

## COMBATE

### ATAQUE DIRECTO:

$$\text{ATK } X \square \text{ vs DEF } Y \blacksquare = x - y$$

$$\text{ATK } X \square \text{ vs DEF } Y \square = x - y/2$$

(redondeo a la baja)

### ATAQUE CON VORTEX:

$$\text{ATK } X \square \text{ vs VORTEX } Z \blacksquare = x - z$$

$$\text{ATK } X \square \text{ vs VORTEX } Z \square = x + z$$

### ATAQUE CONTRA ESCUDO:

$$\text{ATK } X \square \text{ vs ESCUDO } W = x - w$$

si  $x > 0$  ... (♥ defensor -  $x$ )

si  $x < 0$  ... (♥ atacante -  $x$ )

## COMBATE

### ATAQUE DIRECTO:

$$\text{ATK } X \square \text{ vs DEF } Y \blacksquare = x - y$$

$$\text{ATK } X \square \text{ vs DEF } Y \square = x - y/2$$

(redondeo a la baja)

### ATAQUE CON VORTEX:

$$\text{ATK } X \square \text{ vs VORTEX } Z \blacksquare = x - z$$

$$\text{ATK } X \square \text{ vs VORTEX } Z \square = x + z$$

### ATAQUE CONTRA ESCUDO:

$$\text{ATK } X \square \text{ vs ESCUDO } W = x - w$$

si  $x > 0$  ... (♥ defensor -  $x$ )

si  $x < 0$  ... (♥ atacante -  $x$ )

## TURNO

### I. DESCARTAR y ROBAR

Descartar hasta tener 1 carta.

Robar hasta MAX cartas de poder.

Descartar 1 carta y robar 1 habilidad.

### II. NIVEL y HABILIDADES

Descartar hasta 10 puntos para subir un nivel.

Poner en juego una habilidad (de MAX nivel y sin repetir).

### III. ATACAR.

Ataque directo.

Ataque por VORTEX (una vez).

MAX vida inicial = 40/30/20.

MAX cartas inicial = 5.

MAX nivel inicial = 0.

## TURNO

### I. DESCARTAR y ROBAR

Descartar hasta tener 1 carta.

Robar hasta MAX cartas de poder.

Descartar 1 carta y robar 1 habilidad.

### II. NIVEL y HABILIDADES

Descartar hasta 10 puntos para subir un nivel.

Poner en juego una habilidad (de MAX nivel y sin repetir).

### III. ATACAR.

Ataque directo.

Ataque por VORTEX (una vez).

MAX vida inicial = 40/30/20.

MAX cartas inicial = 5.

MAX nivel inicial = 0.

## COMBATE

### ATAQUE DIRECTO:

$$\text{ATK } X \square \text{ vs DEF } Y \blacksquare = x - y$$

$$\text{ATK } X \square \text{ vs DEF } Y \square = x - y/2$$

(redondeo a la baja)

### ATAQUE CON VORTEX:

$$\text{ATK } X \square \text{ vs VORTEX } Z \blacksquare = x - z$$

$$\text{ATK } X \square \text{ vs VORTEX } Z \square = x + z$$

### ATAQUE CONTRA ESCUDO:

$$\text{ATK } X \square \text{ vs ESCUDO } W = x - w$$

si  $x > 0$  ... (♥ defensor -  $x$ )

si  $x < 0$  ... (♥ atacante -  $x$ )

## COMBATE

### ATAQUE DIRECTO:

$$\text{ATK } X \square \text{ vs DEF } Y \blacksquare = x - y$$

$$\text{ATK } X \square \text{ vs DEF } Y \square = x - y/2$$

(redondeo a la baja)

### ATAQUE CON VORTEX:

$$\text{ATK } X \square \text{ vs VORTEX } Z \blacksquare = x - z$$

$$\text{ATK } X \square \text{ vs VORTEX } Z \square = x + z$$

### ATAQUE CONTRA ESCUDO:

$$\text{ATK } X \square \text{ vs ESCUDO } W = x - w$$

si  $x > 0$  ... (♥ defensor -  $x$ )

si  $x < 0$  ... (♥ atacante -  $x$ )

## TURNO

### I. DESCARTAR y ROBAR

Descartar hasta tener 1 carta.

Robar hasta MAX cartas de poder.

Descartar 1 carta y robar 1 habilidad.

### II. NIVEL y HABILIDADES

Descartar hasta 10 puntos para subir un nivel.

Poner en juego una habilidad (de MAX nivel y sin repetir).

### III. ATACAR.

Ataque directo.

Ataque por VORTEX (una vez).

MAX vida inicial = 40/30/20.

MAX cartas inicial = 5.

MAX nivel inicial = 0.

## TURNO

### I. DESCARTAR y ROBAR

Descartar hasta tener 1 carta.

Robar hasta MAX cartas de poder.

Descartar 1 carta y robar 1 habilidad.

### II. NIVEL y HABILIDADES

Descartar hasta 10 puntos para subir un nivel.

Poner en juego una habilidad (de MAX nivel y sin repetir).

### III. ATACAR.

Ataque directo.

Ataque por VORTEX (una vez).


MAX vida inicial = 40/30/20.

MAX cartas inicial = 5.

MAX nivel inicial = 0.

I


**Magic Knowledge**



Aumenta el MAX de cartas en la mano en +LV

I

**Magic Resistance**



Aumenta el MAX de vidas en LV x10

I

**Magic Wall**



Descarta una carta y utilízala como escudo permanente

I

**Magic Wall**



Descarta una carta y utilízala como escudo permanente

I

**Magic Wall**



Descarta una carta y utilízala como escudo permanente

I

**Magic Wall**



Descarta una carta y utilízala como escudo permanente

I

**Magic Wall**



Descarta una carta y utilízala como escudo permanente

I

**Magic Wall**



Descarta una carta y utilízala como escudo permanente

I

Dark Defense



La defensa negra se incrementa en + LV

DEF ■ + LV

I

Light Defense




La defensa blanca se incrementa en + LV

DEF □ + LV

III

Acolite of Light



Todo el daño blanco se reduce a la mitad

III


Servant of the Dark



Todo el daño negro se reduce a la mitad

I

Paladin of Light



El ataque blanco se incrementa en + LV

ATQ □ + LV

I

Dark Lord



El ataque negro se incrementa en + LV

ATQ ■ + LV

II

Dark Affinity



Descarta una carta negra, y recupera su valor X en vidas.  
(Una vez por ronda)

II

Light Affinity



Descarta una carta blanca y recupera su valor X en vidas.  
(Una vez por ronda)

I

**Magic Affinity**



Descarta una carta  
y recupera su valor  
 $X/2 + LV$  en vidas.  
(Una vez por ronda)

III

**Master Affinity**



Descarta una carta  
y recupera su valor  
 $X$  en vidas.  
(Una vez por ronda)

II

**Mind Control**



Descarta una carta.  
Un adversario se  
descarta de su valor  
 $X/2$  en cartas.

I

**Magic Vision**



Descarta una carta.  
Mira las cartas de  
un adversario.

II

**Magic Control**



Descarta una carta.  
Cambia el tipo de  
una carta propia.  
**ATQ < - > DEF**

II

**Element Control**



Descarta una carta.  
Cambia el color de  
una carta propia.  
■ < - > □

III


**Master Control**



Descarta una carta.  
Cambia el color o  
tipo de una  
carta propia.

II

**Vortex Control**



Puedes usar el  
**VORTEX** para  
defender  
una vez por turno


 **LightingCat**  
Paladin  
of Light



 **Insectoid**  
Dark  
Defense



**Master  
Vortex** III



Permite utilizar  
el VORTEX  
en ataque  
las veces que sea.


**Magic Wall** I


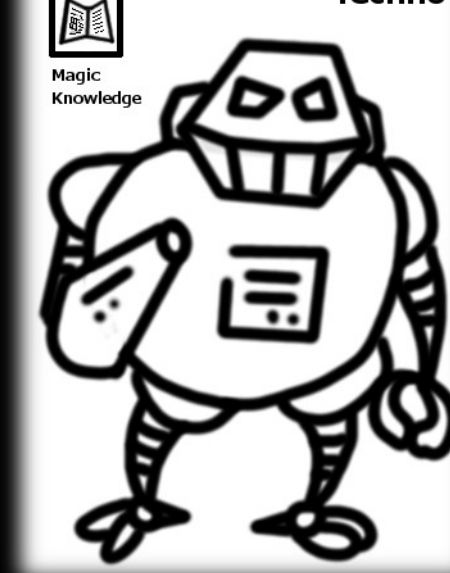



Descarta una carta  
y utilízala como  
escudo permanente

 **Druid**  
Element  
Control



 **Techno**  
Magic  
Knowledge

**Magic Wall** I



Descarta una carta  
y utilízala como  
escudo permanente



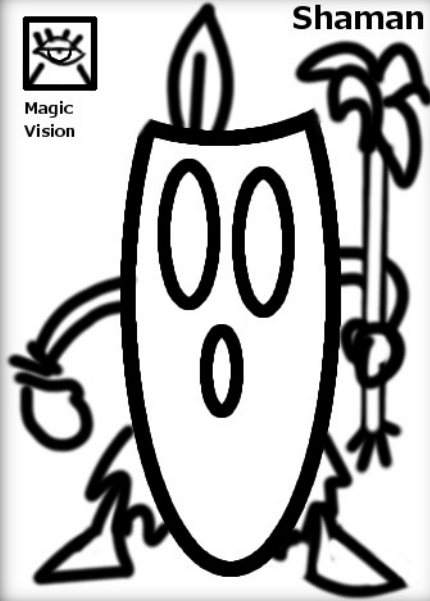
Magic  
Wall

Mistic



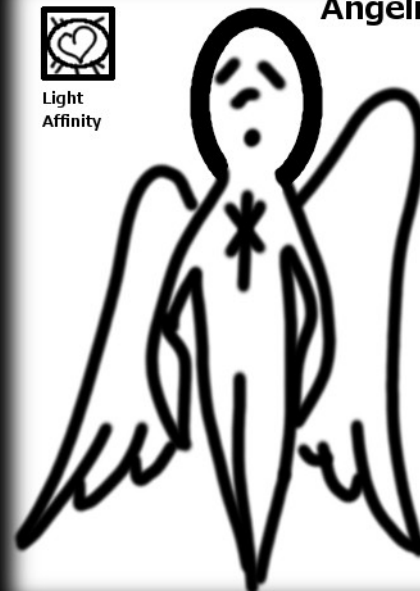
Magic  
Vision

Shaman



Light  
Affinity

Angelix



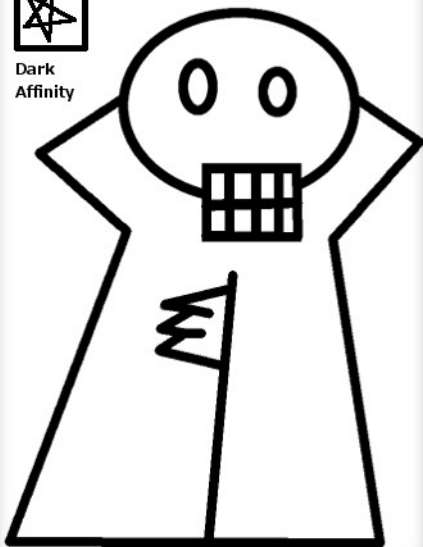
Vortex  
Control

Elemental



Dark  
Affinity

Necro



Light  
Defense

Monk



Dark  
Lord

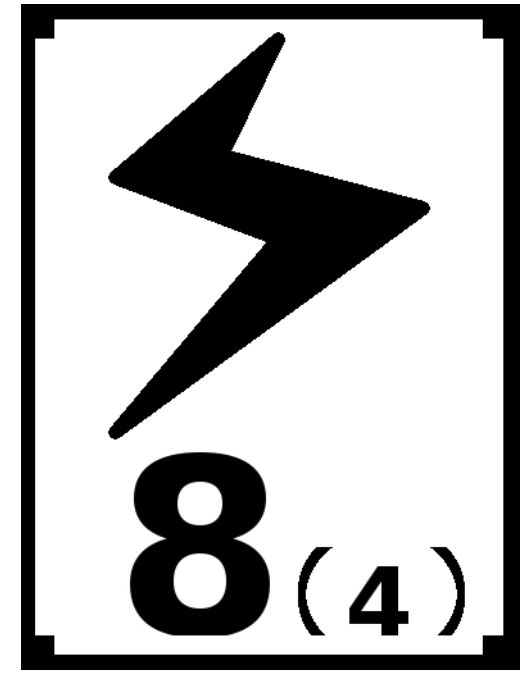
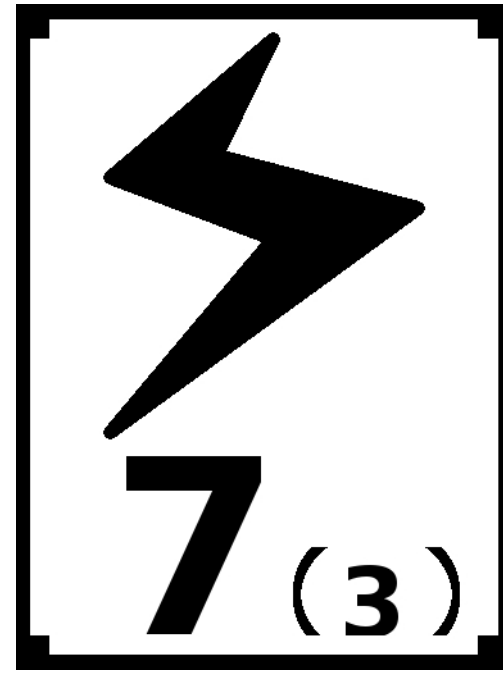
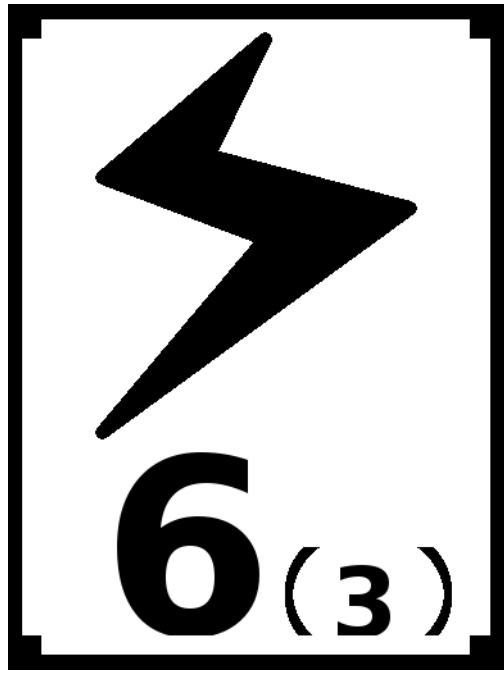
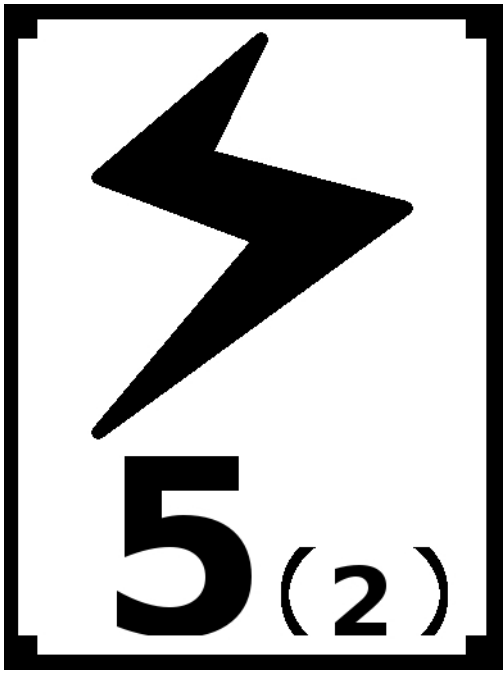
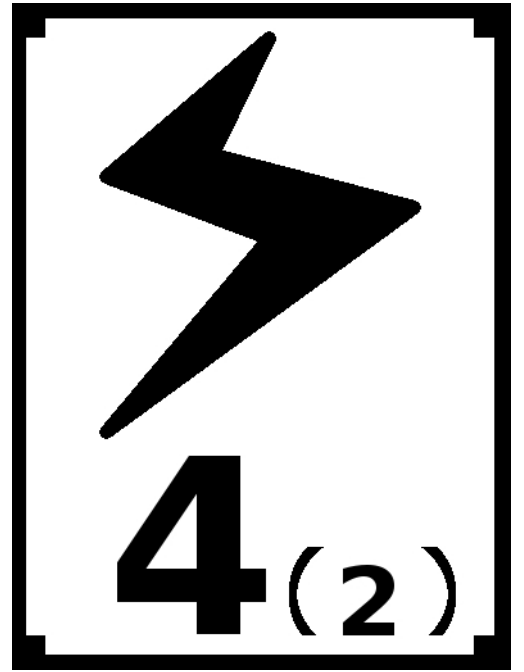
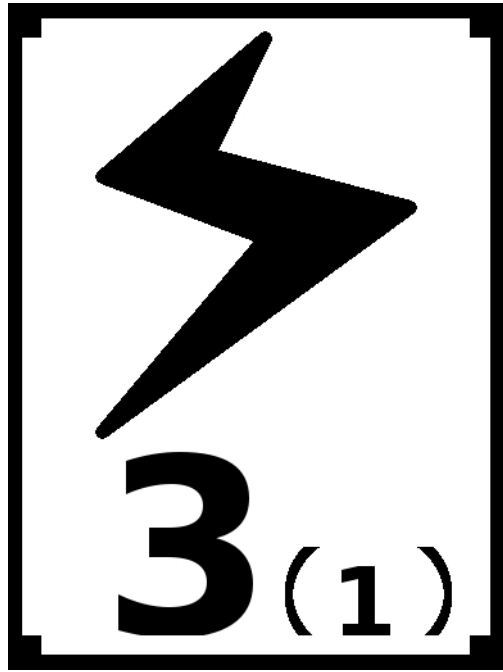
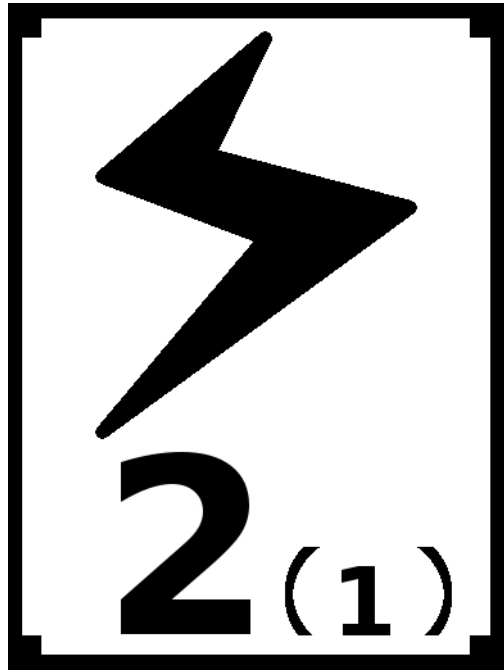
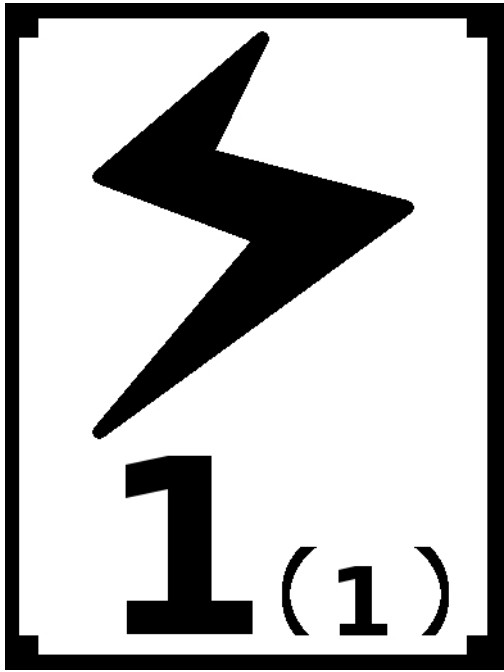
Demonix

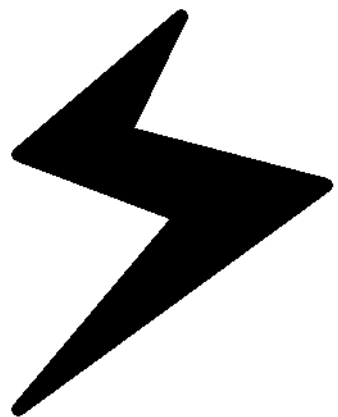


Magic  
Control

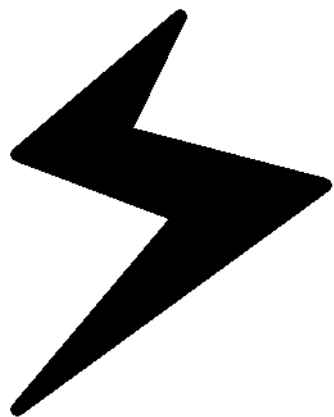
Lizard



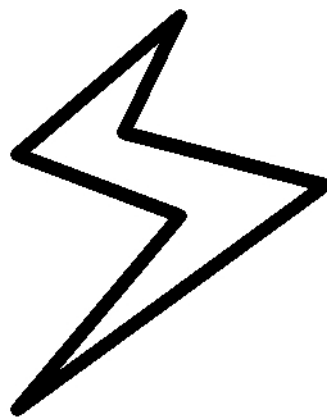




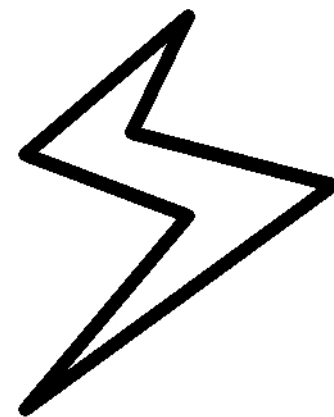
**9**<sub>(4)</sub>



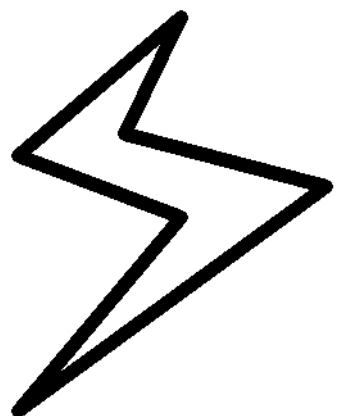
**10**<sub>(5)</sub>



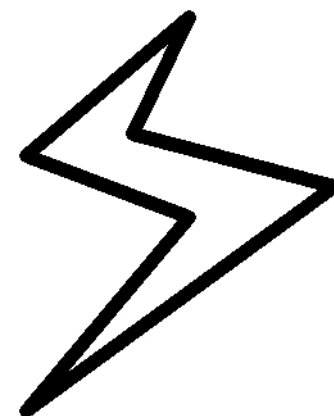
**1**<sub>(1)</sub>



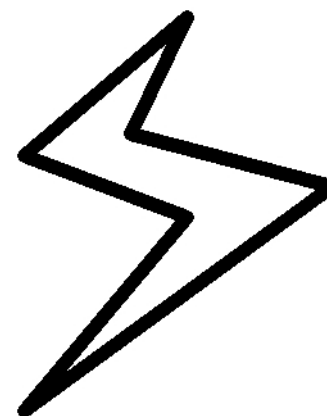
**2**<sub>(1)</sub>



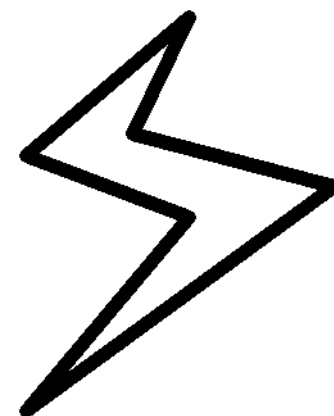
**3**<sub>(1)</sub>



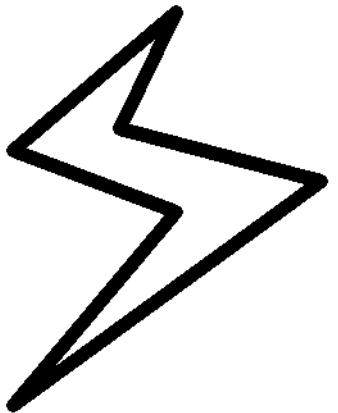
**4**<sub>(2)</sub>



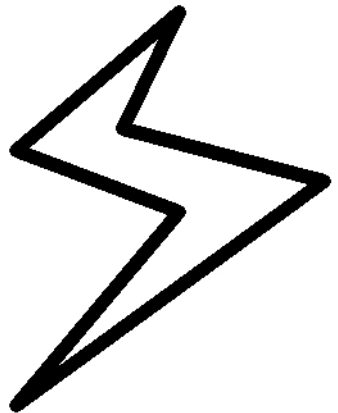
**5**<sub>(2)</sub>



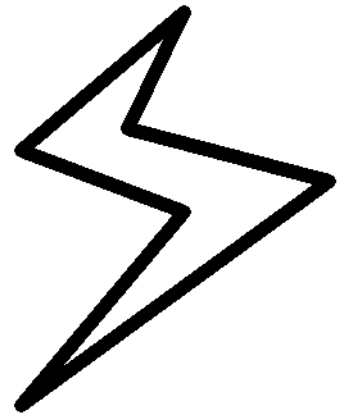
**6**<sub>(3)</sub>



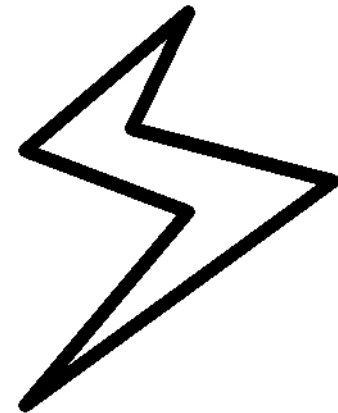
**7** (3)



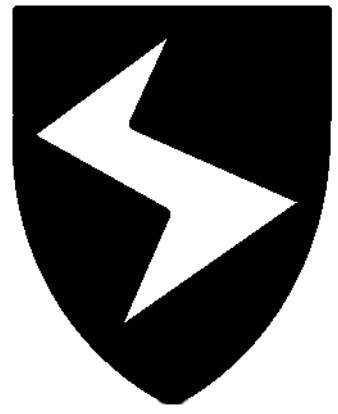
**8** (4)



**9** (4)



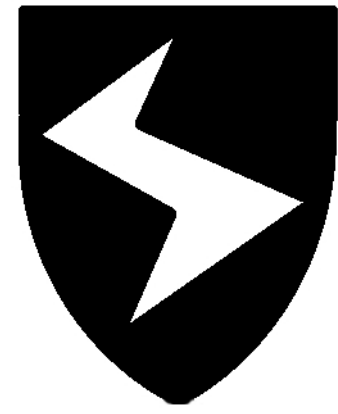
**10** (5)



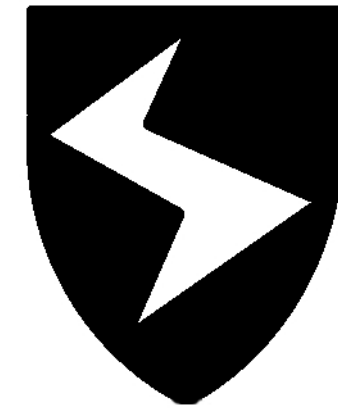
**1** (1)



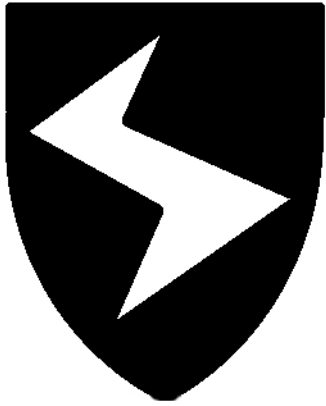
**2** (1)



**3** (1)



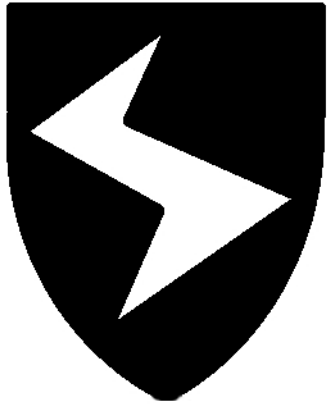
**4** (2)




**5** (2)



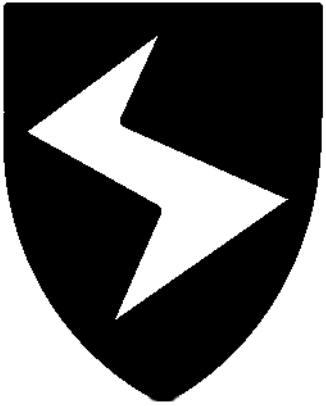
**6** (3)



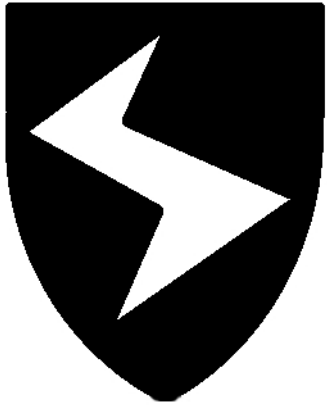
**7** (3)



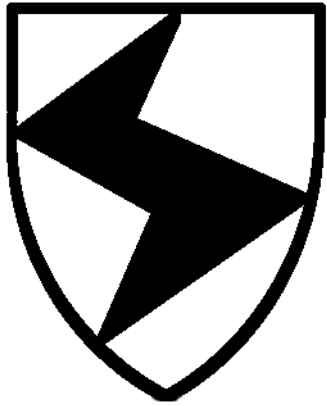
**8** (4)



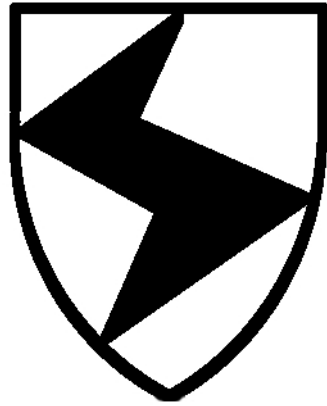
**9** (4)



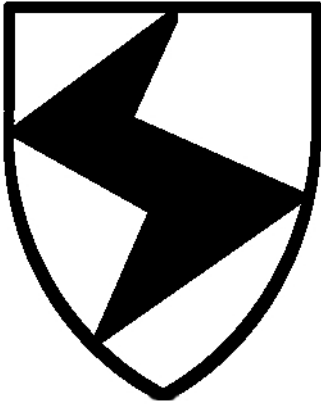
**10** (5)



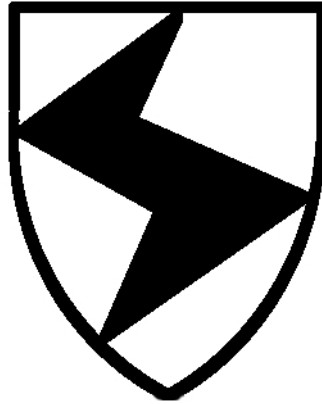
**1** (1)



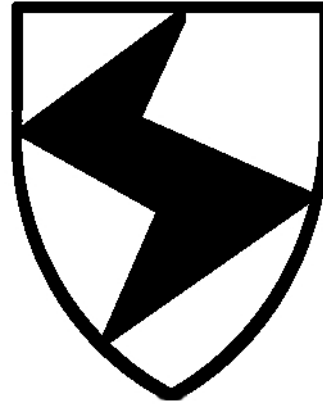
**2** (1)



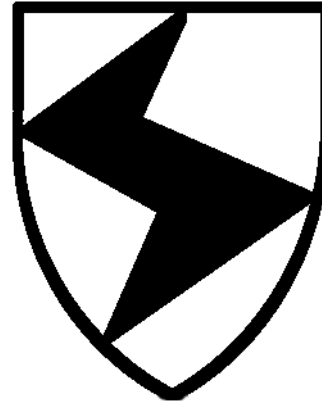
**5** (2)



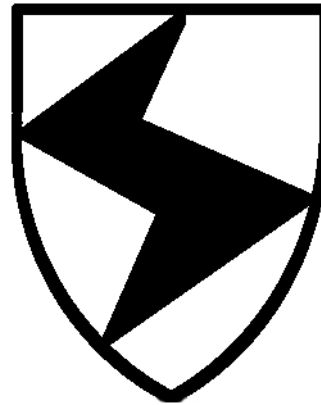
**6** (3)



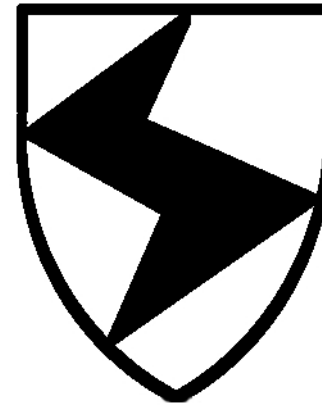
**7** (3)



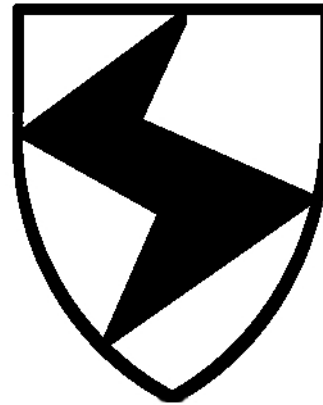
**8** (4)



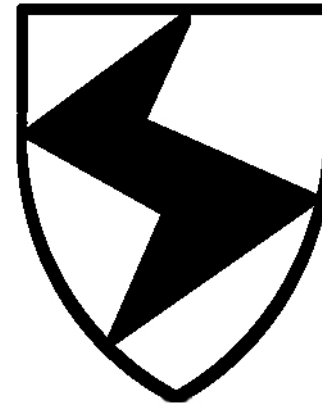
**3** (1)



**4** (2)



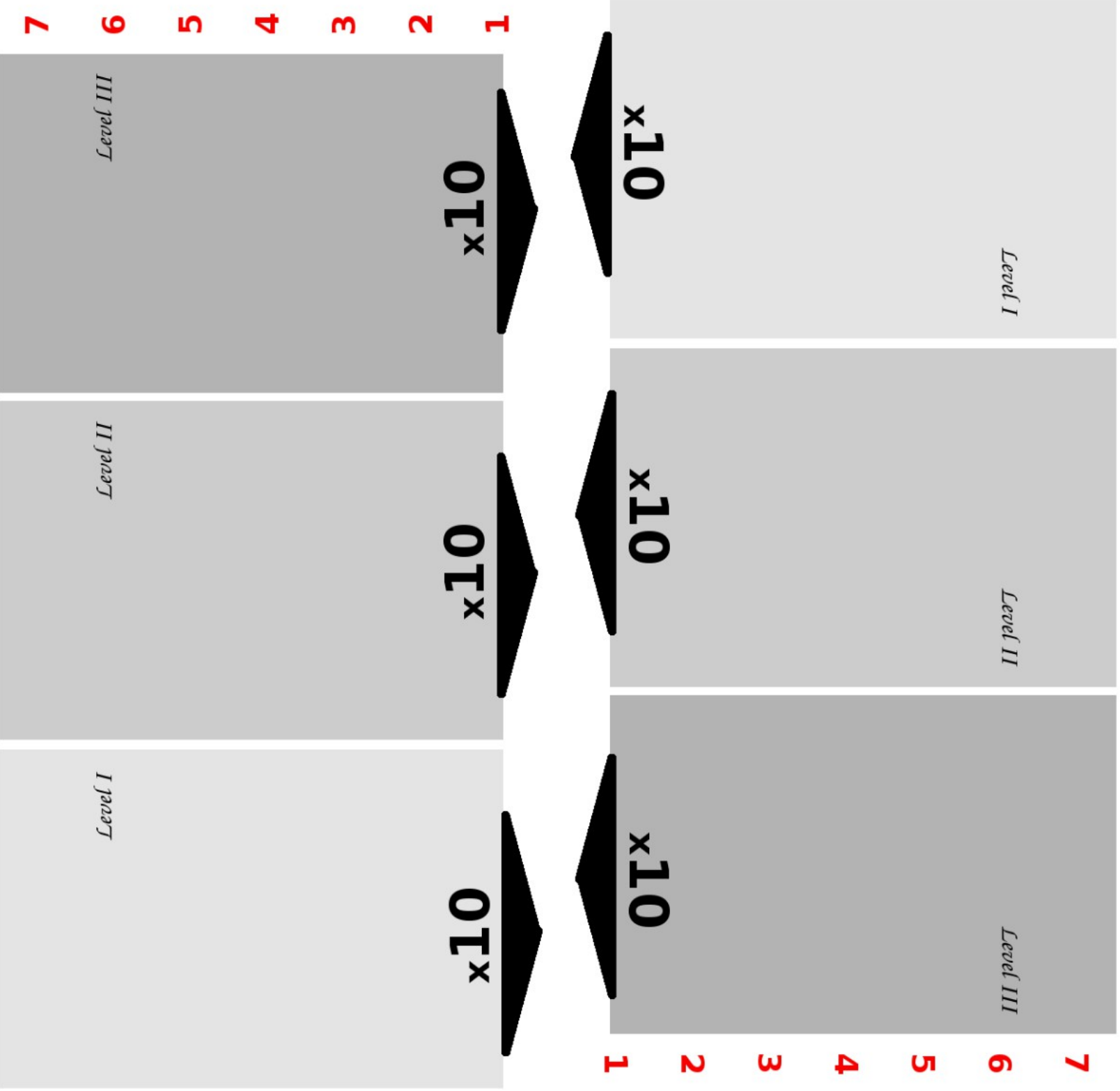
**9** (4)



**10** (5)

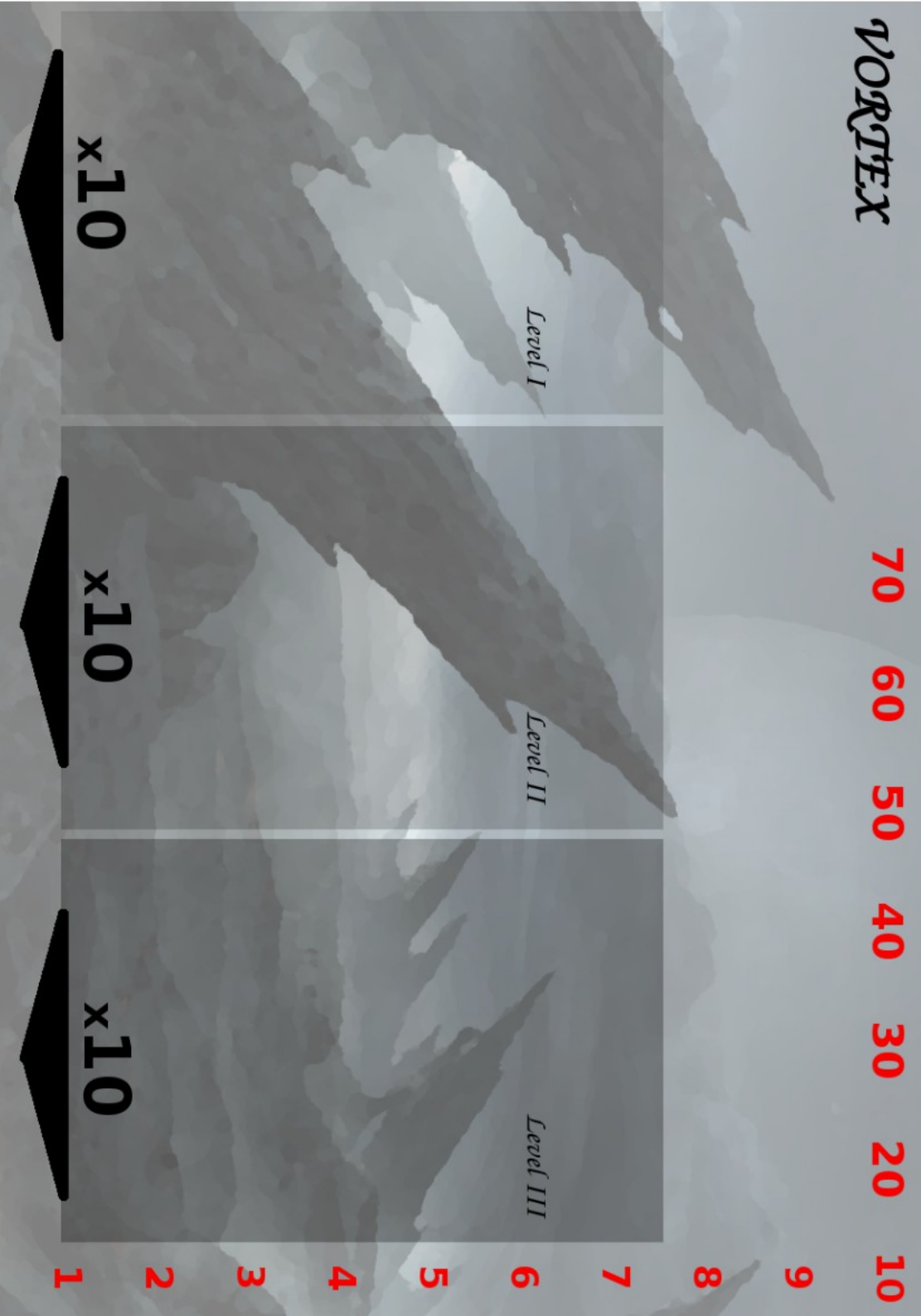
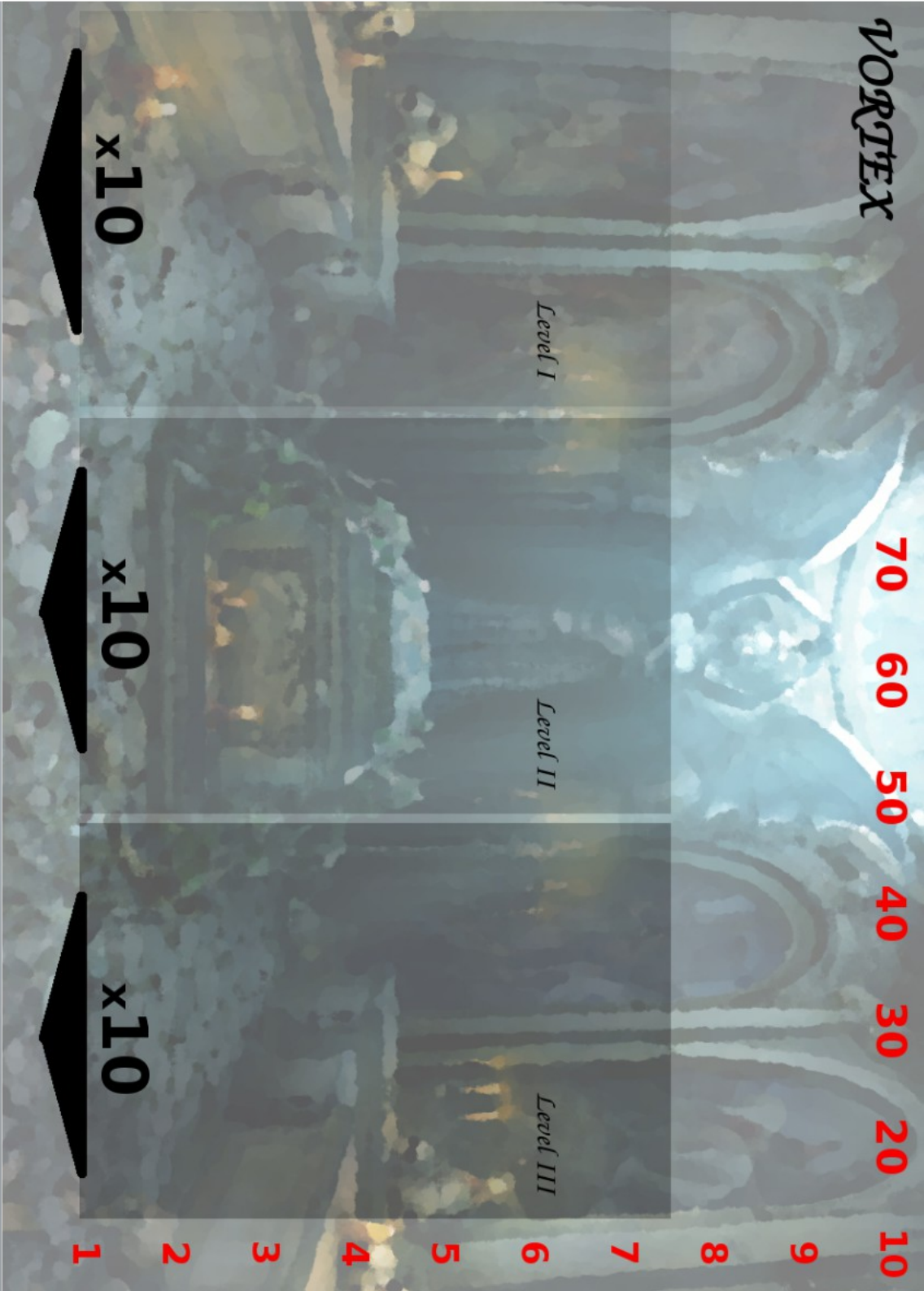
*VORTEX*

70 60 50 40 30 20 10



10 20 30 40 50 60 70

*VORTEX*



*VORTEX*

70

60

50

40

30

20

10

9  
8

7

6

5

4

3

2

1

*Level I*

*Level II*

*Level III*

**x10**

**x10**

**x10**

*VORTEX*

70

60

50

40

30

20

10

9  
8

7

6

5

4

3

2

1

*Level I*

*Level II*

*Level III*

**x10**

**x10**

**x10**

VORTEX

70

60

50

40

30

20

10

9

8

7

6

5

4

3

2

1



Level I



Level II



Level III

x10

x10

x10

VORTEX

70

60

50

40

30

20

10

9

8

7

6

5

4

3

2

1



Level I



Level II



Level III

x10

x10

x10



*VORTEX*

70

60

50

40

30

20

10

9

8

7

6

5

4

3

2

1

*Level I*

*Level II*

*Level III*

**x10**

**x10**

**x10**

*VORTEX*

70

60

50

40

30

20

10

9

8

7

6

5

4

3

2

1

*Level I*

*Level II*

*Level III*

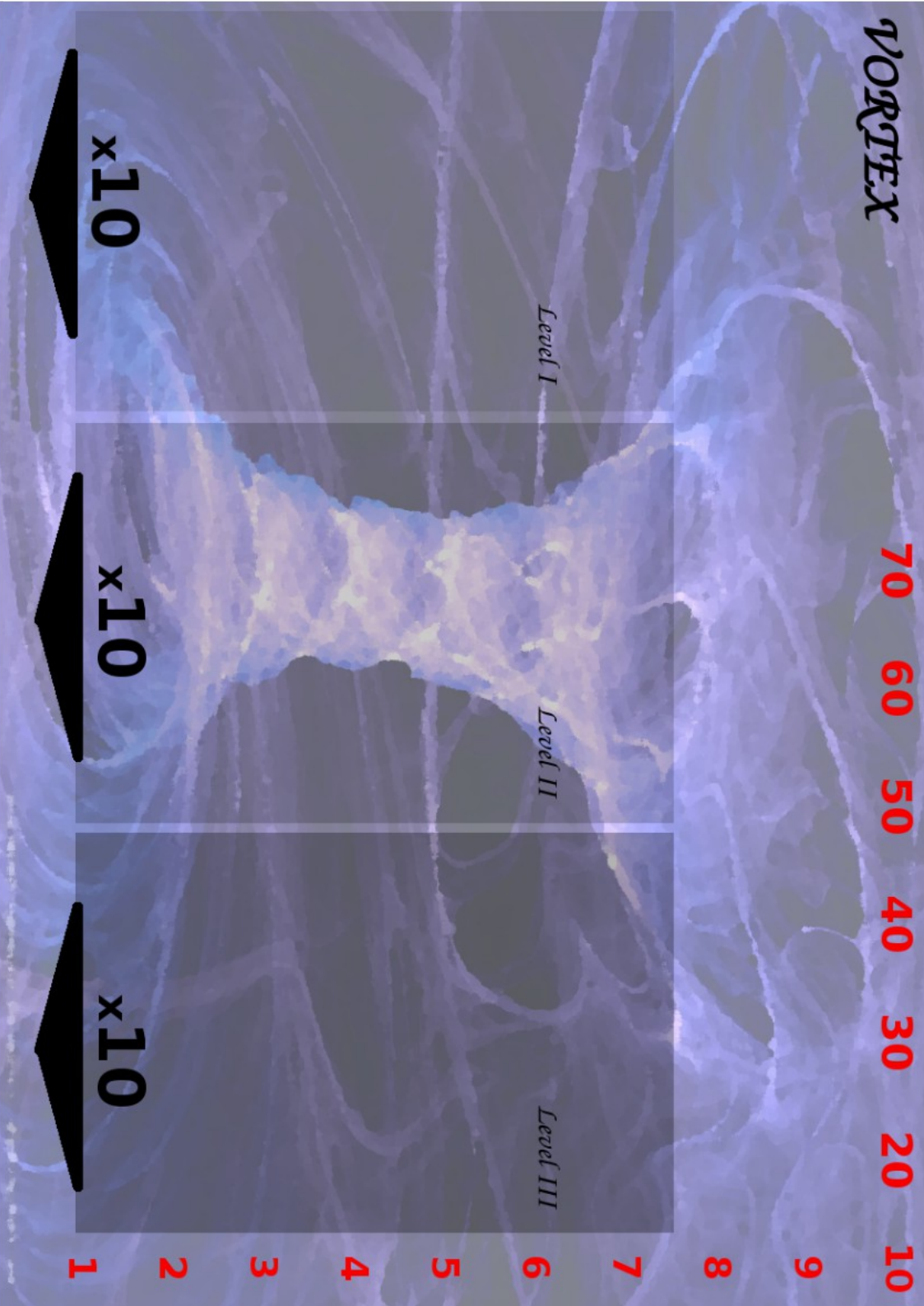
**x10**

**x10**

**x10**

VORTEX

70 60 50 40 30 20 10



VORTEX

70 60 50 40 30 20 10

