

PLAN DE BATALLA

ACCIÓN

0



Juega 2 cartas adicionales de tu mano. Resuélvelas una tras otra y paga sus costes de Ira.

FORTIFICAR

ACCIÓN

3



Roba 3 cartas

NIEBLA DE GUERRA

ACCIÓN

3



El oponente descarta su mano, baraja el descarte y lo coloca en la parte inferior de la pila de robo

ECLANIMIDAD

ACCIÓN - TRIBAL

2

4



Tú y tu oponente descartáis la mano completa y robáis 3 cartas cada uno

GANAR SU CONFIANZA

ACCIÓN - TRIBAL

2

4



Mira la mano de tu rival y descártale la carta que quieras.

SAQUEAR LOS CUERPOS

ACCIÓN

2



Roba 1 carta
El oponente descarta una carta de su mano

CORTAR Y TAJAR

ACCIÓN

5



Asigna 1 Impacto a un miembro del rodaje que no esté expuesto

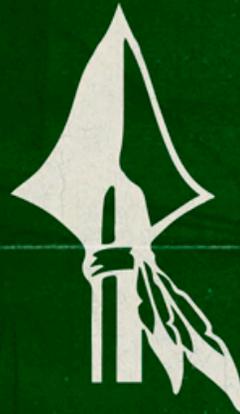
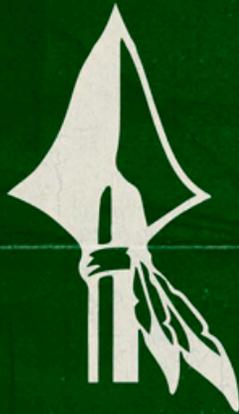
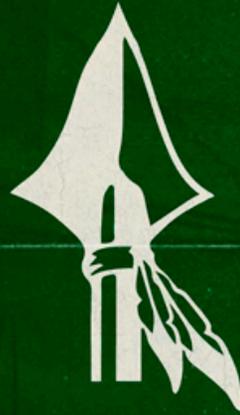
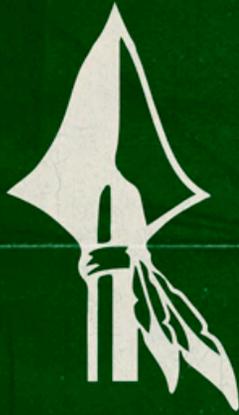
DESESPERADO

ACCIÓN

4



Descarta toda tu mano y tu pila de robo. Busca las 2 cartas que quieras para formar tu mano con ellas





Asigna 1 Impacto a un miembro expuesto del rodaje

Mueve un guerrero muerto de esta carta de encuentro a una carta anterior

El oponente tira 1 dado por cada miembro del rodaje expuesto.

Por cada resultado de Muerte, ese miembro pierde 1 Salud

Fuerza al oponente a que descarte un objeto que tenga en juego.



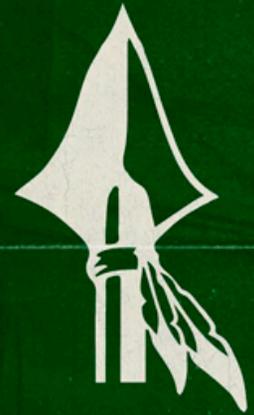
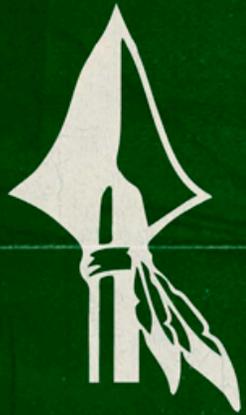
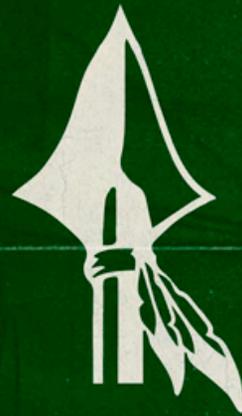
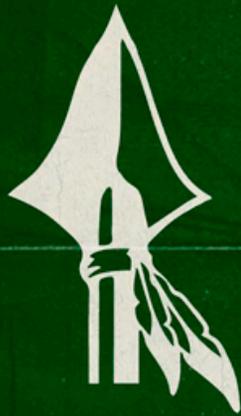
Juega una carta de ataque de tu descarte sin pagar el coste

Mira las 3 primeras cartas del mazo de robo. Descarta las que quieras y devuelve el resto en el orden que quieras

Mira las 3 primeras cartas del mazo de robo. Descarta las que quieras y devuelve el resto en el orden que quieras

Mata a 1 guerrero expuesto

Juega una carta de tu mano sin pagar su coste de Ira



POLVO DE BRUJO 

ACCIÓN



Coge la carta que quieras del descarte y ponla en la mano

¿QUÉ COÑO HAN HECHO? 

ACCIÓN



Coge 3 Ira

AHUMADOS 

ACCIÓN



Expón a un miembro del rodaje a tu elección
Su habilidad no tiene efecto

SEÑALES DE FUEGO 

ACCIÓN



Intercambia hasta 3 guerreros expuestos por otros tantos de la reserva

VUELVEN LOS EXPLORADORES 

ACCIÓN



Expón hasta 2 guerreros a tu elección

SACRIFICIO  

ACCIÓN - TRIBAL



Mata 1 guerrero expuesto
Asigna 1 Daño a un miembro del rodaje expuesto.

BARRERA  

OBJETO - TRIBAL



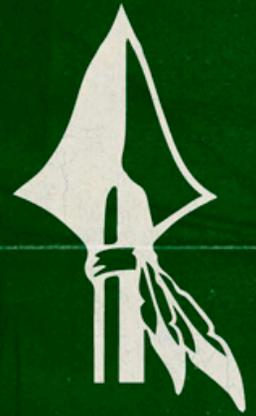
Los objetos del rival cuestan 1 más de Ira para jugarlos

TRAMPA DE LAZO 

OBJETO



El oponente no puede jugar cartas de ataque
El rival tira un dado al inicio de cada turno. Si saca una Muerte descarta la carta.



LLUVIA DE FLECHAS

OBJETO



CERVATANAS

OBJETO



JEFE DE GUERRA MOXWETI

OBJETO - TRIBAL



PINTURA DE GUERRA

OBJETO



Las tribus con, al menos, un guerrero expuesto pueden lanzar todos sus dados al atacar



Las tribus pueden repetir las tiradas de ataque que sean fallos una vez por ataque

Todas tus cartas de ataque cuestan 1 menos de Ira para jugarse

Las tribus ignoran los resultados de Huir de las tiradas de ataque

ANCIANO TUKHUA

OBJETO - TRIBAL



TOTEM

OBJETO



SHAMAN KAYPALD

OBJETO - TRIBAL



MECANICO JUMTXE

OBJETO - TRIBAL



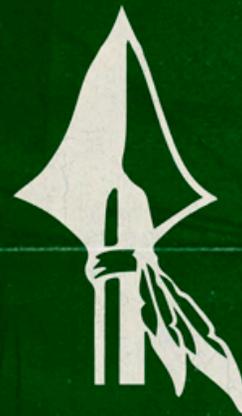
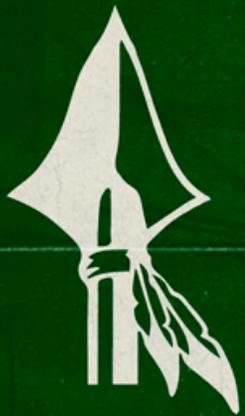
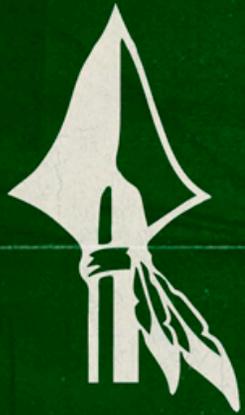
Cada vez que maten a un guerrero, coge 1 Ira (si es posible)



Descarta esta carta en juego para ignorar la muerte de un guerrero

Una vez por turno, puedes pagar 4 Ira para devolver a la reserva un guerrero muerto en un evento anterior

Una vez por turno, puedes pagar 1 Ira para robar una carta.



RESPUESTA
VENGANZA

3

Jugar cuando el dado de un miembro de rodaje saque *Muerte*

Ese miembro del equipo del rodaje pierde 1 Salud

RESPUESTA
INFUNDIR MIEDO

3

Jugar cuando el oponente juegue una carta de acción

La carta de acción se descarta antes de que tenga efecto

RESPUESTA
DESTRUIR

3

Jugar cuando el oponente juegue una carta de objeto

La carta de objeto se descarta sin que haga efecto alguno

RESPUESTA
NEGARSE A MORIR

3

Jugar cuando el oponente mate a un guerrero

Devuelve el guerrero a tu reserva.

RESPUESTA
NEGOCIACIÓN

3

Jugar cuando el oponente declare un ataque

El ataque no tiene lugar
El oponente roba una carta

RESPUESTA
INTIMIDAR

3

Jugar cuando el oponente exponga a un miembro del rodaje

La habilidad del miembro del equipo de rodaje no tiene efecto.

RESPUESTA
REFUERZOS

0

Jugar después de que el oponente asigne las *Muertes*

En lugar de matar a los guerreros expuestos, mata a los guerreros de la reserva de esas mismas tribus

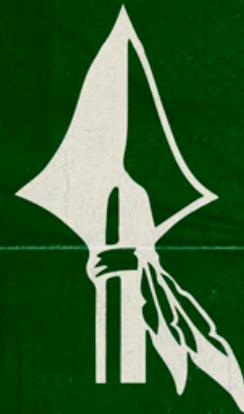
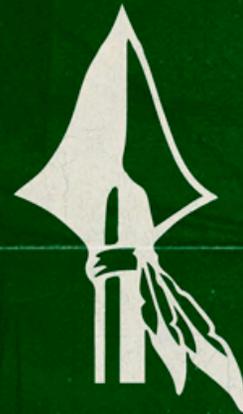
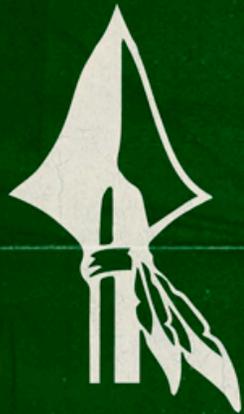
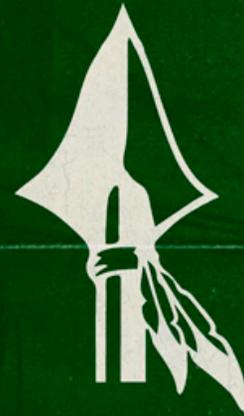
RESPUESTA
DESARMAR

2

Jugar después de que el oponente tire los dados de ataque de un miembro del rodaje

Ignora todos los resultados de *Muerte* de ese miembro.
Ese miembro ignora todas las heridas





RESPUESTA

QUEMAR A LOS MUERTOS



Jugar cuando el oponente declare un ataque

Si el rival obtiene Muertes en la tirada tú eliges qué guerreros mueren

RESPUESTA

GRITO DE GUERRA



Jugar cuando el oponente mate un guerrero

Coge 2 Ira

ENZARZARSE



ACCIÓN - ATAQUE



MATADLOS LENTAMENTE



ACCIÓN - ATAQUE - TRIBAL



1 tribu ataca

Todas las tribus con al menos 1 guerrero vivo, atacan con 1 dado aunque no tengan guerreros expuestos



MÁS AÚN



ACCIÓN - ATAQUE



1 tribu ataca.

Si saca algún Impacto, puede atacar una segunda vez

Resuelve un ataque y después otro

ELLOS O NOSOTROS



ACCIÓN - ATAQUE



1 tribu ataca.

Ignora todas las Huidas



ASAITO



ACCIÓN - ATAQUE



Hasta 2 tribus atacan



EMBESTIDA

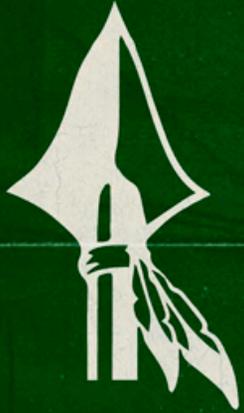
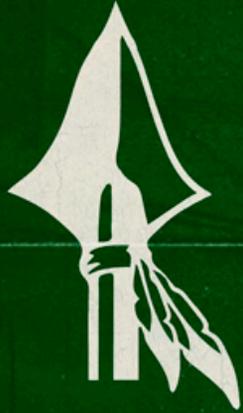
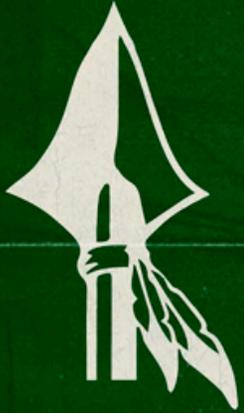
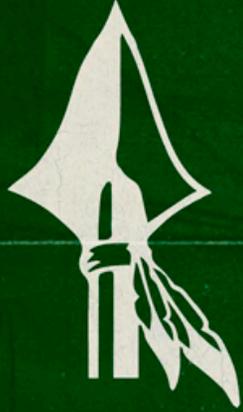
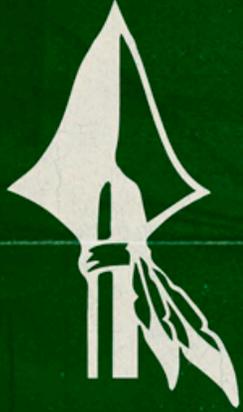


ACCIÓN - ATAQUE



Hasta 3 tribus atacan





ASALTO 
ACCIÓN - ATAQUE



ASALTO 
ACCIÓN - ATAQUE



ASALTO 
ACCIÓN - ATAQUE



ENZARZARSE 
ACCIÓN - ATAQUE



Hasta 2 tribus atacan

Hasta 2 tribus atacan

Hasta 2 tribus atacan

1 tribu ataca

ENZARZARSE 
ACCIÓN - ATAQUE



ENZARZARSE 
ACCIÓN - ATAQUE



ENZARZARSE 
ACCIÓN - ATAQUE



EMBESTIDA 
ACCIÓN - ATAQUE



1 tribu ataca

1 tribu ataca

1 tribu ataca

Hasta 3 tribus atacan





Hasta 3 tribus atacan

Hasta 3 tribus atacan

Todas las tribus atacan

Todas las tribus atacan

