



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, sin necesidad de gastar ninguna Acción, y obtendrá hasta el final de la partida un bonificador de +1 a la Fuerza y la Dureza.

MATAGIGANTES

Juega esta carta después de que una de tus miniaturas haya Abatido a una miniatura de valor superior en puntos. Otragará 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.

CICATRIZ DEL VELO

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

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 (sin gastar Acciones ni PD) uno de sus Hechizos del mismo nivel o menos que el que fue lanzado originalmente.

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 y no haya actuado ya en ese Turno de juego.

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.

VENTISCA

Juega esta carta al principio de un Turno de juego. No se podrá realizar ningún Disparo 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 cualquier número de cartas de tu mano (incluida esta) y roba un número equivalente para formar tu nueva mano.

NIEBLA DENSA

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

RENCILLA ARCAICA

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.

DÉJÀ 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 de nuevo a tu mano.

SIMBIOSIS

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

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 asaltada 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.

RESURRECCIÓN

Juega esta carta cuando una miniatura propia haya sido Abatida y deje un marcador de Abatido. Tras aplicar las reglas habituales por ser Abatida (Pavor, etc.), la miniatura volverá al juego reemplazando al marcador de Abatida, aunque con 1 punto menos de Fuerza y Dureza, y generando a partir de entonces solo 1 PD.

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 como es habitual.

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 místico sin fondo y se considera Terreno Impasable.