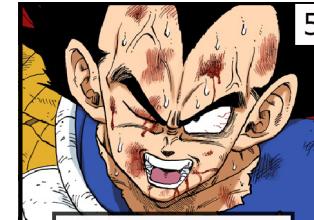
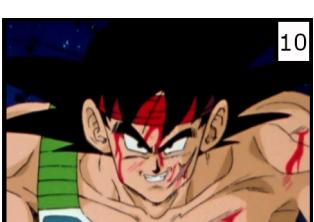


 <p>Tenacidad</p> <p>Ganas entereza +1</p> <p>Entrenamiento Ninguna</p>	 <p>Tenacidad</p> <p>Ganas entereza +1</p> <p>Entrenamiento Ninguna</p>	 <p>Tenacidad</p> <p>Ganas entereza +1</p> <p>Entrenamiento Ninguna</p>	 <p>Voluntad de lucha</p> <p>Mientras te encuentres en el estado "Al Límite", puedes volver a tirar un dado durante tu "Tirada de Resistencia".</p> <p>Entrenamiento Ninguna</p>
 <p>Preparación Física</p> <p>Ganas +1 a tu Umbral de Heridas</p> <p>Entrenamiento Ninguna</p>	 <p>Preparación Física</p> <p>Ganas +1 a tu Umbral de Heridas</p> <p>Entrenamiento Ninguna</p>	 <p>Preparación Física</p> <p>Ganas +1 a tu Umbral de Heridas</p> <p>Entrenamiento Ninguna</p>	 <p>Voluntad de lucha</p> <p>Mientras te encuentres en el estado "Al Límite", puedes volver a tirar un dado durante tu "Tirada de Resistencia".</p> <p>Entrenamiento Ninguna</p>
 <p>La Última Batalla</p> <p>Mientras seas la única unidad aliada en el campo de batalla con la cualidad Equipo Bardock, tus armas ganan Perforante 1.</p> <p>Entrenamiento Bardock</p>	 <p>Fruta del Árbol del Poder</p> <p>Agostar (L). Acción de carta (I). Quitate hasta 2 fichas de Herida. Hasta el final de la ronda, tus armas ganan Perforante 1 e Impacto 1.</p> <p>Entrenamiento Turles</p>	 <p>Entrenamiento del Maestro Roshi</p> <p>Agotar (L). Al comienzo de tu activación, si te encuentras en el estado "Al Límite", puedes agotar esta carta para superar automáticamente tu "Tirada de Resistencia"</p> <p>Entrenamiento Goku</p>	 <p>Voluntad de lucha</p> <p>Mientras te encuentres en el estado "Al Límite", puedes volver a tirar un dado durante tu "Tirada de Resistencia".</p> <p>Entrenamiento Ninguna</p>
 <p>Maestría del Kienzan</p> <p>Tu arma Kienzan pierde la cualidad Lento y Constante.</p> <p>Entrenamiento Krilin</p>	 <p>Entrenamiento de Gravedad Intensa</p> <p>Acción de carta (I). Sufre 1 herida para preparar 1 de tus cartas de mejora agotadas o una de tus armas con la cualidad Agostar L.</p> <p>Entrenamiento Vegeta</p>	 <p>Meditación Namekiana</p> <p>Acción de carta (I). Elige y prepara 1 de tus cartas de mejora agotadas o una de tus armas con la cualidad Agostar L.</p> <p>Entrenamiento Piccolo</p>	 <p>Supervivencia del Emperador</p> <p>La primera vez que entres en el estado "Al Límite" en cada partida, ganas la cualidad Regeneración 2 hasta el final de la partida.</p> <p>Entrenamiento Freezer</p>





**Aumento de poder**

Agotar (L). Acción de carta (I). Hasta el final de tu activación, tus armas ganan Impacto 1.

Fuerza Ninguna

Aumento de poder

Agotar (L). Acción de carta (I). Hasta el final de tu activación, tus armas ganan Impacto 1.

Fuerza Ninguna

Barrera de ki

Agotar (L). Cuando te defiendas, después del paso "Modificar los dados de ataque", puedes agotar esta carta para cancelar 1 resultado de impacto (A).

Fuerza Ninguna

Barrera de ki

Agotar (L). Cuando te defiendas, después del paso "Modificar los dados de ataque", puedes agotar esta carta para cancelar 1 resultado de impacto (A).

Fuerza Ninguna

**Onda de ki**

Acción de carta (I). Elige una unidad de infantería enemiga a alcance 1. Esa unidad debe realizar un movimiento de Velocidad 1 directamente en dirección opuesta a ti.

Fuerza Ninguna

Onda de ki

Acción de carta (I). Elige una unidad de infantería enemiga a alcance 1. Esa unidad debe realizar un movimiento de Velocidad 1 directamente en dirección opuesta a ti.

Fuerza Ninguna

Carga de ki

Acción de carta (I): Coloca 1 ficha de Energía sobre esta carta (máximo 3). Cuando ataques, puedes retirar fichas de Energía. Por cada ficha: añade 1 dado negro a tu ataque o tu ataque gana Perforante 1.

Fuerza Ninguna

Carga de ki

Acción de carta (I): Coloca 1 ficha de Energía sobre esta carta (máximo 3). Cuando ataques, puedes retirar fichas de Energía. Por cada ficha: añade 1 dado negro a tu ataque o tu ataque gana Perforante 1.

Fuerza Ninguna

**Kaioken X10**

Agotar (L). Acción de carta (I). Sufre 1 herida. Hasta el final de tu activación, tus armas ganan Perforante 2 e Impacto 2.

Fuerza Goku

Final Crash

Acción de carta (II). Realiza un ataque especial a **alcance 1-4** usando ♦♦♦. El ataque tiene **Perforante 1, Impacto 1, Agostar L, Impacto Arrasador**

Fuerza Vegeta

Granada Infernal

Acción de carta (II). Realiza un ataque especial a **alcance 1-3** usando ♦♦♦. El ataque tiene **Deflagración e Inmovilización 2**.

Fuerza Piccolo

Disco Destructor

Acción de carta (II). Realiza un ataque especial a **alcance 1-3** usando ♦♦. El ataque tiene **Perforante 2, Impacto 1**

Fuerza Freezer

**Cañón Lácteo**

Acción de carta (I). Realiza un ataque especial a **alcance 1-2** usando ♦♦. El ataque tiene **Inmovilización 1, Impacto 1**

Fuerza Ginyu



15

Líder Inspirador

Efecto: Agotar (L). Acción de carta (I). Elige una unidad aliada a alcance 1-3. Esa unidad puede elegir uno de los siguientes beneficios:

- Supera automáticamente su próxima Tirada de Resistencia en esta ronda.
- Quitarle 1 ficha de Inmovilización.

**Mando
Comandante (P)**

8

Coordinación Táctica

Acción de carta (I). Elige otra unidad aliada a alcance 1-2. Esa unidad gana 1 ficha de Ataque apuntado o 1 ficha de Esquiva.

**Mando
Ninguna**

18

Furia del Príncipe

Agotar (L). Cuando otra unidad Saiyan aliada a alcance 1-3 sea derrotada, después de que se resuelva el ataque, puedes agotar esta carta para que Vegeta gane inmediatamente 1 ficha de Ataque apuntado y realice una acción de movimiento gratuita.

**Mando
Vegeta**

8

No eres más que una herramienta

Acción de carta (I). Derrota a una unidad **aliada** de Tropa (M) o Fuerzas Especiales (N) a alcance 1-2. Si lo haces, Freezer gana inmediatamente 1 ficha de Ataque apuntado, 1 ficha de Esquiva y prepara todas sus cartas de mejora agotadas y armas con la cualidad Agotar L.

**Mando
Freezer**