

BARRIDO DOBLE

ALCANCE 1
2 PODER
6 VEL

Antes: Avanza 2.
Impacto: Gana Iniciativa (Empieza el siguiente turno)

FUERZA SONICA
+0-1 Alcance
Al final del turno, añade esta carta a tu Ki.

BARRIDO DOBLE

ALCANCE 1
2 PODER
6 VEL

Antes: Avanza 2.
Impacto: Gana Iniciativa (Empieza el siguiente turno)

FUERZA SONICA
+0-1 Alcance
Al final del turno, añade esta carta a tu Ki.

IMPACTO SÓNICO

3-8 ALCANCE
4 PODER
3 VEL
5 GUARDIA

● Crítico: +2 Poder
Despues: Mueve 1 o 2

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

IMPACTO SÓNICO

3-8 ALCANCE
4 PODER
3 VEL
5 GUARDIA

● Crítico: +2 Poder
Despues: Mueve 1 o 2

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

PATADA GIRATORIA INVERSA

1-2 ALCANCE
5 PODER
3 VEL

Ignora Guardia
● Crítico, Impacto: El rival debe descartar 2 cartas al azar.

DEFENSA PATRIA
+1 Armadura y +3 Guardia
Al final del turno, añade esta carta a tu Ki.

PATADA GIRATORIA INVERSA

1-2 ALCANCE
5 PODER
3 VEL

Ignora Guardia
● Crítico, Impacto: El rival debe descartar 2 cartas al azar.

DEFENSA PATRIA
+1 Armadura y +3 Guardia
Al final del turno, añade esta carta a tu Ki.

HADOKEN

3-6 ALCANCE
4 PODER
4 VEL

● Crítico: +2 Poder
Despues: Si impactas, devuelve esta carta a lo alto de tu mazo. Si lo haces, pon la carta superior del descarte en tu Ki

SUBYUGAR
+1 Poder
Ahora: Asalto

HADOKEN

3-6 ALCANCE
4 PODER
4 VEL

● Crítico: +2 Poder
Despues: Si impactas, devuelve esta carta a lo alto de tu mazo. Si lo haces, pon la carta superior del descarte en tu Ki

SUBYUGAR
+1 Poder
Ahora: Asalto

PUÑETAZO EN GIRO

1-2 ALCANCE
5 PODER
4 VEL

● Crítico: +2 Poder
Impacto: Mueve 1. El rival debe descartar una carta al azar

GIRO
Acércate 2. Si no estas en alcance tras esto, puedes hacer otra acción

PUÑETAZO EN GIRO

1-2 ALCANCE
5 PODER
4 VEL

● Crítico: +2 Poder
Impacto: Mueve 1. El rival debe descartar una carta al azar

GIRO
Acércate 2. Si no estas en alcance tras esto, puedes hacer otra acción

PATADA RELÁMPAGO

1-2 ALCANCE
4 PODER
3 VEL
1 ARM
4 GUARDIA

● Crítico: +2 Poder
Impacto: Empuja 1
Despues: Mueve 1

PACIENCIA
+2 Poder
Al final de tu siguiente turno, añade esta carta a tu Ki.

PATADA RELÁMPAGO

1-2 ALCANCE
4 PODER
3 VEL
1 ARM
4 GUARDIA

● Crítico: +2 Poder
Impacto: Empuja 1
Despues: Mueve 1

PACIENCIA
+2 Poder
Al final de tu siguiente turno, añade esta carta a tu Ki.

PATADA HACHA

1 ALCANCE
5 PODER
4 VEL

● Crítico: +2 Velocidad
Ignora Armadura
Antes: Acércate 1

CARGA DE KI
Añade esta carta a tu Ki

PATADA HACHA

1 ALCANCE
5 PODER
4 VEL

● Crítico: +2 Velocidad
Ignora Armadura
Antes: Acércate 1

CARGA DE KI
Añade esta carta a tu Ki

RODILLAZO BRUTAL

1-2 ALCANCE
5 PODER
2 VEL
5 GUARDIA

+0-1 Alcance si has iniciado el Asalto
● Crítico, Antes: Acércate 2

COMBO PERSONALIZADO
Ahora: Roba 2 cartas
Impacto: Gana Iniciativa (empiezas el siguiente turno)

RODILLAZO BRUTAL

1-2 ALCANCE
5 PODER
2 VEL
5 GUARDIA

+0-1 Alcance si has iniciado el Asalto
● Crítico, Antes: Acércate 2

COMBO PERSONALIZADO
Ahora: Roba 2 cartas
Impacto: Gana Iniciativa (empiezas el siguiente turno)

SHORYUKEN

1 ALCANCE
4 PODER
5 VEL
4 GUARDIA

+2 Velocidad si has iniciado este Asalto
● Crítico, Antes: Acércate 1

PASION ARDIENTE
+1 Velocidad
Ahora: Roba una carta

SHORYUKEN

1 ALCANCE
4 PODER
5 VEL
4 GUARDIA

+2 Velocidad si has iniciado este Asalto
● Crítico, Antes: Acércate 1

PASION ARDIENTE
+1 Velocidad
Ahora: Roba una carta