



## BROKEN REALMS: TECLIS

Notas de diseño, mayo 2021

Las siguientes aclaraciones son un complemento para a *Broken Realms: Teclis*. 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: ¿Puedo usar la habilidad “Espíritu del viento” en la fase de disparo de mi oponente?*

R: Sí.

*P: ¿La habilidad “Tornados giratorios” del Templo Hurakan permite que las unidades del batallón cuenten como si hubieran cargado en el turno enemigo?*

R: Sí.

*P: ¿Puede una unidad del batallón del Templo de Hurakan que utilice la habilidad “Tornados giratorios” realizar un movimiento de agruparse incluso si esa unidad no está a 3" o menos de unidades enemigas?*

R: Sí.

*P: ¿Puedo usar la habilidad “Tomar el campo” de la Gran Nación de Alumnia para mover un Scinari Loreseeker que ha sido desplegado como una unidad de reserva Agente solitario?*

R: No.

*P: Muchas de las habilidades de mando de los Lumineth Realm-Lords no requieren que las unidades que se benefician estén a una distancia dad o menos de un **HÉROE** amigo. Cuando este es el caso, ¿qué unidades de mi ejército pueden usar estas habilidades de mando?*

R: Puedes elegir cualquier unidad amiga adecuada en el campo de batalla para que use la habilidad de mando, pero la unidad que elijas para que use la habilidad de mando debe ser la unidad que se beneficia de ella.

*P: Los Vanari Bladelords están armados con Mandobles de metal solar pero no tienen la habilidad “Armas de metal solar”. ¿Es esto intencionado?*

R: Sí, se omitió intencionadamente.

*P: ¿Pueden las miniaturas moverse para acabar sobre un Shrine Luminor? ¿Y pueden moverse a través del hueco debajo de un Shrine Luminor donde el elemento de terreno no toca el campo de batalla?*

R: Solo las miniaturas que lo están guarneciendo pueden colocarse o moverse sobre un Shrine Luminor. Si no hay miniaturas guarneciendo un Shrine Luminor, otras miniaturas pueden moverse a través del hueco del elemento de terreno de forma normal (si es posible). Sin embargo, si el Luminor de Santuario tiene guarnición, todo el elemento de terreno se trata como una miniatura enemiga para tu oponente.

*P: El Scinari Loreseeker tiene la nota “Único” en la tabla de Perfiles de Batalla campal. ¿Se supone que es un personaje con nombre a efectos de reglas y, por tanto, no puede tener un rasgo de mando o un artefacto?*

R: Sí.