Índice

[**Gameplay: 2**](#_7opap3oi0qih)

[**Tipos de carta: 2**](#_kzp3k7emfu0a)

[**Debilidades: 3**](#_737px1pe4fcw)

[**Recursos : 4**](#_grhjexxwmut)

[**Tipos de unidades: 4**](#_tajoomhh454f)

[**Habilidades de las unidades: 5**](#_jdhmbup1t7z5)

[**Hechizos/Acciones: 5**](#_8191gccwjzq0)

[**Pasivas raciales: 6**](#_nd6jqsx0rlw3)

[**Edificios: 7**](#_1fh3k7f7pjz6)

# Gameplay:

Cada turno se recibe x cantidad de Recurso, dependiendo la raza tiene diferentes nombres pero es lo mismo.

Castillo, hace la función de vida del jugador(30 de vida), solo podrá ser atacado si no hay unidades en el carril frontal,

Se robaran 5 cartas el primer turno, y después 1 cada turno

Primera fase:

* Puedes reclutar a tantas unidades como huecos disponibles tengas en el castillo y con los recursos suficientes, además se pueden evolucionar/mejorar las unidades que tengan disponible esta opción. Puedes sacar las unidades que estén dentro del castillo al campo de batalla.

Segunda fase:

* Escoger qué unidades atacaran, moverán o no harán nada en este turno. En caso de mover una unidad a un carril lleno se tendrá que intercambiar con otra unidad, perdiendo así el turno de ambas.

Tercera fase:

* Puedes mover otra vez las unidades dentro o fuera del castillo o usar sus habilidades si no las has usado antes.
* Terminar turno.

# Tipos de carta:

Unidades:

* Infantería (Espadas, Hachas y lanzas)
* Caballería(Tierra y Aérea)
* Arqueros
* Magos
* Artillería no se pueden defender a melee
* Gigantes, Ocupan 3 huecos de unidad
* Mecánico, No pueden ser curados por Sanar o Regeneración, pero si por ingenieros

Hechizos o cartas de habilidad:

Ataque: Dañan a las unidades enemigas

Buffs/Debuffs: Buffean o Debuffean a una unidad/es seleccionada

Stats de las cartas:

* Ataque: El daño que causara a otra carta al atacar o defenderse
* Vida: La cantidad de daño que puede soportar antes de morir
* Armadura: 4 tipos de armadura, Sin armadura ,Ligera(+1 defensa), Media(+2 defensa), Pesada(+3 defensa, ataca el último)
* Habilidad de la carta: La habilidad que puede ejecutar la carta, o una pasiva.

# Debilidades:

Daño Recibido: X1,5 al ser débil. x0,5 al ser fuerte contra (se redondea hacia abajo siempre)

Hachas>Espada, Lanzas

Espada>Lanza

Lanzas>Caballeria(Tierra) y Grandes

Arqueros>Caballería(Tierra y Aérea)

Caballería (Todas)>Espada y Hachas

Grandes > Espada, Hacha

La Caballería Aérea no puede ser atacada por unidades melee.

La Armadura reduce en x el daño recibido.

Tablero:

Por cada jugador:

Marzo (30 cartas)

Cementerio

Como máximo 5 huevos por carril.

Recursos para jugar las cartas

Carril frontal x1 de daño recibido y realizado, ataca carril frontal y carril trasero si no hay nadie en el frontal.

Carril trasero unidades a distancia atacan normal, unidades melee han de moverse a la línea frontal para poder atacar a no ser que sea caballería o unidad con habilidad rápida

Muro interior es donde estarán los edificios, hay espacio para 4.

# Recursos :

Humanos:

Oro: Se gana dinero por turno, aumenta por cada recaudador en el castillo.

Orcos:

Materiales, o chatarra: Se gana chatarra por turno, los saqueadores pueden generar chatarra al atacar.

Elfos:

Magia o Mana: Se gana Mana por turno, aumenta por cada druida o driada en el castillo.

Enanos:

Metales(Hierro, Bronce) o lo que sea: Se gana Metales por turno, aumenta por cada minero en el campo

No Muertos:

Almas: Se ganan almas por turno, se recolectan al matar unidades enemigas

Todas las facciones tendrán un recurso en común llamado Fragmentos del Caos, dichos fragmentos se podrán usar para potenciar una unidad dando bonificaciones más allá de simples estadísticas, pero dicha unidad morirá al cabo de 2 turnos.

Estos fragmentos se conseguirán al destruir uno de los 2 cristales que aparecen en los bordes del carril frontal,y podrás mover unidades a dichas zonas para controlarla para así obtener cada 3 turnos 1 fragmento.

Los cristales aparecen cada 3 turnos después de ser destruidos. El cristal tendrá 10 de vida, y recibirá el doble de daño contundente(Hachas/Mazos) y la mitad de daño cortante (Espadas), además cada turno que una unidad esté en la zona recibirá 1 de daño, si esta muere se ve corrompido por el cristal y este mutara y se convierte en un engendro y luchará contra cualquier unidad que esté en la zona.

# Tipos de unidades:

Infantería = Melee, pueden atacar en la casilla delantera.

Caballería = Melee, pueden atacar al carril frontal y en caso de este estar vacío puede atacar al carril trasero directamente, además pueden cambiar entre carriles y atacar en el mismo turno.

Arqueros = Distancia, pueden atacar a cualquier carril

Magos = Distancia, pueden atacar donde quieran pero tarda 1 turno en poder atacar otra vez

Artillería = Distancia, atacan en área, afectan a las unidades adyacentes del objetivo, pero hacen la mitad del daño a estas. tienen que recargar 1 turno después de disparar, no se pueden defender de un ataque.

Grandes = Gigantes, pueden ser melee o distancia, o ambos, débiles a las lanzas y algunas unidades especiales, suelen ser Lentas.

Espíritu: Sólo les afecta la magia.

# Habilidades de las unidades:

Rapidez: Puede atacar justo cuando sale al campo y permite atacar desde el carril trasero al frontal a las unidades melee.

Ataque x2: Realiza un segundo ataque.

Escudado: Recibe la mitad del daño de los ataques a distancia.

Envenenado: Pierde (1,2,3) de vida cada turno. Elimina Regeneración.

Regeneración: Cura una unidad (1,2,3) de vida por turno, elimina Envenenado.

Sanar: Cura x cantidad a una unidad, tiene 2 turnos de cooldown, elimina Envenenado.

Explosion: Daña a las unidades adyacentes al objetivo.

Perforación: Ignora el estado Escudado.

Recarga: Necesita tiempo para volver a atacar.

Saquear: Obtiene tantos recursos como Ataque x 50.

Lento: Ataca siempre el último.

Robar vida: Se cura la mitad del daño al atacar.

Invocar: Invoca la unidad indicada, 2 turnos de cooldown.

Mantenimiento: Repara unidades mecánicas.

# Hechizos/Acciones:

Comunes:

* Reformar: Permite mover una carta entre carriles.
* Escudo Mágico: Otorga escudo para el próximo ataque recibido.
* Marca objetivo: Esa unidad recibe x0,5 más daño.
* Reparar: Repara x Vida al castillo.
* Asesinar: Mata una unidad enemiga.

Humanos:

* Bolas de fuego: Hace tanto daño como tenga el mago lanzador, afecta a la unidad objetivo y las adyacentes.
* Pozo de vida: Invoca un Pozo de vida que cura a las dos unidades adyacentes 2 de vida al final de cada 2 turnos. El pozo es un token 0/2
* Estallido de hielo: Hace la mitad del daño del mago y ralentiza a la unidad objetivo, haciendo que esta reduzca su velocidad en 1, si es rapida pasa a normal y de normal a lenta, si la unidad ya es lenta se congela y no puede defenderse ni atacar durante 1 turno.

Elfos:

* Llamada druídica: Invoca 1 driadas.
* Lluvia sanadora: Sana 2 de vida en el carril seleccionado

Enanos:

* Runas de furia: +3 al ataque de una unidad
* Runa pétrea: + 3 a la defensa de una unidad
* Runa perfecta: +2 a la defensa y al ataque de una unidad

Orcos:

No-Muertos:

* Levantar a los muertos: Inova 1 zombi, 1 esqueleto(espada y escudo) y 1 esqueleto(Lanza y escudo) que duran un turno.
* Sacrificio de sangre: Mata una unidad y cura una aliada tanta vida como tenga la unidad sacrificada.

# Pasivas raciales:

Humanos: Pueden robar 2 cartas más cada turno, o devolverlas al mazo y recibir la mitad de su coste en oro.

Elfos: Sus unidades tienen Regeneración.

Orcos: + ataque al tener la mitad de vida, Unidades más caras.

Enanos: Unidades mecánicas únicas, tienen buena defensa contra la magia, reciben la mitad del daño mágico.

No-Muertos: Unidades de bajo coste, al morir van al cementerio y se las puede resucitar pagando la mitad del coste inicial, cada vez que se resucite una el coste aumenta ese turno, si son sanadas mueren de forma permanente y el veneno las cura.

# Edificios:

Los edificios son estructuras que harán la función de pasivas para tus unidades. No requieren cartas, solo necesitarás recursos para construirlos y mejorarlos. Las distintas facciones tendrán algunos edificios propios.

Comunes:

* Cuarteles: Aumentan las estadísticas de las unidades de infantería
* Muros: Aumentan la vida máxima del castillo, además de proporcionar defensas de arqueros que dañan a los enemigos cuando ataquen el castillo.
* Campos de tiro: Aumenta las estadísticas de los arqueros
* Establos: Aumenta las estadísticas de la caballería
* Talleres: Aumenta las estadísticas de la artillería

Por Facción:

* Humanos:
  + Mercado: Aumenta la ganancia de oro por turno.
  + Academia de Mago: Aumenta las estadísticas de los magos.
  + Armería imperial: Proporciona buffos a las unidades.
* Elfos:
  + Círculo druidico: Aumenta la ganancia de mana por turno
  + Arboleda: Aumenta las estadísticas de las unidades del bosque.
* Enanos:
  + Mina: Aumenta la ganancia de minerales por turno.
  + Herreria rúnica: Aumenta las estadísticas de los herreros rúnicos, además les permite dar más buffos a sus aliados.
  + Salon de los matadores: Aumenta las estadísticas de los matadores.
* Orcos:
  + Pila de chatarra: Aumenta la ganancia de chatarra por turno.
  + Cubil de ogros: Aumenta las estadísticas de los ogros.
  + Choza de chamanes: Aumenta las estadísticas de los chamanes
* No-muertos:
  + Cementerio: Aumenta la ganancia de almas por turno
  + Aquelarre: Aumenta las estadísticas de los vampiros.
  + Criptas: Aumenta las estadísticas de los nigromantes y los golems de huesos.

Comandantes:

* Humanos:
  + Mace Moonblade: Especialista infantería, 5/10. Habilidad Pasiva: +1/+1 a todas las unidades de infantería en el mismo carril. Habilidad activa: Todas las unidades de infantería en el mismo carril no pueden morir en un combate durante ese turno. Al usar esta habilidad el comandante reduce su vida en 1 por cada unidad de infantería que se vea afectada por esta habilidad.

Habilidad activa en fortaleza: Todas las unidades de infantería se curan 2 de vida.

* + Uldrak : Especialista artillero, 3/12, Habilidad Pasiva: Las unidades de artillería tienen +3 de ataque. Habilidad activa:Una unidad de artillería puede atacar por segunda vez pero reduce su daño a la mitad.

Habilidad activa en la fortaleza: Repara las unidades de artillería 3 de vida.

* + Gerard: Especialista caballero, 6/6, Habilidad pasiva: +2/+1 a las unidades de caballería en el mismo carril. Habilidad Activa: La unidad de caballería objetivo obtiene atacar 2 veces. Habilidad activa en la fortaleza: Invoca una unidad de caballeros pegaso, al terminar el turno esta desaparece.
* Elfos:
  + Kaelen: Especialista infantería, si está en la retaguardia 7/5, si está en el vanguardia 6/7, Habilidad pasiva: Dependiendo de si está en la retaguardia o en la vanguardia, +3 al ataque de las unidades a distancia o +1/+1 a la infantería, Habilidad activa: Realiza un ataque a todas las unidades en la retaguardia (hace tanto daño como ataque tenga el comandante). Habilidad Activa en fortaleza: Las unidades en la retaguardia obtienen sigilo.
  + Sylroris:
  + Glynfir: Especialista druida
* Orkos:
  + Greecko: Especialista mago, Habilidad pasiva: Las unidades espíritu tienen +2/+1, Habilidad Activa: Invoca 3 lobos espíritus 1/1, Habilidad Activa en la fortaleza: Les da regeneración a todas las unidades de la vanguardia.
  + A
  + B
* No-muertos:
  + Kasia Von Dorff: Especialista vampiresa,Habilidad Pasiva:
  + A
  + B
* Enanos:
  + Lesstin: Especialista ingeniera, Habilidad Pasiva:
  + A
  + B