

SHORYUKEN

ALCANCE 1
 PODER 4
 VEL 5

+2 Velocidad si el rival ha iniciado el Asalto
 ● Crítico, Antes: Acércate 1

SUSPENDIDO
 Ignora Armadura, Ahora: Asalto
 Impacto: Añade este potenciador a tu Ki

SHORYUKEN

ALCANCE 1
 PODER 4
 VEL 5

+2 Velocidad si el rival ha iniciado el Asalto
 ● Crítico, Antes: Acércate 1

SUSPENDIDO
 Ignora Armadura, Ahora: Asalto
 Impacto: Añade este potenciador a tu Ki

TATSUMAKI SENPUKYAKU

ALCANCE 1-2
 PODER 5
 VEL 3
 GUARDIA 4

Antes: Avance 2
 Impacto: Si has movido pasando a tu rival durante este Asalto, ganas Iniciativa (comienzas el siguiente turno)

VELOZ
 +2 Poder y +4 Velocidad

TATSUMAKI SENPUKYAKU

ALCANCE 1-2
 PODER 5
 VEL 3
 GUARDIA 4

Antes: Avance 2
 Impacto: Si has movido pasando a tu rival durante este Asalto, ganas Iniciativa (comienzas el siguiente turno)

VELOZ
 +2 Poder y +4 Velocidad

DISPARO DEL TIGRE

ALCANCE 3-8
 PODER 5
 VEL 2
 GUARDIA 5

● Crítico, Impacto: +1 Poder y roba 1 carta
 Impacto: Empuja 1
 Después: Si impactas, devuelve esta carta a la parte superior de tu mazo. Si lo haces, pon la carta superior del descarte en tu Ki.

RETROCESO RAPIDO
 Retrocede 2
 Si estas a alcance 3, haz otra acción.

DISPARO DEL TIGRE

ALCANCE 3-8
 PODER 5
 VEL 2
 GUARDIA 5

● Crítico, Impacto: +1 Poder y roba 1 carta
 Impacto: Empuja 1
 Después: Si impactas, devuelve esta carta a la parte superior de tu mazo. Si lo haces, pon la carta superior del descarte en tu Ki.

RETROCESO RAPIDO
 Retrocede 2
 Si estas a alcance 3, haz otra acción.

RODILLAZO DEL TIGRE

ALCANCE 1
 PODER 5
 VEL 3
 GUARDIA 4

Antes: Acércate 2
 Impacto: Gana Iniciativa
 ● Crítico, Después: Si el oponente queda aturdido, empuja 3.

DESPECHO
 Si el oponente esta a alcance 1, debe descartar 2 cartas aleatorias. Después, Asalto.

RODILLAZO DEL TIGRE

ALCANCE 1
 PODER 5
 VEL 3
 GUARDIA 4

Antes: Acércate 2
 Impacto: Gana Iniciativa
 ● Crítico, Después: Si el oponente queda aturdido, empuja 3.

DESPECHO
 Si el oponente esta a alcance 1, debe descartar 2 cartas aleatorias. Después, Asalto.

RAYO DEL TIGRE

ALCANCE 2-5
 PODER 3
 VEL 4

● Crítico, Impacto: Roba 1 carta, luego el oponente descarta una carta.
 Impacto: Empuja 1. Pon la carta superior de tu descarte en tu Ki. Roba 1 carta

ALCANCE
 +0-1 Alcance
 Ahora: Asalto

RAYO DEL TIGRE

ALCANCE 2-5
 PODER 3
 VEL 4

● Crítico, Impacto: Roba 1 carta, luego el oponente descarta una carta.
 Impacto: Empuja 1. Pon la carta superior de tu descarte en tu Ki. Roba 1 carta

ALCANCE
 +0-1 Alcance
 Ahora: Asalto

PATADA BAJA

ALCANCE 1-2
 PODER 2
 VEL 5

● Crítico: Ignora Guardia
 Antes: Acércate 1

CARGA FURIOSA
 Si tu siguiente ataque es "Uppercut del tigre" tiene: +2 Poder, +2 Guardia +4 Velocidad y es ● Crítico

PATADA BAJA

ALCANCE 1-2
 PODER 2
 VEL 5

● Crítico: Ignora Guardia
 Antes: Acércate 1

CARGA FURIOSA
 Si tu siguiente ataque es "Uppercut del tigre" tiene: +2 Poder, +2 Guardia +4 Velocidad y es ● Crítico

UPPERCUT DEL TIGRE

ALCANCE 1
 PODER 4
 VEL 4
 ARM 3
 GUARDIA 3

Antes: Acércate 1
 ● Crítico, Impacto: Empuja 2
 Después: Pierde toda la armadura.

TERRORIFICO
 Si el oponente esta a alcance 1, debe descartar 2 cartas aleatorias. Después, Asalto.

UPPERCUT DEL TIGRE

ALCANCE 1
 PODER 4
 VEL 4
 ARM 3
 GUARDIA 3

Antes: Acércate 1
 ● Crítico, Impacto: Empuja 2
 Después: Pierde toda la armadura.

TERRORIFICO
 Si el oponente esta a alcance 1, debe descartar 2 cartas aleatorias. Después, Asalto.

ABALANZARSE

ALCANCE 1-2
 PODER 5
 VEL 2
 GUARDIA 4

● Crítico: +2 Armadura
 Antes: Acércate 2
 Impacto: El rival debe descartar una carta al azar.

PASO DE BAILE
 Retírate hasta 2, luego Asalto.

ABALANZARSE

ALCANCE 1-2
 PODER 5
 VEL 2
 GUARDIA 4

● Crítico: +2 Armadura
 Antes: Acércate 2
 Impacto: El rival debe descartar una carta al azar.

PASO DE BAILE
 Retírate hasta 2, luego Asalto.

ATAQUE VOLADOR

ALCANCE 1-2
 PODER 5
 VEL 3

● Crítico: +2 Poder
 Antes: Avanza tan lejos como puedas, luego, Acércate 1.

SALTO DE MURO
 Avanza tan lejos como puedas

ATAQUE VOLADOR

ALCANCE 1-2
 PODER 5
 VEL 3

● Crítico: +2 Poder
 Antes: Avanza tan lejos como puedas, luego, Acércate 1.

SALTO DE MURO
 Avanza tan lejos como puedas