cuando vayas a pisar una flecha exploratoria, se saca trampa. Si sale una trampa posible ¿donde se coloca, en la sección nueva que se va a poner o donde se encontraban las flechas de exploración? Se dio el caso de que salió un foso y no sabíamos si se situaba en el pasillo que apreció después de la exploración o en las dos casillas de exploración. Lo que nos despista es el hecho de decir que "cuando vayas a pisar una casilla (ficha) de exploración..." ahí es cuando se tira dado por si hay obstáculo, antes de estar encima por lo que suponemos que es debido a que sale en esa casilla la trampa ¿es correcto?

Es en la casilla exploratoria donde se coloca, y si sale foso, se coloca solo en la flecha. No es lo mismo dos fichas exploratorias que son independientes que una puerta doble (que la trampa sería en la puerta, 2 casillas)

Entiendo que en momentos de combate, no pueden aparecer trampas dado del JOA al salir de zona de seguridad ¿cierto?

No pueden, siempre que estés en la misma zona del combate, si te vas fuera de la zona donde se está combatiendo, podrían ponerte una trampa. Por ejemplo. Hay dos personajes combatiendo en

una sala y otro no ha entrado aún y decide separarse para buscar tesoros en habitaciones exploradas o zonas inexploradas. Pues podrían ponerse trampas.

Al pisar las flechas de exploración, si están en la zona de seguridad de algún héroe ¿también puede haber trampa?

Si.

MISIONES Y CAMPAÑA:

¿Las aventuras independientes se pueden jugar en una campaña siempre que se quiera (estando en la zona de mapa correspondiente)? La duda surge de la carta de lugar de visitar al noble, que parece que con un 6 "desbloquea" una aventura independiente. ¿O es simplemente que hacerla da 10 más de oro?

Da 10 monedas extra.

¿Qué significan los 2 colores en los números de las misiones en apartado "Mapa de misiones"?

Los colores diferencian misiones de campaña (amarillo) de eventos épicos (azules).

¿Hay o habrá misiones opcionales que hagan uso de un set adicional de losetas?

NO. Pero al ritmo que veo a la comunidad sacando material (incluso gente que no tiene aún el juego) en un futuro las aventuras fanmade podrían llegar a usarlas.

Durante el transcurso de la campaña principal, ¿se puede empezar las otras campañas al pasar por el territorio que indiquen como inicio de la misma "por que sí", o es necesario que se "desbloquee" al pasarse alguna otra misión? Las independientes entiendo que si pasas por ahí y te apetece si la puedes hacer sin esperar nada.

Hay libertad, ya como sigáis los hilos es cosa vuestra, se recomienda seguir hilos argumentales, aunque pone claramente en las reglas: En definitiva, los héroes podrán retrasar su llegada a la misión principal para adentrarse en una aventura situada en un territorio que atravesen. ¡Tienen libertad de movimientos durante su viaje!

No lo dice expresamente, pero da a entender que cada turno de "viaje por el mapa" se tira por evento, ya sea porque sigues en el mismo sitio o porque estás moviendo. ¿Es así?

Se debe realizar una tirada de Eventos de viaje cada vez que los héroes entren o permanezcan en un territorio o población, o cada vez que alcancen un icono de Río navegable o Camino.

¿Las monedas que se indican en las misiones son de oro o de plata?

Considera que todas las monedas indicadas en el juego son monedas de plata (es decir, el valor mínimo). Antiguamente todas las monedas eran de oro (no se diferenciaba entre oro y plata) y, al quitarse ese término en el libro de aventuras, en alguna ocasión parece que ha permanecido por error (2 o 3 veces aparece erróneamente el término "moneda de oro").

Turno de campaña.

1.- *permaneces en un territorio, población o lugar, solo se hace una tirada de evento dependiendo del tipo de lugar en el que este.*

2.- *si se viaja a una población en un territorio diferente, se hacen 2 primero por tipo territorio y luego por tipo de población + los 3 lugares y servicios que quieras visitar.*

3.- *si se viaja a un territorio sin población solo una tirada por tipo de terreno.*

¿Es así?

Así es, es correcto.

¿La recompensa de oro de la misión es a repartir entre todo el grupo o a cada jugador?

Si no especifica que es por héroe, es a repartir.

EQUIPO:

Hidromiel vigorosa y otros consumibles. Como acción rápida se puede "beber una pócima", hay objetos especiales que tienen como parte de su nombre la palabra "pócima". ¿Hay que tratar otros objetos sin esa palabra en el título de la misma manera? Además, las reglas dicen que no se pueden acumular efectos de dos pócimas. ¿No se puede entonces tener activa una pócima de destreza y una hidromiel vigorosa?

Puedes tener el efecto de un consumible y de un hechizo.

En el caso de heroes grandes, las armas y armaduras cuestan el doble, pero ¿otros objetos como hierbas curativas?

No, cuestan lo mismo para todos.

Todas las pociones, no tienen el símbolo de mano. Entiendo q se pueden beber tengas lo q tengas en la mano, sin embargo ¿la antorcha necesitas una mano libre, no?

Sí, las pociones y otros elementos no necesitan manos libres. Sí, la antorcha necesita una mano libre.

JUGADOR OSCURO:

En la carta de líder pone que se tiran 3d6 para ver las mejoras que tiene el líder. Bien, cada número representa una mejora que se le puede poner de esos puntos resultantes en el dado. ¿estos puntos se sustraen de la reserva del señor oscuro o son mejoras gratuitas?

Del presupuesto, siempre que haya presupuesto.

En la pag. 88 del manual de reglas en la sección de "mejorar al líder" dice que si el presupuesto >20 cada punto incrementa en 1 la vitalidad. Justo un párrafo después dice que 3 puntos incrementa 1 la vitalidad. ¿Cuál es el criterio bueno?

Los dos, ya que son diferentes supuestos. Habla de jugador oscuro artificial puro (actúa totalmente automatizado según cartas de comportamiento) o artificial manejado por los mismos jugadores, son dos apartados distintos.

¿Cuál era el bonus del JOA si se juega por segunda vez un escenario? Ya no lo encuentro.

No hay nada de un aumento de presupuesto en las reglas.

Con JOA, al entrar en la sala principal, se lanza dado para ver si hay encuentro y además siempre se saca una carta "Enemigos". Pero si en ese momento tiene 0 puntos para gastar. ¿Se lanza el dado y si sale encuentro se vende y con esos puntos conseguidos se paga la carta de "Enemigos"?

En las reglas pone "antes de lanzarse dado de Escenario, saca 'Enemigos'" por lo que al no tener presupuesto, no se saca 'Enemigos'. Eso sí, después si se lanza el dado y si sale "Encuentro" se descarta para tener presupuesto, y es que toda carta que no puedas sacar te aumenta el presupuesto, por lo que la siguiente igual sí que sale.

¿El JO recibe "puntos de reserva", cuando es obligado a descartarse de alguna carta si por algún motivo supera el límite máximo de cartas en su mano?

Si.

En el manual dice que los PV de los héroes son la exp gastada en él, no lo que lleve encima. Yo creo q los PV del héroe no se le suma los objetos que lleve pero si q se suma todo al presupuesto del JO. Así un mago no puede ser avanzado solo por llevar pociones. Ej: base (10PV) + 1 habilidad (3PV) = 13PV del héroe y ahora sumamos los objetos para el presupuesto del JO.

Correcto.

Cuando una habilidad te da un objeto como una poción como herbología o la clase cazabrujas, ¿se cuenta para los PV del JO o la fase de preparación del oscuro es antes de que ellos reciban esos objetos gratis para la aventura y sería después de que ajustase la reserva el oscuro?

Suman para el PV. el JO calcula el presupuesto con todo aquello con lo que comienzan los héroes.

Cuando se llega a la estancia donde esta el lider, ¿estos llevan consorte por defecto o se debe usar carta de encuentros?

En modo JOA en la sala final se juega siempre una carta de enemigos.

En modo normal juegas lo que tienes en la mano. Debes gestionar bien tus cartas.

Si el JO mata a un mercenario/animal ¿no gana logros no?

NO.

El líder del dungeon cuando es manejado por la IA ¿nunca recibe las posibles mejoras (las q se pueden comprar con PV en modo normal)?

Recibe las mejoras que se hayan indicado en la tabla del bestiario (si las hay) y a parte, puedes mirar en la carta de comportamiento de Líder (verás que indica que se lanzan 3D6 para ver si gana habilidades...) y a parte las cartas de poder, que en la sala principal se activa una por turno, le van a la criatura de mayor valor (es decir, el líder). vamos, que el Líder suele cebarse bastante en la IA.

COMBATE:

Cuando un enemigo es invulnerable pone que solo le afecta la magia y los impactos críticos. Mi pregunta es, ¿una vez se le ha hecho el impacto crítico, los dados de daño que se tiran contra ese oponente son todos los del arma sumando el impacto crítico o solo el del impacto crítico? (es decir, como máximo 2 dados)

Todos los dados de daño, ya que es el impacto completo crítico.

Cuando un cristalino pone que si recibe un crítico no tiene las mejoras de la armadura, ¿también cuenta el bonus a la armadura que tiene o solo los efectos extra que tuviesen? Por ejemplo alguna que dice que recibe menos daño por armas a distancia por ejemplo, si se anula este efecto sólo o además el +1 o +2 a la armadura.

Como si no llevase la armadura, anula todos los beneficios.

Un héroe con espada corta entra en la zona de influencia de un personaje del JO que tiene lanza. Por tanto, termina su movimiento a dos casillas del personaje del JO y queda trabado con él. ¿Podría en el siguiente turno moverse dentro de la zona de influencia del personaje del JO (sin destrabarse), colocándose en una casilla adyacente al mismo?

No, para colocarse adyacente primero debe vencerle en un combate CaC.

¿Se puede gastar fortuna para relanzar los dados del enemigo tanto de impacto como de daño?

Se puede relanzar cualquier tirada.

¿No se puede atacar con un arma a distancia a una figura adyacente?

Disparando no, atacas pero como si estuvieras desarmado

Gano iniciativa ante fantasma, que tiene entre sus habilidades temible. Hago prueba de valentía y la supero. Ataco con hechizo mágico ya que tiene tb habilidad etéreo. Lo daño pero no lo mato. Se acerca a mi y me ataca. ¿Tengo que realizar nuevamente prueba de valentía para ver si se reducen mi cuerpo a cuerpo y distancia o como ya la supere no tengo que hacerla?

No, se tira una vez por tipo de criatura y por combate. Si en otro combate te enfrentas al mismo tipo de criatura vuelves a chequear. Si no, la habilidad temible se queda en nada. Por otro lado, para atacar a distancia (como con magia) NO hay que chequear valentía.

Entonces para valentía si en una sala te salen 3 fantasmas con superar antes uno la prueba ya está. Pero si en otra sala te vuelven a salir ¿vuelves a tener que tirar por miedo no?. Y solo en combates cuerpo a cuerpo, ya que magia o a distancia ¿no infunde miedo no?

Correcto.

¿La norma de "Muerte del Líder" se aplica aunque las unidades nivel Tropa estén trabadas con los héroes en ese momento?

Sí.

En relación a la habilidad "Temible", una vez por combate y tipo de criatura ¿haces la prueba (si estás en zona de influencia) para saber si tendras el -1 el resto del combate y además cada turno que esté en la zona de influencia harás la prueba para saber si pierdes o no el turno?, ¿la primera vez que falles el -1 lo tendrás hasta el final del combate?.

No. Sigues chequeando valentía hasta que la superas.

Un resumen de cómo funciona:

- 1.- Deseo atacar cuerpo a cuerpo a un esqueleto con la habilidad Temible. Antes de nada chequeo valentía; si la supero actúo normalmente, pero si no la supero pierdo el turno y tengo -1 a combate y disparo contra esa criatura. Si al turno siguiente declaro atacar cuerpo a cuerpo debo chequear valentía de nuevo pero si decido dispararle no debo chequear pero tendré el -1 a dispararle.
- 2.- Un esqueleto con la habilidad Temible decide atacarme cuerpo a cuerpo. Chequeo valentía. Si la supero el combate es normal. Si no la supero tendré un -1 a combate con esa criatura. Además si en mi turno, en vez de combatir cuerpo a cuerpo decido destrabarme para dispararle seguiré teniendo el -1 a impactarle porque no he superado la prueba de valentía.
- 3.- Para ataques a distancia a criaturas con la habilidad Temible no es necesario chequear Valentía
- 4.- Si no te ataca o no le atacas NO hay que hacer chequeo de Valentía (pasar al lado, por ejemplo)

La regla de sorprendidos, deja de aplicarse en turnos de combate, ¿no? Es decir, si abro una puerta durante un turno de combate y aparece una nueva habitación con más enemigos, ¿hay que chequear por sorprendidos?

Efectivamente, en turnos de combate no se aplica esa regla. El que ponga lo del "bando" tendrá sentido más adelante.

Esconderse dice que la cobertura ligera es pesada, ¿si tiene un escudo que se considera cobertura ligera frente a distancia sería cobertura pesada?

El escudo se considera cobertura ligera ante proyectiles mágicos y ataques de Aliento y Aura.

En esos casos, si se tiene la habilidad Esconderse, tendrás cobertura pesada.

Pero no a todos los ataques a distancia.

Cuando hay derribo, si no hay donde desplazar al enemigo, ¿también hay daño como en el empujón?

Empujar: De no haber casillas libres, el defensor permanecerá en el lugar y recibirá 1 dado de daño extra de dicho ataque.

Es verdad que para los derribos parece que deba aplicarse lo mismo al decirse que se desplaza a una casilla hacia atrás como los empujones, pero no, porque al final del DERRIBO dice claramente: Si el rival derribado no puede ser empujado a una casilla adyacente libre, permanecerá en su lugar.

EMPUJÓN: no hay sitio para desplazarlo = pues +1 de daño y permanece en el lugar.

DERRIBO: no hay sitio para desplazarlo = pues permanece en el lugar.

Estando trabado con una criatura ¿puedo saltar un foso?

Realizar un salto estando en la Zona de Influencia de uno o varios enemigos, tendrá un -1 a la prueba de Agilidad.

Ataques desarmado. Si ganas el combate tiras dados de daño según fuerza +críticos pero ¿como máximo 1 de daño?

No, cuando estás desarmado tienes -1 a cuerpo a cuerpo, el daño es tu fuerza más críticos y sumas +1 a la armadura del rival.

¿Se puede derribar desde una posición más baja a alguien que esté en una posición elevada?

SI.

Una duda que me surgió en el asedio a una ciudad:

- ¿al ariete puede dañarle un arco? Entiendo que no, si es arma a distancia explosiva (pistola) si

- si coloco un héroe o criatura delante del ariete ¿este en su turno no se mueve, no?

Si, el ariete es un todo, máquina y tripulación. Las flechas le afectan. Las incendiarias más.

El ariete siempre avanza. Si pilla a alguien entre ariete y muro al avanzar, desplázalo a casilla adyacente libre. El ariete no para salvo que sea destruido.

¿Los ataques al ariete son impactos directos o se tira? ¿Es considerado objetivo grande?

Es de tamaño grande. No son impactos directos. Hay que darle.

Cuando le ganas la tirada enfrentada de CaC a un invulnerable pero sin crítico, ¿le puedes empujar?

No hay daño pero puedes empujar.

Si se empujase a un foso ¿sufriría daño por caída siendo invulnerable o algo así?

Lanzas el daño y has de sacar algún 6. Si no sacas ningún 6 no sufre daño. Pero si sacas algún 6 se come todos los que igualen o superen su armadura. Como con las trampas.

Cuando usas un ataque que enfrenta a varios enemigos como muerte girante o barrido, ¿se tiran dados por cada enemigo o tiras una vez y los enemigos tiran sus dados contra tu única tirada?

Una vez por cada rival.

MAGIA:

Uno de los hechizos de magia tribal da berserker y el hechizo es continuo (frenesí), es decir dura un número de turnos, pero el estado de berserker pone que termina una vez acaba el combate. La pregunta es ¿el estado berserker cuánto dura, lo que dura el hechizo o hasta finalizar el combate?

El hechizo otorga berserker lo que dure, es un hechizo que da una habilidad, no es una habilidad en sí misma.

¿Los elementales cuánto tiempo se quedan invocados?

El número que marque el dado más alto del lanzamiento exitoso, 1 menos si eres hechicero aprendiz.

Si al ser aprendiz es 1 menos. Entiendo que ¿a partir de 18 el resultado del dado más alto y a partir de nivel experto el dado más alto más 1?

No, el ser experto solo te permite lanzar una vez más cada hechizo.

En la pifia de lanzamientos de hechizos son 5 dados, pero si eres mago novato ¿se te resta un dado al daño propio?

No.

En la escuela de hechicería ¿puedes aprender solo un hechizo por visita o puedes amortizar la visita y aprender más de uno, si tienes dinero y puntos de xp acumulados? Y ¿aprendes el hechizo que quieras, dentro de las limitaciones de tu clase, o es aleatorio?

Una vez por visita y puedes aprender el que quieras.

Cuando aprendes un hechizo gastando 3 de exp entiendo que deben ser del saber de la profesión. ¿En la escuela de hechicería puedes aprender cualquier hechizo o solo los de la profesión? Si es así, en caso del monje guerrero, ¿solo puede aprender del saber elegido durante la creación o puede algunos más? Es que en todos los magos te dice q puede aprender del resto de saberes una vez aprendido todos del principal pero del monje guerrero no pone nada.

Cuando aprendes hechizos en Escuelas de hechicería lo haces con la limitación que te imponga la profesión.

Los hechiceros que lanzan hechizos con valentía ¿usan la inteligencia en el daño de las pifias?

La pifia es contra inteligencia. El lanzamiento, para esas profesiones, como indica su carta, es con Valentía.

¿Los magos mientras son aprendices pueden lanzar hechizos de dos puntos de maná?

Si.

Un mago lanza un hechizo tipo rayo a dos guerreros uno con armadura de cuero y otro con armadura de placas ¿Quién recibe más daño? o ¿reciben ambos el mismo daño?

Reciben el mismo daño, salvo que el hechizo diga otra cosa.

Los hechizos de muro pone que es en línea recta pero ¿puede ser en ambas direcciones (perpendicular o paralelo al mago) o solo con línea recta?

En cualquier dirección.

¿Hay algún penalizador por lanzar hechizos dentro de la zona de influencia de un enemigo?

No se pueden realizar acciones en la zona de influencia o adyacente a un enemigo, salvo excepciones como el combate.

Un mago trabado debe destrabarse mediante un chequeo de agilidad o que los compañeros se traben al enemigo para poder moverse con libertad.

El capricho de los dioses el maná que se recupera ¿puede ser el mismo que se usa para lanzarlo? Y ¿permite esa recuperación de maná recuperar un uso de un hechizo?

Recuperas 1 punto de maná solamente. Esto NO es una poción de maná.

Si tiras una bola de fuego y sacas un 6, el dado extra de daño ¿se aplica en todas las tiradas (las de daño a las adyacentes también) o solo en la primera tirada?

Considera que esa bola de fuego causa 6 dados de daño en lugar de 5 (y a las adyacentes, 4 dados de daño en lugar de 3). Un crítico añade 1 de daño al ataque, incluso hechizos por tanto, un dado de daño extra también a los adyacentes.

También se aplica en sortilegios de área. Por ejemplo: hechizo de "Ola enorme", causa 4 dados de daño a todos en el área, más la prueba de Fuerza de cada afectado para no caer derribado. Pero es que si sacas un doble crítico (doble 6) al lanzar el hechizo, todos los afectados se comen 6 dados de daño en lugar de 4.

Con el muro de fuego ¿no se puede afectar a la carta alimañas: murciélagos?

NO.

Si tu mago dispersa el hechizo exitoso de un enemigo, ¿quién pierde un punto de maná, tu mago o el enemigo?

Ambos.

VARIOS:

¿Hay limitación de componentes?, o sea, hay 2 tokens de enfermo, si aplico a un tercer personaje ¿lo apunta en papel?.

La limitación de tokens de estado es solo física. Si se te acaban usa alguno alternativo de recordatorio o anótalo en un papel.