Temporada 2: Resumen de las «reglas vivas»

Cambios válidos a partir del 2 de marzo de 2021. Los últimos cambios están indicados en rojo.

Cambios de reglas

Robar cartas

MOMENTO DE LA PARTIDA	CARTAS QUE ROBAR
Inicio de la partida	6 (también el 2.º jugador)
Al causar daño a torres o nexos	0 (antes 1)
Al ganar un desafío de control	1 (antes 0)
Al derrotar a héroe enemigo	1 (antes 2)
Final de turno	2
Límite de cartas en mano	7 (antes 6)

Condiciones

- ➔ DESARMAR: El héroe afectado obtiene -2 Ataque y -2 Daño de Escaramuza.
- ➔ RABIA: El héroe afectado obtiene +2 Ataque y +2 Daño de Escaramuza.

Acción de Liderar

Cuando resuelvas la acción de liderar desde tu mano, coloca la carta de liderazgo en vertical. Cuando resuelvas la acción de Liderar desde tu mazo, coloca la carta de liderazgo en horizontal.

Acción de Escaramuza

Cuando un héroe aliado declara una acción de Escaramuza, puedes elegir a un héroe enemigo objetivo. Al resolver:

- ➔ Mueve 2.
- ➔ Después o antes de mover, si el objetivo se encuentra dentro del alcance y la LdV, hazle 0[+] puntos de daño.

Pilares e ilusiones

- ➔ No hay un límite máximo de pilares Taulot que pueda haber en el campo de batalla.
- ➔ Los pilares y las ilusiones tienen 1 PV y 0 Armadura y se retiran del campo de batalla cuando pierdan 1 PV.

Acción de Venerar

Kurumo

- ➔ Ya no se requiere objetivo ni LdV para aplicar la condición de Marcado, pero sigue siendo necesario que sea un héroe enemigo a un máximo de 3 casillas.

Taulot

- ➔ Ya no se requiere objetivo ni LdV para colocar un nuevo Pilar, pero sigue siendo necesario colocarlo a un máximo de 3 casillas.
- ➔ Mientras el pilar aliado se encuentre a un máximo de 3 casillas de un héroe de Taulot, la habilidad del héroe con el icono del pilar junto a ella está activa (*ya no se requiere LdV).*

Nupten

- ➔ Mientras una ilusión aliada se encuentre a un máximo de 3 casillas de un héroe de Nupten, ese héroe se considera un HÉROE PROYECTADO y obtiene las habilidades del propietario de la ilusión (*ya no se requiere LdV).*

Acciones generadas por efectos

Las acciones generadas por efectos, como Provoca a la Bestia y Odio Desenfrenado, son acciones que se colocan en la Pila después de que el efecto generado se resuelva por completo.

Errantes

- ➔ Los Errantes se consideran héroes enemigos y pueden recibir daño.
- ➔ Cuando actives a un Errante o realices acciones con este, se considera un héroe aliado.
- ➔ Cuando un héroe causa daño a un Errante, el propietario del héroe que causa el daño hace objetivo a un oponente. Ese oponente elige una de las siguientes acciones para realizar con ese Errante:
  - ◆ Acción de Mover.
  - ◆ Acción de Escaramuza. El objetivo debe ser el héroe que ha causado el daño.
  - ◆ Acción de Atacar. El objetivo debe ser el héroe que ha causado el daño.

Movimiento de súbditos

Cuando una ficha de control complete su movimiento, solo los súbditos en la misma calle que no la tengan en su LdV se recolocan según las reglas normales. Los súbditos que aún tengan la ficha en su LdV después de moverla se quedan en su sitio.

Cambios en los modos de juego

Todos los campos de batalla se pueden jugar con cualquier modo de juego o método de construcción de mazos.

Construcción de mazos

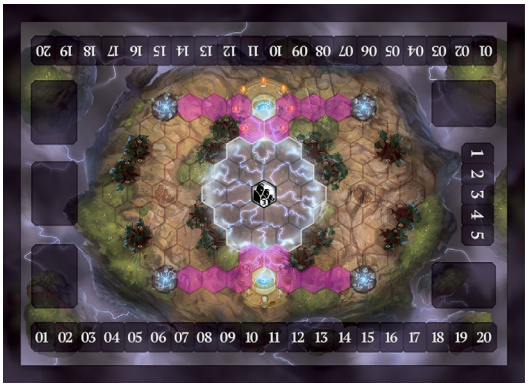
- ➔ **Clásico**: Elige 28 cartas de poder y añade la carta de poder suprema de uno de tus héroes.
- ➔ **Competitivo**: Crea 6 héroes con 10 cartas cada uno (antes 8).

Modo de juego

- ➔ **Competitivo**: Roba 3 cartas de victoria al azar **(consulta la lista actualizada aquí)**. El primer equipo en completar una condición de victoria o destruir el nexo enemigo gana la partida.
- ➔ **MOBA**: La única condición de victoria es destruir el nexo enemigo y los héroes no se pueden volver a convocar.

Campo de batalla de dos calles

- ➔ **DESPLIEGUE**: Cuando elijas a un héroe, puedes colocar a ese héroe en cualquiera de las casillas de la imagen a continuación.
- ➔ **NEXO**: A partir de ahora el nexo se encuentra detrás de TODAS las casillas marcadas en la imagen.



Campo de batalla «Ashen Pass»

- ➔ **VOLVER A CONVOCAR**: Los héroes no se pueden volver a convocar según las reglas normales del juego. Cuando un héroe pudiera volver a ser convocado, en su lugar convoca al RESERVA y coloca al otro héroe como RESERVA.
- ➔ **CÚPULAS:** Las dos cúpulas tienen las MISMA ficha de control y el dominio se resuelve como si fuera UNA SOLA cúpula. Los héroes de AMBAS cúpulas cuentan a la hora de establecer quién obtiene el dominio de la ficha. El jugador que gane a cara o cruz elige el Errante O quién empieza.

Cambios de cartas

Cartas de poder

- ➔ **[PROHIBIDA] Forcejear**
- ➔ **[PROHIBIDA] Alianza Alterada**
- ➔ **[PROHIBIDA] Grito de Guerra** (sustituida por Avalanche)

Cartas de victoria

- ➔ **[ACTUALIZACIÓN] Asediar.** Ya no está prohibida. Debes reducir cada torre enemiga a un total de 4 PV o menos.
- ➔ **[ERRATA] Hunting for Power.** Derrota al Errante. Cuando un héroe declara una acción de Atacar, cuyo objetivo sea el Errante, el propietario de ese héroe roba una carta de poder.

¡Eso es todo!

Puedes consultar la versión en inglés para una guía detallada de todos los cambios.

Si deseas hacer alguna pregunta o comentario, únete a nosotros en Discord.