

ACTUALIZACIÓN REGLAMENTO WOT 1/4/2019 – INTRODUCCIÓN “EL DESPERTAR”

- Introducción a nuevas reglas generales:

1. Tropas mecánicas.

Estas se caracterizan por tener el tipo “Mecánico/a” en sus tipos indicados sobre el texto de reglas de la carta, y se les aplican las siguientes reglas:

- **Se consideran un Objeto a todos los efectos**, salvo que no pueden ser objetivo de una habilidad de *Armar* o *Carroñar*, dado que estas habilidades solamente funcionan con equipos portables por la tropa con tal habilidad.
- **Contienen un icono de engranaje en su indicador de Vida**, lo cual significa que su vida es lo que entenderemos como “**Vida Mecánica**”. Esta no funciona del mismo modo que la Vida normal de las tropas, siendo estas las diferencias:
 - a) *Reducción de 1 punto por daño físico*. Las tropas mecánicas, independientemente de la cantidad de daño físico que fueran a recibir, reducirán su valor de Vida Mecánica simplemente 1 punto. El daño mágico les seguirá afectando del mismo modo que a cualquier otro tipo de tropa.
 - b) *No se verá afectada por ningún efecto de curar vidas* convencional, requiriéndose para tales fines un efecto específico de reparación de tropas mecánicas con Vida Mecánica.
 - c) *No se verá afectada por ningún efecto de “pérdida de vidas”*, si bien el daño como tal les afecta según se ha especificado previamente.

2. Tropas de tipo No-Muerto.

El hecho de que una tropa sea de tipo No-Muerto (indicado en su barra de tipos) conlleva una serie de especificaciones, expuestas a continuación.

- **Son inmunes a cualquier efecto de cambio de controlador**, sea cual sea la fuente de dicho efecto.
- **Son inmunes a cualquier efecto de “pérdida de vidas”**.
- **Son vulnerables a los efectos de “curar” vidas estándar**. En lugar de curarles, tales efectos les producen una cantidad de daño equivalente al efecto de curación de la carta. Como excepción, cualquier efecto que hable de curar vidas a tropas No-Muerto de forma específica obtendrá el resultado curativo deseado.

3. Nuevo efecto: pérdida de vidas.

Si bien ya existen el *daño* y el *daño mágico*, se añade a los efectos que pueden resultar en una reducción de los puntos de Vida de una tropa el efecto “*pérdida de vidas*”. La consecuencia en las tropas es idéntica al daño o el daño mágico, es decir, la pérdida de dicha cantidad de puntos de Vida, pero el concepto será considerado distinto, por lo que cualquier mención

específica a tal concepto en el reglamento o cualquier texto de reglas será tenido en cuenta. Por ejemplo, las tropas mecánicas y no-muerto son inmunes a la pérdida de vidas, mientras no lo son al daño físico o mágico.

Con respecto a los jugadores la aplicación será idéntica: mientras que la consecuencia de recibir cualquier tipo de daño y perder vidas es la misma (reducción de puntos de vida), NO es lo mismo recibir daño que perder vidas, y cualquier mención específica a cada uno de los conceptos será tratada de forma independiente y aplicada exclusivamente al concepto concreto que se viera afectado.

En Warlords of Terra por tanto NO se considera que el recibir daño cause pérdida de vidas a nivel de concepto/efecto/disparo de habilidades, puesto que perder vidas y sufrir daños serán considerados distintos a todos los efectos.

4. Efectos en *Radio*.

Si bien se conocen habilidades como *Golpe en Área* o hechizos como *Implosionar* que afectan no solamente a una tropa o zona, sino a sus adyacentes, los efectos en *Radio* suponen un nuevo concepto que implica un alcance más extenso. Mientras el concepto adyacente en WoT siempre implica en una zona contigua y sólo en horizontal o vertical, **el concepto *Radio* implica la inclusión de las zonas diagonales adyacentes**. Estas son aquellas cuyas alguna de sus esquinas toque directamente con una esquina de la zona afectada por el efecto en cuestión.

De este modo, si se conjura un hechizo *Tormenta*, se causarán 3 daños mágicos a la zona objetivo y a las 8 zonas adyacentes en *Radio*, puesto que el hechizo posee dicha habilidad.

5. Nuevas habilidades específicas:

- **Drenar**: cualquier tropa con la habilidad *Drenar* se curará tantas Vidas como daño haya causado. Debe tenerse en cuenta que una tropa solo puede curarse vidas si está dañada, de modo que en caso de producirse un combate estándar de daño simultáneo entre dos tropas, si la que tiene *Drenar* no está herida, no podrá curarse vida alguna. Debe tenerse también en cuenta que la habilidad *Drenar* NO se considera un efecto curativo estándar, de modo que las tropas no-muerto pueden así recuperar vidas con normalidad.
- **Vínculo de Sangre**: Cualquier carta con *Vínculo de sangre* curará a su controlador tantas vidas como daño haga, incluido cualquier daño mágico. Este efecto se aplicará aunque el daño causado por la carta derive de un efecto de una carta o habilidad ajenas a la misma. Por ejemplo, si la habilidad de coste 3 de Rector causa que una tropa con *Vínculo de sangre* luche contra otra, el daño que esta cause curará a su controlador las vidas correspondientes.

- **Soberbia**: las tropas con esta habilidad golpearán siempre en último lugar a la hora de combatir contra tropas de nivel igual o menor al suyo. Esta regla pues, en caso de darse los requisitos para aplicarse, actúa de forma directamente opuesta a *Golpe Rápido*, y no se aplica más que en el combate. Cualquier efecto que cause que la tropa con *Soberbia* haga daño se resolverá con normalidad, puesto que no se trata de un combate.

- **Energía (*)**: La energía es un tipo de recurso en forma de contadores que puede usarse de tres formas, como marcador de un efecto estático, como coste para jugar una habilidad activada, o como coste adicional para *Potenciar* una carta con dicha habilidad.
 - a) **Marcador de efecto estático**: la energía que se agrega debe colocarse siempre en forma de contador sobre una carta que se controle. Hay cartas que activan efectos estáticos por el hecho de poseer contadores de energía sobre sí, pero no es necesario que esto se dé. Cualquier carta es susceptible de poseer contadores de energía sobre sí misma. En caso de darse, dicho efecto permanecerá activo mientras dicho contador permanezca sobre la carta y esta esté en juego.

 - b) **Coste de activación de habilidad**: Algunas cartas poseen habilidades que contienen energía como coste de activación (normalmente antes de los dos puntos que indican el efecto en cuestión). Para pagar dicho coste NO es necesario que la carta contenga sobre sí ningún contador de energía. Lo que deberá hacerse es retirar la cantidad de contadores de energía demandada por el coste de la habilidad de cualquiera de las cartas que contremos con tales contadores sobre sí. De este modo se podrá activar la habilidad y aplicar el efecto correspondiente.

 - c) **Coste adicional, Potenciar**: algunas cartas, como el hechizo Relámpago, ofrecen la posibilidad de añadir efectos o aumentar la intensidad de los que ya poseen mediante el pago de un coste adicional en energía. Para *Potenciar* una carta deberá pagarse, retirando la cantidad exigida de contadores de energía de cualquiera de nuestras cartas que los contenga, el coste adicional requerido para dicho efecto. No obstante, una carta con *Potenciar* puede jugarse con normalidad sin necesidad de que sea *potenciada*.

- **Teleportar**: las tropas con *Teleportar* realizan su movimiento sin “pasar” realmente por las zonas por las que se desplaza. Solamente necesitan, dentro del alcance de su VEL, una zona de origen y una de destino que se encuentre libre. Aunque el controlador debe indicar el recorrido de la tropa zona a zona para mostrar que el movimiento es correcto y acorde con las reglas (y la VEL de la tropa), en ningún momento será considerado que la tropa “pasa por” las zonas del recorrido que no sean la de origen o la de destino del movimiento.

Como consecuencia directa, la tropa con esta habilidad ignorará cualquier obstáculo que pueda encontrarse en el camino, como tropas aliadas o enemigas. Podrán pues desplazarse contando las zonas de trayectoria ocupadas como si no lo estuvieran. No obstante, la zona de destino se ve afectada con normalidad por las normas de zona de amenaza o cualquier regla que pudiera derivar del posicionamiento de una carta. Solo en caso de la zona de destino se considerará, a todo efecto, que la tropa está “pasando por” dicha zona.

- **Investigar (X):** para *Investigar*, un jugador mira las X cartas de la parte superior de su mazo de batalla (salvo que el efecto especifique otro mazo a investigar) y las coloca en la parte superior o inferior del mismo en el orden que prefiera. Si en algún momento varias habilidades de *Investigar* se disparasen de forma simultánea, su controlador deberá resolverlas una a una, cada una adecuada al valor de X que le corresponda. En ningún momento el valor de X aumentará por acumulación ni similares, salvo que una carta lo especifique de forma explícita.