

PALABRAS CLAVE EN LA REVELACIÓN

Poder: Bonus por cumplir prerequisites en la revelación de un ataque revelado antes de un movimiento especial.

Lanzar X: El defensor no podrá lanzar dados de bloqueo, incluyendo los potenciadores.

Retroceso X: Mueve al defensor X espacios en línea recta alejándolo del atacante en dirección contraria. Este movimiento puede provocar colisiones.

PALABRAS CLAVE EN EL DAÑO

Re-Roll X: Obliga al defensor a relanzar X dados a tu elección de su tirada de defensa.

Atizar: El defensor descarta las 3 primeras cartas de su mazo.

Aturdir X: El defensor debe descartar X cartas aleatoriamente.

Lanzar X: Mueve al defensor X espacios alejándolo de ti en la dirección que quieras. Este movimiento puede causar colisiones.

RESOLUCIÓN DE ATAQUE

1. Revela tu carta y comprueba que el defensor esté en rango. Si no es así, descarta la carta y devuelve a la mano del defensor todas las cartas que haya jugado como contrataque. La acción termina y el ataque no se resuelve. Una *Carga* o *Carrera* se consideran en rango si el movimiento termina adyacente al defensor.
2. Haz cualquier movimiento especial que señale la carta de ataque y aplica los daños imbloqueables que puedan resultar de las colisiones.
3. Decide EX el ataque si es posible.
4. Lanza los dados de ataque y compara los resultados.
5. Cualquier resultado de  en la tirada del atacante o el defensor son añadidos a los correspondientes medidores de energía.
6. Si haces daño al defensor, lleva a cabo los poderes que se activan después de hacer daño de tu carta de ataque. Tu escoges el orden en el que quieres aplicar dichos poderes. Si hay varios poderes iguales en tu ataque estos se acumulan.