2 DESTRUCCIÓN DEL TIGRE

ALCANCE 7
PODER 5
VEL 5

Antes: Avance 3

MASIVO

+0-1 Alcance
+2 Armadura
+2 Guardia

2 DESTRUCCIÓN DEL TIGRE

ALCANCE 7
PODER 5
VEL 5

Antes: Avance 3

MASIVO

+0-1 Alcance
+2 Armadura
+2 Guardia

3 GARRA SANGRIENTA

1-2 ALCANCE
7 PODER
4 VEL

Antes: Si hay 3+ espacios detrás del rival, **+3 Poder**
Impacto: Mueve hasta 8

GARRA

+0-1 Alcance y ataques Críticos
Limpieza: Si no estas aturdido, puedes gastar 1 Fuerza para mantener esta carta.

3 GARRA SANGRIENTA

1-2 ALCANCE
7 PODER
4 VEL

Antes: Si hay 3+ espacios detrás del rival, **+3 Poder**
Impacto: Mueve hasta 8

GARRA

+0-1 Alcance y ataques Críticos
Limpieza: Si no estas aturdido, puedes gastar 1 Fuerza para mantener esta carta.

3 GARRA MAGNIFICA

1-2 ALCANCE
7 PODER
4 VEL

Antes: Acércate 3
Impacto: El rival descarta 3 cartas al azar

MASCARA

+1 Poder y +1 Armadura
Limpieza: Si no estas aturdido, puedes gastar 1 Fuerza para mantener esta carta.

3 GARRA MAGNIFICA

1-2 ALCANCE
7 PODER
4 VEL

Antes: Acércate 3
Impacto: El rival descarta 3 cartas al azar

MASCARA

+1 Poder y +1 Armadura
Limpieza: Si no estas aturdido, puedes gastar 1 Fuerza para mantener esta carta.

3 TORMENTA SIBERIANA

ALCANCE 8
PODER 2
VEL 2

6 GUARDIA

Los rivales no pueden sobrepasarte (en su lugar se paran frente a ti)
Antes: Acércate 1
Impacto: Roba 2 cartas

INTERVENIR

Avanza 1 y roba 3 cartas

3 TORMENTA SIBERIANA

ALCANCE 8
PODER 2
VEL 2

6 GUARDIA

Los rivales no pueden sobrepasarte (en su lugar se paran frente a ti)
Antes: Acércate 1
Impacto: Roba 2 cartas

INTERVENIR

Avanza 1 y roba 3 cartas

4 HORA DE EXPLOTAR

1-2 ALCANCE
10 PODER
2 VEL

Inmune a Aturdimiento
Si no tienes potenciadores permanentes en juego, este ataque no te Impacta

EXOESQUELETO

+3 Armadura y +1 Guardia

4 HORA DE EXPLOTAR

1-2 ALCANCE
10 PODER
2 VEL

Inmune a Aturdimiento
Si no tienes potenciadores permanentes en juego, este ataque no te Impacta

EXOESQUELETO

+3 Armadura y +1 Guardia

3 DANZA ARDIENTE

1-3 ALCANCE
5 PODER
5 VEL

Ignora Armadura
Impacto: Empuja 8
Después: Acércate 8

CON ESTILO

El rival obtiene **+3 Poder**
Ahora: Roba 3 cartas. Haz otro turno

3 DANZA ARDIENTE

1-3 ALCANCE
5 PODER
5 VEL

Ignora Armadura
Impacto: Empuja 8
Después: Acércate 8

CON ESTILO

El rival obtiene **+3 Poder**
Ahora: Roba 3 cartas. Haz otro turno

4 ULTRADESTRUCTOR ATÓMICO

ALCANCE 11
PODER 5
VEL 5

Impacto: Tú y el rival descartais todas las cartas

SUPER ARMADURA

+1 Poder e inmune a Aturdimiento
Después: Si eres impactado este Asalto, añade esta carta a tu Ki

4 ULTRADESTRUCTOR ATÓMICO

ALCANCE 11
PODER 5
VEL 5

Impacto: Tú y el rival descartais todas las cartas

SUPER ARMADURA

+1 Poder e inmune a Aturdimiento
Después: Si eres impactado este Asalto, añade esta carta a tu Ki

REGLAS

La primera vez que necesites robar y no puedas, puedes rebarajar tu descarte. Si pasa esto una segunda vez, pierdes la partida.

Un Ataque EX tiene **+1 Poder**, **+1 Armadura**, **+1 Velocidad** y **+2 Guardia**

Tu mano máxima es de 7: Descarta todo el exceso tras robar al final del turno.

Puedes hacer un Ultra Ataque por 2 Fuerza (S).

El Descarte mantiene el orden, pero puede ser consultado por cualquier jugador

Cuando se declara un Asalto, el Atacante gana los empates de velocidad y prepara su ataque antes que el defensor. Los jugadores pueden gastar un Ki para hacer su ataque Crítico.

Si robas un Ultra Ataque como Movimiento Instintivo, puedes robar de nuevo o jugarlo.

Al Mover, si no puedes completar toda la distancia, mueve tanto como te sea posible.

REGLAS

La primera vez que necesites robar y no puedas, puedes rebarajar tu descarte. Si pasa esto una segunda vez, pierdes la partida.

Un Ataque EX tiene **+1 Poder**, **+1 Armadura**, **+1 Velocidad** y **+2 Guardia**

Tu mano máxima es de 7: Descarta todo el exceso tras robar al final del turno.

Puedes hacer un Ultra Ataque por 2 Fuerza (S).

El Descarte mantiene el orden, pero puede ser consultado por cualquier jugador

Cuando se declara un Asalto, el Atacante gana los empates de velocidad y prepara su ataque antes que el defensor. Los jugadores pueden gastar un Ki para hacer su ataque Crítico.

Si robas un Ultra Ataque como Movimiento Instintivo, puedes robar de nuevo o jugarlo.

Al Mover, si no puedes completar toda la distancia, mueve tanto como te sea posible.

ACCIONES

Haz una Acción. Luego Roba 1 Carta

Preparar: Roba 1 carta (también al final del turno)

Mover: Paga 1 Fuerza por espacio. Paga 1 Fuerza extra si intercambias las posiciones.

Potenciador: Paga Fuerza para usar el efecto. Cartas con **+** permanecen en juego hasta el final del Asalto

Cambiar Cartas: Gasta cualquier cantidad de Fuerza para robar otras tantas cartas.

Rebarajar: UNA vez por partida, baraja tu pila de descarte para formar un nuevo mazo.

Mejorar: Paga Ki para dar la vuelta a tu carta de personaje y ganar tu poder mejorado.

Asalto: Usa una Carta Sencilla, un EX (dos cartas iguales y ganar +1 Poder, Velocidad, Guardia y Armadura) o Movimiento Instintivo (mazo).

Si Asaltas (como sea) no robas despues

ACCIONES

Haz una Acción. Luego Roba 1 Carta

Preparar: Roba 1 carta (también al final del turno)

Mover: Paga 1 Fuerza por espacio. Paga 1 Fuerza extra si intercambias las posiciones.

Potenciador: Paga Fuerza para usar el efecto. Cartas con **+** permanecen en juego hasta el final del Asalto

Cambiar Cartas: Gasta cualquier cantidad de Fuerza para robar otras tantas cartas.

Rebarajar: UNA vez por partida, baraja tu pila de descarte para formar un nuevo mazo.

Mejorar: Paga Ki para dar la vuelta a tu carta de personaje y ganar tu poder mejorado.

Asalto: Usa una Carta Sencilla, un EX (dos cartas iguales y ganar +1 Poder, Velocidad, Guardia y Armadura) o Movimiento Instintivo (mazo).

Si Asaltas (como sea) no robas despues