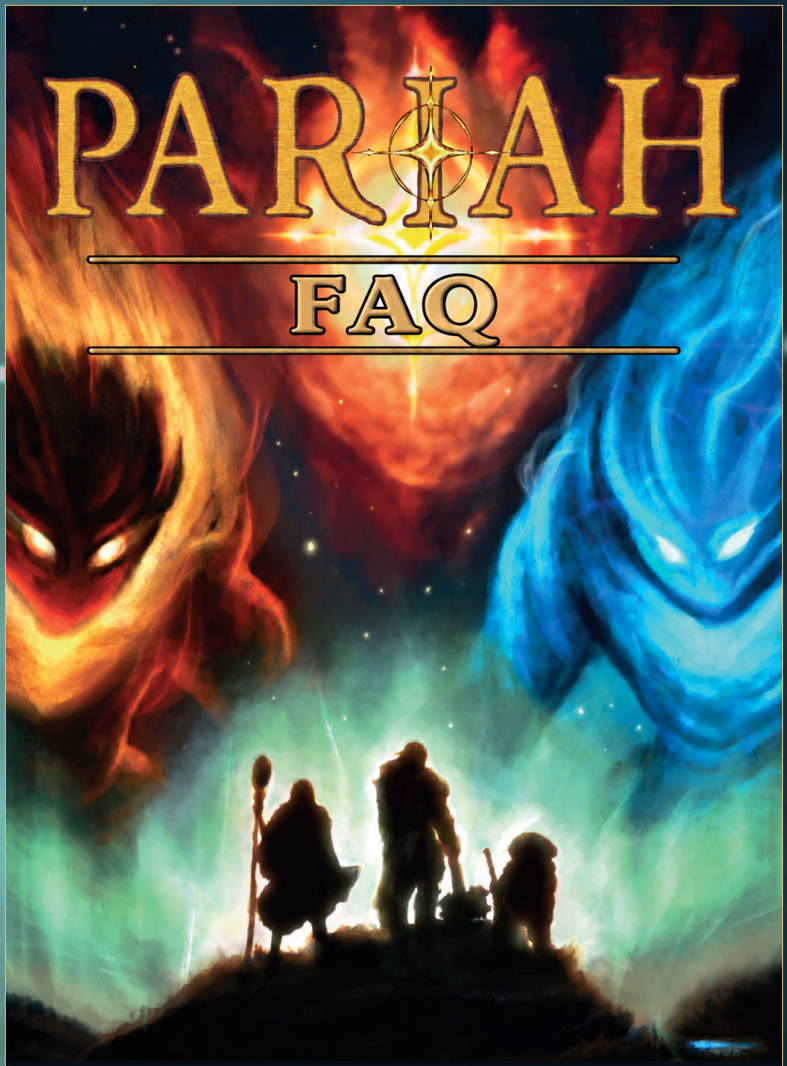
PARIAH

FAQ



ESPAÑOL · v1.0

Preguntas frecuentes

Versión 1.0

Resuelve las dudas más habituales durante la partida. Para las reglas completas, consulta el Reglamento.

CONTENIDO

Preparación y despliegue	2
Orden de juego	3
Combate	4
Muerte y energía	7
Tienda, reliquias y evoluciones	9
Tokens	10
Fin de la partida	11
Cartas concretas	12
Modo 2v2	18

Preparación y despliegue

¿Y si con mis 10 cartas no llego a los 20 puntos?

No pasa nada. Ganas Energía Elemental igual a los puntos que te falten, sin límite. No hay ejército mínimo ni posibilidad de rebarajar.

¿Puedo mirar el ejército de mi rival antes de desplegar?

No. Los ejércitos permanecen ocultos hasta el Despliegue, donde se colocan boca arriba de una en una.

¿Quién despliega primero?

Se decide al azar.

¿Los efectos de Despliegue se activan si la unidad vuelve al campo más tarde?

No. Solo hay una fase de Despliegue por partida, al principio.

¿Puedo cambiar mi Pila de Evolución durante la partida?

No. Se forma justo después del Despliegue, con las Evoluciones de las unidades que hayas desplegado, y queda fijada.

Orden de juego

¿Cuándo se enderezan mis unidades giradas?

Al Inicio de cada ronda, antes de nada.

Dos unidades tienen la misma Prioridad. ¿Quién actúa primero?

Se alterna: actúa el jugador que **no** activó en último lugar.

¿Puedo pasar el turno de una unidad sin hacer nada?

No. Toda unidad debe activarse cuando le corresponde.

Mi unidad murió y la resucité en la misma ronda. ¿Puede atacar?

Solo si **no** se había activado antes de morir. Cada unidad se activa una única vez por ronda.

Un efecto hace que una unidad aliada ataque fuera de su turno. ¿Puede volver a atacar cuando le toque por Prioridad?

No. Ese ataque **consume su activación** de la ronda y la unidad queda girada, así que no puede volver a atacar más tarde. Ver *Sargento del Pelotón - Al Ataque!* en «Cartas concretas».

Combate

¿Cómo se calcula el daño exactamente?

Impactos no cancelados **×** el Da del atacante. Con 2 impactos y Da 2 son 4 HP, no 2.

¿La Perforación de Armadura sube o baja la armadura?

La **sube**, y eso perjudica al defensor. AP 2 contra Ar 3+ obliga al defensor a sacar 5+.

¿El valor de Armadura necesario puede superar 6+ por culpa del AP?

Sí. Por ejemplo, un defensor con Ar 5+ que recibe un ataque con AP 2 necesita **7+** para bloquear. Como los dados son D6, ese impacto **no se puede bloquear con una tirada sin modificar**. Un 6 natural **no** es un éxito automático.

Combate

¿Qué diferencia hay entre «ganar 1 Ar» y «+1 a las tiradas de Ar»?

Son dos cosas distintas, aunque a menudo den el mismo resultado:

- **Ganar 1 Ar** (como la habilidad de Despliegue de *Escudero Cimeriano*, que otorga +1 Ar a una unidad aliada) cambia el **valor de Ar impreso en la carta**. Como un valor menor es mejor, Ar 4+ pasa a ser Ar 3+.
- **Sumar 1 a las tiradas de Ar** (como *Avatar de Tierra*) **no** toca el atributo: cambia el **resultado de cada dado** de defensa.

Frente al AP, ambos funcionan igual. Con Escudero, el AP se aplica sobre un valor base 1 punto mejor. Con Avatar de Tierra, sumas 1 al resultado del dado y después se compara con el valor modificado por el AP. En los dos casos necesitas sacar **el mismo número** en el dado. *Ejemplo: Ar 4+ contra AP 1.* Con Escudero: 3+ → 4+, necesitas un 4. Con Avatar de Tierra: 4+ → 5+, pero sumas 1, así que también te basta un 4.

Frente a Invulnerable, no son iguales. El bonificador de Avatar de Tierra se aplica también a las tiradas contra Invulnerable, porque modifica el dado. El de Escudero no, porque solo cambia el atributo de Armadura base.

Combate

¿Puedo repetir una tirada que ya he repetido?

No. **No se puede repetir una tirada repetida.** Si un efecto te permite repetir un dado, el nuevo resultado es definitivo, aunque otro efecto también te permitiera repetirlo.

¿Barrido y Rango me dan ataques extra?

No. Solo te permiten **repartir** los dados de At que ya tienes entre varios objetivos. Declara el reparto **antes** de tirar.

¿Cuál es la diferencia entre Barrido y Rango?

Rango X es una habilidad **Activa** que sustituye al ataque normal. Permite repartir tus ataques entre **hasta X unidades enemigas**, sin importar su posición en el campo de batalla. **Rango 2:** objetivo principal + 1 unidad adicional.

Barrido X permite repartir tus ataques entre el objetivo principal y **hasta X enemigos consecutivos a cada lado**. **Barrido 1:** hasta 3 objetivos (el principal + 1 a cada lado). **Barrido 2:** hasta 5 objetivos (el principal + 2 a cada lado).

Hay un Guardián enemigo. ¿Puedo usar Barrido para salpicar a otra unidad?

No. Mientras haya un Guardián en juego, **todos** tus ataques deben dirigirse a él.

¿Y si hay varios Guardianes?

Eliges tú a cuál atacas.

¿Puedo atacar a mis propias unidades?

No. No existe el fuego amigo.

Combate

Mi unidad tiene dos habilidades Activas. ¿Puedo usar las dos?

Si una lleva el símbolo ⟳, sustituye a tu ataque. Las que **no** llevan el símbolo pueden usarse además de atacar. Recuerda que atacar ya gira la unidad de por sí.

Muerte y energía

¿Quién gana la Energía cuando muere una unidad?

Su **propietario**, no quien la mató. La cantidad es igual al Coste en puntos de la unidad.

Un efecto «retira del juego» una unidad en vez de destruirla. ¿Su propietario gana Energía?

No. Algunas habilidades, como *Dividir Elementos* de *Elemental de Entropía Menor*, retiran del juego una unidad enemiga en lugar de destruirla. «Retirar del juego» y «destruir» son cosas distintas: la Energía Elemental **solo se gana cuando una unidad es destruida**, así que una unidad retirada del juego no da Energía, salvo que la carta diga lo contrario. Esto importa sobre todo con **Tokens de unidad** y **unidades revividas**: cuando se retiran del juego, no dan Energía.

¿Hay un máximo de Energía acumulable?

No. El D20 es solo un contador cómodo.

Resucité una unidad. ¿Qué pasa si vuelve a morir?

Se retira del juego en lugar de ir al Cementerio y **no** da Energía. Esa marca dura toda la partida, no solo la ronda.

Muerte y Energía

¿Dónde reaparece una unidad revivida o devuelta?

La regla general es que se coloca **adyacente a la unidad que la ha traído de vuelta**, a su izquierda o a su derecha (tú eliges). La línea se abre para hacerle sitio, así que siempre cabe. Si **ninguna unidad** la está trayendo de vuelta, se coloca en el **extremo derecho de su línea de batalla**. Esto ocurre, por ejemplo, cuando el efecto procede de una Reliquia, o cuando la unidad que generó el efecto ya no está en el campo al resolverse. Ver *Elemental de Vida*, *Piedra del Renacer* y *Anillo de las Mareas* en «Cartas concretas». En todos los casos, la unidad vuelve con los HP que indique el efecto concreto.

Cuando muere o se retira una unidad, ¿queda un hueco en la línea?

No. Cuando una unidad es destruida o retirada del juego, el hueco se cierra **inmediatamente** y las unidades restantes **conservan su orden**. No existen huecos permanentes. *Ejemplo:* con la línea A - B - C, si B es destruida la línea queda A - C. A y C pasan a ser adyacentes, así que un Aura 1 de A ahora alcanza a C.

¿Las heridas se curan entre rondas?

No. El daño persiste hasta el final de la partida salvo que algo lo cure.

Tienda, Reliquias y Evoluciones

¿Robar Reliquias cuesta Energía?

No. Robas 3, te quedas 1 y devuelves 2 al fondo. Solo pagas cuando **juegas** la carta.

¿Cuántas Reliquias puedo jugar por ronda?

Todas las que puedas pagar, siempre que respetes la fase indicada en cada carta.

¿Cuántas Reliquias de Equipo aguanta una unidad?

No hay límite.

¿Puedo pasar una Reliquia de Equipo de una unidad a otra?

No. Una vez anexada, se queda donde está hasta que la unidad muera.

¿Hay límite de cartas en la mano?

No.

¿Cuántas Evoluciones por ronda?

Solo **una** (una por equipo en 2v2). Puedes acumular cartas de Evolución en la mano para rondas posteriores.

Al evolucionar, ¿mi unidad se cura?

No. Conserva el daño acumulado. Pero **sí** conserva sus Reliquias equipadas y **sí** puede activarse esa misma ronda.

¿Qué pasa con la unidad original cuando evoluciona?

Cuenta como **retirada del juego**: no va al Cementerio, **no da Energía Elemental** ni nada más. Simplemente desaparece de la partida. Como no está en el Cementerio, tampoco puede volver al campo con efectos de revivir o de devolver unidades al campo.

Tienda, Reliquias y Evoluciones

¿Hay Fase de Tienda después de la Ronda 5?

No. La partida termina ahí.

Tokens

¿Qué es un Token?

Una carta que entra en juego generada por el efecto de otra. Un **Token de unidad** tiene los mismos atributos que una unidad normal y ocupa posición en la línea a efectos de adyacencia. También puede haber **Tokens de Emblema**.

¿Los Tokens de unidad dan Energía o puntos de victoria?

No. Los Tokens de unidad **no generan Energía Elemental ni dan puntos de victoria**.

¿Cuándo se retiran los Tokens del juego?

Los **Tokens de unidad** se retiran del juego al final de la ronda en la que fueron creados. Si son destruidos antes, también se retiran del juego. **Nunca van al Cementerio ni generan Energía Elemental**.

Los **Tokens de Emblema no se retiran al Fin de Ronda**: permanecen en juego y su efecto continúa.

Fin de la partida

¿Cuándo se comprueba si alguien ha perdido todas sus unidades?

Al **Fin de Ronda**, después de resolver todos los efectos.

La última unidad enemiga cae a mitad de ronda. ¿Gano en ese mismo instante?

No. La partida **no** termina en el momento en que cae la última unidad: se comprueba al Fin de Ronda, porque todavía pueden ocurrir cosas que cambien el tablero:

- Una **resurrección pendiente** programada para el Fin de Ronda puede devolver una unidad al campo y salvar a ese jugador.
- La **retirada de Tokens de unidad** al Fin de Ronda (por ejemplo, los generados por *Portal del Martirio*) también puede alterar quién conserva unidades.

¿Y si los dos nos quedamos sin unidades a la vez?

Empate.

Terminamos la Ronda 5 con los mismos puntos. ¿Quién gana?

Empate. Se cuentan los Costes de las unidades vivas; las evolucionadas valen su **nuevo** coste.

Cartas concretas

Elemental de Lodo - contadores de lodo

La habilidad indica que una unidad con un contador de lodo ignora la primera herida que recibe.

¿Qué cuenta exactamente como una «herida»?

Una herida es **un impacto no cancelado**. Un contador de lodo anula el daño de **un solo impacto** que supere tus tiradas de Armadura, no el ataque entero. Después, el contador se retira. *Ejemplo:* una unidad con un contador de lodo recibe un ataque con 3 impactos no cancelados, cada uno de 2 Da (6 de daño en total). Al retirar el contador se anula uno de los impactos, así que la unidad recibe los otros 2 impactos: **4 de daño**.

¿El contador de lodo persiste entre rondas?

Sí. La habilidad no dice «hasta el Fin de Ronda», así que el contador **permanece en la unidad hasta que se usa**. Si las tiradas de Armadura bloquean **todos** los impactos, no entra ningún daño y el contador **no se consume**: sigue en la unidad para el siguiente ataque.

¿Se pueden acumular varios contadores de lodo en la misma unidad?

Sí. No hay ningún límite indicado, así que una unidad puede tener varios contadores de lodo. Por ejemplo, si Elemental de Lodo usa su habilidad sobre la misma unidad aliada en dos rondas distintas, esa unidad tendrá dos contadores. Cada contador funciona de forma independiente, pero **solo se consume uno por ataque**: aunque la unidad tenga varios contadores y reciba varios impactos en el mismo ataque, solo se anula un impacto. Los demás contadores quedan para ataques posteriores.

Cartas concretas

Fragmento de Ignis - Piromancia

«Las unidades Elemento Fuego (Pasiva) ganan 1 AP e infligen 1 Da a las unidades adyacentes a su objetivo.»

¿Cómo se resuelve el daño adicional?

- Resuelve primero el ataque contra el **objetivo principal**, daño incluido.
- Después, **cada unidad que fuese adyacente al objetivo original** sufre **1 Da**.

¿Afecta a las dos unidades adyacentes o solo a una?

A **las dos**: cada unidad adyacente al objetivo original sufre 1 Da.

¿Y si el ataque destruye al objetivo principal y la línea se cierra?

La adyacencia se determina **en el momento de declarar el ataque**. Las dos unidades que eran adyacentes al objetivo cuando se declaró el ataque sufren 1 Da cada una, aunque el objetivo haya sido destruido y ellas hayan pasado a ser adyacentes entre sí.

¿Ocurre aunque el ataque falle o se bloqueen todos los impactos?

Sí. El daño de Piromancia se aplica **incluso si el ataque falla por completo**.

¿Las unidades adyacentes pueden tirar Armadura contra ese daño?

No. Es daño directo, **sin tirada de Armadura**.

Cartas concretas

Fragmento de Ignis - Piromancia (continuación)

¿Se aplica una vez por impacto?

No. Se aplica **una sola vez por ataque**, sin importar cuántos impactos se consigan.

¿Cómo interactúa con Rango?

Piromancia se resuelve **por separado para cada objetivo declarado**. *Ejemplo:* con la línea enemiga A - B - C - D, una unidad de Fuego con Rango 2 reparte sus ataques entre A y C:

- Atacar a **A** inflige 1 Da a **B**.
- Atacar a **C** inflige 1 Da a **B** y a **D**.
- **B sufre 2 Da en total**, porque es adyacente a los dos objetivos declarados.

Es la interacción prevista: Piromancia es muy fuerte en unidades con Rango precisamente por esto. *Temblor* funciona igual cuando se combina con *Ciclón* del *Elemental de Polvo*.

Avatar de Tierra - Temblor

Temblor inflige 1 Da adicional a una unidad objetivo adyacente a una unidad dañada por Avatar de Tierra.

¿A cuántas unidades adyacentes afecta?

A **una sola** unidad adyacente, **elegida por el atacante**, no a las dos.

Cartas concretas

Avatar de Tierra - Temblor (continuación)

¿Y si la unidad dañada muere y la línea se cierra?

Igual que con Piromancia, la adyacencia se determina **en el momento de declarar el ataque**. Puedes elegir cualquiera de las unidades que eran adyacentes a ella en ese momento, aunque haya sido destruida.

¿El daño de Temblor puede activar otro Temblor?

No. El daño de Temblor **no** dispara nuevos Temblor, así que no hay reacciones en cadena.

¿Se puede tirar Armadura contra Temblor?

No. Igual que Piromancia, es daño directo **sin tirada de Armadura**.

Chamán Elemental - Transmutar

Transmutar cura 1 HP a una unidad aliada por cada unidad diferente herida por Chamán Elemental.

Si el Chamán se beneficia de Piromancia, ¿cuentan las enemigas dañadas por Piromancia?

Sí. Piromancia dice que es **la propia unidad** quien inflige el daño adicional, así que las enemigas alcanzadas por Piromancia **cuentan como heridas por el Chamán**. *Ejemplo:* si el Chamán daña a tres enemigas distintas entre su ataque normal y Piromancia, cura 3 HP.

¿Puedo repartir la curación entre varias unidades?

No. Transmutar aplica la curación **total a una sola unidad aliada**.

Cartas concretas

Chamán Elemental - Transmutar (continuación)

¿El Chamán puede curarse a sí mismo?

Sí. La unidad aliada que recibe la curación puede ser el propio Chamán.

Sargento del Pelotón - Al Ataque!

Cuando Sargento del Pelotón ataca, hace que una unidad aliada adyacente ataque a continuación.

¿Ese ataque adicional consume la activación normal de la unidad aliada?

Sí. El ataque de la aliada **gasta su activación** de la ronda.

¿La unidad aliada queda girada?

Sí. **Ambas unidades** quedan giradas, así que la aliada no puede volver a atacar más tarde en esa ronda cuando le toque por Prioridad. La gracia de Al Ataque! es permitir que una unidad más lenta golpee **antes** de su Prioridad normal.

Cartas concretas

Elemental de Vida - Renacer

Elemental de Vida se destruye a sí misma y se retira del juego; después, al Fin de Ronda, devuelve una unidad Elemental aliada al campo.

¿Dónde se coloca la unidad devuelta?

En el **extremo derecho** de tu línea de batalla. Elemental de Vida se ha retirado del juego, así que cuando el efecto se resuelve al Fin de Ronda **no hay ninguna unidad en el campo** que la esté trayendo de vuelta. No ocupa la antigua posición de Elemental de Vida ni puedes elegir otra posición.

Piedra del Renacer y Anillo de las Mareas

Estas Reliquias devuelven unidades sin que ninguna unidad las traiga. ¿Dónde se colocan?

En el **extremo derecho** de tu línea de batalla. Son efectos de Reliquia, así que ninguna unidad realiza el regreso.

¿La unidad devuelta queda marcada como una revivida?

Sí. Devolver una unidad al campo y revivirla son la misma mecánica: si la unidad vuelve a ser destruida, **se retira del juego** y **no genera Energía Elemental**.

Modo 2v2

¿Nuestras unidades se tocan?

Sí. Los dos ejércitos forman una única línea y son adyacentes en el punto de unión, con todo lo que eso implica para auras y Barrido.

¿Las auras de mi compañero me afectan?

Sí. Todos los efectos «aliados» cruzan entre compañeros.

¿El Guardián de mi compañero protege a mis unidades?

Sí, obliga igualmente al rival a atacarlo primero.

¿Puedo equipar una Reliquia o revivir a una unidad de mi compañero?

Sí a lo primero; y sí a lo segundo siempre que la carta lo permita.

¿Compartimos la Energía?

Sí, hay una única reserva común. Cada uno roba sus Reliquias por separado, pero se pagan del fondo compartido.

Mi compañero se ha quedado sin unidades. ¿Hemos perdido?

No. El equipo pierde cuando **el equipo entero** se queda sin unidades.