

*ANEXO:*



*ENEMIGOS*



1

2

3

A

Fantasma



Descarta una carta de defensa de tu mano en la segunda ronda

Perro rabioso



Tira un dado. Si sale 4, el perro huye y ganas automáticamente

horda



Las ratas roen tu mochila y te hacen descartar un objeto antes de empezar

B

Zombi



Si no lo eliminas antes de 4 rondas, se suma otro zombi al combate

Momia



Si pierdes el primer contraataque, descarta uno de tus objetos de defensa

Espectro



Si al inicio de la primera ronda tienes 5 cartas en tu mano, descártate una

C

Reflejo



Adopta el ataque y la defensa del personaje jugable que imita

Cultista



La primera vez que ataca, intercambia sus puntos de ataque por los tuyos

Cultista sacerdote



Durante todo el combate, intercambia sus puntos de ataque por los tuyos



1

2

3

D

## Profundo



Si te queda un ataque exitoso para matarlo tira un dado. Si sale 6, borra todos y empieza de nuevo

## Alcólito



Antes de empezar el combate, tira un dado dos veces. El primer resultado será su ataque, el segundo su defensa

## Abominación



A cada ronda tu defensa se reduce un punto

## Vampiro



En cada ronda te roba una carta que sumará a sus estadísticas y que tú no podrás aplicar. Al terminar, te la devuelve

## Vampiresa



Cada contraataque con éxito te obliga a descartarte una carta de ataque de tu mano

## Hombre lobo



En cada ataque suyo tira un dado. Si sale 2 o menos, descartarte una carta de tu mano

## Demonio



A cada ronda su ataque sube un punto

## Devoramientos



Tira 3 dados, uno para cada estadística, y multiplica uno solo de ellos x2

## Antiguo



Tira 3 dados, uno para cada estadística, y multiplica uno solo de ellos x3

E

F