

Contadores de Beneficio y Perjuicio

A continuación se detalla el efecto completo de cada contador del juego, organizados por tipo.

Beneficios



Exaltado

A la hora de preparar los Dados de Acción, puedes preparar 1 dado más.



Vigorizado

Si has guardado al menos 3 dados del mismo color, roba 1 Carta.



Regeneración

Cuando remuevas este contador en la fase de Limpieza de Contadores, te curas 2 de vida.



Determinado

A la hora de preparar los Dados de Acción, puedes guardar 1 dado obligatorio menos en cada repetición.



Presteza

A la hora de determinar la Iniciativa, tienes +2 en la Tirada de Dado.



Inspirado

A la hora de preparar los Dados de Acción, puedes hacer 1 repetición más.



Escurridizo

Al terminar los Emparejamientos, puedes intercambiar este héroe con 1 adyacente.

Perjuicios



Debilitado

Si has guardado al menos 3 dados del mismo color, descarta 1 Carta.



Ofuscado

A la hora de preparar los Dados de Acción, debes guardar 1 dado obligatorio más en cada repetición.



Aterrado

A la hora de preparar los Dados de Acción, debes hacer 1 repetición menos.



Exhausto

A la hora de preparar los Dados de Acción, debes preparar 1 dado menos.



Aturdido

Al terminar los Emparejamientos, el jugador rival puede intercambiar este héroe con 1 adyacente.



Entumecido

A la hora de determinar la Iniciativa, tienes -2 en la Tirada de Dado.



Dolorido

Cuando remuevas este contador en la fase de Limpieza de Contadores, recibes 2 daños Directos.

Resumen de Secuencia de Juego

Preparación

1. Selección de Facción, Héroes y Mazo:

Cada jugador elige facción, 5 héroes y construye un mazo de 30+ cartas

2. Draft de Héroes:

Se revelan los 5 héroes, luego se eligen 3 en secreto para la escaramuza

3. Robo de Mano Inicial:

Se baraja el mazo, se roban 5 cartas con opción a un mulligan parcial

Rondas de Batalla

1. Determinar Atacante/Defensor:

Primera ronda al azar, luego se alterna

2. Emparejamientos:

Atacante empareja primero, defensor segundo, tercero queda determinado

3. Combates Singulares (*se resuelven en orden*):

○ Preparar Dados de Acción:

Tirar 5 dados, opción de repetir guardando mínimo 1

- *Acción Especial*: Descartar carta para fijar un dado del color del coste

○ Determinar Iniciativa:

1d6 + Agilidad del héroe

○ Limpieza de Contadores:

Remover 1 contador de cada tipo

○ Resolución de Acciones:

Por turnos alternos, pagar costes y resolver efectos

- *Acción Universal*: Robar una Carta (coste: 1 dado cualquiera, 1 vez por combate)

○ Resolviendo Ataques:

Daño base menos Armadura (físico) o Voluntad (mágico)