

MATAIGANTES

Juega esta carta después de que una de tus miniaturas haya Abatido a una miniatura de valor superior en puntos. Otorgará 3 Puntos de Victoria en el escenario para tu banda.

NO TIENES PODER

Juega esta carta después de que tu rival haya jugado una carta. Anularás la carta del rival, teniendo que descartarla sin que se apliquen sus efectos. Si se usa sobre esta misma carta, la carta original tendrá efecto.

TE CONOZCO

Juega esta carta después de que tu rival haya jugado una carta. Esta carta pasará a ser exactamente como la que tu oponente acaba de jugar (siempre que no tengas una igual en la mano). Esta nueva carta quedaría en tu mano.

PIEL PRESTADA

Juega esta carta justo al comienzo de la Fase de activación de una de tus miniaturas. Esta podrá intercambiar su posición inmediatamente por la de otra miniatura de su banda que no esté trabada en Combate.

MÁRTIR

Juega esta carta después de que una miniatura de tu banda sea Abatida por una miniatura rival. Otorgará 2 Puntos de Victoria en el escenario para tu banda.

VALOR

Juega esta carta en cualquier momento. Retira un máximo de 5 marcadores de Pavor a tu elección.

FUENTE AGOTADA

Juega esta carta al principio de un Turno de juego. No se podrá lanzar ningún Hechizo durante todo el Turno de juego.

CORTAR LA CABEZA

Juega esta carta después de Abatir al Líder de la banda rival. Conseguirás 3 Puntos de Victoria en el escenario para tu banda.

FURIA

Juega esta carta cuando vayas a Asaltar con una miniatura. Podrá tener 10 cm extras de manera gratuita en su último Movimiento del Asalto.



CAMBIAR DESTINO

Juega esta carta al principio de un Turno de juego. Descarta todas las cartas de tu mano (incluida esta) y roba un número equivalente que pasará a ser tu nueva mano.

SOY EL SACRIFICIO

Juega esta carta al principio de la Fase de activación de una miniatura propia no trabada en Combate. Retira esa miniatura de la partida y conseguirás 1 Punto de Victoria en el escenario para tu banda por cada fracción de 10 puntos del valor de la miniatura si la retiras hasta el Turno 3, o por cada fracción de 20 puntos si la retiras en el Turno 4 en adelante.

RENCILLA ARCANNA

Juega esta carta después de que uno de tus Hechiceros haya Abatido a un Hechicero rival. Conseguirás 3 Puntos de Victoria en el escenario para tu banda.

DÉJA VU

Juega esta carta al principio de un Turno de juego. Descarta esta carta para coger otra que ya hayas usado en un Turno anterior, que pasará a tu mano.

ECHARSE A UN LADO

Juega esta carta cuando una de tus miniaturas vaya a ser objeto de un Asalto por parte de una miniatura rival. La miniatura podrá colocarse en cualquier zona despejada a un máximo de 15 cm de donde se encontraba y la miniatura rival quedará en el lugar donde habría acabado el Asalto.

INFUNDIR MIEDO

Juega esta carta después de abatir a una miniatura enemiga. Esta dará 3 marcadores de Pavor a sus miniaturas aliadas a 15 cm en lugar de 1.

POZO DE ALMAS

Juega esta carta en cualquier momento. Coloca un marcador de 10 cm de diámetro en cualquier punto de la mesa sin ningún elemento ni miniatura. Ese terreno es un pozo sin fondo y se considera Terreno Impasable.

BEBE SU SANGRE

Juega esta carta en cualquier momento. Elige a una de tus miniaturas que esté en contacto con una miniatura enemiga Abatida y no esté trabada en Combate. Beberá la sangre de ese caído y obtendrá hasta el final de la partida un bonificador de +1 a la Fuerza y la Dureza.

DISPERSIÓN

Juega esta carta después de que tu rival haya lanzado un Hechizo. El Hechizo no tendrá ningún efecto, pero aún así deberá tirar en la tabla de Peligros de la Hechicería y causará Pavor a las tropas cercanas.



CONTRAHECHIZO

Juega esta carta después de que tu rival haya lanzado un Hechizo. Justo después de que ese Hechizo tenga efecto, podrás hacer que uno de tus Hechiceros lance de manera gratuita uno de sus Hechizos del mismo nivel o menos que el que fue lanzado originalmente.

VENTISCA

Juega esta carta al principio de un Turno de juego. No se podrá realizar ningún Disparo durante todo el Turno de juego.

SIMBIOSIS

Juega esta carta al principio de un Turno de juego. Durante este Turno de juego todos los tipos de tropa (de ambas bandadas) podrán interactuar con los objetivos o controlarlos como si fueran Guerreros.

RESURRECCIÓN

Juega esta carta cuando una miniatura propia haya sido Abatida y deje un marcador de Abatido. La miniatura volverá al juego como si no hubiese sido Abatida, aunque con 1 punto menos de Fuerza y Dureza, y generando a partir de entonces 1 solo PD.

