

CATÁSTROFE



CATÁSTROFE

CATÁSTROFE



CATÁSTROFE

CATÁSTROFE



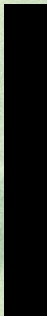
CATÁSTROFE

1



2

1



2

1



2

2



2

2



2

3



3

1



2

1



2

1



2

2



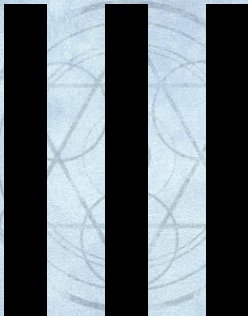
2

2



2

3



3

1



2

1



2

1



2

2



2

2



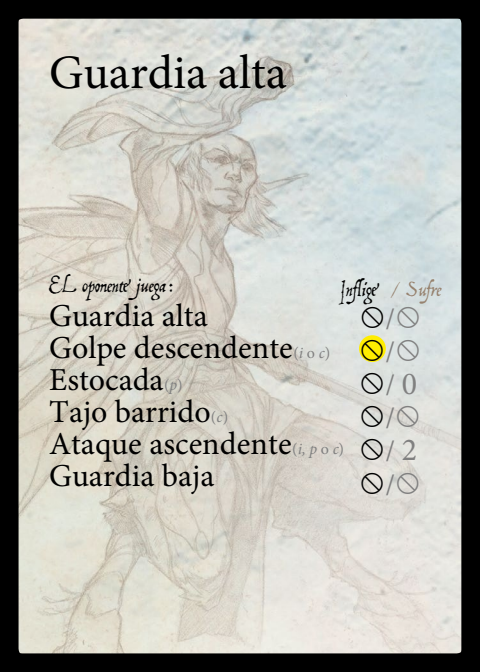
2

3



3

Guardia alta

A detailed pencil-style illustration of a samurai in a high guard stance, with his sword held high and his body angled towards the viewer. The drawing is light and sketchy, blending into the background.

EL oponente juega:

Inflige / Sufre

Guardia alta

○/○

Golpe descendente_(i o c)

●/○

Estocada_(p)

○/0

Tajo barrido_(c)

○/○

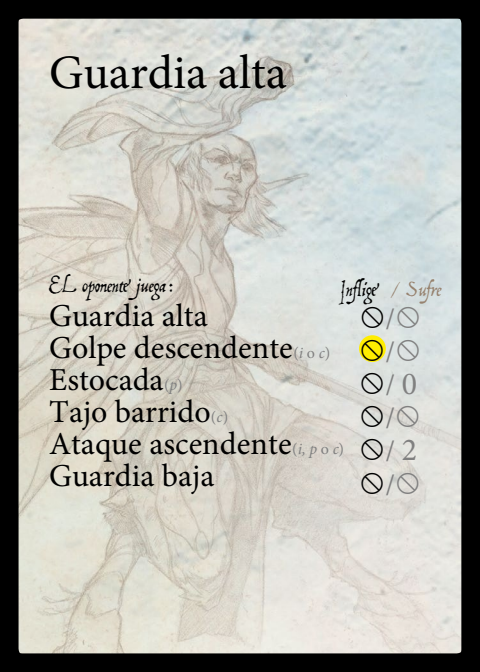
Ataque ascendente_(i, p o c)

○/2

Guardia baja

○/○

Guardia alta

A detailed pencil-style illustration of a samurai in a high guard stance, with his sword held high and his body angled towards the viewer. The drawing is light and sketchy, blending into the background.

EL oponente juega:

Inflige / Sufre

Guardia alta

○/○

Golpe descendente_(i o c)

●/○

Estocada_(p)

○/0

Tajo barrido_(c)

○/○

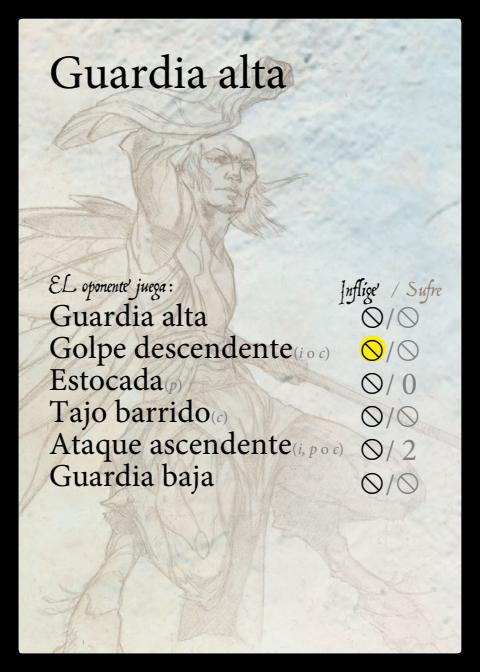
Ataque ascendente_(i, p o c)

○/2

Guardia baja

○/○

Guardia alta

A detailed pencil-style illustration of a samurai in a high guard stance, with his sword held high and his body angled towards the viewer. The drawing is light and sketchy, blending into the background.

EL oponente juega:

Inflige / Sufre

Guardia alta

○/○

Golpe descendente_(i o c)

●/○

Estocada_(p)

○/0

Tajo barrido_(c)

○/○

Ataque ascendente_(i, p o c)

○/2

Guardia baja

○/○

Golpe descendente

Tipo de daño:

Escoge entre de **impacto** o **cortante**.

El oponente juega:

Inflige / Sufre

Guardia alta

⊘ / ⊘

Golpe descendente_(i o c)

0 / 0

Estocada_(p)

0 / 2

Tajo barrido_(c)

3 / 2

Ataque ascendente_(i, p o c)

3 / 1

Guardia baja

3 / ⊘

Golpe descendente

Tipo de daño:

Escoge entre de **impacto** o **cortante**.

El oponente juega:

Inflige / Sufre

Guardia alta

0 / 0

Golpe descendente_(i o c)

0 / 0

Estocada_(p)

0 / 2

Tajo barrido_(c)

3 / 2

Ataque ascendente_(i, p o c)

3 / 1

Guardia baja

3 / 0

Golpe descendente

Tipo de daño:

Escoge entre de **impacto** o **cortante**.

El oponente juega:

Inflige / Sufre

Guardia alta

0 / 0

Golpe descendente_(i o c)

0 / 0

Estocada_(p)

0 / 2

Tajo barrido_(c)

3 / 2

Ataque ascendente_(i, p o c)

3 / 1

Guardia baja

3 / 0

Estocada

Tipo de daño:

Punzante.

El oponente juega:

Inflige / Sufre

Guardia alta

0 / ⊗

Golpe descendente_(i o c)

2 / 0

Estocada_(p)

3 / 3

Tajo barrido_(c)

⊗ / 0

Ataque ascendente_(i, p o c)

2 / 1

Guardia baja

1 / ⊗

Estocada

Tipo de daño:

Punzante.

El oponente juega:

Inflige / Sufre

Guardia alta

0 / ⊗

Golpe descendente_(i o c)

2 / 0

Estocada_(p)

3 / 3

Tajo barrido_(c)

⊗ / 0

Ataque ascendente_(i, p o c)

2 / 1

Guardia baja

1 / ⊗

Estocada

Tipo de daño:

Punzante.

El oponente juega:

Inflige / Sufre

Guardia alta

0 / ⊗

Golpe descendente_(i o c)

2 / 0

Estocada_(p)

3 / 3

Tajo barrido_(c)

⊗ / 0


Ataque ascendente_(i, p o c)

2 / 1

Guardia baja

1 / ⊗

Tajo barrido



Tipo de daño:

Cortante.

El oponente juega:

Inflige / Sufre

Guardia alta

0/0

Golpe descendente_(i o c)

2/3

Estocada_(p)

0/0

Tajo barrido_(c)

0/0


Ataque ascendente_(i, p o c)

2/2

Guardia baja

0/0

Tajo barrido



Tipo de daño:

Cortante.

El oponente juega:

Inflige / Sufre

Guardia alta

0/0

Golpe descendente_(i o c)

2/3

Estocada_(p)

0/0

Tajo barrido_(c)

0/0


Ataque ascendente_(i, p o c)

2/2

Guardia baja

0/0

Tajo barrido



Tipo de daño:

Cortante.

El oponente juega:

Inflige / Sufre

Guardia alta

0/0

Golpe descendente_(i o c)

2/3

Estocada_(p)

0/0

Tajo barrido_(c)

0/0

Ataque ascendente_(i, p o c)

2/2

Guardia baja

0/0

Ataque ascendente

Tipo de daño:

Escoge entre de **impacto**, **punzante** o **cortante**.

EL oponente juega:

Inflige / Sufre

Guardia alta

2 / ⊗

Golpe descendente_(i o c)

1 / 3

Estocada_(p)

1 / 2

Tajo barrido_(c)

2 / 2

Ataque ascendente_(i, p o c)

1 / 1

Guardia baja

⊗ / ⊗

Ataque ascendente

Tipo de daño:

Escoge entre de **impacto**, **punzante** o **cortante**.

EL oponente juega:

Inflige / Sufre

Guardia alta

2 / ⊗

Golpe descendente_(i o c)

1 / 3

Estocada_(p)

1 / 2

Tajo barrido_(c)

2 / 2

Ataque ascendente_(i, p o c)

1 / 1

Guardia baja

⊗ / ⊗

Ataque ascendente

Tipo de daño:

Escoge entre de **impacto**, **punzante** o **cortante**.

EL oponente juega:

Inflige / Sufre

Guardia alta

2 / ⊗

Golpe descendente_(i o c)

1 / 3

Estocada_(p)

1 / 2

Tajo barrido_(c)

2 / 2

Ataque ascendente_(i, p o c)

1 / 1

Guardia baja

⊗ / ⊗

Guardia baja

A detailed pencil-style illustration of a warrior on a horse. The warrior is in a low guard position, holding a sword with both hands. The horse is in a dynamic pose, possibly galloping or turning. The background is a light, textured wash of colors.

EL oponente juega:

Inflige' / Sufre

Guardia alta

○/○

Golpe descendente_(i o c)

○/2

Estocada_(p)

○/1

Tajo barrido_(c)

○/○

Ataque ascendente_(i, p o c)

●/○

Guardia baja

○/○

Guardia baja

A detailed pencil-style illustration of a warrior on a horse. The warrior is in a 'Guardia baja' (low guard) position, holding a sword with both hands in front of him. He has a stern expression and is wearing a tunic with a belt. The horse is also in a low, ready stance. The background is a light, textured wash of blue and white.

EL oponente juega:

Inflige' / Sufre

Guardia alta

○/○

Golpe descendente_(i o c)

○/2

Estocada_(p)

○/1

Tajo barrido_(c)

○/○

Ataque ascendente_(i, p o c)

●/○

Guardia baja

○/○

Guardia baja

A detailed pencil-style illustration of a warrior on a horse. The warrior is in a 'Guardia baja' (low guard) position, holding a sword with both hands in front of him. He has a stern expression and is wearing a tunic with a belt and arm guards. The horse is also in a low, ready stance. The background is a light, textured wash of blue and white.

EL oponente juega:

Inflige' / Sufre

Guardia alta

○/○

Golpe descendente_(i o c)

○/2

Estocada_(p)

○/1

Tajo barrido_(c)

○/○

Ataque ascendente_(i, p o c)

●/○

Guardia baja

○/○

Empezar la partida

1. Prepara el terreno
2. Elige las tropas
3. Elige un Evento o Plan (opcional)
4. Haz crecer las Moonstones
5. Desplega las tropas

————— La partida dura 4 turnos —————

Jugar un turno

1. Paso de reposición

Coloca 1 ficha de energía azul en todas las cartas de personaje por cada punto azul que quede en la barra de salud de ese personaje.

2. Paso de activación

El primer jugador activa 1 personaje, entonces, cuando la activación está completa, el jugador a su izquierda activa 1 personaje y así con todos los jugadores. Mientras estén activos, los personajes pueden realizar acciones si descartan fichas de energía.

3. Paso de descarte

Descarta todas las fichas de energía que no se hayan usado.

Acciones

Trotar. Coste: (0) de energía. *Una vez por turno.*

Muévete hasta 4". No puedes alejarte de un enemigo que te esté enfrentando ni puedes moverte por elementos acuáticos o boscajes.

Andar. Coste: (1) de energía.

Muévete hasta 1". Sin restricciones.

Atravesar. Coste: (2) de energía.

Muévete al lado opuesto de un obstáculo de 1" de ancho como máximo.

Cosechar. Coste: (1) de energía. ***El personaje no puede estar enfrentado.***

Reduce el valor de profundidad de cualquier Moonstone que esté en contacto con tu base en -1 o gana la posesión de una Moonstone con un valor de profundidad de «1».

Habilidad activa. Coste: (X) de energía.

Causa el efecto que figura en el texto de la habilidad.

Habilidad arcana. Coste: (X) de energía.

Selecciona 1 objetivo. Roba cartas arcanas igual a tu estadística arcana, modificada por la estadística de evasión del objetivo. El jugador que se resiste roba 6 cartas.

Combate. Coste: (1) de energía.

Selecciona como objetivo a 1 enemigo a tu alcance de combate. Ambos jugadores roban cartas de combate iguales a su estadística de combate. El atacante roba +2 cartas.