

LISTA DE PRECIOS:

TERRAN:

Marine: 50 puntos.
Segador (Reaper): 75 puntos.
Persecutor (Marauder): 125 puntos.
Fantasma (Ghost): 225 puntos.
Erebi3n (Hellion): 100 puntos.
Murci3lago infernal (Hellbat): 100 puntos.
Mina viuda (Widow Mine): 100 puntos.
Cicl3n: 200 puntos.
Tanque de asedio (Siege Tank): 225 puntos.
Thor: 400 puntos.
Vikingo: 175 puntos.
Medevac: 150 puntos.
Liberador: 225 puntos.
Cuervo (Raven): 200 puntos.
3tropa (Banshee): 200 puntos.
Crucero de batalla (Battlecruiser): 550 puntos.

ZERG:

Reina (Queen): 150 puntos.
Zergling: 25 puntos.
Pesteling (Baneling): 75 puntos.
Cucaracha (Roach): 100 puntos.
Devastador (Ravager): 150 puntos.
Supervisor (Overseer): 75 puntos.
Hidralisco (Hydralisk): 125 puntos.
Merodeador (Lurker): 225 puntos.
Mutalisco (Mutalisk): 150 puntos.
Corruptor: 200 puntos.
Gestador (Swarm Host): 125 puntos.
Infestador: 175 puntos.
V3bora (Viper): 200 puntos.
Se3or de la prole (Brood Lord): 425 puntos.
Ultralisco (Ultralisk): 400 puntos.

PROTOSS:

Fan3tico (Zealot): 100 puntos.
Acechador (Stalker): 150 puntos.
Centinela (Sentry): 100 puntos.
Adepta: 125 puntos.
Alto Templario (High Templar): 125 puntos.
Templario T3trico (Dark Templar): 175 puntos.
Arconte (Archon): 325 puntos.
Observador: 50 puntos.
Inmortal: 325 puntos.

Coloso: 400 puntos.
Disruptor: 225 puntos.
Fénix: 200 puntos.
Rayo del vacío (Void Ray): 275 puntos.
Oráculo (Oracle): 225 puntos.
Tempestad: 325 puntos.
Portanaves (Carrier): 450 puntos.
Nave Nodriz (Mothership): 600 puntos.

CONSEJOS

Cada una de las tres razas tiene sus propias unidades y características. Para no ahogarte con todas las posibilidades, **es recomendable que te decidas por una de las tres**, y luego empieces a pensar cómo construir tu ejército con las opciones que tienen.

Los **Terran** son la raza más básica, con una mezcla de unidades variadas, como los marines, sencillos pero eficaces, o grandes unidades mecánicas como los tanques de asedio y cruceros de batalla.

Los **Zerg** utilizan criaturas biológicas generalmente baratas y abundantes, capaces de regenerar vida muy lentamente. Todas las unidades Zerg terrestres son capaces de **enterrarse**, volviéndose invisibles y quedando inactivas hasta emerger de nuevo (salvo excepciones). Los Zerg se mueven más rápido sobre un terreno especial, la biomateria, pero en este campo de batalla no habrá ninguna que puedan utilizar.

Los **Protoss** son una raza psiónica que utiliza un escaso número de unidades tecnológicamente avanzadas capaces de cubrir las debilidades de las demás. Todas las unidades Protoss tienen parte de su vida en forma de **escudos**, que se regeneran si pasan un cierto tiempo fuera de combate.

Cuando construyas tu ejército, es importante que las unidades hagan una **buena combinación** que sea fuerte contra varios tipos de unidades distintas. Por ejemplo, añadir persecutores puede suplir la deficiencia de tus marines contra unidades más pesadas.

En el juego, existen tanto **unidades aéreas como unidades terrestres**. Sea cual sea la composición de tu ejército, es de suma importancia que puedas **cubrir ambos tipos**. Si el enemigo tiene unidades aéreas a las que ninguna de las tuyas puede golpear, tendrás una gran dificultad para ganar, y viceversa. Vigila cómo atacan las unidades que has elegido.

Es igualmente importante que incluyas alguna fuente de detección en tu ejército. Si no eres capaz de revelarlas, las unidades invisibles como los Fantasmas, Átropos, Templarios Tétricos, o cualquier unidad zerg enterrada te darán problemas. Asegúrate de añadir **Cuervos** si eres **Terran**, **Supervisores** si eres **Zerg**, y **Observadores** si eres **Protoss**.

LISTA DE UNIDADES:

UNIDADES TERRAN

Marine



El marine es la unidad Terran más básica. Son baratos y muy ligeros, pero su versátil rifle les permite atacar a todo tipo de unidades, y su bajo coste hace que una gran cantidad de marines pueda ser muy peligrosa. Además, pueden utilizar estimulantes y sufrir algo de daño para aumentar su velocidad de movimiento y ataque.

Coste: 50 puntos.

Fuertes contra: Unidades aéreas.

Débiles contra: Daño en área, unidades con armadura pesada.

Segador (Reaper)



El segador es una unidad ligera de rápido movimiento. Su jetpack le permite subir y bajar por acantilados, puede regenerar vida lentamente y también es capaz de soltar minas con las que desplazar a unidades enemigas. Son efectivos contra unidades terrestres más lentas, pero también frágiles e incapaces de hacer tanto daño como un marine.

Coste: 75 puntos.

Fuertes contra: Unidades lentas.

Débiles contra: Unidades rápidas, unidades aéreas.

Persecutor (Marauder)



Los persecutores son similares a los marines, pero pierden su capacidad anti-aérea para aumentar su resistencia y especializarse contra unidades pesadas. También pueden usar

estimulantes para aumentar su velocidad, y sus ataques ralentizan el movimiento de las unidades enemigas.

Coste: 125 puntos.

Fuertes contra: Unidades con armadura pesada.

Débiles contra: Unidades ligeras o aéreas.

Fantasma (Ghost)



Los fantasmas son unidades de infantería especializada, que usan energía limitada para emplear sus habilidades. Puede eliminar rápidamente a unidades importantes, usar una granada para dañar la energía de otras unidades especializadas y escudos de los Protoss, y volverse invisible temporalmente. En el juego normal pueden lanzar bombas nucleares preparadas, pero al no haber edificios disponibles no será posible en esta competición.

Coste: 225 puntos.

Fuertes contra: Unidades caras, unidades que requieren energía.

Débiles contra: Detección, grandes masas de unidades.

Erebión (Hellion)



Los erebiones son la forma ligera y rápida de los murciélagos infernales. Atacan con un lanzallamas linear muy eficaz contra unidades ligeras, pero que resulta prácticamente inútil frente a cualquier unidad pesada y no alcanza a unidades aéreas.

Coste: 100 puntos.

Fuertes contra: Unidades ligeras.

Débiles contra: Unidades pesadas o aéreas.

Murciélago infernal (Hellbat)



Los murciélagos infernales son la forma pesada y resistente de los erebiones. Atacan a melé con un lanzallamas en cono muy eficaz contra unidades ligeras. Al igual que los erebiones, son poco útiles frente a unidades de mayor calibre, pero aguantan más.

Coste: 100 puntos.

Fuertes contra: Unidades ligeras.

Débiles contra: Unidades pesadas o aéreas.

Mina viuda (Widow Mine)



Las minas viuda son capaces de enterrarse en el suelo para disparar un misil a unidades enemigas, causando daño en área. Una vez atacan, tienen que recargar durante un cierto tiempo antes de volver a atacar. En el juego normal se vuelven invisibles mientras recargan si el jugador tiene una Armería, pero al no haber edificios en este evento eso no sucede.

Coste: 100 puntos.

Fuertes contra: Unidades agrupadas y/o ligeras.

Débiles contra: Unidades pesadas, unidades con más alcance.

Ciclón



Los ciclones son unidades rápidas capaces de atacar tierra y aire con sus misiles. Una vez empiezan a atacar a un enemigo, pueden continuar atacando mientras se mueven si permanecen a una cierta distancia, lo cual hace que sean muy eficaces contra unidades

más lentas. En el juego normal una mejora aumenta el daño de sus misiles, pero al ser imposible replicarla en el mapa de combate, no estará presente en este evento.

Coste: 200 puntos.

Fuertes contra:

Débiles contra:

Tanque de asedio (Siege Tank)



El tanque de asedio es una unidad especializada contra otras unidades terrestres. Puede volverse inmóvil y pasar al modo asedio, con un potente ataque en área de gran alcance que es muy eficaz tanto contra unidades ligeras como pesadas. Sin embargo, son difíciles de maniobrar, y necesitan ayuda si son atacados por unidades aéreas.

Coste: 225 puntos.

Fuertes contra: Unidades terrestres, ligeras y pesadas.

Débiles contra: Unidades aéreas, unidades rápidas.

Thor



El Thor es la unidad Terran más grande en combate terrestre. Sus ataques contra unidades en tierra son bastante potentes, y contra unidades aéreas puede elegir entre un ataque potente a un objetivo o un ataque en área. Su único problema son grandes números de unidades terrestres y su elevado coste, así que les viene bien algo de protección.

Coste: 400 puntos.

Fuertes contra: Unidades pesadas y unidades aéreas.

Débiles contra: Grandes grupos de unidades.

Vikingo



Los vikingos son unidades aéreas fuertes contra otras unidades aéreas. También son capaces de aterrizar y combatir en el suelo contra unidades terrestres, aunque de manera poco eficiente en comparación a otras unidades.

Coste: 175 puntos.

Fuertes contra: Unidades aéreas.

Débiles contra: Unidades terrestres.

Medevac



La medevac es una unidad de apoyo que puede curar a Marines, Persecutores y Murciélagos infernales. También es capaz de transportar a estas unidades y a otras unidades de tierra, pero no tiene ninguna habilidad ofensiva.

Coste: 150 puntos.

Liberador



El liberador es el equivalente aéreo al tanque de asedio. Normalmente puede atacar a otras unidades aéreas, pero puede pasar a un modo inmóvil en el que ataca a las unidades terrestres enemigas que se encuentren en un área concreta. Si bien este ataque es bastante potente, puede ser rodeado y atacado por unidades fuera de esta zona.

Coste: 225 puntos.

Fuertes contra: Unidades aéreas ligeras, unidades terrestres lentas.

Débiles contra: Unidades anti-aéreas, unidades rápidas.

Cuervo (Raven)



El Cuervo es una unidad aérea de apoyo sin armas, y es la única unidad Terran capaz de detectar a unidades invisibles. Puede utilizar su energía para soltar torretas automáticas, desactivar la ofensiva de unidades mecánicas y lanzar un misil que causa daño en área y reduce la armadura de las unidades afectadas.

Coste: 200 puntos.

Fuertes contra: Unidades invisibles, unidades mecánicas.

Átropo (Banshee)



La Átropo es una unidad aérea ligera especializada contra unidades terrestres. Además, son capaces de volverse invisibles mientras tengan energía, pero son frágiles y de escasa utilidad si el enemigo puede detectarlas y contraatacar.

Coste: 200 puntos.

Fuertes contra: Unidades terrestres.

Débiles contra: Detección, unidades anti-aéreas, unidades aéreas.

Crucero de batalla (Battlecruiser)



El Crucero de batalla es la mayor unidad aérea de los Terran. Su armadura pesada hace que sea bastante resistente, y es capaz de atacar a todo tipo de unidades de manera efectiva. Además, puede teletransportarse a cualquier punto del mapa y usar su cañón para hacerle mucho daño a una sola unidad. Las principales desventajas de esta unidad son su elevado coste y lenta velocidad de movimiento.

Coste: 550 puntos.

Fuertes contra: Unidades pesadas.

Débiles contra: Unidades anti-aéreas.

UNIDADES ZERG

Reina (Queen)



La reina es una unidad zerg resistente y capaz de defenderse contra unidades aéreas y terrestres. En combate también puede gastar energía para curar a otras unidades zerg, pero tiene una velocidad de movimiento muy lenta debido a la ausencia de biomateria.

Coste: 150 puntos.

Fuertes contra: Unidades aéreas.

Débiles contra: Unidades rápidas o con más alcance.

Zergling



El zergling es la unidad zerg más básica, de rápido movimiento y con un ataque de melé contra unidades terrestres. Son muy débiles y fáciles de matar, pero su bajo coste hace que sean peligrosos en grandes grupos, apoyando a otras unidades más caras de forma barata.

Coste: 25 puntos.

Fuertes contra: Unidades terrestres no especializadas.

Débiles contra: Daño en área, unidades aéreas.

Pesteling



Los pestelings son una variante del zergling que explota a melé para hacer un potente ataque en área contra unidades terrestres. Si bien son muy efectivos contra unidades ligeras, no son tan eficaces contra unidades dispersas, e inútiles contra aéreas.

Coste: 75 puntos.

Fuertes contra: Unidades ligeras o agrupadas.

Débiles contra: Unidades no agrupadas, unidades aéreas.

Cucaracha (Roach)



La cucaracha es una unidad con armadura pesada que funciona bien contra otras unidades terrestres. Son muy resistentes en general, pero no pueden atacar a unidades aéreas.

También pueden enterrarse, volviéndose invisibles mientras regeneran vida y se mueven antes de atacar al enemigo.

Coste: 100 puntos.

Fuertes contra: Unidades terrestres no especializadas.

Débiles contra: Unidades anti-armadura, unidades aéreas.

Devastador (Ravager)



El devastador es una variante de la cucaracha que sacrifica su armadura pesada a cambio de poder disparar un proyectil que daña a las unidades en un área reducida unos segundos después de lanzarlo. Suelen apoyar a otras unidades zerg desde la rearguardia.

Coste: 150 puntos.

Fuertes contra: Unidades lentas.

Débiles contra: Unidades rápidas

Supervisor (Overseer)



El supervisor es una unidad aérea de apoyo, y la única unidad Zerg capaz de aportar detección de unidades invisibles. Además de su buena visión, puede crear copias inofensivas de unidades básicas enemigas que infiltrar en las líneas enemigas para que aporten visión. Sin embargo, no tienen ninguna habilidad de combate.

Coste: 75 puntos.

Fuertes contra: Unidades invisibles.

Hidralisco (Hydralisk)



El hidralisco es un atacante ligero y versátil, capaz de golpear a unidades terrestres y aéreas. Es especialmente útil contra unidades aéreas, mientras que para el combate terrestre suele ser mejor recurrir a otras opciones de ser posible.

Coste: 125 puntos.

Fuertes contra: Unidades aéreas.

Débiles contra: Unidades terrestres.

Merodeador (Lurker)



Los merodeadores son una variante del hidralisco que sólo puede atacar tras enterrarse en el suelo. Una vez enterrados, son invisibles, y pueden atacar a unidades terrestres con un potente ataque lineal que golpea en área. No pueden atacar a unidades aéreas, y de ser revelados son fáciles de eliminar.

Coste: 225 puntos.

Fuertes contra: Unidades terrestres.

Débiles contra: Detección, unidades aéreas.

Mutalisco (Mutalisk)



El mutalisco es una unidad aérea ligera y rápida, que ataca tanto a unidades aéreas como terrestres. Sus ataques rebotan y golpean a varias unidades, y pueden regenerarse rápidamente, pero por lo general son frágiles contra cualquier unidad capaz de contraatacar.

Coste: 225 puntos.

Fuertes contra: Unidades terrestres.

Débiles contra: Unidades anti-aéreas.

Corruptor



El corruptor es una unidad aérea especializada en atacar a otras unidades aéreas. Son más resistentes que los mutaliscos, pero a cambio no pueden atacar a unidades terrestres.

Coste: 200 puntos.

Fuertes contra: Unidades aéreas.

Débiles contra: Unidades terrestres.

Gestador



Los gestores son unidades especiales que no atacan por su cuenta - su única habilidad ofensiva es producir Langostas, pequeñas unidades con una duración limitada y que atacan a otras unidades terrestres. Esto hace que sean muy vulnerables mientras recargan sus langostas, especialmente contra unidades aéreas a las que no pueden afectar.

Coste: 125 puntos.

Fuertes contra: Unidades terrestres lentas.

Débiles contra: Unidades terrestres rápidas, unidades aéreas.

Infestador



El infestador es una unidad de apoyo sin ataques normales, que gasta energía para utilizar habilidades. Son capaces de moverse mientras están enterrados, siendo invisibles en ausencia de detección. Sus habilidades incluyen el control mental de una unidad enemiga, una nube que protege a unidades terrestres de ataques aéreos, y un ataque en área que ralentiza a las unidades enemigas afectadas.

Coste: 175 puntos.

Fuertes contra: Unidades pesadas, unidades aéreas.

Víbora (Viper)



Las víboras son unidades aéreas de apoyo que carecen de ataques normales y utilizan habilidades que consumen energía. Pueden generar una nube que reduce el alcance de las unidades terrestres en un área, hacer daño en área alrededor de unidades aéreas, y secuestrar a una unidad enemiga, moviéndola hasta la víbora y fuera de posición.

Coste: 200 puntos.

Fuertes contra: Unidades agrupadas, unidades caras.

Señor de la prole (Brood Lord)



El señor de la prole es una unidad aérea pesada que ataca lanzando pequeñas unidades terrestres de corta duración a larga distancia. Si bien tienen un largo alcance, sus ataques son lentos, no golpean a aire, y son vulnerables de no ser protegidos por otras unidades.

Coste: 425 puntos.

Fuertes contra: Unidades terrestres.

Débiles contra: Unidades aéreas, unidades anti-aéreas.

Ultralisco (Ultralisk)



El Ultralisco es una unidad con armadura pesada y una gran cantidad de vida. Poseen un potente ataque de melé, que golpea en área y es muy eficaz contra unidades ligeras. Sin embargo, no pueden atacar a unidades aéreas, y son bastante caros.

Coste: 400 puntos.

Fuertes contra: Unidades terrestres.

Débiles contra: Unidades aéreas, unidades anti-armadura.

UNIDADES PROTOSS

Fanático (Zealot)



El Fanático es la unidad Protoss más básica, siendo un combatiente a melé bastante rápido y barato. Son capaces de flanquear rápidamente a enemigos y hacer una buena cantidad de daño a unidades terrestres, pero suelen servir de apoyo a otras unidades.

Coste: 100 puntos.

Fuertes contra: Unidades terrestres ligeras.

Débiles contra: Unidades aéreas.

Acechador (Stalker)



El Acechador es una unidad con armadura pesada que puede atacar a tierra y aire. Son bastante rápidos y tienen la habilidad de teletransportarse una corta distancia cada cierto tiempo, haciendo que sean una buena base para el ejército Protoss.

Coste: 150 puntos.

Fuertes contra: Unidades aéreas.

Débiles contra: Unidades terrestres.

Centinela (Sentry)



El Centinela es una unidad de apoyo terrestre con un débil ataque contra tierra y aire. Su principal utilidad es lanzar habilidades gastando energía. Pueden generar campos de fuerza

que bloquean el movimiento de las unidades terrestres y proyectar un escudo que reduce el daño de los ataques a distancia enemigos.

Coste: 100 puntos.

Fuertes contra: Unidades terrestres en espacios pequeños, unidades a distancia débiles.

Adepta



Las Adeptas son unidades terrestres muy rápidas y especializadas contra otras unidades terrestres ligeras. Sin embargo, son bastante frágiles y débiles contra otras unidades terrestres no ligeras o unidades aéreas.

Coste: 125 puntos.

Fuertes contra: Unidades terrestres ligeras.

Débiles contra: Unidades terrestres pesadas, unidades aéreas.

Alto Templario



El Alto Templario es una unidad terrestre de apoyo con habilidades ofensivas. Si bien su ataque normal es débil, pueden crear tormentas psiónicas que causan bastante daño en área, y también drenar la energía de unidades enemigas.

Coste: 125 puntos.

Fuertes contra: Unidades terrestres ligeras, unidades con energía.

Templario Tétrico



El Templario Tétrico es una unidad terrestre con invisibilidad permanente, que sólo puede ser descubierta cerca de una unidad enemiga con detección. Son bastante frágiles, pero pueden hacer mucho daño a otras unidades terrestres si no son detectados. En el juego normal tienen la habilidad de teletransportarse una distancia corta, pero al ser imposible recrearla en el campo de combate, no estará disponible en este evento.

Coste: 175 puntos.

Fuertes contra: Unidades terrestres.

Débiles contra: Detección, unidades aéreas.

Arconte (Archon)



El Arconte es una poderosa unidad terrestre que surge de la fusión de dos Templarios. Si bien son unidades de corto alcance, pueden atacar tanto a tierra como a aire, y sus ataques también hacen daño en área. Aunque son bastante resistentes, su elevado coste hace que sirvan mejor cuando están protegidos por otras unidades Protoss.

Coste: 325 puntos.

Fuertes contra: Unidades agrupadas.

Débiles contra: Unidades pesadas.

Observador



El Observador es una unidad aérea sin ningún arma ni habilidad. Sin embargo, son una de dos unidades Protoss capaces de detectar a unidades invisibles, y al ser ellos mismos invisibles son una excelente unidad para aportarle visión a un ejército.

Coste: 50 puntos.

Fuertes contra: Unidades invisibles.

Inmortal



El Inmortal es una unidad terrestre pesada especializada en atacar a otras unidades terrestres con armadura pesada. También poseen una barrera que reduce el daño que reciben, pero son de escasa utilidad contra unidades ligeras o aéreas.

Coste: 325 puntos.

Fuertes contra: Unidades terrestres pesadas.

Débiles contra: Unidades terrestres ligeras, unidades aéreas.

Coloso



El Coloso es una unidad terrestre con armadura pesada de largo alcance que se especializa en hacer daño en área a unidades terrestres ligeras. Su elevado coste hace que necesiten la protección de otras unidades, y su altura hace que pueda ser atacado como si fuera una unidad aérea también.

Coste: 400 puntos.

Fuertes contra: Unidades terrestres ligeras.

Débiles contra: Unidades terrestres pesadas, unidades aéreas.

Disruptor



El Disruptor es una unidad terrestre de apoyo que carece de armas. Su única habilidad es soltar una bola de energía teledirigida, que explota causando daño en área a las unidades terrestres cercanas.

Coste: 225 puntos.

Fuertes contra: Unidades agrupadas.

Débiles contra: Unidades pesadas.

Fénix (Phoenix)



El Fénix es una unidad aérea ligera especializada contra otras unidades aéreas ligeras. Además de ser rápido y poder atacar mientras se mueve, un fénix puede capturar a una unidad terrestre en un campo de gravedad, incapacitándola y haciendo que flote en el aire.

Coste: 225 puntos.

Fuertes contra: Unidades aéreas ligeras.

Débiles contra: Unidades aéreas pesadas, unidades terrestres.

Rayo del Vacío (Void Ray)



El Rato del Vacío es una unidad aérea pesada capaz de atacar a aire y tierra, y que es especialmente eficaz contra unidades con armadura pesada. Tiene la capacidad de aumentar su daño contra estas aún más a cambio de reducir su velocidad de movimiento.

Coste: 275 puntos.

Fuertes contra: Unidades pesadas.

Débiles contra: Unidades ligeras.

Oráculo (Oracle)



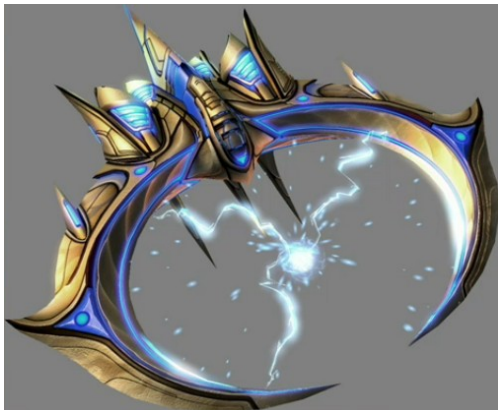
El Oráculo es una unidad aérea ligera que requiere energía para utilizar sus habilidades. Su arma principal, un rayo especializado contra unidades terrestres ligeras, también consume esta energía. Además, pueden utilizarla para revelar a las unidades enemigas en un área, incluso unidades invisibles, o generar trampas que congelan temporalmente a las unidades enemigas que pasen por encima.

Coste: 225 puntos.

Fuertes contra: Unidades terrestres ligeras, unidades invisibles.

Débiles contra: Unidades terrestres pesadas, unidades aéreas.

Tempestad



La Tempestad es una unidad aérea pesada con un potente ataque de gran alcance que es especialmente fuerte contra otras unidades aéreas pesadas. Sin embargo, su velocidad de ataque y movimiento es muy lenta, así que son vulnerables si no se les protege.

Coste: 325 puntos.

Fuertes contra: Unidades aéreas pesadas, unidades lentas.

Débiles contra: Unidades rápidas, unidades anti-aéreas.

Portanaves (Carrier)



El Portanaves es una unidad aérea pesada incapaz de atacar por su cuenta. Sólo es capaz de entrenar interceptores, pequeñas unidades aéreas que siguen al portanaves y atacan por él, golpeando tanto a unidades terrestres como aéreas. Empieza con 4 interceptores, pero tienen recursos ilimitados para entrenar uno nuevo cada 9 segundos a lo largo de todo el combate, de modo que poder proteger los portanaves es necesario para su buen uso.

Coste: 450 puntos.

Fuertes contra: Unidades lentas.

Débiles contra: Unidades anti-aéreas, unidades rápidas.

Nave Nodriza (Mothership)



La Nave Nodriza es la mayor de todas las unidades Protoss. Aunque es capaz de atacar a todo tipo de unidades, su principal utilidad es a modo de apoyo: todas las unidades cercanas a la Nave Nodriza se vuelven invisibles, aunque la nave en sí no. También puede gastar su energía para teletransportar a un grupo de aliados a su posición, o ralentizar a las enemigas dentro de un área.

Coste: 600 puntos.

Fuerte contra: Ejércitos sin detección.

DETALLES MENORES:

- Los casters (Cuervo, Infestador, Víbora, Centinela, Alto Templario y Nave Nodriza) han recibido un aumento a su energía inicial - en el juego normal empiezan con poca pero la recargan con el tiempo, algo que no es factible en estas peleas rápidas. Por

lo general, ahora empiezan con suficiente energía para tirar su habilidad más cara 1 vez, o sus habilidades más baratas 2 veces.

- En caso de que alguien se inscriba de manera incorrecta, seguirá siendo válido, pero corregiré personalmente los errores que haya (quitar unidades si gastan más de 2000 puntos, posicionarlas adecuadamente si no dicen nada...)
- Las partidas se jugarán a velocidad Lenta para que sea más fácil seguir la acción.