

PATADA AEREA

ALCANCE 4
PODER 5
VEL 5

Antes: Avanza 2.
Después: Ataques a Alcance 1 no te Impactan

+ DESLIZAR
Tus ataques normales obtienen "Antes: Avanza 3"
Limpieza: si no has usado un ataque normal, mantén esta carta.

PATADA AEREA

ALCANCE 4
PODER 5
VEL 5

Antes: Avanza 2.
Después: Ataques a Alcance 1 no te Impactan

+ DESLIZAR
Tus ataques normales obtienen "Antes: Avanza 3"
Limpieza: si no has usado un ataque normal, mantén esta carta.

FLECHA EN ESPIRAL

ALCANCE 5
PODER 4
VEL 4

● Crítico: +1 Armadura y +4 Guardia
Antes: Avanza 4

+ PATADA DE EXPULSION
Si el oponente está en Alcance 1, Empuja 3,

FLECHA EN ESPIRAL

ALCANCE 5
PODER 4
VEL 4

● Crítico: +1 Armadura y +4 Guardia
Antes: Avanza 4

+ PATADA DE EXPULSION
Si el oponente está en Alcance 1, Empuja 3,

CUCHILLA REBANADORA

ALCANCE 4
PODER 4
VEL 1

● Crítico: Ataques de Alcance 4 o 5 no te impactan
Antes: Avanza 4
Impacto: Si el oponente está en el borde de la Arena +2 Poder

+ GRAN SALTO
Mueve 3.

CUCHILLA REBANADORA

ALCANCE 4
PODER 4
VEL 1

● Crítico: Ataques de Alcance 4 o 5 no te impactan
Antes: Avanza 4
Impacto: Si el oponente está en el borde de la Arena +2 Poder

+ GRAN SALTO
Mueve 3.

ZUGAIHASATSU

ALCANCE 1-2
PODER 3
VEL 5

● Crítico, Impacto: Gana Iniciativa
Impacto: Si el rival tiene 4+ de Guardia, +2 Poder

+ PODER DEL ODIO
+2 Poder
Impacto: Añade esta carta a tu Ki

ZUGAIHASATSU

ALCANCE 1-2
PODER 3
VEL 5

● Crítico, Impacto: Gana Iniciativa
Impacto: Si el rival tiene 4+ de Guardia, +2 Poder

+ PODER DEL ODIO
+2 Poder
Impacto: Añade esta carta a tu Ki

BALA DE CAÑON

ALCANCE 5
PODER 3
VEL 3

● Crítico: Ignora Guardia
Antes: Avanza 3
Impacto: Empuja 3 y obtén Iniciativa

+ PASO
+2 Velocidad
Al final de tu siguiente turno, añade esta carta a tu Ki.

BALA DE CAÑON

ALCANCE 5
PODER 3
VEL 3

● Crítico: Ignora Guardia
Antes: Avanza 3
Impacto: Empuja 3 y obtén Iniciativa

+ PASO
+2 Velocidad
Al final de tu siguiente turno, añade esta carta a tu Ki.

CAÑON PUNZANTE

ALCANCE 2
PODER 7
VEL 7

Impacto: Empuja o Atrae 3

+ VOLTERETA
Retrocede hasta 4

CAÑON PUNZANTE

ALCANCE 2
PODER 7
VEL 7

Impacto: Empuja o Atrae 3

+ VOLTERETA
Retrocede hasta 4

TATSUMAKI ZANKUKYAKU

ALCANCE 1-2
PODER 4
VEL 4

Antes: Avanza 2
Impacto: Si has movido más allá de tu rival este Asalto, el rival debe descartar una carta al azar.

+ RENCOR
+1 Velocidad
Impacto: Añade esta carta a tu Ki

TATSUMAKI ZANKUKYAKU

ALCANCE 1-2
PODER 4
VEL 4

Antes: Avanza 2
Impacto: Si has movido más allá de tu rival este Asalto, el rival debe descartar una carta al azar.

+ RENCOR
+1 Velocidad
Impacto: Añade esta carta a tu Ki

HYAKKISHU

ALCANCE 4
PODER 4
VEL 4

● Crítico: Ignora Armadura
Antes: Acércate 2
Después: Durante el resto de Asalto, los ataques de alcance 1 no te impactan

+ PRETENSION
Ahora: Asalto. El rival coloca antes su carta (ganas los empates a velocidad)
Después: Añade esta carta a tu Ki

HYAKKISHU

ALCANCE 4
PODER 4
VEL 4

● Crítico: Ignora Armadura
Antes: Acércate 2
Después: Durante el resto de Asalto, los ataques de alcance 1 no te impactan

+ PRETENSION
Ahora: Asalto. El rival coloca antes su carta (ganas los empates a velocidad)
Después: Añade esta carta a tu Ki

GOSHORYUKEN

ALCANCE 3
PODER 7
VEL 7

Antes: Acércate 1
Impacto: Empuja 2

+ ASHURA SENKU
Añade esta carta a tu Ki o mueve 1. Luego, haz otra acción.

GOSHORYUKEN

ALCANCE 3
PODER 7
VEL 7

Antes: Acércate 1
Impacto: Empuja 2

+ ASHURA SENKU
Añade esta carta a tu Ki o mueve 1. Luego, haz otra acción.