

Barón von Sombrerón

Humano, Noble

Combate	Alcance	Arcana	Evasión
5	2''	3	0

Espada larga: si este personaje inflige daño de combate cortante o punzante, aumenta el daño infligido en +1.

Armadura de placas: si este personaje sufre daño que no sea mágico, reduce el daño sufrido en -2.

Grito de reunión (0) Pulso de 8'' — Una vez por partida.
○

Los *Humanos* en el pulso recuperan hasta una cantidad de energía igual a la cantidad de puntos azules que quedan en su barra de salud.

Recargar [Disparar con pistola] (2)

La habilidad entre corchetes se puede usar de nuevo. *Esta habilidad no se puede usar si el personaje está enfrentado.*

Disparar con pistola (1) 8'' — Una vez por partida, a no ser que se recargue. ○

X: el personaje objetivo sufre X+1 de daño de *impacto*.
Catástrofe: este personaje sufre 3 Hdas.

Movimiento característico: **Golpe descendente.** Base:



30 mm

Golpe maestro

Mejora de un **Golpe descendente**.

Tipo de daño:
Cortante.

El oponente juega:

Guardia alta

Golpe descendente

Estocada

Tajo barrido

Ataque ascendente

Guardia baja

Inflige



0

1

2

3

2

Eric, el escudero

Humano, Soldado

Combate

Alcance

Arcana

Evasión

3

1"

3

-1

Escudero: los *Soldados* amigos a 4" aumentan en +1 su estadística de combate. Los *Nobles* amigos a 4" aumentan en +2 su estadística de combate.

Jubón de cuero: si este personaje sufre daño de combate *cortante* o *punzante*, reduce el daño sufrido en -1.

Mi héroe (2) 4":

El *Soldado* objetivo gana +1 de energía o el *Noble* objetivo gana +2 de energía.

Médico de combate (1) 4"

X: el *Soldado* o *Noble* objetivo recupera X Hdas.
Catástrofe: este personaje sufre 2 Hdas.

Movimiento característico: **Guardia baja.**



Base:

30 mm

Te arrepentirás

Mejora de una **Guardia baja.**

El *oponente* juega:

Guardia alta

Golpe descendente

Estocada

Tajo barrido

Ataque ascendente

Guardia baja

Inflige



Efecto del paso final: si este personaje no ha sido *asesinado*, cambia las posiciones de este personaje y un personaje amigo a 4".

Chispa v.2

Humano, Soldado

Combate	Alcance	Arcana	Evasión
3	1"	3	0

Daga: si este personaje inflige daño de combate *punzante*, aumenta el daño infligido en +1.

Recargar [Disparar con mosquete] (2)

La habilidad entre corchetes se puede usar de nuevo. *Esta habilidad no se puede usar si el personaje está enfrentado.*

Apuntar (1) — Una vez por turno

Aumenta la estadística arcana de este personaje en +1 hasta el final del turno.

«¡Cuidado!» (1) 6"

Reduce la estadística de evasión del personaje amigo *objetivo* en -1 hasta el final del turno.

Disparar con mosquete (1) 12" — Una vez por partida, a no ser que se recargue. ○

X: el personaje objetivo sufre X+2 de daño de *impacto*.
Catástrofe: este personaje sufre 2 Hdas y ya no puede usar la habilidad «Recargar» durante el resto de la partida.

Movimiento característico: **Guardia alta.**



Base:
30 mm

Retirada táctica

Mejora de una **Guardia alta**.

El *oponente* juega:

Guardia alta	○
Golpe descendente	○
Estocada	○
Tajo barrido	○
Ataque ascendente	○
Guardia baja	○

Reduce el daño sufrido en -1.

Efecto del paso final: este personaje se puede mover 2".

Agata Taskas v.2

Humana

Combate	Alcance	Arcana	Evasión
3	1"	3	0

Coraje germano: si un Soldado o Mercenario amigo realiza una acción de Combate a 6" de este personaje, puedes hacer que gane +1 de energía. *Una vez por turno.*

Daga escondida: si este personaje inflige daño de combate *punzante*, aumenta el daño infligido en +1. Si este personaje juega un Ataque ascendente, aumenta el daño infligido en +1.

Oferta tentadora (2) 10"

2, 2 o 2: mueve el personaje *objetivo* 4" directamente hacia este personaje.

Catástrofe: este personaje sufre 2 Hdas.

Bebe hasta reventar (1) 2" — *Una vez por turno.*

X: el personaje objetivo pierde -X de energía.

X: el personaje objetivo gana +X de energía y reduce su estadística arcana en -X hasta el final del turno.

X: la estadística de evasión del personaje objetivo aumenta en +X hasta el final del turno.

Catástrofe: el personaje objetivo pierde la posesión de hasta 1 Moonstone (colócala en contacto con su base y con un valor de profundidad de «1»).

Movimiento característico: **Guardia alta.**



Base:

30 mm

El infierno no conoce furia tal...

Mejora de una **Guardia alta.**

El oponente juega:

Guardia alta

Golpe descendente

Estocada

Tajo barrido

Ataque ascendente

Guardia baja

Inflige



Cuac

Humano, Hechicero, Clérigo

Combate	Alcance	Arcana	Evasión
2	1"	5	0

Débil: reduce todo el daño de combate que inflija este personaje en -1. Las acciones de Cosechar le cuestan a este personaje +1 de energía.

Premonición: si un personaje enemigo declara a este personaje como el *objetivo* de una acción, puedes interrumpirla y entrar en un paso de reacción. Para ello, descarta 1 de energía. Si lo haces, el enemigo debe completar la acción si es posible y no puede cambiar de objetivo.

Previsión (1) 10" — Una vez por turno.

El Humano *objetivo* aumenta en +2 su estadística arcana hasta el final del turno.

Curar (2) 8"

X: el personaje *objetivo* recupera X+1 Hdas.

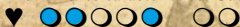
Catástrofe: este personaje sufre 2 Hdas.

Poder cegador (1) 4"

X: reduce la estadística arcana y de combate del personaje *objetivo* en -2X hasta el final del turno.

Catástrofe: este personaje pierde toda la energía.

Movimiento característico: **Guardia baja.**



Base:

30 mm

Ahora me ves...

Mejora de una **Guardia baja.**

El oponente juega:

Guardia alta

Golpe descendente

Estocada

Tajo barrido

Ataque ascendente

Guardia baja

Inflije



Efecto del paso final: reduce la estadística de combate del enemigo en -2 durante resto del turno. Este personaje puede moverse 4".

Fritz v.3

Humano, Mercenario, Soldado

Combate	Alcance	Arcana	Evasión
4	2"	0	+1

Espadón: si este personaje inflige daño de combate *cortante*, aumenta el daño infligido en +3. Si este personaje inflige daño de combate de *impacto* o *punzante*, aumenta el daño infligido en +1.

Intimidar (1) 4"

El *Humano* o *Trasgo objetivo* reduce en -2 su estadística arcana y gana [**Combatiente predecible:** durante una ronda de combate, antes de que cada jugador seleccione su carta de combate, debes revelar tu mano a tu oponente] hasta el final del turno.

¡Retirada! (1) Pulso de 2" — Una vez por turno.

Todos los otros personajes en el pulso se mueven 1" directamente hacia atrás.

Movimiento característico: *Ataque ascendente*. Base:



30 mm

Cortador de maíz

Mejora de un *Ataque ascendente*.

Tipo de daño:

Cortante.

El oponente juega:

Guardia alta	2
Golpe descendente	1
Estocada	1
Tajo barrido	2
Ataque ascendente	1
Guardia baja	⊗

Efecto del paso final: inflige 2 de daño *cortante* a todos los personajes a 2" que no hayan participado en la ronda de combate. Esto no cuenta como daño de combate.

Kaufman

v.2
Humano, Noble

Combate	Alcance	Arcana	Evasión
2	1"	4	+1

Baño dorado (2) 6"

Selecciona un lugar en el tablero a 6" y en LdV de este personaje. Todos los otros personajes a 4" del lugar escogido se mueven 2" directamente hacia ese lugar. El jugador de Kaufman decide el orden de los movimientos.

Bolsa de dinero (2) 6"

Coloca 1 ficha *bolsa de oro* de 30 mm a 6" y en LdV de este personaje. La ficha sigue en juego pero se *saca de la partida* si la base de cualquier personaje entra en contacto con ella. Siempre que otro personaje realice acciones de Trotar o Andar mientras esté a 6" y en LdV de 1 ficha *bolsa de oro*, no puede terminar el movimiento más lejos de la ficha *bolsa de oro* más cercana de lo que lo estaba cuando empezó el movimiento.

Oferta generosa (1) 2" — Una vez por turno.

2 o 2: el personaje *objetivo* pierde posesión de 1 Moonstone y este personaje la gana.
Catástrofe: este personaje sufre 2 Hdas.

Movimiento característico: **Estocada.**



Base:
30 mm

Panzazo

Mejora de una **Estocada**.

Tipo de daño:
De impacto.

El oponente juega:

Guardia alta	<input type="radio"/>
Golpe descendente	<input type="radio"/>
Estocada	<input type="radio"/>
Tajo barrido	<input type="radio"/>
Ataque ascendente	<input type="radio"/>
Guardia baja	<input type="radio"/>

Efecto del paso final: mueve al personaje enemigo 2" directamente hacia atrás.

El Flaire Flavio

Humano, Clérigo

Combate	Alcance	Arcana	Evasión
4	2''	3	+1

Acolchamiento natural: reduce el daño de *impacto* sufrido en -2.

Maza: si este personaje inflige daño de combate *cortante* o *punzante*, reduce ese daño a ☉. Si este personaje inflige daño de combate de *impacto*, aumenta el daño infligido en +1.

Intervención divina: cuando un enemigo selecciona a este personaje con una habilidad arcana o usa una habilidad arcana a 4'' de este personaje, si tu mano de resistencia incluye 2 o más cartas de catástrofe, puedes revelarlas para cancelar la habilidad y infligir el resultado de la catástrofe al personaje activo.

Malicioso: cuando este personaje inflige 1 o más Hdas a un personaje enemigo, recupera 1 Hda.

Curar (2) 8''

X: el personaje objetivo recupera X+1 Hdas.
Catástrofe: este personaje sufre 2 Hdas.

Movimiento característico: *Tajo barrido*.



Base:
30 mm

Azote

Mejora de un *Tajo barrido*.

Tipo de daño:

De *impacto*.

El oponente juega:

Guardia alta

Golpe descendente

Estocada

Tajo barrido

Ataque ascendente

Guardia baja

Inflige

0

0

0

0

0

☉

Efecto del paso final: si este personaje no ha sido *asesinado*, recupera 1 Hda.

Nati, ratera del arrabal

Humana, Pícaro

Combate	Alcance	Arcana	Evasión
3	1"	4	-[#]

Débil: reduce todo el daño de combate que inflija este personaje en -1. Las acciones de Cosechar le cuestan a este personaje +1 de energía.

Daga escondida: si este personaje inflige daño de combate *punzante*, aumenta el daño infligido en +1. Si este personaje juega un Ataque ascendente, aumenta el daño infligido en +1.

La mirada de la inocencia: los personajes enemigos deben descartar 1 de energía para seleccionar a este personaje con acciones.

Desaparecer entre la multitud: la estadística de evasión de este personaje es -[#]. [#] es la cantidad de otros personajes que hay a 3" excluyendo al originador de la habilidad.

Rápida: cuando entres en un paso de reacción mientras estés *enfrentado* por un enemigo, este personaje puede moverse 2" en lugar de 1". *Una vez por turno.*

Disparar con tirachinas (2) 6"

X: el personaje *objetivo* sufre X de daño de *impacto*.

Catástrofe: este personaje pierde las habilidades «La mirada de la inocencia» y «Desaparecer entre la multitud» y su estadística de evasión es +1 hasta el final del turno.

Movimiento característico: **Tajo barrido.**



Base:

30 mm

Cortar monederos

Mejora de un **Tajo barrido**.

El *oponente* juega:

Guardia alta

Inflige



Golpe descendente



Estocada



Tajo barrido



Ataque ascendente



Guardia baja



Reduce el daño sufrido en -2.

Efecto del paso final: este personaje puede ganar la posesión de 1 Moonstone de la que tenga posesión el enemigo.

Gertrudis, cazadora de hadas

Humana, Mercenaria

Combate	Alcance	Arcana	Evasión
4	1"	5	0

Amuleto de protección: reduce el daño *mágico* sufrido en -2.

Recargar (Disparar con trabuco) (2)

La habilidad entre corchetes se puede usar de nuevo. *Esta habilidad no se puede usar si este personaje está enfrentado.*

Orden natural (1) Pulso de 4" — Una vez por turno.

Todas los personajes en el pulso sufren 1 Hda por cada ficha de energía que tengan por encima de la tercera.

Disparar con trabuco (1) 12" — Una vez por partida, a no ser que se recargue. ○

X o **X**: el personaje objetivo sufre X de daño de *impacto*.
Catástrofe: este personaje sufre 2 Hdas.

Movimiento característico: **Tajo barrido**.



Base:
30 mm

Patada giro

Mejora de un **Tajo barrido**.

Tipo de daño:
De impacto.

El oponente juega:

	Inflige
Guardia alta	1
Golpe descendente	2
Estocada	2
Tajo barrido	1
Ataque ascendente	1
Guardia baja	0

Efecto del paso final: mueve al personaje enemigo 1". Puedes jugar inmediatamente la habilidad «Recargar» aunque estés *enfrentado* y sin descartar energía.

Sir Gavimote Gallinero

Humano, Noble

Combate	Alcance	Arcana	Evasión
4	2"	0	+1

Maza de combate: si este personaje inflige daño de combate *cortante* o *punzante*, reduce ese daño a 0. Si este personaje inflige daño de combate de *impacto*, aumenta el daño infligido en +2.

Armadura de placas: reduce todo el daño sufrido que no sea *mágico* en -2.

Ornitofobia: siempre que un personaje *Trasgo* termine un movimiento *enfrentado* por este personaje por primera vez cada turno, debe descartar 1 de energía, si puede.

El gobernador: los *Soldados* amigos a 6" aumentan en +1 su estadística de combate.

Gritar órdenes (1) 6"

Mueve el personaje amigo objetivo que no sea *Noble* 1". Si el objetivo es un *Soldado* amigo, muévelo 2" en su lugar. *Solo puedes seleccionar a cada personaje una vez por turno.*

Movimiento característico: **Tajo barrido.**



Base:

30 mm

Machaca rodillas

Mejora de un *Tajo barrido*.

Tipo de daño:

De **impacto**.

El oponente juega:

Guardia alta

Golpe descendente

Estocada

Tajo barrido

Ataque ascendente

Guardia baja

Inflige

2

2

2

2

0

0

Efecto del paso final: si el enemigo ha sufrido 1 o más Hdas durante esta ronda de combate, no puede realizar acciones de Trotar hasta el final del turno.

El viejo Aluvión

Humano, Soldado

Combate	Alcance	Arcana	Evasión
3	2"	4	0

Espada larga: si este personaje inflige daño de combate cortante o punzante, aumenta el daño infligido en +1.

Gambesón: reduce el daño cortante sufrido en -1.

Consejo de un sabio: los personajes amigos a 4" pueden ignorar los efectos de las catástrofes.

Ya lo he visto todo: si este personaje es el *atacante* o el *defensor* durante una ronda de combate, antes de que cada jugador seleccione su carta de combate, tu oponente debe revelar su mano.

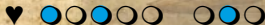
«¡Cuidado!» (1) 6"

La estadística de evasión del personaje amigo objetivo se reduce en -1 hasta el final del turno.

Médico de combate (1) 4"

X: el Soldado o Noble objetivo recupera X Hdas.
Catástrofe: este personaje sufre 2 Hdas.

Movimiento característico: **Guardia alta.**



Base:
30 mm

Retirada táctica

Mejora de una **Guardia alta**.

El oponente juega:

Guardia alta	<input checked="" type="radio"/>
Golpe descendente	<input checked="" type="radio"/>
Estocada	<input checked="" type="radio"/>
Tajo barrido	<input checked="" type="radio"/>
Ataque ascendente	<input checked="" type="radio"/>
Guardia baja	<input checked="" type="radio"/>

Inflige

Reduce el daño sufrido en -1.

Efecto del paso final: este personaje se puede mover 2".

Gacela, la bibliotecaria

Humana, Clériga

Combate	Alcance	Arcana	Evasión
3	3"	5	+1

Punzón: si este personaje inflige daño de combate *cortante*, reduce el daño infligido a ☉.

Sifón de energía (0) 8" — Una vez por turno.

Selecciona como *objetivo* a un personaje amigo. Pon boca arriba una carta arcana y redistribuye hasta X de energía de ese personaje a cualquier combinación de personajes a 8". X es el valor de esa carta.

Catástrofe: el personaje *objetivo* pierde -2 de energía y este personaje sufre 2 Hdas.

Contrato cáustico (1) 6"

X : el personaje *objetivo* sufre X-1 Hdas, entonces gana [**Protección:** la primera vez que este personaje sufre daño cada turno, reduce ese daño a ☉] hasta el final del turno.

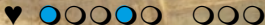
Catástrofe: este personaje sufre 2 Hdas.

El desdén de la bibliotecaria (1) 6"

X : mueve el personaje *objetivo* X" directamente hacia atrás y sufre X-1 Hdas.

Catástrofe: este personaje sufre 2 Hdas.

Movimiento característico: **Estocada.**



Base:
40 mm

¡Shhhhhh!

Mejora de una **Estocada**.

Tipo de daño:
De impacto.

El oponente juega:

	Inflige
Guardia alta	1
Golpe descendente	1
Estocada	1
Tajo barrido	☉
Ataque ascendente	1
Guardia baja	1

Efecto del paso final: si el enemigo ha sufrido 1 o más Hdas durante esta ronda de combate, debe descartar 1 de energía, si puede.

Sir Pocilgo

Humano, Animal,

Soldado

Combate	Alcance	Arcana	Evasión
4	2''	0	+1

Lanza de caza: si este personaje inflige daño de combate cortante o punzante, aumenta el daño infligido en +1. Si este personaje inflige daño de combate contra un *Animal*, aumenta el daño infligido en +1.

Escudo solar: si este personaje sufre daño mágico o de impacto, reduce el daño sufrido en -1.

Auténtico cerdo (1) 6" — Una vez por turno.

Puedes hacer que otro personaje amigo a 6" sufra 2 Hdas. Si lo hace, el personaje enemigo objetivo pierde una habilidad arcana de tu elección hasta el final del turno.

¡A la caaaarga! (2) 6"

Mueve este personaje 4" directamente hacia el personaje enemigo objetivo. Si la siguiente acción de este personaje este turno es una acción de Combate contra el mismo objetivo, inflige +2 de daño.

Movimiento característico: **Ataque ascendente.**

♥ ● ○ ○ ○ ○ ○ ● ○ ○ ○ ○ ○ Base: 40 mm

Encuernar

Mejora de un *Ataque ascendente*.

Tipo de daño:
Punzante.

El oponente juega:	Inflige
Guardia alta	2
Golpe descendente	2
Estocada	2
Tajo barrido	1
Ataque ascendente	2
Guardia baja	0

Este ataque inflige ○ de daño contra los personajes que estén a más de 1".

Efecto del paso final: mueve al personaje enemigo 1".

Alejandro

Gnomo, Ejército, Animal

Combate	Alcance	Arcana	Evasión
4	1"	4	-1

Espada caballeresca: si este personaje inflige daño de combate *cortante*, aumenta el daño infligido en +1.

Gambesón: reduce el daño *cortante* sufrido en -1.

Velocidad de embestida (3) 6"

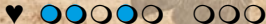
Mueve este personaje 6" directamente hacia el personaje enemigo objetivo. Si hace contacto con la base del personaje objetivo, pon boca arriba una carta arcana. El personaje objetivo recibe X+1 daño de *impacto* y se desplaza X" hacia atrás. X es el valor de la carta que has puesto boca arriba. **Catástrofe:** el personaje objetivo no sufre daño y se puede mover hasta 3".

¡Plata, plata! (2)

X o **X**: mueve a este personaje 2X".

Catástrofe: este personaje no puede moverse durante el resto del turno.

Movimiento característico: *Golpe descendente*. Base:



30 mm

Arremetida

Mejora de un *Golpe descendente*.

Tipo de daño:

Cortante.

El oponente juega:

	Inflige
Guardia alta	⊙
Golpe descendente	2
Estocada	2
Tajo barrido	2
Ataque ascendente	3
Guardia baja	1

Todos los Golpes críticos que juegues infligen +1 de daño adicional.

Efecto del paso final: mueve al enemigo 1" directamente hacia atrás.

Mamá Muecas v.2

Gnomo

Combate	Alcance	Arcana	Evasión
2	1"	6	0

Lenta: las acciones de Trotar de este personaje están limitadas a 2".

Mis chicos: reduce todo el daño que este personaje fuera a sufrir en -1 por cada otro *Gnomo* amigo a 4", hasta un máximo de -3.

Amuletos de la suerte: los otros *Gnomos* amigos a 4" aumentan en +1 su estadística de combate y reducen el daño *mágico* sufrido en -1.

Amor de madre (1) 10" — *Una vez por turno.*

Mueve a este personaje 2" directamente hacia el *Gnomo* objetivo, el personaje objetivo se mueve 2" directamente hacia este personaje y recupera 2 Hdas.

Ira de madre (1) Pulso de 3" — *Una vez por partida.* ○

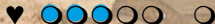
Los otros *Gnomos* amigos en el pulso ganan +1 de energía. Los personajes enemigos en el pulso sufren 2 Hdas.

Curar (2) 8"

X: el personaje objetivo recupera X+1 Hdas.

Catástrofe: este personaje sufre 2 Hdas.

Movimiento característico: **Guardia baja.**



Base:
30 mm

Te arrepentirás...

Mejora de una **Guardia baja.**

El oponente juega:

Guardia alta
Golpe descendente
Estocada
Tajo barrido
Ataque ascendente
Guardia baja

Inflije



Efecto del paso final: si este personaje no ha sido **asesinado**, cambia su posición y la de un personaje amigo a 4".

Zurribanda v.2

Gnomo, Soldado, Ejército



Combate	Alcance	Arcana	Evasión
3	1"	3	0

Lento: las acciones de Trotar de este personaje están limitadas a 2".

Puñal: si este personaje inflige daño de combate cortante, aumenta ese daño en +1.

Recargar [Disparar con ballesta] (2)

La habilidad entre corchetes se puede usar de nuevo. *Esta habilidad no se puede usar si este personaje está enfrentado.*

Compañeros de armas (1) 4"

El *Ejército objetivo* que no sea Zurribanda aumenta en +1 su estadística arcana y en +1 su estadística de combate hasta el final del turno. Entonces, el personaje *objetivo* puede descartar 1 de energía para que Zurribanda aumente en +1 su estadística arcana y en +1 su estadística de combate hasta el final del turno.

Disparar con ballesta (1) 14" Una vez por partida, a no ser que se recargue. ○

X : el personaje *objetivo* sufre 2X de daño punzante y se mueve 1" directamente hacia atrás.

Catástrofe: la habilidad «Recargar» ya no se puede usar durante el resto de la partida.

Movimiento característico: **Guardia alta.**



Base:
30 mm

Retirada táctica

Mejora de una **Guardia alta.**

El *oponente* juega:

Guardia alta

Golpe descendente

Estocada

Tajo barrido

Ataque ascendente

Guardia baja

Inflige



Reduce el daño sufrido en -1.

Efecto del paso final: este personaje se puede mover 2".

El joven Teodoro

Gnomo, Noble, Ejército

Combate	Alcance	Arcana	Evasión
4	1"	2	0

Espada ancestral: si este personaje inflige daño de combate *cortante*, aumenta el daño infligido en +2. Si este personaje inflige daño de combate *punzante*, aumenta el daño infligido en +1.

Escudo ancestral: reduce todo el daño sufrido en -1.

Suertudo (1)

Mira las primeras 5 cartas de la baraja arcana. Pon cualquier cantidad dellas en la parte superior de la baraja en cualquier orden y pon el resto en la parte inferior en cualquier orden.

Bebida mágica (1) — Una vez por turno.

X: este personaje recupera X Hdas.

X: este personaje gana X de energía.

Catástrofe: este personaje sufre 3 Hdas.

Movimiento característico: **Guardia baja.**



Base:

30 mm

Golpe de escudo

Mejora de una **Guardia baja**.

Tipo de daño:

De impacto.

El oponente juega:

	Inflige
Guardia alta	1
Golpe descendente	2
Estocada	0
Tajo barrido	2
Ataque ascendente	2
Guardia baja	1

Efecto del paso final: mueve al enemigo 2" directamente hacia atrás.

Bruno

Gnomo, Minero

Combate	Alcance	Arcana	Evasión
3	1"	3	0

Pico: si este personaje inflige daño de combate *cortante*, reduce ese daño a 0. Si este personaje inflige daño de combate de *impacto*, aumenta el daño infligido en +2.

Minero: cuando este personaje realiza acciones de Cosechar, gana posesión de la Moonstone sin importar su valor de profundidad.

Duro como un roble: al principio del paso de reposición, este personaje recupera 2 Hdas.

Empujar (0) 1" — Una vez por turno.

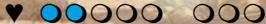
Mueve el personaje objetivo que no sea esta 2" directamente hacia atrás.

Pozo (2) 8"

X : el personaje objetivo sufre X Hdas y gana [Lento: las acciones de Trotar de este personaje están limitadas a 2"] hasta el final del turno.

Catástrofe: este personaje sufre 2 Hdas.

Movimiento característico: **Golpe descendente**. Base:



30 mm

Picar al enemigo

Mejora de un *Golpe descendente*.

Tipo de daño:

De *impacto*.

El oponente juega:

	Inflige
Guardia alta	0
Golpe descendente	2
Estocada	2
Tajo barrido	2
Ataque ascendente	2
Guardia baja	2

Las habilidades pasivas no reducen el daño de este ataque.

Gruñón

v.2
Gnomo, Ejército

Combate	Alcance	Arcana	Evasión
4	1"	2	0

Gambeson: reduce el daño *cortante* sufrido en -1.

Duro como un roble: al principio del paso de reposición, este personaje recupera 2 Hdas.

Oler las mentiras: los personajes enemigos que seleccionen como objetivo a este personaje o a un personaje a 2" deben revelar la carta arcana cuando la jueguen.

Consejo de un sabio: los personajes amigos a 4" pueden ignorar los efectos de las catástrofes.

Olvido (1) 8"

Elimina una de las habilidades activas o arcanas del personaje objetivo hasta el final del turno.

Trampa de lazo (2) 14"

Ni la estadística de evasión ni la cobertura modifican este ataque.

X: el personaje objetivo sufre X de daño *punzante*.
Catástrofe: este personaje sufre 2 Hdas.

Movimiento característico: **Guardia alta.**



Base:
30 mm

El viejo truco del tropezón

Mejora de una **Guardia alta**.

Tipo de daño:
De impacto.

El oponente juega:

	Inflige
Guardia alta	⊗
Golpe descendente	1
Estocada	1
Tajo barrido	1
Ataque ascendente	1
Guardia baja	⊗

Efecto del paso final: este personaje se puede mover 1".

Bjørn

Gnomo, Nórdico, Mercenario

Combate	Alcance	Arcana	Evasión
4	1"	2	0

Piel de oso: reduce todo el daño sufrido que no sea *punzante* en -1.

Furia berserker: por cada Hda que haya sufrido este personaje, aumenta todo el daño que inflige en la mitad de esas Hdas, redondeado hacia arriba.

Skål: cuando este personaje se *activa*, puedes poner boca arriba una carta arcana. Este personaje sufre X Hdas. X es el valor de la carta puesta boca arriba.

Catástrofe: este personaje recupera todas las Hdas y pierde «Furia berserker» hasta el final del turno.

Carga del oso (1) 4"

Mueve a este personaje 3" directamente hacia el personaje enemigo objetivo. El personaje objetivo no puede usar su Movimiento especial hasta el final de la activación de este personaje.

Lanzar hacha (2) 4"

X: el personaje objetivo sufre 2X de daño de *impacto*.

Catástrofe: este personaje sufre 3 Hdas.

Movimiento característico: **Golpe descendente.** Base:



30 mm

Arrasar

Mejora de un **Golpe descendente**.

Tipo de daño:

De **impacto** o **cortante**.

El oponente juega:

Guardia alta

Golpe descendente

Estocada

Tajo barrido

Ataque ascendente

Guardia baja

Inflige

0

0

0

0

0

0

Efecto del paso final: mueve este personaje 2" directamente hacia el enemigo.

Iv

Gnomo, Nórdica, Clériga

Combate

Alcance

Arcana

Evasión

2

1"

4

0

Leer las runas: cuando este personaje se *activa*, puedes adivinar una carta (color y número o catástrofe) y luego poner boca arriba una carta arcana. Si la has adivinado correctamente, aplica el siguiente efecto:

X: elige un *Nórdico* a 8". Gana [**Protección:** la primera vez que este personaje sufra daño este turno, reduce ese daño a 0] hasta el final de turno.

X: elige un personaje a 8". Recupera X+1 Hdas.

X: elige un personaje a 8". Sufre X de daño *mágico*.

Catástrofe: todas los personajes a 2" sufren 2 de daño *mágico*.

Manipular las runas: después de resolver una acción arcana que haya iniciado este personaje pero antes de barajar la baraja arcana, puedes apartar cualquier cantidad de cartas de tu mano que no hayas jugado. Después de barajar la baraja arcana, pon cualquier cantidad de esas cartas en la parte superior de la baraja y en cualquier orden y pon el resto en la parte inferior de la baraja en cualquier orden. *Una vez por turno.*

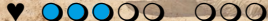
Runas de poder (1) 8"

X: el personaje objetivo recupera X Hdas.

X: el personaje objetivo sufre X-1 daño *mágico*.

Catástrofe: este personaje sufre 2 Hdas.

Movimiento característico: **Guardia baja.**



Base:

30 mm

Escudo rúnico

Mejora de una **Guardia baja**.

El oponente' juega:

Guardia alta

Golpe descendente

Estocada

Tajo barrido

Ataque ascendente

Guardia baja

Inflige



Reduce el daño sufrido en -2.

Olim

Gnomo, Animal, Nórdico, Noble

Combate	Alcance	Arcana	Evasión
3	1"	4	0

¡¡Valhalla!!: cuando otro Nórdico amigo o un Joven Teodoro a 6" realicen una acción de Trotar, pueden moverse +2", siempre que con el movimiento termine *enfrentando* a un enemigo. (Los personajes con «Lento» siguen limitados a 2" como de normal).

La mirada de la inocencia: siempre que un enemigo seleccione como *objetivo* a este personaje con una acción, el personaje enemigo *activo* debe descartar 1 de energía o la acción se cancela.

Afortunado (1) — Una vez por turno.

Mira las 3 primeras cartas de la baraja arcana. Pon cualquier cantidad de ellas en la parte superior de la baraja en cualquier orden y pon el resto en la parte inferior de la baraja en cualquier orden.

Elixir de suero de leche (2) 6"

X: el personaje objetivo recupera X+1 Hdas.

X: el Nórdico o Gnomo objetivo gana +1 de energía.

Movimiento característico: **Guardia baja.**



Base:

40 mm

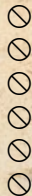
¡Busca!

Mejora de una **Guardia baja.**

El oponente' juega:

Guardia alta
Golpe descendente
Estocada
Tajo barrido
Ataque ascendente
Guardia baja

Inflije



Efecto del paso final: elige un Nórdico o Joven Teodoro amigo a 4" del enemigo. Mueve el personaje amigo elegido 3" directamente hacia el enemigo. Si el personaje amigo escogido ahora está *enfrentando* al enemigo, entonces este personaje puede moverse 3" directamente hacia atrás.

Joanna, Princesa nórdica v.3

Gnomo, Noble, Nórdico

Combate	Alcance	Arcana	Evasión
5	2"	3	0

Guja: si este personaje inflige daño de combate *cortante* o *punzante*, aumenta ese daño en +1.

Älskling: reduce todo el daño que sufrido por este personaje en -1 por cada otro *Gnomo* o *Animal* a 4", hasta un máximo de -3.

Elixir de los duendecillos (2) — Una vez por turno.

X: este personaje gana X+1 de energía.

Catástrofe: este personaje sufre 3 Hdas.

Venganza de los amigos del bosque (2) 18"

Las coberturas no modifican este ataque.

X: el personaje objetivo a 3" de un elemento de terreno *árbol* o *boscaje* sufre X de daño mágico.

Catástrofe: el personaje objetivo gana [Protección: la primera vez que este personaje sufra daño este turno, reduce ese daño a 0] hasta el final del turno.

Movimiento característico: **Tajo barrido.**



Base:
30 mm

Ciclón de las valquirias

Mejora de un **Tajo barrido**.

Tipo de daño:

Cortante.

El oponente juega:

	Inflige
Guardia alta	0
Golpe descendente	2
Estocada	1
Tajo barrido	1
Ataque ascendente	2
Guardia baja	0

Efecto del paso final: inflige 2 de daño *cortante* a todas los personajes a 2" que no hayan participado en esta ronda de combate. Esto no cuenta como daño de combate.

Múrido

Gnomo, Pícaro

v.2



Combate	Alcance	Arcana	Evasión
4	1"	0	0

Daga: si este personaje inflige daño de combate *punzante*, aumenta el daño infligido en +1.

Pelaje infestado de pulgas: reduce el daño *mágico* y *cortante* sufrido en -1.

Honor entre ladrones: los Pícaros amigos a 6" aumentan en +1 su estadística arcana.

Moverse a hurtadillas (1)

Este personaje reduce en -2 su estadística de evasión hasta el final del turno.

Chirriar (1) 6"

Mueve el personaje enemigo objetivo 1". *No se puede entrar en un paso de reacción como respuesta a esta acción.*

Robar (2) 1" — Una vez por turno.

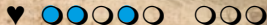
El personaje objetivo con menos Hdas que este personaje pierde posesión de 1 Moonstone y este personaje la gana.

Rata del sumidero (1) — Una vez por partida. ○

Solo puedes jugar esta habilidad si este personaje está dentro de un edificio.

Saca de la partida a este personaje. Al principio del próximo paso de reposición, devuelve este personaje a la partida en cualquier edificio.

Movimiento característico: Tajo barrido.



Base:
30 mm

Desjarretar

Mejora de un *Tajo barrido*.

Tipo de daño:

Cortante.

El oponente juega:

	Inflige
Guardia alta	1
Golpe descendente	2
Estocada	1
Tajo barrido	1
Ataque ascendente	2
Guardia baja	0

Efecto del paso final: si el enemigo ha sufrido cualquier cantidad de Hdas como resultado de este ataque, gana «Lento» y no puede realizar acciones de Andar ni entrar en pasos de reacción hasta el final del turno.

Loci, constructor de buques v.2

Gnomo, Pícaro, Nórdico

Combate	Alcance	Arcana	Evasión
4	1"	3	0

Martillo: si este personaje inflige daño de combate *cortante* o *punzante*, reduce ese daño a 0. Si este personaje inflige daño de combate de *impacto*, aumenta el daño infligido en +1.

Favor de los Dioses Antiguos: cuando este personaje sufre daño por primera vez cada turno, pon boca arriba la primera carta de la baraja arcana y reduce el daño sufrido en -X. X es el valor de la carta que has puesto boca arriba. La catástrofe reduce el daño sufrido en 0.

Tramposo: cuando este personaje juegue un farol con éxito, después de resolver el efecto, puedes revelar el farol y ganar +3 de energía. *Una vez por turno.*

Crecimiento forestal (2)

X: coloca un *boscaje* de 50 mm de diámetro a 4X". Este *boscaje* sigue en juego hasta el final de la partida.

Catástrofe: este personaje sufre 2 Hdas.

Uno con el viento (2) 8"

X: mueve el personaje objetivo X+1".

Catástrofe: este personaje sufre 2 Hdas.

Movimiento característico: **Golpe descendente.** Base:



30 mm

Brazo fuerte

Mejora de un *Golpe descendente*.

Tipo de daño:

De *impacto*.

El oponente juega:

	Inflige
Guardia alta	0
Golpe descendente	1
Estocada	1
Tajo barrido	3
Ataque ascendente	3
Guardia baja	2

Las habilidades pasivas no reducen el daño de este ataque.

Efecto del paso final: puedes mover al enemigo 1".

Dirigible gnómico

Gnomo, Máquina, Ejército

Combate	Alcance	Arcana	Evasión
-	-	3	+1

¡Hacia arriba, hacia arriba y nos vamos!: este personaje puede moverse libertad sobre todo el terreno y todas los personajes durante las acciones Andar y Trotar siempre que no termine con la base sobrepuesta a personaje o elemento de terreno. No puede realizar acciones de Cosecha de Combate, no se lo puede seleccionar con acciones de Combate puede *enfrentar* ni estar *enfrentado* por personajes enemigos. Cuando seleccione con acciones arcanas, este personaje no puede beneficiarse cobertura.

Recargar (Lanzaflechas) (2)

La habilidad entre corchetes se puede usar de nuevo.

Lanzaflechas (1) 10" — Una vez por partida, a no ser que se recargue. ○

La cobertura no modifica este ataque.

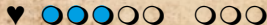
X: el personaje objetivo sufre X+2 de daño *punzante* y se mueven directamente hacia atrás.

Catástrofe: este personaje sufre 3 Hdas y esta acción no se puede usar durante el resto de la partida.

Lanzar bombas (2) Pulso de 2"

X: todo el resto de personajes en el pulso sufren X+1 de daño *mágico* mueven X" directamente hacia atrás.

Catástrofe: este personaje sufre 4 Hdas



Base:

40 mm

No tiene Movimiento característico

Escupecfuego

Trasgo,

Soldado

Combate

Alcance

Arcana

Evasión

2

1"

5

+1

Lento: las acciones de Trotar de este personaje están limitadas a 2".

Combatiente predecible: durante una ronda de combate, antes de que cada jugador seleccione su carta de combate, debes revelar tu mano a tu oponente.

Armadura destartalada: reduce todo el daño que no sea *mágico* sufrido en -1.

Dos trasgos entran en una taberna (2) 8"

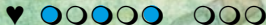
2 otros *Trasgos* objetivo ganan +1 de energía cada uno y +2 a su estadística de evasión hasta el final del turno. *Debes escoger 2 objetivos diferentes.*

Bola de fuego (2) 8"

X: el personaje objetivo sufre 2X de daño *mágico*.

Catástrofe: esta habilidad ya no se puede usar durante el resto de la partida. Todos los personajes dentro de un pulso de 3" sufren 4 de daño *mágico*. *Esta habilidad no se puede usar si este personaje está enfrentado.*

Movimiento característico: **Guardia baja.**



Base:

40 mm

Aterrorizarse y huir

Mejora de una **Guardia baja**.

El oponente juega:

Inflige

Guardia alta



Golpe descendente



Estocada



Tajo barrido



Ataque ascendente



Guardia baja



Efecto del paso final: mueve a este personaje 3" directamente hacia atrás. Descarta toda su energía.

Carlitos, el flatulento v.2

Trasgo, Soldado, Animal

Combate	Alcance	Arcana	Evasión
4	3"	0	0

Lanza: si este personaje inflige daño de combate *cortante*, reduce ese daño a 0. Si este personaje inflige daño de combate *punzante*, aumenta el daño infligido en +1.

Escudo de justas: reduce el daño de *impacto* y *punzante* sufrido en -1.

Excavador: cuando este personaje realiza acciones de Cosechar, pon boca arriba una carta arcana y reduce el valor de profundidad de la Moonstone en -X. X es el valor de la carta.

Catástrofe: todas los personajes en un pulso de 3" sufren 2 de daño *mágico*.

Gases apesotosos (2) Pulso de 2"

Todos los personajes en el pulso sufren 2 de daño *mágico*.

¡A la caaaarga! (2) 6"

Mueve este personaje 4" directamente hacia el personaje enemigo objetivo. Si la siguiente acción de esta personaje este turno es una acción de Combate contra el mismo objetivo, inflige +2 de daño.

Movimiento característico: **Ataque ascendente.** Base:



40 mm

Muerdetobillos

Mejora de un **Ataque ascendente**.

Tipo de daño:

De **impacto**.

El oponente juega:	Inflige
Guardia alta	3
Golpe descendente	3
Estocada	3
Tajo barrido	3
Ataque ascendente	2
Guardia baja	0

Este ataque inflige 0 de daño contra personajes que estén a más de 1" de distancia.

Enano cruel

Trasgo, Soldado

Combate	Alcance	Arcana	Evasión
5	1"	4	-1

Armadura de placas: reduce todo el daño no mágico sufrido en -2.

Enano: si este personaje juega un Ataque descendente, reduce el daño infligido en -1.

Cruel: cada vez que este personaje inflige 1 o más Hdas a un enemigo, gana +1 de energía. *Máximo 3 veces por turno.*

Amante de la grasa: este personaje aumenta en +2 su estadística de combate si hay un Gigante a 4".

El trasgo que susurraba a los gigantes (1) 8"

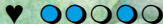
Mueve al Gigante objetivo 1".

¿De dónde sale este?! (2) 6"

X: coloca este personaje en cualquier lugar del tablero con la base en contacto con la del personaje enemigo objetivo.

Catástrofe: el jugador que se resiste coloca a este personaje en cualquier lugar a 6".

Movimiento característico: **Ataque ascendente.** Base:



30 mm



Cosquillas íntimas

Mejora de un **Ataque ascendente**.

Tipo de daño:

Punzante.

El oponente juega:

Guardia alta

Golpe descendente

Estocada

Tajo barrido

Ataque ascendente

Guardia baja

Inflige

3

3

2

2

0

⊖

Las habilidades pasivas no reducen el daño de este ataque.

Efecto del paso final: puedes colocar a este personaje en cualquier lugar del tablero en contacto con la base del personaje enemigo.

Paquito Picudo

Trasgo, Hechicero



Combate	Alcance	Arcana	Evasión
2	1"	5	-1

Débil: reduce todo el daño de combate que inflija este personaje en -1. Las acciones de Cosechar le cuestan a este personaje +1 de energía.

Resistencia mágica: reduce el daño *mágico* sufrido en -1.

¡Retirada! (1) Pulso de 2" — Una vez por turno.

Todos los otros personajes en el pulso se mueven 1" directamente hacia atrás.

Gases apesotosos (2) Pulso de 2"

Todos los personajes en el pulso sufren 2 de daño *mágico*.

Curar (2) 8"

X: el personaje objetivo recupera X+1 Hdas.

Catástrofe: este personaje sufre 2 Hdas.

Movimiento característico: **Estocada.**



Base:

30 mm

De tu propia medicina

Mejora de una **Estocada**.

Tipo de daño:

Mágico.

El oponente juega:

Inflige

Guardia alta	3
Golpe descendente	3
Estocada	3
Tajo barrido	⊖
Ataque ascendente	3
Guardia baja	3

Chabacano

v.2

Trasgo, Hechicero

Combate	Alcance			Arcana	Evasión
I	I''			7	-I

Débil: reduce todo el daño de combate que inflija este personaje en -1. Las acciones de Cosechar le cuestan a este personaje +1 de energía.

Travesura trasga (2) Pulso de 6" — Una vez por turno.

Reparte una carta arcana a todos los *Trasgos* en el pulso. Ganan el siguiente efecto [X : gana +X de energía. X : gana +1 de energía. Catástrofe: sufre 2 Hdas]. Luego, baraja las cartas en la baraja arcana.

Suerte trasga (2) 8"

X, X o X : el personaje objetivo sufre inmediatamente una de las catástrofes que figuran en su carta. Si requiere un objetivo, tú escoges el objetivo si cumple los requisitos de la habilidad. Catástrofe: este personaje sufre 3 Hdas.

Transconcertar (3) 8"

3 o 3 : recupera todas las Hdas y energía del *Trasgo* objetivo, luego colócalo a 8" de este personaje. Catástrofe: este personaje sufre 4 Hdas.

Movimiento característico: **Guardia alta.**



Base:
30 mm



Jarana

Mejora de una **Guardia alta.**

El oponente juega:

Guardia alta

Golpe descendente

Estocada

Tajo barrido

Ataque ascendente

Guardia baja

Inflije



Efecto del paso final: si este personaje era el *defensor* y no ha sido *asesinado*, recupera todas las heridas y energía y colócalo a 8" de su posición actual.

Bum Bum Mac Bum

Trasgo

Combate	Alcance	Arcana	Evasión
3	1"	4	-2

Recargar [Disparar con trabuco] (2)

La habilidad entre corchetes se puede usar de nuevo. Esta habilidad no se puede usar si este personaje está enfrentado.

Golpe bajo (2) 8"

El siguiente ataque del Trasgo objetivo este turno inflige +2 de daño.

Disparar con trabuco (1) 12" — Una vez por partida, a no ser que se recargue. ○

X o **X** : el personaje objetivo sufre X daño de *impacto*.

Catástrofe: este personaje sufre 2 Hdas.

¡A que no me pillas, cara de tortilla! (2) 10"

X : mueve el personaje objetivo enemigo 2X" directamente hacia este personaje.

Catástrofe: tu oponente puede mover el personaje objetivo 4".

Movimiento característico: *Guardia baja*.



Base:

30 mm

Ahora me ves...

Mejora de una *Guardia baja*.

El oponente juega:

Guardia alta

Golpe descendente

Estocada

Tajo barrido

Ataque ascendente

Guardia baja

Inflige



Efecto del paso final: coloca este personaje en cualquier lugar a 6".

Ron Resbalón v.3

Trasgo, Pirata

Combate	Alcance	Arcana	Evasión
2	3"	4	-1

Arpón: si este personaje inflige daño de combate *cortante* o de *impacto*, reduce ese daño en -1. Si este personaje inflige daño de combate *punzante*, aumenta el daño infligido en +1.

Chistes verdes (2) Pulso de 4" — Una vez por turno.

Todos los *Trasgos* en el pulso se mueven 1" directamente hacia este personaje. Entonces, todos los otros *Trasgos* a 1" ganan +1 de energía.

Marea agitada (2) 6"

X: mueve otro personaje objetivo X" directamente hacia atrás.
Catástrofe: este personaje sufre 1 Hda y pierde toda la energía.

Resbalón (2) 6"

X: el personaje objetivo pierde -X de energía.
Catástrofe: este personaje sufre 2 Hdas y pierde toda la energía.

Movimiento característico: **Estocada.**



Base:
30 mm



¡Toma arponaso!

Mejora de una **Estocada.**

Tipo de daño:

Punzante.

El oponente juega:	Inflige
Guardia alta	0
Golpe descendente	3
Estocada	3
Tajo barrido	⊖
Ataque ascendente	2
Guardia baja	1

Efecto del paso final: si el enemigo ha sufrido 1 o más Hdas, no puede realizar acciones de Trotar hasta el final del turno.

Gusano v.2

Trasgo, Hechicero

Combate	Alcance	Arcana	Evasión
4	1"	4	-1

Podadoras encantadas: todo el daño de combate que inflige este personaje cuenta como daño *mágico* en lugar del daño que figura en el ataque.

Agujero de gusano (2)

Este personaje debe estar con la base en contacto con un elemento de terreno *obstáculo* para usar esta habilidad. Pierde posesión de todas las Moonstones (colócalas en contacto con su base con un valor de profundidad de «1»). Luego, coloca este personaje con la base en contacto con cualquier elemento de terreno *obstáculo* que haya en el tablero.

Insecticida (2) 2"

Ni la estadística de evasión ni la cobertura modifican este ataque.

X: el personaje objetivo sufre X de daño *mágico*.
Catástrofe: este personaje sufre 2 Hdas.

Movimiento característico: **Ataque ascendente.**



Base:
30 mm

Hambre insaciable

Mejora de un **Ataque ascendente**.

Tipo de daño:
Mágico.

El oponente juega:

	Inflige
Guardia alta	2
Golpe descendente	3
Estocada	3
Tajo barrido	2
Ataque ascendente	1
Guardia baja	⊖

Efecto del paso final: si el enemigo ha sido *asesinado* y este personaje no ha sido *asesinado*, este personaje recupera todas las Hdas y energía.

Rey de los trasgos

Trasgo, Noble

Combate	Alcance	Arcana	Evasión
3	2"	0	0

Débil: reduce todo el daño de combate que inflija este personaje en -1. Las acciones de Cosechar le cuestan a este personaje +1 de energía.

Cetro del Todopoderoso: si este personaje inflige daño de combate *cortante*, reduce ese daño a ☉. Si este personaje inflige daño de combate de *impacto*, aumenta el daño infligido en +2.

Privilegio real: siempre que este personaje sufra daño, puedes hacer que un *Trasgo* amigo a 4" sufra el daño en su lugar.

El rey del cotarro (2) 8" — Una vez por turno.

El *Trasgo* objetivo sufre 2 Hdas, gana +2 de energía y se activa inmediatamente cuando termine la activación de este personaje. Si el personaje objetivo ya se ha activado, entonces se considera una activación adicional. De no ser así, esto cuenta como su activación del turno.

¡Tra' pa' acá! (1) 2"

Gana posesión de 1 Moonstone de la que tenga posesión el *Trasgo* amigo objetivo.

Movimiento característico: **Golpe descendente.** Base:



30 mm

¡Arrodíllate, siervo!

Mejora de un *Golpe descendente*.

Tipo de daño:
De impacto.

El oponente juega:

	Inflige
Guardia alta	0
Golpe descendente	2
Estocada	2
Tajo barrido	2
Ataque ascendente	2
Guardia baja	4

Este ataque inflige +1 de daño a los *Trasgos*.

Reduce todo el daño sufrido por parte de *Trasgos* a ☉.

El Funerario

Trasgo, Hechicero

Combate	Alcance	Arcana	Evasión
2	1"	4	-1

Lento: las acciones de Trotar de este personaje están limitadas a 2".

Vínculo espiritual: durante el paso de reposición, este personaje gana +1 de energía por cada personaje amigo asesinado.

Curar (2) 8"

X: el personaje objetivo recupera X+1 Hdas.
Catástrofe: este personaje sufre 2 Hdas.

Rigor mortis (3) 6"

2, 2 o 2: el personaje objetivo descarta toda su energía y sufre 1 Hda.

Catástrofe: este personaje sufre 4 Hdas.

Reanimar (3)

2, 2 o 2: coloca un personaje amigo *asesinado* con la base en contacto con la de este personaje. Recupera la mitad de su salud redondeada hacia arriba. No tiene energía, pero puede activarse este turno.

Catástrofe: este personaje sufre 4 Hdas.

Movimiento característico: **Guardia baja.**



Base:

30 mm

Fingir estar muerto

Mejora de una **Guardia baja.**

El oponente juega:

Guardia alta

Golpe descendente

Estocada

Tajo barrido

Ataque ascendente

Guardia baja

Inflige



Efecto del paso final: los personajes enemigos no pueden seleccionar a este personaje con acciones hasta que este personaje realice otra acción o hasta el final del turno, lo que suceda primero.

Humberto Jardínez

Trasgo, Hada,

Hechicero

Combate	Alcance	Arcana	Evasión
3	1"	4	-1

Evolución [Gusano]: este personaje no puede formar parte de una tropa que contenga el personaje entre corchetes y viceversa.

Podadoras encantadas: todo el daño de combate que inflige este personaje cuenta como daño mágico en lugar del daño que figura en el ataque.

¡¡No me piséis las flores!!: los personajes amigos no pueden realizar acciones de Trotar que pasen por encima de los *boscajes* que haya creado este personaje.

El paso de las estaciones (2) 10" — Una vez por turno

Coloca este personaje en el *boscaje* objetivo. Solo se puede usar si este personaje está en un *boscaje*.

Crecimiento forestal (2)

X: coloca un *boscaje* de 50 mm de diámetro a 4X". Este *boscaje* sigue en juego hasta el final de la partida.

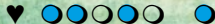
Catástrofe: este personaje sufre 2 Hdas.

Marchitar (3) 6"

X: el personaje objetivo sufre X+1 de daño mágico.

Catástrofe: este personaje sufre 3 Hdas.

Movimiento característico: **Guardia alta.**



Base:

30 mm

¡No puedes darme!

Mejora de una **Guardia alta.**

El oponente' juega:

Guardia alta

Golpe descendente

Estocada

Tajo barrido

Ataque ascendente

Guardia baja

Inflige



Los ataques de tus oponentes infligen ☉ de daño este turno a este personaje.

El Capitano

v.2

Trasgo, Pirata

Combate	Alcance	Arcana	Evasión
4	1"	3	0

Chafarote: si este personaje inflige daño de combate *cortante*, aumenta el daño infligido en +1.

Piratas de agua dulce: los otros *Trasgos Piratas* a 4" ganan +1 de energía durante el paso de reposición.

Golpear (1) — *Una vez por turno.*

El siguiente ataque de este personaje este turno inflige +2 de daño.

Correr (2) 8"

Mueve al personaje amigo *enfrentado* 3"

Recargar [Disparar con pistola] (2)

La habilidad entre corchetes se puede usar de nuevo. *Esta habilidad no se puede usar si este personaje está enfrentado.*

Disparar con pistola (1) 8" — *Una vez por partida, a no ser que se recargue.* ○

X: el personaje objetivo sufre X+1 daño de *impacto*.

Catástrofe: este personaje sufre 3 Hdas.

Movimiento característico: **Ataque ascendente.** Base:



40 mm

Bandera pirata

Mejora de un **Ataque ascendente**.

Tipo de daño:

Punzante.

El oponente juega:

	Inflige
Guardia alta	1
Golpe descendente	2
Estocada	2
Tajo barrido	2
Ataque ascendente	2
Guardia baja	0

Las habilidades pasivas no reducen el daño de este ataque.

Tomasito Tentaculito v.2

Trasgo, Pirata

Combate	Alcance	Arcana	Evasión
3	2"	3	-1

Botín suculentito: si un Pirata amigo realiza una acción de Combate a 6" de este personaje, puedes hacer que ese personaje gane +1 de energía por cada Moonstone de la que este personaje tenga posesión. Una vez por turno.

Recargar [Disparar con pistola] (2)

La habilidad entre corchetes se puede usar de nuevo. Esta habilidad no se puede usar si este personaje está enfrentado.

Disparar con pistola (1) 8" — Una vez por partida, a no ser que se recargue. ☉

X: el personaje objetivo sufre X+1 daño de impacto.

Catástrofe: este personaje sufre 3 Hdas.

Saquear (1) 2"

2, 2 o 2: el personaje objetivo pierde 1 habilidad pasiva de tu elección hasta el final del turno y este personaje la gana.

Catástrofe: el jugador que se resiste puede mover este personaje 2".

Movimiento característico: **Ataque ascendente.** Base:



30 mm



¡Tentáculos sorpresa!

Mejora de un **Ataque ascendente**.

Tipo de daño:

Punzante.

El oponente juega:

	Inflige
Guardia alta	2
Golpe descendente	1
Estocada	2
Tajo barrido	1
Ataque ascendente	2
Guardia baja	2

Crustáceo Balboa

Animal, Trasgo, Pirata

Combate	Alcance	Arcana	Evasión
3	2''	4	+1

Garra y gancho: si este personaje inflige daño de combate de *impacto*, aumenta el daño infligido en +1.

Cáscara incrustada de percebes: reduce todo el daño *no mágico* sufrido en -1.

«¡Cuidado!» (1) 6"

La estadística de evasión del personaje amigo objetivo se reduce en -1 hasta el final del turno.

Pellizcar (2) 2"

3, 3 o 3: el personaje objetivo pierde posesión de 1 Moonstone y este personaje la gana.

Catástrofe: este personaje sufre 3 Hdas.

Puñetazo (1) 2"

2 o 2: el personaje objetivo sufre 2 de daño de *impacto*. Si este personaje ya ha usado la habilidad "Pellizcar" durante este turno, aumenta el daño en +1.

Catástrofe: este personaje sufre 2 Hdas.

Movimiento característico: **Ataque ascendente.** Base:



¡Primero del mes!

Mejora de un **Ataque ascendente**.

Tipo de daño:

Cortante.

El oponente juega:

Guardia alta

Inflige

2

Golpe descendente

1

Estocada

2

Tajo barrido

2

Ataque ascendente

1

Guardia baja

⊗

Efecto del paso final: si este personaje ya ha usado las habilidades «Pellizcar» y «Puñetazo» durante este turno, el enemigo sufre 2 Hdas y no puede realizar acciones de Combate que tengan como objetivo a este personaje hasta el final del turno.

Dirigible trasgo

Trasgo, Máquina, Animal

Combate	Alcance	Arcana	Evasión
-	-	3	+2

¡Hacia arriba, hacia arriba y nos vamos!: este personaje puede moverse con libertad sobre todo el terreno y todas los personajes durante las acciones de Andar y Trotar siempre que no termine con la base sobrepuesta a otro personaje o elemento de terreno. No puede realizar acciones de Cosechar ni de Combate, no se lo puede seleccionar con acciones de Combate y no puede *enfrentar* ni estar *enfrentado* por personajes enemigos. Cuando se la selecciona con acciones arcanas, este personaje no puede beneficiarse de la *cobertura*.

Armadura destartalada: reduce todo el daño que no sea *mágico* sufrido en -1.

Lengua pegajosa (2) 4"

El personaje objetivo con una estadística de evasión de -1 o menos sufre 1 de daño de *impacto* y se mueve 4" directamente hacia este personaje.

Disparaguisantes (1) 8"

La cobertura no modifica este ataque.

X: el personaje objetivo sufre X de daño de *impacto*.

Catástrofe: este personaje sufre 2 Hdas.



Base:

40 mm

No tiene Movimiento característico

Teetoe

Hada

Combate	Alcance	Arcana	Evasión
4	1"	5	-2

Débil: reduce todo el daño de combate que inflija este personaje en -1. Las acciones de Cosechar le cuestan a este personaje +1 de energía.

Daga encantada: todo el daño de combate que este personaje inflija cuenta como daño *mágico* en lugar del tipo de daño que figure en el ataque.

Reflejo arcana: si un jugador enemigo selecciona a este personaje con una habilidad arcana, después de que gaste la energía pero antes de robar las cartas arcana, puedes descartar 3 de energía para intercambiar el lanzador y el objetivo (por ejemplo, tú juegas su habilidad arcana y escoges como objetivo a el personaje que estaba usando la habilidad).

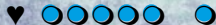
Vigor (1)

Este personaje recupera 1 Hda.

Cambio de dirección (4) 6"

Mueve al personaje enemigo 3".

Movimiento característico: *Guardia alta*.



Base:

30 mm

¡No puedes darme!

Mejora de una *Guardia alta*.

El oponente juega:

Guardia alta

Golpe descendente

Estocada

Tajo barrido

Ataque ascendente

Guardia baja

Inflige



Los ataques de tus oponentes infligen ☉ de daño este turno a este personaje.

Fraya v.2

Hada, Hechicera

Combate Alcance

2

1"

Arcana

Evasión

5

-2

Endeble: reduce todo el daño de combate que inflija este personaje en -2. Las acciones de Cosechar le cuestan a este personaje +1 de energía.

Tramposa: cuando este personaje juegue un farol con éxito, después de resolver el efecto, puedes revelar el farol y ganar +3 de energía. *Una vez por turno.*

Curar (2) 8"

X: el personaje objetivo recupera X+1 Hdas.

Catástrofe: este personaje sufre 2 Hdas.

Explosión efervescente (2) 6"

X: el personaje objetivo sufre X de daño *mágico* y se mueve 1" directamente hacia atrás.

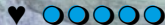
Catástrofe: este personaje sufre 2 Hdas.

Hechizo mareante (2) 6"

X: el personaje objetivo pierde una habilidad activa de tu elección hasta el final del turno.

Catástrofe: este personaje sufre 1 Hda.

Movimiento característico: **Guardia alta.**



Base:

30 mm

¡No puedes darme!

Mejora de una **Guardia alta.**

El oponente juega:

Guardia alta

Golpe descendente

Estocada


Tajo barrido

Ataque ascendente

Guardia baja

Inflige



Los ataques de tus oponentes infligen  de daño este turno a este personaje.

Duelista v.2

Hada, Pícaro

Combate	Alcance	Arcana	Evasión
6	1''	4	-2

Débil: reduce todo el daño de combate que inflija este personaje en -1. Las acciones de Cosechar le cuestan a este personaje +1 de energía.

Florete: si este personaje inflige daño de combate *punzante*, aumenta el daño infligido en +1.

Esquiva: reduce el daño *punzante* sufrido en -2.

Rápido: cuando este personaje entre en un paso de reacción mientras esté *enfrentado* por un enemigo, este personaje puede moverse 2" en lugar de 1". *Una vez por turno.*

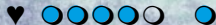
Malicioso: cuando este personaje inflija 1 o más Hdas a un enemigo, recupera 1 Hda.

Debilitar (3) 4"

X : reduce todo el daño de combate que inflija el enemigo objetivo en -X hasta el final del turno.

Catástrofe: el personaje objetivo gana +2 de energía.

Movimiento característico: **Estocada.**



Base:

30 mm

Flecha

Mejora de una **Estocada**.

Tipo de daño:

Punzante.

El oponente juega:

Guardia alta

Golpe descendente

Estocada

Tajo barrido

Ataque ascendente

Guardia baja

Inflige

1

2

2

1

2

2

Las habilidades pasivas no reducen el daño de este ataque.

Dedos de mantequilla v.2

Hada

Combate	Alcance	Arcana	Evasión
3	1"	5	-2

Débil: reduce todo el daño de combate que inflija este personaje en -1. Las acciones de Cosechar le cuestan a este personaje +1 de energía.

Cortes torpes (2) 6"

El personaje objetivo gana «Débil» hasta el final del turno.

Explosión efervescente (2) 6"

X: el personaje objetivo sufre X de daño *mágico* y se mueve 1" directamente hacia atrás.

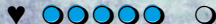
Catástrofe: este personaje sufre 2 Hdas.

Dedos de mantequilla (2) 6"

3, **3** o **3**: el personaje objetivo pierde posesión de 1 Moonstone. Colócala en contacto con la base del personaje objetivo con un valor de profundidad de "1".

Catástrofe: este personaje descarta toda la energía.

Movimiento característico: *Guardia alta*.



Base:
30 mm

Polvo de hada

Mejora de una *Guardia alta*.

El oponente juega:

Guardia alta

Golpe descendente

Estocada

Tajo barrido

Ataque ascendente

Guardia baja

Inflige



Reduce el daño sufrido en -2.

Efecto del paso final: el personaje enemigo debe descartar 2 de energía.

Avispa

Hada, Soldado

Combate	Alcance	Arcana	Evasión
5	2''	3	-2

Débil: reduce todo el daño de combate que inflija este personaje en -1. Las acciones de Cosechar le cuestan a este personaje +1 de energía.

Malicioso: cuando este personaje causa 1 más Hdas a un enemigo, recupera 1 Hda.

Jabalina: si este personaje inflige daño de combate de *impacto* o *cortante*, reduce el daño infligido a ☉. Si este personaje inflige daño de combate *punzante*, aumenta el daño infligido en +2.

Broquel: los personajes enemigos no pueden jugar Golpes críticos contra este personaje.

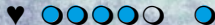
Furia (3) 8"

El *Hada* objetivo pierde «Débil» hasta el final del turno.

Lanzar jabalina (2) 6"

X: el personaje objetivo sufre X de daño *punzante*.
Catástrofe: este personaje sufre 1 Hda.

Movimiento característico: **Guardia alta.**



Base:

30 mm

Ataque con salto

Mejora de una **Guardia alta.**

Tipo de daño:
Punzante.

El oponente juega:

Guardia alta
Golpe descendente
Estocada
Tajo barrido
Ataque ascendente
Guardia baja

Inflige



3

2

3

1

0

Lengua de plata

Hada,

Pícaro

Combate Alcance

4

1"

Arcana

Evasión

5

-2

Endeble: reduce todo el daño de combate que inflija este personaje en -2. Las acciones de Cosechar le cuestan a este personaje +1 de energía.

Travesuras de las hadas: siempre que un Hada a 6" se tire un farol con éxito, puedes revelar la carta y este personaje gana +2 de energía y recupera todas las Hdas.

Daga escondida: si este personaje inflige daño de combate punzante, aumenta el daño infligido en +1. Si este personaje juega un Ataque ascendente, aumenta el daño infligido en +1.

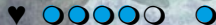
Control mental (3) 6"

El personaje objetivo inmediatamente realiza todas las acciones que de normal tendrían un coste de energía de «1». Controlas estas acciones aunque el objetivo sea un personaje enemigo (cuentan como personaje amigo durante la acción).

Secretos susurrados (2) 6" — Una vez por turno.

X: el Hada amigo objetivo gana +X de energía y recupera 1 Hda.
Catástrofe: este personaje sufre 2 Hdas.

Movimiento característico: **Ataque ascendente.**



Base:
30 mm



Amenazas y promesas

Mejora de un **Ataque ascendente.**

El oponente juega:

Guardia alta

Golpe descendente

Estocada

Tajo barrido

Ataque ascendente

Guardia baja

Inflige



Reduce el daño sufrido en -3.

Efecto del paso final: el enemigo gana +3 de energía y no puede seleccionar a este personaje como objetivo con acciones durante el resto del turno.

Diána, reina de las hadas

Hada, Noble

Combate	Alcance	Arcana	Evasión
4	1"	4	-2

Débil: reduce todo el daño de combate que inflija este personaje en -1. Las acciones de Cosechar le cuestan a este personaje +1 de energía.

Daga encantada: todo el daño de combate que inflige este personaje cuenta como daño *mágico* en lugar del tipo de daño que figura en el ataque.

Por el bien del Claro: si este personaje usa una habilidad arcana, antes de robar las cartas arcanas, puedes infligir 1 Hda a hasta 3 *Hadas* diferentes a 6". Por cada Hda infligida, roba 2 cartas adicionales.

Alimentarse del miedo (1) 6" — Una vez por turno.

X : el personaje objetivo pierde X de energía. Luego, distribuye toda esa energía entre las *Hadas* a 6" del personaje objetivo.

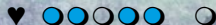
Catástrofe: este personaje sufre 2 Hdas.

Visiones terroríficas (2) 6"

X : el personaje objetivo sufre X+1 de daño *mágico*.

Catástrofe: este personaje sufre 3 Hdas.

Movimiento característico: **Tajo barrido.**



Base:
30 mm

Bailar con la muerte

Mejora de un **Tajo barrido**.

Tipo de daño:

Mágico.

El oponente juega:

Guardia alta

Inflige



Golpe descendente

2

Estocada

0

Tajo barrido

0

Ataque ascendente

2

Guardia baja



Efecto del paso final: si este personaje no ha sido *asesinado*, puede moverse 2". Si este personaje ha sido *asesinado*, el personaje enemigo sufre 2 Hdas.

Belladonna

Hada, Pícara

Combate	Alcance	Arcana	Evasión
4	1"	3	-2

Débil: reduce todo el daño de combate que inflija este personaje en -1. Las acciones de Cosechar le cuestan a este personaje +1 de energía.

Trampas feéricas (2) 8"

Intercambia la posición de este personaje con la del *Pícaro* amigo objetivo.

Frasco con ácido (3) 4"

X: el personaje objetivo sufre X+1 de daño *mágico*.
Catástrofe: este personaje sufre 2 Hdas.

Gota de sombranocurna (3) 1"

X: el personaje enemigo objetivo pierde -X de energía.

X: el personaje enemigo objetivo sufre X Hdas.

X: mueve al personaje enemigo objetivo 2X". Luego, puedes hacer que el personaje objetivo realice una acción de Combate que controlas tú. Ese personaje cuenta como personaje amigo durante la acción de Combate.

Movimiento característico: **Guardia alta.**



Base:

30 mm



Gotita de delirio

Mejora de una **Guardia alta.**

El oponente juega:

Guardia alta

Golpe descendente

Estocada

Tajo barrido

Ataque ascendente

Guardia baja

Inflige



Efecto del paso final: mueve al personaje enemigo 2", luego descarta 1 de energía y sufre 1 Hda.

Medallera

Hada, Pícaro, Hechicera

Combate	Alcance	Arcana	Evasión
3	1"	3	-2

Débil: reduce todo el daño de combate que inflija este personaje en -1. Las acciones de Cosechar le cuestan a este personaje +1 de energía.

Tramposa: cuando este personaje juegue un farol con éxito, después de resolver el efecto, puedes revelar el farol y ganar +3 de energía. *Una vez por turno.*

Refugio del Claro de las Sombras (3) 6"

X: el personaje objetivo gana [**Protección:** la primera vez que este personaje sufra daño este turno, reduce ese daño a ☉] hasta el final del turno.

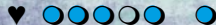
Catástrofe: este personaje sufre 2 Hdas.

Atrofia (3) 6"

X: el personaje objetivo sufre 2X de daño *mágico*.

Catástrofe: este personaje sufre 2 Hdas.

Movimiento característico: **Guardia baja.**



Base:

30 mm

Espejo del engaño

Mejora de una **Guardia baja**.

El oponente juega:

Guardia alta

Golpe descendente

Estocada

Tajo barrido

Ataque ascendente

Guardia baja

Inflige

?

?

?

?

?

?

Cuando se juegue este ataque, escoge un *Hada* o *Pícaro* a 6". Esta carta se convierte en una copia del Movimiento característico de ese personaje. Se sigue considerando una Guardia baja cuando se calcula el daño que el personaje enemigo le ha infligido. Si no hay ningún *Hada* o *Pícaro* a 6", este ataque inflige ☉ de daño.

Vespa

Hada, Animal, Soldado



Combate	Alcance	Arcana	Evasión
3	2"	4	0

Aguijón: si este personaje inflige daño de combate *punzante*, aumenta el daño infligido en +2.

Antagonizar (1) 6"

El personaje objetivo aumenta en +1 su estadística de combate y de evasión hasta el final del turno.

Fuera de alcance (1)

No se puede seleccionar a este personaje con acciones de Combate y no se puede beneficiar de las *coberturas* hasta el final del turno.

Lanzar jabalina (2) 6"

X: el personaje objetivo sufre X de daño *punzante*.

Catástrofe: este personaje sufre 1 Hda.

Movimiento característico: *Golpe descendente*.



Base:

40 mm

Ataque aéreo

Mejora de un *Golpe descendente*.

Tipo de daño:

Punzante.

El oponente juega:

Guardia alta

Golpe descendente

Estocada

Tajo barrido

Ataque ascendente

Guardia baja

Inflige

0

2

2

2

1

0

La duquesa

Humana, Noble

Combate	Alcance	Arcana	Evasión
3	1"	4	0

Daga escondida: si este personaje inflige daño de combate punzante, aumenta el daño infligido en +1. Si este personaje juega un Ataque ascendente, aumenta el daño infligido en +1.

Red de espías: gana +1 a tu tirada de iniciativa cada turno.

El sufrimiento me hace más fuerte: siempre que otro personaje sufra Hdas por el efecto de una catástrofe, este personaje recupera esa misma cantidad de Hdas.

Presentimiento: después de que un personaje complete una acción que tenga como objetivo a este personaje, ese personaje sufre 1 Hda.

Súcubo (3) 8"

X: otro personaje objetivo sufre X Hdas. Luego, por cada Hda perdida, elige un personaje amigo a 8" y en LdV de este personaje para que recupere 1 Hda y gane +1 de energía. Se puede escoger el mismo personaje amigo varias veces.

Catástrofe: este personaje sufre 3 Hdas.

Movimiento característico: **Ataque ascendente.**



Base:
30 mm

Amenazas y promesas

Mejora de un **Ataque ascendente**.

El oponente juega:

Guardia alta

Golpe descendente

Estocada

Tajo barrido

Ataque ascendente

Guardia baja

Inflige



Reduce el daño sufrido en -3.

Efecto del paso final: el enemigo gana +3 de energía y no puede seleccionar a este personaje como objetivo con acciones durante el resto del turno.

Adulo

Humano, Pícaro

Combate Alcance

2

1''

Arcana

Evasión

3

-1

Daga escondida: si este personaje inflige daño de combate punzante, aumenta el daño infligido en +1. Si este personaje juega un Ataque ascendente, aumenta el daño infligido en +1.

Victimizar (2) 8''

El personaje objetivo gana +2 a su estadística de evasión hasta el final del turno.

Robar vitalidad (2) 8'' — Una vez por turno.

X: el personaje objetivo pierde X de energía. Una personaje amigo a 8'' y en LdV de este personaje gana esa misma cantidad de energía.

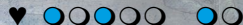
Catástrofe: este personaje sufre 3 Hdas.

Íncubo (2) 8''

X: el personaje enemigo objetivo sufre X Hdas. Un personaje amigo a 8'' y en LdV recupera esa misma cantidad de Hdas.

Catástrofe: este personaje sufre 3 Hdas.

Movimiento característico: **Guardia baja.**



Base:

30 mm



Deslizarse hacia las sombras

Mejora de una **Guardia baja.**

El oponente juega:

Guardia alta

Golpe descendente

Estocada

Tajo barrido

Ataque ascendente

Guardia baja

Inflige



Efecto del paso final: coloca a este personaje a 4''.

Claudia Devulo

Humana, Pícaro

Combate Alcance

4 1"

Arcana Evasión

3 -1

Paso seguro: este personaje puede usar acciones de Trotar sobre *elementos acuáticos y boscajes* y paga 1 menos de energía para realizar acciones de Atravesar.

Abrazadera de pistolas: este personaje puede usar la habilidad «Recargar» sin pagar su coste de energía. *Una vez por partida.* ○

Robar (2) 1" — *Una vez por turno.*

El personaje objetivo con menos Hdas que este personaje pierde posesión de 1 Moonstone y este personaje la gana.

Recargar [Disparar con pistola] (2)

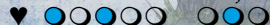
La habilidad entre corchetes se puede usar de nuevo. *Esta habilidad no se puede usar si este personaje está enfrentado.*

Disparar con pistola (1) 8" — *Una vez por partida, a no ser que se recargue.* ○

X: el personaje objetivo sufre X+1 daño de *impacto*.

Catástrofe: este personaje sufre 3 Hdas.

Movimiento característico: *Tajo barrido.*



Base:
30 mm

A por todas

Mejora de un *Tajo barrido*.

El oponente juega:

Guardia alta

Golpe descendente

Estocada

Tajo barrido

Ataque ascendente

Guardia baja

Inflige



Efecto del paso final: si este personaje no ha sido *asesinado* y el enemigo tiene posesión de 1 Moonstone, debe escoger entre sufrir 3 Hdas o perder la posesión de 1 Moonstone y que este personaje la gane.

Perla

Humana, Pirata

Combate Alcance
3 2"

Armas Evasión
4 0

Lenta: las acciones de Trotar de este personaje están limitadas a 2".

Chafarote: si este personaje inflige daño de combate *cortante* aumenta el daño infligido en +1.

Mapa del tesoro: inmediatamente después de que se hayan desplegado los personajes, pero antes de que empiece el turno 1, puedes hacer que un *Pirata* amigo realice una acción de Trotar adicional sin pagar su coste.

La X marca el lugar (2) 8"

Selecciona como objetivo 1 Moonstone o un enemigo que tenga posesión de 1 Moonstone. Todos los *Piratas* amigos a 4" del objetivo se mueven 1" directamente hacia él.

Recargar [Disparar con pistola] (2)

La habilidad entre corchetes se puede usar de nuevo. *Esta habilidad no se puede usar si este personaje está enfrentado.*

Disparar con pistola (1) 8" — Una vez por partida, a no ser que se recargue. ○

X: el personaje objetivo sufre X+1 daño de *impacto*.
Catástrofe: este personaje sufre 3 Hdas.

Movimiento característico: Estocada.



Base:
30 mm

¡Atraviésalos!

Mejora de un *Estocada*.

Tipo de daño:
Punzante.

El oponente juega:

Guardia alta

Golpe descendente

Estocada

Tajo barrido

Ataque ascendente

Guardia baja

Inflige

1

3

4

○

3

1

Efecto del paso final: mueve este personaje 2" directamente hacia el enemigo.

Centurio

Humano, Pirata

Combate	Alcance	Arcana	Evasión
5	2''	3	0

Rocín: los personajes enemigos no pueden jugar Golpes críticos contra este personaje.

Chafarote: si este personaje inflige daño de combate cortante, aumenta el daño infligido en +1.

Complejo de inferioridad: si este personaje inflige daño de combate a un *Noble*, aumenta el daño infligido en +1.

Recargar [Disparar con pistola] (2)

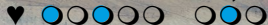
La habilidad entre corchetes se puede usar de nuevo. *Esta habilidad no se puede usar si este personaje está enfrentado.*

Disparar con pistola (1) 8'' — Una vez por partida, a no ser que se recargue. ○

X: el personaje objetivo sufre X+1 daño de impacto.

Catástrofe: este personaje sufre 3 Hdas.

Movimiento característico: **Tajo barrido.**



Base:
30 mm

Espadas destelleantes

Mejora de un **Tajo barrido**.

Tipo de daño:

Cortante.

El oponente juega:

Guardia alta

Inflige



Golpe descendente

2

Estocada

0

Tajo barrido

0

Ataque ascendente

2

Guardia baja



El mono de la pólvora

Animal, Pirata

Combate	Alcance	Arcana	Evasión
3	1"	4	-1

Mascota de pirata: cuando otro Pirata amigo a 8" realiza una acción de Combate, puede aumentar en +2 su estadística de combate durante la acción o, si se le está seleccionando como objetivo de una habilidad arcana, pueden disminuir en -1 su estadística arcana durante la acción. *Una vez por turno.*

Agilidad: este personaje puede moverse con libertad por encima de obstáculos y boscajes durante las acciones de Trotar. Las acciones de Atravesar le cuestan a este personaje -1 de energía.

Trago de ron (2) 2"

X: el personaje objetivo recupera X+1 Hdas y reduce en -2 su estadística arcana hasta el final del turno.

Catástrofe: este personaje sufre 2 Hdas y reduce en -2 su estadística arcana hasta el final del turno.

Bomba de pólvora negra (3) 4"

La estadística de evasión no modifica este ataque.

X: el personaje objetivo sufre X+1 de daño mágico. Los otros personajes a 2" del personaje objetivo sufren X de daño mágico.

Catástrofe: todas los personajes a 2" sufren 2 Hdas.

Movimiento característico: **Guardia baja.**



Base:
30 mm

Posición del mono borracho

Mejora de una **Guardia baja.**

Tipo de daño:
Punzante.

El oponente juega:

Guardia alta

Golpe descendente

Estocada

Tajo barrido

Ataque ascendente

Guardia baja

Inflige



1

2



2



Efecto del paso final: mueve a este personaje 1".

El renacido

Humano, Noble, Espíritu

Combate	Alcance	Arcana	Evasión
3	1"	4	0

Inmortal: siempre que este personaje fuera a ser *asesinado*, recupera todas las Hdas en su lugar.

Ya lo he visto todo: si este personaje es la *atacante* o *defensor* durante una ronda de combate, antes de que cada jugador seleccione su carta de combate, tu oponente debe revelar su mano.

Visiones del futuro (2) 8" — Una vez por turno.

El otro personaje amigo objetivo sufre una catástrofe que figure en su carta. Si requiere un objetivo, tú eliges cualquier objetivo que cumpla los requisitos de la habilidad.

Frío eterno (2) 6"

X: el personaje objetivo sufre X de daño *mágico* y gana «Lento» hasta el final del turno.

Catástrofe: este personaje recupera 1 Hda. El personaje objetivo recupera 2 Hdas.

Movimiento característico: **Estocada.**



Base:

30 mm

Destino cumplido

Mejora de una *Estocada*.

Tipo de daño:

Punzante.

El oponente juega:

Guardia alta

Golpe descendente

Estocada

Tajo barrido

Ataque ascendente

Guardia baja

Inflije

1

3

4

⊖

3

2

Efecto del paso final: si el enemigo ha sido *asesinado*, este personaje se *saca de la partida*.

La Bestia

Humano, Noble, Animal

Combate	Alcance	Arcana	Evasión
5	2"	0	+1

Garras afiladas: si este personaje inflige daño de combate *cortante*, aumenta el daño infligido en +2. Si este personaje inflige daño de combate de *impacto* o *punzante*, aumenta el daño infligido en +1.

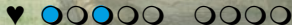
Despierta a la bestia: la primera vez que un personaje enemigo seleccione como objetivo a este personaje con una acción de Combate o Arcana cada turno, este personaje recupera 1 Hda y gana +2 de energía.

Bastante terrorífico: siempre que un personaje enemigo que no sea un *Gigante* ni un *Troll* termina un movimiento *enfrentado* por este personaje por primera vez cada turno, debe descartar 1 de energía, si puede.

Intimidar (1) 4"

El *Humano* o *Trasgo* objetivo reduce en -2 su estadística arcana en y gana [**Combatiente predecible:** durante una ronda de combate, antes de que cada jugador seleccione su carta de combate, debes revelar tu mano a tu oponente] hasta el final del turno.

Movimiento característico: *Guardia alta*.



Base:

30 mm

Rugir

Mejora de una *Guardia alta*.

El oponente juega:

Guardia alta

Golpe descendente

Estocada

Tajo barrido

Ataque ascendente

Guardia baja

Inflige



Efecto del paso final: mueve al enemigo 2" directamente hacia atrás.

Gracia Labrador

Humana,

Noble

Combate	Alcance	Arcana	Evasión
2	1"	4	-1

Débil: reduce todo el daño de combate que inflija este personaje en -1. Las acciones de Cosechar le cuestan a este personaje +1 de energía.

La mirada de la inocencia: los personajes enemigos deben descartar 1 de energía para seleccionar a este personaje con acciones.

Rápida: cuando entres en un paso de reacción mientras estés enfrentado por un personaje enemigo, este personaje puede moverse 2" en lugar de 1". Una vez por turno.

Quitarse el collar (4)

Este personaje se retira de la partida y se sustituye por *Gracia, la Estirge*. *Gracia, la Estirge* gana +2 de energía, posesión de todas las Moonstone de las que tenga posesión este personaje y sufre una cantidad de Hdas iguales a las Hdas que ha sufrido este personaje.

Curar (2) 8"

X: el personaje objetivo recupera X+1 Hdas.
Catástrofe: este personaje sufre 2 Hdas.

Movimiento característico: **Guardia alta.**



Base:

30 mm

Perder el control

Mejora de una **Guardia alta.**

El oponente juega:

Guardia alta

Golpe descendente

Estocada

Tajo barrido

Ataque ascendente

Guardia baja

Inflige



Efecto del paso final: si este personaje no ha sido asesinado, se le saca de la partida y se le sustituye por *Gracia, la Estirge*. *Gracia, la Estirge* gana energía y sufre Hdas iguales a las que ya hay en este personaje junto con todas las Moonstones de las que tenga posesión.

Gracia, la estirge

Espíritu

Combate	Alcance	Arcana	Evasión
5	1"	0	+1

Ser invocado: no puedes escoger a este personaje para formar parte de tu tropa.

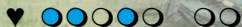
Fuerza sobrenatural: aumenta todo el daño de combate que este personaje inflige en +2. El daño de combate infligido por este personaje cuenta como daño *mágico* en lugar del daño que figure en el ataque.

Bebedora de sangre: si este personaje *asesina* a un personaje enemigo, este personaje gana +3 de energía.

Sustituir el collar (4)

Este personaje se *saca de la partida* y se sustituye por *Gracia Labrador*. *Gracia Labrador* gana +2 de energía, posesión de todas las Moonstones que tenga en posesión este personaje y sufre una cantidad de Hdas iguales a las Hdas que ha sufrido este personaje.

Movimiento característico: *Guardia baja*.



Base:
30 mm

Recuperar el control

Mejora de una *Guardia baja*.

El oponente juega:

Guardia alta

Inflige



Golpe descendente



Estocada



Tajo barrido



Ataque ascendente



Guardia baja



Efecto del paso final: si este personaje no ha sido *asesinado*, se le *saca de la partida* y se sustituye por *Gracia Labrador*. *Gracia Labrador* gana energía y sufre Hdas iguales a las que ya hay en este personaje junto con todas las Moonstones de las que tenga posesión.

Aurora, bruja del amanecer v.2

Espíritu

Combate	Alcance	Arcana	Evasión
4	1"	2	-1

Vínculo con el presente: si una Antonia, bruja de la mañana amiga está en juego, este personaje gana +1 de energía durante el paso de reposición.

Hipnotizante: los personajes enemigos enfrentados por este personaje deben descartar 1 de energía antes de declarar acciones de Trotar, Andar o entrar en pasos de reacción.

Rápida: cuando entres en un paso de reacción mientras estés enfrentado por un personaje enemigo, este personaje puede moverse 2" en lugar de 1". Una vez por turno.

Visiones del futuro (2) 8" — Una vez por turno.

El otro personaje amigo objetivo sufre una catástrofe que figure en su carta. Si requiere un objetivo, tú eliges cualquier objetivo que cumpla los requisitos de la habilidad.

Impulso violento (1)

X: los ataques de este personaje infligen +X de daño hasta el final del turno.

Catástrofe: todos los personajes a 4" hacen +1 de daño de combate hasta el final del turno.

Movimiento característico: **Guardia alta.**



Base:

30 mm

Traición

Mejora de una **Guardia alta.**

Tipo de daño:

De impacto, punzante o cortante.

El oponente juega:

	Inflige
Guardia alta	2
Golpe descendente	1
Estocada	1
Tajo barrido	2
Ataque ascendente	1
Guardia baja	⊖

Efecto del paso final: mueve a este personaje 1" directamente hacia el enemigo.

Antonia, bruja de la mañana v.2

Espíritu

Combate	Alcance	Arcana	Evasión
3	1"	4	0

Vínculo con el pasado: si una *Venus, bruja del crepúsculo* amiga está en juego, este personaje aumenta en +1 su estadística arcana.

Curar (2) 8"

X: el personaje objetivo recupera X+1 Hdas.
Catástrofe: este personaje sufre 2 Hdas.

Manzanas de caramelo (3) 8"

X: mueve el personaje objetivo 2X" directamente hacia este personaje. Luego, si el personaje objetivo está a 2" de este personaje, sufre 4 Hdas.

Catástrofe: todas los personajes a 4" sufren 2 de daño mágico.

Visiones del presente (3) 6"

X o X: el personaje objetivo sufre una cantidad de Hdas iguales a la cantidad de Hdas que ya haya sufrido.
Catástrofe: este personaje sufre una cantidad de Hdas iguales a la cantidad de Hdas que ya haya sufrido.

Movimiento característico: *Golpe descendente*.

Base: 30 mm

Engaño

Mejora de una *Golpe descendente*.

El oponente juega:

Guardia alta

Golpe descendente

Estocada

Tajo barrido

Ataque ascendente

Guardia baja

Inflige



Reduce el daño sufrido en -2.

Venus, bruja del crepúsculo

Espíritu

Combate	Alcance	Arcana	Evasión
2	1"	5	0

Vínculo con el futuro: si una *Aurora, bruja del amanecer* amiga está en juego, este personaje recupera 2 Hdas al principio del paso de reposición.

Entrometerse en el destino (3) — Una vez por partida. ○

Roba 3 cartas de la baraja arcana por cada *Espíritu* que haya en juego. Puedes escoger hasta 3 cartas para retirarlas de la baraja y colocarlas boca abajo al lado de la carta de personaje de este personaje. Por cada carta que hayas retirado, este personaje sufre 2 Hdas, luego, baraja el resto de cartas en la baraja. Si este personaje es *asesinado*, devuelve todas las cartas retiradas a la baraja y baraja.

Marionetista (2) 8"

2 o 2: el personaje objetivo gana [Marioneta: cuando *Venus, bruja del crepúsculo* esté activa, a 8" y en LdV, puede usar su energía para hacer que este personaje realice acciones que tenga disponibles, a excepción de Trotar. Cuenta como personaje amigo durante esa acción] hasta el final de la partida. Catástrofe: este personaje sufre 4 Hdas y el personaje objetivo gana +2 de energía.

Visiones del pasado (2) 6"

3 o 3: el personaje objetivo recupera todas las Hdas y toda la energía. Catástrofe: todos los personajes a 4" sufren 2 Hdas y ganan +1 de energía.

Movimiento característico: *Estocada*.



Base:
30 mm

Ilusión

Mejora de una *Estocada*.

El oponente juega:

Guardia alta

Golpe descendente

Estocada

Tajo barrido

Ataque ascendente

Guardia baja

Inflije



Reduce el daño sufrido a ○.

Efecto del paso final: intercambia la posición de este personaje con la de un *Espíritu* amigo a 8".

Pesunño

Fauno, Soldado

Combate

Alcance

Arcana

Evasión

4

2"

4

0

Hacha de tala: si este personaje inflige daño de combate punzante, reduce el daño infligido a ☉. Si este personaje inflige daño de combate de **impacto**, aumenta el daño infligido en +2.

Estratega de guerrillas: los otros Faunos a 6" aumentan en +1 su estadística de combate y [Rápido: cuando entres en un paso de reacción mientras estés enfrentado por un personaje enemigo, este personaje puede moverse 2" en lugar de 1". Una vez por turno].

Carga furiosa (1) 4"

Mueve este personaje 3" directamente hacia el personaje enemigo objetivo. Si la siguiente acción de este personaje es una acción de Combate contra ese mismo objetivo, inflige +1 de daño.

Cuerno de caza (1) 8" — Una vez por turno.

Esta habilidad no se puede usar si este personaje está enfrentado.

X: mueve otro Fauno objetivo X+1".

Catástrofe: el jugador que se resiste mueve al objetivo hasta 3".

Movimiento característico: **Golpe descendente.**



Base:

30 mm

Cabezazo

Mejora de un **Golpe descendente**.

Tipo de daño:

De **impacto**.

El oponente juega:

Guardia alta

Golpe descendente

Estocada

Tajo barrido

Ataque ascendente

Guardia baja

Inflige

0

1

1

1

1

1

Este ataque inflige ☉ de daño a los personajes a más de 1".

Efecto del paso final: mueve al personaje enemigo 1" directamente hacia atrás.

Sofía

Fauno, Soldado

Combate

Alcance

Arcana

Evasión

4

1''

4

-1

Daga: si este personaje inflige daño de combate punzante, aumenta el daño infligido en +1.

Rápida: cuando entres en un paso de reacción mientras estés *enfrentado* por un personaje enemigo, este personaje puede moverse 2'' en lugar de 1''. *Una vez por turno.*

Paso seguro: este personaje puede usar acciones de Trotar sobre *elementos acuáticos y boscajes* y paga -1 de energía para las acciones de Atravesar.

Disparar con arco (3) 10''

No puedes usar esta habilidad si este personaje está *enfrentado*.

X: el personaje objetivo sufre X+1 de daño *punzante*.

Catástrofe: no puedes usar esta habilidad durante el resto de la partida.

Movimiento característico: **Golpe descendente.**



Base:

30 mm

Asesinato por piedad

Mejora de un *Golpe descendente*.

Tipo de daño:

Punzante.

El oponente juega:

Guardia alta

Golpe descendente

Estocada

Tajo barrido

Ataque ascendente

Guardia baja

Inflige

⊗

0

0

3

3

2

Este ataque inflige +2 de daño si el enemigo tiene 4 Hdas o menos restantes.

Efecto del paso final: si el enemigo ha sido *asesinado*, este personaje gana +1 de energía.

Señor Escabullo

Fauno, Clérigo

Combate	Alcance	Arcana	Evasión
2	1"	5	0

Débil: reduce todo el daño de combate que inflija este personaje en -1. Las acciones de Cosechar le cuestan a este personaje +1 de energía.

Curar (2) 8"

X: el personaje objetivo recupera X+1 Hdas.

Catástrofe: este personaje sufre 2 Hdas.

Nana (1) 6" — Una vez por turno.

2 o 2: el personaje objetivo debe descartar la mitad de su energía redondeando hacia arriba, luego, recupera 2 Hdas.

Catástrofe: este personaje sufre 2 Hdas.

Pócima infectada (1) 1" — Una vez por turno.

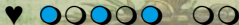
X: mueve al personaje objetivo X" directamente hacia atrás.

X: el personaje objetivo gana +X-1 de energía.

X: el personaje objetivo sufre X Hdas.

Catástrofe: este personaje sufre 2 Hdas.

Movimiento característico: **Guardia baja.**



Base:

30 mm

Aterrorizarse y huir

Mejora de una **Guardia baja**.

El oponente juega:

Inflige

Guardia alta



Golpe descendente



Estocada



Tajo barrido



Ataque ascendente



Guardia baja



Efecto del paso final: mueve a este personaje 3" directamente hacia atrás. Descarta toda su energía.

Eric, el iluminado

Humano, Animal, Sectario

Combate	Alcance	Arcana	Evasión
4	2''	3	+1

Jabalina encantada: si este personaje inflige daño de combate *punzante*, aumenta el daño infligido en +2. Siempre que este personaje inflija daño *punzante*, puede infligir la misma cantidad de daño *mágico* en su lugar.

Animal de los bosques: este personaje puede usar acciones de Trotar sobre *boscajes* y gana +1 de energía durante el paso de reposición si cualquier parte de su base está en contacto con un *bosque*.

Escudo de Leshavit: si este personaje sufre daño, puedes reducir el daño a ☉. Una vez por partida. ☉

Tormenta de hojas encantadas (2) 6"

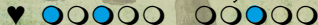
La estadística de evasión y las coberturas no modifican este ataque y solo se puede usar si el personaje tiene la habilidad «Jabalina encantada».

X: el personaje objetivo sufre X+1 de daño *punzante*. Después de resolver esta acción, este personaje pierde «Jabalina encantada» hasta el final del turno.

X: este personaje puede descartar 2 de energía. Si lo hace, todo el resto de personajes a 4" sufren X+1 de daño *punzante* y luego se mueven X" directamente hacia atrás. Luego, después de resolver esta acción, este personaje pierde «Jabalina encantada» hasta el final de la partida.

Catástrofe: si este personaje tiene la habilidad «Jabalina encantada», el personaje objetivo la gana y este personaje la pierde, ambos hasta el final del turno.

Movimiento característico: **Tajo barrido.**



Base:
40 mm

Golpe de astas

Mejora de un *Tajo barrido*.

Tipo de daño:
De impacto.

El oponente juega:

Guardia alta	0
Golpe descendente	3
Estocada	0
Tajo barrido	1
Ataque ascendente	2
Guardia baja	1

Efecto del paso final: mueve al enemigo 1".

El hermano Daniel

Humano, Sectario, Clérigo

Combate	Alcance	Arcana	Evasión
2	2"	4	0

Ligeramente irritante: puedes hacer que un oponente vuelva a lanzar el dado cuando se esté determinando quién activa primero. *Una vez por partida.* ○

Miraaaa, brilaaa: si este personaje está en posesión de 1 o más Moonstones durante el paso de reposición, puedes hacer que otra personaje amigo a 6" gane +1 de energía.

Plantar el cartel (2) Pulso de 6" — *Una vez por turno.*

Mueve todo el resto de personajes amigos en el pulso hasta 2". Este personaje no puede realizar acciones de Andar ni Trotar o entrar en un paso de reacción hasta el final del turno.

Tocar la campana (2) Pulso de 4"

✖: todas los personajes amigos en el pulso recuperan X Hdas.
Catástrofe: todas los personajes en el pulso sufren 1 Hda.

Se acerca la noche (4)

✖: elige un personaje a 3X" y colócalo en cualquier lugar en el tablero que esté a 3" de otro personaje.
Catástrofe: el controlador de este personaje debe elegir o que sufra 4 Hdas o que se le *saque de la partida*.

Movimiento característico: **Tajo barrido.**



Base:
30 mm

¡Porrazo!

Mejora de un **Tajo barrido**.

Tipo de daño:
De impacto.

El oponente juega:

Guardia alta	○
Golpe descendente	2
Estocada	2
Tajo barrido	1
Ataque ascendente	2
Guardia baja	○

Efecto del paso final: el personaje enemigo disminuye en -1 su estadística de combate hasta el final del turno.

Apolo, el malabarista v.2

Gnomo, Sectario

Combate	Alcance	Arcana	Evasión
3	1"	4	0

Voltereta(2)

Mueve este personaje 2" y luego reduce su estadística de evasión en -2 hasta final de turno.

Comedia negra (0) 6" — Una vez por turno.

La otra personaje amigo objetivo sufre 2 Hdas y gana +1 de energía.

Hacer malabares con el destino (4)

Gana +2 de energía. Roba las 3 primeras cartas de la baraja arcana, miralas y luego colócalas boca abajo: una en la parte superior de la baraja, una en la parte inferior y una al lado de la carta de este personaje. En cualquier momento puedes añadir la carta retirada a tu mano arcana o mano de resistencia arcana. Si lo haces, entonces, al final de la acción, o si este personaje es *asesinado*, baraja la carta de vuelta en la baraja arcana.

Dedos de mantequilla (2) 6"

X, **X** o **X**: el personaje objetivo pierde posesión de 1 Moonstone. Colócala en contacto con la base del personaje objetivo con un valor de profundidad de "1".

Catástrofe: este personaje descarta toda la energía.

Movimiento característico: **Ataque ascendente**. Base:

♥ ●●●●● ○○○○ 30 mm

Truco de desaparecer las bolas

Mejora de un **Ataque ascendente**.

Tipo de daño:

De impacto.

El oponente juega:

Guardia alta

Inflige

2

Golpe descendente

1

Estocada

1

Tajo barrido

2

Ataque ascendente

1

Guardia baja

○

Efecto del paso final: el enemigo descarta 1 de energía si puede. El personaje amigo objetivo a 6" gana +1 de energía.

Calista, sacerdotisa de Leshavult v.2

Humana, Sectaria, Clériga

Combate	Alcance	Arcana	Evasión
3	1"	5	0

Daga: si este personaje inflige daño de combate punzante, aumenta el daño infligido en +1.

El gozo de la entropía: siempre que otro personaje sea asesinado, este personaje gana +1 de energía.

Directora: los otros *Sectarios* y *Espíritus* amigos a 4" aumentan en +1 a su estadística arcana.

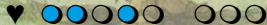
Paroxismo (4) Pulso de 3" — Una vez por partida. ○

Todo el resto de los personajes a 3" sufren 4 de daño *mágico* y se mueven 3" directamente hacia atrás.

Caricia de Leshavit (3) 8"

X : el personaje objetivo recupera X+1 Hdas y gana [Protección: la primera vez que este personaje sufra daño este turno, reduce ese daño a ○] hasta el final del turno.
Catástrofe: este personaje sufre 2 Hdas. Luego, todo el resto de personajes a 6" sufren 1 Hda.

Movimiento característico: **Guardia baja.**



Base:
30 mm

Deslizarse hacia las sombras

Mejora de una **Guardia baja**.

El oponente juega:

Guardia alta

Golpe descendente

Estocada

Tajo barrido

Ataque ascendente

Guardia baja

Inflige



Efecto del paso final: coloca a este personaje a 4".

Matón

Gigante, Sectario

Combate	Alcance	Arcana	Evasión
3	3"	3	+2

Fe ciega: este personaje no puede realizar acciones de Cosechar o Trotar a no ser que haya otra personaje amigo a 4".

Cadena del incensario: si este personaje inflige daño de combate de *impacto*, aumenta el daño infligido en +2.

Combatiente predecible: durante una ronda de combate, antes de que cada jugador seleccione su carta de combate, debes revelar tu mano a tu oponente.

Furia justiciera (3) — Una vez por turno.

Este personaje gana +3 de energía, aumenta en +1 su estadística de combate, en +1 su estadística arcana e inflige +1 de daño de combate hasta el final del turno.

Arrastrar (1) 3"

2, 2 o 2: mueve el personaje objetivo 2" directamente hacia este personaje.

Catástrofe: este personaje sufre 3 Hdas. Luego, si el personaje no ha sido *asesinado*, todo el resto de personajes a 3" se mueven 2" directamente hacia este personaje.

Base:

Movimiento característico: *Tajo barrido*.

40 mm



Enredar

Mejora de un *Tajo barrido*.

Tipo de daño:

De impacto.

El oponente juega:

Guardia alta

Inflige



Golpe descendente

2

Estocada

0

Tajo barrido

0

Ataque ascendente

2

Guardia baja



Si el enemigo está a 1", no se aplican sus efectos del paso final.

Efecto del paso final: si el enemigo está a 1", sufre 2 Hdas, pierde 2 de energía y reduce en -2 su estadística de combate hasta el final del turno.

Boris, el invocador de conejitos v.2

Fauno, Hechicero

Combate	Alcance	Arcana	Evasión
2	2''	4	0

Maestro conejuno: este personaje gana +1 de energía durante el paso de reposición por cada *Conejito asesino* amigo que haya en juego.

Cayado de pastor: si este personaje inflige daño de combate cortante o punzante, reduce el daño infligido a ☉. Si este personaje inflige daño de de combate *impacto*, aumenta el daño infligido en +1.

Invocar a un Conejito asesino (3)

2, 2 o 2: coloca un *Conejito asesino* amigo con la base en contacto con la de este personaje.

Catástrofe: este personaje sufre 3 Hdas.

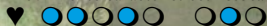
Invocar al Conejilope (5)

Solo se puede realizar esta acción si no hay un Conejilope amigo en juego.

3, 3 o 3: este personaje sufre 3 Hdas. Coloca un *Conejilope* con la base en contacto con la de este personaje. No tiene energía pero se le considera un personaje adicional permanente en tu tropa y puede activarse este turno.

Catástrofe: este personaje sufre 3 Hdas. Coloca un *Conejito asesino* con la base en contacto con la de este personaje.

Movimiento característico: **Estocada.**



Base:

30 mm

Puñetazo conejuno

Mejora de una *Estocada*.

Tipo de daño:

De *impacto*.

El oponente juega:

Guardia alta

Golpe descendente

Estocada

Tajo barrido

Ataque ascendente

Guardia baja

Inflige

0

1

1

☉

1

1

Este ataque inflige +1 de daño por cada *Animal* a 4".

Conejito asesino v.2

Animal

Combate	Alcance	Arcana	Evasión
2	1''	0	-1

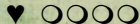
Súbdito [Boris, el invocador de conejitos]: este personaje únicamente puede entrar en juego cuando le invoque el personaje amigo entre corchetes. No se activa nunca y no puede ganar energía. En su lugar, cuando el personaje amigo entre corchetes está *activo*, este personaje puede realizar acciones, incluida Trotar, si descartas la energía requerida del personaje entre corchetes. Puedes entrar en pasos de reacción y *a por ello* de la misma forma.

Vuelta a la madriguera: puedes controlar hasta un máximo de 3 *Conejitos asesinos* amigos al mismo tiempo. Si se invoca un cuarto, debes escoger un *Conejito asesino* amigo y retirarlo de la partida. Si *Boris, el invocador de conejitos* es *asesinado* o se le *saca de la partida*, este personaje se considera *asesinado* inmediatamente.

Débil: reduce todo el daño de combate que inflija este personaje en -1. Las acciones de Cosechar le cuestan a este personaje +1 de energía.

Incisivos afilados: si este personaje juega un Ataque ascendente, aumenta el daño infligido en +2.

Saltitos: puedes moverte con total libertad entre los *obstáculos* y otros personajes durante acciones de Trotar siempre que las bases no se sobrepongan al final del movimiento.



Base:
30 mm

No tiene Movimiento característico

Conejito asesino v.2

Animal

Combate	Alcance	Arcana	Evasión
2	1''	0	-1

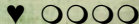
Súbdito [Boris, el invocador de conejitos]: este personaje únicamente puede entrar en juego cuando le invoque el personaje amigo entre corchetes. No se activa nunca y no puede ganar energía. En su lugar, cuando el personaje amigo entre corchetes está *activo*, este personaje puede realizar acciones, incluida Trotar, si descartas la energía requerida del personaje entre corchetes. Puedes entrar en pasos de reacción y *a por ello* de la misma forma.

Vuelta a la madriguera: puedes controlar hasta un máximo de 3 *Conejitos asesinos* amigos al mismo tiempo. Si se invoca un cuarto, debes escoger un *Conejito asesino* amigo y retirarlo de la partida. Si *Boris, el invocador de conejitos* es *asesinado* o se le *saca de la partida*, este personaje se considera *asesinado* inmediatamente.

Débil: reduce todo el daño de combate que inflija este personaje en -1. Las acciones de Cosechar le cuestan a este personaje +1 de energía.

Incisivos afilados: si este personaje juega un Ataque ascendente, aumenta el daño infligido en +2.

Saltitos: puedes moverte con total libertad entre los *obstáculos* y otros personajes durante acciones de Trotar siempre que las bases no se sobrepongan al final del movimiento.



Base:
30 mm

No tiene Movimiento característico

Conejito asesino v.2

Animal

Combate	Alcance	Arcana	Evasión
2	1''	0	-1

Súbdito [Boris, el invocador de conejitos]: este personaje únicamente puede entrar en juego cuando le invoque el personaje amigo entre corchetes. No se activa nunca y no puede ganar energía. En su lugar, cuando el personaje amigo entre corchetes está *activo*, este personaje puede realizar acciones, incluida Trotar, si descartas la energía requerida del personaje entre corchetes. Puedes entrar en pasos de reacción y a por ello de la misma forma.

Vuelta a la madriguera: puedes controlar hasta un máximo de 3 *Conejitos asesinos* amigos al mismo tiempo. Si se invoca un cuarto, debes escoger un *Conejito asesino* amigo y retirarlo de la partida. Si *Boris, el invocador de conejitos* es *asesinado* o se le *saca de la partida*, este personaje se considera *asesinado* inmediatamente.

Débil: reduce todo el daño de combate que inflija este personaje en -1. Las acciones de Cosechar le cuestan a este personaje +1 de energía.

Incisivos afilados: si este personaje juega un Ataque ascendente, aumenta el daño infligido en +2.

Saltitos: puedes moverte con total libertad entre los *obstáculos* y otros personajes durante acciones de Trotar siempre que las bases no se sobrepongan al final del movimiento.



Base:
30 mm

No tiene Movimiento característico

Orondo

Fauno

Combate

Alcance

Arcana

Evasión

3

1''

3

-1

Débil: reduce todo el daño de combate que inflija este personaje en -1. Las acciones de Cosechar le cuestan a este personaje +1 de energía.

Animar (3) 6"

El Fauno o Animal objetivo gana +2 de energía.

Cambio de dirección (4) 6"

Mueve el personaje enemigo 3".

Disparar con arco (3) 10"

No se puede usar esta habilidad si este personaje está enfrenteado.

X: el personaje objetivo sufre X+1 de daño punzante.

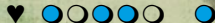
Catástrofe: no puedes usar esta habilidad durante el resto de la partida.

Curar (2) 8"

X: el personaje objetivo recupera X+1 Hdas.

Catástrofe: este personaje sufre 2 Hdas.

Movimiento característico: **Guardia baja.**



Base:

30 mm

Pócima de amor

Mejora de una **Guardia baja.**

El oponente juega:

Guardia alta

Golpe descendente

Estocada

Tajo barrido

Ataque ascendente

Guardia baja

Inflige



Reduce el daño de combate sufrido en -1.

Efecto del paso final: Elige un personaje que controles. Mueve al enemigo 3" directamente hacia ese personaje. El enemigo no puede seleccionar a ese personaje como objetivo de una acción hasta el final del turno.

Wendigo

Fauno,

Espíritu

Combate

Alcance

Arcana

Evasión

4

1"

0

0

Garras despedazadoras: si este personaje inflige daño de combate, aumenta el daño infligido en +1. El daño que inflige este personaje cuenta como *mágico* en lugar del que figura en el ataque.

Paso seguro: este personaje puede realizar acciones de Trotar sobre *elementos acuáticos* y *boscajes* y paga 1 menos de energía para las acciones de Atravesar.

Catástrofe: este personaje sufre 3 Hdas.

Bastante terrorífico: siempre que un personaje enemigo que no sea *Gigante* ni *Trol* termine un movimiento *enfrentado* por este personaje por primera vez cada turno, debe descartar 1 de energía, si puede.

Control mental (3) 6"

El personaje objetivo inmediatamente realiza todas las acciones que de normal tendrían un coste de energía de «1». Controlas esas acciones aunque el objetivo sea un personaje enemigo (cuentan como personaje amigo durante la acción).

Movimiento característico: *Ataque ascendente*. Base:



30 mm

Hambre insaciable

Mejora de un *Ataque ascendente*.

Tipo de daño:

Mágico.

El oponente juega:

Guardia alta

Golpe descendente

Estocada

Tajo barrido

Ataque ascendente

Guardia baja

Inflige

2

3

3

2

1



Efecto del paso final: si el enemigo es *asesinado* y este personaje no, este personaje recupera todas las heridas y toda la energía.

Penumbra_{v.2}

Fauno, Hechicero

Combate

Alcance

Arcana

Evasión

2

2"

4

0

Débil: reduce todo el daño de combate que inflija este personaje en -1. Las acciones de Cosechar le cuestan a este personaje +1 de energía.

Lento: las acciones de Trotar de este personaje están limitadas a 2".

Bastón torcido: si este personaje inflige daño de combate *cortante* o *punzante*, reduce el daño infligido a ☉. Si este personaje inflige daño de combate de *impacto*, aumenta el daño infligido en +1.

Susurrar a lo salvaje (2) 8"

Mueve al *Animal* objetivo 3".

Caminar entre las sombras (2)

X: coloca este personaje a 2X".

Catástrofe: el jugador que se resiste puede colocar este personaje a 6".

Oscuridad asfixiante (3) 6"

X: el personaje objetivo sufre X+1 de daño mágico y reduce en -1 su estadística de evasión hasta el final del turno.

Catástrofe: este personaje sufre 1 Hda y el personaje objetivo reduce en -2 su estadística de evasión hasta el final del turno.

Movimiento característico: **Guardia baja.**



Base:

30 mm

Deslizarse hacia las sombras

Mejora de una **Guardia baja**.

El *oponente* juega:

Guardia alta

Golpe descendente

Estocada

Tajo barrido

Ataque ascendente

Guardia baja

Inflige



Efecto del paso final: coloca a este personaje a 4".

El Conejilope v.2

Animal

Combate

Alcance

Arcana

Evasión

3

2''

0

+1

Astas afiladas: si este personaje inflige daño de combate *punzante*, aumenta el daño infligido en +2.

Garras para enterrarse: la primera vez este turno que este personaje realice una acción de Cosechar, puedes reducir el valor de profundidad de la Moonstone en -2, en lugar de -1.

Mullidito: reduce el daño de *impacto* sufrido en -1.

Saltitos: puedes moverte con total libertad entre los *obstáculos* y otros personajes durante las acciones de Trotar siempre que las bases no se superpongan al final del movimiento.

Bote (2) — Una vez por turno.

Mueve este personaje 4". Puedes moverte con libertad sobre *obstáculos* y personajes que haya en el camino siempre que las bases no queden superpuestas al final del movimiento.

Movimiento característico: *Ataque ascendente*.



Base:

40 mm

Encuernar

Mejora de un *Ataque ascendente*.

Tipo de daño:

Punzante.

El oponente juega:

Guardia alta

Golpe descendente

Estocada

Tajo barrido

Ataque ascendente

Guardia baja

Inflige

2

2

2

1

2

0

Este ataque inflige ☉ de daño contra los personajes que estén a más de 1".

Efecto del paso final: mueve al personaje enemigo 1".

Nicolás

Fauno, Sectario

Combate	Alcance	Arcana	Evasión
3	2"	0	0

Mayal: si este personaje inflige daño de combate *punzante* o *cortante*, reduce el daño infligido a 0. Si este personaje inflige daño de combate *de impacto*, aumenta el daño infligido en +2. Si este personaje juega una Guardia alta o Guardia baja, sufre 2 Hdas durante el paso final.

No hay huevos: este personaje aumenta en +1 su estadística de combate por cada otro *Sectario* a 6".

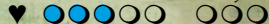
Protegido [Alba, sacerdotisa de Leshavult]: si el personaje amigo entre corchetes está en juego, este personaje gana [Protección: la primera vez que este personaje sufra daño este turno, reduce ese daño a 0].

Increpar: si este personaje fuera a ser *asesinado*, se mantiene en juego hasta el final de la acción, luego pon boca arriba una carta arcana. Si el resultado es una catástrofe, entonces este personaje es *asesinado*; si no lo es, se queda en juego con X casillas de salud restantes. X es el valor de la carta que has puesto boca arriba. *Una vez por turno.*

Sujétame la cerveza (4) Pulso de 4"

Todos los personajes en el pulso sufren 1 de las catástrofes que figuran en su carta. El jugador de Nicolás elige la catástrofe si un personaje tiene más de 1, los objetivos si se requieren y el orden en el que los efectos ocurren.

Movimiento característico: *Tajo barrido.*



Base:
30 mm

¡Paso, que voy azotando!

Mejora de un *Tajo barrido*.

Tipo de daño:
De impacto.

El oponente juega:

	Inflige
Guardia alta	0
Golpe descendente	2
Estocada	2
Tajo barrido	1
Ataque ascendente	1
Guardia baja	0

Efecto del paso final: este personaje sufre 1 de daño de *impacto*. Esto no cuenta como daño de combate.

Adela, sacerdotisa de Ieshavult

Fauno, Sectaria, Clériga

Combate	Alcance	Arcana	Evasión
2	1"	5	0

Expulsar: siempre que este personaje sufra una catástrofe, después de resolverla, roba una carta arcana. Mírala y ponla boca abajo al lado de la carta de personaje de este personaje. Puedes añadir esa carta en cualquier momento a tu mano arcana o mano de resistencia arcana. Si lo haces, al final de la acción o, si este personaje es *asesinado*, baraja la carta de vuelta en la baraja arcana. Este personaje puede tener una cantidad de cartas al lado de su carta de personaje igual al turno actual. Si se roba una carta adicional, elige una carta y barájala de vuelta en la baraja arcana.

Crecimiento forestal (2)

X: coloca un *boscaje* de 50 mm de diámetro a 4X". Este *boscaje* sigue en juego hasta el final de la partida.

Catástrofe: este personaje sufre 2 Hdas.

Ritual con malaquita (3) 8"

Mientras esta habilidad esté resolviendo, ignora las habilidades pasivas.

X: el personaje objetivo a 2" de un *árbol* o *boscaje* gana X de energía.

X: el personaje objetivo que no sea *Espíritu* recupera X+1 Hdas.

X: el personaje objetivo sufre X Hdas. Los *Espíritus* sufren 1 Hda adicional.

Catástrofe: este personaje y los *Espíritus* a 6" sufren 2 Hdas.

Movimiento característico: **Guardia baja.**



Base:
30 mm

Forma de niebla

Mejora de una **Guardia baja**.

El oponente juega:

Guardia alta

Golpe descendente

Estocada

Tajo barrido

Ataque ascendente

Guardia baja

Inflije



Reduce el daño sufrido en -2.

Alba, sacerdotisa de Leshavult v.2

Hada, Sectaria

Combate	Alcance	Arcana	Evasión
2	1"	5	-2

Endeble: reduce todo el daño de combate que inflija este personaje en -2. Las acciones de Cosechar le cuestan a este personaje +1 de energía.

Adivinar (4)

Roba la primera carta de la baraja arcana, mírala y colócala boca abajo al lado de la carta de personaje de este personaje. Puedes añadir esa carta en cualquier momento a tu mano arcana o mano de resistencia arcana. Si lo haces, al final de la acción o, si este personaje es *asesinado*, baraja la carta de vuelta a la baraja arcana.

Rejuvenecer (3) 8"

X : el personaje amigo objetivo recupera X+1 Hdas, luego muévelo X".

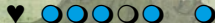
Catástrofe: el objetivo sufre 2 Hdas.

Atracción etérea (3) 8"

X : mueve al personaje objetivo X+2 directamente hacia este personaje.

Catástrofe: este personaje sufre 2 Hdas.

Movimiento característico: **Guardia alta.**



Base:
30 mm

Encanto del Claro de Ensueño

Mejora de una **Guardia alta**.

El oponente juega:

Guardia alta

Golpe descendente

Estocada

Tajo barrido

Ataque ascendente

Guardia baja

Inflije



Efecto del paso final: el enemigo no puede realizar acciones de Combate que tengan como objetivo a este personaje hasta el final del turno.

Gentil

Gigante, Mercenario

Combate	Alcance	Arcana	Evasión
3	2"	0	+2

Armadura destartalada: reduce todo el daño que no sea mágico sufrido en -1.

Fuerza bruta: aumenta todo el daño de combate que inflige este personaje en +2.

Guardaespaldas: si un personaje de *Noble* a 4" sufre daño, puedes hacer que este personaje lo sufra en su lugar.

¡Uga-buga! (1) 4"

Mueve al *Trasgo* enemigo objetivo 2" directamente hacia atrás.

Base:

Movimiento característico: **Ataque ascendente**. 40 mm



Patada al vientre

Mejora de un **Ataque ascendente**.

Tipo de daño:

De impacto.

El oponente juega:

Guardia alta

Golpe descendente

Estocada

Tajo barrido

Ataque ascendente

Guardia baja

Inflige

0

1

⊗

1

1

⊗

Efecto del paso final: si el personaje enemigo ha sufrido 1 o más Hdas, pierde 1 de energía y se mueve 1" directamente hacia atrás.

Tocho y Tardo

Gigante

Combate	Alcance	Arcana	Evasión
2	2''	0	+2

Cháchara constante: cuando este personaje se *activa*, pon boca arriba una carta arcana. Este personaje gana +X de energía. X es el valor de la carta puesta boca arriba.
Catástrofe: este personaje sufre 3 Hdas.

Cuchilla y garrote: si este personaje inflige daño de combate de *impacto* o *cortante*, aumenta el daño infligido en +2.

Acolchamiento natural: reduce el daño de *impacto* sufrido en -2.

Dos cabezas son mejor que una: durante una ronda de combate, después de que se roben las cartas pero antes de que se revelen, puedes descartar 1 de energía para jugar 2 cartas diferentes. Si lo haces, después de revelar las cartas, puedes escoger qué carta usar. Descarta la otra carta.

Base:

Movimiento característico: *Ataque ascendente*. 40 mm

♥ ○○○○○ ●○○○○ ○○○○

¡A almorzar!

Mejora de un *Ataque ascendente*.

Tipo de daño:

De *impacto*.

El oponente juega:

Guardia alta

Golpe descendente

Estocada

Tajo barrido

Ataque ascendente

Guardia baja

Inflige

○

1

1

1

1

○

Efecto del paso final: si el enemigo ha sufrido 1 o más Hdas y tiene una estadística de evasión de -1 o menos, se le *saca de la partida*.

Brunhilde v.2

Gigante, Mercenario, Nórdico

Combate	Alcance	Arcana	Evasión
4	2''	0	+2

Espadas forjadas por los gigantes: si este personaje inflige daño de combate *cortante* o *punzante*, aumenta el daño infligido en +2.

Guardaespaldas: si un personaje *Noble* a 4" sufre daño, puedes hacer que este personaje lo sufra en su lugar.

Lealtad: si este personaje entra en un paso de reacción, puede moverse 3" directamente hacia el *Noble* amigo más cercano, en lugar de 1" como de normal.

¡Baladas épicas de los héroes gigantes! (1) Pulso de 6" —
Una vez por turno.

Los otros Gigantes en el pulso ganan +1 de energía.

Base:
Movimiento característico: ***Golpe descendente.*** 40 mm



Piedra jurada quebrada

Mejora de un ***Golpe descendente.***

Tipo de daño:
Cortante.

El oponente juega:

Guardia alta	⊗
Golpe descendente	0
Estocada	0
Tajo barrido	3
Ataque ascendente	3
Guardia baja	2

Efecto del paso final: si este personaje ha sido *asesinado*, todo el resto de otros personajes a 8", sin contar *Gigantes* y *Nobles* amigos, sufren 1 Hda. Los otros *Gigantes* y *Nobles* amigos a 8" recuperan todas sus Hdas en su lugar.

Roca v.3

Trol

Combate	Alcance	Arcana	Evasión
2	2''	3	+2

Piel dura: reduce todo el daño sufrido en -1.

Puños de granito: si este personaje inflige daño de combate de *impacto*, aumenta el daño infligido en +2.

Calcificar: los personajes *enfrentados* por este personaje durante el paso de reposición generan -1 de energía.

Canción pétrea (1) 6"

La cobertura *no* modifica esta habilidad.

X : reduce el valor de profundidad de la Moonstone objetivo en -X, hasta un mínimo de 1.

Catástrofe: el *jugador que se resiste* determina el valor de profundidad de la Moonstone objetivo.

Movimiento característico: **Estocada.**



Base:

40 mm

Abrazo aplastante

Mejora de una **Estocada**.

Tipo de daño:

De **impacto**.

El oponente juega:

	Inflige
Guardia alta	2
Golpe descendente	2
Estocada	2
Tajo barrido	2
Ataque ascendente	2
Guardia baja	2

Este ataque inflige ☉ de daño contra personajes a más de 1".

Efecto del paso final: si el personaje enemigo ha sufrido cualquier cantidad de Hdas como resultado de este ataque, debe descartar la mitad de su energía, redondeando hacia arriba.

Vibrisas v.2

Trol

Combate	Alcance	Arcana	Evasión
3	2''	3	+2

Anfibio: este personaje puede realizar acciones de Trotar con total libertad sobre *elementos acuáticos* y gana +2 de energía durante el paso de reposición si cualquier parte de su base está en un *elemento acuático*.

Garras afiladas: si este personaje inflige daño de combate de *impacto* o *punzante*, aumenta el daño infligido en +1. Si este personaje inflige daño de combate *cortante*, aumenta el daño infligido en +3.

Piel con escamas: reduce todo el daño que no sea de *impacto* sufrido en -1.

Vomitir (2) 4"

X: el personaje objetivo sufre X+1 de daño *mágico*.

Catástrofe: este personaje sufre 3 Hdas.

Movimiento característico: **Ataque ascendente**. Base:

♥ ● ○ ○ ○ ○ ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ 40 mm

Hambre insaciable

Mejora de un **Ataque ascendente**.

Tipo de daño:

Mágico.

El oponente juega:

Guardia alta

Golpe descendente

Estocada

Tajo barrido

Ataque ascendente

Guardia baja

Inflige

2

3

3

2

1

○

Efecto del paso final: si el enemigo es *asesinado* y este personaje no, este personaje recupera todas las heridas y toda la energía.

Escabroso

Trasgo, Trol

Combate	Alcance	Arcana	Evasión
2	2"	3	+2

Lento: las acciones de Trotar de este personaje están limitadas a 2".

Nudillos cubiertos de hierro: si este personaje inflige daño *punzante* o de *cortante* de combate, reduce el daño infligido a W. Si este personaje inflige daño de *impacto* de combate, aumenta el daño infligido en +2.

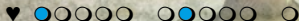
Armadura destartalada: reduce todo el daño que no sea *mágico* sufrido en -1.

¡Dispara el cañón! (2) 8"

X: el personaje objetivo sufre 3X-1 de daño de *impacto* y se mueve X" directamente hacia atrás.

Catástrofe: este personaje sufre 3 Hdas. Todo el resto de personajes a 2" sufren 3 de daño *mágico* y se mueven 1" directamente hacia atrás.

Movimiento característico: **Guardia alta.**



Base:

40 mm

Mecha corta

Mejora de una **Guardia alta.**

El oponente juega:

Guardia alta

Golpe descendente

Estocada

Tajo barrido

Ataque ascendente

Guardia baja

Inflige



Efecto del paso final: este personaje sufre 3 Hdas. Todo el resto de personajes a 2" sufren 3 de daño *mágico* y se mueven 1" directamente hacia atrás.

Loma

Trol, Hechicero

Combate	Alcance	Arcana	Evasión
2	3"	4	+2

Duro como un roble: al principio del paso de reposición, este personaje recupera 2 Hdas.

Recluso: al principio del paso de reposición, este personaje gana +1 de energía si no hay otros personajes a 3".

Báculo viejo: si este personaje inflige daño de combate punzante o de impacto, aumenta el daño infligido en +1.

Curar (2) 8"

X: el personaje objetivo recupera X+1 Hdas.

Catástrofe: este personaje sufre 2 Hdas.

Remedios de los troles (3) 8" — Una vez por turno.

X: el personaje objetivo recupera 3X-1 Hdas.

X: el Trol objetivo gana [**Duro como un roble:** al principio del paso de reposición, este personaje recupera 2 Hdas] hasta el final de la partida.

X: el personaje objetivo sufre X Hdas y gana +1 de energía.

Catástrofe: el objetivo sufre 2 Hdas y pierde -1 de energía.

Movimiento característico: **Estocada.**



Base:

40 mm

¡Fuera!

Mejora de una **Estocada**.

El oponente juega:

Guardia alta

Golpe descendente

Estocada

Tajo barrido

Ataque ascendente

Guardia baja

Inflige



Efecto del paso final: mueve al personaje enemigo 1" directamente hacia atrás.