

FROSTGRAVE

FAQs

VERSIÓN V1.02 ESP (09/08/2016)

JOSEPH A. McCULLOUGH



Practicante arcano: A lo largo de todo el libro este término hace referencia tanto a magos como aprendices.

Capítulo 1: Los magos y sus bandas

Disparo (D): El valor de Disparo NO SE USA para realizar ataques con hechizos (por ejemplo, un mago emplea *Proyectil Elemental* siempre a +8, da igual lo que tenga en este valor). Sin embargo, otros modificadores a disparo, como los relacionados con el movimiento y la cobertura SE APLICAN a hechizos que sean ataques a distancia.

Elección de hechizos: Los magos DEBEN comenzar el juego con tres hechizos de su propia escuela, un hechizo de cada una de sus tres escuelas alineadas y dos hechizos de escuelas neutrales (máximo uno por escuela).

Boticarios: Si un boticario está en contacto base con base con otra figura, puede usar una de sus acciones para utilizar su poción de curación gratuita con ella. Los boticarios pueden llevar un objeto adicional además de esta poción gratuita.

Capítulo 2: Reglas del juego

Línea de visión: Asumimos que todas las miniaturas en el juego pueden ver en todas direcciones.

Activación: Durante las fases de mago y aprendiz, el jugador tiene dos posibilidades:

- 1) Activación normal, en donde el practicante arcano se activa él y hasta otros tres soldados que estuviesen a 3" al comienzo de la fase. Después, cada miniatura completa sus dos acciones, una tras otra. El jugador puede activar estas miniaturas en el orden que desee (por ejemplo, puedes activar dos soldados, luego el mago y después el último soldado).
- 2) Activación en grupo, activando el practicante arcano y hasta tres soldados que estuviesen a 3" al comienzo de la fase. En este caso, las cuatro miniaturas hacen primero su acción de movimiento, en el orden que el jugador desee y, después, se van activando una a una y completando su segunda acción (también en el orden que el jugador prefiera). Cuando se usa esta opción de activación en grupo, todas las figuras deben mover como primera acción. La segunda acción puede ser diferente entre ellas si el jugador así lo decide (por ejemplo, después de haber movido las cuatro, el jugador puede hacer que dos disparen, la tercera se mueva otra vez y el mago lance un hechizo).

Para que un soldado pueda activarse durante las fases de mago o aprendiz, deberá tener línea de visión hasta el practicante arcano que se va a activar.

Todas las figuras que legalmente puedan activarse durante un turno, deben hacerlo. Pueden optar, sin embargo, por no hacer nada durante la activación.

Criaturas controladas: Las criaturas que son parte de la banda de un mago, o que controla de forma temporal, se activan del mismo modo que los soldados, incluyendo su potencial activación durante las fases de mago o aprendiz.

Recolectar tesoros: Los constructos y demonios pueden recolectar tesoros. Los muertos vivientes también, a no ser que sean Incorpóreos. Los animales no pueden recolectar tesoros. El tesoro no ocupa la casilla de objeto gratuita de la miniatura. El transporte de tesoros y de objetos son cosas independientes y distintas.

Mover fuera del tablero: Solo el jugador que controlase una miniatura al comenzar el juego puede moverla fuera del tablero, con una única excepción. Si una figura está transportando un tesoro y otro jugador se hace con el control temporal de la misma, puede moverla fuera del tablero. En este caso, el jugador con su control temporal se queda con el tesoro y la miniatura regresa a su banda original.

Saltar: Toda la distancia de un salto cuenta para el movimiento máximo de la miniatura durante su activación. La miniatura puede combinar dos activaciones para realizar un salto. Así, una figura con Movimiento 6 podría mover 4", luego saltar 3" y, tras eso, mover 2" adicionales. Una miniatura puede "caerse" adrede. Toda la distancia caída de este modo cuenta para su movimiento máximo. La única excepción es cuando la miniatura cae más distancia de lo que le queda de movimiento, en cuyo caso esta distancia extra es "gratis". La miniatura recibirá daño por toda la caída, incluso si se tira intencionadamente.

Combate: Sigue los siguientes pasos en su orden:

- a) Ambos jugadores tiran un dado cada uno.
- b) Ambas figuras añaden su valor de Combate así como cualquier otra bonificación a combate pertinente (procedente de hechizos o aliados presentes).
- c) Determina el vencedor del combate.
- d) Añade cualquier bonificación al daño derivada del uso de dos armas o hechizos a la tirada de Combate final del vencedor.
- e) Sustraer la armadura del derrotado a este total.
- f) Aplica cualquier multiplicador de daño (como el x3 del sapo del hielo).
- g) Si el total final es positivo, sustraer dicha cantidad del valor de Salud del perdedor. Cuando el daño es cero o negativo, no se causa ningún daño.

Disparar mientras se está trabado C/C: Una figura trabada en combate c/c NO PUEDE realizar ataques a distancia. Ni tampoco recargar ballestas.

Disparar a un combate: Cuando se dispara a una figura trabada en combate con otras determina primero qué miniatura se ve afectada y después haz la tirada de ataque. Cuando hagas un ataque a distancia con un hechizo, el practicante arcano debe decidir si potencia o no el hechizo antes de determinar aleatoriamente a quien afecta con el ataque.

Lanzar hechizos sobre un combate: PUEDE lanzarse un hechizo sobre una miniatura trabada en combate C/C siempre que el hechizo no lo prohíba expresamente y hacerlo no viole ninguna otra regla básica relacionada con la magia.

Muerte por magia: Si un mago muere debido a que el lanzamiento exitoso de un hechizo causa daño, dicho hechizo (y sus efectos) tiene lugar.

Capítulo 3: Campañas

Gastar experiencia: Si el mago tiene suficiente experiencia para ganar un nuevo nivel, debe hacerlo. No es posible ahorrar esta experiencia.

Mejorar un hechizo conocido: Un mago puede reducir la dificultad de lanzamiento de cualquier hechizo hasta 5 puntos, da igual la escuela de que proceda.

Pergaminos: Los pergaminos funcionan de dos formas completamente distintas en función de si el practicante arcano que lo usa conoce o no el hechizo.

- a) Si el mago NO CONOCE el hechizo del pergamino, puede gastar una acción para lanzarlo desde él. Tiene éxito de forma automática y, si hiciera falta para algo una tirada de lanzamiento, usa el valor de dificultad de lanzamiento indicado para ese mismo hechizo en el manual.
- b) Cuando el practicante arcano CONOCE el hechizo del pergamino, PUEDE NO USAR la regla anterior. En su lugar, lanza el hechizo con normalidad. Si la tirada falla, el practicante arcano puede usar el pergamino. En este caso, la dificultad de lanzamiento se reduce al resultado que haya obtenido en la tirada de lanzamiento. Por ejemplo, un mago intenta lanzar *Control Mental*. Ya conoce el hechizo a 12, pero también lleva encima un pergamino con *Control Mental*. Hace una tirada de lanzamiento y saca un 7. Ahora tiene dos posibilidades: permitir que el lanzamiento falle o sacrificar el pergamino (esto último significaría que el hechizo tiene éxito con esa tirada de 7).

No se gana experiencia por lanzar hechizos usando un pergamino.

Armas y armaduras mágicas: Solo es posible equipar a un soldado con armas o armaduras mágicas del tipo que ya lleve con normalidad. En este caso, el arma o armadura mágica reemplaza la versión mundana de la misma Y cuenta como objeto.

Cada miniatura solo puede beneficiarse de la bonificación de una sola arma mágica a la vez. Así, una figura equipada con un arma de mano con Combate +1 y una daga con Combate +1, solo añade una bonificación mágica de +1 (si recibiría, sin embargo, la bonificación estándar de +1 a Combate por usar dos armas). Cuando va equipada con un arma que otorga una bonificación a la tirada de ataque y otra distinta que de bonificaciones a la tirada de daño, deberá decidir cuál usa antes de hacer ninguna tirada de combate.

Demonio embotellado: El demonio creado por este objeto mágico está “vinculado” a la banda como conjunto y no cuenta para los límites estándar de ningún practicante arcano de un solo demonio atado.

Establecer una base: Un mago puede abandonar su base después de cualquier partida y elegir otra distinta. Sin embargo no se beneficiará de tener base hasta finalizar la siguiente partida. Además, pierde también todas las mejoras que realizase que la base abandonada. A no ser que se especifique lo contrario, todas las bonificaciones al lanzamiento de hechizos que proporcione una base solo se aplican a hechizos *Entre partidas*.

Capítulo 4: Hechizos

Entre partidas: Es posible usar estos hechizos antes de la primera partida del mago. Sin embargo, deben realizarse *después* de que se hayan comprado todos los seguidores. Solo es posible intentar lanzar una vez cada hechizo *entre partidas* sobre la banda. Es legal lanzar un hechizo *entre partidas* que, temporalmente, aumente el número de miembros de la banda por encima de su máximo pero, en un caso así, deberá despedirse al momento a uno de los soldados según lances con éxito el hechizo.

Animar Constructo: Los constructos animados siguen formando parte de la banda hasta que mueran o sean despedidos. No hay límite máximo a la cantidad máxima de constructos en la banda más allá de los límites máximos de la propia banda. Los constructos determinan los resultados de heridas y muerte como cualquier otro soldado.

Atar Demonio: El fallecimiento del practicante arcano no pone fin al hechizo.

Belleza: Los sabuesos de guerra son inmunes a este hechizo. Hace falta realizar una tirada de Voluntad para realizar una acción que sea potencialmente negativa hacia un objetivo afectado por *Belleza*. Esto incluye cualquier cosa que provoque una tirada de ataque contra el blanco, daño automático, o la reducción de sus valores o capacidad de combate. No puedes lanzar *Maldición* sobre alguien afectado por *Belleza*, ni causarle daño de forma indirecta atrapándolo en el radio de efecto de un hechizo dañino, como *Granada* o *Bola Elemental* sin superar primero la tirada de Voluntad.

Compañero Animal: Este hechizo es independiente de *Controlar Animal*. Se asume que un compañero animal NO ESTA bajo los efectos de un *Controlar Animal*. No es posible contrarrestar este hechizo con *Devorar Conjuro* o *Disipar*. Dicho eso, un compañero animal sí puede ser blanco de un *Controlar Animal* lanzado por otro practicante arcano.

Control mental: Puede lanzarse sobre cualquier miniatura excepto practicantes arcanos y criaturas que sean específicamente inmunes.

Devorar conjuros: El punto de daño que causa el hechizo lo sufre quien lanza el *Devorar Conjuros* y no quien lanzó el hechizo devorado. Cancela un **único** lanzamiento de un hechizo determinado.

Disipar: Cancela un **único** lanzamiento de un hechizo determinado.

Empujón: Ignora el terreno difícil cuando calcules el movimiento de este hechizo.

Encantar arma: La miniatura debe llevar arma para que pueda encantarse. No es posible encantar armas que ya son mágicas.

Encantar armadura: La miniatura debe llevar armadura para que pueda encantarse. No es posible encantar armaduras que ya son mágicas.

Escudo elemental: No detiene el daño que el practicante arcano se causa a sí mismo al potenciar un hechizo, lanzar incorrectamente un hechizo o lanzar hechizos cuyo éxito dañen al lanzador.

Forma monstruosa: Cuando una miniatura intenta trabarse en combate con otra afectada por un Forma Monstruosa y falla su tirada de Voluntad, tampoco podrá hacer movimientos que la lleven más cerca de ella por el resto del turno. El hechizo no tiene otros efectos.

Fragilidad: Elige una única arma no mágica que lleve el objetivo. Esa arma queda inutilizada por el resto de la partida. Por ello, cuando la miniatura solo emplea un arma

a dos manos pasará a considerarse desarmada por el resto de la partida. Reemplaza el arma destruida de forma gratuita entre partidas. Cuando una figura lleva un arma en cada mano, como el cazador de tesoros, reduce su valor de Combate en uno si queda destruida una de las dos.

Granada: Haz una tirada de ataque separada contra cada objetivo del hechizo.

Invocar demonio: Si el practicante arcano ya tiene atado un demonio, no puede lanzar este hechizo.

Martillo elemental: Un arma mundana afectada por este hechizo puede causar un máximo de cinco puntos de daño a criaturas que sean inmunes a las armas no mágicas.

Muro: Un muro creado por este hechizo puede escalarse como si fuese cualquier otra pieza de escenografía normal. El muro no tiene grosor apreciable. Solo necesita estar a 6" del lanzador un punto del muro.

Palabra de poder: Los efectos de múltiples lanzamientos de este hechizo no se apilan, incluso si proceden de varios lanzadores distintos.

Poseión: Puede lanzarse sobre animales, muertos vivientes, demonios, constructos e incluso *Soldados Ilusorios*, siempre que sean miembros permanentes de tu banda.

Resplandor [Errata]: El texto debería ser: "*Todos los ataques a distancia contra esta miniatura ganan +3 a su tirada*". *Resplandor* penaliza al blanco afectado, no le beneficia. Es la miniatura atacante quien añade la bonificación de +3 a su propia tirada.

Revelar secreto: El tesoro afectado por este hechizo debe estar, al menos, a 6" de cualquier otro marcador de tesoro.

Robar la salud: Puede lanzarse sobre miniaturas que solo tengan Salud 1 o 2. En este caso, la figura muere y el mago lanzador gana 3 puntos de Salud.

Saltar: Solo puede lanzarse sobre miniaturas que estén bajo el control del jugador que lo lanza. Puede usarse para sacar una figura fuera del tablero, incluyendo las que transportan tesoro. Si se lanza *Saltar* sobre una figura que ya ha sido activada este turno, se moverá, pero no podrá hacer acciones tras ello.

Soldado ilusorio: Oficialmente, debes indicar a tu oponente la identidad de un soldado ilusorio presente en tu banda. Sin embargo, os animamos a quien juegue en modo campaña a que discutáis el hechizo antes de empezarla y decidáis este asunto vosotros mismos. Es más divertido mantener la identidad del soldado ilusorio en secreto y que la regla anterior solo sirva para dilucidar potenciales discusiones. Un boticario que sea *Soldado Ilusorio* no recibe poción de curación gratuita. Puedes lanzar encantamientos y otros hechizos sobre un *Soldado Ilusorio*, pero eso no cambiará el funcionamiento de sus reglas específicas.

Teleportar: La miniatura que lanza *Teleportar* no puede realizar más acciones TRAS el lanzamiento (es decir, un mago podría moverse y después lanzar *Teleportar*). No puedes teleportarte fuera del tablero, aunque sí justo a su borde.

Ojo de mago: El practicante arcano solo puede usar un *Ojo de Mago* que él mismo haya lanzado. Por ello, el aprendiz no puede usarlo si lo lanza el mago y viceversa. El mago debe tener línea de visión hasta el punto donde vaya a colocar el ojo de mago. Si se lanza *Derrumbe* sobre el punto de terreno en donde está situado el ojo de mago, este queda destruido. Cuando se lanza un hechizo usando el ojo de mago, traza la línea de visión y calcula el alcance desde el ojo de mago, no el practicante arcano.

Capítulo 6: Bestiario

Inmunidad a las armas no mágicas: Las criaturas con esta capacidad no sufren daño en combate procedente de miniaturas con armas mundanas. Aún pueden perder el combate o verse obligadas a retroceder. Los hechizos que hagan tirada de ataque (con la excepción de *Huesos de la Tierra*, así como otros hechizos que específicamente digan que el ataque no es mágico) pueden dañarlas. Las criaturas invocadas con magia no se considera que hagan ataques mágicos a no ser que se especifique el hecho en su perfil.

Armas: Para propósitos de mecánica, los animales, muertos vivientes, demonios y constructos se asume que NO llevan armas y, por tanto, no se puede usar sobre ellos los hechizos que afectan a armas. Tampoco aplican el modificador de daño desarmado.

(C) Joseph A. McCullough, 2015.

This translation of *Frostgrave: Fantasy Wargames in the Frozen City* is published by HT Publishers S.L. by arrangement with Osprey Publishing, part of Bloomsbury Publishing Plc.