



MALIGN SORCERY

Notas de los diseñadores, diciembre de 2018

Las siguientes aclaraciones son un complemento para *Malign Sorcery*. Las presentamos como una serie de preguntas y respuestas; las preguntas se basan en las que nos hacéis los jugadores y las respuestas provienen directamente del equipo de diseño de reglas, quienes explican cómo deberían aplicarse las reglas de acuerdo con su intención. Estos comentarios ayudan a crear un “campo igualado” para las partidas, pero los jugadores siempre son libres de debatir las reglas antes de empezar la partida y de pactar cambios en las mismas si lo prefieren (lo que habitualmente se conoce como “reglas de la casa”).

Dado que estos comentarios se actualizan periódicamente, cuando se hacen cambios se destacan en color **magenta**. Cuando aparezca una nota junto a la fecha (p. ej. “Revisión 2”), implicará que tiene una actualización local, presente solo en ese idioma, para puntualizar alguna traducción u otra corrección menor.

P. Algunas habilidades permiten a una miniatura conocer hechizos adicionales, incluyendo hechizos permanentes adicionales. En una Batalla campal, ¿puedes usar estas habilidades para lanzar hechizos permanentes si no has gastado los puntos en esos hechizos permanentes? Por otro lado ¿pueden usarse esas habilidades para lanzar hechizos permanentes que habitualmente sólo podrían ser lanzados por MAGOS que tengan una clave específica?

R. No a ambas preguntas.

P. ¿Cualquier cosa que aumente el alcance de los hechizos de un lanzador se aplican también a la distancia respecto del lanzador a la que un hechizo permanente puede desplegarse?

R. No. Si algo aumenta el alcance de los efectos de un hechizo no se aplica a la distancia a la que puede desplegarse un hechizo permanente. Del mismo modo, cualquier cosa que te permita medir el alcance de un hechizo desde una ubicación diferente a la del lanzador no puede utilizarse al desplegar un hechizo permanente.

P. En ocasiones una habilidad permitirá a una miniatura intentar disipar un hechizo. ¿Eso también le permite dispersar un hechizo permanente?

R. No. Le permitirá intentar disipar el hechizo permanente cuando se lance, pero no tendrá efecto en hechizos permanentes que se encuentren en el campo de batalla a menos que se indique específicamente.

P. ¿Las habilidades que modifican o permiten repetir una tirada para disipar tienen efecto en una tirada de dispersar?

R. No.

P. Si un MAGO tiene una habilidad que aumenta la cantidad de heridas mortales infligidas por los hechizos que lanza, ¿esta habilidad también se aplica a las habilidades de cualquier hechizo permanente que lance el mago?

R. No.

P. Las habilidades que ofrecen protección contra los efectos de hechizos o heridas infligidas por hechizos, ¿ofrecen también protección contra los efectos o hechizos infligidos por un hechizo permanente?

R. Sí

P. Algunas habilidades permiten a una miniatura aprender hechizos de su oponente. ¿En una Batalla campal se pueden usar esas habilidades para lanzar hechizos permanentes si no se han gastado los puntos para adquirir esos hechizos?

R. No. Esas habilidades permiten que una miniatura aprenda ese hechizo y lo use si no es una Batalla campal, pero en Batallas campales tienes que pagar el coste en puntos de la miniatura que representa el hechizo para usarlo en una partida.

P. Las miniaturas que mueran por hechizos permanentes al inicio de la ronda de batalla, ¿cuentan como bajas infligidas en el primer turno de esa ronda de batalla para los chequeos de acobardamiento? ¿Cuentan para el número de heridas infligidas a Morathi (ambas versiones) durante el primer turno?

R. No a ambas preguntas.

P. ¿El Aethervoid Pendulum se mueve hacia adelante y atrás?

R. No, siempre se mueve en la misma dirección.

P. Si obtienes en primer lugar un 6+, ¿el Purple Sun of Shyish inflige solamente 2D6 heridas mortales a las unidades con un atributo Heridas de 6 o más?

R. Sí.

P. Si el alcance de un hechizo se mide desde un Umbral Spellportal, el alcance para disipar se mide hasta el lanzador o hasta el portal?

R. Se mide hasta el lanzador.

P. Algunos hechizos requieren que elijas un punto en el campo de batalla a cierta distancia del lanzador y luego dibujes una línea desde ese punto hasta el lanzador. ¿Puede medirse ese punto desde un Umbral Spellportal? y, si se puede, ¿esa línea se dibuja de vuelta al lanzador?

R. Sí, a ambas preguntas.