

TATSUMAKI SENPUKYAKU

ALCANCE 1-2
5 PODER
3 VEL



Antes: Avanza 2
Impacto: Si has movido sobrepasando al rival en este asalto, Ignora Guardia

PATADA RAPIDA
+1 Velocidad
Ahora: Asalto

TATSUMAKI SENPUKYAKU

ALCANCE 1-2
5 PODER
3 VEL



Antes: Avanza 2
Impacto: Si has movido sobrepasando al rival en este asalto, Ignora Guardia

PATADA RAPIDA
+1 Velocidad
Ahora: Asalto

APLASTACABEZAS

ALCANCE 2-3
5 PODER
5 VEL



● Crítico: +1 Poder y +1 Velocidad
Después: Acércate 2. Si el rival queda aturdido, Empuja o Atrae hasta 2

IMPARABLE
Inmune a Aturdimiento
Tus ataques son ● Críticos.

APLASTACABEZAS

ALCANCE 2-3
5 PODER
5 VEL



● Crítico: +1 Poder y +1 Velocidad
Después: Acércate 2. Si el rival queda aturdido, Empuja o Atrae hasta 2

IMPARABLE
Inmune a Aturdimiento
Tus ataques son ● Críticos.

PATADA DESLIZANTE

ALCANCE 1
4 PODER
5 VEL
3 GUARDIA



Antes: Acércate 2
● Crítico, Impacto: +2 Poder y Empuja 2.

REPLIEGUE VELOZ
Retrocede 2. Si estás a Alcance 3, realiza otra acción.

PATADA DESLIZANTE

ALCANCE 1
4 PODER
5 VEL
3 GUARDIA



Antes: Acércate 2
● Crítico, Impacto: +2 Poder y Empuja 2.

REPLIEGUE VELOZ
Retrocede 2. Si estás a Alcance 3, realiza otra acción.

TRITURADORA PSÍQUICA

ALCANCE 1-2
4 PODER
4 VEL



Antes: Avanza 3
● Crítico, Impacto: Avanza o retrocede 3, luego roba una carta

PSICOPODER
+1 Poder por cada carta en tu Ki hasta un máximo de +5.

TRITURADORA PSÍQUICA

ALCANCE 1-2
4 PODER
4 VEL



Antes: Avanza 3
● Crítico, Impacto: Avanza o retrocede 3, luego roba una carta

PSICOPODER
+1 Poder por cada carta en tu Ki hasta un máximo de +5.

SALTO MORTAL EN PICADO

ALCANCE 1
4 PODER
4 VEL



● Crítico: +1 Poder y +6 Guardia, e Ignora Armadura
Antes: Avanza 1 o 2
Impacto: Empuja 2

INTELIGENCIA SHADALOO
Nombra una carta. El rival debe descartarla o mostrar su mano si no la tiene. Si descarta, Asalto.

SALTO MORTAL EN PICADO

ALCANCE 1
4 PODER
4 VEL



● Crítico: +1 Poder y +6 Guardia, e Ignora Armadura
Antes: Avanza 1 o 2
Impacto: Empuja 2

INTELIGENCIA SHADALOO
Nombra una carta. El rival debe descartarla o mostrar su mano si no la tiene. Si descarta, Asalto.

REVÉS DEMONIACO

ALCANCE 1-2
5 PODER
5 VEL



● Crítico, Impacto: Avanza o Retrocede 3
Después: Retrocede hasta 2

CREDITOS BISON
Si el rival tiene más cartas en la mano que tú, roba 3 cartas. Añade esta carta a tu Ki

REVÉS DEMONIACO

ALCANCE 1-2
5 PODER
5 VEL



● Crítico, Impacto: Avanza o Retrocede 3
Después: Retrocede hasta 2

CREDITOS BISON
Si el rival tiene más cartas en la mano que tú, roba 3 cartas. Añade esta carta a tu Ki

HADOKEN

ALCANCE 3-6
4 PODER
4 VEL



● Crítico: +2 Velocidad
Después: Si impactas, puedes devolver esta carta a la parte superior de tu mazo. Si lo haces, pon la carta superior de tu descarte en tu Ki.

DEFENSIVO
+2 Poder y +1 Armadura

HADOKEN

ALCANCE 3-6
4 PODER
4 VEL



● Crítico: +2 Velocidad
Después: Si impactas, puedes devolver esta carta a la parte superior de tu mazo. Si lo haces, pon la carta superior de tu descarte en tu Ki.

DEFENSIVO
+2 Poder y +1 Armadura

PATADA DE BURRO

ALCANCE 1-2
6 PODER
4 VEL
4 GUARDIA



Impacto: Empuja 2 y gana Iniciativa (empiezas el siguiente turno)

CARGA DE KI
Añade esta carta a tu Ki.

PATADA DE BURRO

ALCANCE 1-2
6 PODER
4 VEL
4 GUARDIA



Impacto: Empuja 2 y gana Iniciativa (empiezas el siguiente turno)

CARGA DE KI
Añade esta carta a tu Ki.

PUÑETAZO DE UNA PULGADA

ALCANCE 1
5 PODER
3 VEL
6 GUARDIA



● Crítico: +2 Armadura
Ignora Armadura
Impacto: Empuja 3

PASO RAPIDO
Mueve 1. Haz otra acción.

PUÑETAZO DE UNA PULGADA

ALCANCE 1
5 PODER
3 VEL
6 GUARDIA



● Crítico: +2 Armadura
Ignora Armadura
Impacto: Empuja 3

PASO RAPIDO
Mueve 1. Haz otra acción.