

BOMBA VOLADORA

ALCANCE 6
PODER 2
VEL 1

● Crítico: Inmune al aturdimiento.
Después: Acércate 2

INTIMIDAR

0 Di un Alcance. El rival debe descartar una carta que incluya ese alcance o enseñar su mano si no la tiene.

BOMBA VOLADORA

ALCANCE 6
PODER 2
VEL 1

● Crítico: Inmune al aturdimiento.
Después: Acércate 2

INTIMIDAR

0 Di un Alcance. El rival debe descartar una carta que incluya ese alcance o enseñar su mano si no la tiene.

PATADA ARDIENTE

ALCANCE 2-3
PODER 4
VEL 5

● Crítico, Impacto: Gana Iniciativa y el rival obtiene **-2 Poder**
Después: Acércate 1

ARDIENTE

0 +1 Poder e Ignora Armadura

PATADA ARDIENTE

ALCANCE 2-3
PODER 4
VEL 5

● Crítico, Impacto: Gana Iniciativa y el rival obtiene **-2 Poder**
Después: Acércate 1

ARDIENTE

0 +1 Poder e Ignora Armadura

NUDILLOS DE TRUENO

ALCANCE 3
PODER 5
VEL 1

● Crítico: Ignora Guardia
Antes: Acércate 1

ELECTRIFICANTE

0 Impacto: Gasta hasta 4 de Fuerza para ganar **+1 Poder** por cada una.

NUDILLOS DE TRUENO

ALCANCE 3
PODER 5
VEL 1

● Crítico: Ignora Guardia
Antes: Acércate 1

ELECTRIFICANTE

0 Impacto: Gasta hasta 4 de Fuerza para ganar **+1 Poder** por cada una.

COMBINACION DE EMERGENCIA

ALCANCE 2-3
PODER 3
VEL 5

Antes: Si tienes un potenciador permanente en juego **+2 Poder**

ARMAS OCULTAS

1 Roba 2 cartas. Añade esta carta a tu Ki.

COMBINACION DE EMERGENCIA

ALCANCE 2-3
PODER 3
VEL 5

Antes: Si tienes un potenciador permanente en juego **+2 Poder**

ARMAS OCULTAS

1 Roba 2 cartas. Añade esta carta a tu Ki.

ELECTROSHOCK

ALCANCE 1
PODER 4
VEL 4

● Crítico, Impacto: Roba 3 cartas
Impacto: Gasta hasta 4 de Fuerza y gana **+1 Poder** por cada una.

TRAMPOSA

0 Busca en tu descarte un potenciador permanente. Puedes jugarlo pagando todos los costes.

ELECTROSHOCK

ALCANCE 1
PODER 4
VEL 4

● Crítico, Impacto: Roba 3 cartas
Impacto: Gasta hasta 4 de Fuerza y gana **+1 Poder** por cada una.

TRAMPOSA

0 Busca en tu descarte un potenciador permanente. Puedes jugarlo pagando todos los costes.

MARTILLO SISMICO

ALCANCE 2-5
PODER 5
VEL 1

● Crítico: **+3 Velocidad**
Después: Mueve hasta 2

ESTALLANDO

1 +2 Poder y +5 Guardia

MARTILLO SISMICO

ALCANCE 2-5
PODER 5
VEL 1

● Crítico: **+3 Velocidad**
Después: Mueve hasta 2

ESTALLANDO

1 +2 Poder y +5 Guardia

TERROR ESCARLATA

ALCANCE 3
PODER 3
VEL 2

● Crítico: **+2 Velocidad**
Antes: Acércate 2

REPELER EN SALTO

2 Si estás en el borde de la arena, muévete a cualquier lugar y Asalto. Gana tus habilidades de Poder y Velocidad en este Asalto

TERROR ESCARLATA

ALCANCE 3
PODER 3
VEL 2

● Crítico: **+2 Velocidad**
Antes: Acércate 2

REPELER EN SALTO

2 Si estás en el borde de la arena, muévete a cualquier lugar y Asalto. Gana tus habilidades de Poder y Velocidad en este Asalto

GARRA DE LAS NUBES

ALCANCE 4
PODER 3
VEL 3

● Crítico: **+2 Poder**
Antes: Acércate 3

RECUPERAR

1 Mueve 3. Si sobrepasas al rival, pon un potenciador permanente del descarte en juego.

GARRA DE LAS NUBES

ALCANCE 4
PODER 3
VEL 3

● Crítico: **+2 Poder**
Antes: Acércate 3

RECUPERAR

1 Mueve 3. Si sobrepasas al rival, pon un potenciador permanente del descarte en juego.

CENTELLA RODANTE

ALCANCE 3
PODER 2
VEL 2

+2 Velocidad por cada espacio entre tú y el rival.
Antes: Acércate 5
Impacto: Empuja 3

GRAN SALTO

0 Mueve 3. Si mueves más allá del rival con este movimiento, añade esta carta a tu Ki.

CENTELLA RODANTE

ALCANCE 3
PODER 2
VEL 2

+2 Velocidad por cada espacio entre tú y el rival.
Antes: Acércate 5
Impacto: Empuja 3

GRAN SALTO

0 Mueve 3. Si mueves más allá del rival con este movimiento, añade esta carta a tu Ki.