

Unidad Invocadora . La Vanguardia



El poder de la ciudadela

Después de que esta Unidad ataque a una Unidad enemiga, si hay l o más Unidades aliadas de la ciudadela en el campo de batalla, puedes recuperar l Unidad de la ciudadela de tu pila de descarte, revelarla y añadirla a tu mano.



Ariete de hielo

Evento épico . Fase de invocación





ACTIVO

Después de que muevas o fuerces una Estructura aliada, puedes fijar como objetivo a l Unidad común o de élite advacente a esa Estructura. Añade 1 Daño al objetivo. Puedes forzar al objetivo l espacio.



Ariete de hielo

Evento épico . Fase de invocación





ACTIVO

Después de que muevas o fuerces una Estructura aliada, puedes fijar como objetivo a l Unidad común o de élite advacente a esa Estructura. Añade 1 Daño al objetivo. Puedes forzar al objetivo l espacio.





Unidad de élite . Manipuladores





Si esta Unidad se mueve, se puede mover l'espacio adicional y atravesar cartas.

Levitar

Cualquier Unidad común aliada que inicie su movimiento 2 espacios o menos de esta Unidad tiene Vuelo durante ese movimiento.

















Fija a un común o élite que esté a un máximo de 3 espacios vacíos en línea recta de tu Invocador. Fuerza al objetivo entre 1 y 3 espacios. Se puede forzar a moverse a través de comunes y élites. Añade 1 Daño al objetivo y a cada Unidad que haya atravesado al ser forzado.









Fija a un común o élite que esté a un máximo de 3 espacios vacíos en línea recta de tu Invocador. Fuerza al objetivo entre 1 y 3 espacios. Se puede forzar a moverse a través de comunes y élites. Añade 1 Daño al objetivo y a cada Unidad que haya atravesado al ser forzado.





Unidad de élite . Goblins de las cavernas







Adicto a la Magia

Al final de tu turno, gasta l de Magia o descarta esta Unidad.

Incesante

Puedes escoger esta Unidad como una Unidad extra para que ataque durante tu Fase de ataque.















Evento normal . Fase de construcción





Coloca esta carta debajo de un común aliado. Tiene +2 fuerza y esta habilidad:

Maldito

Después de que esta Unidad ataque, sufre tanto Daño como el número de → obtenidos.





Evento normal . Fase de construcción





Coloca esta carta debajo de un común aliado. Tiene +2 fuerza y esta habilidad:

Maldito

Después de que esta Unidad ataque, sufre tanto Daño como el número de → obtenidos.









Fija como objetivo a cualquier número de Unidades aliadas. Por cada objetivo, puedes añadir 2 de Daño a una Unidad adyacente. Destruye a cada objetivo.



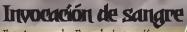






Fija como objetivo a cualquier número de Unidades aliadas. Por cada objetivo, puedes añadir 2 de Daño a una Unidad adyacente. Destruye a cada objetivo.





Evento normal . Fase de invocación

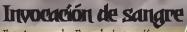


(

Resuelve los siguientes efectos tantas veces como se requiera:

Fija como objetivo a una Unidad aliada. Escoge l Unidad en tu mano con un coste de 2 o menos y colócala adyacente a tu objetivo.
Añade 2 de Daño al objetivo.





Evento normal . Fase de invocación



(

Resuelve los siguientes efectos tantas veces como se requiera:

Fija como objetivo a una Unidad aliada. Escoge l Unidad en tu mano con un coste de 2 o menos y colócala adyacente a tu objetivo.
Añade 2 de Daño al objetivo.



Pira del sacrificio

Evento épico . Fase de invocación



ACTIVO

Si una Unidad es destruida, alienta esta carta. Si esta carta se descarta, elige I Unidad. Retira I Daño del objetivo por cada Aliento en esta carta.



Pira del sacrificio

Evento épico . Fase de invocación



ACTIVO

Si una Unidad es destruida, alienta esta carta. Si esta carta se descarta, elige I Unidad. Retira I Daño del objetivo por cada Aliento en esta carta.

