



# TOMO DE BATALLA: LUMINETH REALM-LORDS

## Notas de diseño, enero de 2021

Las siguientes aclaraciones son un complemento para el *Tomo de batalla: Lumineth Realm-lords*. 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 “terreno 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 caseras”).

Dado que se actualizan periódicamente, los cambios en estos comentarios 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: ¿Puede una unidad que no sea **MAGO** usar “Percepción mágica” para lanzar un hechizo?*

R: No.

*P: Si una unidad es afectada por los hechizos “Vértigo incapacitante” y “Oscuridad del alma”, ¿hago 2 tiradas distintas de 2D6 cuando esa unidad intenta hacer un movimiento normal o de carga?*

R: Sí.

*P: Si alguna miniatura de una unidad **VANARI** que es una compañía brillante se aleja de la unidad o muere, y como resultado la unidad deja de ser una compañía brillante, ¿esa unidad puede volver a convertirse en compañía brillante si todas sus miniaturas vuelven a tocar las peanas de 2 o más miniaturas de la unidad?*

R: No.

*P: Si una unidad **SYAR** amiga completamente a 18" o menos de un **HÉROE SYAR** amigo usa la habilidad de mando “Agotar reservas”, ¿es posible usar ambas reservas de aetercuarzo de esa unidad en la misma habilidad (como “Sentidos agudizados”) en la misma fase?*

R: Sí.

*P: ¿Podéis explicar qué ocurre si Teclis lanza un hechizo estando en el alcance de un efecto que obliga a repetir, cambiar o reemplazar una tirada de lanzamiento con éxito?*

R: Como no tiras dados, un hechizo lanzado con la habilidad “Archimago” no puede tirarse de nuevo, cambiarse ni reemplazarse.

*P: ¿El número de hechizos que elijo con Teclis para la habilidad “Archimago” puede aumentar o reducirse de alguna forma?*

R: No.

*P: Si la respuesta a la anterior pregunta es “No”, ¿cómo afectan a Teclis los efectos que permiten a un Mago lanzar hechizos adicionales?*

R: Cualquier efecto que permita a Teclis lanzar hechizos adicionales se ignora.

*P: ¿Podéis explicar la secuencia para cambiar el valor del 1D6 junto a las **Hyshian Twinstones** si un **MAGO LUMINETH REALM-LORDS** utiliza el poder de las **Twinstones** y lanza un hechizo a 12" o menos de ellas?*

R: Si es tu turno y el hechizo tiene éxito y no se disipa, tras resolver los efectos del hechizo puedes primero cambiar a 1 el valor del 1D6 junto al hechizo permanente y luego aumentar el valor del dado en 1.

*P: Si lanzo “Invocar Sanctum of Amyntok” con éxito con un **MAGO LUMINETH REALM-LORDS** que es parte de una unidad que tiene más de 1 miniatura, ¿qué ocurre con el resto de las miniaturas de esa unidad?*

**R:** Para desplegar el Sanctum of Amyntok debes poder colocar todas sus miniaturas sin mover ninguna miniatura de la unidad del lanzador. Si eso no es posible, no es posible desplegar el hechizo permanente. A veces eso significará que otras miniaturas de la unidad del lanzador quedarán dentro del Sanctum of Amyntok; en tal caso, esas miniaturas deben quedarse dentro del anillo mientras el Sanctum of Amyntok permanezca en el campo de batalla. Las miniaturas de la unidad del lanzador no pueden mover a través de ninguna parte del hechizo permanente.

Si una unidad enemiga elige como blanco la unidad dentro del Sanctum of Amyntok, los modificadores a las tiradas para impactar y de salvación por la habilidad “Sello de Yngra” no se aplican, a menos que el lanzador sea la única miniatura de esa unidad en el campo de batalla. Sin embargo, sí puedes tirar por cada unidad enemiga al final de la fase de combate con la habilidad “Sello de Yngra” como es habitual. Recuerda, el alcance hasta la unidad dentro del Sanctum of Amyntok se mide hasta la miniatura de hechizo permanente.

Además, si el Sanctum of Amyntok fue lanzado por una miniatura que deja de ser un **MAGO** (p. ej., un High Warden de una unidad de Vanari Auralan Wardens que ya no tiene 5 o más miniaturas), el hechizo permanente se mantiene en el campo de batalla hasta que esa miniatura muere o es dispersada.

*P: ¿Puedo utilizar la habilidad “Ver la Piedra de Celessar” para ignorar los efectos de un hechizo permanente lanzado por un **MAGO** amigo?*

**R:** No.