

Resguardar

Cura a otro héroe una cantidad de HP igual al maná del invocador más 2.

Roto por la batalla, Brylvar se tropezó con un buen escondite donde descansar y recuperar sus fuerzas para volver a luchar una vez más.

Sustentar

Cura al héroe objetivo 3HP.

Toda vida en Grialth prevalece por la voluntad de Freyhel

Renacer Glacial

Cura a cada héroe aliado 3HP. Luego, si Freyhel está Δ mutada, cura a cada héroe enemigo de su LoS 3HP.

"Yo soy Freyhel, amada Reina de la Vida y temida Señora de lo Marchito. Todo en estas tierras me pertenece y cede ante mi poder." -Freyhel.

Resguardar

Cura a otro héroe una cantidad de HP igual al maná del invocador más 2.

Roto por la batalla, Brylvar se tropezó con un buen escondite donde descansar y recuperar sus fuerzas para volver a luchar una vez más.

Terreno Desconocido

Aplica \blacktriangleright rapidez al invocador. Luego aplica \bullet lentitud a un héroe enemigo que se encuentre en hasta 3 hexágonos de distancia.

"Al igual que tiempo atrás la tierra se congela para detener a nuestros enemigos" -Astryda

Grito de Batalla

Coloca a cada héroe enemigo en LoS de Brylvar adyacente a él. Luego, si Brylvar está Δ mutado, aplica \bullet lentitud y ∇ desarmar a todos los enemigos adyacentes a él.

"¡Venid a mí! ¡destruiré vuestras armas y romperé cada uno de vuestros huesos!" -Brylvar.

Resguardar

Cura a otro héroe una cantidad de HP igual al maná del invocador más 2.

Roto por la batalla, Brylvar se tropezó con un buen escondite donde descansar y recuperar sus fuerzas para volver a luchar una vez más.

Terreno Desconocido

Aplica \blacktriangleright rapidez al invocador. Luego aplica \bullet lentitud a un héroe enemigo que se encuentre en hasta 3 hexágonos de distancia.

"Al igual que tiempo atrás la tierra se congela para detener a nuestros enemigos" -Astryda

Baile del Depredador

Mueve a Shyllavi 3 hexágonos. Luego haz 2 \blacksquare daño a un enemigo adyacente. Si Shyllavi está Δ mutado puedes repetir ambos efectos una vez adicional.

Encantamiento

Elimina 1 estado del héroe objetivo. Si es un enemigo, puedes aplicar ese estado al invocador.

Una sensación cálida impregnaba su alma, mientras una voz dominante le susurraba hermosas mentiras al oído.

Terreno Desconocido

Aplica \blacktriangleright rapidez al invocador. Luego aplica \bullet lentitud a un héroe enemigo que se encuentre en hasta 3 hexágonos de distancia.

"Al igual que tiempo atrás la tierra se congela para detener a nuestros enemigos" -Astryda

Vitalidad Salvaje

Elimina cualquier estado de Gulbjarn y curale hasta el máximo de su HP. Luego, si Gulbjarn está Δ mutado, empuja a cada héroe enemigo adyacente 2 hexágonos.

Encantamiento

Elimina 1 estado del héroe objetivo. Si es un enemigo, puedes aplicar ese estado al invocador.

Una sensación cálida impregnaba su alma, mientras una voz dominante le susurraba hermosas mentiras al oído.

A través de los Ojos

Aplica ∇ desarmar a un héroe enemigo adyacente.

A veces la caza requiere que la presa sufra una lenta agonía.

Tormenta de Plumas

Coloca a Corjof en cualquier lugar del tablero de juego. Luego, si Corjof está Δ mutado haz 3 \blacksquare daños y ∇ desarma a un héroe enemigo adyacente.

Encantamiento

Elimina 1 estado del héroe objetivo. Si es un enemigo, puedes aplicar ese estado al invocador.

Una sensación cálida impregnaba su alma, mientras una voz dominante le susurraba hermosas mentiras al oído.

A través de los Ojos

Aplica ∇ desarmar a un héroe enemigo adyacente.

A veces la caza requiere que la presa sufra una lenta agonía.

Abismo

Elige un hexágono a hasta 2 de distancia. Aparta a todos los héroes adyacentes a él 1 hexágono.

"El mundo caza con nosotros y pasa nuestra hambre. Somos hijos de Grialth y luchamos por nuestro hogar." -Gulbjarn.

Sustentar

Cura al héroe objetivo 3HP.

Toda vida en Grialth prevalece por la voluntad de Freyhel

A través de los Ojos

Aplica ∇ desarmar a un héroe enemigo adyacente.

A veces la caza requiere que la presa sufra una lenta agonía.

Abismo

Elige un hexágono a hasta 2 de distancia. Aparta a todos los héroes adyacentes a él 1 hexágono.

"El mundo caza con nosotros y pasa nuestra hambre. Somos hijos de Grialth y luchamos por nuestro hogar." -Gulbjarn.

Sustentar

Cura al héroe objetivo 3HP.

Toda vida en Grialth prevalece por la voluntad de Freyhel

Canción de Sirena

Agota la carta de un héroe enemigo.

Los Skalds tienen canciones sobre esclavos que caminan absortos hacia el mar helado y no se detienen, hasta ahogarse buscando a la sirena.

Abismo

Elige un hexágono a hasta 2 de distancia. Aparta a todos los héroes adyacentes a él 1 hexágono.

"El mundo caza con nosotros y pasa nuestra hambre. Somos hijos de Grialth y luchamos por nuestro hogar." -Gulbjarn.

Abismo

Elige un hexágono a hasta 2 de distancia.
Aparta a todos los héroes adyacentes a
él 1 hexágono.

"El mundo caza con nosotros y pasa nuestra hambre.
Somos hijos de Grialth y luchamos por nuestro hogar."
-Gulbjarn.

Reclamo de la Naturaleza

Roba 3 cartas de poder.

"Mis dominios aumentan y mi poder lo sigue, inexorable
e insondable." -Astryda

Presencia

El invocador contribuye con 1 extra
para el control de área este turno.

"Golpead los tambores.
Quiero que sepan que estoy aquí." -Gulbjarn

Abismo

Elige un hexágono a hasta 2 de distancia.
Aparta a todos los héroes adyacentes a
él 1 hexágono.

"El mundo caza con nosotros y pasa nuestra hambre.
Somos hijos de Grialth y luchamos por nuestro hogar."
-Gulbjarn.

Cegado por la Nieve

Aplica \desarmar a cada héroe
enemigo impactado.



"La gran manada deambula por la nieve, convirtiendo
todo en blancura impenetrable."

Pisotear

Mueve un marcador de control enemigo
adyacente 1 hexágono si no tiene
esbirros enemigos adyacentes.

"¡Yetnar! Nada puede detenernos ahora." -Brylvar

Abismo

Elige un hexágono a hasta 2 de distancia.
Aparta a todos los héroes adyacentes a
él 1 hexágono.

"El mundo caza con nosotros y pasa nuestra hambre.
Somos hijos de Grialth y luchamos por nuestro hogar."
-Gulbjarn.

Cegado por la Nieve

Aplica \desarmar a cada héroe
enemigo impactado.



"La gran manada deambula por la nieve, convirtiendo
todo en blancura impenetrable."

Pisotear

Mueve un marcador de control enemigo
adyacente 1 hexágono si no tiene
esbirros enemigos adyacentes.

"¡Yetnar! Nada puede detenernos ahora." -Brylvar

Muro de Hielo

No puede ser objetivo de ataques
de otros héroes.

"Tu hogar está entre la nieve y los árboles cubiertos de
blanco, ello te librará del mal." -Leyendas del Invierno.

Cegado por la Nieve

Aplica \desarmar a cada héroe
enemigo impactado.



"La gran manada deambula por la nieve, convirtiendo
todo en blancura impenetrable."

Pisotear

Mueve un marcador de control enemigo
adyacente 1 hexágono si no tiene
esbirros enemigos adyacentes.

"¡Yetnar! Nada puede detenernos ahora." -Brylvar

Muro de Hielo

No puede ser objetivo de ataques
de otros héroes.

"Tu hogar está entre la nieve y los árboles cubiertos de
blanco, ello te librará del mal." -Leyendas del Invierno.

Embrujar

Mata a un esbirro enemigo adyacente.
Engendra un nuevo esbirro aliado.

"La actitud al mando puede manifestarse
de formas misteriosas." -Astryda

La Fuerza de la Manada

Haz daño al héroe enemigo igual al
número de esbirros en su LoS (cuentan
tanto enemigos como aliados).

"Sus esbirros se encogieran ante nuestro poder. No se
atreverán a atacarnos." -Akimo

Muro de Hielo

No puede ser objetivo de ataques
de otros héroes.

"Tu hogar está entre la nieve y los árboles cubiertos de
blanco, ello te librará del mal." -Leyendas del Invierno.

Embrujar

Mata a un esbirro enemigo adyacente.
Engendra un nuevo esbirro aliado.

"La actitud al mando puede manifestarse
de formas misteriosas." -Astryda

La Fuerza de la Manada

Haz daño al héroe enemigo igual al
número de esbirros en su LoS (cuentan
tanto enemigos como aliados).

"Sus esbirros se encogieran ante nuestro poder. No se
atreverán a atacarnos." -Akimo

Reclamo de la Naturaleza

Roba 3 cartas de poder.

"Mis dominios aumentan y mi poder lo sigue, inexorable
e insondable." -Astryda

Presencia

El invocador contribuye con 1 extra
para el control de área este turno.

"Golpead los tambores.
Quiero que sepan que estoy aquí." -Gulbjarn

La Fuerza de la Manada

Haz daño al héroe enemigo igual al
número de esbirros en su LoS (cuentan
tanto enemigos como aliados).

"Sus esbirros se encogieran ante nuestro poder. No se
atreverán a atacarnos." -Akimo

Reclamo de la Naturaleza

Roba 3 cartas de poder.

"Mis dominios aumentan y mi poder lo sigue, inexorable
e insondable." -Astryda

Presencia

El invocador contribuye con 1 extra
para el control de área este turno.

"Golpead los tambores.
Quiero que sepan que estoy aquí." -Gulbjarn

Llamada a la Manada

Genera un esbirro aliado. Luego, si
hay menos esbirros aliados que enemigos
adyacentes al marcador de control,
genera un esbirro adicional.

"Mi clan, mi orgullo, mi familia." -Shyllavi

Llamada a la Manada
Genera un esbirro aliado. Luego, si hay menos esbirros aliados que enemigos adyacentes al marcador de control, genera un esbirro adicional.

"Mi clan, mi orgullo, mi familia." -Shyllavi

Amenaza de Tormenta
Roba 2 cartas de poder.

"Cuando vinieron los lacayos de Kurumo Grialth calló. Pero aguantamos y ahora es el momento de traer la tormenta a Kaeno." -Freyhel

¡No tan rápido!
Aplica  lentitud al héroe objetivo. Roba una carta de poder.

"Demasiado impetuoso... deja que temple tu alma." -Miyuki

Llamada a la Manada
Genera un esbirro aliado. Luego, si hay menos esbirros aliados que enemigos adyacentes al marcador de control, genera un esbirro adicional.


"Mi clan, mi orgullo, mi familia." -Shyllavi

Amenaza de Tormenta
Roba 2 cartas de poder.

"Cuando vinieron los lacayos de Kurumo Grialth calló. Pero aguantamos y ahora es el momento de traer la tormenta a Kaeno." -Freyhel

¡No tan rápido!
Aplica  lentitud al héroe objetivo. Roba una carta de poder.

"Demasiado impetuoso... deja que temple tu alma." -Miyuki

Agarrar
Coloca al héroe objetivo en un hexágono adyacente al invocador y aplica  lentitud en él.


"¡Ven acá!" -Gulbjarn

Amenaza de Tormenta
Roba 2 cartas de poder.

"Cuando vinieron los lacayos de Kurumo Grialth calló. Pero aguantamos y ahora es el momento de traer la tormenta a Kaeno." -Freyhel

¡No tan rápido!
Aplica  lentitud al héroe objetivo. Roba una carta de poder.

"Demasiado impetuoso... deja que temple tu alma." -Miyuki

Agarrar
Coloca al héroe objetivo en un hexágono adyacente al invocador y aplica  lentitud en él.


"¡Ven acá!" -Gulbjarn

Empujón
Empuja al héroe objetivo 1 hexágono.

"¡Fuera de mi camino!" -Brylvar

¡No tan rápido!
Aplica  lentitud al héroe objetivo. Roba una carta de poder.

"Demasiado impetuoso... deja que temple tu alma." -Miyuki

Agarrar
Coloca al héroe objetivo en un hexágono adyacente al invocador y aplica  lentitud en él.

"¡Ven acá!" -Gulbjarn

Empujón
Empuja al héroe objetivo 1 hexágono.

"¡Fuera de mi camino!" -Brylvar

Mente Clara
El invocador obtiene +1 ataque. Puedes eliminar 1 estado del invocador.

"Elimina de tu mente todo excepto la victoria." -Escritos sagrados del Venerable Shogun.

Muro de Hielo 
Los ataques de otros héroes no pueden fijar objetivo.

"Tu hogar está entre la nieve y los árboles cubiertos de blanco, ellos te librarán de todo mal." -Leyendas del Invierno

Empujón
Empuja al héroe objetivo 1 hexágono.


"¡Fuera de mi camino!" -Brylvar

Mente Clara
El invocador obtiene +1 ataque. Puedes eliminar 1 estado del invocador.

"Elimina de tu mente todo excepto la victoria." -Escritos sagrados del Venerable Shogun.

Muro de Hielo 
Los ataques de otros héroes no pueden fijar objetivo.

"Tu hogar está entre la nieve y los árboles cubiertos de blanco, ellos te librarán de todo mal." -Leyendas del Invierno

¡No tan rápido!
Aplica  lentitud al héroe objetivo. Roba una carta de poder.


"Demasiado impetuoso... deja que temple tu alma." -Miyuki

Mente Clara
El invocador obtiene +1 ataque. Puedes eliminar 1 estado del invocador.

"Elimina de tu mente todo excepto la victoria." -Escritos sagrados del Venerable Shogun.

Muro de Hielo 
Los ataques de otros héroes no pueden fijar objetivo.

"Tu hogar está entre la nieve y los árboles cubiertos de blanco, ellos te librarán de todo mal." -Leyendas del Invierno

¡No tan rápido!
Aplica  lentitud al héroe objetivo. Roba una carta de poder.

"Demasiado impetuoso... deja que temple tu alma." -Miyuki

Arena de Llamas
Solo los héroes adyacentes pueden tener al invocador como objetivo.

"Somos sólo tu y yo ahora. Sin distracciones." -Yami

Arena de Llamas

Solo los héroes adyacentes pueden tener al invocador como objetivo.

"Somos sólo tu y yo ahora. Sin distracciones." -Yami

©2018-2019 BnB Geeks Srl - 1.001097 - Ill. Jack Kauter

Tiro Rápido

Elimina a un esbirro enemigo adyacente.

"Sabes que solo obtendrás un punto por matar a ese oso gigante, ¿verdad Akimo?." -Sakoshi

©2018-2019 BnB Geeks Srl - 1.001097 - Ill. Jack Kauter

Esquivar

Coloca al invocador en un hexágono a 2 espacios máximo.

"Todos moriremos algún día. Pero hoy no es el día." -Kichie

©2018-2019 BnB Geeks Srl - 1.001097 - Ill. Jack Kauter

Arena de Llamas

Solo los héroes adyacentes pueden tener al invocador como objetivo.

"Somos sólo tu y yo ahora. Sin distracciones." -Yami

©2018-2019 BnB Geeks Srl - 1.001097 - Ill. Jack Kauter

Tiro Rápido

Elimina a un esbirro enemigo adyacente.

"Sabes que solo obtendrás un punto por matar a ese oso gigante, ¿verdad Akimo?." -Sakoshi

©2018-2019 BnB Geeks Srl - 1.001097 - Ill. Jack Kauter

Esquivar

Coloca al invocador en un hexágono a 2 espacios máximo.

"Todos moriremos algún día. Pero hoy no es el día." -Kichie

©2018-2019 BnB Geeks Srl - 1.001097 - Ill. Jack Kauter

Arma Candente

El héroe enemigo objetivo obtiene -2 a la armadura.

"Invoca la llama de tu hogar en el campo de batalla, tu mente se vigorizará y tu arma brillará sobre tus enemigos débiles y vulnerables."
-Escritos sagrados del Venerable Shogun.

©2018-2019 BnB Geeks Srl - 1.001097 - Ill. Jack Kauter

Tiro Rápido

Elimina a un esbirro enemigo adyacente.

"Sabes que solo obtendrás un punto por matar a ese oso gigante, ¿verdad Akimo?." -Sakoshi

©2018-2019 BnB Geeks Srl - 1.001097 - Ill. Jack Kauter

Esquivar

Coloca al invocador en un hexágono a 2 espacios máximo.

"Todos moriremos algún día. Pero hoy no es el día." -Kichie

©2018-2019 BnB Geeks Srl - 1.001097 - Ill. Jack Kauter


Arma Candente

El héroe enemigo objetivo obtiene -2 a la armadura.

"Invoca la llama de tu hogar en el campo de batalla, tu mente se vigorizará y tu arma brillará sobre tus enemigos débiles y vulnerables."
-Escritos sagrados del Venerable Shogun.

©2018-2019 BnB Geeks Srl - 1.001097 - Ill. Jack Kauter

Herida Paralizante

El héroe objetivo obtiene +1 ataque. Cuando hiera a un héroe enemigo con una acción de ataque o de encuentro, aplica  lentitud a ese enemigo.

"No es sólo a quién hieres, si no dónde le hieres." -Sakoshi

©2018-2019 BnB Geeks Srl - 1.001097 - Ill. Jack Kauter

Esquivar

Coloca al invocador en un hexágono a 2 espacios máximo.

"Todos moriremos algún día. Pero hoy no es el día." -Kichie

©2018-2019 BnB Geeks Srl - 1.001097 - Ill. Jack Kauter


Arma Candente

El héroe enemigo objetivo obtiene -2 a la armadura.

"Invoca la llama de tu hogar en el campo de batalla, tu mente se vigorizará y tu arma brillará sobre tus enemigos débiles y vulnerables."
-Escritos sagrados del Venerable Shogun.

©2018-2019 BnB Geeks Srl - 1.001097 - Ill. Jack Kauter

Herida Paralizante

El héroe objetivo obtiene +1 ataque. Cuando hiera a un héroe enemigo con una acción de ataque o de encuentro, aplica  lentitud a ese enemigo.

"No es sólo a quién hieres, si no dónde le hieres." -Sakoshi

©2018-2019 BnB Geeks Srl - 1.001097 - Ill. Jack Kauter

Robo de Vida

Cuando el invocador dañe a un enemigo con un ataque o acción de encuentro, el invocador se cura esa cantidad de daño.

"Entrégame tu vida. No te la mereces." -Kichie

©2018-2019 BnB Geeks Srl - 1.001097 - Ill. Jack Kauter


Precisión Brutal

El Invocador obtiene +2 ataques.

"Recuerda, golpea una vez y golpea fuerte, así tu enemigo no tomará represalias." -Yami

©2018-2019 BnB Geeks Srl - 1.001097 - Ill. Jack Kauter

Herida Paralizante

El héroe objetivo obtiene +1 ataque. Cuando hiera a un héroe enemigo con una acción de ataque o de encuentro, aplica  lentitud a ese enemigo.

"No es sólo a quién hieres, si no dónde le hieres." -Sakoshi

©2018-2019 BnB Geeks Srl - 1.001097 - Ill. Jack Kauter

Robo de Vida

Cuando el invocador dañe a un enemigo con un ataque o acción de encuentro, el invocador se cura esa cantidad de daño.

"Entrégame tu vida. No te la mereces." -Kichie

©2018-2019 BnB Geeks Srl - 1.001097 - Ill. Jack Kauter

Precisión Brutal

El Invocador obtiene +2 ataques.

"Recuerda, golpea una vez y golpea fuerte, así tu enemigo no tomará represalias." -Yami

©2018-2019 BnB Geeks Srl - 1.001097 - Ill. Jack Kauter

Esquivar

Coloca al invocador en un hexágono a 2 espacios máximo.

"Todos moriremos algún día. Pero hoy no es el día." -Kichie

©2018-2019 BnB Geeks Srl - 1.001097 - Ill. Jack Kauter

Robo de Vida

Cuando el invocador dañe a un enemigo con un ataque o acción de encuentro, el invocador se cura esa cantidad de daño.

"Entrégame tu vida. No te la mereces." -Kichie

©2018-2019 BnB Geeks Srl - 1.001097 - Ill. Jack Kauter

Precisión Brutal

El Invocador obtiene +2 ataques.

"Recuerda, golpea una vez y golpea fuerte, así tu enemigo no tomará represalias." -Yami

©2018-2019 BnB Geeks Srl - 1.001097 - Ill. Jack Kauter

Esquivar

Coloca al invocador en un hexágono a 2 espacios máximo.

"Todos moriremos algún día. Pero hoy no es el día." -Kichie

©2018-2019 BnB Geeks Srl - 1.001097 - Ill. Jack Kauter

Lado Ardiente

El invocador obtiene +2 Ataques. El daño infligido es perforante.

"He pavimentado el camino hacia la Paz con los cuerpos de mis enemigos."
-Escrituras sagradas del Venerable Shogun

©2018-2019 BnB Geeks Srl - 1.001097 - Ill. Jack Kauter

Lado Ardiente

El invocador obtiene +2 Ataques. El daño inflingido es perforante.

"He pavimentado el camino hacia la Paz con los cuerpos de mis enemigos."
-Escrituras sagradas del Venerable Shogun

©2019-2010 B.O. Geeks S.L. - 1.001097 - III - Jack Kaurer

Furia Ardiente

Aplica ✕Frenesí al invocador.

"Recuerdan a su antiguo líder, su nombre todavía aviva los fuegos de sus forjas y el fuego de su ira." -Brylvar

©2019-2010 B.O. Geeks S.L. - 1.001097 - III - Jack Kaurer

Imparable

Aplica ✕Frenesí y
⚡Velocidad al invocador.

La gran horda de Brylvar fue destruida por una sola armadura imbuida con la esencia de un semidios.

©2019-2010 B.O. Geeks S.L. - 1.001097 - III - Jack Kaurer

Lado Ardiente

El invocador obtiene +2 Ataques. El daño inflingido es perforante.

"He pavimentado el camino hacia la Paz con los cuerpos de mis enemigos."
-Escrituras sagradas del Venerable Shogun

©2019-2010 B.O. Geeks S.L. - 1.001097 - III - Jack Kaurer

Furia Ardiente

Aplica ✕Frenesí al invocador.

"Recuerdan a su antiguo líder, su nombre todavía aviva los fuegos de sus forjas y el fuego de su ira." -Brylvar

©2019-2010 B.O. Geeks S.L. - 1.001097 - III - Jack Kaurer

Imparable

Aplica ✕Frenesí y
⚡Velocidad al invocador.

La gran horda de Brylvar fue destruida por una sola armadura imbuida con la esencia de un semidios.

©2019-2010 B.O. Geeks S.L. - 1.001097 - III - Jack Kaurer

Combustión

Elimina al esbirro objetivo. Luego haz 1❏ daño perforante a cada héroe enemigo adyacente a él.

"Por fin, en su último aliento, sirvieron a nuestra causa." -Kichie

©2019-2010 B.O. Geeks S.L. - 1.001097 - III - Jack Kaurer

Furia Ardiente

Aplica ✕Frenesí al invocador.

"Recuerdan a su antiguo líder, su nombre todavía aviva los fuegos de sus forjas y el fuego de su ira." -Brylvar

©2019-2010 B.O. Geeks S.L. - 1.001097 - III - Jack Kaurer

Arrodíllate ante mí

El héroe objetivo sufre 4 daños y adquiere⚡lentitud. Coloca al objetivo adyacente a Yami y ⚡marcaló.

"¿Quién suplica ahora?" -Yami

©2019-2010 B.O. Geeks S.L. - 1.001097 - III - Jack Kaurer

Combustión

Elimina al esbirro objetivo. Luego haz 1❏ daño perforante a cada héroe enemigo adyacente a él.

"Por fin, en su último aliento, sirvieron a nuestra causa." -Kichie

©2019-2010 B.O. Geeks S.L. - 1.001097 - III - Jack Kaurer

Embrujar

Mata a un esbirro enemigo adyacente. Engendra un nuevo esbirro aliado.

"La actitud al mando puede manifestarse de formas misteriosas." -Astryda

©2019-2010 B.O. Geeks S.L. - 1.001097 - III - Jack Kaurer

Alma Enjaulada

Escoge a un héroe aliado en el tablero. Si es derrotado en ésta fase de héroes, recuperará su vida máxima inmediatamente.

"No temas, aún no es tu hora." -Miyuki

©2019-2010 B.O. Geeks S.L. - 1.001097 - III - Jack Kaurer

Combustión

Elimina al esbirro objetivo. Luego haz 1❏ daño perforante a cada héroe enemigo adyacente a él.

"Por fin, en su último aliento, sirvieron a nuestra causa." -Kichie

©2019-2010 B.O. Geeks S.L. - 1.001097 - III - Jack Kaurer

Imparable

Aplica ✕Frenesí y
⚡Velocidad al invocador.

La gran horda de Brylvar fue destruida por una sola armadura imbuida con la esencia de un semidios.

©2019-2010 B.O. Geeks S.L. - 1.001097 - III - Jack Kaurer

Supernova

Todos los enemigos a 2 hexágonos sufren 4 daños. Si están marcados este daño se considera perforante.

"Nunca una estrella fue tan brillante, ni ardió tan caliente." -La Canción de Shishiki

©2019-2010 B.O. Geeks S.L. - 1.001097 - III - Jack Kaurer

Cicatriz Ardiente

La próxima vez que el héroe elegido sea sanado sufrirá 0❏ daño instantaneamente.

"Eh, algunas veces la cura es peor que la propia herida." -Sakoshi

©2019-2010 B.O. Geeks S.L. - 1.001097 - III - Jack Kaurer

Imparable

Aplica ✕Frenesí y
⚡Velocidad al invocador.

La gran horda de Brylvar fue destruida por una sola armadura imbuida con la esencia de un semidios.

©2019-2010 B.O. Geeks S.L. - 1.001097 - III - Jack Kaurer

Envejecer

El héroe enemigo sufre daño igual a la mitad de su HP. Si el objetivo está ⚡marcado, cura a Kichie la cantidad de daño recibido.

Habrán pasado décadas en un abrir y cerrar de ojos.

©2019-2010 B.O. Geeks S.L. - 1.001097 - III - Jack Kaurer

Cicatriz Ardiente

La próxima vez que el héroe elegido sea sanado sufrirá 0❏ daño instantaneamente.

"Eh, algunas veces la cura es peor que la propia herida." -Sakoshi

©2019-2010 B.O. Geeks S.L. - 1.001097 - III - Jack Kaurer

Imparable

Aplica ✕Frenesí y
⚡Velocidad al invocador.

La gran horda de Brylvar fue destruida por una sola armadura imbuida con la esencia de un semidios.

©2019-2010 B.O. Geeks S.L. - 1.001097 - III - Jack Kaurer

Posesión Demoníaca

Aplica ✕Frenesí y ⚡Velocidad a Akimo. Akimo tiene inmediatamente una acción de ataque contra un héroe enemigo adyacente que esté ⚡marcado.

"Akimo, obedeceme." -Ishiro

©2019-2010 B.O. Geeks S.L. - 1.001097 - III - Jack Kaurer

Cicatriz Ardiente

La próxima vez que el héroe elegido sea sanado sufrirá 0❏ daño instantaneamente.

"Eh, algunas veces la cura es peor que la propia herida." -Sakoshi

©2019-2010 B.O. Geeks S.L. - 1.001097 - III - Jack Kaurer

Imparable

Aplica ✕Frenesí y
⚡Velocidad al invocador.

La gran horda de Brylvar fue destruida por una sola armadura imbuida con la esencia de un semidios.

©2019-2010 B.O. Geeks S.L. - 1.001097 - III - Jack Kaurer

Tormenta de Shurikens

Las acciones de ataque de Sakoshi golpean a todos los esbirros y héroes ⚡marcados enemigos en LoS además de al objetivo original.

"¡Ya es hora de ponerse serio!" -Sakoshi

©2019-2010 B.O. Geeks S.L. - 1.001097 - III - Jack Kaurer


Emboscar

Coloca al invocador en cualquier hexágono cubierto del tablero.

"Todos anhelan la gloria, pero solo los más inteligentes viven lo suficiente como para alcanzarla." -Sakoshi

©2018-2019 PvP Geeks Srl - 1.P082/97 - III. Jack Kaiser

Quebrantar

Cada héroe enemigo golpeado sufre 2  daños. Los héroes afectados no pueden ser sanados.

"A todos les gusta una entrada dramática." -Sakoshi

©2018-2019 PvP Geeks Srl - 1.P082/97 - III. Jack Kaiser

Túneles Subterráneos

Elige a un esbirro aliado adyacente. Colocaló adyacente a otro esbirro aliado del tablero de juego.

Ríndete por completo a la mente de la colmena, un guerrero Xotlan es más rápido que cualquiera que hayas visto.

©2018-2019 PvP Geeks Srl - 1.P082/97 - III. Jack Kaiser

Emboscar

Coloca al invocador en cualquier hexágono cubierto del tablero.

"Todos anhelan la gloria, pero solo los más inteligentes viven lo suficiente como para alcanzarla." -Sakoshi

©2018-2019 PvP Geeks Srl - 1.P082/97 - III. Jack Kaiser

Saquear

Coloca al invocador en un hexágono a 2 espacios máximo. Luego, haz daño igual al ataque del invocador a un héroe enemigo adyacente.

"Verás que luchar contra una espada poseída es bastante problemático." -Akimo

©2018-2019 PvP Geeks Srl - 1.P082/97 - III. Jack Kaiser

Túneles Subterráneos

Elige a un esbirro aliado adyacente. Colocaló adyacente a otro esbirro aliado del tablero de juego.

Ríndete por completo a la mente de la colmena, un guerrero Xotlan es más rápido que cualquiera que hayas visto.

©2018-2019 PvP Geeks Srl - 1.P082/97 - III. Jack Kaiser

Emboscar

Coloca al invocador en cualquier hexágono cubierto del tablero.

"Todos anhelan la gloria, pero solo los más inteligentes viven lo suficiente como para alcanzarla." -Sakoshi

©2018-2019 PvP Geeks Srl - 1.P082/97 - III. Jack Kaiser

Saquear

Coloca al invocador en un hexágono a 2 espacios máximo. Luego, haz daño igual al ataque del invocador a un héroe enemigo adyacente.

"Verás que luchar contra una espada poseída es bastante problemático." -Akimo

©2018-2019 PvP Geeks Srl - 1.P082/97 - III. Jack Kaiser

Túneles Subterráneos

Elige a un esbirro aliado adyacente. Colocaló adyacente a otro esbirro aliado del tablero de juego.

Ríndete por completo a la mente de la colmena, un guerrero Xotlan es más rápido que cualquiera que hayas visto.

©2018-2019 PvP Geeks Srl - 1.P082/97 - III. Jack Kaiser

Golpe del Dragón

La acción de ataque del invocador no necesita objetivo y golpea a todos los enemigos en AoE inmediatamente.

Una antigua y temida técnica de la edad de oro de Kaeno, todavía enseñada con orgullo en los dojos más poderosos de Kshen.

©2018-2019 PvP Geeks Srl - 1.P082/97 - III. Jack Kaiser

Saquear

Coloca al invocador en un hexágono a 2 espacios máximo. Luego, haz daño igual al ataque del invocador a un héroe enemigo adyacente.

"Verás que luchar contra una espada poseída es bastante problemático." -Akimo

©2018-2019 PvP Geeks Srl - 1.P082/97 - III. Jack Kaiser

Amuleto de la Inmovilidad

El invocador no puede ser movido por efectos generados por los enemigos. Roba una carta de poder.

Perdido tras su uso en una guerra ya olvidada, este amuleto permite permanecer inmóvil contra cualquier fuerza. Todo lo que tienes que hacer es esperar.

©2018-2019 PvP Geeks Srl - 1.P082/97 - III. Jack Kaiser

Golpe del Dragón

La acción de ataque del invocador no necesita objetivo y golpea a todos los enemigos en AoE inmediatamente.

Una antigua y temida técnica de la edad de oro de Kaeno, todavía enseñada con orgullo en los dojos más poderosos de Kshen.

©2018-2019 PvP Geeks Srl - 1.P082/97 - III. Jack Kaiser

Salvaguardia

Los esbirros aliados adyacentes no pueden ser dañados.

"Si quieres luchar contra Xotlan tendrás lucha. Estoy preparado." -Cotlic

©2018-2019 PvP Geeks Srl - 1.P082/97 - III. Jack Kaiser

Amuleto de la Inmovilidad

El invocador no puede ser movido por efectos generados por los enemigos. Roba una carta de poder.

Perdido tras su uso en una guerra ya olvidada, este amuleto permite permanecer inmóvil contra cualquier fuerza. Todo lo que tienes que hacer es esperar.

©2018-2019 PvP Geeks Srl - 1.P082/97 - III. Jack Kaiser

Golpe del Dragón

La acción de ataque del invocador no necesita objetivo y golpea a todos los enemigos en AoE inmediatamente.

Una antigua y temida técnica de la edad de oro de Kaeno, todavía enseñada con orgullo en los dojos más poderosos de Kshen.

©2018-2019 PvP Geeks Srl - 1.P082/97 - III. Jack Kaiser

Salvaguardia

Los esbirros aliados adyacentes no pueden ser dañados.

"Si quieres luchar contra Xotlan tendrás lucha. Estoy preparado." -Cotlic

©2018-2019 PvP Geeks Srl - 1.P082/97 - III. Jack Kaiser


Amuleto de la Inmovilidad

El invocador no puede ser movido por efectos generados por los enemigos. Roba una carta de poder.

Perdido tras su uso en una guerra ya olvidada, este amuleto permite permanecer inmóvil contra cualquier fuerza. Todo lo que tienes que hacer es esperar.

©2018-2019 PvP Geeks Srl - 1.P082/97 - III. Jack Kaiser

Quebrantar

Cada héroe enemigo golpeado sufre 2  daños. Los héroes afectados no pueden ser sanados.

"A todos les gusta una entrada dramática." -Sakoshi

©2018-2019 PvP Geeks Srl - 1.P082/97 - III. Jack Kaiser

Salvaguardia

Los esbirros aliados adyacentes no pueden ser dañados.

"Si quieres luchar contra Xotlan tendrás lucha. Estoy preparado." -Cotlic

©2018-2019 PvP Geeks Srl - 1.P082/97 - III. Jack Kaiser


Impenetrable

El héroe objetivo obtiene +2 Armadura

Los guerreros de Xotlan portan escasa armadura; pueden convertir sus propias pieles en piedra inexpugnable para desviar los golpes.

©2018-2019 PvP Geeks Srl - 1.P082/97 - III. Jack Kaiser

Quebrantar

Cada héroe enemigo golpeado sufre 2  daños. Los héroes afectados no pueden ser sanados.

"A todos les gusta una entrada dramática." -Sakoshi

©2018-2019 PvP Geeks Srl - 1.P082/97 - III. Jack Kaiser

Impenetrable

El héroe objetivo obtiene +2 Armadura

Los guerreros de Xotlan portan escasa armadura; pueden convertir sus propias pieles en piedra inexpugnable para desviar los golpes.

©2018-2019 PvP Geeks Srl - 1.P082/97 - Ill. Jack Kaiser

Sacrificio

**Cura al héroe objetivo 4HP.
El invocador pierde 2HP.**

Una ofrenda de sangre hará que Taulot restablezca la vitalidad de los heridos.

©2018-2019 PvP Geeks Srl - 1.P082/97 - Ill. Jack Kaiser

Retirarse

Coloca al invocador al lado del Nexo aliado. Luego, cura al invocador 3HP por cada AP que tenga y agótalo.

"Vuelve, hermano mío, vuelve a donde perteneces, donde te necesitamos." -Cotlic

©2018-2019 PvP Geeks Srl - 1.P082/97 - Ill. Jack Kaiser

Impenetrable

El héroe objetivo obtiene +2 Armadura

Los guerreros de Xotlan portan escasa armadura; pueden convertir sus propias pieles en piedra inexpugnable para desviar los golpes.

©2018-2019 PvP Geeks Srl - 1.P082/97 - Ill. Jack Kaiser

Piel de Granito

El invocador gana +1 armadura. Luego, el invocador obtiene +X Daño de Melee, donde X es su valor de armadura.

"Guardián, bendíceme con un cuerpo de piedra, incapaz de sentir dolor, fatiga ni misericordia." -Oración a Taulot

©2018-2019 PvP Geeks Srl - 1.P082/97 - Ill. Jack Kaiser

Retirarse

Coloca al invocador al lado del Nexo aliado. Luego, cura al invocador 3HP por cada AP que tenga y agótalo.

"Vuelve, hermano mío, vuelve a donde perteneces, donde te necesitamos." -Cotlic

©2018-2019 PvP Geeks Srl - 1.P082/97 - Ill. Jack Kaiser

Golpe de Escudo

Aplica ♣lentitud a un héroe enemigo adyacente objetivo y hazle daño perforante igual al valor de armadura del invocador.

"El mejor ataque es una buena defensa." -Cotlic

©2018-2019 PvP Geeks Srl - 1.P082/97 - Ill. Jack Kaiser

Piel de Granito

El invocador gana +1 armadura. Luego, el invocador obtiene +X Daño de Melee, donde X es su valor de armadura.

"Guardián, bendíceme con un cuerpo de piedra, incapaz de sentir dolor, fatiga ni misericordia." -Oración a Taulot

©2018-2019 PvP Geeks Srl - 1.P082/97 - Ill. Jack Kaiser

Retirarse

Coloca al invocador al lado del Nexo aliado. Luego, cura al invocador 3HP por cada AP que tenga y agótalo.

"Vuelve, hermano mío, vuelve a donde perteneces, donde te necesitamos." -Cotlic

©2018-2019 PvP Geeks Srl - 1.P082/97 - Ill. Jack Kaiser

Golpe de Escudo

Aplica ♣lentitud a un héroe enemigo adyacente objetivo y hazle daño perforante igual al valor de armadura del invocador.

"El mejor ataque es una buena defensa." -Cotlic

©2018-2019 PvP Geeks Srl - 1.P082/97 - Ill. Jack Kaiser

Piel de Granito

El invocador gana +1 armadura. Luego, el invocador obtiene +X Daño de Melee, donde X es su valor de armadura.

"Guardián, bendíceme con un cuerpo de piedra, incapaz de sentir dolor, fatiga ni misericordia." -Oración a Taulot

©2018-2019 PvP Geeks Srl - 1.P082/97 - Ill. Jack Kaiser

Resbalar

Mueve un héroe enemigo a distancia 2, 1 hexágono.

Setheru estaba listo para lanzar su mortal hechizo desde su posición privilegiada. Pero la colina sobre la que se encontraba tenía planes diferentes.

©2018-2019 PvP Geeks Srl - 1.P082/97 - Ill. Jack Kaiser

Golpe de Escudo

Aplica ♣lentitud a un héroe enemigo adyacente objetivo y hazle daño perforante igual al valor de armadura del invocador.

"El mejor ataque es una buena defensa." -Cotlic

©2018-2019 PvP Geeks Srl - 1.P082/97 - Ill. Jack Kaiser

Fuerza del Dolor

Aplica ♣frenesí al invocador. Éste pierde 2HP.

"El conocimiento conyeva dolor. Todo tiene su precio. Depende de cuan profundo quieres llegar." -Nelacien

©2018-2019 PvP Geeks Srl - 1.P082/97 - Ill. Jack Kaiser

Resbalar

Mueve un héroe enemigo a distancia 2, 1 hexágono.

Setheru estaba listo para lanzar su mortal hechizo desde su posición privilegiada. Pero la colina sobre la que se encontraba tenía planes diferentes.

©2018-2019 PvP Geeks Srl - 1.P082/97 - Ill. Jack Kaiser

Sacrificio

**Cura al héroe objetivo 4HP.
El invocador pierde 2HP.**

Una ofrenda de sangre hará que Taulot restablezca la vitalidad de los heridos.

©2018-2019 PvP Geeks Srl - 1.P082/97 - Ill. Jack Kaiser

Fuerza del Dolor

Aplica ♣frenesí al invocador. Éste pierde 2HP.

"El conocimiento conyeva dolor. Todo tiene su precio. Depende de cuan profundo quieres llegar." -Nelacien

©2018-2019 PvP Geeks Srl - 1.P082/97 - Ill. Jack Kaiser

Resbalar

Mueve un héroe enemigo a distancia 2, 1 hexágono.

Setheru estaba listo para lanzar su mortal hechizo desde su posición privilegiada. Pero la colina sobre la que se encontraba tenía planes diferentes.

©2018-2019 PvP Geeks Srl - 1.P082/97 - Ill. Jack Kaiser

Sacrificio

**Cura al héroe objetivo 4HP.
El invocador pierde 2HP.**

Una ofrenda de sangre hará que Taulot restablezca la vitalidad de los heridos.

©2018-2019 PvP Geeks Srl - 1.P082/97 - Ill. Jack Kaiser

Fuerza del Dolor

Aplica ♣frenesí al invocador. Éste pierde 2HP.

"El conocimiento conyeva dolor. Todo tiene su precio. Depende de cuan profundo quieres llegar." -Nelacien

©2018-2019 PvP Geeks Srl - 1.P082/97 - Ill. Jack Kaiser

La Oscuridad que Atrapa

Aplica ♣desarmar y ♣lentitud a un héroe enemigo.

Acecha en algún lugar, en los oscuros túneles del inframundo, esperando para invadir la superficie.

©2018-2019 PvP Geeks Srl - 1.P082/97 - Ill. Jack Kaiser

La Oscuridad que Atrapa

Aplica **desarmar y lentitud** a un héroe enemigo.

Acecha en algún lugar, en los oscuros túneles del inframundo, esperando para invadir la superficie.

©2018-2019 PvP Geeks Srl - 1.P082/97 - III. Jack Kaiser

Raices Espinosas

La próxima vez que el héroe enemigo adyacente objetivo vaya a ser movido a causa de un efecto, el efecto se cancela.

"La vegetación salvaje protegerá nuestras ciudades mejor que cualquier ejército." -Tlakali

©2018-2019 PvP Geeks Srl - 1.P082/97 - III. Jack Kaiser

Lodazal

Aplica **lentitud** a otro héroe en LoS del invocador y empujalo 1 hexágono.

En las tierras salvajes de Xotlan, incluso el suelo está en tu contra.

©2018-2019 PvP Geeks Srl - 1.P082/97 - III. Jack Kaiser

La Oscuridad que Atrapa

Aplica **desarmar y lentitud** a un héroe enemigo.

Acecha en algún lugar, en los oscuros túneles del inframundo, esperando para invadir la superficie.

©2018-2019 PvP Geeks Srl - 1.P082/97 - III. Jack Kaiser

Señor de las Huestes

El invocador obtiene +1 Daño de Melee por cada esbirro aliado en su LoS.

Incluso las mentes menores de Xotlan forman parte de la mente colmena, reforzando la resolución de los fuertes.

©2018-2019 PvP Geeks Srl - 1.P082/97 - III. Jack Kaiser

Lodazal

Aplica **lentitud** a otro héroe en LoS del invocador y empujalo 1 hexágono.

En las tierras salvajes de Xotlan, incluso el suelo está en tu contra.

©2018-2019 PvP Geeks Srl - 1.P082/97 - III. Jack Kaiser

Torcer la Lealtad

Haz una acción de ataque, movimiento o escaramuza con un héroe adyacente. Es considerado aliado durante la acción.

"No existe la lealtad en tiempos de guerra, solo temporales intereses mutuos." -Nelacien.

©2018-2019 PvP Geeks Srl - 1.P082/97 - III. Jack Kaiser

Señor de las Huestes

El invocador obtiene +1 Daño de Melee por cada esbirro aliado en su LoS.

Incluso las mentes menores de Xotlan forman parte de la mente colmena, reforzando la resolución de los fuertes.

©2018-2019 PvP Geeks Srl - 1.P082/97 - III. Jack Kaiser

Lodazal

Aplica **lentitud** a otro héroe en LoS del invocador y empujalo 1 hexágono.

En las tierras salvajes de Xotlan, incluso el suelo está en tu contra.

©2018-2019 PvP Geeks Srl - 1.P082/97 - III. Jack Kaiser

Torcer la Lealtad

Haz una acción de ataque, movimiento o escaramuza con un héroe adyacente. Es considerado aliado durante la acción.

"No existe la lealtad en tiempos de guerra, solo temporales intereses mutuos." -Nelacien.

©2018-2019 PvP Geeks Srl - 1.P082/97 - III. Jack Kaiser

Señor de las Huestes

El invocador obtiene +1 Daño de Melee por cada esbirro aliado en su LoS.

Incluso las mentes menores de Xotlan forman parte de la mente colmena, reforzando la resolución de los fuertes.

©2018-2019 PvP Geeks Srl - 1.P082/97 - III. Jack Kaiser

Pozo Oscuro

Coloca el AoE en el hexágono objetivo a un máximo de 2 espacios. Puedes mover a cada héroe impactado 1 hexágono. Estos héroes deben terminar cualquier efecto de movimiento en el AoE.

©2018-2019 PvP Geeks Srl - 1.P082/97 - III. Jack Kaiser

Torcer la Lealtad

Haz una acción de ataque, movimiento o escaramuza con un héroe adyacente. Es considerado aliado durante la acción.

"No existe la lealtad en tiempos de guerra, solo temporales intereses mutuos." -Nelacien.

©2018-2019 PvP Geeks Srl - 1.P082/97 - III. Jack Kaiser

Respuesta

Un esbirro adyacente sufre 1 Daño. El invocador gana +2 armadura.

"Nuestros soldados juraron dar la vida por nosotros. Ahora es el momento de probarlo." -Tlakali

©2018-2019 PvP Geeks Srl - 1.P082/97 - III. Jack Kaiser

Pozo Oscuro

Coloca el AoE en el hexágono objetivo a un máximo de 2 espacios. Puedes mover a cada héroe impactado 1 hexágono. Estos héroes deben terminar cualquier efecto de movimiento en el AoE.

©2018-2019 PvP Geeks Srl - 1.P082/97 - III. Jack Kaiser

Raices Espinosas

La próxima vez que el héroe enemigo adyacente objetivo vaya a ser movido a causa de un efecto, el efecto se cancela.

"La vegetación salvaje protegerá nuestras ciudades mejor que cualquier ejército." -Tlakali

©2018-2019 PvP Geeks Srl - 1.P082/97 - III. Jack Kaiser

Respuesta

Un esbirro adyacente sufre 1 Daño. El invocador gana +2 armadura.

"Nuestros soldados juraron dar la vida por nosotros. Ahora es el momento de probarlo." -Tlakali

©2018-2019 PvP Geeks Srl - 1.P082/97 - III. Jack Kaiser

Pozo Oscuro

Coloca el AoE en el hexágono objetivo a un máximo de 2 espacios. Puedes mover a cada héroe impactado 1 hexágono. Estos héroes deben terminar cualquier efecto de movimiento en el AoE.

©2018-2019 PvP Geeks Srl - 1.P082/97 - III. Jack Kaiser

Raices Espinosas

La próxima vez que el héroe enemigo adyacente objetivo vaya a ser movido a causa de un efecto, el efecto se cancela.

"La vegetación salvaje protegerá nuestras ciudades mejor que cualquier ejército." -Tlakali

©2018-2019 PvP Geeks Srl - 1.P082/97 - III. Jack Kaiser

Respuesta

Un esbirro adyacente sufre 1 Daño. El invocador gana +2 armadura.

"Nuestros soldados juraron dar la vida por nosotros. Ahora es el momento de probarlo." -Tlakali

©2018-2019 PvP Geeks Srl - 1.P082/97 - III. Jack Kaiser

Odio Desmedido

El invocador adquiere +1 daño de melee por cada héroe aliado en su LoS. Luego, el invocador puede hacer una acción de melee.

Después de Cotlic, el ejército de Xotlan vitoreó y se unió, mentes y pies ansiosos siguieron a su nuevo líder.

©2018-2019 PvP Geeks Srl - 1.P082/97 - III. Jack Kaiser


Odio Desmedido

El invocador adquiere +1 daño de melee por cada héroe aliado en su LoS. Luego, el invocador puede hacer una acción de melee.

Después de Cotlic, el ejército de Xotlan vitoreó y se unió, mentes y pies ansiosos siguieron a su nuevo líder.

©2018-2019 PvP Geeks Srl - 1.P082/97 - III. Jack Kaiser

Toxina

Mata al héroe enemigo objetivo adyacente a un  pilar, si tiene la mitad o menos de sus HP iniciales.

"Hora de dormir." -Achla

©2018-2019 PvP Geeks Srl - 1.P082/97 - III. Jack Kaiser

La Sombra de la Muerte

Cuando el héroe enemigo adyacente objetivo resuelva su siguiente acción de movimiento, coloca al invocador de adyacente de nuevo en LoS.

En esta tierra retorcida tienes que tener cuidado de tu propia sombra.

©2018-2019 PvP Geeks Srl - 1.P082/97 - III. Jack Kaiser

Odio Desmedido

El invocador adquiere +1 daño de melee por cada héroe aliado en su LoS. Luego, el invocador puede hacer una acción de melee.

Después de Cotlic, el ejército de Xotlan vitoreó y se unió, mentes y pies ansiosos siguieron a su nuevo líder.

©2018-2019 PvP Geeks Srl - 1.P082/97 - III. Jack Kaiser

Pozo Oscuro



Coloca el AoE en el hex objetivo a un máximo de 2 espacios. Puedes mover a cada héroe impactado 1 hex. Estos héroes deben terminar cualquier efecto de movimiento en el AoE.

©2018-2019 PvP Geeks Srl - 1.P082/97 - III. Jack Kaiser


La Sombra de la Muerte

Cuando el héroe enemigo adyacente objetivo resuelva su siguiente acción de movimiento, coloca al invocador de adyacente de nuevo en LoS.

En esta tierra retorcida tienes que tener cuidado de tu propia sombra.

©2018-2019 PvP Geeks Srl - 1.P082/97 - III. Jack Kaiser

El Milésimo Ritual

Aplica un estado a tu elección a cada héroe en LoS de Tlakali o en LoS de un  pilar.

*Sobre ti éste rito para correr rápido.
Sobre ti éste rito para lisiarte y desarmarte.*

©2018-2019 PvP Geeks Srl - 1.P082/97 - III. Jack Kaiser

Pozo Oscuro



Coloca el AoE en el hex objetivo a un máximo de 2 espacios. Puedes mover a cada héroe impactado 1 hex. Estos héroes deben terminar cualquier efecto de movimiento en el AoE.

©2018-2019 PvP Geeks Srl - 1.P082/97 - III. Jack Kaiser




La Sombra de la Muerte

Cuando el héroe enemigo adyacente objetivo resuelva su siguiente acción de movimiento, coloca al invocador de adyacente de nuevo en LoS.

En esta tierra retorcida tienes que tener cuidado de tu propia sombra.

©2018-2019 PvP Geeks Srl - 1.P082/97 - III. Jack Kaiser

Golpe Totémico

Haz 4 daños y aplica  lentitud a un héroe enemigo adyacente. Luego, empuja al objetivo 3 hexágonos. Si el objetivo termina adyacente a un  pilar, sufre 2  daños.

Harto del oficial enemigo, Zacoal lo hizo estrellarse a través de las líneas de sus propios hombres.

©2018-2019 PvP Geeks Srl - 1.P082/97 - III. Jack Kaiser

Pozo Oscuro



Coloca el AoE en el hex objetivo a un máximo de 2 espacios. Puedes mover a cada héroe impactado 1 hex. Estos héroes deben terminar cualquier efecto de movimiento en el AoE.

©2018-2019 PvP Geeks Srl - 1.P082/97 - III. Jack Kaiser




La Sombra de la Muerte

Cuando el héroe enemigo adyacente objetivo resuelva su siguiente acción de movimiento, coloca al invocador de adyacente de nuevo en LoS.

En esta tierra retorcida tienes que tener cuidado de tu propia sombra.

©2018-2019 PvP Geeks Srl - 1.P082/97 - III. Jack Kaiser

Mi Reino

Elimina cualquier  pilar aliado del tablero. Luego, Coloca hasta dos  pilares aliados en cualquier sitio (*estos pilares cuentan para el máximo número de pilares*) Mata los esbirros enemigos adyacentes a cada  pilar.

©2018-2019 PvP Geeks Srl - 1.P082/97 - III. Jack Kaiser

Destrozar la Mente

Haz 3 daños a un héroe enemigo.

Hacer uso de recuerdos dolorosos y miedos ancestrales como puntos débiles de nuestros enemigos puede parecer injusto, pero funciona muy bien.

©2018-2019 PvP Geeks Srl - 1.P082/97 - III. Jack Kaiser


La Sombra de la Muerte

Cuando el héroe enemigo adyacente objetivo resuelva su siguiente acción de movimiento, coloca al invocador de adyacente de nuevo en LoS.

En esta tierra retorcida tienes que tener cuidado de tu propia sombra.

©2018-2019 PvP Geeks Srl - 1.P082/97 - III. Jack Kaiser

Desde Abajo

Coloca a Ixatosk adyacente a un  pilar. Puedes generar 2 esbirros aliados.

Bajo la superficie de esta tierra habita un poder terrible y arcano... a la espera.

©2018-2019 PvP Geeks Srl - 1.P082/97 - III. Jack Kaiser

Destrozar la Mente

Haz 3 daños a un héroe enemigo.

Hacer uso de recuerdos dolorosos y miedos ancestrales como puntos débiles de nuestros enemigos puede parecer injusto, pero funciona muy bien.

©2018-2019 PvP Geeks Srl - 1.P082/97 - III. Jack Kaiser

La Sombra de la Muerte

Cuando el héroe enemigo adyacente objetivo resuelva su siguiente acción de movimiento, coloca al invocador de adyacente de nuevo en LoS.

En esta tierra retorcida tienes que tener cuidado de tu propia sombra.

©2018-2019 PvP Geeks Srl - 1.P082/97 - III. Jack Kaiser

Consultando al Corazón

Busca en tu mazo una carta de poder, muéstrala y rócala. Baraja el mazo. Nelaclen puede jugar esta carta inmediatamente, ignorando cualquier restricción ni coste de maná.

En algún lugar, en la oscuridad, se oye un latido y Nelaclen se vuelve cada vez más poderoso.

©2018-2019 PvP Geeks Srl - 1.P082/97 - III. Jack Kaiser


Destrozar la Mente

Haz 3 daños a un héroe enemigo.

Hacer uso de recuerdos dolorosos y miedos ancestrales como puntos débiles de nuestros enemigos puede parecer injusto, pero funciona muy bien.

©2018-2019 PvP Geeks Srl - 1.P082/97 - III. Jack Kaiser


Rapidez

Aplica  velocidad al invocador. Roba una carta de poder.

"Piensa rápido. Muévete rápido. Mata rápido." -Haburat


©2018-2019 PvP Geeks Srl - 1.P082/97 - III. Jack Kaiser

Rapidez

Aplica  velocidad al invocador.
Roba una carta de poder.

"Piensa rápido. Muévete rápido. Mata rápido." -Haburat

Grieta Temporal

Aplica  velocidad al invocador.
Puedes eliminar uno de sus estados.


"Ella afirma que 'el futuro no está escrito', pero tengo que diferir." -Shafathi

Golpe Huracán

Haz 2 daños a un héroe enemigo adyacente. Si el invocador se ha movido 4 o más hexágonos este turno, repite el efecto en otro objetivo adyacente.


Pocos pudieron ver venir la cuchilla de su verdugo. Parecía a kilómetros de distancia hace solo unos segundos

Rapidez

Aplica  velocidad al invocador.
Roba una carta de poder.

"Piensa rápido. Muévete rápido. Mata rápido." -Haburat

Grieta Temporal

Aplica  velocidad al invocador.
Puedes eliminar uno de sus estados.


"Ella afirma que 'el futuro no está escrito', pero tengo que diferir." -Shafathi

Desechar

Elige una carta de poder del mazo de coste 2 o menos jugada por un héroe enemigo. Descarta esa carta y colocalá en tu propia pila de descartes.

"He visto los proyectos en los que están trabajando." -Shafathi

Rapidez

Aplica  velocidad al invocador.
Roba una carta de poder.

"Piensa rápido. Muévete rápido. Mata rápido." -Haburat

Intercambio de Almas

El invocador y el héroe aliado objetivo se intercambian. Cualquier efecto de retención que tubiese uno de ellos se aplica a otro.

"No confíes en tus sentidos. En esta era de engaño son los primeros en traicionarte." -Nelacien

Desechar

Elige una carta de poder del mazo de coste 2 o menos jugada por un héroe enemigo. Descarta esa carta y colocalá en tu propia pila de descartes.

"He visto los proyectos en los que están trabajando." -Shafathi

Muro de Escudos

Cuando el invocador vaya a perder HP puedes hacer que un esbirro adyacente sufra el daño por él.

Una legión de seguidores se sacrifican para salvar a su líder. Un gesto noble e impresionante... si eres ese líder.

Intercambio de Almas

El invocador y el héroe aliado objetivo se intercambian. Cualquier efecto de retención que tubiese uno de ellos se aplica a otro.

"No confíes en tus sentidos. En esta era de engaño son los primeros en traicionarte." -Nelacien

Desechar

Elige una carta de poder del mazo de coste 2 o menos jugada por un héroe enemigo. Descarta esa carta y colocalá en tu propia pila de descartes.

"He visto los proyectos en los que están trabajando." -Shafathi

Muro de Escudos

Cuando el invocador vaya a perder HP puedes hacer que un esbirro adyacente sufra el daño por él.

Una legión de seguidores se sacrifican para salvar a su líder. Un gesto noble e impresionante... si eres ese líder.

Intercambio de Almas

El invocador y el héroe aliado objetivo se intercambian. Cualquier efecto de retención que tubiese uno de ellos se aplica a otro.

"No confíes en tus sentidos. En esta era de engaño son los primeros en traicionarte." -Nelacien

Túnel del Tiempo

Mueve al invocador 1 hexágono.

"Los altos señores de Ultshesh controlan los tiempos pasados y los que están por venir. Reescribir la historia para hacer pequeños cambios es una tarea simple para ellos."

Muro de Escudos

Cuando el invocador vaya a perder HP puedes hacer que un esbirro adyacente sufra el daño por él.

Una legión de seguidores se sacrifican para salvar a su líder. Un gesto noble e impresionante... si eres ese líder.

Golpe Huracán

Haz 2 daños a un héroe enemigo adyacente. Si el invocador se ha movido 4 o más hexágonos este turno, repite el efecto en otro objetivo adyacente.


Pocos pudieron ver venir la cuchilla de su verdugo. Parecía a kilómetros de distancia hace solo unos segundos

Túnel del Tiempo

Mueve al invocador 1 hexágono.

"Los altos señores de Ultshesh controlan los tiempos pasados y los que están por venir. Reescribir la historia para hacer pequeños cambios es una tarea simple para ellos."

Grieta Temporal

Aplica  velocidad al invocador.
Puedes eliminar uno de sus estados.

"Ella afirma que 'el futuro no está escrito', pero tengo que diferir." -Shafathi

Golpe Huracán

Haz 2 daños a un héroe enemigo adyacente. Si el invocador se ha movido 4 o más hexágonos este turno, repite el efecto en otro objetivo adyacente.

Pocos pudieron ver venir la cuchilla de su verdugo. Parecía a kilómetros de distancia hace solo unos segundos

Túnel del Tiempo

Mueve al invocador 1 hexágono.

"Los altos señores de Ultshesh controlan los tiempos pasados y los que están por venir. Reescribir la historia para hacer pequeños cambios es una tarea simple para ellos."

Tormenta de Fragmentos

Haz 2 daños perforantes a un héroe adyacente y a cada héroe enemigo adyacente a él.

Cuando la horda cargó a través de la brecha el aire se afiló a su alrededor.

Migraña

Aplica ∇ desarmar y haz 2 daños al héroe enemigo objetivo.

Las mentes simples son presa fácil para los seres superiores.

Pesadillas Encarnadas

Haz 3 de daño al enemigo objetivo.

"¿Creeías que nuestra magia no iba más allá de la mera ilusión, chico?" -Setheru.

Tormenta de Fragmentos

Haz 2 daños perforantes a un héroe adyacente y a cada héroe enemigo adyacente a él.

Cuando la horda cargó a través de la brecha el aire se afiló a su alrededor.

Migraña

Aplica ∇ desarmar y haz 2 daños al héroe enemigo objetivo.

Las mentes simples son presa fácil para los seres superiores.

Redirigir

Escoge un estado de la pila jugado por el héroe elegido. Cambia el objetivo del efecto por otro objetivo legal.

"Sería mejor apuntar a alguien más." -Akhuti

Tormenta de Fragmentos

Haz 2 daños perforantes a un héroe adyacente y a cada héroe enemigo adyacente a él.

Cuando la horda cargó a través de la brecha el aire se afiló a su alrededor.

Pesadillas Encarnadas

Haz 3 de daño al enemigo objetivo.

"¿Creeías que nuestra magia no iba más allá de la mera ilusión, chico?" -Setheru.

Redirigir

Escoge un estado de la pila jugado por el héroe elegido. Cambia el objetivo del efecto por otro objetivo legal.

"Sería mejor apuntar a alguien más." -Akhuti

Tormenta de Fragmentos

Haz 2 daños perforantes a un héroe adyacente y a cada héroe enemigo adyacente a él.

Cuando la horda cargó a través de la brecha el aire se afiló a su alrededor.

Pesadillas Encarnadas

Haz 3 de daño al enemigo objetivo.

"¿Creeías que nuestra magia no iba más allá de la mera ilusión, chico?" -Setheru.

Redirigir

Escoge un estado de la pila jugado por el héroe elegido. Cambia el objetivo del efecto por otro objetivo legal.

"Sería mejor apuntar a alguien más." -Akhuti

Tormenta de Fragmentos

Haz 2 daños perforantes a un héroe adyacente y a cada héroe enemigo adyacente a él.

Cuando la horda cargó a través de la brecha el aire se afiló a su alrededor.

Pesadillas Encarnadas

Haz 3 de daño al enemigo objetivo.

"¿Creeías que nuestra magia no iba más allá de la mera ilusión, chico?" -Setheru.

Flashback

Solo puedes jugar esta carta cuando se agote el último héroe en la fase de héroes. Reactiva a Shafathi. Luego, colocó adyacente a su ∇ ilusión.

"Oh no... tu otra vez." -Akimo

Tormenta de Fragmentos

Haz 2 daños perforantes a un héroe adyacente y a cada héroe enemigo adyacente a él.

Cuando la horda cargó a través de la brecha el aire se afiló a su alrededor.

Pesadillas Encarnadas

Haz 3 de daño al enemigo objetivo.

"¿Creeías que nuestra magia no iba más allá de la mera ilusión, chico?" -Setheru.

Palabra de Nupten

Cura a cada héroe aliado en LoS de Akhuti 3HP.

Aplica ∇ dearmar a cada héroe enemigo en LoS de su ∇ ilusión.

"Los justos serán recompensados y los impíos castigados, como es la voluntad de Nupten." -Akhuti

Migraña

Aplica ∇ desarmar y haz 2 daños al héroe enemigo objetivo.

Las mentes simples son presa fácil para los seres superiores.

Pesadillas Encarnadas

Haz 3 de daño al enemigo objetivo.

"¿Creeías que nuestra magia no iba más allá de la mera ilusión, chico?" -Setheru.

Danza de la Imitación

Mueve todas las ∇ ilusiones aliadas 3 hexágonos. Luego, puedes colocar a cualquier número de héroes aliados en LoS de su ∇ ilusión.

Sus miradas estaban fijas en Khenui con las espadas en sus manos, pero fue ella quien rompió el silencio: que comience el espectáculo.

Juicio Final

Coloca el AoE en el hexágono objetivo en cualquier lugar del tablero (no se requiere LoS). Haz 4 daños a cada héroe enemigo impactado.

"Que la mirada de nuestro Dios se pose sobre ti y seas digno de su misericordia." -Setheru

Grito del Alma

Haz 4 daños a cada enemigo impactado.

Un espíritu con determinación puede matar lo que mil flechas no podrían.

Vampirismo Psíquico

Cuando el invocador dañe a un enemigo con el efecto de una carta de poder, cura al invocador esa misma cantidad de HP.

"No me interesa lo que tienes que decir, sino lo que tu mente tiene para ofrecer." -Akhuti

Hojas Destelleantes

Cuando Haburat declare una acción de ataque, haz 4 daños a todos los enemigos adyacentes a su ilusión.

Las tormentas en Utsesh solo significan una cosa.

Grito del Alma

Haz 4 daños a cada enemigo impactado.

Un espíritu con determinación puede matar lo que mil flechas no podrían.

Palacio para la Mente

Descarta todas las cartas de poder de la tarjeta del héroe elegido.

"Pareces cansado... entiendo. Mi poder mental, a diferencia del tuyo, es ilimitado." -Setheru

Ojo de la Tormenta

Ekhrít no puede ser objetivo. Coloca el AoE sobre su ilusión. Haz 2 daños a cada enemigo impactado y empuja 2 hexágonos.

El huracán azotó a Ekhrít y solo ella permaneció inmóvil.

Tornado de Almas

Coloca el AoE sobre el hexágono objetivo. Haz 3 daños a cada enemigo golpeado y muévelo 1 hexágono.

"La ira de los Dioses se desata sobre nosotros. Agarraos bien los cascos." -Brylvar

Palacio para la Mente

Descarta todas las cartas de poder de la tarjeta del héroe elegido.

"Pareces cansado... entiendo. Mi poder mental, a diferencia del tuyo, es ilimitado." -Setheru

Ráfaga

Coloca el AoE en el hexágono objetivo. Haz 2 daños a cada enemigo impactado.

"Yo que tu me mantendría alerta. Los vientos inconstantes gobiernan esta tierra." -Corjof

Tornado de Almas

Coloca el AoE sobre el hexágono objetivo. Haz 3 daños a cada enemigo golpeado y muévelo 1 hexágono.

"La ira de los Dioses se desata sobre nosotros. Agarraos bien los cascos." -Brylvar

Palacio para la Mente

Descarta todas las cartas de poder de la tarjeta del héroe elegido.

"Pareces cansado... entiendo. Mi poder mental, a diferencia del tuyo, es ilimitado." -Setheru

Ráfaga

Coloca el AoE en el hexágono objetivo. Haz 2 daños a cada enemigo impactado.

"Yo que tu me mantendría alerta. Los vientos inconstantes gobiernan esta tierra." -Corjof

Tornado de Almas

Coloca el AoE sobre el hexágono objetivo. Haz 3 daños a cada enemigo golpeado y muévelo 1 hexágono.

"La ira de los Dioses se desata sobre nosotros. Agarraos bien los cascos." -Brylvar

Palacio para la Mente

Descarta todas las cartas de poder de la tarjeta del héroe elegido.

"Pareces cansado... entiendo. Mi poder mental, a diferencia del tuyo, es ilimitado." -Setheru

Ráfaga

Coloca el AoE en el hexágono objetivo. Haz 2 daños a cada enemigo impactado.

"Yo que tu me mantendría alerta. Los vientos inconstantes gobiernan esta tierra." -Corjof

Flujo de Skytear

La próxima carta de poder no-definitiva que juegues te costará 1 maná menos.

"El exceso de poder no existe, es solo cuestión de saber usarlo." -Setheru

Palacio para la Mente

Descarta todas las cartas de poder de la tarjeta del héroe elegido.

"Pareces cansado... entiendo. Mi poder mental, a diferencia del tuyo, es ilimitado." -Setheru

Grito del Alma

Haz 4 daños a cada enemigo impactado.

Un espíritu con determinación puede matar lo que mil flechas no podrían.

Vampirismo Psíquico

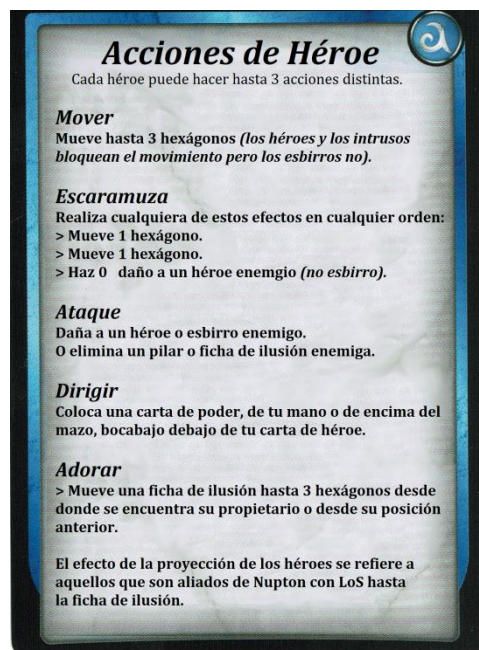
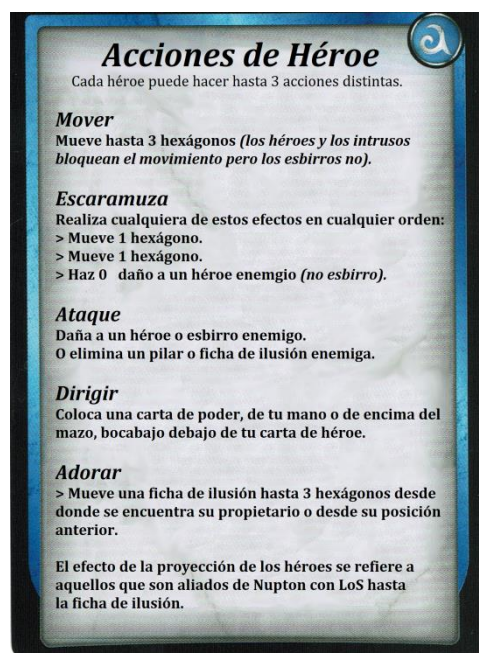
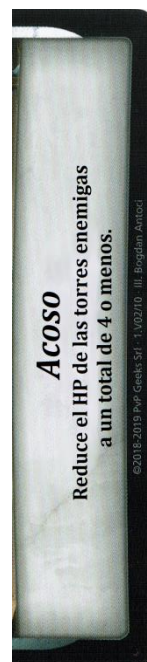
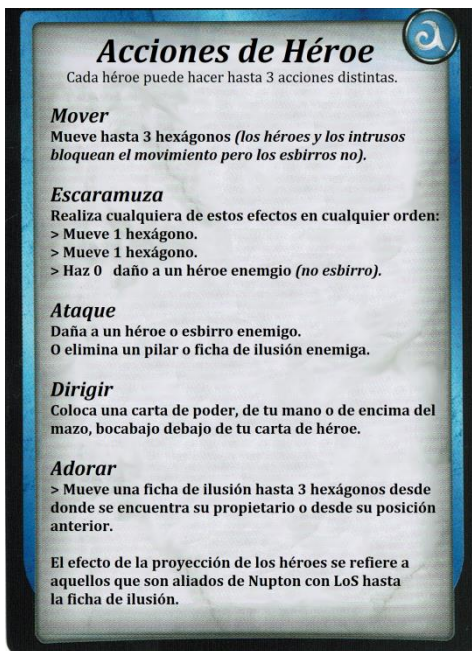
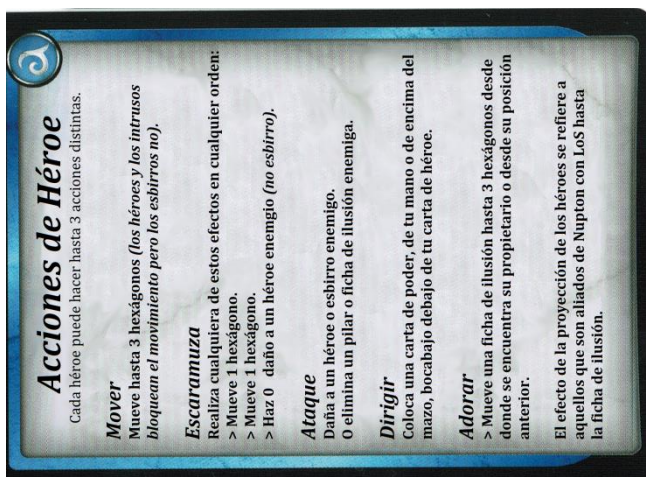
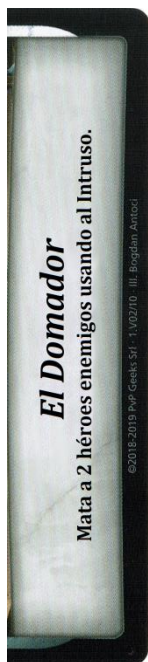
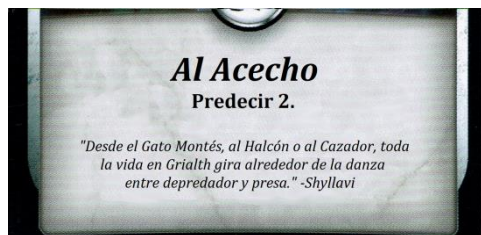
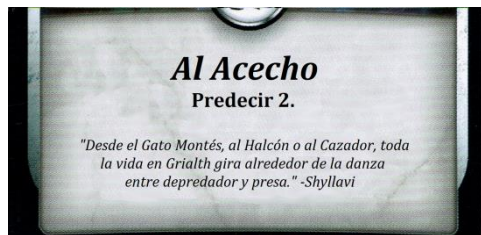
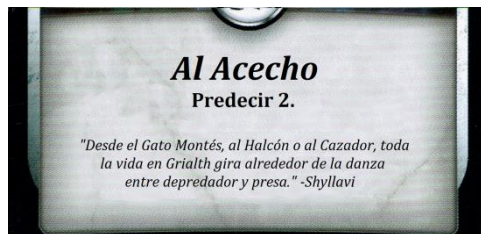
Cuando el invocador dañe a un enemigo con el efecto de una carta de poder, cura al invocador esa misma cantidad de HP.

"No me interesa lo que tienes que decir, sino lo que tu mente tiene para ofrecer." -Akhuti

Palacio para la Mente

Descarta todas las cartas de poder de la tarjeta del héroe elegido.

"Pareces cansado... entiendo. Mi poder mental, a diferencia del tuyo, es ilimitado." -Setheru



Acciones de Héroe

Cada héroe puede hacer hasta 3 acciones distintas.

Mover

Mueve hasta 3 hexágonos (los héroes y los intrusos bloquean el movimiento pero los esbirros no).

Escaramuza

Realiza cualquiera de estos efectos en cualquier orden:

- > Mueve 1 hexágono.
- > Mueve 1 hexágono.
- > Haz 0 daño a un héroe enemigo (no esbirro).

Dirigir

Coloca una carta de poder desde tu mano o de la parte superior del mazo, bocabajo debajo de la carta de héroe.

Adorar

- > Mueve una ficha de ilusión hasta 3 hexágonos desde donde se encuentra su propietario o desde su posición anterior.

El efecto proyección de los héroes se refiere a aquellos afines a Nupton con LoS hasta la ficha de ilusión.

Acciones de Héroe

Cada héroe puede hacer hasta 3 acciones distintas.

Mover

Mueve hasta 3 hexágonos (los héroes y los intrusos bloquean el movimiento pero los esbirros no).

Escaramuza

Realiza cualquiera de estos efectos en cualquier orden:

- > Mueve 1 hexágono.
- > Mueve 1 hexágono.
- > Haz 0 daño a un héroe enemigo (no esbirro).

Dirigir

Coloca una carta de poder desde tu mano o de la parte superior del mazo, bocabajo debajo de la carta de héroe.

Adorar

- > Elimina un pilar para activar las habilidades con el icono de adorar que haya junto a él.

- > Coloca un pilar en un hexágono a 3 de distancia como máximo.

Cuando los héroes tengan LoS hacia un pilar aliado, sus habilidades señaladas con pilar se activarán.

Fase de Esbirros

Chequea las fichas de control de menor a mayor, **Determina el ganador, si lo hay.**

Cuenta cuántos héroes y esbirros tienen LoS a la ficha de control. Luego añade el costo de maná de hasta 1 carta de iniciativa.

En los carriles.

> **El ganador aplica el daño.**

Primero a los esbirros enemigos. El daño sobrante se aplica a las torres en 3 hex.

> **El ganador avanza la ficha de control** un número de hexágonos igual a la diferencia en los resultados de control. Luego ambos jugadores reposicionan los esbirros.

> **El ganador (o segundo jugador) genera 2 esbirros.** Luego, el otro jugador genera 2 esbirros lo más próximo posible a la ficha de control.

Final del Turno

- > Descarta todas las cartas de poder de las cartas de héroe.

- > Roba 2 cartas

- > Descarta hasta quedarte con 7 cartas de poder.

> Prepara todos los héroes agotados y aumenta la ficha de Skytear (regenera a los héroes si es necesario).

Acciones de Héroe

Cada héroe puede hacer hasta 3 acciones distintas.

Mover

Mueve hasta 3 hexágonos (los héroes y los intrusos bloquean el movimiento pero los esbirros no).

Escaramuza

Realiza cualquiera de estos efectos en cualquier orden:

- > Mueve 1 hexágono.
- > Mueve 1 hexágono.
- > Haz 0 daño a un héroe enemigo (no esbirro).

Dirigir

Coloca una carta de poder desde tu mano o de la parte superior del mazo, bocabajo debajo de la carta de héroe.

Adorar

- > Aplica mutación a un héroe aliado a 3 hexágonos (no se requiere LoS).

Cuando un héroe adquiere ese estado, sus habilidades con el icono mutado se consideran activas.

Palabras Clave

Invocador. El héroe que genera el efecto.

Objetivo. A un máximo de 3 hexágonos y con línea de visión (LoS).

+X ataques/armadura/daño de melee

Modifica el ataque/armadura/daño inflingido con una acción de escaramuza en X.

Perforante. El daño provocado por este efecto ignora armadura.

Predecir. Mira X cartas de la parte superior del mazo y coloca cualquier número de ellas en tu pila de descartes o devuélvelas a la parte superior en cualquier orden.

Estados

Desarmar. Las acciones de ataque y escaramuza hacen la mitad de daño redondeando hacia arriba. (antes de aplicar la armadura).

Lentitud. El movimiento se reduce en 2 hex.

Rapidez. El movimiento se increm. en 2 hex.

Frenesí. El héroe puede hacer 2 acciones de ataque durante su activación (usando 1 AP en cada ataque).

Fase de Esbirros

Chequea las fichas de control de menor a mayor, **Determina el ganador, si lo hay.**

Cuenta cuántos héroes y esbirros tienen LoS a la ficha de control. Luego añade el costo de maná de hasta 1 carta de iniciativa.

En los carriles.

> **El ganador aplica el daño.**

Primero a los esbirros enemigos. El daño sobrante se aplica a las torres en 3 hex.

> **El ganador avanza la ficha de control** un número de hexágonos igual a la diferencia en los resultados de control. Luego ambos jugadores reposicionan los esbirros.

> **El ganador (o segundo jugador) genera 2 esbirros.** Luego, el otro jugador genera 2 esbirros lo más próximo posible a la ficha de control.

Final del Turno

- > Descarta todas las cartas de poder de las cartas de héroe.

- > Roba 2 cartas

- > Descarta hasta quedarte con 7 cartas de poder.

> Prepara todos los héroes agotados y aumenta la ficha de Skytear (regenera a los héroes si es necesario).

Acciones de Héroe

Cada héroe puede hacer hasta 3 acciones distintas.

Mover

Mueve hasta 3 hexágonos (los héroes y los intrusos bloquean el movimiento pero los esbirros no).

Escaramuza

Realiza cualquiera de estos efectos en cualquier orden:

- > Mueve 1 hexágono.
- > Mueve 1 hexágono.
- > Haz 0 daño a un héroe enemigo (no esbirro).

Dirigir

Coloca una carta de poder desde tu mano o de la parte superior del mazo, bocabajo debajo de la carta de héroe.

Adorar

- > Aplica marcado al héroe objetivo enemigo.
- > Activa las habilidades con el icono adorar adyacentes a él.

Palabras Clave

Invocador. El héroe que genera el efecto.

Objetivo. A un máximo de 3 hexágonos y con línea de visión (LoS).

+X ataques/armadura/daño de melee

Modifica el ataque/armadura/daño inflingido con una acción de escaramuza en X.

Perforante. El daño provocado por este efecto ignora armadura.

Predecir. Mira X cartas de la parte superior del mazo y coloca cualquier número de ellas en tu pila de descartes o devuélvelas a la parte superior en cualquier orden.

Estados

Desarmar. Las acciones de ataque y escaramuza hacen la mitad de daño redondeando hacia arriba. (antes de aplicar la armadura).

Lentitud. El movimiento se reduce en 2 hex.

Rapidez. El movimiento se increm. en 2 hex.

Frenesí. El héroe puede hacer 2 acciones de ataque durante su activación (usando 1 AP en cada ataque).

Akimo

Hoja Eterna

Sed de Almas

Cuando Akimo ataque a un enemigo marcado obtiene +1 al Ataque.

La ira de Ishiro

Mueve a Akimo 1 espacio hasta el héroe marcado.

Sakoshi
Domador de la Llama

Hojo de Alcón
Sakoshi tiene LoS hacia cualquier enemigo *marcado en 3 hexágonos.

Shuriken Explosivo
Haz 1 daño a un esbirro enemigo adyacente al héroe *marcado.

Brylvar
Defensor Intrépido

Protección de Grialth
Los héroes aliados mutados a 3 hex. obtienen +1 armadura.

Burla
Cuando un héroe enemigo adyacente a Brylvar se active debe declarar una acción de ataque contra él si le es posible.

Gulbjarn
Soverano Salvaje

Majestuosidad Feroz
Gulbjarn obtiene +1 daño de melee por cada héroe aliado mutado a 3 hexágonos.

Ira Ursina
Las acciones de escaramuza de Gulbjarn afectan a todos los héroes enemigos en el AoE en lugar de a un solo objetivo.

Shafathi
El Oscuro

Superposición Temporal
Cuando Shafathi resuelva una acción de escaramuza, podrá intercambiarse con su ilusión.

Proyección de Schemer
Cuando un héroe proyectado declare una acción de escaramuza, podrás predecir 1.

Yami
Heraldo Yameante

Toque Mortal
La primera vez en cada activación que Yami atraviese con su movimiento una zona con esbirros enemigos, les hará 1 daño.

Sombra del Segador
Coloca a Yami adyacente al héroe *marcado y hazle 1 daño.

Gulbjarn
Soverano Salvaje

Majestuosidad Feroz
Gulbjarn obtiene +1 daño de melee por cada héroe aliado mutado a 3 hexágonos.

Ira Ursina
Las acciones de escaramuza de Gulbjarn afectan a todos los héroes enemigos en el AoE en lugar de a un solo objetivo.

Corjof
Vigilante Gris

Centinela
Los héroes aliados mutados a 3 hex. ganan +1 al daño de melee.

Forma de Garra
Cuando Corjof aplica velocidad sobre él mismo, gana +1 ataque y escaramuza.

Akhuti
Voz Radiante

Justo Castigo
Cuando Akhuti resuelva una acción de ataque, podrá hacer 1 daño a un esbirro enemigo adyacente a su ilusión.

Luz Resonante
Los héroes proyectados obtienen +1 armadura.

Hogosai
Guardián Eterno

Resplandor
Los enemigos *marcados en LoS de Hogosai pierden -1 armadura.

Fuego Purificador
Hogosai puede perder 1 HP para hacer el mismo daño perforante al héroe *marcado.

Shyllavi
Colmillo Rápido

Venganza
Cuando un héroe aliado mutado a 3 hexágonos pierda HP, podrá hacer 1 daño a un héroe enemigo adyacente.

Salto Felino
Cuando Shyllavi mate a un esbirro enemigo con una acción de ataque, hará 1 daño a otro esbirro enemigo adyacente a ella.

Haburat
Primer Ejecutor

Superar en número
Haburat obtiene +1 al ataque cuando su objetivo esté adyacente a su ilusión.

Sendero del Pícaro
Puedes mover 1 hexágono a un héroe proyectado que dañe a un esbirro enemigo con una acción de ataque.

Haburat
Primer Ejecutor

Superar en número
Haburat obtiene +1 al ataque cuando su objetivo esté adyacente a su ilusión.

Sendero del Pícaro
Puedes mover 1 hexágono a un héroe proyectado que dañe a un esbirro enemigo con una acción de ataque.

Miyuki
Despertar de la Luz

Guardián del Alma
Los enemigos *marcados a 3 hexágonos tienen -1 ataque y no pueden girar cartas durante sus acciones de ataque.

Espíritus del Pesar
Aplica lentitud al héroe *marcado.

Astryda
Voz de las Profundidades

Canción de Liothan
Los héroes aliados mutados a 3 hex. aplican desarmar cuando dañen con acciones de ataque.

Canción de lo Profundo
Cuando Astryda mate a un esbirro enemigo, podrá perder 2 HP para generar un esbirro aliado.

Ekhrít
Domadora de Tormentas

Barrera de Viento
Las acciones de ataque de Ekhrít golpean a todos los enemigos en el AoE. El AoE debe golpear su ilusión. Todos los enemigos golpeados son empujados 1 hexágono.

Dama de la Tormenta
Los héroes proyectados no pueden ser desplazados por efectos generados por sus enemigos.

Ixatosk
Mensajero Abisal

Terreno Inestable
Cuando un héroe enemigo se active adyacente a Ixatosk, aplica lentitud en él.

Túnel
Ixatosk y, como máximo, un héroe aliado adyacente a él mueven 6 hexágonos. Deben terminar su movimiento adyacentes al pilar eliminado.

Kichie
Guardián de la Herencia

Rejuvenecer
Cura a Kichie 1 HP cada vez que dañe a un enemigo *marcado.

Escrito con Fuego
Predice X+1, donde X es el número de héroes enemigos *marcados en LoS de Kichie.

Freyhel
Reina Sempiterna

Reina de la Vida
Cuando un héroe aliado a 3 hexágonos adquiriera mutado, Freyhel podrá curarle 1 HP.

Señora de la Marchitez
Freyhel tiene perforación. Freyhel puede hacer tanto daño como curación pudiese hacer a un enemigo.

Setheru
Maestro Celestial

Señor de la Ilusión
Cuando su ilusión se encuentra en LoS Setheru hace +1 daño con los efectos de cartas de poder.

Lord de Skytear
Los héroes proyectados pueden jugar cartas de poder como si ellos estuvieran en el mismo hexágono que la ilusión de Setheru.

Cotlic
Mano de Taulot

Bendición de Taulot
Cotlic tiene +1 armadura.

Fuerza del Rey
Cotlic puede eliminar cualquier número de pilares aliados y obtiene +1 daño de melee por cada pilar eliminado durante su activación.



Khenui

Bailarina de la Refracción

Imitación
Cuando Khenui esté adyacente a su  ilusión no podrá ser objetivo de acciones de ataque.

Evasión Acrobática
Cuando un héroe proyectado pierda HP podrás moverlo un hexágono.



Ixatosh

Mensajero Abisal

Terreno Inestable
Cuando un héroe enemigo se active adyacente a Ixatosh, aplica  lentitud en él.



Tunel
Ixatosh y, como máximo, un héroe aliado adyacente a él mueven 6 hexágonos. Deben terminar su movimiento adyacentes al  pilar eliminado.

Emisario Silencioso


Coloca al Emisario Silencioso en cualquier lugar adyacente al perímetro de su domo.

Agujero de Gusano: Cambia el lugar de un héroe objetivo con otro a 4 hexágonos del Emisario Silencioso.

Videncia: Predice 2

Tormenta de Rocas: Coloca el AoE a un máximo de 2 hexágonos. Haz 1  daño y aplica  lentitud a todos los héroes impactados.






Akimo

Espada de Reyes

Sed de Almas
Cuando ataque a un enemigo  marcado Akimo gana +1 ataque.

Ira de Ishiro
Mueve a Akimo 1 hexágono hacia el héroe  marcado.



Nelaclen

Susurrador sin rostro.

Dominio Antiguo
Nelaclen puede jugar cartas de poder independientemente de las runas que se requieran.

Reclamo del Corazón
Descarta todas las cartas de poder boca arriba de la tarjeta de Nelaclen. Podrá jugar cartas de poder siempre y cuando se alle en el mismo hexágono que el  pilar eliminado.

Vigilante Oscuro

Coloca al Vigilante Oscuro adyacente a una torre o el Nexo.

Cortar: Obtiene +1 daño de melee. El Vigilante gana una acción de escaramuza.

Clavar: Obtiene daño perforante. El Vigilante gana una acción de escaramuza.

Acuchillar: Las acciones de escaramuza dañan a esbirros enemigos. El Vigilante gana una acción de escaramuza.





Tlakali

Alto Sacrificador

Rito Protector
Durante la fase de héroes, cuando un esbirro aliado adyacente a un  pilar vaya a perder HP, Tlakali puede sufrir ese daño por él.

Infusión de Fuerza Vital
Cura a un héroe aliado adyacente al  pilar eliminado 1  HP.



Zacoal



Hijo Caído

Golpe Masivo
Cuando Zacoal dañe a un héroe enemigo con una acción de ataque, podrá empujarlo 1 hexágono.


Colapso
Haz 1  daño a un esbirro enemigo adyacente al  pilar eliminado.

Azote de Puido

El Azote de Puido reemplaza a un héroe aliado en este domo. Dicho héroe pasa a estar poseído. Al final de esta activación, el héroe poseído se colocará adyacente al Azote de Puido.

Furia Temeraria: el Azote de Puido hace 3  daño a un enemigo adyacente. El héroe poseído pierde 1  HP.

Sifón Espiritual: Un héroe enemigo adyacente pierde la mitad de sus HP. El héroe poseído pierde la misma cantidad.

Búsqueda Incesante: Mueve al Azote de Puido 3 hexágonos. Aplica  velocidad al héroe poseído.





Cotlic

Mano de Taulot


Bendición de Taulot
Cotlic tiene +1 armadura.

Fuerza del Rey
Cotlic puede eliminar cualquier número de  pilares aliados y obtiene +1 daño de melee por cada  pilar eliminado durante su activación.

Intruso

Coloca al Intruso en cualquier lugar del perímetro de éste domo. El intruso no puede moverse.


Conducto Divino: El héroe aliado objetivo obtiene una acción de adoración.


Onda de Choque: Haz 0  daño perforante al héroe objetivo y empujalo 2 hexágonos.


Inculcar Energía: Roba 1 carta de poder.

Terror de la Noche Perpetua

Coloca al Terror de la Noche Perpetua en un hexágono de cobertura.

Rugido de Pesadilla: Empuja a cada héroe golpeado 1 hexágono y aplica  lentitud en ellos.

Majestuosidad Aterradora: Coloca al héroe objetivo adyacente al Terror de la Noche Perpetua y aplica  desarmar en él.

Sed de Sangre: Aplica  frenesí al héroe aliado adyacente objetivo.





Achla


Hostigador Solitario

No puedes esconderte
Achla tiene LoS hasta todos los héroes a 3 hexágonos y adyacentes a un  pilar.


No puedes huir
Haz 1  daño a un héroe enemigo adyacente al  pilar eliminado.

Azote de Puido

El Azote de Puido reemplaza a un héroe aliado en este domo. Dicho héroe pasa a estar poseído. Al final de esta activación, el héroe poseído se colocará adyacente al Azote de Puido.

Furia Temeraria: el Azote de Puido hace 3  daño a un enemigo adyacente. El héroe poseído pierde 1  HP.

Sifón Espiritual: Un héroe enemigo adyacente pierde la mitad de sus HP. El héroe poseído pierde la misma cantidad.

Búsqueda Incesante: Mueve al Azote de Puido 3 hexágonos. Aplica  velocidad al héroe poseído.

Lord de los Ancestros

Coloca al Lord de los Ancestros adyacente a un esbirro aliado.

Invocar a los Ancestros: Genera un esbirro aliado.

Avanzar y Conquistar: Mueve la ficha de control objetivo 1 hexágono.

Abrumar: Escoge a un esbirro aliado del tablero y colócalo adyacente a otro esbirro aliado.