

Las Reglas

Desde la preparación hasta la victoria. Descubre cómo se desarrolla una partida, turno a turno, acción por acción.

Una partida de **Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas** se estructura en dos grandes bloques: la Preparación, donde construirás tu estrategia inicial, y las Rondas de Batalla, donde se decidirá el destino del enfrentamiento. Cada bloque tiene sus propias fases con decisiones cruciales. Descubre paso a paso cómo preparar y desarrollar una partida épica.

Las reglas presentadas en esta sección corresponden al formato de juego Estándar, que constituye la base fundamental del juego. Aunque estas reglas se aplican de manera general en todas las modalidades, algunos formatos específicos pueden introducir variaciones o excepciones particulares. Para conocer las modificaciones propias de cada formato, consulta la sección dedicada a cada uno de ellos.



Preparación

Antes de comenzar una partida de **Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas**, los jugadores deben completar varios pasos previos.

Durante esta fase se selecciona la facción, se eligen los héroes que participarán en la escaramuza y se construye el mazo de acción. Estos pasos determinan los recursos disponibles para cada jugador durante la partida.

Selección de Facción, Héroes y Mazo de Acción

Antes de empezar a jugar, cada jugador ha de seleccionar una facción. La selección de esta facción restringirá las cartas de acción disponibles para la construcción del mazo de acción y la selección de héroes: las cartas de acción y héroes disponibles serán los que pertenezcan a dicha facción y, también, las cartas de acción y héroes de la facción Mercenarios (que siempre estarán disponibles para combinar con todas las facciones).

Una vez hecha la selección de facción, cada jugador selecciona 5 héroes para que formen su lista de héroes. La única restricción para seleccionarlos es la restricción de facción de los mismos (todos han de pertenecer a la misma facción o a la facción Mercenarios).

Así mismo, también habrá que seleccionar las cartas de acción para formar un mazo de acción de, al menos, 30 cartas. Además de respetar la limitación de facción a la hora de seleccionar estas cartas de acción, también hay que tener en cuenta que por cada carta de acción solo puede haber un máximo de 2 copias iguales en cada mazo de acción.

La selección de las cartas de acción y de héroes hay que hacerla en privado, sin que los jugadores tengan conocimiento de las elecciones de sus rivales.

Draft de Héroes

Aunque cada jugador empieza con una selección de 5 héroes, las partidas de **Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas** se hacen en escaramuzas de 3 contra 3.

En esta fase, cada jugador revela los 5 héroes de su lista de héroes a su rival. Una vez que el rival ha podido leer y comprobar cada uno de ellos, cada jugador vuelve a ocultar a los 5 héroes. Sin que el rival sepa cuáles son, de forma privada, cada jugador elige 3 de sus héroes para que disputen la escaramuza y descarta los otros dos.

Robo de Mano Inicial

Ambos jugadores barajan su mazo de acción y roban las 5 primeras cartas de acción para formar su mano inicial.

Cada jugador puede descartar ahora cualquier número de cartas de acción de su mano, poniéndolas en su cementerio boca arriba y visibles, y robar tantas como haya descartado. Solo se puede hacer este descarte y robo de cartas de acción una única vez y todas las cartas de acción

que se quieran reemplazar han de descartarse antes de robar las cartas nuevas.

Cada jugador formará con las cartas de acción descartadas una pila visible para ambos jugadores donde irá colocando, boca arriba, visibles y en orden, las cartas de acción que vaya usando o descartando. Llamaremos a esta pila cementerio. Cualquier jugador puede mirar, en cualquier momento, las cartas de acción de su cementerio o del cementerio del rival.

Aunque se empieza con una mano inicial de 5 cartas de acción, la cantidad máxima de cartas de acción que se puede tener en la mano es de 7. Al final de cada combate singular habrá que descartar tantas cartas de acción como sea necesario para cumplir esta condición.

Rondas de Batalla

Una vez hechos todos los preparativos, con los héroes que van a disputar la escaramuza seleccionados y la mano inicial preparada, es hora de jugar la escaramuza.

Espadas de Ceniza: Choque de Leyendas representa una pequeña escaramuza entre campeones. Esta escaramuza se divide en rondas de batalla y estas rondas, a su vez, en combates singulares. Veamos cómo se dividen y completan cada una de estas fases.

Determinar Atacante y Defensor

Al inicio de la primera ronda de batalla, los jugadores determinarán de forma aleatoria quién es el jugador atacante y quién el jugador defensor (por ejemplo, tirando un dado cada uno y viendo quién saca un número mayor). El ganador del sorteo podrá decidir ser el atacante o el defensor.

A partir de la segunda ronda de batalla esto no se determinará de forma aleatoria, sino que se irá alternando: el jugador que la ronda anterior fue el jugador atacante ahora será el jugador defensor y el jugador que fue el jugador defensor ahora será el jugador atacante.

Emparejamientos

Tras determinar la iniciativa, los jugadores emparejarán a cada uno de sus héroes con un héroe rival para que luchen en combates singulares: los Choques. Para hacer los emparejamientos hay que seguir la siguiente secuencia:

1. Si es la primera ronda de batalla, ambos jugadores revelan los 3 héroes que han seleccionado en el paso de draft.
2. El jugador atacante empareja uno de sus héroes con otro del jugador defensor para determinar el primer Choque.
3. Ahora el jugador defensor empareja uno de sus héroes con otro del jugador atacante para determinar el segundo Choque.
4. El tercer Choque queda determinado por los héroes restantes.



Los héroes emparejados se colocan frente a frente y cada emparejamiento se coloca seguido del anterior, en el centro de la zona de juego.

Al héroe con el que otro héroe está emparejado se le llama héroe emparejado.

A los héroes inmediatamente adyacentes a un emparejamiento se les llama héroes adyacentes (rivales adyacentes o aliados adyacentes). Así, los héroes adyacentes a los héroes del primer emparejamiento son los héroes del segundo emparejamiento, los héroes adyacentes a los héroes del segundo emparejamiento son los héroes del primer y tercer emparejamiento y los héroes adyacentes a los héroes del tercer emparejamiento son los héroes del segundo emparejamiento.

A los emparejamientos que aún no se han jugado (sin contar el emparejamiento actual) se les llama emparejamientos posteriores y a los que ya se han jugado emparejamientos anteriores.

Los Choques

Una vez hechos los emparejamientos se procede a la resolución de los Choques.

Llamaremos héroes activos a los héroes que participan en el Choque que estemos resolviendo en ese momento y héroes inactivos al resto.

Comenzando con el primero y en orden, para resolver cada uno de los Choques tendremos que realizar las siguientes subfases:

Preparar Datos de Acción

Cada jugador tiene una reserva de Datos de Acción con la que podrá pagar cartas y habilidades. La reserva se compone de 5 dados de colores de base, pudiendo verse modificada esta cantidad por habilidades u otros efectos de héroes o cartas.

Empezando por el jugador atacante, cada jugador tira su reserva de Datos de Acción.

Una vez hecho el primer lanzamiento, el jugador puede decidir volver a repetir cualquier número de dados, teniendo en cuenta que ha de guardarse al menos 1 de los resultados (si ha tirado 5 dados podrá repetir 1, 2, 3 o 4 dados, pero no los 5). Esta repetición de dados hay que hacerla de una vez: se eligen cuántos dados se quieren repetir y se lanzan todos a la vez.

Si por algún efecto o habilidad el jugador pudiera volver a hacer más repeticiones, estas repeticiones se harán de la misma manera que la primera repetición, pero teniendo en cuenta que en cada repetición habrá que guardar, mínimo, 1 dado más que en la anterior.

Después de haber hecho estos lanzamientos cada jugador guardará sus dados como reserva de Datos Preparados. También diremos que hemos preparado nuestros Datos de Acción.

- A la cantidad total de dados que tenemos disponibles para lanzar le llamamos Reserva de Datos de Acción.
- Una vez terminada la fase de Preparación de Datos de Acción, a los dados que aún no hemos usado para pagar habilidades de héroe o cartas les llamamos Datos Preparados.
- Una vez terminada la fase de Preparación de Datos de Acción, a los dados que ya hemos usado para pagar habilidades de héroe o cartas les llamamos Datos Gastados.
- Tanto los Datos Preparados como los Datos Gastados son Datos Guardados.

Es importante mantener los Datos Guardados visibles para el jugador rival. Debemos separar los Datos Preparados de los Datos Gastados y no cambiar el resultado de los mismos, ni siquiera el de los Datos Gastados, pues hay efectos de habilidades y cartas que interactúan con ellos.

Determinar la Iniciativa

Ambos jugadores tiran 1d6 y suman el resultado a la Agilidad de su héroe activo, teniendo en cuenta también los distintos modificadores, habilidades o efectos que puedan influir. El jugador

con mayor suma será el jugador con la Iniciativa para este Choque.

En caso de empate será el jugador cuyo héroe tenga más Agilidad quien gane la Iniciativa del combate. Si sigue habiendo empate, será el jugador atacante quien gane la Iniciativa.

Limpieza de Contadores

Cada jugador remueve de su héroe activo 1 contador de cada uno de los tipos que tenga encima. De esta manera, si un héroe tenía, por ejemplo, 1 contador de perjuicio: Envenenado y 2 contadores de beneficio: Presteza se quedará con 1 contador de beneficio: Presteza y ninguno de perjuicio: Envenenado.

Resolución de Acciones

Una vez ambos jugadores tengan preparados sus Dados de Acción, se haya determinado la Iniciativa y se hayan limpiado los contadores correspondientes, comenzará la fase de resolución de acciones (resolución de cartas y habilidades), la fase en la que los héroes activos intentarán dejar fuera de combate a sus rivales y proteger a sus aliados alternando activaciones.

Una acción es jugar una carta de la mano, activar una habilidad de héroe o de equipo o usar la acción especial Robar una Carta.

Una Activación es el momento en el que un jugador empieza a jugar acciones. Durante su activación, solo ese jugador puede jugar cartas y habilidades normales. El jugador rival solo puede realizar acciones si la carta o habilidad que desea jugar es una Reacción o indica explícitamente que puede jugarse en ese momento (por ejemplo, con una ventana concreta de uso).

Empezando por el jugador con la Iniciativa y de forma alterna, los jugadores se irán pasando el turno de activación para tener la oportunidad de pagar el coste de una habilidad o carta y resolver sus efectos, jugar acciones. Para pagar el coste de dicha habilidad o carta tendrán que gastar dados de su reserva de Dados Preparados de forma que se iguale en número y color al coste de la habilidad o carta que se quiera jugar y, a continuación, se resolverán sus efectos.

Los dados usados para pagar costes se consideran Dados Gastados.

De esta forma, los jugadores se van alternando activaciones, resolviendo acciones hasta que ninguno pueda, o quiera, resolver más acciones. Incluso si uno de los héroes queda fuera de combate, el jugador cuyo héroe aún esté activo podrá seguir gastando sus Dados Preparados para jugar cartas o habilidades, con la excepción de que no podrá jugar aquellas que hagan objetivo directo al héroe rival emparejado.

Algunas cartas o habilidades se pueden jugar reaccionando a situaciones del Choque. Si alguna acción u otro efecto se juega o ha de resolverse a la vez que otra, el último efecto en entrar en juego se resuelve primero (los efectos, habilidades y cartas se ponen en una pila de resolución y la pila se resuelve de última a primera). Las acciones que hayan sido puestas en la pila se resuelven incluso si su lanzador ha quedado fuera de combate antes de que se empiecen a resolver.

Algunas habilidades pasivas de clase o de héroe, así como ciertas cartas con efectos persistentes, pueden tener efectos que se activan cuando se cumple una condición o sucede un evento. Estos efectos son Acciones Disparadas y se colocan en la pila y se resuelven del mismo modo, solo que lo hacen de forma automática.

Si dos acciones o efectos quieren ponerse en la pila de forma simultánea el jugador cuyo turno se esté jugando será quien elija en qué orden se pongan y cuando una acción o efecto comience a resolverse se resolverá todo su texto, en orden, antes de que se pueda empezar a resolver otro u otra acción o efecto se pueda poner en la pila de resolución.

Resolviendo Ataques

Algunas cartas y habilidades de héroe pueden causar daño a otros héroes. A estas acciones les llamamos ataques.

Para resolver ataques, además de tener en cuenta la descripción de los mismos, hay que tener en cuenta otras características tanto de la propia acción como de los atributos del héroe rival, de forma muy relacionada.

Como podemos ver en la descripción de las cartas de héroe, estos tienen los atributos Voluntad y Armadura que representan la fortaleza frente a ataques mágicos y físicos, respectivamente.

Traduciendo esto a las reglas del juego, hay que mirar si la acción de daño o ataque es un ataque mágico o ataque físico. Si es un ataque mágico restamos al daño especificado en la descripción de la acción la Voluntad del héroe que recibe el ataque. Si es un ataque físico restamos la Armadura del héroe que recibe el ataque.

Este mecanismo forma parte del cálculo base del daño del ataque y no se considera una reducción de daño. Si un efecto indica que el daño de un ataque no puede ser reducido, ese efecto no afecta a este cálculo base.

Veámoslo con un ejemplo

Supongamos que Belain Thalier se enfrenta en Combate Singular con Ayranel, Capa de Cuervo. Belain usa su primera habilidad activa, Cuchillada Precisa, de tipo físico. La descripción dice que esta habilidad hace 3 + Fuerza de daño al héroe rival emparejado. La Fuerza de Belain es de 3, por lo que hará $3 + 3 = 6$ de daño base inicial.

Como la habilidad es física, a este daño tenemos que restar la Armadura de Ayranel, que es de 3. De esta manera, la habilidad Cuchillada Precisa le hará 6 (daño base inicial) – 3 (Armadura) = 3 (daño final) de daño, restando un total de 3 puntos de vida del total de Ayranel.

