

ARisteiA! CORVUS BELL

ERRATAS Y PREGUNTAS FRECUENTES

v 1.5.

ERRATAS

CORE

ACCIÓN

Cambiar el título de la fase 5 por:

5. Resolución

Cambiar los Temas relacionados por:

Temas relacionados: Activación, Alcance, Ataque, Cambio, Efecto, Personaje, Punto de Acción, Símbolo.

CASILLA BLOQUEADA

Cambiar el punto 1 por:

Los Personajes **no pueden** moverse ni *Desplazarse* a través de ellas.

CEGADO

El texto debería decir:

Los Objetivos que sufren este Estado **no pueden** trazar Línea de Visión más allá de Alcance 0-1.

COBERTURA

Cambiar el primer párrafo por:

Tanto el Defensor como el Atacante pueden añadir un  a su Tirada de Combate si se hallan en Contacto con una casilla Bloqueada u Ocupada que bloquea parte de la Línea de Visión del Personaje enemigo hacia él.

DESTRABAR

Tras el primer párrafo, añadir:

“En la Tirada Enfrentada de Destrabar, ambos Personajes se consideran Objetivo entre sí.”

ENERGÍA

Cambiar los Temas relacionados por:

Temas relacionados: Activación, Atributo, Fase de Preparación, Punto de Acción.



FRAG

Cambiar los Temas relacionados por:

Temas relacionados: Enfermería, Escenario.

OBSTÁCULO

Cambiar los Temas relacionados por:

Temas relacionados: Alcance, Barrera, Cobertura, Línea de Visión, Punto de Movimiento.

OCULTO

El texto de reglas debería decir:

“... excepto desde Alcance 0-1.”

PANEL DE CONTROL

Cambiar los Temas relacionados por:

Temas relacionados: Escaleta, Punto de Acción, Punto de Movimiento.

PREPARATIVOS

Cambiar el texto del paso 4 por:

Cada jugador dispone de su propio mazo de Tácticas. Para formar el mazo, los jugadores eligen en secreto dos Tácticas de cada uno de sus Personajes y las mezclan con sus diez Tácticas Generales, para obtener así un total de dieciocho Tácticas.

PROVOCADO

El primer párrafo debería decir:

El Objetivo afectado por este Estado **no puede** ejecutar ~~sólo puede declarar~~ Ataques contra otro Objetivo que no sea el Personaje que se lo ha impuesto.

RONDA

Cambiar los Temas relacionados por:

Temas relacionados: Fase de Objetivos, Fase de Planificación, Fase de Recuperación, Fase de Turnos, Preparativos.

TÁCTICA

Cambiar el texto del punto 2 por:

Cada Personaje incluye cuatro Tácticas propias. A la hora de formar el mazo de Tácticas, cada jugador elige en secreto dos Tácticas de cada Personaje, mezclándolas con las diez Tácticas Generales, formando un mazo de dieciocho Tácticas. Durante la partida, el jugador puede emplear las Tácticas con cualquiera de sus Personajes, independientemente de qué Personaje las ha aportado, siempre que se cumplan las condiciones de la propia Táctica.

Cambiar los Temas relacionados por:

Temas relacionados: Alcance, Descartar, Mano, Ronda.

Todas las Tácticas con el Momento: "Durante la Activación de..." deben cambiarse por: "Durante la Fase de Acciones de la Activación de..."

TIRADAS (COMO JUGAR)

Se corrigen los símbolos de la cara 5 del dado azul (★!), que debe ser ★.

SOLDIERS OF FORTUNE HANNIBAL

El texto de **Líder** debería decir:

"Tus otros Aliados..."

El texto de Asalto Coordinado debería decir:

"Añade un  por cada otro Aliado..."

SEÑOR MASSACRE

055 ¡Es Hora de Armar el Bonche! El texto de Efectos de esta Táctica debería decir:

"Hasta el final de tu Activación, los Enemigos con cualquier ficha de Estado son Objetivos válidos de iTangana!"

057 Regeneración Épica. El momento de "Regeneración Épica" debe ser:

"Inmediatamente después de que **Señor Massacre** reciba el  Daño suficiente para tener que ir a la Enfermería".

SMOKE AND MIRRORS HUMO

El segundo punto debería decir:

Los Objetivos situados en una casilla con Humo no pueden trazar Línea de Visión más allá de Alcance  O-I.

HUMAN FATE PRYSM

101 Refracción. El momento de "Refracción" debe ser:

"Inmediatamente después de que **Prysm** reciba el  Daño suficiente para tener que ir a la Enfermería".

DOUBLE TROUBLE MOONCHILD

El texto de "Transmutación" debe ser:

"Inmediatamente después de que recibas el  Daño suficiente para tener que ir a la Enfermería, [...]".

LEI GONG

Los Efectos de "Espejos de Lei Gong" deben empezar con .

STERLING FORGE

015 Yo Creo Mi Suerte. El momento debe ser:

"Al inicio de la Fase de Cambios de una Tirada de Ataque" (sólo puedes jugar la Táctica cuando estés Atacando).



PREGUNTAS FRECUENTES

REGLAS

P: ¿Puedo Colocar al Personaje directamente adyacente a un Enemigo al salir del Banquillo?

R: Sí, siempre que la casilla esté Libre.

P: ¿Qué ocurre cuando llega la Activación de un Personaje que se encuentra en la Enfermería?

R: Nada. Mientras el Personaje está en la Enfermería, no se resuelve ninguna de las fases de su Activación.

P: Un Personaje que intenta Destrabarse de un Enemigo ha obtenido los Símbolos necesarios para jugar un Cambio que le permite Desplazarse, pero ningún ★. ¿Al haberse separado del Enemigo, puede seguir moviéndose?

R: No. Aunque el Personaje se *Desplace*, sigue habiendo fallado la Tirada de Destrabar y, por lo tanto, ha perdido todos sus Puntos de Movimiento. De todos modos, si después consumes otros dos Puntos de Acción para ejecutar la Acción Mover, recibirás más Puntos de Movimiento y no necesitarás superar otra Tirada de Destrabar para avanzar.

P: ¿Qué sucede cuando se agota el mazo de Tácticas? ¿Se baraja la Pila de Descarte y se forma uno nuevo?

R: No. Cuando se agota el mazo no pueden robarse más Tácticas de ninguna manera.

P: Cuando un Personaje recibe tantas fichas de 🔴 como su Atributo de THeridas se coloca en la Enfermería. Al final de la Ronda pasa al Banquillo. ¿Tiene que pasar toda la siguiente Ronda en el Banquillo antes de reaparecer en el Hexadome?

R: No. Si está en el Banquillo y se activa debe volver al Hexadome.

P: ¿El lado azul de la ficha ⚡Provocado sigue contando como provocado?

R: No, puesto que la "X" indica que la ficha no posee Efecto alguno por ese lado.

P: ¿Para qué sirven las pegatinas que vienen en la Caja Básica?

R: Para diferenciar tus miniaturas de las del rival.

P: ¿La zona central puede ser Zona de Despliegue?

R: De hecho, la zona central es una Zona de Despliegue. Las reglas de cada Escenario indican si se puede seleccionar al inicio de la Fase de Despliegue, como cualquier otra.

P: ¿Se puede Desplazar Obstáculos?

R: Los Obstáculos son Objetivos válidos de Acciones, Ataques y Tácticas. Por lo que sí pueden ser *Desplazados*.

P: ¿Los Cambios pueden activarse tantas veces como pueda, pagando el coste en símbolos?

R: Sí, puedes activar los Cambios todas las veces que quieras, siempre que puedas consumir los símbolos necesarios.

P: Si obtengo el doble de Símbolos para activar dos veces los Cambios de Miyamoto Mushashi ó Wild Bill ¿Se acumulan las repeticiones?

R: Los Cambios que tienen en su efecto la condición "al final de la resolución de esta Acción/Ataque" no se acumulan.

P: ¿Puedo interrumpir mi movimiento para gastar Puntos de Acción? ¿Qué pasa con los Puntos de Movimiento no consumidos en ese momento?

R: Los Puntos de Movimiento generados con la Acción 'Mover' se deben consumir de uno en uno, por lo que se pueden intercalar su gasto con el de Puntos de Acción. Los Puntos de Movimiento no consumidos antes de la ejecución de una Acción seguirán disponibles a menos que la resolución de dicha Acción -u otros efectos durante de su ejecución (Habilidades Automáticas, Tácticas, etc)- nos obligue a consumirlos o descartarlos.

P: ¿Los efectos de los Cambios ocurren antes de la Fase de Efecto de una Acción?

R: Sí. Los Cambios se activan en la fase de Cambios de la Tirada, que se resuelve antes que la fase de Efecto de la Acción (recuerda que los Ataques son Acciones).

P: ¿Los Cambios se pueden activar si sus requisitos se cumplían durante la declaración de la Acción o se consideran en el momento en que se quiere consumir los símbolos necesarios?

R: Los requisitos para activar un Cambio se tienen que cumplir en el momento en que se quieren consumir los Símbolos. Los Cambios u otros efectos que tengan lugar antes pueden alterar las condiciones y no permitirnos activar un Cambio que sí podíamos haber activado al declararse previamente la Acción.

P: ¿Ambos jugadores pueden consultar la Pila de Descarte de cualquier jugador en cualquier momento?

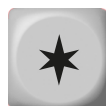
R: Sí.

P: ¿La selección de Tácticas al formar el Equipo es secreta o puede conocer mi rival lo que escojo?

R: Al presentar los equipos, debes mostrar las 4 Tácticas por cada Personaje al rival, pero la selección final de las 2 Tácticas que cada Personaje aporta a tu mazo es secreta.

P: Los Símbolos que se indican en la Tirada de una Acción (ej: Disparo Apuntado de Major Lunah) son parte del resultado como si hubieran aparecido en otro dado imaginario. Si aparecen múltiples símbolos que añadir a la Tirada, ¿se considera que todos aparecen en ese mismo dado imaginario? ¿Cada Símbolo pertenece a un dado imaginario distinto?

R: Se considera que cada Símbolo aparece en un dado imaginario distinto.



P: ¿Para qué sirven los marcadores de color 'B/O/G/R' de la Caja Básica?

R: En la guía del Manual página 6, en el apartado 'CONTADOR' se explica el funcionamiento de estos marcadores. El azul sirve para recordatorio de Zonas de Anotación, el rojo para llevar el control de los Puntos de Acción, el verde para los Puntos de Movimiento. Ciertos escenarios o efectos pueden requerir el uso de estos marcadores.

P: Al hacer una Tirada Enfrentada de Destruir, ¿qué ocurre si al Desplazarme debido a un Cambio acabo en Contacto con otro Enemigo? Si la Tirada ha resultado exitosa, ¿podría mover una Casilla sin tener que Destruir de este nuevo Enemigo o tendría que Destruir una segunda vez sin haberme llegado a mover. Si es lo segundo, ¿estaría obligada a mover 2 Casillas si tengo éxito con mi segundo Destruir?

R: El resultado exitoso al Destruir obliga a Mover al Personaje que destruía, luego al estar nuevamente trabado deberá declarar este Movimiento obligatorio y tendrá que efectuar una nueva Tirada Enfrentada de Destruir. Si resulta exitosa nuevamente, el Personaje destruido deberá moverse una única vez.

P: El Momento de "Acceso Denegado" dice: "Al inicio de la Activación de hEXx3r". ¿Puedo jugar esta Táctica si hEXx3r comienza su Activación en el Banquillo?

R: Las Tácticas cuyo Momento es del tipo "Al inicio de la Activación de..." debe cambiarse por "Al inicio de la Fase de Acciones de la Activación de...". Así que hEXx3r puede jugar esa Táctica después de volver de Banquillo, ya que eso ocurre durante la Fase de Preparación.

P: ¿Los Efectos del Estado  Aturcido se aplican antes de la Fase Bloqueo Crítico o después?

R: Los Efectos del Estado  Aturcido se deben aplicar después de la Fase Bloqueo Crítico y antes de la Fase de Cambios.

P: Si un Personaje está  Marcado y  Oculto, ¿se puede declarar un Ataque contra él?

R:  Oculto impide trazar Línea de Visión hacia el Objetivo, pero  Marcado permite que el Personaje sea elegible como Objetivo incluso sin tener la LdV que  Oculto está negando. Por tanto: sí, se puede declarar un Ataque (una Acción) sobre él.

P: En mi Equipo tengo a Dart con Estado  Concentrado. ¿Puedo jugar "Emboscada" para luego aplicar "Fairy Dust" y quitarle el Estado  Cegado que "Emboscada" le impone? ¿Cómo debo aplicar Efectos que tienen el mismo Momento?

R: Sí, se puede. Tanto "Emboscada" como "Fairy Dust" comparten el mismo Momento: "Al inicio de la Fase de Acciones...". Puesto que no hay ningún conflicto que resolver con el oponente, el propio Jugador decide en qué orden aplicará sus Efectos.

P: ¿Puedo ejecutar una Acción (por ejemplo Deus Vult! de Padre-Inquisidor Mendoza) sin declarar un Objetivo?

R: Las Acciones que tienen Alcance precisan de un Objetivo, ya que el Alcance implica la necesidad de un Objetivo sobre el que calcular la distancia y la Línea de Visión. Algunas Acciones como Regalo de Doumu, Súper Salto o Nebulosa especifican

cuál es su objetivo en su entrada de Efectos.

P: Eclipse ataca a la Major Lunah, y durante la fase de Cambios le impone el Estado  Cegado. ¿Puede la Major Lunah utilizar sus Éxitos estando  Cegada?

R: Sí, los Requisitos bajo los cuales se ejecuta el Ataque se mantienen hasta su Resolución.

P: ¿Cómo pueden dar Cobertura los Obstáculos si se dice que "Las casillas con Obstáculos no bloquean la Línea de Visión"?

R: En el punto anterior de la Guía de Referencia pone que: "Las casillas con Obstáculos [...] permiten ganar Cobertura", es decir, a efectos del cálculo de la Línea de Visión, y únicamente para este fin, deben considerarse como una Casilla Bloqueada.

TÁCTICAS

P: ¿Cuántos duplicados de Tácticas puedo tener cuando construyo el mazo de Tácticas?

R: Debes tener un juego de Tácticas numerado del 009 al 018 y añadir dos Tácticas distintas por cada Personaje en tu Equipo. Aunque algunas Tácticas tengan mismo nombre, efecto e incluso ilustración, su numeración debe ser distinta.

P: ¿Puedo jugar una Táctica iNO! para anular otra Táctica iNO!?

R: En efecto. Una Táctica iNO! jugada inmediatamente después de otra Táctica iNO! anula la anterior. Dicho de otra forma, sólo prevalece la última Táctica iNO! de cuantas se jueguen consecutivamente.

P: ¿Se pueden jugar Tácticas durante la ejecución de una Acción con el momento "Durante la Activación de..." o "Durante la Fase de Acciones de la Activación de..."?

R: No. El momento de la Táctica debe marcar un punto o un paso específico dentro de la ejecución de la Acción, por ejemplo: "Antes de hacer una Tirada".

P: ¿Cuándo se descarta una Táctica jugada? ¿Cuándo se descarta en el caso de aplicar Efectos duraderos en el tiempo, por ejemplo: "hasta el final de la Ronda"?

R: Las Tácticas se descartan inmediatamente después de aplicar sus Efectos. Los Efectos con una duración prolongada se consideran aplicados desde el momento en que se juega la Táctica, luego ésta se descarta igualmente una vez se ha resuelto el último de sus Efectos (para eso existen los marcadores con la ilustración de la Táctica, para recordar dichos Efectos aunque la Táctica se haya descartado).

P: ¿Es necesario haber obtenido los Símbolos requeridos por el Cambio para poder jugar "Truco Sucio" o "Prime Time"?

R: No.

P: ¿Cuando juego "Recarga" puedo añadir al mazo las Tácticas descartadas de tipo 'General' con momento: "Antes de hacer una Tirada de Combate"?

R: Sí. Ese momento contiene la frase "Antes de hacer una Tirada..."

ESTADOS

SILENCIADO ☹

P: ¿Cómo funciona este Estado cuando se voltea la carta de Personaje (por ejemplo: Lei Gong y Moonchild)?

R: Las fichas de ☹ *Silenciado* se retiran ya que las Acciones o Habilidades Automáticas a las que afectaban dejan de existir en ese momento.

MAXIMUS



P: Si decido utilizar la Habilidad Automática iDetrás de mí!, ¿Está obligado Maximus a sufrir todo el 🔴 Daño que iba a sufrir el Aliado?

R: No. Puedes decidir qué cantidad de 🔴 Daño recibe Maximus en vez del Aliado.

P: Una Gata, en contacto con su aliado Maximus, recibe el Ataque de Miyamoto, que resulta en 7 🔴 ¿Cómo se resuelve la Habilidad Automática "iDetrás de Mí!"?

R: Antes de infligir el 🔴 Daño debes decidir cuánto de ese 🔴 Daño sufre Maximus, y el resto aplicarlo al Objetivo del Ataque (en este caso Gata). En nuestro ejemplo, Maximus podría decidir recibir 6 🔴, con lo que Gata sufriría sólo 1 🔴.

P: ¿Cuánto 🔴 Daño puede llegar a absorber Maximus con su Habilidad Automática "iDetrás de Mí!"?

R: Puede absorber cualquier cantidad de 🔴 Daño, aunque éste supere su valor de 💔 Heridas.

P: ¿Puede conseguir Implacable que el Ataque que ha declarado el Enemigo se cancele? Por ejemplo, ¿en caso de que Maximus bloquee la Línea de Visión?

R: No. Los requisitos sólo se comprueban antes de la declaración del Ataque. Por lo tanto, aunque dejen de cumplirse los requisitos más adelante, el Ataque se llevará a cabo con normalidad.

P: ¿Puedo consumir un 🃏 para Anular el 🃏 de la 🏹 Agilidad de Maximus en una Tirada de Destruir?

R: Sí. Los Símbolos directos de las Tiradas cuentan como un dado más.



8-BALL

P: Si 8-Ball es objetivo de un Ataque y durante la Fase de Cambios de la Tirada Enfrentada activa su Cambio para Desplazarse fuera del Alcance, ¿el Ataque se ejecuta?

R: Sí. El único momento donde se comprueban los requisitos de una Acción es durante su Declaración. A partir de ese momento, la Acción se ejecutará, aunque dejen de cumplirse los requisitos.

MAJOR LUNAH



P: ¿Cuándo puede jugarse la Táctica Defensa Abierta?

R: El texto de la Táctica nos dice que se debe jugar "Antes del Bloqueo Crítico y los Cambios". Es decir, después de tirar los dados, pero antes de aplicar el Bloqueo Crítico o jugar los Cambios.

P: ¿Eso quiere decir que (Defensa Abierta) se debe jugar antes de que se haya consumido el 🟢 para Anular un dado del rival?

R: En efecto. Puedes obligar a tu rival a repetir ese dado verde.

P: En una Tirada de Combate en la que se juegue la Táctica "Defensa Abierta", ¿podría añadir Dados a la Tirada jugando otras Tácticas?

R: - No. La Táctica "Defensa Abierta" obliga al rival a lanzar de nuevo los dados elegidos por el Atacante, pero no es una nueva Tirada. Las Tácticas que añaden dados a una Tirada tienen un disparador que indica "Antes de hacer una Tirada", por lo que no se cumple el requisito para poder jugarse.

P: Si me cancelan Mira Holográfica con un iNO!, ¿estoy obligado a declarar la Acción y gastar los Puntos de Acción?

R: No.

WILD BILL



P: ¿Debo mostrar al rival la Táctica que he recuperado de la pila de descartes al jugar la Táctica As de Corazones?

R: No, de lo contrario se especificaría en la Táctica.

MIYAMOTO MUSHASHI



P: ¿Puedo Atacar a una Barrera para activar los Efectos de Kaze Tachinu?

R: Las Barreras no pueden sufrir 🔴 Daño, por lo que no se puede aplicar Kaze Tachinu.

P: Si, una vez resuelta la de Tirada de Combate, Miyamoto obtiene ★★★★★ mientras que su Objetivo dispone de sólo 💔 Heridas 3, ¿cuántas veces puede Desplazarse gracias a su Habilidad Automática Kaze Tachinu: cinco o tres?

R: Tres. Sólo se cuenta el 🔴 Daño infligido. Los ★ sobrantes no se convierten en 🔴 Daño y, por lo tanto, no cuentan.

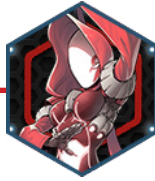
GATA



P: ¿Puede Gata ejecutar la Acción Freerun para saltar una vez por cada Punto de Movimiento que consuma, pudiendo avanzar hasta 10 casillas con sólo 5 Puntos de Movimiento?

R: Sí. Si se dan las condiciones adecuadas en el HexaDome, Gata es imparable.

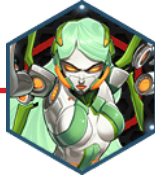
HEXX3R



P: La Táctica Poder Ilimitado se debe jugar durante la Activación de hEXx3r, cuando ya se han recibido los Puntos de Acción que indica su Atributo de ⚡ Energía, y al jugarla hEXx3r recibe una ficha de Estado de -2⚡. ¿Cómo funciona esto?

R: Siguiendo las reglas de Estados, se debe dar la vuelta a esa ficha de Estado al final de esa misma Activación, con lo que, en realidad, ese -2⚡ no hace efecto y sólo tendrá un penalizador de -1⚡ en la siguiente Activación de hEXx3r.

PARVATI



P: ¿La Táctica Análisis de Campo se debe jugar antes o después de ver la carta de Iniciativa del rival?

R: Después. En primer lugar, ambos jugadores muestran sus respectivas cartas de Iniciativa, y después el poseedor de Análisis de Campo puede decidir jugarla para mejorar su ♠ Iniciativa.

VALKYRIE



P: ¿Puede Valkyrie Desplazarse después de la resolución de "Carga de la Valkiria" si el Objetivo acaba en la Enfermería?

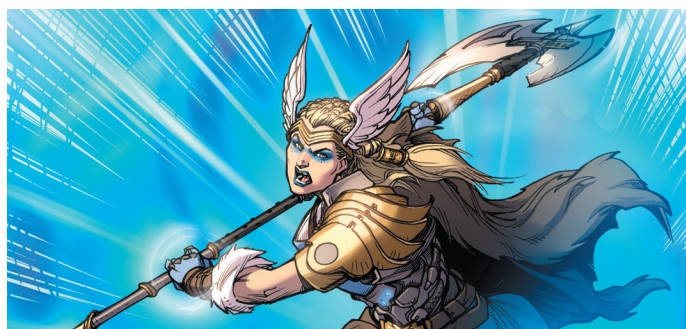
R: No.

P: Valkyrie declara un Ataque sobre un Objetivo aliado de Maximus. Aunque Maximus está ❄ inmovilizado activa "Implacable" para Desplazarse y se pone en contacto con su Aliado y Valkyrie. ¿Gana Valkyrie el dado 🎲 por "Bendición de Freyja"?

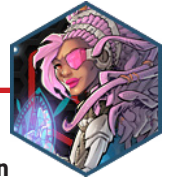
R: Sí. Bendición de Freyja es una Habilidad Automática por lo que se activaría y tendría efecto.

P: Si Valkyrie no tiene éxito en una Tirada Enfrentada de Destrabar, ¿se considera que ha gastado un punto de movimiento? ¿Añadiría un 🎲 si ejecutase después su "Carga de la Valquiria"?

R: La Tirada Enfrentada de Destrabar debe considerarse un chequeo para comprobar que el movimiento declarado es posible (con el gasto de un Punto de Movimiento). Puesto que Valkyrie no supera la Tirada de Destrabar, no puede abandonar la casilla en la que está y, por tanto, Valkyrie no consume el Punto de Movimiento.



LAXMEE



P: Puesto que los símbolos se tratan como dados imaginarios, ¿impide Atom que se puedan añadir símbolos a la Tirada mediante Cambios como el de Miyamoto?

R: Atom obliga al rival a efectuar su Tirada únicamente con el dado elegido. Los símbolos en Tiradas de Ataque, como Disparo Apuntado de Major Lunah, no se añaden. Una vez hecha la Tirada, los Cambios y otros Efectos pueden añadir símbolos al resultado.

HANNIBAL



P: ¿Puedo aplicar los Efectos de "Líder" sobre un Objetivo 🎯 Marcado con el que Hannibal no tiene Línea de Visión?

R: No, ya que "Líder" indica expresamente que Hannibal tiene que tener Línea de visión con el Objetivo y el Estado 🎯 Marcado no concede Línea de Visión.

KOZMO



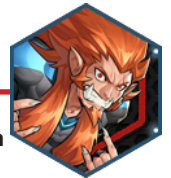
P: Cuando juego la táctica "Cinturón de Asteroides", Kozmo y el Atacante Enemigo dejan de tener Línea de Visión entre ellos. ¿Pueden usar sus Éxitos para infligirse Daño en este Ataque?

R: Sí. La declaración fue realizada correctamente, y se mantienen sus requisitos, por lo que Kozmo y el Atacante pueden hacerse Daño ya que Atacante y Defensor tenían LdV.

P: Si Kozmo juega Cinturón de Asteroides y el Aliado al que se está atacando está 🎯 Marcado y no hay Línea de Visión, ¿qué pasa con Kozmo? ¿Y si Kozmo estuviese 🌑 Oculto?

R: Una vez se declaró el Ataque, éste se ejecuta aunque las condiciones cambien. Al jugar Cinturón de Asteroides, Kozmo pasa a ser el Objetivo del Ataque bajo las mismas circunstancias de la declaración. Los Requisitos bajo los cuales se ejecuta el Ataque se mantienen hasta su Resolución.

MURTAIR



P: ¿Puede Murtair aplicar los Efectos de "Carga Berseker" y "Furia Desatada" si Maximus absorbe el Daño infligido?

R: No, porque al absorberlo Maximus no es Daño infligido.

PADRE-INQ. MENDOZA



P: ¿Puedo ejecutar Deus Vult! sobre un Obstáculo y activar su Cambio para imponer el Estado 🔥 Ardiendo a un Enemigo?

R: Sí.

DART



P: ¿Qué sucede si ataco con Dart después de haber jugado Emboscada? ¿Puede el Defensor hacer su Tirada de Defensa? ¿Y usar sus Cambios?

R: Cuando Dart juega Emboscada, ningún Enemigo puede hacerla Objetivo de un Ataque, pero si Dart ataca a un Enemigo, es ella la que automáticamente se convierte en objetivo del Defensor. El Defensor deberá hacer su Tirada de Defensa, pero no podrá activar Cambios que afecten a Dart; si podrá activar Cambios que afecten a las Tiradas de ambos.

PRYSM



P: ¿Puedo jugar Tácticas durante mi Activación si estoy *✖Provocada* por Prysm, y en Alcance I-5, para quitarme el Estado *✖Provocado* o *Desplazarme* y salir del Alcance de "Pulso Luminoso"?

R: "Pulso Luminoso" se aplica antes que cualquier otra cosa una vez comienza la Fase de Acciones del Personaje activo. Puedes jugar Tácticas o activar efectos que tengan lugar hasta el paso de "Inicio de la Fase de Acciones" incluido. Esto quiere decir, por ejemplo, que se puede activar "Fairy Dust" de Laxmee para quitarse el Estado *✖Provocado*.

P: Estoy *✖Provocado* por Prysm y debo aplicar "Pulso Luminoso": ¿Qué sucede si mi Personaje tiene un Ataque de Coste 2? ¿Tengo que Atacar 2 veces durante mi Activación?

R: Además de tu Ataque de Coste 2, también cuentas con un Ataque "Contender" de Coste 3. Así que tendrás que declarar dos Ataques de Coste 2 o uno de Coste 2 y un "Contender".

P: Mi Personaje tiene un Ataque de Alcance I-I, pero en el momento en el que empieza su Activación está dentro del Alcance 2-5 de Prysm. ¿Puedo Mover primero y después hacer ese Ataque contra ella?

R: No, en ese caso tendrás que declarar que Atacas con "Contender".

P: El Momento de "Reflexión" dice: "Durante la Fase de Acciones de la Activación de Prysm". Si tengo esta Táctica por haber jugado anteriormente "Leer la Mente" o por tener en mi equipo a Prysm, ¿puedo jugar "Reflexión" durante la Activación de la Prysm Enemiga?

R: No. Las Tácticas con un Momento del tipo "Durante la Fase de Acciones de la Activación de..." sólo pueden jugarse si eres el jugador activo. En este caso, sólo puedes jugarla durante la Activación de la Prysm de tu Equipo.

P: Si al inicio de su Activación, un Personaje *✖Provocado* por Prysm tiene en su mano una Táctica que permite ejecutar un Ataque (como Cercenar de Shona Carano o iiiVilma, Ábreme la Puerta!!!), ¿está obligado a jugar dicha Táctica?

R: Los Personajes Hprovocados por Prysm están obligados a ejecutar un Ataque descrito en su Carta de Personaje o Contender, no a jugar Tácticas.

SHONA CARANO



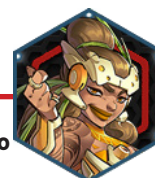
P: ¿Puede utilizar Shona Carano su Habilidad Automática Defensa en Distancia contra un Enemigo en Contacto si está *✖Provocada* por Prysm?

R: Defensa en Distancia establece una condición implícita: Shona puede *Desplazarse* si y sólo si a continuación puede ejecutar un Ataque contra el Enemigo con el que comienza en Contacto. Eso supone que Shona debe ser capaz de ejecutar Mandoble cumpliendo con todos sus requisitos de Alcance, Línea de Visión y Puntos de Acción necesarios. Si Shona está *✖Provocada* por Prysm no va a poder ejecutar Mandoble contra el Enemigo (a menos que sea la propia Prysm), por tanto, no se *Desplaza*.

P: ¿Qué pasa si juego iPista Que Voy! cuando Shona Carano activa su Defensa en Distancia?

R: Si Shona Carano es *Desplazada* a una casilla desde la que no pueda declarar su Ataque, Defensa en Distancia queda interrumpida, pero sin gasto alguno de Puntos de Acción para Shona Carano.

KOORIE QUEEN



P: ¿Puedo ejecutar Rebote (activando el Cambio de Boomerang) al final de la Resolución de Boomerang si el Objetivo muere?

R: Los Cambios se activan antes de la Resolución aunque su aplicación pueda ser posterior, como es este caso. Al activarse el Cambio se establece si habrá un Rebote y hacia quién; tras la Resolución del Ataque se resuelve este Rebote.

BACHMANN



P: ¿Puede Bachmann tener varias Acciones *⊗Silenciadas* al mismo tiempo?

R: Sí

P: ¿Qué ocurre si Bachmann tiene *⊗Silenciada* Inocular y a continuación recibe el Estado *⊗Silenciado* sobre Condensador de Fluzo? ¿Se retira el *⊗Silenciado* a Inocular? ¿Qué ocurre si en ese momento tiene varias fichas de Estado del mismo tipo?

R: Al Silenciar Condensador de Fluzo se retiran las anteriores fichas de *⊗Silenciado* que tuviese. Sobre las demás fichas de Estado repetidas decide el Personaje que Silencia con cuál se queda Bachmann.

P: En el caso que Bachmann use Tomar Muestras para imponerse una ficha de *⊗Silenciado* de otro Personaje, ¿quién decide qué Acción o Habilidad Automática se Silencia?

R: Bachmann



P: Si Bachmann tiene Silenciado Inmunizado, ¿qué sucede con los Estados Ardiendo y Envenenado que tenga impuestos?

R: Al no estar inmunizado, todas las fichas de Estado por su cara azul se retiran y, a continuación, todas las que muestran su cara roja se giran. Esto incluye la propia ficha de Estado Silenciado, por lo que los efectos de Ardiendo y Envenenado no se aplican.

P: Cuando Bachmann utiliza Inocular para imponer un Silenciado, ¿elige qué Acción o Habilidad Automática queda Silenciado del Objetivo o sigue siendo un Silenciado sobre la Acción o Habilidad Automática de Bachmann?

R: Bachmann elige una Acción o Habilidad Automática del Objetivo.

P: ¿Cuándo Bachmann impone un Estado Provocado se convierte en el Personaje que Provoca?

R: No, Bachmann sólo traslada la ficha de Estado manteniendo la fuente original de la Provocación. Usamos el término "imponer" para recordar que las fichas de Estado deben ponerse siempre por su lado rojo, aunque Bachmann las tenga por su lado azul.

P: Si Bachmann tiene varias fichas de un mismo Estado que modifica alguno de sus Atributos, ¿los Efectos son acumulativos? Es decir, de tener 3 fichas del Estado +2 ¿tendría 7?

R: Los Efectos de los Estados que afectan a los Atributos no son acumulativos, ya que afectan cada uno al valor base del Atributo por separado. En ese caso, Bachmann tendría 7.

P: ¿Puede sufrir Bachmann Daño al voltear sus fichas de Estado Ardiendo o Envenenado?

R: No, puesto que en ambos casos el Objetivo recibe Daño sólo si está afectado por dicho Estado, y Bachmann no se ve afectado por ellos gracias a "Inmunizado". Aunque los Efectos no se apliquen, las fichas de Estado deben retirarse inmediatamente al mostrar su cara azul.

FIDDLER



P: ¿Puede Fiddler imponer el Estado Concentrado a un Jackbot que no esté desplegado?

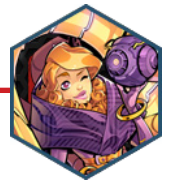
R: No.

P: Jugando el escenario "Broken Land", tengo a Fiddler en una Casilla de Anotación y uno de sus Jackbots envía a un Enemigo a la Enfermería tras ejecutar "Activación Remota". ¿Obtengo un Punto de Victoria?

R: No. La condición es que Fiddler ejecute un Ataque y "Activación Remota" sólo es una Acción.



GAIA



P: ¿Puedo jugar "Movimiento Tectónico" con Gaia durante el escenario "Tierra Quemada" para convertir una Zona de Despliegue quemada en la Zona de Anotación?

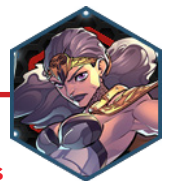
R: Sí. La imposibilidad de seleccionar una Zona de Despliegue con marcador rojo se aplica únicamente al inicio de la Ronda, cuando el Underdog debe seleccionar la nueva Zona de Anotación. El escenario no impide anotar en una Zona con el marcador rojo.

SECUACES

P: ¿Los Secuaces retirados del HexaDome conservan las fichas o marcadores que tengan asignados?

R: No.

HIPPOLYTA



P: Si Hippolyta juega "iAmazona al Ataque!", ¿gana los 2 Puntos de Movimiento por "Reflejos Potenciados"?

R: Sí, ya que ambas tienen Efectos que concurren al inicio de la Fase de Acciones. El jugador decide en qué orden se activan estos Efectos ya que sólo lo harán una vez. Lo lógico es que Hippolyta aumente primero su Iniciativa con la Táctica e inmediatamente después gane los 2 Puntos de Movimiento.

AXL



P: Shona Carano juega su "Remolino" para infligir Daño a mi Axl. ¿Puedo jugar "Salvado por la Campana" para cancelar la ejecución de la Acción "Remolino"?

R: No, puesto que la Acción "Remolino" no precisa declarar un Objetivo, Axl no es el Objetivo y, por tanto, no puede jugar "Salvado por la Campana". Sólo las Acciones que especifican un Alcance requieren declarar un Objetivo para ejecutarse.

MOONCHILD



P: Si Moonchild se encuentra Provocada por Prysm en Alcance 3 y al inicio de su Activación tiene a un 8-Ball Enemigo en Alcance 2, ¿está obligada a Atacar a 8-Ball por los Efectos de "Berserk"?

R: No, ya que el Estado Provocada le impide atacar a otro Enemigo que no sea Prysm. Luego deberá Atacar a Prysm ejecutando Contender, y en el caso de quedarle 2 Puntos de Acción (ej: envía a Prysm a la Enfermería) no estará obligada a Atacar a 8-Ball, ya que el momento "inicio de la Activación" habrá pasado ya.

P: ¿Cuántas veces está obligada a Atacar por efecto de "Berserk"?

R: Una.