

PRINCESA BRETTE
HERO

VISTE: Chaleco Táctico

PORTA: Escudo de Metal, Filo de Torgon

PRIVILEGIO REAL: Una vez por partida puede coger 1 objeto de otro personaje que se encuentre en su misma localización.

LÍDER: +2 a las tiradas de sus SEGUIDORES ALIADOS.

ILVOST el BRUJO
HERO

EQUIPO: Cuchilla de Pantano, Extracto de Manzana de Pantano.

PIEL DE PIEDRA: El daño por espadas recibido se reduce en 4.

CONJURO: Una vez, al principio de una batalla, tira 1d6. Si el resultado es 4, añade +3 al BONUS de ATAQUE, si es 5, añade +3 a su BONUS de ARMADURA (hasta el final de la batalla).

KROSHEL el BRAVO
HERO

EQUIPO: Palo Ladrador, Pack Medico.

VESTIMENTA: Armadura de Cuero.

ATAQUE HEROICO: Dos veces por batalla, una vez por turno, añade 1d6 al daño.

SOLITARIO: Cura 2d6 en LONER'S CAVERN por 1AP.

KARA la ASTUTA
HERO

EQUIPO: Cuchillo Koss, Elixir de Semillas de Luna.

GOLPE MORTAL: Cuando combata, en su turno, tira 3d6+1 vez por batalla. Si el resultado es de 15 o más la vida de su oponente será 20.

SIGILO: Tira 2d6+ por 1AP. Si obtienes 12 o más podrá moverse hasta 2 localizaciones inadvertida.

CUCHILLA de PANTANO

*Requiere 6 será a 2 manos.

PALO LADRADOR

AURA DE PODER: Añade +10 (SALUD BASE) cuando está equipado.

PARAGRAD DEL
HERO

TIENE: Roba 6 objetos, quédate con 1 arma y baraja el resto.

RECONSTRUIR: Paragrad Del no puede curarse usando objetos pero puede repararse a sí mismo. Cura 1d6+ por 1AP.

PROGRAMA CORRUPTO: Tira 1d6 en su turno. Si el resultado es 1 o 2 deberá moverse una localización sin coste, si es posible.

EXTRACTO de MANZANA de PANTANO

Esta deliciosa bebida curativa energiza el cuerpo y refresca el alma, regenerando 20. Cuando la uses tira 1d6. Si obtienes de 3-6 ganas 1AP este turno.

Descarta esta carta después de usarla.

PACK MEDICO

SANAR: Cuando se use, cura 20 y gana 1AP este turno.

Descarta esta carta cuando se use.

CUCHILLO KOSS

FILO ENVENENADO: En combate, a la hora de calcular el daño del ataque, tira 1d6 adicional. Si obtienes 1 o 2, añade ese daño.

EXTRACTO de MANZANA de PANTANO

Esta deliciosa bebida curativa energiza el cuerpo y refresca el alma, regenerando 20. Cuando la usa tira 1d6. Si obtienes de 3-6 ganas 1AP este turno.

Descarta esta carta después de usarla.

PACK MEDICO

SANAR: Cuando se use, cura 20 y gana 1AP este turno.

Descarta esta carta cuando se use.

ELIXIR de SEMILLAS de LUNA

Da a cualquier arma un +2 (BONUS DE ATAQUE) para 1 BATALLA

Descarta esta carta después de su uso.

KREFT el ANCIANO
HERO

Equipa a Kreft en último lugar. Roba 10 objetos. El VESTIRÁ o TENDRÁ 2 cualesquiera de ellos. Baraja el resto.

LÍDER: Puede tomar a cualquier Héroe en juego no controlado por algún jugador si saca un 12 o más en una tirada de 2d6+ en su localización (1 intento por héroe).

WESTER el ATREVIDO
HERO

EQUIPO: Arco Dorado o Arco de Tejo, Mapa Críptico.

TIRO INFALIBLE: Lanza 2d6 al principio del combate. Si obtienes de 9-12, añade 1 a su PRIMER GOLPE.

EXPERTO EN PORTALES: Cuando esté en WESTER'S DIRT HOLE, el jugador que lo controle podrá robar 1 carta de equipo extra por ronda.

ELIXIR de SEMILLAS de LUNA

Da a cualquier arma un +2 (BONUS DE ATAQUE) para 1 BATALLA

Descarta esta carta después de su uso.

EL HOMBRE-PLANTA
HERO

VISTE: Capa Solar Roja.

EQUIPO: Espada Dorada.

REGENERACIÓN: Después de una batalla regenera 2

CUERPO FIBROSO: Reduce el daño producido por la facción BEAST en 2.

SISTEMAS DOBLES: Saca de 3-6 en 1d6 para mantenerte consciente

ARCO de TEJO

A DISTANCIA: Puedes infligir 2d6 daño a un personaje en una localización adyacente por 1AP. Lanza 1d6+. Si obtienes 6 o menos, él se moverá a tu localización y te atacará.

DISPARO RÁPIDO: Una vez por batalla, lanza 1d6+. Si obtienes 10 o más, haz una segunda ronda de batalla después de la primera.

CHALECO TÁCTICO

No puede ser deteriorado por personajes de la facción GHOST.

ESPAÑA DORADA

ROMPEHUEVOS: Hace +3 de daño a personajes que lleven la ARMADURA de HUEVO.

MAPA CRÍPTICO

Roba 3 localizaciones. Quédate 1 y baraja el resto. Coloca esa localización sin coste de AP en este turno si es posible, luego lee su GUIA DE LOCALIZACIÓN correspondiente.

En este turno tus personajes podrán moverse a esta localización sin coste de AP. Descarta esta carta después de su uso.

CHALECO TÁCTICO

No puede ser deteriorado por personajes de la facción GHOST.

CAPA SOLAR ROJA

INTERFAZ MÉDICA FOTOSINTÉTICA: Cuando la portan, los seres de la facción PLANTA se curan 2 después de la batalla. Si es de otra facción se cura 1 después de la batalla.

ARCO DORADO

A DISTANCIA: Puedes infligir 2d6 daño a un personaje en una localización adyacente. Lanza 1d6+. Si obtienes 6 o menos, él se moverá a tu localización y te atacará.

DISPARO RÁPIDO: Una vez por batalla, lanza 1d6+. Si obtienes un 10 o más, tienes un segundo turno de batalla después de este.

MUERTE el FEROS
HERO

EQUIPO: Arco Largo, Cuchillo de Supervivencia.

TIRO SILENCIOSO: Añade 1 a todos los chequeos de armas a distancia.

FLECHAS EMBRUJADAS: Una vez por batalla, cuando uses un arco, tira 1d6. Si obtienes un 4, añade +2 a todo el daño que haga el arco durante la batalla (se termina después de la batalla).

HAGLOR el ESPECTRO
HERO

EQUIPO: Espada Fantasmal, Joya Dimensional.

INTANGIBILIDAD: Usa un turno de batalla para tirar 2d6+. Si el resultado es de 9 o más, Haglor se vuelve intangible: No puede atacar ni recibir daño y puede abandonar cualquier batalla (sin tirada). El efecto termina al principio de la siguiente ronda.

ARMADURA de CUERO

* Reduce en 1 cuando la equipes.

ARCO LARGO

LARGO ALCANCE: Una vez durante tu turno, sin usar AP, puedes golpear a un personaje en una localización adyacente o en una localización adyacente a esa localización (en línea recta) haciendo 1d6 de daño.

JOYA DIMENSIONAL

AURA CURATIVA: Cura 2 después de la batalla.

CONCEPTO DE REALIDAD: Cuando esté equipada, por 2AP, toma un objeto sin revelar aleatorio de la mano de otro jugador. Coloca el objeto en el inventario del personaje que porta la joya. El otro jugador roba 1 carta de equipo.

ARMADURA de CUERO

* Reduce en 1 cuando la equipes.

CUCHILLO DE SUPERVIVENCIA

SUPERVIVENCIA: Cuando un personaje equipado con este cuchillo tenga 12 o menos, ganará +1 y +1

ESPAÑA FANTASMAL

RESONANCIAS INCORPÓREAS: Cuando esté equipada, los personajes de la facción GHOST ganan 8 (a su SALUD BASE).

*Requiere 4 para equiparse.

BILKID el DURO
HERO

EQUIPO: Cuchillo Pesado.

EMPUÑADURA de PODER: Usa cualquier arma a 1 mano como un arma a 2 manos para añadir 2 (BONUS de ATAQUE) (PASIVA).

DESARMAR: En el turno de batalla, una vez por batalla, lanza 2d6. Si obtienes de 10-12 desequipa 1 objeto del enemigo.

CUCHILLO PESADO

* Requiere 6 ♣ o es a 2 manos.

ARMADURA HUEVO

AJUSTE DOLOROSO: Algunos picos del interior de esta armadura la hacen dificultosa de llevar. Cuando la porten personajes que no sean de la facción OVOID lanza 2d6. Si obtienes de 2-7 el personaje sufrirá 2 heridas y lanza de nuevo. Si obtienes de 8-12 equiparás la armadura.

SOLDADO VARPEN EFEK

EQUIPO: Lanza.
ASTUTO: En su PRIMER GOLPE, lanza 1d6. Si obtiene de 3-6 añade 1 a su
ASPECTO SOSPECHOSO: En cada turno en su localización lanza 1d6. Si obtienes de 1-4 se volverá *AGRESIVO*; si es un 5 no se moverá ni atacará; si es un 6 se alejará una localización.

TORGONEER

CARNE FÉTIDA: La primera vez que dañe a un oponente, lanza 3d6. Reduce la SALUD BASE el total obtenido. La SALUD BASE vuelve a la normalidad después de 1 ronda de juego.

AGRESIVO

LOBO SARKAG

METABOLISMO ACCELERADO: Una vez por batalla, cura 2d6
VELOCIDAD BRUTAL: PRIMER GOLPE +2, primer golpe +3
REBUSCAR RECURSOS: Después de matarlo, puedes consumir su carne para obtener 12 ♡. Esta carta se convertirá en PIEL de LOBO.

AGRESIVO

SOLDADO VARPEN EFEK

EQUIPO: Lanza.
ASTUTO: En su PRIMER GOLPE, lanza 1d6. Si obtiene de 3-6 añade 1 a su
ASPECTO SOSPECHOSO: En cada turno en su localización lanza 1d6. Si obtienes de 1-4 se volverá *AGRESIVO*; si es un 5 no se moverá ni atacará; si es un 6 se alejará una localización.

GRATHORN

IRA SALVAJE: Cuando ataque, lanza 1d6. Si obtienes 4 o más, incrementa el daño en ese resultado. Este daño ignora BONUS por ARMADURA.
PIEL de PIEDRA: El daño por espadas se reduce en 4.

AGRESIVO

LOBO SARKAG

METABOLISMO ACCELERADO: Una vez por batalla, cura 2d6
VELOCIDAD BRUTAL: PRIMER GOLPE +2, primer golpe +3
REBUSCAR RECURSOS: Después de matarlo, puedes consumir su carne para obtener 12 ♡. Esta carta se convertirá en PIEL de LOBO.

AGRESIVO

LANZA

LARGO ALCANCE: +1 para el PRIMER GOLPE.

DREDMORTIS

RESONANCIA CÓSMICA: Al principio de la batalla lanza 2d6. El número más alto será su BONUS de ATAQUE, el menor será su BONUS de ARMADURA.

AGRESIVO

LOBO SARKAG

METABOLISMO ACCELERADO: Una vez por batalla, cura 2d6
VELOCIDAD BRUTAL: PRIMER GOLPE +2, primer golpe +3
REBUSCAR RECURSOS: Después de matarlo, puedes consumir su carne para obtener 12 ♡. Esta carta se convertirá en PIEL de LOBO.

AGRESIVO

LANZA

LARGO ALCANCE: +1 para el PRIMER GOLPE.

ORPAL ERRANTE

DEAMBULAR: Al principio de cada turno lanza 1d6. Si el resultado es de 1-3 se moverá 1 localización, si es de 4-6 no se moverá.
ENFERMEDAD: Los personajes que no sean de la facción GHOST que luchen contra él sufrirán 1d6 daño al principio de la siguiente ronda de juego.

AGRESIVO

RHORGONKRUL

GIGANTESCO: Todo el daño que sufra se reduce a 3.
MACHACAR: Una vez por batalla, el ataque gana +2d6 daño.
SUPERVIVENCIA: Si su vida está por debajo de 30 , lanza 1d6. Si el resultado es de 4-6 se aleja 2 localizaciones; si es de 1-3 ataca.

AGRESIVO

GARHAL el CAUDILLO

EQUIPO: Filo de Torgon o La Cosechadora, Escudo de Metal.
PACTO ANCESTRAL: Si es derrotado caerá inconsciente. Al principio de cada ronda lanza 1d6. Si obtienes un 3, despertará.
SED DE SANGRE: En cada turno en su localización lanza 1d6. Si sacas de 1-3 atacará (si está consciente); de 4-6 se curará 15 ♡

ORPAL ERRANTE

DEAMBULAR: Al principio de cada turno lanza 1d6. Si el resultado es de 1-3 se moverá 1 localización, si es de 4-6 no se moverá.
ENFERMEDAD: Los personajes que no sean de la facción GHOST que luchen contra él sufrirán 1d6 daño al principio de la siguiente ronda de juego.

AGRESIVO

GUERRERO EGGMAN DE ÉLITE

VISTE: Armadura Huevo.
EQUIPO: Lanza 1d6. Si el resultado es de 1-3 cada jugador le entregará 1 equipo.
PÁNICO: En su fase de batalla, si tiene menos de 15 ♡ huirá (sin tirada), alejándose hasta 3 localizaciones.

AGRESIVO

FILO DE TORGON

* Requiere 4 ♣ o será a 2 manos.

ORPAL ERRANTE

DEAMBULAR: Al principio de cada turno lanza 1d6. Si el resultado es de 1-3 se moverá 1 localización, si es de 4-6 no se moverá.
ENFERMEDAD: Los personajes que no sean de la facción GHOST que luchen contra él sufrirán 1d6 daño al principio de la siguiente ronda de juego.

AGRESIVO

GUERRERO EGGMAN DE ÉLITE

VISTE: Armadura Huevo.
EQUIPO: Lanza 1d6. Si el resultado es de 1-3 cada jugador le entregará 1 equipo.
PÁNICO: En su fase de batalla, si tiene menos de 15 ♡ huirá (sin tirada), alejándose hasta 3 localizaciones.

AGRESIVO

LA COSECHADORA

* Requiere 4 ♣ o será a 2 manos.

SOLDADO EGGMAN

VISTE: Armadura Huevo.
EQUIPO: Lanza 1d6. Si obtienes 3-4 cada jugador debe entregarle 1 equipo.
PÁNICO: En su turno de batalla, si tienen menos de 10 ♡ huirá (sin tirada), alejándose 3 localizaciones.

AGRESIVO

DARVIN el AMARGADO

EQUIPO: Vara Brillante, Escudo de Metal, 2 Equipos al azar.
MASCOTA ORPAL: Lanza 1d6 (cada vez). Con un resultado de 3, roba un seguidor ORPAL. No es agresivo pero le protegerá.
NEGOCIAR: Cuando haya un personaje en su localización podrá comerciar por 1AP, intercambiando uno de sus equipos.

RHAIN el GEMELO MUGRIENTO

EQUIPO: Vara con Filo, Jarabe de Hueso de Zorro.
INMORTALIDAD ARCAN: Después de morir su cuerpo se teleporta a THE DIAMOND MINE (después de que se haya jugado si no está en juego). Revive con su salud máxima.

SOLDADO EGGMAN

VISTE: Armadura Huevo.
EQUIPO: Lanza 1d6. Si obtienes 3-4 cada jugador debe entregarle 1 equipo.
PÁNICO: En su turno de batalla, si tienen menos de 10 ♡ huirá (sin tirada), alejándose 3 localizaciones.

AGRESIVO

VARA BRILLANTE

AURA FANTASMAL: El daño del ataque de personajes de la facción GHOST se reduce en 3.
RECUERDO TEMPORAL: Lanza 3d6 por 1AP. Si sacas un 6 en algún dado recupera 1 objeto de la pila de descartes.

JARABE de HUESO de ZORRO

Los huesos de zorro molidos en este tónico han sido imbuidos con propiedades arcanas, cura 15 ♡. Cuando lo uses lanza 1d6. Si obtienes de 3-6, gana además 1AP este turno.

Descarta esta carta después de usarla.

ARMADURA HUEVO

AJUSTE DOLOROSO: Algunos picos del interior de esta armadura la hacen dificultosa de llevar. Cuando la porten personajes que no sean de la facción OVOID lanza 2d6. Si obtienes de 2-7 el personaje sufrirá 2 heridas y lanza de nuevo. Si obtienes de 8-12 equiparás la armadura.

ESCUDO de METAL

* No puede ser usado por personajes de la facción GHOST.

JARABE de HUESO de ZORRO

Los huesos de zorro molidos en este tónico han sido imbuidos con propiedades arcanas, cura 15 ♡. Cuando lo uses lanza 1d6. Si obtienes de 3-6, gana además 1AP este turno.

Descarta esta carta después de usarla.

ARMADURA HUEVO

AJUSTE DOLOROSO: Algunos picos del interior de esta armadura la hacen dificultosa de llevar. Cuando la porten personajes que no sean de la facción OVOID lanza 2d6. Si obtienes de 2-7 el personaje sufrirá 2 heridas y lanza de nuevo. Si obtienes de 8-12 equiparás la armadura.

ESCUDO de METAL

* No puede ser usado por personajes de la facción GHOST.

VARA CON FILO

LARGO ALCANCE: +1 al PRIMER GOLPE.

DHAIN el GEMELO ROÑOSO

EQUIPO: Apuñalador de Marvin, Escudo Cuadrado de Madera.
INMORTALIDAD ARCANIA: Después de morir, su cuerpo se teleporta a THE DIAMOND MINE (después de haberse jugado, si no está en juego). Revive con su salud máxima.

ESCUDO CUADRADO de MADERA

* No puede ser usado por personajes de la facción GHOST.

ESCUDO CUADRADO de MADERA

* No puede ser usado por personajes de la facción GHOST.

APUÑALADOR de MARVIN

FORJADO A LA LUZ: Si la base del personaje es de 2-4, el Apuñalador de Marvin le otorga 1 adicional mientras esté equipado.

DRAKKIN

FOLLOWER

SEGUIDOR: En cada turno en su localización lanza 2d6 + . Si sacas 13 o más seguirá a tu héroe; de 6-12 se moverá una localización; de 3-5 se enfrentará a él en combate.
PARPADEO: Fuera de batalla, por 2AP, lanza 2d6 + . Si sacas 9 o más podrá teleportarse junto a otro más 1-2 localizaciones.

FALKID la CHICA sin EDAD

FOLLOWER

EQUIPO: Vara con Filo o Filo de Torgon.
SEGUIDOR: En cada turno en su localización lanza 2d6 + . Si sacas 11 o más se unirá a tu HÉROE; de 7-10 se moverá 3 localizaciones; de 3-6 se enfrentará a él en combate.
NO-MUERTO: Obtén un 3 o 4 en 1d6 por 1AP para revivirla.

ARROW el CABALLO

FOLLOWER

SEGUIDOR: En cada turno en su localización lanza 2d6 + . Si sacas 10 o más seguirá a tu HÉROE; de 3-9 se moverá 3 localizaciones.
CABALGAR: El HÉROE al que siga podrá cabalgarlo para ganar 1AP por movimiento por ronda. NOTA: ARROW no podrá iniciar un combate.

PRÍNCIPE BRAGETT el FRÁGIL

FOLLOWER

SEGUIDOR: En cada turno en su localización lanza 2d6 + . Si sacas 9 o más seguirá a tu HÉROE; de 3-8 correrá 2 localizaciones.
ESCAPISTA: En combate lanzará todos los turnos para huir con 1 dado adicional (VELOCIDAD +3d6). Si tiene éxito se alejará 2 localizaciones y recuperará su salud al completo.

GARGAND

FOLLOWER

Roba 2 equipos. Será lo que EQUIPE, VISTA o LLEVE.
SEGUIDOR: En cada turno en su localización lanza 2d6 + . Si obtienes 12 o más se irá con tu héroe; de 8-11 se moverá 3 localizaciones; de 3-7 se trabará en combate con tu héroe.
EXPLORADOR: Obtiene +2AP para su movimiento.

MARTILLO de las TIERRAS ARDIENTES

MAGIA DESTRUCTORA: Cuando esté equipado, en tu turno, por 1AP lanza 1d6. Si sacas un 6, descarta un objeto al azar de la mano de otro jugador.

* Requiere 5 o será a dos manos.

VARA SOLAR

INTERFAZ MÉDICA FOTONSITÉTICA: Cuando esté equipada, los seres de la facción PLANT curarán 2 después de la batalla, los de otra facción curarán 1 después de la batalla.

ESCUDO DE METAL TEMPLADO

* No puede ser usado por personajes de la facción GHOST.

ESPADA PRISMÁTICA

La ESPADA PRISMÁTICA debe desbloquearse con la LLAVE PRISMÁTICA para equiparse (ambas deben estar equipadas).

* Requiere 7 o será a 2 manos.

ESPADA FANTASMAL

FLUJO INCORPÓREO: Cuando esté equipada, los personajes de la facción GHOST ganan 10 (Salud base).

* Requiere 4 para equiparse.

* Requiere 5 o será a 2 manos.

ESPADA DE LOS GEMELOS ROÑOSOS

Los GEMELOS ROÑOSOS buscarán esta espada y harán cualquier cosa por tenerla.

* Requiere 5 o será a 2 manos.

FARO TEMPORAL

VISIÓN DEL FUTURO: +1 al PRIMER GOLPE.

TRANSFERENCIA DE MATERIA TEMPORAL: Cuando esté equipado, por 1AP, lanza 1d6. Si el resultado es de 5-6, obtén cualquier equipo de la pila de descartes y ponlo en tu mano.

FARO TEMPORAL

VISIÓN DEL FUTURO: +1 al PRIMER GOLPE.

TRANSFERENCIA DE MATERIA TEMPORAL: Cuando esté equipado, por 1AP, lanza 1d6. Si el resultado es de 5-6, obtén cualquier equipo de la pila de descartes y ponlo en tu mano.

YELMO DE CRISTAL

AURA REGENERATIVA: Cura 1 por turno si no estás en combate.

VISIÓN MEJORADA: +1 al PRIMER GOLPE.

EL CRISTAL DE VISIÓN

VISIÓN DISTANTE: Cuando esté equipado, por 1AP lanza 1d6 + Si el resultado es 8 o más, roba 3 cartas de localización, pon 1 en tu mano y baraja el resto en su mazo.

BRÚJULA ENCANTADA

ATRAIDO POR EL DESTINO: La aguja de este objeto encantado puede llevarte a cualquier parte. Cuando esté equipada, por 1AP, lanza 3d6. Si obtienes un 6 en algún dado, roba una carta de localización y ponla en tu mano. Juegalá en el mismo turno sin coste de AP.

LLAVE PRISMÁTICA.

Esta llave puede ser usada para desbloquear un BLOQUEO PRISMÁTICO que te encuentres o un arma PRISMÁTICA, armadura o cofre.

MAPA ARCANO

ADIVINACIÓN MÁGICA: Roba 1 localización a tu elección del mazo y barajalo. Coloca esta localización en tu turno sin coste de AP, si es posible, lee su GUIA DE LOCALIZACION. Roba 1 HEROIC QUEST.

Descarta esta carta después de su uso.

ESPADA RELUCIENTE

* Requiere 4 o será a 2 manos.

TRATO TEMPORAL: Abre de un tajo una grieta temporal por 1AP, descarta esta carta y toma cualquier otro equipo del mazo de equipo o de descartes, baraja luego el mazo elegido.

TÓNICO de BAYAS de GORGONA

Cura 20 por 2AP. Este tónico amargo fatiga a quien lo bebe pero cura las heridas de la batalla de forma mágica.

TÓNICO de BAYAS de GORGONA

Cura 20 por 2AP. Este tónico amargo fatiga a quien lo bebe pero cura las heridas de la batalla de forma mágica.

CARNE CURADA

Esta bolsa contiene raciones de carne de conejo y venado seca y curada que puedes comer para curarte 15 .

También puede usarse para atravesar una localización con 1 personaje *AGRESIVO* de la facción BEAST o un ORPAL ERRANTE.

Descarta esta carta después de su uso.

TÓNICO de SANGRE AMARGO

Muchos usan este líquido como veneno para pequeños roedores; pero cuando es consumido por criaturas mayores diluye su sangre temporalmente, ofreciendo un efecto positivo a largo plazo.

Cuando lo uses, +5 (Salud Base) permanentemente, después aplica -10 (salud).

Descarta esta carta después de su uso.

PESCADO PODRIDO

El olor de esta criatura podrida te provoca náuseas, pero puedes comértelo para curar 8 .

Puedes usarlo para atravesar indemne 1 localización con un personaje *AGRESIVO* de la facción BEAST o un ORPAL ERRANTE.

Descarta esta carta después de su uso.

TALISMAN BRUJO

Elige 1 encantamiento y hazlo sobre ti o un personaje de tu misma localización. Los efectos o atributos durarán hasta el final de la siguiente ronda. AMPLIAR: Incrementa en 2 y la en 5.
ENCOGER: Reduce en 1 y mueve sin llamar la atención. PIEL de HIERRO: Incrementa el bonus por armadura en 3. VISIÓN de VIAJE: Coloca una localización de tu mano donde quieras, teleportate ahí sin coste de AP.

Después de usarla se desmorona. Descarta esta carta.

BALIZA de VISIÓN

Pienso en un objeto o persona perdida, presiono el botón y este dispositivo arcano enviará un haz de luz hasta el cielo desde su ubicación.

Por 1AP, roba un equipo o personaje que esté relacionado con una HEROIC QUEST, baraja luego. Juega este equipo o personaje en una localización donde no haya personajes, si es posible.

Descarta esta carta después de su uso.

CRITAL ABISAL

Al romper este frágil cristal se crea una pequeña grieta temporal en el espacio-tiempo que libera una niebla curativa.

Baraja la pila de descartes, luego roba 3 cartas. Coloca 1 en el inventario de tu HÉROE y descarta las otras 2. Cura a tu HÉROE 5 ♥

Descarta esta carta después de usarla.

CRITAL ABISAL

Al romper este frágil cristal se crea una pequeña grieta temporal en el espacio-tiempo que libera una niebla curativa.

Baraja la pila de descartes, luego roba 3 cartas. Coloca 1 en el inventario de tu HÉROE y descarta las otras 2. Cura a tu HÉROE 5 ♥

Descarta esta carta después de usarla.

IR'RAK el TEMIDO

HERO

LLEVA: Cuchilla de Brazo, Suero de Gusano de Tierra.

VUELO: Puede volar hasta 2 localizaciones por 2AP. Cuando vuelva, puede pasar localizaciones desapercibido.

TRANSFORMACIÓN VARPEN: Una vez por partida lanza 1d6 + 🍀 si obtienes 7 o más +1 🐉, si es de 3-6 obtienes +1 🐉

El INCURSOR del ÉTER

HERO

LLEVA: Hacha de la Noche, Rodela Dorada.

CABALLO PÁLIDO: Será su seguidor sin tirada de dado.

AURA de TERROR: Los personajes que no sean de la facción GHOST tienen un +4 a su tirada para huir de él.

PACTO OSCURO: Los Varpens y los Orpals no lo atacarán.

RODELA DORADA

ENCANTAMIENTO EFÍMERO: Una vez por batalla, antes de que un oponente calcule el daño, lanza 2d6 + . Si obtienes 13 o más el ataque es repelido y no recibes daño. Si obtienes 12 o menos tu oponente hará el daño de la forma habitual.

HACHA de la NOCHE

RECOLECTAR: +1 a las tiradas de RECOLECTAR RECURSOS.

* Requiere 7 🐉 o será a 2 manos.

SUERO de GUSANO de TIERRA

Escoge un arma de la pila de descarte y baraja el resto. Durante una batalla, los atributos de una de tus armas equipadas serán los del arma robada (incluidas las restricciones). Devuelve el arma a su pila y baraja después de la batalla.

Descarta esta carta después de su uso.

CUCHILLA de BRAZO

PUNALADA: Una vez por combate, añade 1d6 de daño.

* Requiere 6 🐉 para equiparse.

TORS el RARO

HERO

LLEVA: Pala Tarvis.

PROGENIE: Descarta 1Agua + 1Madera + 1Oro para robar y jugar 1Huevo de Dhargon en su localización. Los Recolectores Dhargon que nazcan de esos huevos pueden ser automáticamente sus seguidores sin tirada de dado.

PALA TARVIS

RECOLECTAR: +1 a las tiradas de RECOLECTAR RECURSOS.

CONSTRUIR: Descarta 1Madera para robar 1Trampa para animales pequeños y colocarla en tu inventario, si es posible; descarta 1Madera y 2Oro para robar el Horno de Fundición y colocarlo, si es posible (baraja después de los robos).

RECOLECTOR DHARGON

RECOGER: Al principio de cada ronda, lanza 2d6. Si obtienes 6 o más, roba 1 recurso y muévete 1 localización. Descarta automáticamente 3 recursos para robar y jugar un Huevo de Dhargon en la localización (baraja luego). Si no es un seguidor, se considera "AGRESIVO".

RECOLECTOR DHARGON

RECOGER: Al principio de cada ronda, lanza 2d6. Si obtienes 6 o más, roba 1 recurso y muévete 1 localización. Descarta automáticamente 3 recursos para robar y jugar un Huevo de Dhargon en la localización (baraja luego). Si no es un seguidor, se considera "AGRESIVO".

RECOLECTOR DHARGON

RECOGER: Al principio de cada ronda, lanza 2d6. Si obtienes 6 o más, roba 1 recurso y muévete 1 localización. Descarta automáticamente 3 recursos para robar y jugar un Huevo de Dhargon en la localización (baraja luego). Si no es un seguidor, se considera "AGRESIVO".

HUEVO de DHARGON

CRÍA: Al final de la próxima ronda o cuando sea posible al finalizar, reemplaza este huevo por un Recolector Dhargon (baraja primero, y descarta el huevo después).

RECUBRIMIENTO VENENOSO: No puede atacar ni huir pero los atacantes reciben 2d6 + 🐉 daño por ataques con armas de melee.

HUEVO de DHARGON

CRÍA: Al final de la próxima ronda o cuando sea posible al finalizar, reemplaza este huevo por un Recolector Dhargon (baraja primero, y descarta el huevo después).

RECUBRIMIENTO VENENOSO: No puede atacar ni huir pero los atacantes reciben 2d6 + 🐉 daño por ataques con armas de melee.

HUEVO de DHARGON

CRÍA: Al final de la próxima ronda o cuando sea posible al finalizar, reemplaza este huevo por un Recolector Dhargon (baraja primero, y descarta el huevo después).

RECUBRIMIENTO VENENOSO: No puede atacar ni huir pero los atacantes reciben 2d6 + 🐉 daño por ataques con armas de melee.

HORNO de FUNDICIÓN

Coloca la ficha de HORNO de FUNDICIÓN en la localización de tu héroe o su seguidor, pon esta carta cerca.

FUNDIR: Cuando estés en la misma localización que el HORNO de FUNDICIÓN, descarta 1Oro para robar 1Metal.

ARTESANO: Cuando estés en la misma localización que el HORNO de FUNDICIÓN, descarta 2Metal para robar el MARTILLO y el YUNQUE. Baraja luego.

TRAMPA para ANIMALES PEQUEÑOS

En el turno de un jugador, puedes colocar la ficha de TRAMPA para ANIMALES PEQUEÑOS en la localización de su héroe o seguidor (sin coste de AP) y tirar 1d6:

Si sacas de 4-6: al principio del siguiente turno del jugador la ficha de TRAMPA se reemplaza por una carta de CARNE.

Si sacas de 1-3: Al principio del siguiente turno la ficha de TRAMPA se reemplaza por una carta de CARNE.

Descarta esta carta después de su uso.

TRAMPA para ANIMALES PEQUEÑOS

En el turno de un jugador, puedes colocar la ficha de TRAMPA para ANIMALES PEQUEÑOS en la localización de su héroe o seguidor (sin coste de AP) y tirar 1d6:

Si sacas de 4-6: al principio del siguiente turno del jugador la ficha de TRAMPA se reemplaza por una carta de CARNE.

Si sacas de 1-3: Al principio del siguiente turno la ficha de TRAMPA se reemplaza por una carta de CARNE.

Descarta esta carta después de su uso.

TRAMPA para ANIMALES PEQUEÑOS

En el turno de un jugador, puedes colocar la ficha de TRAMPA para ANIMALES PEQUEÑOS en la localización de su héroe o seguidor (sin coste de AP) y tirar 1d6:

Si sacas de 4-6: al principio del siguiente turno del jugador la ficha de TRAMPA se reemplaza por una carta de CARNE.

Si sacas de 1-3: Al principio del siguiente turno la ficha de TRAMPA se reemplaza por una carta de CARNE.

Descarta esta carta después de su uso.

METAL

Descarta 2Metal en el HORNO de FUNDICIÓN para robar un MARTILLO y un YUNQUE, si es posible. Baraja luego.

METAL

Descarta 2Metal en el HORNO de FUNDICIÓN para robar un MARTILLO y un YUNQUE, si es posible. Baraja luego.

METAL

Descarta 2Metal en el HORNO de FUNDICIÓN para robar un MARTILLO y un YUNQUE, si es posible. Baraja luego.

METAL

Descarta 2Metal en el HORNO de FUNDICIÓN para robar un MARTILLO y un YUNQUE, si es posible. Baraja luego.

METAL

Descarta 2Metal en el HORNO de FUNDICIÓN para robar un MARTILLO y un YUNQUE, si es posible. Baraja luego.

METAL

Descarta 2Metal en el HORNO de FUNDICIÓN para robar un MARTILLO y un YUNQUE, si es posible. Baraja luego.

METAL

Descarta 2Metal en el HORNO de FUNDICIÓN para robar un MARTILLO y un YUNQUE, si es posible. Baraja luego.

MADERA

Descarta 1Madera y 1Oro para robar el HORNO de FUNDICIÓN, si es posible. Baraja luego.

Descarta 1Madera con una HERRAMIENTA equipada para robar 1 TRAMPA para ANIMALES PEQUEÑOS y colocarla en el inventario de tu personaje, si es posible. Baraja luego.

MINERAL

Descarta 2 MINERAL y 1 MADERA para robar el HORNO de FUNDICIÓN, si es posible. Baraja luego.

Descarta 1 MINERAL cuando estés en la localización del HORNO de FUNDICIÓN para robar 1 METAL, si es posible.

MADERA

Descarta 1Madera y 1Oro para robar el HORNO de FUNDICIÓN, si es posible. Baraja luego.

Descarta 1Madera con una HERRAMIENTA equipada para robar 1 TRAMPA para ANIMALES PEQUEÑOS y colocarla en el inventario de tu personaje, si es posible. Baraja luego.

HORNO de FUNDICIÓN

Coloca la ficha de HORNO de FUNDICIÓN en la localización de tu héroe o su seguidor, pon esta carta cerca.

FUNDIR: Cuando estés en la misma localización que el HORNO de FUNDICIÓN, descarta 1 MINERAL para robar 1 METAL.

ARTESANO: Cuando estés en la misma localización que el HORNO de FUNDICIÓN, descarta 2 METAL para robar el MARTILLO y el YUNQUE. Baraja luego.

MINERAL

Descarta 2 MINERAL y 1 MADERA para robar el HORNO de FUNDICIÓN, si es posible. Baraja luego.

Descarta 1 MINERAL cuando estés en la localización del HORNO de FUNDICIÓN para robar 1 METAL, si es posible.

MADERA

Descarta 1Madera y 1Oro para robar el HORNO de FUNDICIÓN, si es posible. Baraja luego.


Descarta 1Madera con una HERRAMIENTA equipada para robar 1 TRAMPA para ANIMALES PEQUEÑOS y colocarla en el inventario de tu personaje, si es posible. Baraja luego.

PALA TARVIS

RECOLECTAR: +1 a las tiradas de RECOLECTAR RECURSOS.

CONSTRUIR: Descarta 1 MADERA para robar 1 TRAMPA para ANIMALES PEQUEÑOS y colocarla en tu inventario, si es posible; descarta 1 MADERA y 2 MINERALES para robar el HORNO de FUNDICIÓN y colocarlo, si es posible (baraja después de los robos)

RODELA DORADA

ENCANTAMIENTO EFÍMERO: Una vez por batalla, antes de que un oponente calcule el daño, lanza 2d6 + . Si obtienes 13 o más el ataque es repelido y no recibes daño. Si obtienes 12 o menos tu oponente te hará el daño de la forma habitual.

MADERA

Descarta 1Madera y 1Oro para robar el HORNO de FUNDICIÓN, si es posible. Baraja luego.

Descarta 1Madera con una HERRAMIENTA equipada para robar 1 TRAMPA para ANIMALES PEQUEÑOS y colocarla en el inventario de tu personaje, si es posible. Baraja luego.

HERO

TORS el RARO

LLEVA: Pala Tarvis.

PROGENIE: Descarta 1 AGUA + 1 MADERA + 1 MINERAL para robar y jugar 1 HUEVO de DHARGON en su localización. Los RECOLECTORES DHARGON nacidos de esos huevos pueden ser automáticamente sus seguidores sin tirada de dado.

MINERAL

Descarta 2 MINERAL y 1 MADERA para robar el HORNO de FUNDICIÓN, si es posible. Baraja luego.

Descarta 1 MINERAL cuando estés en la localización del HORNO de FUNDICIÓN para robar 1 METAL, si es posible.

MINERAL

Descarta 2 MINERAL y 1 MADERA para robar el HORNO de FUNDICIÓN, si es posible. Baraja luego.

Descarta 1 MINERAL cuando estés en la localización del HORNO de FUNDICIÓN para robar 1 METAL, si es posible.

MADERA

Descarta 1Madera y 1Oro para robar el HORNO de FUNDICIÓN, si es posible. Baraja luego.

Descarta 1Madera con una HERRAMIENTA equipada para robar 1 TRAMPA para ANIMALES PEQUEÑOS y colocarla en el inventario de tu personaje, si es posible. Baraja luego.

MINERAL

Descarta 2 MINERAL y 1 MADERA para robar el HORNO de FUNDICIÓN, si es posible. Baraja luego.

Descarta 1 MINERAL cuando estés en la localización del HORNO de FUNDICIÓN para robar 1 METAL, si es posible.

MINERAL

Descarta 2 MINERAL y 1 MADERA para robar el HORNO de FUNDICIÓN, si es posible. Baraja luego.

Descarta 1 MINERAL cuando estés en la localización del HORNO de FUNDICIÓN para robar 1 METAL, si es posible.

MADERA

Descarta 1Madera y 1Oro para robar el HORNO de FUNDICIÓN, si es posible. Baraja luego.

Descarta 1Madera con una HERRAMIENTA equipada para robar 1 TRAMPA para ANIMALES PEQUEÑOS y colocarla en el inventario de tu personaje, si es posible. Baraja luego.

MINERAL

Descarta 2 MINERAL y 1 MADERA para robar el HORNO de FUNDICIÓN, si es posible. Baraja luego.

Descarta 1 MINERAL cuando estés en la localización del HORNO de FUNDICIÓN para robar 1 METAL, si es posible.

MINERAL

Descarta 2 MINERAL y 1 MADERA para robar el HORNO de FUNDICIÓN, si es posible. Baraja luego.

Descarta 1 MINERAL cuando estés en la localización del HORNO de FUNDICIÓN para robar 1 METAL, si es posible.

MADERA

Descarta 1Madera y 1Oro para robar el HORNO de FUNDICIÓN, si es posible. Baraja luego.

Descarta 1Madera con una HERRAMIENTA equipada para robar 1 TRAMPA para ANIMALES PEQUEÑOS y colocarla en el inventario de tu personaje, si es posible. Baraja luego.

MINERAL

Descarta 2 MINERAL y 1 MADERA para robar el HORNO de FUNDICIÓN, si es posible. Baraja luego.

Descarta 1 MINERAL cuando estés en la localización del HORNO de FUNDICIÓN para robar 1 METAL, si es posible.

MINERAL

Descarta 2 MINERAL y 1 MADERA para robar el HORNO de FUNDICIÓN, si es posible. Baraja luego.

Descarta 1 MINERAL cuando estés en la localización del HORNO de FUNDICIÓN para robar 1 METAL, si es posible.

SUERO de GUSANO de TIERRA

Escoge un arma de la pila de descarte y baraja el resto. Durante una batalla, los atributos de una de tus armas serán los del arma robada (incluidas las restricciones). Devuelve el arma a su pila y baraja después de la batalla.

Descarta esta carta después de su uso.

MARTILLO y YUNQUE

Coloca la ficha de MARTILLO y YUNQUE en la localización de tu héroe o seguidor. En esta localización un personaje jugador puede FORJAR y MEJORAR.

FORJAR: Gasta 1AP y descarta 2 METAL para robar hasta encontrar 1 espada, herramienta o blindaje y añadelo al inventario de tu personaje, luego baraja el resto.

MEJORAR: Descarta 2 METAL para lanzar 2d6+ . Si la tirada suma 13 o más, incrementa el BONUS de ATAQUE de una espada o el BONUS de ARMADURA de un blindaje en +2. Si sacas 12 o menos, incrementa el BONUS de ATAQUE de una espada o el BONUS de ARMADURA de un blindaje en +1 (una vez por equipo)

LIBRO de HECHIZOS de AARGON

Cuando lo equipes, en tu turno de combate, puedes lanzar un hechizo diciendo su nombre y lanzando 4d6: Si sacas algún 1 el hechizo se lanza correctamente. Si no, el hechizo falla. Puedes volver a tirar 1 dado por 1AP.

VISIÓN OSCURA: El enemigo pierde 1 turno de combate y sufre 1d6 de daño psíquico.

MALEFICIO TEMPORAL: Este hechizo envejece al enemigo reduciendo su base por 1d6 durante esta batalla.

LLUVIA de PIEDRAS: Montones de cascos son proyectados telequineticamente hacia un enemigo causando 3d6+ de daño

BOTE de REMOS

Cuando se juegue, coloca la ficha de BOTE de REMOS en la localización del personaje.

Por 1AP, el bote de remos puede llevar hasta 2 personajes desde 1 de estas localizaciones a otra: DEATHBED ISLE FORGE, DEATHBED ISLE CRATER, WATER'S EDGE, THE LIGHTHOUSE o THE WATERFALL PIT.

El bote de remos puede ser transportado por tierra.

Descarta esta carta cuando se usa. Mantén la ficha del bote de remos en el mapa por el resto de la partida.

CARNE

Cuando la comas, curaté 5

Descarta también 1 AGUA cuando comas carne para curarte 15

Descarta esta carta después de su uso.

CARNE

Cuando la comas, curaté 5

Descarta también 1 AGUA cuando comas carne para curarte 15

Descarta esta carta después de su uso.

CARNE

Cuando la comas, curaté 5

Descarta también 1 AGUA cuando comas carne para curarte 15

Descarta esta carta después de su uso.

CARNE

Cuando la comas, curaté 5

Descarta también 1 AGUA cuando comas carne para curarte 15

Descarta esta carta después de su uso.

CARNE

Cuando la comas, curaté 5

Descarta también 1 AGUA cuando comas carne para curarte 15

Descarta esta carta después de su uso.

AGUA

AGUA PURA y LIMPIA: Cura 5

Descara 1 AGUA cuando comas CARNE para curar 15

Descarta esta carta después de su uso.

AGUA

AGUA PURA y LIMPIA: Cura 5

Descara 1 AGUA cuando comas CARNE para curar 15

Descarta esta carta después de su uso.

AGUA

AGUA PURA y LIMPIA: Cura 5

Descara 1 AGUA cuando comas CARNE para curar 15

Descarta esta carta después de su uso.

AGUA

AGUA PURA y LIMPIA: Cura 5

Descara 1 AGUA cuando comas CARNE para curar 15

Descarta esta carta después de su uso.

AGUA

AGUA PURA y LIMPIA: Cura 5

Descara 1 AGUA cuando comas CARNE para curar 15

Descarta esta carta después de su uso.

BARA TARCLAW

LARGO ALCANCE: +1 al PRIMER GOLPE.

MAGIA PROTECTORA: +5 a (SALUD BASE).

PIKETA (HERRAMIENTA)

RECOLECTAR: +1 a la tirada para RECOLECTAR RECURSOS.

CONSTRUIR: Descata 1 MADERA para robar una TRAMPA para ANIMALES PEQUEÑOS y colocarla en tu inventario, si es posible. Descarta 1 MADERA y 2 MINERALES para robar el HORNO de FUNDICIÓN (si es posible) y colocalo (baraja el resto de cartas).

PIKETA (HERRAMIENTA)

RECOLECTAR: +1 a la tirada para RECOLECTAR RECURSOS.

CONSTRUIR: Descata 1 MADERA para robar una TRAMPA para ANIMALES PEQUEÑOS y colocarla en tu inventario, si es posible. Descarta 1 MADERA y 2 MINERALES para robar el HORNO de FUNDICIÓN (si es posible) y colocalo (baraja el resto de cartas).

CABALLO PÁLIDO

FOLLOWER

SEGUIDOR: En cada turno en su localización lanza 2d6+ si sacas un 11+ seguirá a tu héroe; de 3 a 10 se alejará 3 localizaciones.

CABALGAR: El héroe al que siga puede cabalgarlo para ganar 1AP por movimiento por ronda. NOTA: Él no puede iniciar un combate.

HECHICERO EGGMAN

LLEVA: Libro de Hechizos de Aargon.

FURIA ARCANIA: En su turno de combate, si tiene menos de 15 , intentará lanzar el hechizo LLUVIA de PIEDRAS (3d6+ daño) y luego huirá (sin tirada) alejándose 2 localizaciones.

AGRESIVO

EI REY EGG

LLEVA: Bara Tarclaw.

GUARDIA EGG: Cuando se juegue, roba un SOLDADO EGGMAN (no agresivo) si es posible, como su seguidor.

SOLICITUD REAL: Cuando esté en tu localización deberás entregarle 1 equipo por ronda o él y su seguidor serán *AGRESIVO*

DESARROLLO: Al final de la proxima ronda, cuando sea posible, roba un BOHMERK SLOG para reemplazarlo (baraja y después descarta esta carta).

ARRASTRARSE: Se mueve 1 localización cada nueva ronda. Tira 1d6 cada ronda, si sacas 4 o más se vuelve *AGRESIVO*.

DESARROLLO: Al final de la proxima ronda, cuando sea posible, roba un BOHMERK SLOG para reemplazarlo (baraja y después descarta esta carta).

ARRASTRARSE: Se moverá 1 localización cada nueva ronda. Tira 1d6 cada ronda, si sacas 4 o más se vuelve *AGRESIVO*.

DESARROLLO: Al final de la siguiente ronda, cuando sea posible, roba un BOHMERK TERROR para reemplazar esta carta (baraja y luego descarta esta carta).

ARRASTRARSE: Se moverá 1 localización cada nueva ronda. Tira 1d6 cada ronda, si sacas 4 o más se vuelve *AGRESIVO*.

DESARROLLO: Al final de la siguiente ronda, cuando sea posible, roba un BOHMERK TERROR para reemplazar esta carta (baraja y luego descarta esta carta).

ARRASTRARSE: Se moverá 1 localización cada nueva ronda. Tira 1d6 cada ronda, si sacas 4 o más se vuelve *AGRESIVO*.

LLEVA: Roba dos equipos. No puede usarlos.

REGENERACIÓN: Tira 1d6+ cada turno de combate, si sacas 13 o más recupera 3 de vida.

ARRASTRARSE: Se mueve 1 localización cada nuevo turno. Tira 1d6 cada turno, si sacas 4 o más se vuelve *AGRESIVO*.

LLEVA: Roba dos equipos. No puede usarlos.

REGENERACIÓN: Tira 1d6+ cada turno de combate, si sacas 13 o más recupera 3 de vida.

ARRASTRARSE: Se mueve 1 localización cada nuevo turno. Tira 1d6 cada turno, si sacas 4 o más se vuelve *AGRESIVO*.

ORCUS CHRONO EL ANTIGUO del TIEMPO

PODER DIVINO

Una vez por partida, después de tu turno congela el tiempo y ten un turno extra. Tus personajes no podrán entablar combate en este segundo turno

MANTUS MARTURUS EL ANTIGUO de la GUERRA

PODER DIVINO

Cuatro veces durante la partida, después de robar una carta devuélvela al mazo, baraja y roba otra.

STERNATUS EL ANTIGUO de la NATURALEZA

PODER DIVINO

Vuelve a cualquier personaje ***AGRESIVO*** no-agresivo por toda la partida. Tu héroe podrá tomar a un **LOBO SARKAG** como seguidor con una tirada de 2-8 en 2d6 por 1AP

KARDERUT EL ANTIGUO de la MAGIA

PODER DIVINO

Cinco veces en la partida, vuelve a tirar o añade +1 en una tirada de dados.

DEMONIO PRIMIGENIO EL ANTIGUO del MAL

PODER DIVINO

Una vez, crea una barrera en una localización que bloquee el paso tanto para entrar como para salir de ella, excepto para tu **HÉROE**.
Una vez por turno, por 1AP, un jugador puede tirar 1d6. Si saca 1 o 6 uno de sus personajes podrá pasar por esta barrera el resto de la partida.

DHOREGAT CELTA EL ANTIGUO de la MUERTE

PODER DIVINO

Una vez, cuando uno de tus personajes entable combate con otro personaje, tu personaje lo matará instantáneamente