

WARLORDS OF TERRA – REGLAMENTO JUEGO COMPETITIVO

(Aplicable desde el 15 de Junio de 2018)

ÍNDICE

1. Inicio de la partida – preparación
2. Tipos de carta y cartas únicas
3. Recursos
4. Objetos
 - 4.1 Accesorios
 - 4.2 Armería
 - 4.3 Objetos de Campo
5. Fichas
6. Habilidades de “entrada en el campo de batalla” y de “inicio/final de turno”
 - 6.1 Reglas Generales
 - 6.2 “Invocar” una tropa
 - 6.3 Habilidades de Inicio/Final de turno
 - 6.4 Acumulación efectos de Inicio/Final de turno

- Norma general de disparado y resolución de efectos simultáneos.
7. Habilidades y Stats Adquiridos y Añadidos.
 - 7.1 Diferenciando Adquiridos de Añadidos.
 - 7.1.1 Adquiridos
 - 7.1.2 Añadidos
 - 7.2 Modificación de Adquiridos y Añadidos.
 - 7.3 Revisión Habilidades y Stats. El ESTATUS FINAL.

- ¿Con qué fin revisamos el *estatus final* de una carta?
8. Condiciones de Derrota
 - 8.1 Reducción de vidas a 0
 - 8.2 Sin cartas en fase de recursos

8.3 Mezcla de reinos o cualquier uso ilegal de cartas

8.4 Sanción aplicada en juego competitivo

9. Tropas en Preparación

9.1 Pérdida de Velocidad

9.2 Limitación habilidades de volteo

9.3 Incapacidad de ataque a Distancia

10. Combate

10.1 Especificación de los pasos de combate

a) Declaración de Combate

b) Fase de Súbitos

c) Fase de Golpeo y Daño

d) Realización efectiva del daño

10.2 Regla de Tensión

10.3 Combate múltiple

10.4 Última Línea de Defensa

10.5 Conceptos “Matar” y “Morir”

10.6 Inmolar, descartar y eliminar.

11. Hechizos y habilidades, respuestas, prioridades y pila.

11.1 Habilidades y hechizos súbitos

11.1.1 Cambios de fase permitidos

11.1.2 Respuesta a hechizo o habilidad

11.1.3 Fase de súbitos de combate

11.2 Pila e iniciativa de efectos

11.3 Prioridad

11.4 Selección de objetivos / Daño mínimo

12. Especificaciones sobre habilidades concretas

- Absorber y Absorber Mágico

> Interacción con *Escudar*

- Ahínco

- Anular

> Interacción con *Legión*

- Armar

- Arrasar

- Atrapar

- Aturdir

- Carga

- Distancia

> Interacción con *Arrasar*

> Interacción con *Golpe en Área*

- Escudo Ígneo

- Golpe en Área

- Golpe Rápido

- Inmune

> Inmune a Hechizos

- Irradiar

- Legión

> Concepto General

> Cartas con Legión y selección de objetivos

> Legión y cambio de controlador

> Contadores y Daño

- > Pila y acumulación de efectos sobre una tropa con Legión
- > Legión y equipamiento de objetos/adherencia de Potencias o Maldiciones
- > Legión y efectos globales

- Odio a un reino

- > Combinación con *Arrasar*

- Omnipresencia

- Regenerar

- Suerte

- Última Palabra

- Volar

A) REGLAMENTO GENERAL - AMPLIACIÓN

1. INICIO DE PARTIDA – PREPARACIÓN

La MANO INICIAL es de 7 cartas, 4 del mazo de batalla (40 cartas) y 3 del mazo de construcción (15 cartas a partir del 1 Junio de 2017, 20 hasta entonces). Las cantidades de cartas en cada mazo son INAMOVIBLES, de forma que un mazo de batalla nunca podrá tener más ni menos de 40 cartas, y un mazo de construcción más ni menos de 15 (20 hasta la fecha indicada anteriormente).

Si consideramos que la mano obtenida no es óptima para la partida y deseamos hacer un cambio de mano, éste estará permitido una sola vez. Es decir, el jugador dejará TODAS las cartas robadas en sus repetidos mazos, los cuales barajará de nuevo, volviendo a robar la misma cantidad de cartas. Deberá quedarse la segunda mano y comenzar la partida con esta.

El jugador que inicia la partida NO ROBARÁ carta ese primer turno, como compensación por la ligera ventaja que otorga comenzar la partida.

La VIDA INICIAL serán 20 vidas, pero eso NO supone un límite, pudiendo alcanzarse cualquier número de vidas computable.

El TAMAÑO MÁXIMO de mano es de 8 cartas, teniendo que descartar cualquier número de cartas necesario para respetar tal máximo en la fase de FINAL de turno. Hasta dicha fase el jugador puede utilizar tantas cartas como considere y le permitan sus recursos para alcanzar ese límite.

NO pueden descartarse cartas a voluntad sin razón que lo exija o provoque, como por ejemplo exceder el número máximo permitido al final de un turno.

2. TIPOS DE CARTA y CARTAS ÚNICAS

2.1 Las cartas Únicas tienen la característica de estar limitadas a UNA por mazo, de modo que no podremos poner más que una única copia en el mismo, bien sea de construcción o bien de batalla. Cualquier tipo de carta es susceptible de ser única: Tropa, lugar, objeto, hechizo, grito o el tipo que fuera es susceptible de ser única. En tal caso, la propia carta lo indicará en su TIPO (texto en negrita sobre el espacio reservado al texto de reglas). De las cartas NO ÚNICAS podrán haber 3 copias en cada uno de los mazos (4 en lugares antes del cambio a mazos de construcción de 15 cartas).

2.2 Las tropas carentes del texto de TIPO (como algunas cartas de la colección básica) suelen ser tropas. En tal caso, no pierden el TIPO “tropa” por el hecho de que la propia carta no lo indique. Lo mismo sucedería si ocurriese con cualquier tipo de carta, aunque siempre por el diseño de la misma, así como por su uso, será evidente el tipo al que pertenece.

Si en una carta no aparece subtipo alguno, como por ejemplo “humano”, sencillamente la carta carece de él.

2.3 Los HECHIZOS SÚBITOS no son un subtipo de hechizo, sino otro tipo distinto. No obstante, sí que cuentan como HECHIZO, y por tanto cualquier carta que afecte a tal característica (como Inmunidad contra Hechizos) le afecta también.

2.4 Los GRITOS son cartas usadas por lo general por el reino de Overlords. Su uso es exactamente igual que el de los hechizos. Su jugabilidad y funcionamiento son idénticos, pero tienen una salvedad: no cuentan como hechizo a ningún efecto de interacción con reglas u otras cartas. Por ejemplo, una carta con Inmunidad contra Hechizos se verá afectada de forma normal por un grito, y una carta que pueda contrarrestar un Hechizo, será incapaz de contrarrestar un grito si no lo especifica.

3. RECURSOS

Los recursos, tanto ORO como MANÁ se agregan a razón de 1 por turno, más los producidos por nuestros lugares situados en el Área de Construcción. La cantidad máxima que podemos tener de estos será siempre 10, pero está permitido añadir 11 virtuales y restar 1 para añadir 1 punto de poder a nuestro héroe, y tras el recuento final obtener 10 para ese turno.

Recordamos que al héroe SÓLO se le puede añadir UN punto de poder por turno, y SÓLO en la fase de recursos, como paso previo al robo de carta. Desglosamos una fase de recursos de forma exacta para mayor comprensión:

Paso 1- Añadir maná. El resultado a añadir será 1+ los puntos producidos por nuestros lugares. Si decidimos traspasar 1 punto a nuestro héroe para convertirlo en punto de poder suyo, debemos pues restar dicho punto a la operación.

Maná a añadir en el turno= 1+ producción de lugares -1 si añadimos al héroe

Paso 2 – Añadir oro. Este paso es idéntico al previo. Si controlamos un héroe que aumenta sus PP con oro en lugar de con maná, operaremos tal y como acabamos de explicar con el maná. Es en este momento cuando debemos decidir, en caso de poder, si usamos la regla de CONTRATAR REFUERZOS. Esto es pagar 5 oros para robar una segunda carta en el paso siguiente. La carta robada por la regla de contratar refuerzos DEBE ser del mazo de batalla siempre.

Paso 3- Robar carta. Robaremos una sola carta del mazo que escojamos. En caso de haber escogido pagar 5 oros con la regla contratar refuerzos, robaremos una segunda carta inmediatamente del mazo de batalla.

4. OBJETOS

4.1 Accesorios. Si bien un objeto tipo arma o uno tipo armadura pierden durabilidad al ser empleados, normalmente en combate, un accesorio posee la ventaja de no tener índice de durabilidad, por lo que dicho objeto no sufrirá desgaste alguno. La única forma de destruir tal objeto será empleando una carta que contenga tal efecto, o

excediendo el número de cartas de la armería y escogiendo el accesorio como objeto a destruir.

4.2 Armería. El tamaño máximo de nuestra Armería es de 3 objetos, lo cual no impide tener además otros empleados por tropas en el campo de batalla. Sin embargo, si en algún momento de la partida, por el motivo que fuese, fueran a acumularse en la Armería más de 3 objetos, el controlador de dicha armería deberá escoger objetos y destruirlos hasta respetar el tamaño máximo de la misma. En este caso, será válido el destruir tanto uno de los objetos de la armería como el/los que fuera(n) a ocuparla en ese instante.

4.3 Objetos de campo. Existe la posibilidad de que un jugador, mediante cualquier hechizo o habilidad, ponga en el campo de batalla un objeto que no requiere adhesión a ninguna tropa. Se trata de un objeto de campo, y por lo general pueden situarse en cualquier zona del campo de batalla, aunque no ocupan espacio en lo que a tropas se refiere, de modo que una tropa podrá “ponerse encima” sin problema. Sin embargo, no podríamos colocar otro objeto de campo en la misma zona mientras esta esté ocupada por el primero.

Estos objetos poseen también por lo general un índice de durabilidad, con un desgaste diferente a los objetos adheridos a tropas. En este caso, es necesario GOLPEARLOS con una tropa para causarles daño. Sin embargo, este daño no se hará en relación al ATQ de la tropa que golpea al objeto. Se considera DURABILIDAD MECÁNICA, por lo que recibir un ataque/golpe de una tropa le causará UN SOLO DAÑO independientemente del ATQ que dicha tropa tuviese. Así, un objeto de campo de durabilidad 2 deberá recibir 2 golpes de tropas enemigas, independientemente del valor de ATQ que estas tuvieran. Existe la posibilidad de que haya tropas con Durabilidad Mecánica en lugar de Vida convencional. En este caso, se aplicaría esta regla de daño para ellas, aunque ellas dañasen en combate con normalidad (en relación a su valor de ATQ).

Los objetos de campo pueden verse afectados por hechizos o efectos de área que afecten a las zonas en cuestión, pero nunca si el efecto especifica que afectará a “tropas” o a cualquier tipo de carta que no sea “objeto”. Tampoco podrá ser objetivo de un hechizo o habilidad que deba tener como objetivo a una tropa, jugador, o cualquier tipo de carta que no sea “objeto”. Resumiendo, un objeto de campo es a todos efectos un Objeto.

5. FICHAS

Las fichas que ponemos en el campo de batalla son cartas virtuales colocadas generalmente como efecto de un hechizo o habilidad de otra carta. En este caso, las fichas que coloquemos serán del tipo al que correspondan o indique la carta que coloca dicha ficha. Por ejemplo, si una carta coloca un Ángel 4/4/0 quiere decir que coloca una TROPA de subtipo Ángel 4/4/0. Así pues, esa ficha contará totalmente como una tropa y se verá afectada por las reglas de combate, hechizos o cualquier otra regla que afecte a las tropas del mismo modo.

Igualmente, si una carta pusiera en el campo de batalla un objeto tótem, la carta se consideraría un objeto y estaría sujeto a las reglas de objeto (no ocupa espacio de tropa, posible durabilidad, etc.).

Las únicas diferencias entre las fichas y las cartas originales son:

- Una ficha siempre será de nivel 0, sea el tipo de carta que sea, salvo que otra carta contradiga esta norma.
- Una ficha nunca va al descarte, ni pasa por el mismo. Siempre entran “desde la nada” y al morir o ser destruidas son eliminadas, volviendo a dicha “nada”.

6. HABILIDADES DE “ENTRADA EN EL CAMPO DE BATALLA” Y DE “INICIO/FINAL DE TURNO”.

6.1 Reglas generales

Hay muchas cartas, sobretodo tropas, que desencadenan habilidades a la hora de entrar en el campo de batalla. Esto quiere decir que SIEMPRE que la carta entre en el campo de batalla, disparará una habilidad (que **podrá ser respondida, al contar como habilidad jugada por el jugador activo**) que se resolverá y aplicará el efecto que la carta indique. El hecho de que una carta al ser invocada genere un efecto es de hecho lo único capaz de generar respuesta para el oponente en mitad de la fase de invocación (o construcción). El jugador que ha invocado/forjado/construido la carta en cuestión NO podrá responder a su propio efecto, pero sí podrá hacerlo a la carta que el oponente decida usar en respuesta a nuestro efecto de entrada en campo de batalla (en caso de que lo hiciese), teniendo de hecho la última palabra en la cadena de efectos con dicha contrarrespuesta.

Si una carta por la razón que fuese abandonase el campo de batalla para luego volver, al entrar de nuevo ni siquiera contaría como la misma carta que había previamente en el campo, sino como una copia nueva de dicha carta. Así pues, entraría en el estado original indicado por la propia carta (con ATQ/VIDA/VEL iniciales etc), además de volver a disparar el efecto de entrada en campo de batalla que tuviese, si así es el caso. Esto eliminaría por supuesto cualquier carta o efecto que alterara el estado de la copia previa, incluidos los daños que ésta pudiera tener hechos.

6.2 “Invocar” una tropa

Hay que matizar que algunas cartas pueden decir que disparan sus efectos cuando son invocadas. Esto sería más restrictivo, de modo que invocar una tropa implica jugarla desde la mano, pagando su coste y colocándola en la línea de invocación. Así pues, una tropa que por ejemplo haga 3 daños a un oponente al ser invocada, NO dispararía tal habilidad al ser resucitada, pues entraría de nuevo en el campo de batalla pero no habría sido invocada (desde la mano).

6.3 Habilidades de Inicio/Final de turno

Estas habilidades son, junto con las habilidades de golpeo/daño, las únicas habilidades que no pueden recibir respuesta por parte de ningún jugador. Pese a ser habilidades que se disparan y por tanto se “juegan”, las fases de Inicio y Final de turno quedarán siempre y sin excepción (salvo contradicción específica de alguna carta) exentas de jugarse ningún hechizo o habilidad

por parte de ningún jugador. En estas fases simplemente se dispararán efectos de inicio/fin de turno sin posibilidad de respuesta por parte de ningún jugador.

6.4 Acumulación de efectos Inicio/Final de turno.

Es posible que en una de estas fases se disparen de forma simultánea varios efectos. En este caso el controlador de cada efecto disparado elegirá el orden en que se aplican los efectos, pasando carta por carta hasta que haya resuelto todos. Esto nunca podrá intercalar efectos de varias cartas, es decir, primero resolverá el/los efectos de inicio/final de turno de una carta, para después pasar a otra cuando tal o tales efectos hayan sido resueltos.

Ejemplo práctico: un jugador controla dos Cámara de Torturas, y controla dos fichas de diablillo 1/1/3. En este caso el jugador NO podrá “apilar objetivos” y seleccionar como objetivo de ambas habilidades a un solo diablillo, para evitar la muerte del otro. Los efectos de Inicio/fin de turno deberán siempre ser resueltos de uno en uno aunque se consideren disparados de forma simultánea. Así, el controlador de las Cámara de Torturas deberá ejecutar por completo el efecto de una de ellas, matando a un diablillo, para acto seguido hacer lo propio con el segundo de ellos.

Esta norma se aplicará como **norma general de disparado y resolución de efectos simultáneos**. Es decir, en cualquier momento que por cualquier factor se disparasen varios efectos de manera simultánea, estos serán resueltos (incluyendo la selección de objetivos) de uno en uno, y no se pasará al siguiente hasta que un efecto sea resuelto por completo. El orden de resolución de efectos será siempre escogido, en orden prioritario por:

- a) El controlador de tales efectos
- b) El jugador activo ese turno

De este modo, un oponente nunca podrá establecer (aunque sea su turno) el orden en que se resuelven varios efectos de su controlador, pero si se mezclan efectos disparados de varios jugadores, el jugador activo decidirá los de quién se resolverán primero. Así, si en un momento dado se disparasen 3 efectos simultáneamente (1 del jugador activo y 2 del pasivo), el jugador activo podrá decidir si se resuelve primero su efecto o los del oponente, pero dicho oponente (el jugador pasivo) resolverá sus efectos disparados en el orden que crea conveniente.

Debe tenerse presente que efectos apilados NO equivale a efectos simultáneos, aplicándose a estos efectos su propia normativa de apilamiento y resolución de efectos.

7. HABILIDADES Y STATS (ATQ, VEL, VIDA) ADQUIRIDOS Y AÑADIDOS.

7.1 ¿Qué son adquiridos y añadidos?

7.1.1 Adquiridos. Entenderemos que una habilidad o stat ha sido **adquirida** por una tropa cuando un efecto de cualquier carta ha modificado dicho valor de manera puntual e intrínseca. Es decir, para que una modificación de tropa sea considerada adquirida debe provenir de un **efecto puntual**, véase un hechizo (súbito o no), un grito o una habilidad. Dicha modificación puede ser aplicable “este turno” o de manera permanente mientras la tropa siga

en el campo de batalla, pero el efecto que ha causado dicha modificación ya ha sido aplicado y ha desaparecido ya como "efecto" (ha abandonado la pila y ha sido resuelto), pasando a ser un cambio **incorporado por la propia tropa**.

Ejemplo: Bestialidad da +3 ATQ a la tropa objetivo. Una vez resuelto el súbito, el efecto desaparece de la pila y deja de ser considerado "efecto", para pasar a ser una incorporación o modificación adquirida por la propia tropa, aunque sea por ese turno. Lo mismo sucedería con Maestría Táctica, que pese a ser en masa, se aplicaría de la misma forma sobre nuestras tropas. Si los efectos de estas cartas fueran permanentes, serían tratados de igual modo.

7.1.2 Añadidos. Entenderemos por añadidos aquellos cambios en Stats o habilidades (incluso nuevas habilidades que pueda adquirir la tropa) provenientes de un efecto permanente derivado de una carta presente en el campo de batalla. De este modo, las modificaciones añadidas **se siguen considerando efectos como tales**, dado que aunque desaparecen de la pila, no dejan de resolverse permanentemente mientras la carta que los causa permanece en el campo de batalla (o descarte, o la zona desde la cual la aplicación de dicho efecto se pueda llevar a cabo).

Así pues, una modificación añadida puede provenir de una Potencia/Maldición, de un objeto que la tropa porte equipado, o cualquier carta en el campo de batalla que contenga un efecto permanente que está causando dicha modificación (bien sea otra tropa, un lugar, el héroe...)

- Nota: tendremos en cuenta que aunque la explicación ha sido centrada en las tropas, cualquier CARTA en general recibirá y se verá afectada por esta regla de modificaciones del mismo modo.

7.2 Modificación de adquiridos y añadidos.

A menudo encontramos cartas que pueden modificar habilidades y stats de otras cartas, como por ejemplo las cartas que *Anulan* otras cartas, o bien las que modifican alguno de sus stats de manera temporal (o permanente). En estos casos, salvo especificación de la carta modificadora, solamente se verán alteradas las modificaciones adquiridas, dado que las añadidas provendrán de efectos que continúan siendo aplicados y no son afectados por la nueva carta modificadora.

Para aclarar esto, emplearemos varios ejemplos ilustrativos:

- **Nadarya y Ariadna.** Estas heroínas pueden reducir el ATQ de una tropa a 0, o intercambiarlo con su vida. Así pues, los valores que serán afectados al usar estas habilidades serán aquellos **adquiridos** por la tropa afectada (incluso los provenientes de hechizos o habilidades, no sólo sus stats base), pero nunca los añadidos, que provienen de cartas sobre las cuales estas heroínas no están ejerciendo poder alguno. Así pues, si con estas reducimos el ATQ de un Ignaroth el Devastador a 0 equipado con una Trituradora y que ha recibido +1 de ATQ por Targos, el dragón verá su ATQ definitivo reducido a 3. He aquí el desglose:

ATQ BASE: 7 PODER TARGOS (ADQUIRIDO):+1 TRITURADORA (AÑADIDO): +3

NADARYA Y ARIADNA convierten BASE+ADQUIRIDO EN 0, pero la modificación añadida por la trituradora sigue siendo efecto permanente, por lo que el ATQ final de Ignaroth es 3, lo que le libra de poder ser destruido por la otra habilidad de las hermanas, que alcanzan a matar tropas de ATQ 2 ó inferior.

*- **Hidra.** Esta tropa dice que SU ATQ siempre será igual a su vida. Esta tropa pues contiene un efecto permanente que se ve aplicado sobre sí misma, lo que la previene de modificar su ATQ con cualquier efecto adquirido (que es descartado por la Hidra en el mismo momento es resuelto, sin llegar a hacer efecto realmente). Sin embargo, como hemos dicho, el efecto de la Hidra tiene “jurisdicción” sobre sí misma, sobre su propia carta y sobre su propia capacidad de ver modificado su ATQ al margen de su Vida.*

Pero en el caso de otros efectos que aparentemente chocarían con esta habilidad de la Hidra (Señor de la Guerra, cualquier objeto), estos se considerarían modificadores “externos”, no propios de la Hidra, no adquiridos por la misma, sino “añadidos”, de modo que en el recuento final de su ATQ sí influirían. Así pues, Hidra con Daga, junto a Señor de la Guerra y afectada con +1 de ATQ por la pasiva de Targos al lanzar un grito es igual a ATQ 7. Desglose:

HIDRA ATQ 5 SEÑOR DE LA GUERRA (AÑADIDO): +1 DAGA(AÑADIDO): +1

PASIVA TARGOS (ADQUIRIDA): +1 DESCARTE INMEDIATO HABILIDAD TARGOS= ATQ 7

*- **Botas de Piel de Oso.** Este objeto especifica que la VEL de la tropa equipada NO puede ser modificada por ningún EFECTO adicional. Así pues, dicha tropa descartará desde ese momento cualquier EFECTO que le pueda modificar ese stat. Puesto que un grito, hechizo o habilidad puntual pasa por ser un efecto antes de ser modificación adquirida, será descartado igualmente si las botas están equipadas. Por supuesto, lo mismo sucederá con cualquier efecto adicional permanente o lo que es lo mismo, añadido. Quedará automáticamente desechado, aunque estuviera aplicándose desde antes de llevar la tropa equipadas las botas, dado que seguirá siendo un **efecto** positivo que choca frontalmente con la aplicación del efecto negativo de las botas, el cual impide la modificación de la VEL por cualquier otro efecto (adquirido o añadido).*

Sin embargo, si una tropa recibe mediante cualquier hechizo, grito o habilidad una modificación de su VEL, dicha modificación pasará a ser adquirida por la tropa, y dejará de ser efecto como tal habiéndose visto ya resuelto. Esta modificación del VEL por tanto no se verá desechada al equipar las botas, al NO CONSTITUIR UN EFECTO EN SÍ MISMO YA.

Entonces, si las botas se aplican así porque anulan con su efecto negativo cualquier otro positivo, ¿ la regla de la Hidra no anularía cualquier modificación de su ATQ, provenga de una modificación añadida o adquirida? (efecto negativo permanente debería anular cualquier efecto positivo). Puede parecer que sí, pero NO. La explicación es sencilla: la habilidad de la

Hidra no niega la aplicación de cualquier otro efecto que modifique su ATQ final, sino que establece el suyo propio en X=Vida. Entenderemos pues que no puede adquirir *per se* ninguna modificación SU ATQ, pero los modificadores añadidos, aunque se tengan en cuenta en el recuento final de su ATQ, se consideran externos y no propios de la propia Hidra (el resultado no proviene de la propia carta), y por ello son aplicados. Las botas, en cambio, impiden la acumulación de CUALQUIER otro efecto modificador de VEL sobre la tropa, sea de la propia carta o externo.

7.3 Revisión Habilidades y Stats

Así pues, habiendo diferencia entre adquiridas y añadidas puede parecer confuso en ocasiones...¿qué debe aplicarse a la hora de revisar el estatus final de una tropa? ¿Sus propias adquiridas o todos los efectos? Sencillo. Cuando una carta haga revisión del estado de una tropa (o cualquier otra carta) para poder aplicar (o no) de un modo u otro sus efectos, dicha carta revisará el estatus FINAL de la carta afectada, incluyendo cualquier tipo de modificación aplicada de forma válida sobre la misma.

Así pues, para revisar el estatus de una carta, tendremos en cuenta los siguientes elementos:

ESTATUS BASE (carta base)

+

MODIFICACIONES ADQUIRIDAS (hechizos, habilidades etc que han dejado de ser efectos al resolverse; DAÑO realizado a la tropa que modifica su Vida...)

+

MODIFICACIONES AÑADIDAS (cualquier modificación procedente de un efecto externo activo)

=

ESTATUS FINAL DE LA CARTA (El que cualquier carta, efecto o combate revisará para comprobar el estado de la carta).

- ¿Con qué fin revisamos el estatus final de una carta?

A parte de revisarlo en el momento de golpear y dañar en un combate para comprobar ATQ y Vida finales, así como cualquier habilidad que pueda intervenir en el combate, las cartas revisan la condición o *estatus* (final) de las otras para comprobar que son susceptibles de aplicarle sus efectos.

Por ejemplo, hemos mencionado previamente la habilidad de Nadarya y Ariadna "Destruye la tropa con ATQ 2 ó inferior". Así como sus otras habilidades revisarán a la tropa a la que hagan objetivo solo para comprobar que son objetivos válidos, esta habilidad plantea un requisito que debe ser revisado: la tropa debe tener ATQ 2 ó inferior para ser objetivo y poder matarla. En este momento la revisión del estatus de la carta nos dirá si es susceptible o no de ser afectada por la habilidad de las hermanas, habiéndose aplicado cualquier modificación que le afectase.

Así pues, una tropa *Inmune a hechizos* por ejemplo, tras pasar revisión de su estatus, nos diría que los efectos de cualquier hechizo que fuéramos a conjurar no van a ser aplicables en modo alguno sobre dicha tropa, aparte de no poder ser objetivo de ninguno.

8. CONDICIONES DE DERROTA

8.1 La principal condición de derrota y el objetivo principal del juego es la reducción de vidas de un jugador a 0 o menos. En el instante en que esto sucede, el jugador pierde la partida.

8.2 Sin embargo, cuando un jugador va a robar carta en su fase de recursos y no tiene en ninguno de sus mazos (sí podría continuar robando aunque tenga uno de ellos vacío), también pierde la partida. Esto sucederá en la fase de recursos, cuando no pueda robar en el paso indicado. Cualquier efecto de robo adicional que haga robar al jugador sin cartas en el

mazo no le hará perder la partida en ese instante, salvo si ha elegido contratar refuerzos y no puede robar su carta extra. Esto se considera dentro del paso de robar de la fase de recursos, y por tanto también es causa de derrota instantánea.

8.3 Cuando se detectan en el mazo al jugador cartas que muestran un icono de reino que no es el correspondiente al mazo que juega. No pueden mezclarse reinos, por el momento, en Warlords of Terra. Se crearán modalidades de juego específicas para permitir tales combinaciones, pero en un futuro.

8.4 Cuando se le han aplicado sanciones correspondientes en juego competitivo, bien sea por acumulación de irregularidades, juego o conducta antideportiva o por descubrirse trampas de manera evidente. Este apartado irá siendo reglado conforme avance el juego organizado.

9. TROPAS EN PREPARACIÓN

A diferencia del resto de cartas, las tropas tienen un pequeño hándicap llamado Turno de Preparación. Esto quiere decir que las tropas sufren limitaciones el mismo turno en que son invocadas, dado que se encuentran bajo el efecto de dicha norma. Las limitaciones aplicadas son las siguientes:

9.1 Limitación de velocidad. Las tropas recién invocadas sufren un -1 a la Velocidad ese turno. Esto se aplica igualmente a una tropa que haya entrado en el campo de batalla en un turno aunque no haya sido por vía de la invocación (se ha eliminado y vuelto al campo o cualquier otro factor). Si por cualquier motivo colocamos tropas en el turno del rival, cuando sea nuestro turno ya no sufrirán el efecto del Turno de preparación y podrán mover con normalidad.

9.2 Habilidades de volteo limitadas. Las tropas que requieran de voltearse para realizar una habilidad concreta, no podrán hacerlo si han movido aunque sea una sola zona el turno en que entraron en el campo de batalla. No obstante, si una tropa recién invocada permanece inmóvil ese turno, se considera preparada para lanzar su habilidad de volteo, siempre y cuando no sea atacante (como corresponde a la norma general).

9.3 Incapaz de golpear a distancia. Las tropas con la habilidad Distancia, además de no poder golpear a distancia a un jugador, tampoco pueden hacerlo a nadie en el turno de preparación, salvo si algún efecto específico indica lo contrario. Tendrá pues que esperar al siguiente turno para poder hacerlo.

10. COMBATE

10.1 Especificación de los pasos de combate.

Para comprender con precisión el funcionamiento del combate, qué puede hacerse y en qué momento, y qué no, es necesario conocer en detalle el funcionamiento del combate. Para ello, desglosamos los pasos que el mismo sigue:

Paso 1) Declaración de combate.

En esta fase se eligen y declaran objetivos de combate, es decir, los objetivos del golpeo de las tropas implicadas en dicho combate. Esto se origina en las siguientes situaciones:

- a) Una tropa pasa por una zona de amenaza activa que no puede ignorar.
- b) Una tropa con Distancia y preparada para atacar de esta forma se voltea como declaración de su controlador de iniciar un combate a distancia.
- c) Una tropa situada junto a otra tropa enemiga es volteada por su controlador en señal de declaración de ataque, independientemente que dicho jugador tuviera la obligación de combatir o no.

En este caso se permite al jugador defensor (entendemos como “jugador atacante” al jugador activo y como “jugador defensor” al no activo. Aplicamos dicho término para correspondientes tropas en combate) como única y exclusiva “reacción al combate” voltear su tropa defensora para utilizar cualquier habilidad de volteo que tuviera disponible para uso, si es que la tuviera. El jugador atacante nunca podrá hacer tal cosa con una tropa, considerándose esta tropa atacante. En este paso NO puede todavía utilizarse ningún hechizo ni habilidad que no sea la citada en este párrafo.

Las tropas que tengan habilidades en las que dice si esta tropa fuera a combatir dispararían su habilidad justo en este instante, resolviendo su efecto sin respuesta posible al mismo. Son ejemplos de esto las habilidades de las cartas Medusa y Fauno. Terminados tales efectos, pasaremos al siguiente paso.

Paso 2) (Sub)Fase de Súbitos.

En este momento ambos jugadores, comenzando por el jugador activo (quien siempre tiene la prioridad para tomar cualquier iniciativa), pueden decidir jugar habilidades súbitas o conjurar hechizos súbitos. Estas se resolverán antes de pasar a la Fase de Daños, de la forma habitual en la que se resuelven los súbitos (con el efecto de anticipación de lo que es jugado “en respuesta”). Cabe señalar que un jugador PUEDE decidir dejar que un efecto del oponente se resuelva antes de jugar otro súbito, sin por ello pasar necesariamente a la fase de daño. Para

pasar a dicha fase, es necesario que ambos jugadores renuncien a jugar más hechizos o habilidades súbitas.

Paso 3) Golpeo de tropas. (Fase de daño, I)

Se trata del instante que precede a la (sub)fase de daño de combate, y de hecho es un paso que ya forma parte de la misma. En este momento las tropas pasan a golpear a sus

adversarias. Debemos tener en cuenta que es un paso en el que ya no hay súbito ni respuesta posible, de modo que **las habilidades de combate que se disparan en este momento** suponen una excepción a la regla y **NO generan respuesta** posible por parte de ningún jugador.

10.1.1 Es justo en este instante en el que las tropas con habilidades que hacen referencia a cuando esta tropa golpea o cuando esta tropa es golpeada disparan tales habilidades. Estos son los últimos efectos que se aplican antes de la resolución definitiva e irreversible de daños. Si una tropa tuviese la habilidad “cuando esta tropa golpea a otra en combate, mácala”; dispararía su habilidad y la tropa enemiga no llegaría (por poco, pero no) a hacer daño de combate.

10.1.2 Es en este instante también en que los objetos que intervienen en el combate (armas y armaduras por lo general) pierden su punto de durabilidad. Este es un efecto obligatorio y no opcional para ningún jugador. Si una tropa equipada con un objeto tiene opción de usarlo en combate, lo hará y este perderá la durabilidad correspondiente, dado que la tropa está golpeando (o siendo golpeada). La única excepción a esto viene dada por habilidades que anticipen o retrasen el golpeo, tales como Golpe Rápido. Lo explicamos a continuación:

10.1.3 Las tropas con Golpe Rápido o habilidades de ese tipo cambian su fase de daño para anticiparla (o retrasarla, como será el caso de la habilidad Soberbia) a la de la tropa enemiga. El paso de golpeo, como parte integrada en la fase de daño, es también adelantado. Así pues, la tropa con golpe rápido aplicará los efectos de golpear y realizará el daño primero. Sólo cuando esta tropa haya terminado con tales pasos los comenzará la tropa que golpee con normalidad. De modo que una tropa equipada con un arma muera a manos de otra tropa con Golpe Rápido en combate, no llegará a golpearla, de modo que su objeto no perderá durabilidad y no aplicará ningún efecto de “golpear a otra tropa” (pero sí el de “ir a combatir”, por ejemplo, dado que corresponde a un paso previo).

10.1.4 En este momento golpearán las tropas que estén en las zonas en combate. Esto quiere decir que no tienen porqué ser las que iniciaron el mismo. Por ejemplo, Theridom posee el hechizo Ángel Guardián, el cual sustituye la tropa combatiente (defensora en este caso) por un Ángel 4/4/0 con la habilidad de Volar. El hechizo se habrá jugado en la fase de súbitos del combate, de modo que en el paso de golpeo de la fase de daño la tropa original ya no se encontrará combatiendo. Habrá sido sustituida por el ángel, el cual golpeará en su lugar, y será quien haga (y reciba) el daño de manera efectiva. Además, como el momento de voltear las tropas del combate ya habrá pasado, el Ángel golpeará estando en guardia, pudiendo parar a otra tropa enemiga de pasar por su Área de amenaza este turno (si ha sobrevivido al primer combate).

No obstante, no olvidemos que la fase de súbitos es posterior a la Declaración de Combate, de modo que cualquier efecto de “si fuera a combatir” que tuviera la tropa sustituida Sí se habría disparado con normalidad.

Ejemplo idéntico y que explicamos por su posible uso recurrente es el del Portal de Reemplazo de Hellscions. Si una tropa que va a combatir es inmolada por su controlador en la fase de súbitos del combate, y deja un Diablillo 1/1/3 con este lugar, será el diablillo el que efectivamente golpee, combata y haga daño, no la tropa sustituida. Por supuesto, este también recibirá el daño correspondiente.

Paso 4) Realización del daño (Fase de daño, 2).

En este momento ya se han aplicado todos los posibles efectos de combate, así como todos los súbitos que podían jugarse en su paso correspondiente. Es momento de hacer efectivo el daño de combate. Para ello, aplicaremos todas las modificaciones que ha habido en las fases y pasos previos del combate y haremos el daño resultante en caso de haberlo. Si alguna de las tropas ya no permanece en esta fase (incluyendo el paso de golpeo), como hemos explicado antes, no haría daño alguno.

Las tropas que permanezcan en las zonas implicadas en el combate declaran en ese momento su cantidad definitiva de daño a causar, tengan o no tropa enemiga a la que causarlo. Es decir, si una tropa ha muerto como consecuencia de un súbito, la tropa con la que iba a combatir sigue declarando, al seguir inmersa en fases de combate, el daño que va a causar a la zona afectada. Igual sucede en caso de sustituirse la tropa original, dañando a la nueva tropa que aparece (la cual golpeará y dañará también si nada lo impide).

10.2 Regla de tensión.

El reglamento estipula que una tropa golpeará a otra enemiga de manera obligatoria si esta PASA por una zona de amenaza activa propia. Sin embargo, esto no es así cuando la tropa enemiga aparece en el campo de batalla ya en esa zona, o comienza el turno en la misma. Hay dos casos en los que esto puede suceder así:

1º) Una tropa es invocada o puesta en el campo de batalla por cualquier vía en una zona de amenaza enemiga activa.

2º) Una tropa se detiene en lo que sería una zona de amenaza enemiga, pero esta se encuentra desactivada. Al turno siguiente esa tropa es activada y se encuentra en una zona de amenaza enemiga activa.

Ambos casos dan lugar a lo que se llama estado de tensión. Esta DEBE ser resuelta de una de dos maneras: mediante combate o abandono de la zona antes del final de la fase táctica. En ningún caso la tropa podrá permanecer tensionada en la fase de final del turno. En caso de que un jugador declarara el paso a dicha fase sin haber resuelto un estado de tensión, existe obligación de voltear y combatir las tropas tensionadas. Sin embargo, insistimos en que el

combate NO es obligatorio, dado que a lo largo de la fase táctica el controlador de la tropa tensionada tiene posibilidad de abandonar la zona de amenaza en cuestión.

En caso de que una tropa en tensión no pueda realizar su movimiento en un turno por cualquier motivo, estará obligada a combatir con la tropa con la que se encuentra en tensión. Existe la posibilidad de que una tropa no pueda por circunstancias de la partida ni atacar ni realizar su movimiento, pero se encuentra en tensión con una tropa enemiga. En este caso (y solo en este caso), la tropa deberá voltearse sin realizar ataque y desactivarse de forma automática.

Una tropa que se encuentre en tensión con otra estará obligada a golpearla si ésta fuera a entablar combate con una tercera permaneciendo en la misma zona de tensión.

10.3 Combate Múltiple.

Es frecuente que una tropa combata con varias a la vez debido a la disposición de las mismas en el campo de batalla. Puede que al entrar en una zona, una tropa esté invadiendo el área de amenaza de dos tropas enemigas de manera simultánea. En este caso, simplemente debemos aplicar las reglas estándar de combate:

- 1) Una tropa no podrá nunca golpear a más de una tropa por combate (salvo con habilidades como Golpe en Área).
- 2) Una tropa que pasa por una zona de amenaza enemiga generará un combate automáticamente (salvo que la ignore por ejemplo, volando).
- 3) Una tropa golpeada siempre devuelve golpe, aunque esté desactivada (salvo que una regla concreta especifique lo contrario).

Aplicando esta normativa, el resultado sería el siguiente: la tropa que entra en una zona de amenaza de dos enemigas, dispara combate con ambas. En este caso, elegiría la tropa a la que desea golpear, pero recibiría golpe de todas las enemigas. Si la tropa atacante tiene Golpe en Área, entonces también dañaría a todas (solamente las enemigas).

Si una tropa entra en una zona de amenaza múltiple, pero una de las tropas enemigas está volteada, es que se encuentra desactivada, de modo que la tropa atacante NO estará entrando en su área de amenaza realmente y NO tendrá obligación de combatir con ella. Sin embargo, si la elige como objetivo de su golpe, recibirá golpe de respuesta, dado que una tropa golpeada en combate siempre lo devuelve (si una norma no especifica lo contrario). Además, recibirá el golpe de cualquier otra tropa que haya visto invadida por paso su área de amenaza.

Debemos pues en este sentido recalcar que cuando una tropa entra en una zona de amenaza enemiga está obligada a combatir, pero no está obligada a golpear a esta si tiene otro objetivo válido de combate, aunque sí recibirá el golpe de la tropa cuya zona de amenaza ha invadido, sea o no el objetivo de su golpe. Esto se aplica también a las tropas con Distancia, como vemos en el siguiente ejemplo práctico:

Una tropa Elfo del Bosque (1/2/3 Distancia) pasa por una zona de amenaza de un Can Infernal (2/2/4), con lo que debe parar su movimiento inmediatamente y combatir. Sin embargo, dos zonas a la derecha del Elfo del Bosque hay una ficha de Diablillo con la que el controlador del elfo quiere acabar. El Elfo se voltea junto con el Can Infernal, pero el primero decide usar su ataque para golpear y matar al diablillo a distancia. No obstante, el Can Infernal hace lo propio y golpea mortalmente al Elfo, que va al descarte.

Una tropa con Golpe en Área recibirá, por la regla citada nº3, golpe de todas las tropas enemigas golpeadas, estuvieran o no volteadas.

10.4 Última línea de defensa.

Para evitar avasallamiento por parte de un jugador y permitir una última defensa al jugador en desventaja en la partida, existe la regla de Última línea de Defensa. Esta establece que las tropas situadas en la línea de invocación de su controlador, independientemente de si están volteadas o en guardia, siempre defenderán de forma efectiva sus zonas laterales (las que permitirían el golpeo al jugador defensor).

Esto se hace para impedir la estrategia de desactivación-vía libre por parte del atacante, y generar un último muro defensivo de tropas para el defensor. Sin embargo, habrá que tener en cuenta que las tropas con Volar seguirán ignorando esta última línea defensiva (si las defensoras no vuelan) y podrá golpear de manera efectiva al jugador. Además, cualquier tropa con Arrasar podrá golpear desde la posición frontal a la tropa defensora y también al jugador al que defiende, como la regla de *Arrasar* indica.

10.5 Conceptos “Matar” y “Morir”

Ambos conceptos “matar” y “morir” implican, al igual que “destruir” o “ser destruido”, que una carta es colocada desde el campo de batalla (el *Área de Construcción* se considerará un área secundaria del campo de batalla, pero parte del mismo pese a estar fuera de las zonas de combate propiamente dicho) en el descarte del propietario (que no del controlador necesariamente) de la carta.

Así pues, cuando una tropa “mata” a otra se considera causante directa de dicha puesta en el descarte. Para ello debe haber logrado este efecto mediante combate o la aplicación de un efecto procedente de sí misma, como puede ser la habilidad de suerte de la *Medusa*, o un daño mágico procedente de un *Piromante* que acaba con la tropa.

En caso de muerte por combate, una tropa se considerará que ha “matado” a otra si esta ha ido al descarte como consecuencia directa del daño de combate recibido o una habilidad de combate de la tropa enemiga que acaba con la misma. Sin embargo, si una tropa muere como consecuencia de un súbito (hechizo o habilidad) previo a la fase de golpeo/daño, la tropa contra la que combatía NO será causante de la muerte de la carta, y por tanto a ningún efecto

se considerará que la ha “matado”. Habrá sido el súbito en cuestión la carta autora de dicha puesta en descarte.

- “Destruir”: este concepto es sinónimo de “muerte” para las tropas, sin embargo, se emplea en objetos, lugares o cualquier tipo de carta que no sea tropa.

10.6 Inmolar, descartar y eliminar.

Tanto en combate como fuera de él, pueden darse los siguientes conceptos (aprovechamos la explicación de “matar” para añadir la de estos también):

- **Inmolar**: consiste en matar voluntariamente una tropa que controle el propio jugador que inmola. Inmolar no implica necesariamente hacer objetivo a la tropa inmolada.

- **Descartar**: colocar una carta desde la mano en el descarte.

- **Eliminar**: sacar de la partida una tropa directamente, sin pasar por el descarte. Cualquier ficha que haya en el campo de batalla y sufra el efecto de “morir” por la razón que sea, será eliminada directamente en lugar de ser puesta en el descarte.

11. HECHIZOS y HABILIDADES, RESPUESTAS, PRIORIDADES Y PILA.

10.1 Habilidades y Hechizos Súbitos

Las habilidades de las cartas en mesa, bien sean tropas o lugares, serán (salvo en casos en los que se indique lo contrario) considerados como Súbitos, de modo que pueden ser activadas como tales, tanto en el turno del controlador como del oponente, en las siguientes circunstancias:

11.1.1 Cambios de fase permitidos

Siendo estos todos los interfaces entre el final de fase de recursos/inicio de fase de construcción, hasta el interfase final de fase táctica/inicio fase de fin de turno.

11.1.2 Respuesta a un hechizo o habilidad

Siempre que un oponente conjure un hechizo o hechizo súbito, o bien juegue una habilidad (incluyendo las “disparadas”, es decir, las habilidades que cuyo efecto se ejecuta derivado de una acción o elemento detonante que se da en ese momento. Ejemplo son las cartas de “cuando esta carta entra en el campo de batalla”), un jugador podrá responder con otro hechizo o habilidad súbitos. Recordemos que las habilidades de Héroe NO son súbitas como norma, y solamente podrán jugarse en la propia fase táctica del jugador, y nunca como respuesta a otro efecto (pero sí generan respuesta como habilidad que son). Igualmente sucede con el equipamiento de objetos.

Un jugador NUNCA podrá responder a un hechizo o habilidad propio sin que un oponente haya respondido al mismo, generando al primero la opción de contrarrespuesta.

Las habilidades de combate NO generan respuesta en ningún caso, siendo estas las disparadas “al inicio del combate” o al momento de “golpear” a la tropa enemiga. En combate los jugadores solamente podrán conjurar hechizos súbitos o habilidades en:

11.1.3 Fase de Súbitos de Combate

En este momento, empezando por el jugador activo (atacante) ambos jugadores tienen opción de lanzar un hechizo súbito o jugar una habilidad. En el momento uno de los jugadores juegue un hechizo/habilidad súbita en esta fase, será el jugador que tenga la iniciativa de efectos, explicada en el siguiente punto. Los jugadores solamente tendrán ocasión de lanzar súbitos durante el combate en esta fase.

11.2 Pila e iniciativa de efectos

Al conjurarse cualquier hechizo o jugar una habilidad, dicho hechizo o habilidad pasa a lo comúnmente conocido como “pila”, una reserva de efectos que quedan “suspendidos” (sin resolverse) hasta que ambos jugadores decidan que sean resueltos. Actuar “en respuesta” a un hechizo o habilidad significa adelantar la resolución del efecto del hechizo/habilidad jugado en respuesta, para resolverlo antes del efecto del hechizo/habilidad original.

En Wot la pila máxima, es decir, la cantidad de efectos acumulados al mismo tiempo sin resolverse, será de 3. Es decir, cuando un jugador coloca en la pila un efecto de un hechizo/habilidad, contará como el primero de la pila. A partir de ahí, su oponente puede poner un segundo efecto “en respuesta” en la pila, que se resolverá antes que el original. Por último, el jugador que ha puesto el primer efecto en la pila, tendrá opción de jugar lo llamado “contrarrespuesta”, que será un tercer y último efecto acumulado en la pila, el cual será en realidad el primero en resolverse.

Así pues, el jugador que primero actúa (pone un efecto en la pila) es el que adquiere la llamada “iniciativa de efectos”, lo cual es la potestad de tener la última palabra a la hora de incluir efectos en la pila. Warlords of Terra pues no premia al jugador activo con esta norma, sino al jugador que ha tomado literalmente la iniciativa de comenzar a jugar efectos que modifiquen el curso de la partida. Este jugador que tome la “iniciativa de efectos” solamente podrá recibir de su oponente una sola respuesta, y tendrá potestad de lanzar una “contrarrespuesta” o efecto último y definitivo (recordemos que será resuelto el primero) para cerrar la pila de efectos y que pasen a resolverse.

Recordemos que invocar una tropa, construir un lugar o forjar un objeto NO son hechizos ni habilidades, y por tanto no generan respuesta posible a menos que incluyan un efecto de entrada al campo de batalla.

11.3 Prioridad

Aunque la iniciativa de efectos siempre la tendrá el primer jugador en apilar efectos, la prioridad es el factor que decide quién tiene derecho a hablar primero en un paso o fase en el

que se permiten hechizos o habilidades súbitas. En estos casos siempre será el jugador activo el que tenga primero la prioridad para decidir si juega un hechizo/habilidad súbita. En caso de renuncia, es el oponente el que toma la prioridad y por tanto tiene la oportunidad de ganar la iniciativa de efectos (ser el primero en apilar un efecto).

Así pues, en los interfases del turno, el jugador activo debe declarar el cambio de fase expresamente, lo que implica su renuncia a la prioridad para apilar efecto alguno en dicho período. De desear apilar algún efecto en tal momento, dicho jugador activo debe igualmente manifestarlo indicando que “en el interfase entre X y X fase” (o expresiones similares tales como “antes de la siguiente fase”) y describir el efecto que apila, para dar opción de respuesta al oponente. Igualmente, en la fase de súbitos de un combate, el jugador activo debe ser quien renuncie expresamente a apilar efecto alguno, para pasar así la prioridad al jugador defensor.

Debe tenerse en cuenta que, dado que un jugador no puede responder a un efecto propio por sí solo, al apilar un efecto inmediatamente cede la prioridad al oponente, quien puede apilar un efecto en respuesta o decidir que se resuelva el efecto apilado. En el segundo de los casos la prioridad se suspende y nadie la tiene hasta que el efecto queda resuelto, momento desde el cual el jugador activo vuelve a tenerla para realizar su próxima acción.

11.4 Selección de Objetivos / Daño mínimo

En caso de utilizar cualquier hechizo o habilidad que cause daños a uno o varios objetivos, 0 nunca será una cantidad de daño real, y por tanto una cantidad de daño válida. Al margen de que por un efecto posterior (Absorber por ejemplo) el daño se vea reducido a 0, a la hora de jugar el hechizo o habilidad, y por tanto de seleccionar objetivo(s), el daño seleccionado para cada objetivo válido siempre será al menos 1.

Es pues en el momento de jugar un hechizo o una habilidad en el que:

- Se paga el coste
- Se muestra la carta
- Se eligen objetivos y se asigna el daño específico (en caso de efectos de daño) de manera simultánea, nunca con un valor de daño inferior a 1. Si una carta no elige objetivos se obvia este paso y se pasa al siguiente.
- Se apilan todos los efectos de manera simultánea y se cede la prioridad al oponente para responder.
- Se resuelven los efectos carta por carta

12. ESPECIFICACIONES SOBRE HABILIDADES CONCRETAS

ABSORBER Y ABSORBER MÁGICO

Estas habilidades amortiguan el daño que una tropa que las posee fuera a recibir cada vez, bien sea daño físico o mágico, respectivamente. La cantidad de daño absorbido viene dada por el índice de Absorber indicado en la propia habilidad. Se entenderá por “cada vez que se fuera a recibir daño” en sentido literal. Cuando sufra el efecto de un hechizo o habilidad que haga daño o cuando se reciba daño de combate, cada uno de estos hechos supondría “una vez”.

En caso del daño de combate, debe especificarse que salvo habilidades especiales el daño se considera simultáneo, de forma que si una tropa con *Absorber 2* recibe daño de dos tropas con ATQ 2, recibirá en total y a la vez 4 daños, de los que absorberá 2 y recibirá otros 2.

- *Combinación con Escudar:*

La habilidad Absorber siempre se antepone en efectos a la de Escudar en lo que a la tropa escudada se refiere, puesto que afecta a la cantidad definitiva de daño a sufrir, y es esta cantidad final la relevante a la hora de aplicar la regla de *Escudar*. Así, una tropa con *Absorber* que esté escudada primero restará los daños correspondientes a su habilidad, y posteriormente los dividirá y compartirá con la tropa que le escuda.

En caso de las tropas que escudan, evidentemente, absorberán daños tras haberles sido asignado el daño correspondiente, por lo que esta habilidad saltará tras el reparto de daño.

AHÍNCO

Una tropa con Ahínco no se voltea al combatir, de modo que no se desactiva y su Área de Amenaza permanece activa. Esto le permite atacar y estar disponible para defender su área en el turno del oponente, pero nunca le concederá movimiento adicional ni un segundo ataque en su turno. **Una tropa activada para mover y/o combatir no podrá, salvo efecto específico, volver a realizar una acción de este tipo en su turno.**

ANULAR

Una carta con la habilidad de *Anular* elimina de la carta a la que hace objetivo toda habilidad o efecto que posea derivado de su texto de reglas. Esto exime el tipo o subtipo(s) de la carta, que son mantenidos, pero será lo único que permanecerá del texto de reglas.

Pese a ser una habilidad que se dispara al entrar la carta en el campo de batalla, se considera jugar una habilidad, y por tanto será siempre susceptible de respuesta por parte del oponente aunque la habilidad sea jugada en fase de Invocación o Construcción.

- Interacción de *Anular* con *Legión*:

Si una tropa con Legión ha utilizado su habilidad para entrar potenciada en el campo de batalla y cuenta con varios contadores de *Legión*, dicha tropa NO perderá los contadores al ser anulada, pero sí el texto que da utilidad a los mismos. Por tanto, pasará a tener sus características básicas indicadas en la carta. Si en algún momento la tropa recupera su texto de carta, volvería a tener en cuenta los contadores de *Legión* y a aplicar su efecto.

ARMAR

Cuando una tropa con *Armar* entra en el campo de batalla, equipa sobre sí un objeto del mazo de batalla de tanto nivel o menos como índice de *Armar* tenga la tropa. Tendremos en cuenta para ello que el nivel de las cartas es siempre la suma total de su coste en oro y en maná. Por ejemplo, la *Armadura de Valkyria* es de Nivel 5, dado que cuesta 3 oro y 2 maná, y tendremos este nivel en cuenta para el índice de *Armar* necesario para buscarla en el mazo de batalla. Lo mismo tendremos en cuenta para la habilidad **CARROÑAR**, que busca los objetos en el descarte en lugar de en el mazo de batalla.

ARRASAR

Dicha habilidad indica que la tropa golpearía a la tropa enemiga con la que combate y la tropa (enemiga o no) que ésta tuviera detrás. Esto está incompleto y trataremos el texto siempre como “tropa o jugador que ésta tenga detrás”, dado que Arrasar permite golpear al jugador si es quien se encuentra tras la tropa golpeada (desde la dirección de la tropa golpeadora siempre en línea recta, por supuesto).

ATRAPAR

Una tropa con Atrapar retiene a la tropa a la que ha golpeado mientras permanezca viva y adyacente. Es decir, que tras ser golpeada, dicha tropa atrapada podrá ponerse en guardia y atacar, pero nunca realizar movimiento alguno. Si la tropa con Atrapar decide moverse y abandonar a la tropa atrapada, esta queda inmediatamente liberada y ya podrá realizar su movimiento con normalidad en su turno.

ATURDIR

Esta habilidad se aplica en el momento en que las tropas golpean en combate (Paso de golpeo, dentro de Fase de golpeo y daño). Desde el momento en que una tropa es golpeada por una tropa con aturdir, esta no podrá ponerse en guardia en la próxima fase de puesta en guardia. Es recomendable poner un contador o marcador sobre la carta y retirar en la fase de puesta en guardia para indicar que el aturdimiento ha pasado y ya podrá ponerse en guardia con normalidad al siguiente turno.

CARGA

Una tropa con Carga puede recorrer en su movimiento 1 zona adicional solamente si por ello va a entablar combate cuerpo a cuerpo con una tropa enemiga. Esto le permite avanzar esa zona extra para combatir contra la tropa enemiga que desee, aunque con ello ignore a otra tropa con la que podría combatir pero no le obligue a ello (por estar desactivada o por no volar cuando ella sí lo hace).

DISTANCIA

Las tropas con *Distancia* podrán atacar a una tropa enemiga sin estar cuerpo a cuerpo, respetando que la tropa que vaya a recibir el ataque esté en línea recta, y no haya ninguna tropa que bloquee la línea (recta) de visión entre atacante y defensor. La tropa defensora (tropa del jugador en turno no activo) no podrá devolver el golpe a no ser que tenga también la habilidad *Distancia*.

- Interacción de *Distancia* con otras habilidades:

Cuando una tropa utiliza la habilidad *Distancia*, esta actúa seleccionando como objetivo (*esto NO supone que la tropa se seleccione como objetivo de hechizo o habilidad, sino como objetivo de combate*) del ataque a la tropa que pretende atacar. Siendo así, dicha tropa enemiga será el foco o epicentro de cualquier habilidad más a aplicar de cara a combinar con cualquier otra habilidad. Exponemos lo que esto supone con las siguientes habilidades:

- Interacción con *Arrasar*:

La tropa objetivo del ataque se convierte en el epicentro de *Arrasar*, de modo que trazaremos la línea imaginaria entre atacante y defensora, para que tanto defensora como la tropa o jugador situado tras la misma reciban la cantidad de daño íntegra causada por la tropa atacante.

- Interacción con *Golpe en Área*:

En este caso la habilidad adquiere cierto nivel de potencia aunque adquiere un doble filo, dadas las dos modificaciones principales que sufre la habilidad en esta combinación:

- a) El número de tropas golpeadas es mayor, dado que tanto la tropa objetivo del ataque como todas sus adyacentes reciben el ataque a distancia. Solamente la tropa seleccionada como objetivo tendrá ocasión de devolver el golpe si tiene *Distancia*. El resto no podrá, aunque posea tal habilidad.
- b) TODAS las tropas adyacentes a la tropa objetivo, tanto aliadas como enemigas, sufren también el impacto del ataque, con daño completo.

ESCUDO ÍGNEO

Esta habilidad se dispara y aplica en el paso de Golpeo de las tropas en combate, es decir, después de la Fase de súbitos y antes del paso de la aplicación efectiva del daño. Esto implica que si la tropa afectada por el daño mágico del escudo ígneo muere, no llegará a dañar de manera efectiva a su contrincante, pese a que sí la golpea y aplicará también cualquier efecto de golpeo (que no de daño) que pudiera tener.

Ejemplo práctico: Una Medusa con 2 puntos de Vida restantes inicia combate con un Príncipe Demonio. Los controladores deciden no emplear hechizos ni habilidades súbitas en la fase de súbitos. Llega pues el Paso de golpeo. En ese momento, ambas tropas se considera que golpean a la tropa enemiga, saltando todos los efectos correspondientes a dicho paso:

- a) Por una parte, el Príncipe Demonio es golpeado, de modo que su habilidad Escudo Ígneo se dispara, causando inmediatamente 2 daños mágicos a la Medusa, que muere sin llegar a hacer daño de combate de manera efectiva.*
- b) Sin embargo, la Medusa ya ha golpeado al Príncipe, de modo que se dispara su habilidad de Suerte. De obtener éxito, el Príncipe Demonio también morirá en combate como consecuencia de la habilidad de la Medusa.*

GOLPE EN ÁREA

Esta habilidad especifica que la tropa golpea en combate a todas las tropas enemigas adyacentes. Esto será literal y se aplicará siempre y únicamente a tropas, por lo que un jugador NO podrá golpear simultáneamente a una tropa y un jugador usando esta habilidad. Cuando nos situemos en la línea de invocación y tengamos una tropa adyacente (o dos) que nos obligue a combatir, deberemos combatir contra la misma SIN golpear al jugador. En caso que exista una tropa defensora cuya zona de amenaza podemos ignorar y decidimos golpear al jugador, SOLAMENTE el jugador será golpeado, y la tropa defensora permanecerá intacta.

GOLPE RÁPIDO

Esta habilidad permite a la tropa que la posee poner su Fase de golpeo y daño por delante de la de la tropa con la que combate. Así, anticipará tanto el daño de combate que haga como cualquier efecto de golpeo, aplicando tales efectos antes de que la tropa con la que combate pueda ni siquiera golpear. Una tropa golpeada por otra con Golpe Rápido solo podrá devolver el golpe si ha sobrevivido al daño causado en combate, o a cualquier habilidad que le haya afectado.

Cuando dos tropas con *Golpe Rápido* combaten, aplican las normas de golpeo y daño estándar.

INMUNE

Una tropa inmune a un tipo/subtipo de carta obtiene las siguientes características con respecto a dicha carta:

- No puede ser objetivo de hechizos o habilidades de dicho tipo/subtipo de carta, ni puede ser objetivo de ninguno de los efectos derivados de dicho subtipo/carta.
- No puede recibir daño de modo alguno de fuentes de dicho tipo/subtipo de carta.
- No puede verse afectado en modo alguno por alusión, directa o indirecta, por un efecto de dicho tipo/subtipo de carta.
- Una tropa que se esté viendo afectada de modo alguno por un tipo/subtipo de carta al que se vuelve Inmune, dejará inmediatamente de verse afectada por dicho tipo/subtipo desde que la inmunidad se haga efectiva. Esto quita cualquier Potencia/Maldición o efecto permanente que afecte a la carta que se convierta en inmune.

Como resumen diremos que una carta no podrá verse afectada en modo alguno, por efectos directos o indirectos, por un tipo/subtipo de carta al que es *Inmune*.

Aplicación práctica: Inmune a Hechizos.

Las cartas con la habilidad Inmune a Hechizos no pueden verse afectadas de modo alguno como consecuencia de un hechizo o un efecto derivado del mismo. Tanto es así que una tropa Inmune a Hechizos ni siquiera podrá ser seleccionada como tropa a inmolar como consecuencia de un hechizo *Doble Sacrificio* o cualquier hechizo que haga a un jugador inmolar tropas. Esto es porque en este caso tal hechizo estaría causando que el jugador afecte/elija que una tropa Inmune a hechizos se vea afectada de forma indirecta por el efecto de un hechizo, lo que es contrario a la aplicación de la regla *Inmune*, concretamente en el punto 3.

No obstante, de lanzarse un hechizo de este tipo, el jugador que deba inmolar tropas estará obligado a cumplir el efecto con las cartas que tenga susceptibles de aplicar el efecto, siempre que las tenga.

Ejemplo práctico: Un jugador que controle dos Sasquatch y un Unicornio deberá seleccionar ambos Sasquatch e inmolarlos como consecuencia de un Doble Sacrificio. No obstante, si solamente controlase un Sasquatch y un Unicornio, solamente tendría que inmolar el Sasquatch. Si solo controlase un Unicornio, se consideraría que no tiene tropas que puedan verse afectadas por el Doble Sacrificio.

IRRADIAR

Una tropa con *Irradiar* permite a cualquier jugador hacer objetivo de un hechizo o habilidad a dicha tropa para que su(s) efecto(s) sea(n) aplicado(s) también en todas las zonas adyacentes a la tropa con *Irradiar*. No obstante, debe tratarse de un hechizo que solamente fuera a hacer efecto a dicha tropa o a la zona que habita, impidiendo así cualquier reacción en cadena derivada de irradiar un efecto en área.

Si un hechizo o habilidad tiene las opciones de afectar a una tropa/zona o a varias, si el jugador decide hacer como objetivo solo a una, podrá hacer como objetivo a la tropa con *Irradiar*, pero nunca si va a elegir más objetivos/zonas, o si algún efecto de su hechizo o habilidad va a repercutir de modo alguno en otra tropa/zona.

LEGIÓN

- Concepto general:

Las tropas con esta habilidad son capaces de ser invocadas con “copias virtuales” sobre sí mismas. Así pues, una tropa con Legión contará como tantas tropas como contadores de Legión +1 (la carta base) tenga.

Cuando se invoca una tropa con Legión, puede pagarse su coste de invocación tantas veces como el jugador considere oportuno y pueda pagarlo. Así, la tropa entrará con tantos contadores de Legión como veces adicionales pagó el coste de invocación.

- Cartas con Legión y objetivos:

Puesto que las tropas con Legión suponen varias copias virtuales de la carta, cualquier efecto que haga referencia a “la tropa objetivo” o “una tropa” incluido en una carta afectará solamente a UNA de las copias de la carta con Legión. Así pues, cartas como Rapto Final o Vigorizar solamente afectarán a una de las copias, viendo así amortiguado su efecto.

Esto ve como excepción cualquier efecto de daño derivado de una carta que afecte a la tropa con Legión. En ese caso se aplicará siempre el daño completo del efecto, siguiendo el procedimiento explicado en el siguiente apartado “Contadores y daño”. Si alguna carta que afecte a la tropa con Legión tuviese varios efectos entre los cuales se incluye un efecto de daño, se aplicará una excepción a la norma que dice que los efectos deben aplicarse por orden de lectura de la carta. Se aplicará primero cualquier otro efecto de la carta (en orden de lectura) y se dejará para el final el efecto de daño de la carta.

Aunque no se apliquen objetivos, esta regla influye en los efectos que hagan inmolar tropas. Cada tropa virtual contará en este caso como una tropa, de modo que un jugador con una tropa con *Legión* que tenga que inmolar dos tropas podrá quitar dos contadores de Legión de la misma.

- Legión y cambio de controlador:

Algunas cartas pueden hacer cambiar el control de una tropa o carta. En ese caso, dado que la carta es físicamente indivisible, el cambio de control de la tropa se llevará a cabo de manera íntegra y afectará al conjunto de la misma.

- Contadores y daño:

Una tropa con *Legión* sumará de nuevo su ATQ y Vida tantas veces como contadores de Legión sobre sí misma tenga. Cuando dicha tropa reciba tantos daños como Vida base tenga, perderá un contador de *Legión* en caso de tener (bajando así también su índice de ATQ), o morirá en

caso de no tenerlo. Si una tropa con *Legión* sufre daños como para matarla varias veces (supera X veces su Vida base), se quitarán tantos contadores de *Legión* como copias virtuales hayan muerto a raíz del daño sufrido. En caso de haber daño sobrante, la siguiente copia de la carta recibirá tales daños y quedará herida.

- Pila y acumulación de efectos sobre una tropa con Legión:

Es posible que se acumulen en pila 2 o incluso 3 efectos sobre una tropa con *Legión*. En este caso, aunque alguno de los efectos acabe con alguna de las copias virtuales, mientras la carta base siga en el campo de batalla, el resto de efectos por resolver seguirán teniendo un objetivo válido, pudiendo afectar a la carta pero siempre aplicando sus efectos sobre la siguiente copia virtual que permanece. Aclaremos esto con un ejemplo práctico:

Unos Hoplitás (2/3/2 Legión) entran en el campo de batalla con 2 contadores de Legión, lo cual suman 3 tropas (tropa base + 2 copias virtuales). El controlador lanza sobre los mismos un Vigorizar, que aumentaría en 3 el ATQ de los Hoplitás por afectar a una de las copias. Pero su oponente lanza un Fundir que causa 4 daños a los Hoplitás. En ese caso, moriría una copia virtual y la siguiente quedaría dañada con 1 punto de daño. Su vida restante sería 2, de modo que el Vigorizar lanzado por su controlador incrementaría en 2 puntos el ATQ de la tropa.

En caso de que en lugar de un Fundir, el oponente haya conjurado un Rapto Final, moriría una tropa virtual, quitando así un contador de Legión a la tropa, y el Vigorizar afectaría con normalidad a la siguiente copia, dándole +3 de ATQ, aunque no olvidemos que la tropa en su conjunto habría perdido previamente 2 de ATQ como consecuencia de la muerte de una de sus copias virtuales y la pérdida del contador de Legión correspondiente.

- Legión y equipamiento de objetos/adherencia de Potencias o Maldiciones:

En caso de equipar a una tropa con *Legión* con algún objeto, la tropa quedará equipada como una tropa, y el/los efectos del objeto, siendo efectos añadidos y por tanto externos a la propia carta, se aplicarán a la misma en conjunto. Por ejemplo si, un objeto diese +1 ATQ, +1 VEL y la habilidad *Golpe en Área*, la carta entera se beneficiaría en conjunto de tales efectos, como si de una sola tropa se tratase. Igualmente ocurre con cualquier Potencia o Maldición adherida, se aplicaría sus efectos al conjunto de la carta.

- Legión y efectos globales:

Si bien las tropas con *Legión* cuentan para resolver los efectos de las cartas como copias virtuales diferentes, esto no se aplicará en las cartas cuyos efectos se realicen de forma global o incluyan un efecto de cómputo global. Es decir, cualquier referencia a “tus tropas”, “todas las tropas”, “el resto de tropas”, “cada (otra) tropa” o cualquier efecto que tenga en cuenta a todas las tropas en el campo de batalla, contará a la tropa con *legión* como UNA sola tropa, como una sola carta.

Así pues, citaremos como ejemplo el *Campeón del Reino*, que entra en el campo de batalla con +1 ATQ y Vida por “Cada otra tropa Theridom que controles”. En este caso, cualquier tropa con *Legión* contará como UNA sola unidad, como una sola carta, como consecuencia de esta norma de “*Legión* y efectos de cómputo global”.

Otro ejemplo a aplicar sería *Maestría Táctica*, que daría +2 ATQ a todos “tus soldados y caballeros”. En este caso, siendo un efecto global, las tropas con Legión contarán como una única unidad y no obtendría +2 de ATQ cada copia virtual, sino una sola vez por el conjunto de la carta.

Igualmente sucedería con efectos adversos como el de *Ola de Magma*, que haría 2 daños a todas nuestras tropas, contando en este caso la carta con Legión como una sola tropa en lugar de dañar cada copia virtual.

ODIO A (REINO)

Las tropas con odio a un reino, harán 1 daño adicional a la hora de combatir contra tropas de dicho reino. Esto se aplica exclusivamente al daño de combate, y queda excluida cualquier habilidad adicional que permita a una tropa dañar a otra de otro modo. Los jugadores quedan excluidos y no se ven afectados por la regla de *Odio*, por lo que aclaramos lo siguiente:

- Combinación con *Arrasar*:

Las tropas con *Arrasar* pueden dañar a una tropa y un jugador de manera simultánea. Sin embargo, *Odio* solamente se aplica para tropas, de modo que la tropa haría el daño adicional causado por *Odio* a la tropa pero nunca al jugador golpeado.

OMNIPRESENCIA

Esta habilidad permite a la tropa ser invocada en la zona libre (no ocupada por una tropa o carta que ocupe el mismo espacio que las tropas) del campo de batalla que su controlador prefiera. Sin embargo, debe resaltarse que el texto manifiesta que la tropa puede ser INVOCADA en cualquier zona del campo de batalla, lo que no le permite entrar en el campo de batalla con *Omnipresencia* si no ha sido jugada desde la mano pagando su coste en la fase de Invocación. Cualquier efecto de resurrección o entrada en el campo de batalla no será combinable con *Omnipresencia* y hará entrar a la tropa, salvo efecto específico, en la línea de invocación de su controlador.

REGENERAR

La tropa con *Regenerar* recuperará al final del turno de cada jugador tanta Vida como índice de *Regenerar* tenga. Una tropa nunca puede alcanzar un valor de Vida mayor con esta habilidad a su máximo, el cual será siempre el indicado en la propia carta más/menos cualquier modificador permanente que se le deba aplicar. Por ejemplo, si en el campo de batalla hay una tropa enemiga cuyo texto de reglas dice “*Las tropas enemigas obtienen -1ATQ y -1VIDA*”, la tropa no podrá regenerar a su máximo natural, teniendo que aplicar siempre el -1 Vida expuesto por dicho texto. Su máximo habrá pasado a ser su Vida natural -1.

SUERTE

Cuando aparece el símbolo de la herradura correspondiente a suerte, el controlador de la carta que posea dicho símbolo debe lanzar un dado de 6 caras. Si obtiene 1 o 6, el resultado de la tirada se considerará éxito, realizando el efecto de éxito de dicha carta. De lo contrario, no se realizará el efecto de éxito de la misma. Este efecto, sea cuando sea aplicado, se considera jugar una habilidad y será siempre susceptible de respuesta por parte del oponente.

ÚLTIMA PALABRA

Una tropa con *Última Palabra* en ningún caso recibirá golpe por parte de una tropa enemiga defensora. No importa que la misma tenga la habilidad *Golpe Rápido* o incluso también *Última Palabra*. Si la tropa con *Última Palabra* es atacante, nunca será golpeada en combate por una tropa que no esté en su turno activo. Esto no exime a la tropa defensora de participar en los pasos previos de todo combate, pudiendo aplicar efectos que se disparan al “combatir” o “entablar combate”, así como su controlador puede lanzar hechizos/habilidades en la fase de súbitos del combate.

Una tropa con *Última Palabra* combatirá normalmente en el turno de un oponente, golpeando y recibiendo golpe de manera simultánea al atacante.

VOLAR

Esta habilidad permite a la tropa ignorar cualquier zona de amenaza activa enemiga, siempre que dicha tropa no vuele. Esto incluye las tropas en *Última Línea de Defensa* (ver 9.4), por lo que la tropa con *Volar* podrá golpear al oponente incluso estando adyacente a una tropa enemiga, activa o no, en su línea de invocación (siempre que dicha tropa enemiga no vuele).

La habilidad de *Volar* no impide a una tropa entrar en combate a voluntad de su controlador con una tropa sin dicha habilidad, dado que una tropa siempre puede usar en cualquier circunstancia (salvo impedimento concreto derivado de un efecto) su propia área de amenaza para decidir entablar combate con una tropa enemiga.

B) FAQs Y ERRATAS A TENER EN CUENTA Y APLICAR

1. DEMOLER – Aplicada desde 15 de Junio de 2017

Esta carta, pese a haber sido su texto actualizado en reimpressiones, cuenta con ejemplares que indican simplemente que “Destruye el Lugar objetivo”. Esto NO es correcto, y debe aplicarse la restricción aplicada en la reimpresión de la carta: solamente podrá tener como objetivo un lugar que contenga un icono de oro en sus iconos de recursos añadidos por turno si el jugador que lanza el demoler posee MENOS de estos iconos en sus lugares.

Ejemplo – Si controlamos una Armería (1 maná/1oro), solo podremos destruir un lugar del oponente que contenga un icono de oro en su indicador de recursos añadidos por turno si dicho oponente tiene en sus lugares 2 o más de tales iconos (dado que nosotros tenemos uno).

2. PRÍNCIPE DEMONIO PROMO – Aplicada desde 27 de Marzo de 2017

Esta carta se imprimió como 5/5/5, cuando sus stats básicos son 4/4/4, y son los que cuentan como de aplicación a la hora de jugar dicha carta en cualquier partida. Asimismo, aunque no lo muestre, posee las habilidades *Volar* y *Escudo Ígneo 2* como su homónimo original.

3. TOKEN DRAGÓN VERDE (Lutien) – Aplicado desde 15 de Julio de 2017

Aunque el texto de Lutien, La Convocadora no lo especifica, la ficha de Dragón que coloca con su último poder posee la habilidad de *Volar*, y así se aplicará de manera universal.

4. DRACO PROMO – Aplicada desde 5 de Febrero de 2018

Si bien la versión promo de esta carta que contiene el set de Overlords de expansión indica que cuesta 2 manás, lo cierto es que cuesta 4 y así será jugado, tal como indica la carta original. Igualmente debemos puntualizar que la ilustración NO fue realizada por Shen Fei, sino por el autor **Manuel Piedra**.

5. BENDICIÓN DE TERRA – Aplicada desde 5 de Febrero de 2018

Si bien la impresión primera de dicha carta indica que se trata de un Hechizo normal, lo cierto es que es un Hechizo SÚBITO, pues la carta está pensada para responder a limpiadores del oponente. Será jugado en cualquier ámbito de este modo.

6. SANGRE POR PODER Y OTROS SACRIFICIOS– Aplicada desde 22 de Marzo de 2018

Si bien no lo indica la propia carta, Sangre por Poder requiere como coste adicional la inmolación de una tropa para poder ser conjurada, por lo que dicha inmolación cuenta como un coste adicional. Lo mismo sucede con *Invocar a la Prole*, siendo necesario inmolar una tropa para poder conjurarlo. Igual trato se debe dar a *Coste del Poder*.

7. DON DE AZRAEL

Aunque la carta no lo especifica por errata, la tropa bendecida solamente otorga Absorber 2 el turno en que usa su habilidad, no de forma permanente.

C) JUEGO COMPETITIVO – REGLAS DE TORNEO

A parte de lo expuesto en los apartados A y B, los jugadores de WoT deben tener en cuenta y aplicar las siguientes especificaciones para el juego competitivo / torneos:

1. RONDAS Y TIEMPO

Las rondas de Warlords of Terra en torneo son de 45 minutos y en ellas se jugará (de manera oficial y computable) UNA sola partida. Si tras el transcurso de los 45 minutos ningún jugador ha obtenido la victoria en la partida, en ese mismo instante se inicia el ciclo de “jugador activo+3 turnos”. Desde ese momento, los jugadores dispondrán cada uno de 2 turnos (incluyendo el turno activo mientras se anuncia esta prórroga) y tras haberlos jugado la partida concluirá.

En un torneo competitivo de cierta magnitud se reserva el derecho a la organización a poner una final al mejor de 3 partidas y sin tiempo para resolver la ronda. Lo mismo puede aplicarse para 3er y 4º puesto en caso de jugarse dicha ronda de disputa en un torneo, lo que se haría de manera simultánea a la final.

2. PUNTUACIÓN Y POSICIONES

Los torneos de Wot pueden ser eliminatorios o por rondas (suizo). En el segundo caso, los jugadores puntuarán al modo tradicional: 3 puntos para el ganador, 1 por empate y 0 para el perdedor de cada ronda. A la hora de decidir los puestos en la tabla tras cada ronda, el criterio empleado será el número de puntos del jugador, resolviendo los empates del siguiente modo:

2.1 PUNTOS ACUMULADOS DE SUS Oponentes

El participante cuyos oponentes (en total) hayan hecho más puntos se entenderá ha tenido más difícil obtener su clasificación, y se colocará primero entre los empatados, entendiendo que sus oponentes han sido más complicados y su rendimiento por tanto mayor.

2.2 PUNTOS ACUMULADOS DE SUS Oponentes VENCIDOS

Si los participantes empatan también tras el recuento del apartado 2.1, se computarán simplemente los puntos de los oponentes que hayan sido VENCIDOS por los jugadores empatados, entendiendo así que el ganador de este desempate ha vencido contra una suma de oponentes más complicada.

2.3 ENFRENTAMIENTO ENTRE SÍ

En caso de empate a puntos, se tendrá en cuenta el resultado de la partida jugada entre ambos jugadores. El ganador de la misma será quien vaya por delante en la tabla. Si tal criterio también resulta en empate o no ha habido enfrentamiento entre ambos jugadores, se recurrirá al último criterio de desempate.

2.4 RESOLUCIÓN INMEDIATA

2.4.1 Clasificación irrelevante - Azar

Este recurso será el empleado exclusivamente cuando ninguno de los contendientes esté optando a nada en el torneo: a premio, a top 8 o cualquier fase siguiente del mismo. Si ambos jugadores quedan fuera de cualquier recompensa o clasificación “relevante”, se decidirá al azar cuál de los dos queda en mejor posición. Esto se hará de un modo u otro dependiendo de los recursos disponibles por la organización en el momento de darse esta situación. Si la organización dispone de un sistema informatizado de clasificación, será este quien calcule de manera azarosa el resultado, indicando en la tabla con un icono o elemento visible junto a ambos jugadores que sus posiciones han sido decididas mediante azar. Si no se dispone de sistema de clasificación informatizado, se lanzarán dados iguales entre los contendientes, obteniendo mejor posición el que mejor resultado obtenga en la tirada.

2.4.2 Clasificación relevante – Desempate

Este recurso será el empleado cuando uno o ambos jugadores opten a una posición de premio o clasificación. Esto se considera clasificación “relevante”, y será resuelto mediante un encuentro o ronda adicional del torneo llamada “Ronda de desempate”, en la cual NO habrá tiempo específico y terminará cuando todos los jugadores que se encuentren en esta situación de empate no resuelto hayan terminado con uno de los jugadores como vencedor. Este encuentro solamente se aplicará tras la última ronda de suizo previa a premios o clasificación a siguiente fase. En las rondas anteriores, la importancia de las posiciones provisionales será ignorada y se aplicará el sistema 2.4.1 (azar) para decidir la posición de los jugadores.

3. PREBANQUILLO

En este juego, dado que las rondas son de una sola partida, los jugadores podrán preparar sus mazos mejor contra el de su contrincante de forma PREVIA a la partida. Esto se conoce como “prebanquillo”, y se aplicará del siguiente modo.

Una vez los jugadores se sientan y disponen a jugar la ronda, lo primero que deben hacer es colocar en el lugar del tapete correspondiente el héroe que van a jugar esa partida (y ese torneo por tanto). De este modo el oponente puede intuir una aproximación de la estrategia que seguirá y adaptar ligeramente su mazo a la misma.

Para ello cuenta con **10 CARTAS** de apoyo fuera del mazo principal (40 batalla/15 lugares/1héroe) que podrá intercambiar con cartas del mismo antes de jugar la partida. Podrán incluirse las miasmas copias que en el mazo (x3, x1 únicas/legendarias) de cualquier carta jugable de forma legal en el mazo principal, y **nunca** podrá incluirse en el prebanquillo **una carta de héroe**. Las cartas incluidas en el prebanquillo quedarán listadas por el jugador en su lista de mazo presentada en el torneo, así como registradas por la organización, siendo

susceptible prebanquillo y mazo principal de una revisión por cualquier juez presente en cualquier momento que lo requiera.

En el caso de las cartas **Legendarias**, el mazo solamente podrá incluir 3 de estas cartas en total, incluyendo el mazo principal y el prebanquillo.

El prebanquillo DEBE ser restablecido a su estado original tras cada ronda, y volver a colocarse tal y como figura en la lista presentada por el jugador. Cualquier irregularidad en este sentido será susceptible de sanción.

4. PRESENTACIÓN DE LISTADOS

Cada jugador que se presente a un torneo competitivo de Warlords of Terra DEBE presentar a la organización un listado con las 66 cartas con las que va a participar (40+15+10+1), que debe ajustarse perfectamente a la realidad del mazo jugado. Cualquier irregularidad detectada, incluyendo el factor explicado en el punto anterior, será susceptible de sanción. El listado deberá ser presentado en el momento de la inscripción, y no podrá ser reclamado de vuelta en ningún momento a la organización.

5. CARTAS LEGENDARIAS

Algunas cartas de WoT poseen el tipo "Legendario". En este caso, en el juego amistoso o de torneo clasificado como "amistoso", tales cartas serán tratadas de manera idéntica a las cartas Únicas. Es decir, que solo podrá llevarse una sola copia en el mazo.

Sin embargo, en el ámbito competitivo estas cartas poseen una restricción más. No solamente podrá llevarse una copia de las mismas en el mazo, sino que el mazo no podrá incluir más de X cartas de este tipo (distintas entre sí). La organización del torneo puede especificar qué cantidad de cartas legendarias se permiten por mazo en dicho torneo, pudiendo ser la cantidad admitida cualquiera entre 0 y 3 cartas legendarias.

Si no se especifica el número de legendarias permitidas, el torneo admitirá 3 cartas legendarias en el mazo principal. Debe tenerse en cuenta que entendemos siempre y a todo efecto mazo principal por la suma de mazo de batalla y mazo de construcción, de modo que si tenemos algún lugar legendario, solo podremos incluir 2 cartas legendarias en el mazo de batalla (en caso de permitirse un total de 3).

El número de cartas legendarias permitidas en el prebanquillo no está limitado, pero a la hora de hacer cambios siempre deberá respetarse el límite establecido en el mazo principal.

