



Manual de Reglas

Tipo de carta: Héroe

El **héroe** es la carta que representa al jugador, no forma parte del mazo y siempre permanece en el juego.

Cada héroe tiene características únicas que guiará tu estrategia durante la partida.

Defensa
Se usa solo para reducir el daño de batalla (no puede ser menor a 0)

Ataque
Se usa para infligir daño de batalla (no puede ser menor a 0)

Nombre de la Carta

Cuadro de Efectos

Ilustrador

El **héroe** puede estar en 2 estados: Preparado (Vertical) y Agotado (Horizontal).

Preparado
En este estado puedes atacar o contraatacar

Agotado
En este estado no puedes atacar ni contraatacar

El **efecto** indica qué es lo que sucede cuando algo se resuelve.

Algunos son inmediatos o requieren que se cumpla alguna condición, otros duran cierta cantidad de turnos o hasta que la carta de la cual proviene sea destruida.



Efecto

Este evento tiene un efecto que ocurre cuando se resuelve dicha carta

La **habilidad** es un efecto que requiere del pago de un costo para ser jugada.

Solamente se puede jugar la habilidad de un objeto que se encuentre Listo (Vertical) y al hacerlo dicho objeto pasará a estar En Recarga (Horizontal).

La **habilidad** se identifica fácilmente por el icono y el **color característico** que lleva el costo para ser jugada.

Listo

Esto indica que **se puede jugar** la habilidad del objeto

En Recarga

Esto indica únicamente que **no se puede jugar** la habilidad del objeto (no afecta al ataque, defensa ni otros efectos)



Efecto

Este accesorio tiene un efecto que ocurre mientras está equipado y cuando este u otro objeto sea destruido (es independiente de la habilidad que está más abajo).

Habilidad

Este accesorio tiene la habilidad de hacerte robar 1 carta que puede ser jugada si está listo y destruyes un objeto equipado a ti.

Tipo de carta: Objeto

Los **objetos** se equipan a los héroes para aumentar el ataque , la defensa o darle acceso a nuevos efectos y/o habilidades.

Nombre de la Carta

Tipo - Subtipo
Los subtipos de objetos son: Arma, Escudo, Armadura y Accesorio
Solo en el caso de las Armas, el icono a su costado indica el o los tipos de daño que infligirá el jugador en batalla

Ataque Base
Es la cantidad de ataque que el objeto le otorga al héroe

Cuadro de Efectos

Los **objetos** se colocan en el inventario y ocupan cierta cantidad de espacios en la mano o el cuerpo dependiendo de su subtipo.

Si quieres jugar un objeto pero no tienes espacios disponibles, puedes destruir los objetos que sean necesarios hasta lograr hacer el espacio suficiente para dicho objeto.

Ayuda Visual
El color predominante en el marco de los objetos te ayudará a identificar el espacio que le corresponde en el inventario

Defensa Base
Es la cantidad de defensa que el objeto le otorga al héroe

Espacios de Inventario
Es la cantidad de espacios que ocupa en el inventario para dicho subtipo

Ilustrador

Tipo de carta: Evento

Los **eventos** representan todo tipo de acciones o sucesos que ocurren durante la partida.

Nombre de la Carta

Tipo

Cuadro de Efectos

Los **eventos** normalmente tienen efectos que ocurren una sola vez o permanecen durante el turno en el que se jugó.

Una vez que un evento se resuelve, éste pasa a la pila de descarte.

Costo
Algunos eventos cuestan una ficha épica para que puedan ser jugados

Ayuda Visual
Los eventos que cuestan una ficha épica se diferencian visualmente por el color dorado en las orbes laterales del nombre, el brillo en el separador y el adorno inferior

Ilustrador

Tipo de carta: Aura y Maleficio

Las **auras** y **maleficios** representan efectos temporales que pueden ser beneficiosos para ti y tus aliados (**Aura**) o perjudiciales para tus oponentes (**Maleficio**).

Nombre de la Carta

Tipo

Duración Base
Indica la cantidad de fichas de duración con la que ingresará a la barra de estado

Cuadro de Efectos

Las **auras** se colocan en tu barra de estado o la de un aliado, mientras que los **maleficios** se colocan en la de un oponente.

Canto las **auras** como los **maleficios** son colocadas en la barra de estado con cierta cantidad de fichas de duración y mientras permanezcan ahí, se les considera "activas". Al perder la última ficha, son destruidas.

Ayuda Visual
Las auras se diferencian visualmente de los maleficios por el color predominante en el marco y el detalle de las alas en la parte inferior

Ilustrador

Regla Especial

Si alguna carta o efecto contradice, evita o modifica las reglas del juego, entonces dicha carta o efecto prevalecerá por sobre las reglas del juego.

Créditos

Concepto, diseño y desarrollo:
Eduardo Martino

Concepto y dirección artística:
Aaron Romero

Agradecimientos especiales:

Alonso Alvarez
Bruno Levaggi C.
Ricardo Nalvarte
Miguel "Ginji" Sato
Ricardo Vente
Jorge f. Miranda
Diego Gonzales del Valle
Luis "Uchiba" Cejada
Yoshi Tacuchi
Martin Rodriguez Miglio
Diego Sotomayor Noel (Juegos Ponte Mosca)

Duelo, juego de cartas ©
Todos los derechos reservados.