

ANEXO:



ENEMIGOS

1

2

3

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

Zombi

Si no lo eliminás 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

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

A

B

C

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

Alcólico

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

E

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

F

Demonio

A cada ronda su ataque sube un punto

Devoramente

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

Fantiguo

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