

**GOHADOKEN**

2-6  
ALDANCE  
5  
PODER  
4  
VEL

● Crítico: +1 Velocidad y -2 Poder

**ILUSION DEMONIACA**  
+1 Poder  
Ahora: Gasta hasta 5 vidas y roba otras tantas cartas.

**GOHADOKEN**

2-6  
ALDANCE  
5  
PODER  
4  
VEL

● Crítico: +1 Velocidad y -2 Poder

**ILUSION DEMONIACA**  
+1 Poder  
Ahora: Gasta hasta 5 vidas y roba otras tantas cartas.

**PIQUETE**

2-3  
ALDANCE  
5  
PODER  
3  
VEL  
4  
GUARDIA

Ignora Armadura y Guardia

**DEFENSA**  
+1 Armadura y +3 Guardia

**PIQUETE**

2-3  
ALDANCE  
5  
PODER  
3  
VEL  
4  
GUARDIA

Ignora Armadura y Guardia

**DEFENSA**  
+1 Armadura y +3 Guardia

**GANCHO**

1-2  
ALDANCE  
3  
PODER  
6  
VEL

Después: Retirate 3

**CORRE**  
Avanza hasta 3

**GANCHO**

1-2  
ALDANCE  
3  
PODER  
6  
VEL

Después: Retirate 3

**CORRE**  
Avanza hasta 3

**BLOQUEO**

NA  
ALDANCE  
NA  
PODER  
0  
VEL  
2  
ARM  
3  
GUARDIA

Cuando te impactan, puedes gastar cualquier cantidad de Fuerza para ganar +2 Armadura por cada una.  
Después: Añade esta carta a tu Ki al final del Asalto

**RECHAZAR**  
Nombra una carta. El rival debe revelar su mano y descartar todas las copias de esa carta.

**BLOQUEO**

NA  
ALDANCE  
NA  
PODER  
0  
VEL  
2  
ARM  
3  
GUARDIA

Cuando te impactan, puedes gastar cualquier cantidad de Fuerza para ganar +2 Armadura por cada una.  
Después: Añade esta carta a tu Ki al final del Asalto

**RECHAZAR**  
Nombra una carta. El rival debe revelar su mano y descartar todas las copias de esa carta.

**CONCENTRACION**

1-2  
ALDANCE  
4  
PODER  
1  
VEL  
2  
ARM  
5  
GUARDIA

Los rivales no pueden moverte  
Después: Roba 1 carta

**LEER**  
Nombra una ataque normal, luego Asalto. El rival debe jugar el asalto con esa carta o enseñar la mano si no la tiene.

**CONCENTRACION**

1-2  
ALDANCE  
4  
PODER  
1  
VEL  
2  
ARM  
5  
GUARDIA

Los rivales no pueden moverte  
Después: Roba 1 carta

**LEER**  
Nombra una ataque normal, luego Asalto. El rival debe jugar el asalto con esa carta o enseñar la mano si no la tiene.

**ASALTO**

1  
ALDANCE  
4  
PODER  
5  
VEL

Antes: Acércate 2  
Impacto: Gana Iniciativa (comienzas el siguiente turno)

**PASO ATRAS**  
Retrocede hasta 4

**ASALTO**

1  
ALDANCE  
4  
PODER  
5  
VEL

Antes: Acércate 2  
Impacto: Gana Iniciativa (comienzas el siguiente turno)

**PASO ATRAS**  
Retrocede hasta 4

**AGARRAR**

1  
ALDANCE  
3  
PODER  
7  
VEL

Impacto: Mueve al rival 1 o 2

**FEROZ**  
+2 Poder

**AGARRAR**

1  
ALDANCE  
3  
PODER  
7  
VEL

Impacto: Mueve al rival 1 o 2

**FEROZ**  
+2 Poder

**BARRIDO**

1-3  
ALDANCE  
6  
PODER  
2  
VEL  
6  
GUARDIA

Impacto: El oponente debe descartar una carta al azar.

**LIGERO**  
+2 Velocidad

**BARRIDO**

1-3  
ALDANCE  
6  
PODER  
2  
VEL  
6  
GUARDIA

Impacto: El oponente debe descartar una carta al azar.

**LIGERO**  
+2 Velocidad

**PICADO**

1  
ALDANCE  
5  
PODER  
4  
VEL

Antes: Avanza 3. Si con tu movimiento sobrepasas al rival, su ataque no te impacta

**TECNICO**  
Elige y descarta un potenciador en juego.

**PICADO**

1  
ALDANCE  
5  
PODER  
4  
VEL

Antes: Avanza 3. Si con tu movimiento sobrepasas al rival, su ataque no te impacta

**TECNICO**  
Elige y descarta un potenciador en juego.