

# Sera Eldwyn

Unidad Invocadora • La Vanguardia



12 



## El poder de la ciudadela

Después de que esta Unidad ataque a una Unidad enemiga, si hay 1 o más Unidades aliadas de la ciudadela en el campo de batalla, puedes recuperar 1 Unidad de la ciudadela de tu pila de descarte, revelarla y añadirla a tu mano.



# Ariete de hielo

Evento épico • Fase de invocación



0 ◆

## ACTIVO

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



# Ariete de hielo

Evento épico • Fase de invocación



0 ◆

## ACTIVO

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



# Gwalark

Unidad de élite • Manipuladores

6



8



## Vuelo

Si esta Unidad se mueve, se puede mover 1 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.



# Arquera del viento

Unidad común • Manipuladores

2 ♦

2 ♥



## Ágil

Si esta Unidad se mueve, se puede mover 1 espacio adicional.

## Tiro lejano

Esta Unidad puede atacar a cartas a hasta 4 espacios vacíos en línea recta.



# Arquera del viento

Unidad común • Manipuladores

2 ♦

2 ♥



## Ágil

Si esta Unidad se mueve, se puede mover 1 espacio adicional.

## Tiro lejano

Esta Unidad puede atacar a cartas a hasta 4 espacios vacíos en línea recta.



# Arquera del viento

Unidad común • Manipuladores

2 ♦

2 ♥



## Ágil

Si esta Unidad se mueve, se puede mover 1 espacio adicional.

## Tiro lejano

Esta Unidad puede atacar a cartas a hasta 4 espacios vacíos en línea recta.



# Arquera del viento

Unidad común • Manipuladores

2 ♦

2 ♥



## Ágil

Si esta Unidad se mueve, se puede mover 1 espacio adicional.

## Tiro lejano

Esta Unidad puede atacar a cartas a hasta 4 espacios vacíos en línea recta.





# Explosión

Evento normal • Fase de movimiento

1 



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.



# Explosión

Evento normal • Fase de movimiento

1 



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.



# Smeg

Unidad de élite • Goblins de las cavernas

0 ♦

4 ♥



## Adicto a la Magia

Al final de tu turno, gasta 1 de Magia o descarta esta Unidad.

## Incesante

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



# Tirador horda

Unidad común • Goblins de las cavernas

0 

1 



## Incesante

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



# Tirador horda

Unidad común • Goblins de las cavernas

0 

1 



## Incesante

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



# Tirador horda

Unidad común • Goblins de las cavernas

0 

1 



## Incesante

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



# Tirador horda

Unidad común • Goblins de las cavernas

0 

1 



## Incesante

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



# Tirador horda

Unidad común • Goblins de las cavernas

0 

1 



## Incesante

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





# Arma del Infierno


Evento normal • Fase de construcción

0 



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.



# Arma del Infierno


Evento normal • Fase de construcción

0 



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.



# Purga

Evento normal • Fase de movimiento

0 ♦



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.



# Purga

Evento normal • Fase de movimiento

0 ♦



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.



# Invocación de sangre

Evento normal • Fase de invocación

0 ♦



Resuelve los siguientes efectos tantas veces como se requiera:

Fija como objetivo a una Unidad aliada. Escoge 1 Unidad en tu mano con un coste de 2 o menos y colócala adyacente a tu objetivo. Añade 2 de Daño al objetivo.



# Invocación de sangre

Evento normal • Fase de invocación

0 ♦



Resuelve los siguientes efectos tantas veces como se requiera:

Fija como objetivo a una Unidad aliada. Escoge 1 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



1 ♦

## ACTIVO

Si una Unidad es destruida, alienta esta carta. Si esta carta se descarta, elige 1 Unidad. Retira 1 Daño del objetivo por cada Aliento en esta carta.



# Pira del sacrificio

Evento épico • Fase de invocación



1 ♦

## ACTIVO

Si una Unidad es destruida, alienta esta carta. Si esta carta se descarta, elige 1 Unidad. Retira 1 Daño del objetivo por cada Aliento en esta carta.

